Edição Digital de Colecionador

PUSHSTART

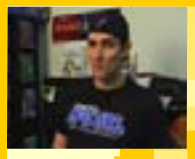
2.0

GRATIS
FREE
0%

Revista digital e interactiva de videojogos



TOP6



Fenómenos Nerd na net
Conhece-os!

4x4=?



Starcraft revisto em 4 opiniões diferentes

ESPECIAL



Eu, comando!
A história dos controlos

REVIEW

Metroid other M
Prince of Persia
Blue Dragon
Tower of Doom
Alien Breed
Mega Drive

AINDA NESTA EDIÇÃO: Old vs New: Street Fighter vs Street fighter IV | Audiovisual: Machinima || New Optimism | Tutorial: Dos Box | E muito mais!

PUSHSTART

FICHA TÉCNICA n.º2 Outubro 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

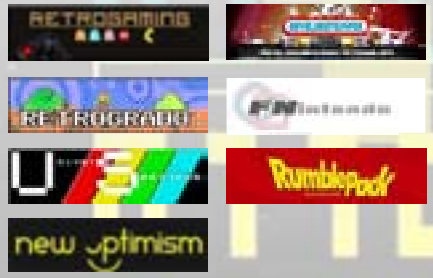
Fotografia
Sr. Google

email [sugestões]
revistapushstart@gmail.com

Periodicidade
Mensal

Edição
Volume 2, de Outubro 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.

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



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

EDITORIAL

Ready to continue? Então... PUSHSTART!

Após a primeira edição, recebida positivamente pela comunidade internauta, chega-vos agora a segunda edição da **PUSHSTART**.

Neste número vão encontrar artigos sobre alguns dos títulos históricos nos videojogos: *Metroid, Prince of Persia, Starcraft, Alien breed, Mega Drive, Street Fighter*... são nomes com expressão contemporânea, provando que os bons títulos nunca deixam de existir; são simplesmente reinventados ou melhorados. Certamente, este facto é também a resposta a vasta legião de fãs que anseiam em todas as gerações da apropriação dos seus nomes favoritos a tecnologia disponível. Por isso preparem-se para uma grande jornada temporal.

Esta edição também faz outra viagem; visitando alguns fenómenos relacionados com os videojogos, como algumas expressões *nerd* na internet e concepções artísticas como o Machinima. Aproveitamos igualmente para vos introduzir uma nova secção. Com um tutorial para reviverem alguns dos jogos em ambiente MS-DOS no vosso PC actual.

Então do que estão a espera? Á distância de um clique podem ver/ler estas e outras novidades!

PUSHSTART

ÍNDICE

Antevisão

Noticias

Actual
- Metroid other M
- Alien Breed
- Blue Dragon Awaken Shadow
- Torchlight
- World of Goo

Retro
- Prince of Persia
- Tower of Doom
- Dan Dare
- Manic Miner
- Mega Drive

Brevemente

OLD vs NEW
Street Fighter II
Vs Street Fighter IV

Especial
Eu, Comando!
A história dos controlos

4x4=16
Starcraft
4 opiniões, 4 pontuações

Top 6
Fenómenos Nerd
Estrelas na internet

Tutorial
DOS-BOX
Emulação fácil num PC

Brevemente

Brevemente

Audiovisual
- Machinima
- New Optimism

Humor

Game over
- Sites + Equipas
- Parcerias

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

A chegar em Outubro

DJ Hero 2		Ps3	360	Wii			
Fable 3	PC	Ps3	360				
Football Manager 2011	PC						
Lost Planet 2	PC	Ps3	360				
Max Payne III	PC	Ps3	360				
Prof. Layton and the Lost Future							DS
Star Wars: Force Unleashed 2		Ps3	360	Wii			
LOTR: Aragon's Quest		Ps3		Wii	Ps2	PSP	
The Sims 3		Ps3	360	Wii			DS
Wii Party				Wii			
WWE: Smackdown vs Raw 2011		Ps3	360	Wii			

DJ Hero 2



Ps3 360 Wii

DJ Hero 2

A seguir a Guitar Hero, surge este mês a nova versão do jogo musical com novos modos e uma nova e mais completa setlist para apreciadores da música electrónica, pop e hip-hop.

Fable 3



PC Ps3 360

Fable 3

Chega agora o terceiro capítulo da série de RPG com foco na interacção e realismo da Lionhead Studios, sempre dando especial atenção às decisões do jogador. Bom ou mau? Tu escolhes.

LOTR...



Ps3 Wii Ps2 PSP

The Lord of the Rings: Aragorn's Quest

Mantendo viva a chama da trilogia de Tolkien e do seu ambiente de fantasia medieval, neste novo jogo controlamos Aragorn em todas as suas missões e batalhas ao longo de uma grande aventura.

WWE



Ps3 360 Wii

WWE Smackdown vs. Raw 2011

Sendo dos jogos mais populares em Portugal, a edição deste ano do simulador de wrestling conta com novos modos de jogo e personagens, assim como uma melhoria na jogabilidade para uma experiência mais realista.

A chegar em Outubro

Castlevania: Lords of Shadows		Ps3	360				
Fallout: New Vegas	PC	Ps3	360				
Fear 3	PC	Ps3	360				
Gothic 4: Arkania	PC	Ps3	360				
Medal of Honor	PC	Ps3	360				
Nail'd	PC	Ps3	360				
Rock Band 3		Ps3	360	Wii			DS
PES 2011	PC	Ps3	360				



Ps3 360

Castlevania: Lords of Shadow

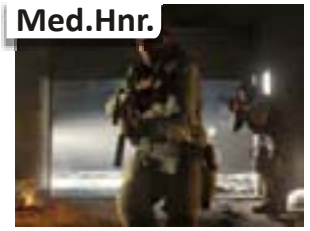
Contando com o apoio de Hideo Kojima, este capítulo da famosa série estreia-se nas consolas de nova geração com um jogo que não segue a rotina dos anteriores.



PC Ps3 360

Gothic 4: Arcania

Pode passar despercebida aos olhos de alguns jogadores, mas esta série de RPGs é de origem europeia e já tem alguns anos. Irá este capítulo superar as espectativas?



PC Ps3 360

Medal of Honor

Após alguns anos sem ouvir falar da série, a EA Games decide "recuperar" este franchise de FPS aplicado às consolas de nova geração. Será que vai inovar ou passar despercebido?

PES

PC Ps3 360

PES 2011

Chega já este mês a nova edição do jogo de futebol mais popular de Portugal, com novas funcionalidade e novidades, além da actualização do costume.

Playstation

Actualização do Firmware e a pirataria



A actualização obrigatória do firmware do PlayStation 3, a 3.50, além de permitir a reprodução de filmes no formato Blu-ray em três dimensões, bloqueou o uso de controlos não autorizados [AKA piratas].

Embora estes comandos sejam normalmente mais baratos, não são reconhecidos oficialmente pela Sony. Segundo as declarações oficiais da empresa, "esses controlos não oferecem a mesma confiabilidade, resistência e qualidade do que os originais. Em alguns casos, eles podem ser um risco para o jogador, podendo até explodir durante o uso".

Convém salientar que esta norma não se aplica aos produtos de companhias *3rd party* licenciados pela Sony.

Mass Effect 2 com «mudanças visuais»



A Bioware revelou recentemente que a versão de *Mass Effect 2* na Ps3, será diferente da sua congénere na XBOX 360, tentando aproveitar melhor a arquitectura e possibilidades gráficas na consola da Sony.

Greg Zeschuk [director do projecto da Bioware] quando questionado sobre a jogabilidade e as principais diferenças entre os dois jogos, referiu igualmente que ambas as versões serão «distintas, até porque os dois sistemas possuem diferentes formas de interacção, as quais pretendemos agora explorar».

O jogo está previsto ser lançado no próximo ano.

XBOX 360

Panzer Dragoon Kinect?



Foi anunciado na Tokyo Gameshow 2010 que Yukio Futatsugi, um ex-membro da SEGA que se tornou famoso pela criação de jogos como *Panzer Dragoon* e *Phantom Dust* está a trabalhar num novo projecto exclusivo para o *Kinect* da Xbox 360.

Este tem como nome “Project Draco” e até agora apenas vimos um pequeno teaser que parecia em tudo semelhante ao *Panzer Dragoon*.

