EDIÇÃO DIGITAL DE COLECCIONADOR

PLUSHSTART

1.0
GRATIS
FREE
0%

Revista digital e interactiva de videojogos



TOP5



Grandes Flausinas nos jogos!

4x4=?



FIFA 96 revisto em 4 opiniões diferentes

ESPECIAL



Arte e videojogos «Quem pode ser um *especialista*?»

REVIEW

Might&Magic
S.M .Galaxy 2
Braid
Chrono Cross
Dick Tracy
Ps1

AINDA NESTA EDIÇÃO: Old vs New: NEW SUPER MARIO BROS | Audiovisual: Tekken o filme || 8 Conselhos | Tecnologia: Restauro AMIGA | E muito mais!

PUSHSTART

FICHA TÉCNICA n.º1 Setembro 2010

Coordenação editorial
Jorge Fernandes, IvanFlow

Redactores[contactos]
Jorge Fernandes [undead.raziel@gmail.com]
IvanFlow [ivanflow@gmail.com]
João Sousa [degrupe@gmail.com]
Gonçalo Tordo [gfstordo@gmail.com]
Ricky [deviuslore@gmail.com]
Tiago Lobo Dias [tiago@classicamiga.com]
Nuno Pinto [universospectrum@gmail.com]
Mário Castanheira [universospectrum@gmail.com]

Projecto gráfico
IvanFlow/FlowDesign

Fotografia
Sr. Google/Tiago Lobo Dias

email [sugestões]
revistapushstart@gmail.com

Periodicidade
Mensal

Edição
Volume 1, de Setembro de 2010

Blogsfera [Parcerias]

BREVE TUTORIAL



A **PUSHSTART** é a primeira revista portuguesa em formato digital e horizontal. Pode-se ler a revista num monitor sem os incómodos de fazer scroll nos diversos sentidos [min. 15.4''].



Se clicarem nos vídeos serão direccionados para uma página da internet com o conteúdo indicado.



Cliquem no *thumbnail* da capa na tabela classificativa para obterem o jogo e respectivo emulador [caso esteja em abandondware]. Caso contrário serão direccionados para o site oficial do jogo, onde poderão ver as opções de aquisição.

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

Jorge Fernandes

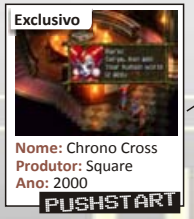
João sousa

Ricky

Mais Interactividade. Caso gostem do artigo do autor e quiserem ler mais, basta clicar no seu nome para visitarem o seu blog.



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



Por vezes encontraram [na mesma edição] conteúdo interligado entre dois autores diferentes, nesse caso basta clicarem no ícone da **PUSHSTART** para lerem outros assuntos relacionados.

Cliquem nos banners que encontraram na revista para serem transportados para o site respectivo.

EDITORIAL

E tudo começou com um simples carregar de botão...

A **PUSHSTART** nasceu de uma ideia simples, juntar vários redactores amadores, oriundos de diversos blogs, numa publicação de qualidade capaz de juntar diferentes ideias e conceitos num todo que seja apelativo quer às gerações de jogadores mais jovens como às mais antigas.

Acreditamos seriamente no sucesso deste projecto, pois permite que cada um dos nossos colaboradores mantenha a sua identidade individual, que tipicamente é expressa em cada um dos nossos blogs, mas que ao mesmo tempo faça parte de uma equipa séria capaz de discutir vários temas e fazê-lo de forma livre e sem as pressões que costumam existir nas revistas de carácter profissional.

Ainda somos uma equipa pequena, mas fazemos este trabalho pelo nosso gosto pelos videojogos (e não só), pelo que esperamos que aproveitem o conteúdo desta primeira edição, e caso se identifiquem com a ideia e conteúdos, porque não nos dar uma pequena ajuda? Ajudem a divulgar o projecto ou caso tenham a apetência, teremos todo o gosto em vos adicionar à nossa equipa.

Esperemos que gostem dos nossos artigos escritos de forma informal, e que falando de gamer para gamer consigamos transmitir as nossas opiniões... e caso não concordem com elas sintam-se à vontade de apresentar as vossas... esse é o grande espírito desta revista.

Para terminar, qualquer sugestão, pergunta ou se simplesmente quiserem debater sobre algum tema apresentado não hesitem em nos contactar, estamos cá para isso!

PUSHSTART

ÍNDICE

Antevisão

Noticias

Actual
- M&M: Clash of Heroes
- Super Mario Galaxy 2
- Braid

Retro
- Chrono Cross
- Dick Tracy
- Playstation/PS1

OLD vs NEW
Super Mario Bros
Versões NES vs Wii/DS

Especial
Arte e videojogos
O especialista

4x4=15
FIFA 96
4 opiniões, 4 pontuações

Top 5
Flausinas nos jogos
Sedutoras digitais

Tecnologia
- Microsoft Surface
- Restauro AMIGA

Audiovisual
- Tekken - o filme
- Grandes sonhos...

Humor

Game over
- Blogues + Equipas
- Apoios

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

A chegar em Setembro

Dead Rising 2	PC	Ps3	360				
Final Fantasy XIV Online	PC	Ps3					
Halo: Reach			360				
NBA 2K11	PC	Ps3	360	Wii	Ps2	PSP	
R.U.S.E.	PC	Ps3	360				
Spiderman: Shattered Dimensions	PC	Ps3	360	Wii			DS
Test Drive Unlimited 2	PC	Ps3	360				
Tom Clancy's H.A.W.X.2		Ps3	360				
FIFA 11	PC	Ps3	360	Wii	Ps2	PSP	DS
Playstation Move		Ps3					
Kingdom Hearts: Birth By Sleep						PSP	

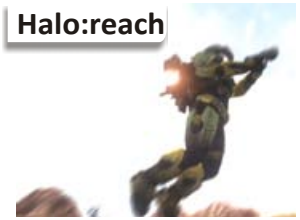
Move — Ps3



Copiar uma boa ideia é uma...*boa ideia*?

Todos sabemos de onde vem a *inspiração* do Move, mas agora a grande questão é, «será que este novo periférico traz *novidades* aos videojogos»? A resposta é já este mês.

Halo:reach — 360



O regresso de Master Chief em Setembro

Com uma jogabilidade a apostar mais na interactividade e possibilidades online, *Halo:Reach* é um dos principais candidatos a jogo do ano na XBOX360. Indispensável na biblioteca de 2010 ? Veremos...

FF XIV — PC, Ps3



Velhos conhecidos, novas expectativas

A nova sequela desta famosa série da Square Enix, chega agora em Setembro com novas ambições. Um MMORPG que promete revolucionar este genero tanto nos Pc's como na PS3.

FIFA 11 — PC, Ps3, 360, Wii, Ps2, PSP, DS



Este ano é que é !?

A habitual pergunta anual sobre a série FIFA continua. No entanto, FIFA11 traz algumas novidades que podem serem cruciais para a sua plena afirmação como videojogo de referência da época 2010/2011.

NINTENDO

Wii com tablet



A **Wii** brevemente terá um acessório para fazer desenhos. O nome deste é *uDraw Game tablet*. Destinado a crianças a partir dos 6 anos, o periférico, semelhante a uma tablet de um PC, possui uma caneta especial com a qual se pode desenhar e pintar. O preço apontado é de US$70 e será vendido com um jogo próprio - *uDraw Studio*.

3DS já com preço?



Embora ainda não haja um preço oficial, existem alguns sites a disponibilizarem em regime de ''pre-order'', a nova consola portátil da Nintendo a partir dos 279€. No entanto, não existe nenhuma data prevista para o lançamento.

Playstation

Gran Turismo 5 adiado?



Surgem rumores que o novo episódio desta mítica saga, pode ser novamente adiado. De momento, o lançamento previsto é Novembro deste ano, mas, segundo boatos internaúticos, supostos problemas puderam [novamente] retardar a entrada deste videojogo no mercado.

Sony com restrições online



A Sony esta a ponderar restringir o livre acesso online a quem comprar jogos usados. Sendo assim, o *modesto* jogador que num futuro próximo, obtenha um videojogo em segunda mão, terá de pagar uma taxa extra para desfrutar dos modos online.

Esta medida pretenderá *incentivar* os diversos jogadores a adquirirem material original. Salvaguardando as produtoras *afectadas* pelo mercado dos usados. Obviamente, esta [possível] iniciativa esta a ser muito contestada pela comunidade.

XBOX 360

Acessórios Kinect



O novo periférico da XBOX360 vai ter brevemente uma serie de acessórios para melhorar a experiência interactiva. Um tripé [30€], suporte de parede [15€] e cabos extensivos de 9metros [50€]. Embora aparentemente apelativos do ponto de vista estético, a sua utilidade [provavelmente] é mínima para o correcto desempenho do *Kinect*.

Lembramos que o preço deste periférico [189€+jogo] baseava-se no facto de não ser necessário despender mais dinheiro com controlos extra. Mas pelos vistos, o tão prometido *alivio na carteira* não é totalmente verdade [pelo menos para alguns].

Aum€nto no serviço online

O serviço online da **Xbox 360** aka **Xbox Live Gold**, vai ter um aumento no seu preço de subscrição. Espera-se que este novo acréscimo seja na ordem de mais 1 euro por mês na Europa. Aguarda-se entretanto novidades sobre como e quando, será esta taxa aplicada em território nacional.

PC

Starcraft na Universidade



Na universidade da Florida [EUA] o videojogo *Starcraft* será utilizado como método e exercício de aprendizagem. O nome da disciplina é «Aptidões do sec.XXI em Starcraft», vai ser leccionada pelo Professor Nate Polling e começa este ano. Supostamente, o jogo possui bases organizativas comparáveis aos actuais modelos económicos.

Evidentemente, se *Starcraft* pode ter um valor pedagógico a nível académico, então o que dizer de outros videojogos baseados numa gestão mais forte como *Premier Manager* ou *Sim City*...

Regresso da COMMODORE



A COMMODORE USA planeia regressar ao antigo modelo de concepção para PC'S. Um regresso ao design original mas com um toque contemporâneo. Trata-se de uma espécie de todo-em-um, sem periféricos extra. Basicamente, é um computador cujo rato, teclado e motherboard assentam sobre a mesma estrutura. A confirmar já este natal.

ZX SPECTRUM

REMAKES

Os remakes são algo absolutamente fabuloso. Estes permitem-nos jogar, neste caso, os títulos do ZX Spectrum de que gostamos com as melhorias tecnologicas das quais dispomos actualmente.

Como tal deixamos aqui alguns dos títulos que foram alvo de remakes recentemente.

Maziacs

Space Invaders

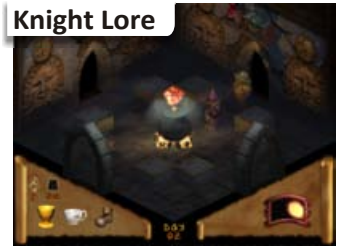
Light Flight (remake do nunca libertado Volfied)

Knight Lore

Maziacs



Knight Lore

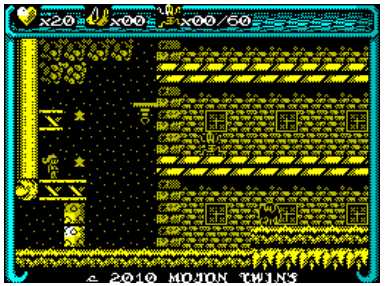


Muitas plataformas antigas são alvo da criação de software novo e o ZX Spectrum não é excepção. De entre estes novos jogos, destacamos:



Nome: Calavera Prologue
Distribuição: Ubhres Prod.

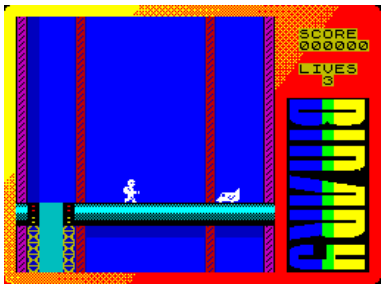
Neste novo jogo, podemos referir que adoramos, simplesmente, a ideia geral do jogo. As cores são bastante apelativas ao tema e, sozinhas, conseguem transportar-
-nos bem para o ambiente deste.
Agora, somado a tudo isto podemos colocar uma jogabilidade interessante e os seres montruosos e arrepiantes tão deliciosamente criados. (senhores, por favor, deem uns retoques naquela lua - assim está a destoar!!!). Para os amantes deste tipo de jogos temos três palavras: "não percam este!"



Nome: Cheril Perils
Distribuição: Ubhres Prod.

Tal como o seu sucessor (o Zombie Calavera Prologue) este jogo tem também uma jogabilidade boa, porem, em termos de cores confessamos que preferimos o mais recente.