Declarações ‘’estranhas’’

Recente vários membros executivos da Microsoft, tiveram declarações algo ‘’bizarras’’ sobre diversas temáticas relacionadas com a sua consola e a concorrência.

Primeiro Kudo Tsunoda afirmou que o «**PC não é actualmente a plataforma predilecta dos jogadores para FPS»**, considerando-os como obsoletos ... Mais tarde Stephen McGill [director da empresa no Reino Unido] declarou que o **Blu-ray é um formato antiquado**, sendo que a sua ausência na XBOX 360 é uma vantagem por permitir preços mais baixos para o consumidor, pois «o Blu-ray está prestes a passar à história. As pessoas passaram directamente do DVD para os downloads e para o streaming e por isso oferecemos streaming instantâneo em Full HD 1080p e com qualidade de Blu-ray».

Ambas as declarações foram recebidas no seio da comunidade com alguma controvérsia.

NINTENDO

Super Mario celebra o seu aniversário



Super Mario faz 25 anos e a Nintendo não podia deixar passar esta importante data em branco!

Para celebrar o aniversário do canalizador italiano, foi aberto um site comemorativo onde decorre um concurso em que poderão ganhar diversos prémios. Juntem-se à festa **aqui**!

Video



Neste pequeno vídeo podem ver a história de Mario durante os vários anos.

Data lançamento de Disney Epic Mickey



Disney Epic Mickey é um dos jogos 3rd party mais aguardados na Wii para o final do ano de 2010.

Este título de plataformas que envolve o rato mais famoso do planeta tem finalmente uma data de lançamento concreta que o coloca entre nós no dia 25 de Novembro.

Novas cores para a DSi XL



Aqueles que estão a pensar em adquirir uma DSi XL num futuro próximo deverão ficar satisfeitos por saber que a Nintendo tem planos para lançar três novas cores da consola no próximo mês de Outubro. No dia 8 encontrarão na loja os inéditos, azul, amarelo e verde. O mundo portátil enche-se assim de cor para enfrentar um Outono pálido.

EA anuncia My Garden para a 3DS



Durante o mês de Setembro a Tokyo Game Show 2010 trouxe vários anúncios de jogos por parte de diversas empresas.

Um deles foi My Garden, um simulador produzido para a 3DS pela EA que coloca o jogador a cuidar de um jardim. Segundo as primeiras informações, My Garden sairá na Primavera de 2011, e sendo este um título de lançamento da 3DS, será isso indicativo que a nova consola portátil da Nintendo só chegará até nós no próximo ano?

*Informações gentilmente cedidas pela FNINTENDO

PC

Vendas por Download superam compras físicas

De acordo com o grupo americano de recolha de dados NPD, as vendas de jogos de PC por download através de serviços como STEAM e Direct2drive superaram as vendas físicas de jogos de PC na primeira metade de 2010, tendo sido vendidos 11,2 milhões de jogos por download contra 8,2 milhões de unidades físicas, as vendas por download no PC têm aumentado anualmente, mas esta foi a primeira vez que superaram as vendas físicas.

Football Manager 2011



O famoso jogo de gestão futebolística está [quase] de volta com a Sega e a Sports Interactive *no banco* a orientarem a sua produção.

Aquele que é considerado por muitos como o melhor simulador no seu género, regressa com várias novidades para os seguidores da série FM.
Possivelmente o jogo estará disponível antes do final de Novembro...

AMIGA

Novas placas de expansão para Commodore Amiga

INDIVIDUAL COMPUTERS

Jens "Paradroid" Schönfeld, da Individual Computers anunciou que estão a ser desenvolvidas novas placas aceleradoras para os Amigas 600 e 1200.
Estas novas placas tal como as antigas dos anos 90, vão dar uma potência adicional atravez de um novo processador e de mais memória.

Para os 1200 que de origem tinham um CPU a 14Mhz e 2 MB de RAM, poderemos passar a:
CPU a 28 Mhz e 64 MB RAM por um preço estimado de 99 euros
CPU a 56 Mhz e 64 MB RAM por um preço estimado de 199 euros

Para os 600 que de origem tinham um CPU a 7Mhz e 1 ou 2 MB de RAM, poderemos passar a:
CPU a 25 Mhz e 32 MB RAM (sem preço estimado)

Tendo em conta o CPU e a RAM de origem o salto é elevadíssimo.

Ainda não se sabe se a memória será em formato SIMM ou se está incluida na placa não permitindo assim uma maior expansão. Segundo Jens Schönfeld as placas não terão FPU incluido.

A noticia ainda não é oficial da parte da Individual Computers mas já faz mexer a comunidade Retro.

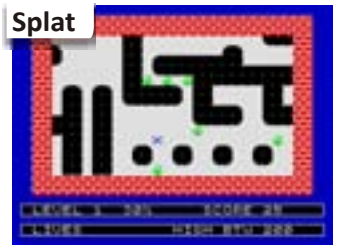
Tiago Lobo Dias

ZX SPECTRUM

REMAKES

Splat, o labirinto, está de volta! Baseado no jogo com o mesmo nome, de 1983, agora pode voltar a jogar este clássico no seu computador actual.

Splat



Outros novos títulos

- Magic Tokens
- Brainkrush
- OverLoad XOR and
- Overflow
- Radio Robot
- Nelo & Quqo and the Last
- Butifarreisson
- Color Tetris
- Grass
- Stick, The
- Freeway

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



Nome: Safecracker
Distribuição: Rafal Miazga

Este é um quebra-cabeças bastante simples a nivel de apresentação gráfica, mas não se deixe enganar, apesar dos seus gráficos não serem muito trabalhados, este jogo consegue cativar-nos facilmente.

A nivel sonoro este contem uma composição sonora muito boa no menu, deixando os normais efeitos sonoros de 48k para o jogo.



Nome: Karlos und Schatze der Azteken
Distribuição: Perspective Group

Karlos chega-nos da Russia pelas mãos de um grupo de programadores. É um jogo cujo os gráficos foram muito bem explorados, bem como a sua jogabilidade, tendo em conta que se enquadra dentro do tipo “acção”.

Este jogo faz parte de um compilação e tal como o safecracker é destinado ao Spectrum 48K o que nos deixa com os já conhecidos efeitos sonoros básicos.



Nome: Fighter
Distribuição: Perspective Group

O Fighter faz parte da mesma compilação do Karlos, porém, chega-nos pelas mãos de programadores diferentes (apesar de pertencerem à mesma equipa).

É um shoot-em-up cheio de estilo, mas vimo-nos forçados a consideramos os seus gráficos um pouco mais básicos do que os de Karlos. Isso à parte, é um jogo bastante viciante, especialmente se gostar de combates de aviões e que aconselhamos a não perder.

Mário Castanheira

METROID™ Other M

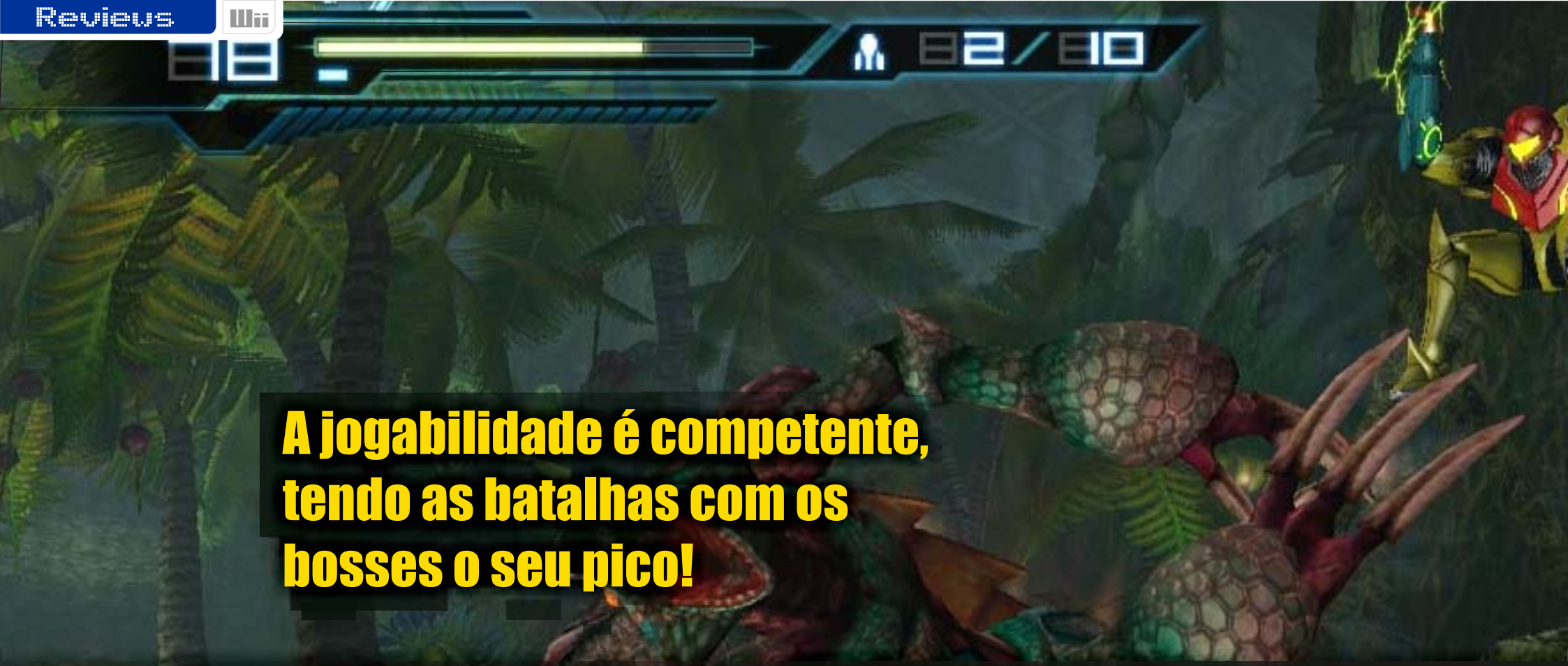
A série Metroid tem uma herança de peso e uma gigantesca legião de seguidores desde os tempos da saudosa Super Nintendo, plataforma que em pleno 1994 acolheu o seu terceiro capítulo, Super Metroid. Desde então a série reinventou-se nas consolas caseiras e também na NDS, optando preferencialmente pelo formato FPS.O "outro" jogo que aqui testamos vem oferecer um híbrido de acção na primeira e terceira pessoas, com algumas ideias próprias. Mas será que faz jus à licença ou deita tudo por água abaixo?

A jogabilidade de Metroid: Other M está ao alcance de qualquer jogador e é divertida no geral, apesar de não estar isenta de falhas. O jogo é um pleno 3D na sua maioria, mas só podemos jogar com o wiimote de lado, o que pode ser desconfortável para alguns. Apesar de tudo, isto não é fatal e facilmente habituamo-nos aos controlos.

Para passar ao modo "in your face" também não há qualquer dificuldade, basta a qualquer momento apontar o Wiimote para o ecrã, e apesar de não se poderem mexer, podem examinar o local e utilizar os mísseis se estiverem especificamente apontados para um alvo.



Sendo este um Metroid, upgrades não podiam faltar. Em termos práticos, este é como qualquer outro jogo da série: à medida que avançamos obtemos poderes novos, desde simples mísseis à pujante Power Bomb e ao icónico Screw Attack. Samus adquire vários poderes ao longo do jogo, entre velhos conhecidos e novas adições. E os power-ups não ficam por aqui. Há também vários power-ups que nos aumentam a quantidade de energia e mísseis, assim como quão rápido o charge shot fica pronto. O que este jogo muda em relação aos anteriores é a localização exacta destes power-ups, sendo rara a ocasião em que temos de pensar como lá chegar. Este jogo acrescenta também dois novos poderes de que a Samus pode usufruir: O Recharge Move, que recupera todos os mísseis da Samus, e até alguma da energia se esta se encontrar em estado crítico. Outro novo poder é o de se desviar de ataques iminentes carregando numa direcção. Se fizerem isto, Samus desvia-se para essa direcção e evita >



A jogabilidade é competente, tendo as batalhas com os bosses o seu pico!



completamente o ataque.

Lamentavelmente, toda esta acção está presa a uma linearidade que nos parece excessiva. Na maior parte das vezes basta ir do ponto A ao ponto B para caçar algo, sem possibilidade de sair do caminho pretendido. O jogo não só nos manda para onde ir, como nos proíbe de explorar o resto, e este creio que é um dos grandes males de Other M. Apenas no final teremos a possibilidade de irmos para onde quisermos e quando quisermos, para então reparar no quão limitadas são as nossas possibilidades de percurso durante a missão principal.

Felizmente, o que o jogo não dá em exploração, dá em combate. Voltamos a repetir, a jogabilidade é competente, tendo nas batalhas contra bosses o seu pico. Há um ou outro boss mais acessível, devido à facilidade com que recuperamos energia no caso de estarmos numa situação desesperada, mas regra geral, os melhores bosses não param quietos por nada. Ou os matamos com o que temos, ou morremos!



Deixando a jogabilidade para trás, e passando à apresentação, Metroid: Other M é realmente belo. Há muito pouco de que nos possamos queixar. Os modelos das personagens são soberbos e não destoam do estilo da série, a começar por Samus, com o bom aspecto que sempre teve. Os fundos e cenários estão cobertos de detalhes, primando pela variedade, portanto podem estar numa selva e, cinco minutos depois, numa sala cheia de >



Os fundos e Cenários estão cobertos de detalhes primando pela variedade

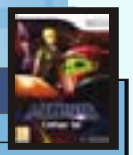


lava. Os efeitos visuais têm também excelente aspecto.

O plano sonoro é também muito bom, o que não significa que seja impecável, pois as vozes podem incomodar alguns. Porém, a música do jogo é excelente. Os temas, especialmente os clássicos, estão muito bem interpretados, e mesmo em fases em que não há música e só se ouvem os passos de Samus cria-se uma atmosfera sinistra que faz com que, no momento em que salta um inimigo do nada, também o jogador dê um salto do sofá! Sem dúvida bem feito.
Em longevidade, porém, Other: M não se destaca dos demais. A missão principal do jogo dificilmente preenche 10 horas, e devido aos power-ups e segredos estarem representados no mapa, conseguirão completar o jogo em 15 horas. O jogo tem também um modo difícil caso consigam 100% dos items, mas é igual ao modo normal, mas sem quaisquer items.

Conclusão:
Só nos apetece dar um valente puxão de orelhas à Team Ninja e Nintendo pela exploração limitada, vida facilitada, curta longevidade e outras coisas menores. Se esperam um jogo para competir com os melhores do ano vão ficar desapontados.

FNINTENDO



METROID OTHER M
2010 - Wii

JOGABILIDADE	4	SOM	4-
GRÁFICOS	4+	LONGEVIDADE	3

4

ALIEN BREED IMPACT



Em 1991 o commodore Amiga foi presenteado pela "Team 17" com um titulo fantástico chamado "Alien Breed". O jogo era um shooter visto de cima em que o jogador percorria um sem número de corredores e salas cheios de aliens. A tensão que este jogo nos proporcionava era fantástica, ainda me lembro de o jogar às escuras com o som bem alto. O jogo tinha bons gráficos e uma boa jogabilidade e tornou-se rapidamente num clássico. Mais tarde saíram várias versões como as "A.B. special edition 92" ; "A.B.Tower Assault" ou "A.B. 3D", todas elas ainda para o Commodore Amiga. Mas o PC teve também as suas versões:, (mais recentes) "Obliteration" e Evolution EP1".

No início de Agosto saiu uma nova versão chamada "Alien Bred Impact" tanto para a PS3 como para o PC tendo sido baseada na "Evolution EP1" . Nesta nova saga do clássico, continuamos a ter a mesma atmosfera que nos faz relembrar a velha versão de 1991. Mas todo o jogo está mais polido e trabalhado, a fazer jus à capacidade dos computadores actuais. O estilo de jogo continua o mesmo, mas agora com a vista "de cima para baixo" ligeiramente inclinada, podendo o jogador rodar o cenário 45 graus de cada vez ou para a direita ou para a esquerda.
Devido à perspectiva inclinada, um objecto que esteja encostado a uma parede no sentido cima para baixo no monitor não fica bem visível, mas tendo o jogador a possibilidade de rodar o ecran, tudo fica mais visível escolhendo o ângulo correcto para ver os objectos. Esta rotação torna-se mesmo necessária para combater o inimigo pois devido à inclinação temos mais visão no sentido da mesma, e ver antecipadamente o inimigo é por vezes a diferença entre a vida e a morte.