Ainda assim podemos dizer que o jogo é composto por bons gráficos, bem como efeitos sonoros (tendo em conta que se destina ao 48k). Se tem acompanhado esta série, este será mais um jogo que não deve perder



Nome: Binary
Distribuição: Mulder

Uma adivinha: o que é que obtemos quando juntamos uma ferramenta de Jonathan Cauldwell, uma música de Mr. Beep e programação de Mulder? Não, não é um programa alienigena com música aos beeps. É um jogo pequeno com uma boa composição sonora de entrada, bons gráficos e uma boa jogabilidade. É isso que Binary é! Um daqueles bons jogos.

Parece que as ferramentas de Jonathan Cauldwell (neste caso o AGD) começam a dar frutos.

Mário Castanheira

MIGHT & MAGIC CLASH of HEROES

A franchise Might&Magic conta com uma legião de fãs saudável, mas a verdade é que nos últimos anos não têm saído títulos que fazem jus ao bom nome da série, o que acaba por tornar difícil a angariação de fãs das novas gerações de gamers para esta franchise e fazendo com que no geral os seus títulos venham a perder protagonismo.É neste ambiente que é lançado Might & Magic: Clash of Heroes… e embora tenha começado relativamente despercebido, a sua nova fórmula de jogo e aspecto visual vieram a revelar-se um sucesso capaz de revitalizar a franchise.







Em Ashan, o mundo misterioso de Might & Magic, Elfos guardam as florestas esmeralda de Irollan, Cavaleiros governam sobre os feudos do Império Griffin, Feiticeiros regem os desertos e óasis das cidades de prata e os Necromancers nos baldios de Heresh veneram os demónios de Sheogh, o mundo prisão. Juntos tornaram-se aliados para preservar a paz em Ashan.

«...quem conseguirá evitar a invasão dos exércitos de Sheogh e envergar a 'Blade of binding'?»

Mas quando um eclipse lunar com tons de vermelho-sangue surge, a divisória entre Ashan e o mundo dos demónios Sheogh é enfraquecida, permitindo que eles andem livremente por Ashan a promover uma guerra sem fim. Desde tempos imemoráveis que as hordas de demónios apenas foram rechaçadas de volta para o mundo prisão através do uso do artefacto mais poderoso da história, conhecido como. Todavia numa assembleia entre as nações onde se planeava discutir quem iria envergar o poderoso artefacto e voltar a encarcerar os demónios, o campo onde o mesmo se realizava foi atacado, os líderes mortos, e a localização do artefacto perdida… quem conseguirá evitar a invasão dos exércitos de Sheogh e envergar a "Blade of Binding"?

«... todo o sistema de jogo é diferente face aos anteriores títulos»

Quem conhece os títulos anteriores desta franchise estará certamente familiarizado com as facções do universo Might & Magic que fazem parte de Clash of Heroes: Haven, Inferno, Sylvan, Academy e Necropolis. Mas à parte das facções e do sistema de heróis, todo o sistema de jogo é diferente face aos anteriores títulos, pelo que os fãs mais rígidos desta franchise deverão abraçar este novo jogo com uma mente aberta e receptiva a novos horizontes.

O Clash of Heroes é um híbrido de RPG, apresentando uma história bem desenvolvida que conta com personagens carismáticos, quests e side-quests, itens e evolução do herói; e Puzzle/Estratégia, visto o sistema de combate e gestão de unidades revolver sobre uma manipulação estratégica de unidades semelhantes e com a mesma cor de forma a produzir uma variedade de acções de ataque/defesa.

«Para além do sistema de combate temos também de navegar pelo mundo de Ashan»

Como disse anteriormente, o sistema de combate possui muitas características similares a um típico jogo de puzzles, mas na sua essência resume-se a três classes de unidades diferentes: normais, elite, champion; a um sistema de cores, ao feitiço do herói, e a cinco acções distinta: ataque, defesa, fusão, link e chaining. O combate desenrola-se por turnos, e em cada turno temos um número limitado de acções para realizar, pelo que devemos analisar inteligentemente o campo de combate e gerir as nossas unidades de forma a realizar as acções referidas anteriormente com o intuito de derrotarmos o nosso adversário ou de realizar alguma acção específica para atingir a vitória nessa batalha.Para além do sistema de combate temos também de navegar pelo mundo de Ashan de forma a cumprirmos com as quests principais, aceitar novas

MIGHT & MAGIC CLASH of HEROES





sidequests, apanhar recursos necessários à compra de unidades, etc.

«Facilmente se identificam influências japonesas na direcção gráfica do jogo»

Os gráficos estão bastante bons, quer no desenrolar normal do jogo como nas cutscenes introduzidas pela história. Os cenários e os sprites das personagens são bastante apelativos e encaixam perfeitamente na mística Might & Magic. Facilmente se identificam influências japonesas na direcção gráfica do jogo, típicas dos mais clássicos JRPG's e Anime, algo que poderá alienar os fãs mais antigos, mas que é algo que é bastante popular nesta altura, o que reforça a ideia de quererem apelar a uma nova geração de fãs.

«[o som] não interfere no nosso raciocínio enquanto nos debruçamos sobre quais as melhores acções a tomar»

Tanto a música como os efeitos sonoros encaixam perfeitamente no jogo, sendo até algo relaxantes, o que é um aspecto bastante positivo pois não interfere no nosso raciocínio enquanto nos debruçamos sobre quais as melhores acções a tomar, e depois dá uma outra vida a essas mesmas acções, transportando-nos para o campo da batalha.

«A história do jogo é bastante rica, e as suas personagens carismática prendem-nos a ela como poucos o conseguem»

O modo história só por si dá-nos bastantes horas de jogo, especialmente se decidirem completar todas as side-quests e batalhas disponíveis. Mas mesmo depois de completarem o mesmo, terão sempre a oportunidade de se desafiarem com lutas rápidas, o que certamente fará o deleite dos apreciadores deste sistema de combate. A história do jogo é bastante rica, e as suas personagens carismáticas prendem-nos a ela como poucos o conseguem. O sistema de combate demorar algum tempo a interiorizar, mas mesmo após um









domínio do mesmo, cada batalha é um desafio, o que tira qualquer monotonia ao jogo. A única coisa que me ficou a faltar no jogo foi termos também disponível o sistema de progressão de personagens nas lutas rápidas, e em termos de aspectos negativos apenas posso realçar que por vezes o factor random influencia demasiado o desenlace das lutas.

Jorge Fernandes

M&M CLASH OF HEROES
2009 - NDS



JOGABILIDADE	4+	SOM	4
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	4

4+

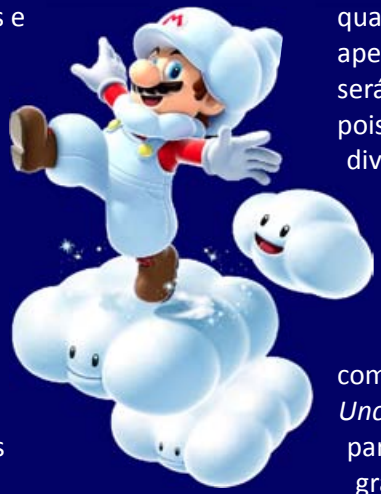
SUPER MARIO GALAXY

Ao contrário do que vem sendo praticado pela Nintendo em que apenas um "jogo principal" do Mario vê a luz do dia em cada consola (veja-se os exemplos de *Super Mario 64* e *Super Mario Sunshine* na Nintendo 64 e Gamecube, respectivamente), a Wii recebe uma sequela directa de *Super Mario Galaxy*.



Os jogos do Mario são tidos como standarts de qualidade, perfeição e inovação no género das plataformas, basta constatar que o *Super Mario Bros* original "fundou" o género e *Super Mario 64* acrescentou-lhe uma dimensão.

Chegado *Super Mario Galaxy*, somos brindados com muitas dimensões não fosse esta a primeira aventura do canalizador pelo espaço. Cada nível é uma pequena galáxia com as suas regras muito próprias que nos levam desde mundos diminutos a mundos com constantes alterações na gravidade. O jogo é um exemplo do mais puro e desafiante design de níveis cheios de variações e criatividade. Ora esta sequela é precisamente a oportunidade dos designers e programadores darem um pouco mais largas à sua imaginação e lançar-nos numa nova busca às 120 estrelas espalhadas pelo universo.



Não existem muitas diferenças entre estes dois jogos para a Wii podendo quase considerar-se esta sequela apenas um pack de níveis novos. Mas será isso mau? Na minha opinião não pois o jogo continua a ser um grande divertimento repleto de ideias inovadoras.

Os gráficos são idênticos ao seu antecessor mas mesmo assim é um dos jogos com melhor aspecto da Wii, claro está que comparativamente com algo como *Uncharted 2* (PS3) este universo parece um pouco simplório, mas os gráficos não são o que mais interessa aqui (se bem que a rainha das











OLD vs NEW

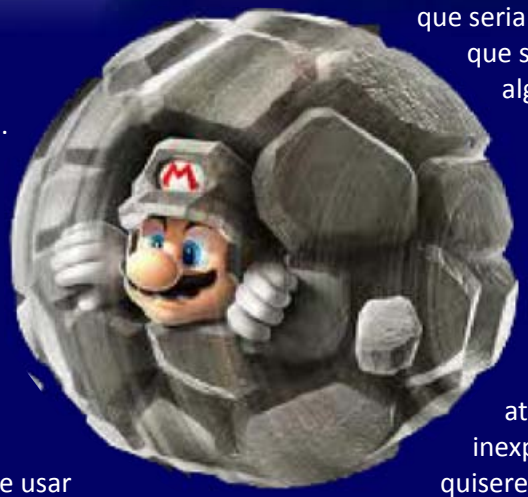


Na secção **OLD vs NEW** da **PUSHSTART** poderão ler a comparação entre o clássico jogo da NES e o recente *New Super Mario bros* na Wii e DS.

Cliquem nesta caixa para saberem um pouco mais sobre outros jogos da franchising Mario.

PUSHSTART

volta a dar um ar da sua graça e é uma personagem visualmente impressionante). Em termos de jogabilidade a principal novidade é a inclusão de Yoshi que permite engolir os inimigos, voar como um balão e usar a sua vida como corda para se propulsionar entre as estrelas. Fora isso os movimentos do Mario são o que seria de se esperar, mas porquê que se haveria de mexer em algo que funciona tão bem?



A longevidade é o que se pode esperar de um jogo do Mario, ou seja, não é difícil acabar o jogo e isso é uma boa estratégia para captar a atenção dos jogadores mais inexperientes. Mas se quiserem ser um jogador à séria não vão desistir enquanto não apanharem todas as estrelas escondidas e, isso sim, já demora o seu tempo e é tarefa só para profissionais.

A banda sonora é também semelhante à anterior apresentando alguns temas verdadeiramente bonitos e épicos (entre outros um pouco mais dispensáveis).
A Nintendo foi sincera em chamar a este jogo *Super Mario Galaxy 2* pois é o que o jogo é, um brinde para os fãs e uma oportunidade de usufruir um pouco mais das aventuras de Mario! Resta uma questão:



Se o espaço é a última fronteira o que esperará por Mario numa próxima aventura?

João Sousa



Sup. Mario Galaxy 2

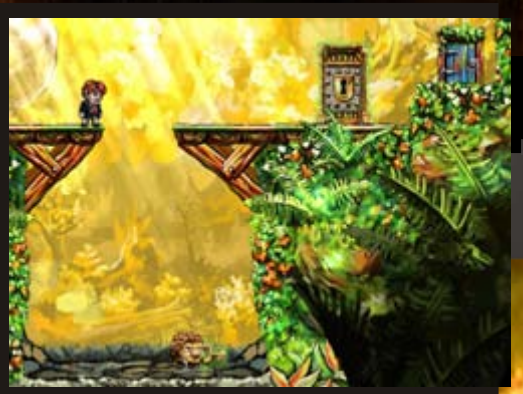
2010 -Wii

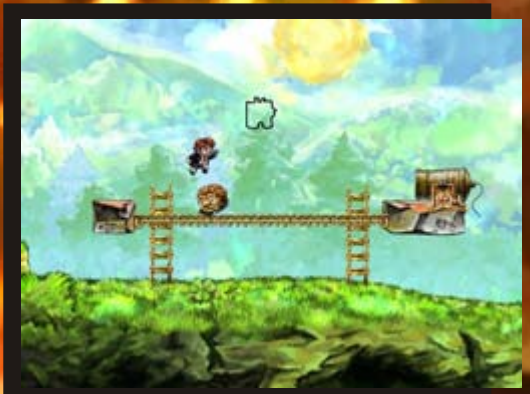
JOGABILIDADE	5	SOM	4+
GRÁFICOS	4+	LONGEVIDADE	5

5

BRAID

Está cada vez mais em voga o conceito de *"jogo Indie"*, mas o que é isso afinal? É um tipo de jogo normalmente de baixo orçamento feito por equipas muito pequenas mas que por essa mesma razão é um trabalho sem um elevado risco económico.