A mobilidade da nossa personagem é livre permitindo movimentos de 0 a 360 graus bem como apontar ao inimigo. Quando fazemos mira continuamos a deslocarmo-nos para onde queremos, mas sempre virado de frente para onde para onde fazemos pontaria. Este sistema é bastante eficaz, podemos movimentar-nos por onde queremos e apontar em simultâneo não sendo necessário parar, nem virar no sentido da acção. Apesar de não ser um "first person shooter" nem um jogo em puro 3D, a dinamica de movimentação e visão é muito boa. De notar que o jogo não possui um terceiro eixo, o vulgar "cima/baixo", e fica-se apenas por 2 eixos o que







pode facilitar o apontar a arma a um inimigo, mas não se pense que o jogo é fácil, pois os criadores do jogo para compensar meteram aliens a aparecer de todas as direcções sem aviso prévio. Vamos a andar e sai um do chão, ainda estamos a disparar para este quando parece outro vindo de trás ou vindo de uma parede. Temos de ter uma boa coordenação de "movimentação vs mira".

No que toca a gráficos, não podemos dizer que sejam maus, mas não é propriamente um titulo que leve a máquina (seja PC ou PS3) a aquecer muito a placa gráfica. Em relação á jogabilidade o jogo vai-se tornando mais interessante à medida que vamos avançando, com um maior número de inimigos a aparecer em simultâneo, com mais armas disponíveis para comprar e para melhorar. Temos aqui na parte do melhorar, opções como aumentar o número de disparos por minuto e também o nível de estrago provocado por cada disparo. Quanto ao som, os efeitos sonoros são bons sem serem geniais, a música ambiente vai nos mantendo alerta e com a tensão no ponto ideal.

A maior falha do jogo é mesmo a repetição de estilo e jogabilidade, constantemente temos que achar uma chave/cartão para abrir uma porta, ou temos que descobrir um terminal para ligar/desligar determinada função da nave e/ou acesso a outro sector. Basicamente temos de ir para onde apontam as setas e ir disparando para tudo o que mexe.

Apesar dos prós e contras, o seu baixo preço torna-o muito apelativo ainda mais para saudosistas do Commodore AMIGA. Para todos os que jogaram o jogo na velha máquina vão com certeza gostar deste titulo, mas não só o jogador mais Retro, pois o titulo possui várias qualidades bastante apelativas. Um jogo "tiro neles" a ter em conta.

Tiago Lobo Dias

VERSÃO AMIGA



A primeira versão do jogo data de 1991, sendo um dos jogos mais marcantes a figurar na bibloteca do AMIGA. Posteriormente foi adaptado a outros sistemas, assim como as suas sequelas.



ALIEN BREED Impact

2010 - PS3/PC/MAC

JOGABILIDADE	4	SOM	4
GRÁFICOS	3+	LONGEVIDADE	4

4





Blue Dragon: Awakened Shadow



Blue Dragon: Awakened Shadow é o terceiro titulo de uma franchise relativamente recente que têm enfrentado bastante críticas devido ao facto de mudar radicalmente o gameplay de cada titulo que lança. Embora por um lado se perceba a sua tentativa de encontrar um nicho de mercado onde se consiga afirmar como um titulo "must have", até o conseguir fazer está a alienar os fãs actuais. E com as constantes mudanças dificilmente alguém acompanha o enredo do princípio ao fim, pois mudam os géneros e os novos titulos perdem o seu interesse para os jogadores menos flexíveis.

No meu caso, esta franchise apenas me despertou o interesse nos moldes em que se encontra actualmente. Blue Dragon: Awakened Shadow é um RPG de acção onde controlamos a personagem principal, que criamos no inicio do jogo, e partimos para a aventura, auxiliados por um máximo de duas personagens, dentro de um leque variado que vamos conhecendo no desenrolar no jogo.

A história dá seguimento aos eve ntos dos titulos anteriores, e os seus heróis, como Shu, Kluke e Jiro, encontram-se agora a viver pacificamente na cidade de Neo Jibral. Desde então, a cidade têm vivido tempos pacíficos, o que permitiu que até o mais comum dos habitantes tenha conseguido aprender como controlar as suas sombras, e usá-las para facilitar as actividades do seu dia-a-dia. Mas os tempos de paz e sossego estão a chegar ao fim, e um raio de luz misterioso propaga-se pelo céu e inexplicavelmente todos os habitantes perdem a sua habilidade de controlar as sombras. Ao mesmo tempo, acordamos numa espécie de cápsula, numa base subterrânea debaixo de Neo Jibral . Sem memória, ou qualquer ideia do que se está a passar na superfície, divagamos pelos corredores vazios até por obra do destino chegarmos a um elevador que nos leva à superfície. Já na superfície encontramo-nos com Shu, Jiro, Kluke e descobrimos que por alguma razão somos a única pessoa capaz de controlar a sua sombra, e que a conseguimos partilhar com os nossos amigos. Juntos partimos para a aventura, tentando recuperar a nossa memória perdida e desvendar o mistério à volta do desaparecimento das sombras.

Confusos? É normal, pois este é daqueles títulos onde sentimos que por várias vezes estão a assumir que possuímos certos conhecimentos, não explicando certos pormenores importantes, e onde existem inúmeras referências a eventos passados que simplesmente desconhecemos .

A jogabilidade apresenta um dilema, visto que os controlos são bastante intuitivos e rapidamente estão a dominar os bloqueios, ataques e esquivos , o que é bastante positivo. Todavia, para derrotar inimigos mais fortes e os populares "bosses" torna-se obrigatório contarem com a ajuda









dos vossos parceiros, e aqui reside um grande problema, pois a sua IA está muito fraca, fazendo com que o suporte que nos providenciem seja uma incerteza constante, totalmente fora do nosso controlo. Tendo em conta que uma das premissas do jogo é o de seleccionar convenientemente os nossos aliados para conseguir produzir uma melhor réplica face ao tipo de adversário, isto torna-se bastante desapontante pois os nossos aliados não produzem o comportamento esperado.

Os gráficos e as "cutscenes" estão a um bom nível tendo em conta as características da DS. Em termos de personalizações, ao criar o vosso personagem têm algumas propriedades que podem mudar, como o estilo do cabelo, olhos, etc.., mas parece que não houve um grande esforço para introduzir um mínimo de variedade. Por outro lado, o equipamento do nosso personagem reflecte o seu visual quer no decorrer normal do jogo como nas "cutscenes", o que é muito interessante, mas que acaba por também ficar manchado pelo mesmo não acontecer com os nossos aliados. Ao longo do jogo podem também desbloquear novos penteados e emblemas, o que aumenta ligeiramente o nível de personalização.

O jogo conta com um sistema de "crafting" bastante interessante e simples de aprender e até mesmo dominar, o que nos leva por muitas vezes à caça de ingredientes específicos para melhorar o nosso equipamento, e ao mesmo tempo desperta o coleccionar que há em nós e passamos bastante tempo a criar equipamento diverso para completar a sua colecção ou simplesmente ver como fica a aparência do nosso personagem. Isto, e as side-quests permitem aumentar significativamente a longevidade do jogo, mas têm o efeito de dispersar a nossa atenção daquilo que é mais importante... o desenvolvimento da história principal.

No geral, Blue Dragon: Awakened Shadow é um bom jogo, mas contém bastante pormenores irritantes que nos impedem de ficar horas a fio a jogar, o que é suficiente para em última análise colocar algumas reticências para quem o está a pensar comprar, especialmente tendo em conta as outras alternativas presentes no mercado.

Jorge Fernandes



BLUE DRAGON Awk. Shd.
2010 - DS

JOGABILIDADE	3	SOM	3+
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	3+

4



TORCHLIGHT

O TorchLight é um RPG de acção, um dungeon crawler, um hack'n'slash, e é sem dúvida muito bom

O jogo oferece-nos uma jogabilidade alucinante, dotado de uma fluidez e acção impressionante, é capaz de nos prender por horas a fio sem dar-mos pelo tempo a passar.

O seu nome provém da cidade principal do jogo, TorchLight, que foi fundada após a descoberta de um grande depósito subterrâneo de Ember, um metal precioso e imprescindível para a prática da alquimia. Devido ao Ember, a cidade depressa atrai muitos mineiros e aventureiros à sua procura, e a sua exploração massiva depressa desperta o seu lado sombrio. O Ember é capaz de encantar qualquer tipo de equipamento, mas também pode ser usado para corromper quem o usa. Quem entra na mina à procura de Ember depressa descobre os efeitos nefastos que o mesmo teve com as civilizações que os antecederam. Neste cenário surge Syl, uma aprendiz de feiticeira que chegou a TorchLight à procura do seu mestre, Alric, que desapareceu quando investigava os acontecimentos estranhos na mina de Ember. Compete-nos agora ajudar Syl a encontrar o seu mestre e descobrir os mistérios à volta desta mina...

A história é simplista, servindo apenas para contextualizar as diversas ruínas de civilizações com as quais nos deparamos ao explorarmos a mina de Ember, e para justificar a chacina que ainda está por vir. Contudo não é algo que tire valor ao jogo, pois não é de longe um dos principais atractivos deste género.

A jogabilidade é bastante boa, fazendo lembrar bastantes RPG's que o precederam. Em especial, as suas semelhanças com Diablo saltam claramente à vista, e facilmente reconhecem elementos como town portal scroll's, identify scroll's, armas socketed e runas, equipamento mágico, raro e agrupado em sets, etc. Aliás até a própria cidade de TorchLight têm elementos que nos fazem lembrar as cidades de Diablo, sendo que o elemento mais evidente é o vendedor de itens não identificados, onde podem tentar a vossa sorte na compra de itens valiosos... ou então lixo desnecessário... e tudo em troca de uma módica quantia é claro. Em termos de jogabilidade destaco ainda o facto de os nossos inimigos não ficarem estáticos à espera que os confrontemos, podendo aparecer de balcões, tendas e outros esconderijos quando menos se espera.

Os controlos são bastante simples, seguindo a tradição do clique de botão esquerdo do rato para nos movimentarmos e atacarmos, e o direito para usar magia e skills.



TORCHLIGHT APRESENTA UMA GRANDE DIVERSIDADE DE EQUIPAMENTOS E ARMAS







O jogo conta também com um sistema de fama, que vai subindo à medida que acabamos as quests e derrotamos os chamados "named enemies", e desta forma passamos de ser um total desconhecido a um campeão reconhecido pela cidade de TorchLight. Pralém do sistema de fama, também existe o popular sistema de pets, havendo à escolha um cão, um gato, e em algumas edições um furão. Este sistema é sem dúvida uma grande mais-valia para o jogo, pois permite não só termos uma mochila secundária carregada pelo nosso animal, como enviá-lo de volta a cidade para vender os itens que carrega, evitando as terríveis viagens à cidade para vender "tralha". Mas se pensam que o animal é apenas uma mula de carga estão enganados, pois ele auxilia-vos ferozmente na luta, e é até capaz de aprender alguns feitiços, como os populares curativos.

TorchLight apresenta uma grande diversidade de equipamento e armas, e que podem ser melhoradas através do uso de gemas ou então de encantamentos. O jogo também traz consigo um mini-jogo de pesca, que oferece recompensas como equipamentoadicionais ao vosso animal, embora que apenas temporariamente.

Existem três classes de personagens por onde escolher: Alchemist, o mágico de serviço, Destroyer, a personagem melee, e Vanquisher, a arqueira/rogue.



O desenvolvimento da nossa personagem também não traz nada de muito novo, sendo que quando acabamos quests e matamos monstros ganhamos experiência, e ao subir de nível ganhamos os típicos stat e skill points. Pode-se distinguir um pouco por haver bastantes skills transversais a todas as classes, o que permite o uso de magia na personagem melee, etc.

As quests e side-quests não trazem nada de novo ao jogo, sendo apenas A razão para andarmos a explorar todos os cantos da mina, mas para os exploradores mais intrépidos e para os que não deixam nada por espreitar, nem é preciso ler o conteúdo delas, pois mesmo sem se esforçarem irão concluí-las no decorrer normal do jogo.

Os gráficos são bastante apelativos, apresentando um estilo bastante cartoonesco, e oferecem-nos uma diversidade relativa, pois embora o jogo seja um dungeon crawler, o facto de nos deparamos com diversas



O JOGO PARECE TER FUNDIDO O GÉNERO MEDIEVAL COM O STEAMPUNK







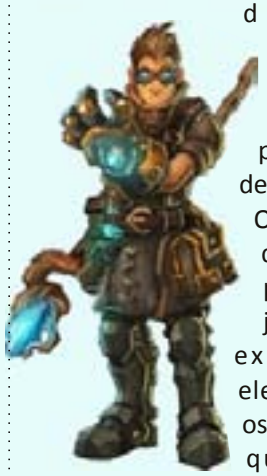
com o seu equipamento, o que se torna bastante interessante.
Embora os efeitos sonoros não sejam particularmente fora de série, a música é surpreendentemente boa, envolvendo-nos completamente no jogo, nos seus cenários arrebatadores e no ritmo efusivo do combate.

Em termos de cenários, monstros e armas, o jogo parece ter fundido o género medieval com o *steampunk*, e somos confrontados com uma mistura de goblins, espadas, espingardas, robôs, etc.



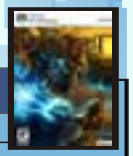
O único grande senão deste jogo é o facto de ele não oferecer a possibilidade de jogar em multiplayer, o que é uma pena, pois conseguiria elevar o jogo a um outro patamar de qualidade.

Resumindo, o jogo utiliza bastante bem os pontos fortes deste género, e embora não traga consigo grandes inovações, oferece-nos uma jogabilidade viciante, repleta de acção e muita diversão. A simplicidade das quests, e o facto de estarmos sempre a explorar a mesma mina, pode tornar o jogo algo repetitivo para alguns, mas a grande parte acaba por não padecer deste mal, correndo de volta à mina sempre que podem à procura de um loot melhor.



Os fãs de RPG's de longa data poderão achar o jogo algo fácil, e existem vários elementos como os encantamentos que propiciam esta situação, mas o jogo têm maneiras surpreendentes de nos cativar e minimizar este facto. Mesmo sem a vertente multiplayer, este é sem dúvida um título imprescindível para os fãs do género, e garanto que é impossível arranjar melhor a um preço tão reduzido.

Jorge Fernandes



TORCHLIGHT
2010 - PC/PS3/360/MAC

JOGABILIDADE	4+	SOM	5
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	3+

4+





WORLD OF GOO



Não me vou mostrar imparcial. Digo desde já que considero este jogo fantástico e sem dúvida um dos melhores jogos de toda a colecção disponível para a Wii. Porque abro já o *jogo* e digo tão directamente a minha opinião? Simplesmente porque esta obra-prima merece.