Os autores deste tipo de projectos dão largas à sua imaginação e criam obras únicas mostrando que com poucos meios conseguem criar jogos extremamente interessantes e inovadores.
Braid é um desses jogos. Profundamente inspirado por clássicos como Super Mario Bros, apresenta todos os clichés e homenagens ao género, desde os saltos de plataforma em plataforma, aos saltos em cima dos inimigos e até a piadinha de depois de conquistar o castelo do Boss aperceber-se que a princesa está noutro castelo dá o ar de sua graça (um pobre canalizador chamado Mario já passou por esse problema também).

«A mecânica e objectivo principal do jogo está em saber manipular o tempo»

Mas isso tudo é apenas a "parte normalzinha" do jogo, quase como uma chapada de luva branca a dizer "esses jogos resumiam-se a isso...mas este ainda tem história, filosofia e viagens no tempo".
A mecânica e objectivo principal do jogo está em saber manipular o tempo para encontrar chaves e avançar pelos estranhos cenários, sendo um misto de jogo de plataformas e quebra-cabeças. Esta manipulação temporal é explorada quase ao extremo sendo muito mais complexa do que a que ocorre em jogos como "Prince of Persia – Sands of Time".

«É um jogo para pessoas inteligentes ou que pelo menos nos faz sentir inteligentes...»

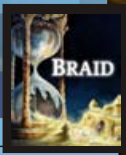
E existe uma história profunda neste jogo! Através de uma pequena biblioteca, vamos sendo informados de pedaços do enredo que se desvendam no último nível de forma surpreendente. O final ainda assim é "aberto", ou seja, sujeito a interpretações, quase como a série Lost, temos pano para mangas para filosofar sobre "o que raio se passou ali afinal?".
É um jogo para pessoas inteligentes ou que pelo menos nos faz sentir inteligentes depois de dar muitas cabeçadas na parede até desvendar os seus mistérios e avançar nos níveis.

«os níveis parecem quadros pintados à mão demonstrando que há muito terreno [estético] para explorar...»

Em 2006 ganhou o prémio "Innovation in Game Design" no Independent Games Festival apresentando-se numa versão com gráficos simples e inacabados. Só com um ano de desenvolvimento é que o grafismo final ficou acabado, mas a espera valeu a pena, os níveis parecem quadros pintados à mão demonstrando que há muito terreno para explorar no campo da estética dos jogos.

Se quiserem uma experiência diferente e puxar um pouco pelos vossos neurónios, Braid é uma excelente opção.

João Sousa



BRAID
2008/9 - XBLA/PC/MAC/PSN

JOGABILIDADE	5	SOM	4
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	4

4











Considerada das melhores sagas (infelizmente, pequena) **na história dos RPGs e da Square, Chrono Cross é a sequela do famoso RPG da Super Nintendo, Chrono Trigger, também recentemente relançado para a Nintendo DS.**

Após o lançamento do primeiro jogo em 1995, já nos finais de vida da consola da Nintendo, a sua sequela pouco directa, Chrono Cross foi lançada em 1999 no Japão e no ano seguinte nos Estados Unidos, não tendo chegado às Playstations europeias.

Esta obra-prima dos considerados "melhores tempos da Square" é uma mistura bastante completa e eficaz de uma história bastante bem desenvolvida, personagens igualmente desenvolvidas, gráficos de topo para a consola, jogabilidade, uma banda sonora considerada das melhores da história da consola,

«...um sistema de batalhas novo, tería que ser realizado em 3D – algo complicado num momento de transição dos jogos em 2D para 3D...»

uma longevidade ao nível dos restantes RPGs da software-house japonesa e uma equipa bastante bem organizada que conseguiu realizar um dos projectos mais consideráveis dentro do género. A equipa era bastante diferente à original que tinha desenvolvido o primeiro jogo e portanto, a pressão e o desafio de realizar algo ao nível de Chrono Trigger poderia levar a péssimas reacções dos jogadores. Cross não contava com os bonecos Akira Toriyama (que nós, portugueses, tão bem conhecemos), um sistema de batalhas novo, tería que ser realizado em 3D – algo complicado num momento de transição dos jogos em 2D para 3D (não é o dos óculos) sendo um RPG um género complicado de desenvolver.

A história em si, apesar de directamente pouco relacionada com os acontecimentos de Chrono Trigger é relativamente complexa e por vezes poderá causar alguma confusão ou estranheza ao jogador, suscitando questões como "Quem é esta gente toda?", "O que raio tem isto a ver com Chrono Trigger?", "Mas que diabo se passa aqui?" mas que, no todo, é uma narrativa bastante completa e intrigante capaz de puxar um jogador interessado para dentro do ecrã (metaforicamente) e dar-lhe vontade de explorar mais.

«O desenvolvimento gráfico era bastante superior em termos de qualidade e detalhes à grande maioria de jogos»

Acompanhamos o protagonista Serge, um rapaz de 17 anos e cabelo azul com bandana laranja que, volta e meia e deu por si numa realidade paralela na qual já tinha morrido. Curioso sobre o incidente, Serge pretende saber mais sobre essas realidades paralelas e, juntamente com Kid – a sua fiel amiga loirinha, viajam pelo mundo de El Nido para procurar as suas respostas. A história desenrola-se por bastantes horas, incluíndo fortes surpresas, diversos plot-twists e podendo contar com cerca de 40 personagens jogáveis.

«....uma das melhores, mais imersivas e mais épicas bandas sonoras...»

Chrono Cross conta com um dos melhores grafismos da consola, provando que 2 anos depois de Final Fantasy VII, a Squaresoft conseguiu melhorar os seus modelos 3D na consola (lembram-se dos braços dos personagens?), num mundo bastante vivo e colorido, agradável para os olhos de qualquer jogador, apesar da idade do jogo.



Nome: Chrono Cross
Produtor: Square
Ano: 2000

Cliquem aqui para descobrirem mais sobre alguns jogos exclusivos da Ps1 dentro desta edição.

PUSHSTART







O desenvolvimento gráfico deste jogo era bastante superior em termos de qualidade e detalhes à grande maioria de jogos até então lançados, que combinado a uma das melhores, mais imersivas e mais épicas bandas sonoras da história dos videojogos conseguem envolver o jogador numa experiência de proporções épicas capaz de trazer lágrimas, sorrisos ou tremeliques de nervosismo a quem não resista (a quem se atrever, fica o aviso de que é não é tarefa fácil) deixar-se levar pela magia do mundo de Chrono Cross. A jogabilidade de Cross é tradicional e não muito complicada relativamente a outros RPGs da altura, os controlos são de rápida e intuitiva aprendizagem e o mundo é vasto, contando com várias side-quests e locais para correr de um lado ao outro.

«os controlos são de rápida e intuitiva aprendizagem e o mundo é vasto, contando com várias side-quests»

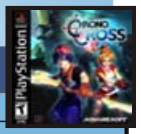
O sistema de batalha por turnos pode causar alguma estranheza no início, mas torna-se fácil de dominar passado uns quantos combatezitos ainda no início do jogo; o que poderá causar mais comichão será certamente o sistema de percentagens que definem a probabilidade de atingir o inimigo, permitindo fazer ataques múltiplos no memso turno. Entram em campo magias e algumas combinações que alguns jogadores poderão reconhecer de Chrono Trigger, o que poderá ser mais personalizável dado o enorme número de personagens jogáveis.

«Chrono Cross é um título imperdível para qualquer jogador que aprecie RPG»

A Squaresoft conseguiu superar as expectativas criadas em torno de uma "sequela" de um dos "meninos queridos" da SNES, tornou-se um dos jogos mais populares da Playstation e conseguiu arrancar notas elevadíssimas das mais prestigiadas revistas e websites de jogos (e nem eu era capaz do contrário).

Chrono Cross é um título imperdível para qualquer jogador que aprecie RPGs e/ou tenha gostado de Chrono Trigger, infelizmente, pecou por não chegar até este continente mas, já que Trigger foi editado para a DS, porque não rever Cross no futuro?

Ricky



CHRONO CROSS
2000 - PLAYSTATION

JOGABILIDADE	4	SOM	5
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	5

5







DICK TRACY

Banda desenhada torna-se popular, inspira filme, converte-se em videojogo. Este tipo de adaptações sucessivas é algo cada vez mais usual nos dias de hoje, mas não é nada de novo, e Dick Tracy é um exemplo disso.Em 1990, aproveitando a onda de sucesso do filme, é lançado Dick Tracy para a Mega Drive/Genesis.

A história é simples, Big Boy Caprice é o chefe do sindicato de crime e ordena a todos os seus capangas que se espalhem pelas ruas da cidade a provocar o caos através de todo o tipo de crimes e actos de violência. A polícia, incapaz de lidar com as ruas infestadas de criminosos recorre à sua arma secreta, o seu melhor detective, Dick Tracy. Vestindo o chapéu e gabardine amarelos que lhe são característicos, bem como o seu relógio radiotransmissor, Dick arma-se com a sua fiel metralhadora e pistola e parte para as ruas para confrontar o Big Boy e acabar com a sua mais recente onda de crime. Mas a tarefa não se afigura fácil, e será necessário sobreviver nas ruas apinhadas de criminosos, fazendo o nosso caminho através dos gangsters seus associados, Itchy, The Brow, Lips Manlis, Pruneface, and Flattop. Conseguirão chegar ao topo?

«Existe alguma variedade nos níveis(...) onde temos que lidar com inimigos, recorrendo à pistola ou murro...»

A premissa do jogo é também ela simples, disparar sobre tudo o que mexe tentando chegar ao fim do nível antes que o tempo expire. O jogo divide-se em 6 capítulos, cada um com um conjunto de níveis terminando num nível de boss onde enfrentamos cada um dos associados do Big Boy até por fim o defrontarmos.

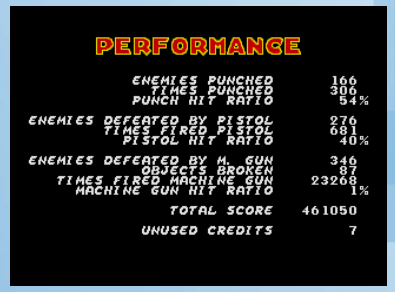
Existe alguma variedade nos níveis, sendo que o nível típico nos coloca numa rua da cidade onde temos que lidar com inimigos vindos do nosso lado, recorrendo à pistola ou murro, ou vindos do lado oposto da rua, que apenas podem ser atingidos usando a fiel metralhadora. Noutros níveis encontramo-nos sem munições e temos que avançar a punho, ou estamos em deslocamento no carro da polícia e temos que lidar com carros carregados de capangas, e existe também um nível de bónus onde aparecem 3 alvos alinhados e apenas temos que disparar contra os que representam uma ameaça.

«Os problemas surgem nos controlos do jogo, havendo alguns na fluidez...»

O jogo oferece um nível bastante elevado de acção, obrigando-nos a fazer transições rápidas entre pistola e metralhadora para conseguir lidar com a enchente de inimigos que vai aparecendo no ecrã, o que inicialmente é bastante divertido. A ideia de sermos confrontados com inimigos é no lado oposto da rua, introduz uma outra "dimensão" ao jogo, o que é bastante original. A possibilidade de destruir certos objectos na cidade também dá algo mais ao jogo, e damos por nós a voltar atrás e destruir vidros que tenham escapado a nossa fúria de balas inicial. Os problema surgem nos controlos do jogo, havendo alguns problemas na fluidez dos saltos e no facto de ficarmos estáticos enquanto usamos a metralhadora, e no jogo se tornar repetitivo passado alguns capítulos, embora seja minimamente atenuado com ligeiras variações entre os mesmos.



DICK TRACY MEGA DRIVE





Os gráficos estão a par da qualidade oferecida pela Mega Drive na altura, mas nota-se um claro reaproveitamento de vários elementos, mudando por vezes apenas a cor dos mesmos, o que passado algum tempo de jogo nos deixa a sensação de estarmos sempre a percorrer a mesma rua... exigia-se um esforço maior. Por outro lado, como que para compensar a falta de originalidade no desenho dos cenários, somos contemplados com cutscenes originais, trazendo alguma da mística do Dick Tracy ao jogo... especialmente as catchphrases brilhantes do mesmo.

O jogo dispõe de pouca variedade quer em termos de música de fundo, como de efeitos sonoros, embora os mesmos encaixem bem na temática do jogo, voltam a introduzir um sensação de repetição no mesmo.

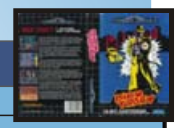
«...Todavia... o jogo apenas conta com cerca de 1-2 horas de jogo.»

O jogo requer algum tempo inicial para domínio dos controlos, e a dificuldade crescente dos níveis atrasa um pouco o progresso até ganharmos perícia e reflexos rápidos. Todavia, suplantando essa dificuldade inicial o jogo apenas conta com cerca de 1-2 horas de jogo. O facto do mesmo também se tornar repetitivo não ajuda, pois poucos serão os bravos a tentarem repetir o jogo.

«... pelo que certamente não ficará para a história com um clássico desta geração.»