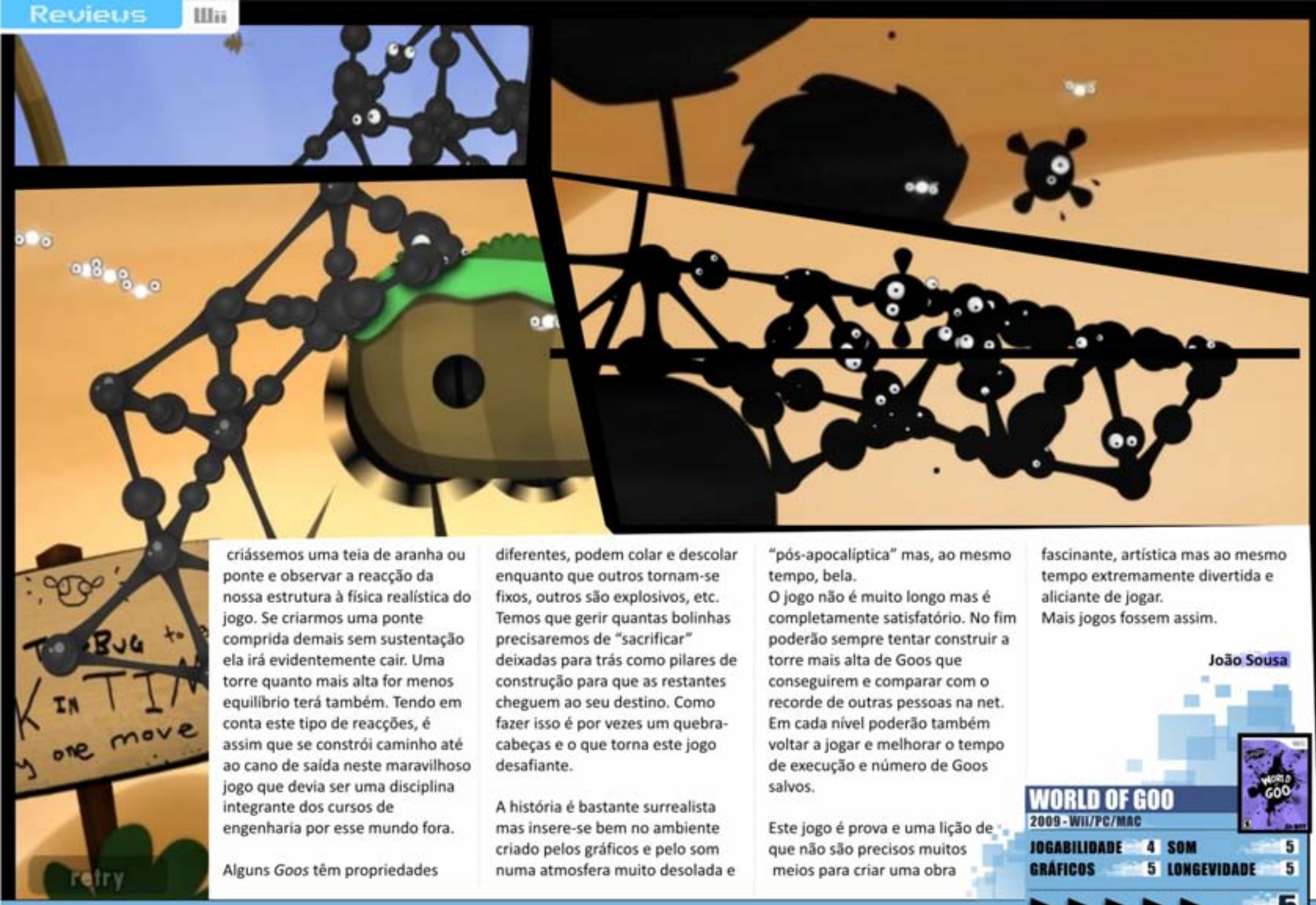
World of Goo é uma criação de apenas 2 autores independentes e "dá uma coça" à maioria das produções milionárias que por aí andam.
Os controlos estão apropriados não tendo sem utilizar nada de propriamente inovador, funcionam apenas como um ponteiro mas são tão eficazes desta forma como com o rato na versão de PC.

Não nos podemos esquecer que este é um jogo de WiiWare, ou seja, supostamente seria um produto mais simples, daí que se possa fazer download e o seu preço seja reduzido. Sinceramente já me arrependi bastante de dar mais dinheiro por muitos jogos que não chegavam aos calcanhares deste.

Os gráficos 2D são simples mas soberbos. Têm um espírito e atmosfera muito próprios e que fazem lembrar os ambientes criados por Tim Burton nos seus filmes. Este é um bom exemplo que a Wii pode fazer jogos com visuais tão impressionantes como os dos seus concorrentes com processamento gráfico mais poderoso, basta para isso imaginação e uma boa Direcção Artística.

A música é também simplesmente impressionante. Toda composta em sintetizador mas parece tocada por uma orquestra e consegue ser verdadeiramente épica e transportar essa sensação para a jogabilidade.

O objectivo do jogo é conduzir bolinhas de petróleo ("Goos") que estão espalhadas pelo cenário até um tubo onde serão sugadas e armazenadas num frasco. É-nos proposto sempre um número mínimo de bolinhas a apanhar para que possamos passar de nível e, tudo o resto, é pontuação extra. O conceito e objectivos são semelhantes ao do clássico Lemmings mas a jogabilidade em si é original. Temos que ir associando as bolinhas umas às outras como se



criássemos uma teia de aranha ou ponte e observar a reacção da nossa estrutura à física realística do jogo. Se criarmos uma ponte comprida demais sem sustentação ela irá evidentemente cair. Uma torre quanto mais alta for menos equilíbrio terá também. Tendo em conta este tipo de reacções, é assim que se constrói caminho até ao cano de saída neste maravilhoso jogo que devia ser uma disciplina integrante dos cursos de engenharia por esse mundo fora.

Alguns *Goos* têm propriedades diferentes, podem colar e descolar enquanto que outros tornam-se fixos, outros são explosivos, etc. Temos que gerir quantas bolinhas precisaremos de "sacrificar" deixadas para trás como pilares de construção para que as restantes cheguem ao seu destino. Como fazer isso é por vezes um quebra-cabeças e o que torna este jogo desafiante.

A história é bastante surrealista mas insere-se bem no ambiente criado pelos gráficos e pelo som numa atmosfera muito desolada e "pós-apocalíptica" mas, ao mesmo tempo, bela.
O jogo não é muito longo mas é completamente satisfatório. No fim poderão sempre tentar construir a torre mais alta de Goos que conseguirem e comparar com o recorde de outras pessoas na net. Em cada nível poderão também voltar a jogar e melhorar o tempo de execução e número de Goos salvos.

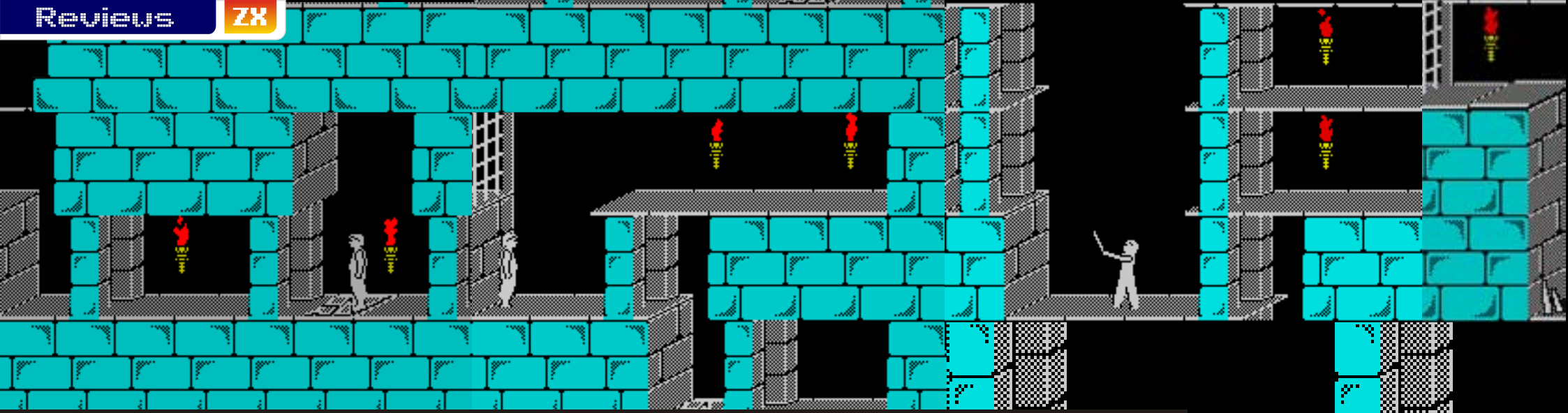
Este jogo é prova e uma lição de que não são precisos muitos meios para criar uma obra fascinante, artística mas ao mesmo tempo extremamente divertida e aliciante de jogar.
Mais jogos fossem assim.

João Sousa

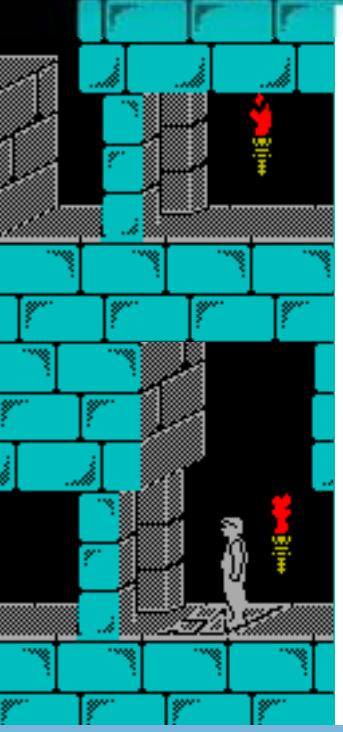
WORLD OF GOO
2009 - Wii/PC/MAC

JOGABILIDADE	4	SOM	5
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	5

5



PRINCE of PERSIA



O nome é quase que lendário e a mais recente adaptação para filme, feita pelos estúdios da *Walt Disney*, fez-nos considerar este título como jogo do mês.