Dick Tracy oferece uma experiência de jogo algo inovadora, e pela qual todos os jogadores devem passar. O jogo apresenta acção constante, mas o lado investigador de Tracy não se encontra presente no mesmo, o que pode desapontar os fãs da banda desenhada. Para terminar, o jogo acaba por se tornar demasiado repetitivo, demasiado depressa, pelo que certamente não ficará para a história com um clássico desta geração.

Jorge Fernandes



DICK TRACY
1990 - MEGA DRIVE

JOGABILIDADE	3+	SOM	2
GRÁFICOS	3	LONGEVIDADE	2



SONY PLAYSTATION

"Foi assim a vida na Playstation"

Identificação



Abreviatura: Ps1
Produtor: Sony
Ano: 1994[JP], 1995[EU][EUA]
AKA: Playstation, Psx, PSONE.
Geração: 5.ª

Desde 1989 a Nintendo trabalhava com a Sony no desenvolvimento de hardware para as suas consolas. Sobre a supervisão de Ken Kutaragi da Sony, foi produzido um chip de som de 8 canais, para a Super Nintendo. Sendo o seu sucesso arrebatador e um dos pontos mais fortes deste novo sistema. Mais tarde, ambas as empresas estabeleceram um acordo para o desenvolvimento de um add-on que permitisse usar CD's, denominado por Play Station [duas palavras]. O projecto seria mais tarde cancelado, devido as várias divergências entre ambas as empresas.

No inicio a Sony [Ken Kutaragi] optou por terminar o projecto actual, licenciando a tecnologia da SNES para criar uma consola híbrida com cartuchos e CD's. Mas em 1992, esta ideia foi descartada. Em alternativa foi desenvolvido um novo sistema apoiado somente em CD's. Assumindo que uma possível competição contra a Nintendo, estaria perdida caso optassem por uma resposta imediata na quarta geração, a empresa nipónica decidiu esperar. Com o seu novo plano em marcha, em 1994 no Japão e em 1995 nos mercados ocidentais, aparecia assim totalmente remodelada; numa só palavra... A **Playstation.**

O seu plano de inserção no mercado apoiou-se numa estratégia ampla. A consola apresentou um hardware sólido aliado ao fácil desenvolvimento de software, opções rentáveis para os produtores [suporte através do CD e baixas taxas de royalties], uma grande rede de distribuição e a introdução de novos conceitos [memory card]. Claro que os gráficos em 3D também ajudaram substancialmente, assim como a forte campanha de marketing destinada a um público mais maduro.

As produtoras de videojogos demonstraram serem receptivas ao novo sistema e as suas possibilidades extremamente vantajosas. No inicio, a aliança com a Namco [***Ridge Racer, Tekken***] provou ser crucial. Rapidamente outras empresas seguiram-lhe o exemplo, especialmente no ocidente. ***Wipeout*** e ***Tomb Raider***, fariam a sua estreia no sistema da Sony e com eles, uma imensidade de público. Enquanto nos títulos exclusivos apareciam novas e velhas franchising surpreendentes - ***Gran Turismo, Chrono Cross, Silent Hill, PES, Crash Bandicoot, MGS, Battle Arena Toshinden*** ... Mas, o grande apogeu aconteceu em 1997; quando a Square lançou o seu novo episódio da saga ***Final Fantasy*** na Playstation. Ajudando a cimentar [mais] a posição da Sony no mercado.

No entanto, não há bela sem senão; no meio de tantos jogos, muitos tinham qualidade extremamente duvidosa, feitos para cativarem um público menos atento e lucrarem rapidamente [***KISS pinball, Simpsons wrestling, MTV sports...***]. Mas, em última instância este foi o risco mínimo, naquele que se tornaria o reinado da Playstation.

Em 2000, uma versão compacta, redesenhada e a um preço atractivo, ajudou a prolongar o sucesso da consola [agora denominada por **PSONE**].

O sistema foi oficialmente descontinuado em 2006, após 11 anos da sua introdução no mercado. Um facto impressionante, só suplantado pelo Atari 2600 [14 anos]. Segundo os números oficiais de 2007, a consola vendeu mais de 100 milhões de unidades, sendo a primeira a passar esta barreira. Enquanto a nível de títulos, a contagem oficial aponta para um total de 7,902 jogos desenvolvidos.

Em Portugal o sistema tornou-se tão popular que desde a sua entrada no mercado até a actualidade, existe uma forte legião de seguidores ao redor da consola e das suas gerações mais recentes.

IvanFlow

Acessórios +populares



Nome: Dualshock
AKA: Dual shock, Dual Shock analog controler



Nome: Namco G-Con
AKA: Gun, Light gun, Pistola.



Nome: Memory card
AKA: MC



Nome: Multitap
AKA: -

NOTA: Nesta lista encontram-se somente alguns acessórios de referência da consola. Evidentemente não nos é possível enumerar todo o seu legado.

DOCUMENTÁRIO

Vídeo



Nesta **BREVE HISTÓRIA** dos **OSVELHOSTEMPOS**, (re)vejam o aparecimento de um dos mais famosos sistemas de videojogos - a PS1.

Hall of Fame

Exclusivo



Nome: Ridge Racer
Produtor: Namco
Ano: 1994

Exclusivo



Nome: Chrono Cross
Produtor: Square
Ano: 2000

PUSHSTART



Nome: Castlevania SotN
Produtor: Konami
Ano: 1997

Exclusivo



Nome: Parappa the rapper
Produtor: Sony Com.Ent
Ano: 1996

Exclusivo



Nome: Crash bandicoot
Produtor: Naughty dog
Ano: 1996

Exclusivo



Nome: MGS
Produtor: Konami
Ano: 1998

Exclusivo



Nome: PES
Produtor: Konami
Ano: 2001

Exclusivo



Nome: Tekken
Produtor: Namco
Ano: 1995

PUSHSTART



Nome: Tomb Raider
Produtor: Core Design
Ano: 1995



Nome: Wipeout
Produtor: Psygnosis
Ano: 1995

Exclusivo



Nome: Final Fantasy VII
Produtor: Square
Ano: 1997

Exclusivo



Nome: Silent Hill
Produtor: Team Silent
Ano: 1999

Hall of Shame



Nome: KISS Pinball
Produtor: Wildfire std.
Ano: 2001



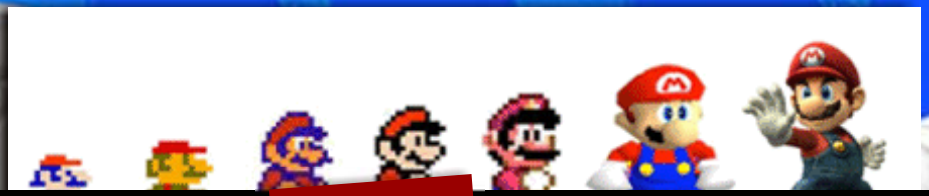
Nome: Simpsons Wrest.
Produtor: Big Ape
Ano: 2001



Nome: Beyblade
Produtor: Crave
Ano: 2002



Nome: Mortal Kombat S.F.
Produtor: Midway
Ano: 2000



SUPER MARIO BROS Vs NEW SUPER MARIO BROS

Damos aqui início a outra secção (evidentemente todas secções começam aqui porque este é o primeiro número)**. Iremos comparar as versões originais de jogos com as sua sequelas ou remakes actuais, tentar perceber o que realmente mudou e se foi para melhor ou pior.**

Comecemos então pelo Super Mario, a mascote da Nintendo e, arriscaria dizer também que juntamente com PacMan e a peça ''T'' do Tetris é a mascote do que podemos considerar o Gaming no geral.

Super Mario Bros foi o jogo que definiu as bases do que deveria ser um jogo de plataformas de excelência pois apesar da sua mecânica e premissa básicas mostrou que uma boa jogabilidade e um design de níveis originais e progressivamente mais desafiantes prendem ao ecrã desde o jogador mais infantil ao mais hardcore.

O jogo original apresenta gráficos simples não fosse já uma obra com mais de 20 anos. As cores usadas parecem, hoje em dia, um pouco desajustadas porque não dão um aspecto tão colorido e luminoso como era suposto mas isso eram condicionantes impostas pelos poucos recursos do sistema NES.

O aspecto dos personagens principais sofreu alguma evolução sendo que nas novas versões Mario é sempre um personagem poligonal a três dimensões (com a excepção do spin-off Paper Mario em que se brinca com esse mesmo aspecto e Mario tem a espessura de uma folha de papel). Bowser, o vilão é provavelmente o personagem em que se nota mais diferença das versões antigas para as novas e num sentido positivo visto que nas primeiras parece um misto de dragão, tartaruga e porco! Se calhar a ideia era mesmo essa mas o resultado visual não era lá muito agradável. Pensando bem, o Bowser actual também parece tudo isso, mas algo na evolução do seu design faz com que as coisas se tornem esteticamente mais agradáveis.



O jogo original apresenta gráficos simples não fosse já uma obra com mais de 20 anos.



A Nintendo jogou pelo seguro, limitou-se a criar recriações e variações dos níveis.

Sequelas à parte, existem duas versões actuais que são remakes directos da original, a versão para a Nintendo DS e, a mais recente, para a Wii. As duas novas versões são bastante similares, sendo que os gráficos são mesmo idênticos.

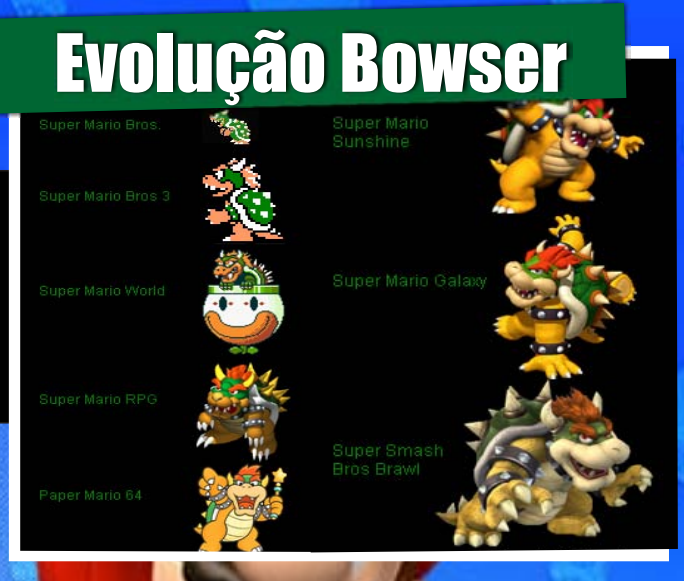
«É de destacar a inclusão na Wii do modo Multiplayer local até 4 jogadores durante o jogo principal.»

A Nintendo jogou pelo seguro e limitou-se a criar recriações e variações dos níveis que apareciam já na versão original mas que tornaram-se desafios quase perfeitos para a nossa perícia. É de destacar a inclusão na Wii do modo Multiplayer local até 4 jogadores durante o jogo principal. O jogo torna-se uma experiência cooperativa e extremamente divertida (e por vezes irritante, quando o outro jogador nos faz falhar um salto). O facto de aparecerem vários personagens jogáveis ao mesmo tempo veio apresentar um sistema de Zoom inteligente que aproxima e afasta a câmara conforme a distância a que estão os jogadores, até um certo limite é claro.

A história mantém-se sempre igual. Bowser rapta a Princesa Peach e Mario e Luigi metem mãos à obra para salvá-la. É um enredo extremamente simples mas que é utilizado por muitos outros jogos, de uma forma mais ou menos disfarçada. No caso da Nintendo há que reconhecer pelo menos a coragem de manter a sua posição e não fingir que tem uma história complexa e profunda para contar… não, a história simplesmente cria um objectivo geral para a aventura, mas o que







interessa é a jogabilidade.
Uma desvantagem considerável no jogo original era o facto de, uma vez que o cenário avançasse no ecrã, já não era permitido recuar. Isso levava a algumas situações frustrantes e aumentava a dificuldade do jogo mas prendia-se principalmente por ser uma falha técnica que foi corrigida nas versões seguintes. Ainda assim é uma falha que foi homenageada nalgumas versões, podendo-se optar por jogar nesse modo que leva a que pensemos mais cuidadosamente nas nossas escolhas.



Na versão original, um passo em falso e lá se tinha de recomeçar tudo...

Uma das maiores evoluções e melhorias desta saga foi mesmo um melhor doseamento na dificuldade. Na versão original rapidamente começávamos a perder repetidamente vidas com saltos mal planeados ou encurralados por cogumelos malvados. Um passo em falso e lá se tinha que recomeçar tudo... a não ser claro que tivéssemos comido um cogumelo Power-Up que nos permitia crescer e aguentar mais um deslize antes da morte certa. O problema é que há mais de 20 anos atrás a produção de cogumelos mágicos estava em baixa (ou então a procura era extremamente elevada em outras zonas...), ou seja, os Power-Ups só apareciam praticamente uma vez por nível e isso dificultava muito as coisas tornando o jogo por vezes frustrante. Nas versões da Wii e da DS também se perdem bastantes vidas mas existem muitos mais Power-Ups espalhados pelos cenários que nos a tarefa. Na DS podemos até apanhar um Power-Up e guardá-lo para usar mais tarde pressionando com o dedo no icon do ecrã inferior.
Fora esse aspecto parece também que a progressão dos níveis nas versões actuais foi planeada para que a dificuldade aumentasse de uma forma mais suave, permitindo que os jogadores mais inexperientes não se sintam



Na DS podemos apanhar um Power-Up e guardá-lo para mais tarde.

desmotivados, mas sem alienar os jogadores veteranos com uma falta de desafio. A estratégia usada para manter esse equilíbrio foi a inclusão das 3 Moedas Grandes escondidas em cada nível. Apesar de não ser necessário apanhá-las para acabar cada nível nem sequer para acabar o jogo, são essenciais para o jogador mais hardcore sentir que descobriu todos os segredos e conseguiu encontrar as 120 moedas! Actualmente, acabar um jogo do Mario, não é uma tarefa demasiadamente complicada mas encontrar todas as moedas escondidas, isso sim já não é trabalho para amadores!
Em suma pode-se concluir que apesar do sentimento nostálgico de jogar Mario na primeira Nintendo, jogar os seus remakes na Wii ou na DS será uma experiência similar mas muito mais satisfatória. É um bom exemplo de que com dedicação por um projecto pode-se criar diversos remakes que são igualmente óptimos jogos sem pensar que a Nintendo está simplesmente a abusar da sua galinha dos ovos de ouro e a trazer-nos a mesma coisa vezes sem conta.



Na Wii ou DS terão uma experiência similiar e muito satisfatória.

O que New Super Mario Bros nos dá está perfeitamente explicito no seu nome. É o Mario clássico, mas com um toque de novo!
E sim, não se deixem enganar pelo bigodinho, o Mario é um homem moderno e até já faz Parkour saltando que nem um louco pelo Reino dos Cogumelos e dando impulso nas paredes para alcançar voos mais altos.
Isso sim é estilo!

João Sousa



Podem os ''especialistas'' apresentarem razões válidas para os videojogos serem considerados «arte»?



Qual será a «autoridade» capaz de identificar ''especialistas''?



É extremamente difícil e ao mesmo tempo fácil escolhe-los...



Comprar videojogos indicados pelos ''especialistas'' é uma boa ideia?

Arte e videojogos

O especialista

As chamadas sete artes da criação humana publicadas originalmente no "Manifesto das sete artes"(1911,Ricciotto Canudo); segundo diversos críticos necessitam de uma nova actualização. Após ter passado quase 1 século (!) desde a sua edição, alguns teóricos reivindicam os videojogos como parte da futura lista das novas expressões artísticas. Enquanto outros recusam entusiasticamente esta adição. **Serão os videojogos "arte"?**

«...o ''especialista'' impulsiona o mercado e as suas decisões podem determinar a forma como o fenómeno é transmitido ao resto da sociedade.»

«Quem válida uma expressão artística/criativa e humana? Um "especialista". Como se escolhe o ''especialista''? Com um "especialista" sobre "especialistas"». Esta forma de validação sobre os objectos da cultura de massas definida pelo filósofo/sociólogo T.Adorno (1903-1969), pode parecer redundante e cómica, mas é igualmente profundamente realista e actual. Afinal, em parte, o ''especialista'' impulsiona o mercado e as suas decisões podem determinar a forma como o fenómeno é transmitido ao resto da sociedade. Surge então, a pergunta "Qual será a autoridade capaz de lhe atribuir tamanho poder?". Não podemos igualmente descartar a existência de um factor extremamente importante, assumindo-se como predominante, nesta nova forma de expressão – o lucro.

Se virmos do ponto de vista histórico e científico, **algumas comunidades académicas recusam-se a analisar qualquer tema da sociedade sem que tenham pelo menos passado 50 anos.** Assumindo que este é o tempo mínimo para que o distanciamento e respectivo estudo seja mais profundo sobre qualquer dos eventos/fenómenos sociais. Sendo os videojogos uma nova indústria com cerca de 40 anos, começa aqui o problema da validação do ''especialista''. Contudo, esta "regra" não deixa de ser polémica ou considerada "antiquada". Existem outras disciplinas alertando para a imensidade de acontecimentos possíveis numa só década, fazendo com que a regra dos 50 anos seja desadequada para fazer análises a certos tipos de eventos. Vejamos o caso das artes plásticas. Antes do século XX existiam cerca de 2/3 movimentos artísticos por cada 100 anos, mas durante a última centúria, tivemos cerca de 30 a 50 (!) diferentes formas de expressão artística, explorando diferentes capacidades técnicas e outros médiuns conforme eram possibilitadas. Será válido num mundo rapidamente mutável como se tornou o nosso no último século, esperar 50 anos para validar fenómenos ou eventos e respectivos ''especialistas''?

Nos videojogos o problema apresenta-se ainda sobre outra forma, como ainda não existe um consenso sobre quem pode ser um ''especialista'', é extremamente difícil e ao mesmo tempo fácil, encontrarmos pessoas para esta função.

Novamente o "lucro" pode entrar nesta problemática.Por exemplo, em algumas publicações existe a proibição interna de atribuir notas negativas a certos produtos (senão determinadas produtoras cortam a publicidade paga na revista). Para o jogador mais atento este facto é óbvio; mas... **Quantos de nós, consumidores não compramos um jogo ou livros/documentários/filmes (sobre videojogos) pela indicação em algum artigo** numa revista ou da televisão/internet? Será este tipo de ''especialista'' válido ?

«Quantos de nós, consumidores não compramos [erradamente ou não] alguns jogos ou livros ou documentários/filmes (sobre videojogos) pela indicação em algum artigo de um especialista?»

Coloca-se assim outras perguntas. Quem são estes ''especialistas'', de onde eles aparecerem , qual é a sua experiência significativa, de que forma podem ser validados? Todas estas questões são legítimas; mas também conseguem colocar mais dificuldades do que resolve-las.

Até este momento, provavelmente os melhores exemplos apareceram através de **algumas pessoas das diferentes áreas** do conhecimento humano, que utilizando as suas ferramentas profissionais, **publicaram estudos ou/e realizaram conferências um pouco por todo o mundo sobre a temática.** Nas letras (jornalistas), ciências exactas (engenheiros), ciências sociais (sociólogos), economia (gestores, marketing e indústria), artes (Designers, artistas e arquitectos) ...

Nestes estudos e tentativas das validações dos seus argumentos, **existem duas formas principais de investigação utilizadas pelos ''especialistas''.** A examinação do conteúdo do videojogo (estudo interno) e a análise ao seu impacto na cultura (externo).

Na primeira, temos parâmetros para ajudarem na definição do objecto enquanto, bom ou mau ou passível de um consenso. Utilizando como ferramentas a descrição do género; dos gráficos, da jogabilidade, a história, a sonoridade, a apropriação entre a tecnologia disponível e o produto final, a relação com os escritos ou intenções dos autores... Em muitos casos, examina-se os objectos em questão, como um crítico de arte encara uma obra. Conforme a sua adequação num todo, o juízo final e argumentos são realizados.

Na segunda forma de análise, aborda-se os videojogos enquanto reflexão cultural. Procura-se entender como outros canais sociais e as diversas expressões artísticas são influenciados por este novo fenómeno. Temos por exemplo, na produção musical o evento *Videogames live* (2006>2010) e no ramo cinematográfico, filmes como *Super Mario Bros* (1993) e *Tomb Raider* (2001).

Embora estas formas de investigação possam ser consideradas adequadas, existem muitas vozes contrárias de vários pontos da sociedade, contribuindo para a dificuldade para validar "especialistas", ou os videojogos como expressão artística. Tal como outros sectores anteriormente receados (o cinema, a banda desenhada, a música, a literatura...); chegou a vez do novo fenómeno ser igualmente considerado imoral e demasiado influente.

«poderão os 'especialistas' apresentar uma proposta concisa e argumentos convincentes para validar os videojogos como expressão artística?»

Mas, serão todos estes juízos e opiniões válidas? Pode o público massivo ajudar a valida-los? E a comunidade científica e artística? Quando finalmente tivermos a fórmula de definição dos "especialistas", poderão os mesmos apresentar uma proposta concisa e argumentos convincentes para validar os videojogos como expressão artística?

Temos muitas perguntas para poucas respostas. Os videojogos são provavelmente, uma nova forma de fusão de expressões artísticas, contendo diversos arquétipos do conhecimento humano. Mas, (ainda) existem diversas opiniões contrárias; embora, grande parte desses argumentos sejam actualmente mais facilmente ultrapassados, a discussão não parece ter um fim para breve...

IvanFlow

AS SETE ARTES ORIGINAIS (CLASSIFICAÇÃO)


Literatura (palavra)


Dança (movimento)


Escultura (volume)


Cinema (imagem e movimento)


Pintura (cor)


Música (som)


Teatro (representação)

AS ÚLTIMAS ADIÇÕES


Fotografia (imagem)


Banda-desenhada (cor, palavra e imagem)

AS NOVAS PROPOSTAS (ARGUMENTOS)


Videojogos (fusão das diversas artes)


Arte digital (imagem virtual e programação)

FIFA 96



















Jogar *Fifa 96* é mais uma viagem no tempo. Aparecerem-me na memória, as recordações dos torneios nas casas de amigos, os cromos da bola na caderneta 95/96 e … a Mega Drive.

A série Fifa começou no longínquo ano de 1993, com o lançamento de *Fifa International Soccer,* a partir dessa data começou a aparecer pontualmente todos os anos um novo capítulo do jogo.
Fifa 96 na Mega Drive utiliza o mesmo motor do videojogo original, mas actualizado. Apresenta também alguns melhoramentos perante o seu antecessor [*Fifa 95*] introduzindo novas opções de jogo e uma base de dados mais realista [licenças oficiais]. Destacando-se igualmente nesta versão, a aposta forte da EA nos gráficos. As animações dos jogadores são fluidas e realistas, assim como as do público. Os menus são intuitivos e desempenham correctamente as suas funções.

«Os menus são intuitivos e desempenham correctamente as suas funções.»

Sobressaindo-se assim, em relação aos seus concorrentes temporais - *SWOS* ou *Man Utd*. O som, a música e os efeitos sonoros apesar de sofrerem um pouco [devido as limitações sonoras da consola], são adequados. Correspondendo as expectativas, cumprindo plenamente a sua função.
Durante o jogo deparei-me com alguns pequenos detalhes históricos e outras preciosidades do mundo do futebol. Podendo este aspecto, levar os mais curiosos a investigar os jogadores mundiais e a sua relevância nesta época. Como encontrar Quique Flores no Real Madrid ou um jovem Figo no Barcelona. Existe também um modo de edição, com o qual podemos criar mais 16 jogadores, 4 equipas [talvez criar o SCP, SLB, FCP e o clube da terra], ou simplesmente realizar transferências e actualizar alguns conjuntos. O jogo possui igualmente cerca de 11 ligas, onde não se inclui a Portuguesa, mas sim, as principais ligas europeias, a brasileira e outras... «estranhas»... Escócia? Suécia? Malásia? EUA? Enfim… Curiosamente não existem equipamentos listados [Celtic, Barça e quase todas as equipas italianas estão assim *alteradas*].

«...ainda impera a *fabulosa táctica* de pontapé para frente ou *Kick and Rush*.»

No relvado destacam-se ainda outras minuciosidades. *[Uma pequena nota; confesso que não jogava há anos, mas quando peguei no jogo agora, comecei um torneio espanhol, o qual acabei em pouco menos de 1hora em dificuldade Semi-pro. Será que o jogo ainda flui no meu cérebro ou simplesmente tem uma mecânica simples?]*. Cedo notei que qualquer remate do meio campo, mesmo que não vá para a baliza, o redes tenta sempre defende-lo; mas se estivermos dentro da pequena área o G.R não sai aos pés do nosso jogador, fica simplesmente impávido e sereno a espera do chuto. Também ainda impera a fabulosa táctica de pontapé para frente ou *Kick and Rush*. Embora o sistema de passes esteja muito melhor do que os seus antecessores; o melhor desempenho ofensivo ainda é através do *fussísmo/* individualismo. Correndo pela linha lateral e fazendo um remate cruzado. Aliás, esta forma de ataque tornou-se clássica nesta série da EA (fazendo parte do *ABC* de qualquer jogador de Fifa). Caso sejamos bem sucedidos, podemos ver um belo painel electrónico com diversas animações , seguindo-se de uma comemoração expressiva e

FIFA 96









personalizada utilizando os 3 botões do comando para colorir os festejos, com buzinas, gritos e foguetes.

«...a jogabilidade é bastante boa, destacando-se, os modos de jogo envolvendo equipas nacionais e clubes...»

Esta particularidade torna-se ainda melhor, se tivermos a jogar contra um amigo e queremos dar ênfase a nossa qualidade goleadora [enquanto o nosso adversário espuma de raiva]. Caso joguem contra o CPU, esperem um desafio igualmente apropriado.