Prince of Persia é um dos mais aclamados e conhecidos jogos de sempre e este, como não poderia deixar de ser, teve também a sua adaptação para o ZX Spectrum.

Esta conversão, que nos chega da Rússia, perde pouco em relação ao jogo original. Os gráficos estão muito bons, se tivermos em conta a máquina a que se destinam, claro, tendo sofrido alguns melhoramentos em relação à versão *Demo* que havia saído previamente. Destes melhoramentos, um que nos salta imediatamente a vista é a adição de cor. Não que esta adição seja algo de extraordinário, mas as poucas cores adicionadas parecem ter-se encaixado de uma forma harmoniosa, trazendo, definitivamente, algo de bom ao desafio.

No entanto, o que mais nos agradou em Prince of Pérsia, foi a sua jogabilidade. Os movimentos em torno do herói não podiam estar melhores, permitindo-nos correr, saltar ou mesmo movermo-nos cautelosamente através dos níveis do jogo, bem ao estilo do original. Um pouco mais distante de toda esta maravilha divinal de gráficos e de jogabilidade fica a composição sonora, a qual, diga-se, nos fez descer violentamente à terra! Tendo em conta que este foi desenvolvido exclusivamente para o *Spectrum 128k*, estávamos à espera da presença de alguma espécie de composição sonora de acompanhamento de forma a nos deliciarmos ainda mais. Qual não é, então, o nosso espanto ao verificarmos a presença de um monótono silêncio preenchido apenas por alguns efeitos sonoros ao bom estilo do *Spectrum 48k*. Além desta desilusão relativa ao som, lamentamos também a linguagem do jogo – Russa – mas a presença desta é, pelo menos, compreensível (ao contrario da ausência de uma mísera melodia)!

Tristezas à parte, é um jogo que deve ser relembrado, especialmente pelos amantes desta série, os quais irão certamente encontrar algumas surpresas nesta conversão (boas e más!).

Mário Castanheira



PRINCE of PERSIA
1996 - ZX SPECTRUM

JOGABILIDADE	3+	SOM	2
GRÁFICOS	3	LONGEVIDADE	2

Prince of Persia



Prince of Persia foi um dos jogos multi-plataforma que conheceu uma vasta fama em diversos sistemas. Inclusive, recentemente, foi concebido um novo remake, uma versão tridimensional com gráficos mais refinados para os serviços online de algumas consolas actuais.

Na tabela seguinte podem ver algumas das suas representações nas diferentes plataformas ao longo dos vários anos.

IvanFlow

NOTA: Esta lista refere-se somente ao primeiro jogo, não estão englobadas as sequelas. A tabela enumera igualmente só alguns sistemas de referência, evidentemente não nos é possível mostrar todo o seu legado.

Hall of Fame



Sistema: Apple II
Ano: 1989



Sistema: Amstrad CPC
Ano: 1990



Sistema: AMIGA
Ano: 1990



Sistema: Sam Coupé
Ano: 1990



Sistema: MS-DOS
Ano: 1990



Sistema: Atari ST
Ano: 1990



Sistema: TurboGrafx16
Ano: 1991



Sistema: NES
Ano: 1992



Sistema: Master System
Ano: 1992



Sistema: SNES
Ano: 1992



Sistema: Mega CD
Ano: 1992



Sistema: MAC OS
Ano: 1992



Sistema: Mega Drive
Ano: 1992/3



Sistema: PC98
Ano: 1993



Sistema: GameBoy color
Ano: 1999

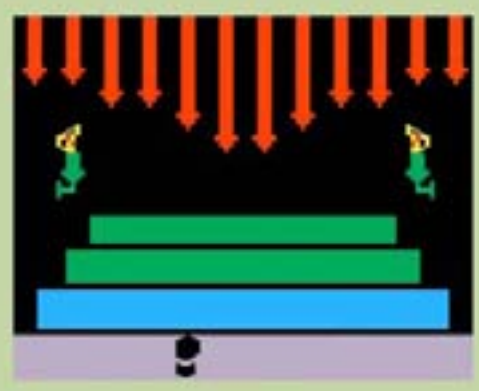


Sistema: XBLA/PSN
Ano: 2007/8

Tower of Doom

















Lançado em 1987, *Tower of Doom* é um jogo com uma profundidade do qual eu nunca esperaria encontrar na Intellivision, estamos a falar afinal de uma consola que ficou conhecida pelos seus clones de jogos como *Pac-man* e *Space Invaders*.
Tower of Doom é na sua essência um dungeon-crawler como Diablo ou Rogue, mas este apresenta-nos com algumas ideias absolutamente originais, especialmente se tivermos em conta a sua época e consola.
O jogo tem como objectivo escapar da *Tower of Doom*, esta pode ter entre 6 a 32 pisos dependo da dificuldade que escolhemos e daí teremos de explorar a torre.

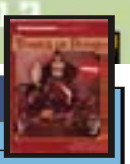
Quando iniciamos o jogo a primeira coisa que reparamos são os 3 ecrãs em simultâneo que nos aparecem, estes são um mapa que se vai desvendando à medida que exploramos a torre, o nosso inventário que contêm todo o equipamento que encontrámos e a visão geral do jogo onde controlamos o nosso personagem. Existem dezenas de armas, itens, poções, armaduras e até armadilhas espalhadas por cada piso, ao principio sentimos-nos algo confusos porque não sabemos quais são os efeitos de nenhum destes objectos, até porque muitos dos objectos que encontramos possuem efeitos maliciosos como poções que nos retiram força ou que nos tornam mais lentos, como tal é aconselhável que disponham de um papel e caneta para anotarem quais os itens que não devem apanhar, até porque muitas vezes estes apenas diferem na sua cor.

O combate é uma das maiores proezas gráficas que já vi na Intellivision, quer o nosso personagem quer os seus inimigos são muito detalhados e com excelentes animações (tendo em conta o sistema é claro), infelizmente esta é o maior elogio que o posso atribuir, isto porque o combate é muito superficial, só temos um ataque e apenas no podemos mover para a direita ou para a esquerda, no entanto se quisermos evitar os inimigo podemos subornar-los com tesouros ou outros objectos que vamos encontrando.

O sistema de level up do jogo é bastante diferente do que estamos habituados, isto porque não existem "pontos de experiência" como nos outros RPG, em vez disso ganhamos experiência ao coleccionarmos tesouros, o problema é que estes também podem ser usados para subornar os nossos inimigos, como tal teremos de fazer escolhas, outro aspecto interessante passa pela evolução dos nossos "stats", cada vez que matamos um monstro a nossa força sobe mas a diplomacia desce, por outro lado ao subornamos um inimigo presenciamos o inverso, esta tarefa é dificultada pelo facto que nem todos os monstros podem ser mortos. Outro aspecto a ter em consideração é a alimentação do nosso herói, se este não se alimentar eventualmente começamos a perder pontos de vida, se aliarmos isto tudo às armadilhas, poções e itens cujos os finais não os conhecemos até ser tarde demais, *Tower of Doom* demonstra ser um dos jogos mais complexos do seu tempo.

Tower of Doom é um daqueles jogos que nunca ouvimos falar antes mas quando o experimentamos ficamos agarrados, felizmente este está disponível no game room do *Xbox live arcade* por apenas 240 MS points (3€), tornando esta uma aquisição obrigatória.

Gonçalo Tordo



TOWER of DOOM
1987 - INTELLIVISION

JOGABILIDADE	4	SOM	3
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	5

4+



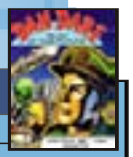
DAN DARE Pilot of the Future

Baseado na personagem de banda desenhada criada por Frank Hampson, em 1950, Dan Dare: The Pilot of the Future é, certamente, para quem possui um Spectrum, um nome com o qual esta familiarizado. Para os mais esquecidos, o jogo envolve o herói, Dan Dare, que se vê forçado a intervir após o maldoso Mekon ter ameaçado enviar um asteróide, do tamanho de um pequeno planeta, contra a terra, se as suas condições de se tornar no senhor do Universo não forem aceites.