Após a vitória final em qualquer competição, tem direito a uma pequena faixa a dizer ''Champion'' e um Cheat Code. Se quiserem, podem então pacientemente acabar os vários torneios e ligas, para desbloquear as diversas batotas, o que aumenta a longevidade do jogo.

Basicamente; a jogabilidade é bastante boa, destacando-se também, os vários modos de jogo envolvendo equipas nacionais e clubes, através de amigáveis, torneios e ligas.

«Fifa 96 ainda é extremamente divertido caso seja jogado com dois ou mais jogadores.»

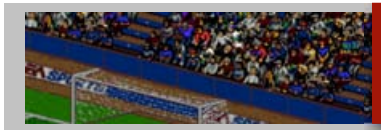
No entanto, esta não deixa de ser inferior quando comparada com alguns dos seus concorrentes mais directos - *SWOS* ou *ISS*. Algo que ainda se denota um pouco até a actualidade, em que a série FIFA demonstra sempre bons gráficos e uma jogabilidade menos empolgante.

Fifa 96 demonstra ser um videojogo não muito envelhecido e extremamente divertido caso seja jogado com dois ou mais jogadores. Se forem especialistas em futebol, podem sempre divertirem-se a ver a base de dados; a encontrarem jovens jogadores, agora actuais estrelas ou mesmo a recordarem antigos astros.

Então, do que estão a espera? Vão ao armário, peguem na Mega Drive, no cartucho e deixem-se transbordar pela magia do futebol virtual dos anos 90.

IvanFlow

Concorrência





Abreviatura: SWOS
Produtor: Sensible soft
AKA: Sensible World of Soccer, Sensible, Sensi,



Abreviatura: Man Utd
Produtor: Krisalis
AKA: MU- the double, Man Utd -TD, MU-TD



Abreviatura: ISS
Produtor: Konami
AKA: International Superstar Soccer

VERSÃO CD



Fifa 96 foi um dos jogos multi-plataformas, havendo inclusive versões para a quinta geração em 3D. Com comentários em tempo real, diversas câmaras e com a base de dados igualmente realista, foi um dos marcos da série. No entanto esta versão na Europa foi considerada inferior a sua concorrência mais directa [Actua Soccer, ver abaixo], **salvando-se pelas licenças de jogadores e equipas.**





FIFA 96
1995 MEGA DRIVE

JOGABILIDADE	4	SOM	4
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	5

4

Jorge Fernandes



Tendo jogado durante grande parte da minha infância o predecessor de Fifa 96, a minha principal crítica a este jogo é o facto de ele ter perdido grande parte da sua jogabilidade a favor de um incremento de realismo. O jogo tornou-se menos fluído, menos acessível a jogadores casuais, e de uma maneira geral menos divertido... embora mais desafiante?

Resumidamente o jogo trouxe mais realismo, melhores gráficos e animações, um maior grau de personalização e constitui um marco importante: a altura em que os jogos de futebol deixaram de ter piada.



João Sousa



O que tenho a dizer sobre o Fifa é o que diria sobre todos os outros jogos de futebol... gráficos um bocadinho melhores ou um bocadinho piores mas basicamente, na minha opinião são sempre a mesma coisa. Ainda me lembro dos meus amigos a comprarem anualmente os Fifas e eu só pensava: ''mas porque raio vão eles gastar dinheiro em mais um jogo igual só porque diz o nome dos jogadores novos''.

Para mim "Libero Grande" é o único jogo de futebol com alguma inovação pois punha-nos no lugar de um só jogador.



Ricky



FIFA Soccer 96 definiu o ponto em que FIFA começou a tornar-se uma série popular. Foi lançado para 7 plataformas (tendo a SNES e Mega Drive um motor mais atrasado) e abriu a possibilidade de um jogo de futebol dispor de licenças de jogadores, sendo um grande ponto para FIFA.

Pode ser um jogo divertido, com tudo aquilo que um jogo de futebol oferece e com um bom leque de modos de jogo, e bastante interessante quando jogado com amigos; no entanto, a jogabilidade isométrica (na SNES e Mega Drive) poderá ser de díficil adaptação para alguns jogadores.



FLAUSINAS DOS VIDEOJOGOS



Neste preciso momento o leitor deve estar a perguntar-se, "porquê um top 5 flausinas nos videojogos logo na 1ª edição?", bem, uma das razões passa pelo facto de esta ser a primeira vez que escrevo a palavra *flausina* e agora quero aproveitar para compensar por anos de negligência (flausina, flausina... o nome até é melódico se pensarmos bem), a outra razão passa pelo facto dos videojogos retro estarem inundados de princesas muito inocentes cuja ideia de uma noite louca de paixão não vai além de um passeio na praia de mãos dadas, felizmente temos também o inverso da medalha, aquelas raparigas que já estão num nível tão avançado que dão vontade ao autor do Kamasutra pegar num bloco de notas e escrever tudo o que elas têm para ensinar.

Antes de começarmos temos de estabelecer o que é uma *flausina*, o wikicionário descreve-las como uma "rapariga que traja com todas as extravagâncias da moda.", até estou disposto a admitir que esta descrição se aplicasse no século XIX, mas todos nós sabemos que esta definição já não se aplica aos dias de hoje, por isso decidi guiar-me pela descrição que encontrei no "answers.com" sendo esta: "Uma mulher considerada sexualmente promíscua", ou seja, esta lista não inclui raparigas que vendam os seus dotes, mas sim raparigas que são promíscuas simplesmente porque podem ou porque o podem ser ou porque elas têm algo a ganhar ao agirem assim para com o jogador

Com esta actualização na definição de flausinas (já vos disse que adoro esta palavra?) decidi que estava pronto para criar este top.

Gonçalo Tordo

5 CHANI — Dune



"Oh Paul, acho que me apaixonei por ti, quero estar sempre contigo"

Data da citação 2 minutos depois de te conhecer e de descobrir que fazes parte da nobreza.

Começamos a lista com uma rapariga muito dissimulada, filha de um brilhante cientista no planeta Arrakis, Chani é uma personagem completamente inútil, não nos dá conselhos úteis, não treina os nossos soldados, não nos traz poderes novos e pior do que isso a uma certa altura do jogo lá teremos de a salvar do mau da fita que a raptou. Até aqui nada de novo, o verdadeiro problema começa logo quando a conheces, ou será que sou o único que desconfia de alguém de que passa uma noite com o herói apenas 5 minutos depois de o conhecer? Ah e já referi que o herói faz parte da realeza e que ele tem o seu próprio palácio totalmente equipado com servos e exército privado... e que ele é menor de idade?

4 TALANA — Star Control2



"Tenho um contingente de mulheres que te quer agradecer pessoalmente, se fosse a ti tirava uma semana de férias"

Data da citação Um dia depois de teres passado a noite com ela.

A Talana é uma flausina em toda e qualquer definição, para começar podem vê-la no seu traje de batalha na foto acima, traje este consiste num bikini com um punhal no braço esquerdo (qual é que será o seu conceito de fato-de-banho?). Fazendo parte de uma raça alienígena cuja população masculina corresponde a uma percentagem ínfima, a Talana (e todas as mulheres do seu planeta) não são propriamente picuinhas na sua escolha de parceiros (e muito menos na sua partilha). A idade do herói do Star Control 2 nunca nos é revelada, mas temo que qualquer pessoa que grite "Cowabunga" quando está sozinho com outra mulher num quarto com as luzes apagadas seja novo demais para estas coisas, só uma autentica flausina teria a coragem se aproveitar de um miúdo desta forma.

3 HANA — Fear effect



"... Porque senão só conseguia esconder uma arma" (depois de lhe perguntarem porque não vai nua para uma festa)

Data da citação Imediatamente após ter tido relações com a parceira no elevador para distrair os seguranças...

A saga Fear Effect fala-nos da vida de uma mercenária Hana Tsu Vachel, das tríades chinesas, da mitologia chinesa, um futuro distópico e muitos outros aspectos que em qualquer outro jogo poderiam ser considerados interessantes, mas por alguma razão a única coisa que me lembro dos jogos é o facto da Hana se atirar tudo o que se mexe para conseguir atingir os seus objectivos, pouco interessa se ela quer distrair um guarda ou conseguir um bilhete VIP para uma festa da alta sociedade, se existe um fecho eclair no vestido a Hana abre-o, se existe um botão nas calças ela desaperta-o se a única coisa que ela tem vestida é uma toalha... ela larga-a. Sua flausina, muitas horas de entretenimento tu proporcionaste-me, eu saúdo-te.

AS FINALISTAS

2 POISON

Final Fight



Citação não disponivel

Heis um personagem difícil de explicar, ela era o inimigo que eu mais gostava de espancar nas arcadas, em boa parte devido à (falta de) roupa que exibia, era daqueles momentos em que fomos recompensados por gastarmos mesadas nas arcadas, nada como uma dominatrix que não tinha problemas em mostrar o que tinha para nos alegrar o dia. Infelizmente anos mais tarde tive a infelicidade de descobrir que todo este tempo estava a apreciar o corpo de um homem e não o de uma rapariga, de acordo com a Capcom, a empresa que criou a saga Final Fight a(o) Poison é na verdade um homem, não sei quanto a vocês, mas nunca me senti tão sujo como nesse dia, e não houve sabonete ou Cillit Bang que adiantasse. Só uma flausina do maior calibre seria capaz de deixar alguém neste estado.

1 Todas as raparigas dos 7 primeiros Leisure Suit Larry

(com excepção da prostituta no bar do primeiro jogo porque ela vai contra as regras deste Top)



Citação não disponivel

O título é longo, são demasiadas para contar e muitas delas não tinham mais do que 16 cores (ver imagem exposta), mas ninguém merece o título mais do que estas raparigas.

O Leisure Suit Larry foi o primeiro jogo não pornográfico que…"roçou" o tópico (sem segundas intenções), esta menina que vêm na imagem provavelmente até já tem netos, mas eu coloco-vos esta pergunta: Como é que ela e a todas as suas amigas podem ser outra coisa que não as maiores flausinas dos videojogos? Todas as outras raparigas, e eu uso este termo liberalmente (estou a olhar para ti Poison) têm algo em comum, elas tinham algo a ganhar ao seduzir o herói do jogo, isto simplesmente não se aplica nesta saga, o Larry é um homem de 40 anos, virgem, mora numa cave e anda com sempre com roupas que estão for a de mora á pelo menos 10 anos (mesmo pelos padrões dos anos 80).

Não existe razão alguma que leve qualquer mulher mentalmente sã a passar a noite com ele, mas por sabe-se lá como o Larry consegue dar-lhes a volta, por momentos pensei em escolher o Larry como a flausina e em vez destas raparigas, mas acho que um título mais apropriado para dar ao Larry seria "O herói que estranhamente, neste momento tenho inveja de não estar no lugar dele".

Microsoft Surface

Possibilidades Bluetooth



Catan





Numa altura em que o mercado está a ser invadido com tecnologias que tentam introduzir novas maneiras de interacção entre hardware/utilizadores, surgiu à uns anos a Microsoft Surface, uma mesa cujo tampo é uma superfície multi-toque de tamanho considerável (76cm) e no qual foi incorporado um computador desenhado especificamente para automatizar o seu processamento.

E qual o objectivo da Microsoft Surface? A Microsoft Surface pretende revolucionar a forma de interacção entre conteúdo digital e tanto pessoas como objectos reais. A superfície é capaz de reconhecer os gestos usuais que produzimos ao interagir com uma superfície multi-toque, tornando o processo simples e intuitivo e sem o auxílio de periféricos adicionais, o que torna a interacção bastante natural. Face às suas características, era importante conseguir que a detecção de gestos e acções fosse detectada em tempo real de forma a não desvirtuar a interacção com a tão conhecida lag, e isso foi brilhantemente conseguido, mesmo enquanto vários utilizadores a usam em conjunto, permitindo grandes potencialidades para a implementação de ideias que tirem proveito da colaboração entre utilizadores. Outro facto importante é os que os gestos são detectados sem ser necessário exercer pressão adicional sobre a mesa, deixando a impressão que a Microsoft Surface se torna facilmente como uma extensão do nosso corpo.
As potencialidades para este tipo de tecnologias são ilimitadas.

Juntem uma mesa, vários amigos, e pensem em tudo o que já fazem nestas situações... e agora adicionem-lhe a interactividade e conteúdos que a Microsoft Surface pode providenciar.

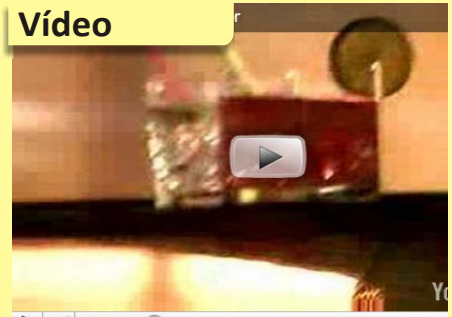
Pensando em soluções comerciais, não seria muito difícil ver mesas deste estilo em restaurantes, nas quais podíamos fazer os nossos pedidos interagindo de forma prática com a mesa, e na qual podíamos nos ir entretendo até os nossos pedidos chegarem, fazendo coisas desde navegar pela Web ou jogar jogos.
Um caso prático de sucesso, é a transferência dos tradicionais jogos de mesa de forma parcial ou total para este novo paradigma de interacção. O mais importante mantêm-se, que é o juntarem vários amigos a uma mesa para socializar e se divertirem, mas pode eliminar as partes chatas de ter que montar o tabuleiro, fazer contas, arrumar peças e.... eliminar batotices como o roubar o banco do Monopólio enquanto ninguém está a ver.

A VectorForm, que entre outra coisas também produz conteúdos para esta superfície, transportou o popular jogo de mesa Descobridores de Catan para a Microsoft Surface, combinando a detecção de objectos reais, como dados e visores para esconderem as vossas cartas, com a interacção por gestos, resultando numa maneira bastante interessante e fácil de jogar este grande jogo sem perder muito da sua mística.

Jorge Fernandes

+ INFO

Vídeo



Este é o trailer oficial do **Microsoft Surface** onde puderam ver algumas das potencialidades do dispositivo.

Vídeo



Neste vídeo puderam ver de que forma a interactividade do **Microsoft Surface** permite uma partida de ''The settlers of Catan''.



Restauro: Commodore AMIGA 600 e 1200

No final de 1990 recebi um Commodore AMIGA 500 pelos anos e a minha vida mudou completamente.

Tinha acabado de saltar de um Zx Spectrum para um Commodore AMIGA e o salto não poderia ter sido mais elevado. Uns anos mais tarde tive um AMIGA 600. Muitos anos mais tarde, em 2007 voltou o bichinho do AMIGA sobre a forma de nostalgia e decidi arranjar novamente um AMIGA (já não tinha nenhum). Procurei bastante no Ebay e lá encontrei um A1200 e um A600 **[1]** em bom estado. Ainda me lembro que paguei tanto de portes como pelas máquinas em si. Os AMIGAS vieram totalmente funcionais mas com um ar muito envelhecidos.

Os plásticos e as teclas estavam amarelados, o que tirava todo o brilho e glória desta máquina. Resolvi pintar a máquina no tom mais perto possível do original, tive assim de desmontar a máquina toda para poder pintar os plásticos e limpar tudo por dentro.

Para abrir o AMIGA é só meter a máquina de pernas para o ar e retirar os parafusos. Com jeitinho e tendo o Amiga já virado para cima, retiramos a parte de cima da caixa, atenção que temos as luzes/leds (Power/HD/Floppy) aparafusadas na parte de cima da caixa e ligadas á M.Board **[2]**. Temos de levantar a caixa com cuidado e desaparafusar o circuito onde estão as luzes. Já sem a parte de cima da caixa e sem as luzes/leds temos as teclas a cobrir a maioria da área da caixa. As teclas estão encaixadas numa placa de metal que está apenas encaixada na parte inferior da caixa. Não tem parafusos, apenas tem uma fita do circuito das teclas até á M.Board **[3]**. Para retirar a fita é só puxar com cuidado junto á M.Board. Sem a fita, já podemos tirar as teclas sem problema. Temos agora acesso á M. Board. Antes de tiramos a M.Board, tiramos o Disco rígido (se tiver) e a drive de disketes, mais um ou dois parafusos e mais um ou dois cabos e já só temos a M.Board á mão.



Os AMIGAS vinham de um modo geral com uma placa de metal onde estava aparafusada a M.Board, (á semelhança dos PCs), mas muitas pessoas tiravam esta placa para ganhar um pouco de espaço, acontecia muito no A600 para fins de upgrade. Para retirar a Board temos vários parafusos para tirar. Depois de os tirarmos todos, a Board parece não querer sair do sítio, mas depois de algumas tentativas ela acaba por sair bem, mas cuidado. não é difícil partir as portas de rato/joystick ou outra porta qualquer.

Finalmente, temos a máquina toda desmontada.



1 AMIGA 600 tal como me chegou ás mãos



2 Interior do AMIGA 600



3 Motherboard do AMIGA 600



4 Membrana do teclado e respectivas teclas



6 AMIGA 600 acabado de ser pintado



7 AMIGA 1200 a secar



8 AMIGA 1200 restaurado. Reparem na cor das teclas, esta era a cor da caixa....



9 AMIGA 600 restaurado



Retr0bite

Outro método para devolver o branco original é usar "Retr0brite" produto feito á base de peróxido de hidrogénio. mas atenção é preciso muito cuidado a utilizar este produto, pois é perigoso para a saude.

Mais informações aqui.

Podemos agora limpar cada componente. Utilizei um pincel seco para retirar o pó na Board e drive de disketes. É claro que em alguns componentes o pó está tão entranhado que temos que raspar um pouco, com muito cuidado claro, uma escova de dentes funciona bem. Em relação aos plásticos, antes de pintar, lavei muito bem com água e sabão, deixei secar e passei com lixa de água muito pouco granulada, o mínimo possível, utilizei lixa numero 1200. Esta lixa é muito fininha quase sem grão e é usada juntamente com água que vai tirando/lavando os "detritos" que vão saltando. Temos de passar a lixa com gentileza e indo molhando a lixa e passando a caixa por água. Temos que repetir o processo várias vezes. A lixa por si só tira um pouco do amarelado, mas não todo. Esta cor amarelada deve-se á exposição ao ar; humidades; sol e fumo de tabaco sendo este o pior inimigo. Depois da lixa, arranjei um Spray branco mate seco, e dei uma de mão com o Spray a uma distancia de +/- meio metro , e dei mais umas lixadelas em um ou outro ponto onde se acumulou tinta a mais, e dei mais outra de mão. O resultado foi melhor que o esperado**[6,7,8]**.



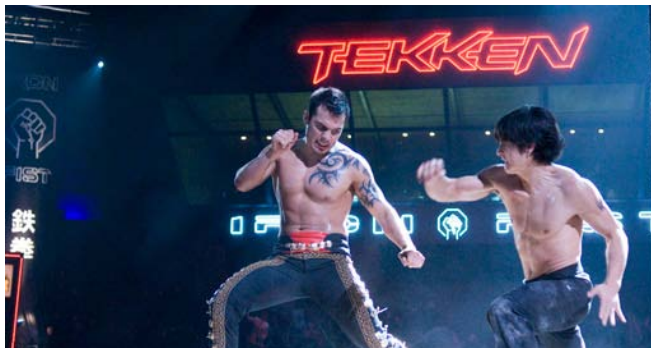
A parte mais difícil do restauro é sem dúvida as teclas **[ver caixa e 5]**. É muito complicado remover o amarelado sem tirar os caractéres das teclas. Lavei-as sem sucesso e até as meti na máquina de lavar loiça, mas o amarelado teimava em não sair. Desisti no que toca a teclas.

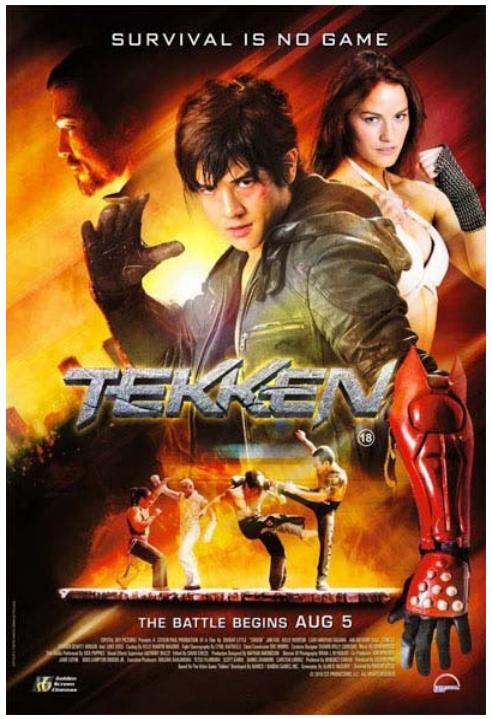
No caso do AMIGA 600 tive foi um pequeno grande problema, o anterior dono tinha partido uma parte do plástico para passar cabos para ligar a um disco externo. Era dificílimo a reparação da caixa, tive que comprar uma nova parte de cima o que foi baratíssimo no ebay, mas quando chegou verifiquei que ainda estava mais amarelada que a anterior, mas nada que lixa, tinta e muito trabalho não resolva**[9]**!

Tiago Lobo Dias

O FILME TEKKEN











O filme têm lugar num mundo futurístico, onde as nações perderam o seu lugar, sendo substituídas por um conjunto de companhias denomeadas Iron Fist. Entre elas, a companhia considerada a mais forte é Tekken, que domina os territórios pertencentes aos antigos Estados Unidos da América.

Jin Kazama, um lutador de rua treinado pela sua mãe Jun Kazama, vive nas favelas de Anvil, no redor de Tekken City, onde faz trabalhos para a resistência como forma de subsistência. Cedo se torna um alvo a abater, e num raid feito a Anvil para eliminar a resistência e os seus colaboradores, como Jin, a sua casa é atacada e a sua mãe Jun é assassinada. Jin, num misto de dor e arrependimento promete vingar a sua mãe, pretendendo reclamar a cabeça de Heihachi Mishima, líder da corporação Tekken. Para o conseguir fazer, têm de conseguir entrar no torneio anual Ironfist, hospedado em Tekken City e onde a presença de Heihachi é uma certeza…

A história é simplista e vive do tema mais *cliché* dos filmes/jogos de acção; a sede de vingança. Mas sejamos realistas, ninguém espera uma história elaborada deste tipo de filmes, apenas boas cenas de acção, capazes de nos entreter durante todo o filme, alguns efeitos especiais vibrantes, e claro, a essencial dose de *eye-candy* para sossegar as doses de testosterona que nos bombardeiam constantemente.

No caso concreto de Tekken, esperava-se especialmente boas lutas de arena, e pesando os prós e contras o resultado final é aceitável. As lutas apresentam um bom factor de entretenimento, estão bem coreografadas e com movimentos realísticos. Por outro lado, é provável que desaponte alguns dos fãs da franchise por ter poucos efeitos especiais, mas pessoalmente gostei deste pequeno fugir à regra dos filmes de acção. O pior é as lutas do protagonista, visto seguirem o eterno *cliché* do levar porrada até mais não, para depois de estar em sangue conseguir arranjar a inspiração e força de vencer… algo que deixa muito a desejar. Mas ei, nem tudo é mau, colocaram um duelo entre a Nina Williams e a Christie Monteiro, mostrando claramente o típico *fan service* japonês, que tenta captivar o público gamer.

Outro factor importante para o sucesso de um filme de Tekken seria uma representação fidedigna das personagens, pelo que tentarei falar-vos sobre o mesmo, embora não seja seguidor acérrimo desta ou de qualquer outra franchise de luta… não aprecio *button mashing*.

Em termos de guarda-roupa creio terem feito um bom trabalho, sendo que se aproximam >

TEKKEN O FILME













Nome: Tekken
Produtor: Namco
Ano: 1995

Lançado em 1994 para as arcadas, o jogo fez bastante sucesso, mas foi a sua versão Playstation, lançada em 1995, que permitiu catapultar este título para a franchise de sucesso.

PUSHSTART

bastante do que pode ser visto nos jogos, como as *power-gloves* e calças em chamas de Jin, as calças com uma traseira um pouco reveladora de Christie, os fatos provocadores das irmãs Williams, a máscara de Yoshimitsu, etc.

O que creio falhar por completo nesta adaptação é a personalidade que as personagens encarnaram, ou pelo menos das que tiveram mais tempo de ecrã. Jin aparenta ter um lado bastante playboy, conseguindo a proeza de se relacionar com duas mulheres bastante atractivas ao longo do filme… e ainda de ser atacado por outras duas. Christie não aparenta ser brasileira e ainda mais grave não aparenta no mínimo ser praticante de capoeira. Heihachi no fundo, no fundo parece ser boa pessoa e cheio de boas intenções. Kazuya preenche bem o papel de antagonista, mas também aparece como sendo praticamente o chulo das irmãs Williams e uma espécie de tio patinhas, onde numa cena praticamente roubada de *Death Race* ele mostra que o seu interesse único é apenas o dinheiro obtido com as ratings das lutas ao máximo.
Por fim, Christie e Jin formam um casal, reforçando a importância de Christie neste filme, o creio ser uma clara contradição da franchise.

Mas, considerando a história e a fama que as adaptações de videojogos para o cinema possuem, Tekken, mesmo com as suas evidentes lacunas, entra para o leque das melhores adaptações, não fugindo muito às perspectivas que se fizeram ao redor deste filme.

Supera claramente as adaptações de Street Fighter, e creio estar uns pontos acima dos Mortal Kombat. Apenas para concluir, gostei do facto de Jin Kazama ter chegado à final completamente de rastos, exprimindo bem a ideia que naquela torneio se lutava com vida em jogo, e fiquei um pouco desapontado por não termos visto a Anna Williams na arena…
Quanto à escolha das personagens que entraram no filme, não entrarei muito por aí, sendo que muitos ficarão certamente desapontados ao faltar esta ou aquela… mas por outro lado também não poderiam esperar que surgissem personagens como Gon, o que deitaria a baixo todo o grau de realismo deixado nas lutas.

Jorge Fernandes

O que fazer quando existem grandes sonhos e uma pequena conta bancária?







A resposta é simples: fazer um filme de baixo orçamento. Ou um com micro-orçamento. Então; mas, qual é a diferença?

Bem, embora ainda não exista uma definição ideal para qualificar um filme como de ''baixo orçamento'', o próprio termo e género diferencia entre diversos países e estilos. Por exemplo, uma comédia feita com $20 milhões, pode ser considerada como um projecto de "orçamento modesto", enquanto um filme de acção com a mesma quantidade dinheiro é de "baixo orçamento". Logicamente, seguindo esta regra, um filme de "orçamento micro" envolveria uma produção de somente alguns milhares de dólares (interessados?).

Quer saber mais sobre a produção de filmes?

Hoje em dia, equipamentos de cinema digital estão mais disponíveis ao nível do consumidor. Graças à queda do custo da tecnologia, cineastas autónomos não estão agora dependentes dos grandes estúdios para lhes fornecerem as ferramentas para produzirem filmes. A pós-produção também foi simplificada através de software não- linear; facilmente disponível em computadores pessoais.

Provavelmente saberá o leitor, que um filme *independente (aka indie)* é produzido na sua maioria fora dos estúdios das produtoras mais importantes. Mas, atenção, esta definição não tem que necessariamente significar "filme de baixo orçamento", embora geralmente assim o seja. Para serem considerados "independentes", somente menos de metade do financiamento pode vir de um grande estúdio. São igualmente caracterizados pela expressão artística do cineasta e como esta se insere no estilo do filme. As ideias gerais sobre estas películas é que são direccionadas para números inferiores de audiências e sua comercialização é caracterizada por diversas limitações.



Estes projectos não são lucrativos? Bem, talvez sejam!

Acima de tudo qualquer projecto é a expressão do seu criador e a sua satisfação pessoal com esta forma de arte. Tudo o que é preciso é uma modesta quantia de dinheiro, um bom guião e uma equipa talentosa com forte motivação para realizarem filmes.

Poderá o leitor, ficar surpreendidos ao descobrir uma imensidade de filmes, denominados por *Blockbusters,* feitos somente com alguns milhares de dólares e mesmo assim, tiveram um grande sucesso mundial. Alguns dos filmes patentes nesta lista incluem o *Blair Witch Project* (1999) com um orçamento total de $600,000 e cujas bilheteiras alcançaram quase $249 milhões (!). *Crouching Tiger, Hidden Dragon* (2000), uma produção chinesa independente com um orçamento modesto

Crouching tiger...



alcançou igualmente um grande sucesso mundial. *Halloween* (1992) produzido com $320,000 teve uma receita final nos EUA perto dos $47 milhões. Por fim, *Slumdog Millionaire* (2009) com $15 milhões, chegou a fasquia >

mundial dos $360 milhões. Isso sim, é sucesso!

Filmes com micro-orçamento

Provavelmente o melhor exemplo é *El Mariachi* (1992), cujo director Robert Rodriguez com só $7,000 não se pode dar ao *luxo* de

El Mariachi



empreender mais do que uma gravação/take por cena. Apesar disso o filme tornou se num grande sucesso comercial e recebeu excelentes críticas. Com este filme, também começou a jovem carreira deste cineasta; que pouco depois realizou outro: *From Dusk Till Dawn* em cooperação com o famoso Quentin Tarantino.

Paranormal Activity (2007) é um filme de terror escrito e realizado por Oren Peli, com uns meros $15,000. A crítica qualificou este filme como ''A'' (no sistema americano esta é a nota máxima), sendo uma obra ''frígida... assustadora, estranha...sem

8 SIMPLES CONSELHOS

Quais são os conselhos básicos para fazer um filme independente? Bem, Considere estes:

1. Escrever um guião. Acorrentado a um computador, comece a esboçar algumas cenas e o diálogo.

2. Defina um orçamento. Normalmente a pós-produção é cara. Os actores também não são baratos, por isso, porque não oferecer oportunidades a alguns (motivados) amadores...

3. Audições com os actores. Sente-se com eles, fale e tente ver de que forma pode o seu talento ser melhor aproveitado no filme.

4. Localidades. Procure sítios com bons ângulos de camera, paisagens adequadas e acessos baratos. Claro, não se esqueça de pedir as devidas autorizações.

5. Planei as filmagens (interior, exterior e o tipo de ângulos). Se tiver uma equipa grande comece a ver quais são os mais apropriados para cada localização.

6. Filme e divirta-se. Lembre-se de dormir e ...comer (isto é, senão gastou todo o dinheiro na equipa e actores).

7. Pós produção. Corte todas as partes más e veja como tirar melhor partido da sua matéria-prima.

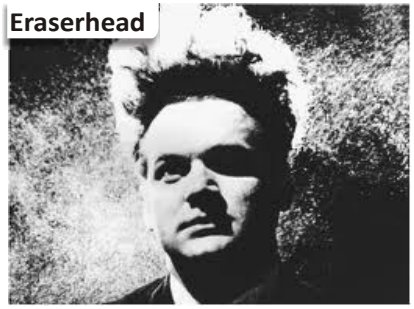
8. Nunca perca fé. Tenha em atenção que o talento e uma boa história normalmente valem mais para a audiência do que os *fogos-de-artificios*.

Paranormal Activity



recorrer a 30 anos de clichés no cinema de horror". Outro exemplo é o filme de culto *Eraserhead* de 1977, que custou cerca de $10,000 (em dólares da década de 70). O seu director, David Lynch teve tantos problemas em arranjar fundos, que foram precisos 6 anos para finalizar todas as filmagens

Eraserhead



(feitas somente quando Lich tinha dinheiro extra).

Claro, na época este director, nem tinha a fama da qual agora aufere, nem o orçamento, nem os patrocinadores...**Somente grandes sonhos e uma pequena conta bancária**...Tal como o leitor! Mas, se David Lynch pode faze-lo, porque não o você? Ainda a ler? Talvez você seja o próximo vencedor do *Sundance Movie Festival*!

Luzes, camara, Acção!



Proxima edição
O que é Machinima?



Philosopher Pinto

Se os ovos bons vão ao fundo e os estragados flutuam, e em *Dizzy II Treasure Island*, O Dizzy vai ao fundo e em *Dizzy III Fantasy World* ele flutua, quer dizer que Dizzy é agora um ovo estragado?

Dizzy II



Dizzy III



Nuno Pinto



Não viram a E3 deste ano? Então não se preocupem, porque nesta pequena tira de banda desenhada, poderão ter uma pequena ideia como foi.



Já imaginaram como será a rede social de Pac-man?

SITES & EQUIPAS



O **RETROGAMING** é um blog que através de análises a jogos retro, e não só, pretende fazer uma ponte entre diversas gerações de jogadores, relembrando o que de bom e inovador se fez há anos atrás e que culminou na cultura gamer dos dias de hoje.

Jorge Fernandes é o criador do blog retrogaming e o responsável principal pela criação e gestão dos seus conteúdos. Também conhecido nas comunidades gamers por Izilthir, é um acérrimo fã do género RPG, quer seja literatura, videojogos ou jogos de tabuleiro. Jogador desde os tempos do Spectrum, da Atari, da Amiga e de muitas outras consolas.



O Blog **RETRÓGADO** é todo um projecto que junta ideias, análises, entre outras coisas relacionadas a jogos antigos, aliando a boa disposição a uma escrita leve e dirigida a apreciadores de jogos já com alguma idade.

Ricky é um jovem seguidor de RPGs (sobretudo japoneses) e jogos antigos em geral. Fanboy da Nintendo desde a sua estreia no mundo dos videojogos, nutre um carinho especial pela sua Game Cube.



OSVELHOSTEMPOS é um projecto de retro-gaming suportado através do **vídeo e texto**. Procuramos relembrar, analisar e documentar esta "recente" indústria de entretimento, a sua herança e os arquétipos culturais para a comunidade de videojogos.

IvanFlow é membro da equipa desde 2007. É responsável pelos documentários e retroanalises em vídeo do Projecto. Esta no mundo dos videojogos desde da década de 80.

Gonçalo Tordo é membro da equipa desde 2009, é responsável pelas retro-análises e tutoriais do Dos-Box. Um grande fã das consolas e do PC.

João Sousa iniciado nesta cultura através do Spectrum e posteriormente PC e Mega Drive, recorda com nostalgia esses tempos e pensa no que poderemos aprender com essas obras hoje em dia, neste mundo sedento de interactividade.



O **UNIVERSO SPECTRUM** é um projecto português cujo objectivo é, não só servir de homepage oficial do #spectrum, mas também dar a conhecer o ZX Spectrum e as novidades relacionadas com este, servindo por isso como ponto de encontro de uma comunidade.

Nuno Pinto foi o criador do #spectrum (em Setembro de 2000), o qual deu posteriormente origem ao projecto Universo Spectrum. É o responsável pela manutenção deste mesmo canal, sendo também webmaster do Universo Spectrum colaborando na actualização do mesmo. Está no mundo da informática desde a década de 80!

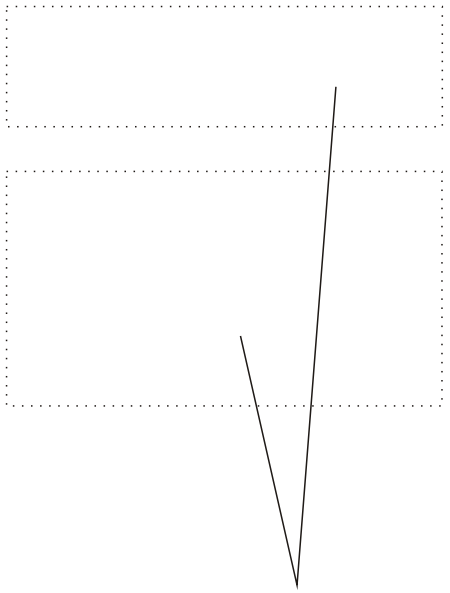
Mário Castanheira foi o criador do Universo Spectrum. É responsável pela manutenção e actualização deste, estando também responsável pela newsletter e pela correspondência electrónica do mesmo. Está no mundo da informática desde a década de 80!

SITES & EQUIPAS

INDEPENDENTES

Tiago Lobo Dias é membro do classicamiga.com
desde 2007 e faz parte da comunidade Amiga onde tenta preservar a glória desta velha máquina. Está no mundo dos videojogos desde 1983.

KLB esta no mundo do cinema desde a década de 80. Actualmente escreve periodicamente sobre vários temas para diversas publicações.



Este espaço pode ser teu! Para isso basta colaborares com a **PUSHSTART.**

Envia-nos um emai para que possamos elaborar uma parceria com o teu projecto/blog/site.

ESPAÇO SOCIAL

twitter.com/pushstartgaming

Brevemente

youtube.com/RevistaPushStart

revistapushstart@gmail.com

"Congratulations", acabaste a revista, mas e agora?

O fim?



Quase todos os bons videojogos, tem um princípio e um fim. Por norma enquanto jogadores só gostamos de acabar os interessantes, os inovadores, aqueles mesmo…Bons! Os outros ficam-se pelos níveis iniciais e por um distinto local na nossa prateleira. Mas e depois de finalizado o *bom jogo*? Queremos mais e melhor, por isso é esperar pelas várias sequelas com mais novidades e outros modos de interacção. Vida de jogador é por vezes dura…

Serve isto tudo para dizer que tal como os bons videojogos, este primeiro volume da **PUSHSTART** acaba aqui. Mas, não se apoquentem, porque próximas edições estão planeadas. Claro, gostaríamos de ter a vossa opinião para saber a direcção e rumo mais adequado. Assim como ainda temos em aberto várias posições na nossa equipa da redacção. **Acima de tudo este projecto pretende ser uma forma diferente para divulgar inciativas portuguesas** sobre videojogos/tecnologia/cinema. Interessados? **Certamente que será do beneficio da comunidade online, haver um local de difundir as várias opiniões,** sem que as mesmas sejam cortadas ou alteradas pela voz da indústria. Por isso esperamos receber brevemente alguns dos vossos *mails carinhosos*.

Enquanto isso, no próximo mês podem certamente esperar por uma nova edição da **PUSHSTART** com mais conteúdo interactivo e empolgante. Até lá, divirtam-se a explorar esta edição, assim como o trabalho desenvolvido pelos vários autores nos seus respectivos locais online. **No próximo mês PUSHSTART to continue!**

APOIOS

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

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



PUSHSTART

novamente em Outubro