Neste enredo, bem ao estilo das histórias da banda desenhada, o utilizador é confrontado com um jogo extraordinário, carregado de acção bem como de algumas animações de Dan Dare, enquanto espera ordens da nossa parte. Naturalmente, visto que foi criado para o ZX Spectrum 48K, a nível de som, este encontra-se limitado aos habituais efeitos sonoros, compensado-nos apenas com uma boa jogabilidade que, ao fim de alguns minutos, passamos a dominar totalmente e nos ajuda a perder a noção do tempo que estamos colados à cadeira.

Algo que devemos destacar, visto ter-nos agradado imenso, foi o facto de que, quando eliminamos um inimigo, este não volta a aparecer. Com esta estrutura de jogo devemos, então, guiar o nosso herói ao longo do jogo, contra diversos inimigos e desafios contando também com a ocasional e desagradável presença das mensagens de Mekon, numa fútil tentativa de nos desmotivar. Fútil, porque o destino da terra está nas nossas mãos e porque depende apenas de nós descobrir uma forma de impedir esta ameaça ao nosso tão amado planeta e mantermo-nos fora da sombra deste terrível vilão.

Mário Castanheira



DAN DARE
1986 - ZX SPECTRUM

JOGABILIDADE	4	SOM	3+
GRÁFICOS	4+	LONGEVIDADE	3

4



MANIC MINER











Em homenagem aos mineiros presos na Mina no Chile aqui vai a Retroreview de Manic Miner (e, apesar da brincadeira, desejamos que sejam resgatados em segurança!)

Este é um daqueles jogos que definem uma geração. *Manic Miner* relata as aventuras de um mineiro preso nas mais estranhas minas que já alguma vez se viu (vendo bem as coisas, os mineiros no Chile até não estão com muito azar comparativamente a este).

Em cada Câmara das minas deparamo-nos com os mais estranhos inimigos, desde telefones saltitantes a focas com uma bola no nariz e a sanitas com vontade de nos morder.

A jogabilidade é simples. Este é um precursor dos jogos de plataformas em que cada nível se desenrola apenas num painel sem movimento em que temos que ir saltando de plataforma em plataforma tentando evitar os inimigos e apanhando a chave que nos dá acesso à abertura da porta em direcção à caverna seguinte. Em termos de dificuldade este jogo é impiedoso, um pequeno toque num dos "monstros mutantes", (quero acreditar que é isso que todas aquelas estranhas criaturas são) ou nas armadilhas espalhadas pelo cenário, faz-nos perder imediatamente uma vida e recomeçar o nível. O número de vidas também não é, nem de longe, abundante.
A única estratégia é observar muito bem os padrões de tudo que se mexe no ecrã e com timing perfeito descobrir uma das poucas hipóteses diferentes de conseguir acabar cada nível.

Nem todos os jogos antigos conseguem manter-se atractivos hoje em dia. Vistos agora, os Jogos de Spectrum têm gráficos arcaicos, poucas cores e loading caracteristicamente horrível. Se o jogarem no verdadeiro ZX Spectrum com a cassete no leitor e ouvirem durante 10 minutos algo semelhante a isto:

zzzzzzzzxxxxxxxttttttt trxxxxxxxiiiiiii ZXXDFsdsmmxxm ajjweeeee. Apesar de tudo são jogos que trazem bastante nostalgia. Ainda hoje aprecio jogar o *Manic Minner*, não só pelas recordações que traz mas porque continua a ser um bom produto.

Existem diversas versões do jogo na net e são recriações fieis do original que valem a pena jogar. Tenho conhecimento de uma versão recente para a *Nintendo DS* em que os gráficos receberam uma actualização mas os níveis são idênticos. Esta versão facilita ligeiramente as coisas pois tem um sistema de password que não nos obriga a voltar ao início do jogo quando perdemos todas as vidas.
Na mesma onda de outros clássicos para a mesma plataforma como *Chuckie Egg* e *Snowman*, *Manic Miner* é, sem dúvida, o meu preferido do conjunto e algo que merece continuar a ser jogado.

João Sousa





MANIC MINER
1983 - ZX SPECTRUM

JOGABILIDADE	5	SOM	5
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	4

5



Sega MEGA DRIVE

Identificação

Abreviatura: Mega Drive
Produtor: Sega
Ano: 1988[JP], 1989[EUA]1990[EU]
AKA: Genesis, Sega.
Geração: 4.ª

"Mais forte do que tu?"

Contar a história da *Mega Drive* é quase como contar a história da própria SEGA. Tudo começou no início dos anos 80; a empresa possuía uma boa reputação nos jogos de árcades e tinha uma aceitável legião de seguidores. Com esta forte base, em 1983, apresentaram [modestamente] a sua primeira consola - a *SG-1000*. Embora não tenha tido grande sucesso, abriu caminho para em 1987 introduzir outro sistema chamado *Master System*. Apesar de esta consola só conhecer um sucesso aceitável na Europa e no Brasil, foi importante, para cimentar alguma posição e nome da empresa no mercado. Mas, se a SEGA queria obter melhores resultados precisava de encontrar novas estratégias...

Graças as suas consolas prévias, a empresa começou a possuir experiência no mercado doméstico e após alguns anos de pesquisa e desenvolvimento, em 1988 no Japão... Surgiu a *Mega Drive*! Enquanto nos EUA em 1989 devido aos problemas de registo do nome, foi necessário renomear o sistema para *Genesis*. Finalmente, em 1990 na Europa, tínhamos a *Mega Drive*.

Para se diferenciar da concorrência, a empresa começou a usar várias campanhas agressivas de marketing. A mais popular foi a redução qualitativa do mercado a um simples número. A *Mega Drive* era a consola com 16 bits e através disso distinguia-se da concorrência [a primeira versão tinha em letras douradas esta referência na sua estrutura]. Possuía também uma capacidade gráfica e sonora deslumbrante para a sua época, assim como utilizava controlos de formas ergonómicas.

Enquanto nos jogos disponha de boas conversões da excelente biblioteca arcade da SEGA [*Altered Beast, Golden Axe, Hang on...*]. Nas 3rd party tinha o apoio de várias produtoras de renome; como, a Konami, a Capcom, a Namco, a Electronic Arts... Curiosamente, alguns destes videojogos foram apoiados por figuras populares, casos de *Michael Jackson Moonwalker*, *Joe Montana football* e/ou *Evander Holyfield's "Real Deal" Boxing*. Mais tarde o aparecimento de uma certa personagem azul [Sonic] ajudou a cimentar ainda mais a sua posição no mercado.

No entanto, apesar de tudo isto, a *Mega Drive* não teve grande sucesso no Japão, em parte por causa da fraca biblioteca de RPG´s. Todavia, a história em outros países era diferente, a consola dominava no mercado Americano e Europeu.

Em 1991, com o aparecimento da *SNES*, uma nova batalha avizinhava-se. Desta vez a SEGA não queria ser dominada, apostou fortemente em campanhas de marketing anti-Nintendo, tentando assim apelar a ideia que a sua consola além de superior, era destinada a um público maduro. Apareceram slogans corrosivos como "SEGA does what Nintendon´t" e expressões como "Blast processador", para evidenciar o processador mais rápido do que a sua congénere da Nintendo.

A SEGA ainda investiu em mais dois sistemas que podiam ser acoplados na *Mega Drive - Mega CD* [1992] e a *32X* [1994]. Mas com um preço muito elevado e poucos bons jogos disponíveis, ambas as plataformas não deslumbraram no mercado.

Pouco tempo depois, a empresa anunciaria o corte ao suporte e desenvolvimento de jogos para a quarta geração, para se focar totalmente na sua *Sega Saturn*. Seria assim o começo do fim da *Mega Drive,* finalizando a guerra da SEGA pelo controlo do mercado das consolas desta geração...

Em termos mundiais a consola vendeu cerca de 40 milhões de unidades, sendo a consola mais vendida da SEGA. Em Portugal, o sistema conheceu uma vasta popularidade e foi a consola predilecta da 4.ª geração. Certamente um dos mais importantes marcos da indústria dos videojogos, que se reflecte hoje nos diversos serviços e produtos para reviver um dos melhores sistemas da história dos videojogos.

IvanFlow

Acessórios +populares



Nome: Mega CD+32X
AKA: -



Nome: Menacer
AKA: Gun, Light gun, Pistola.



Nome: 6 Button Arcade Pad
AKA: Comando 6 botões

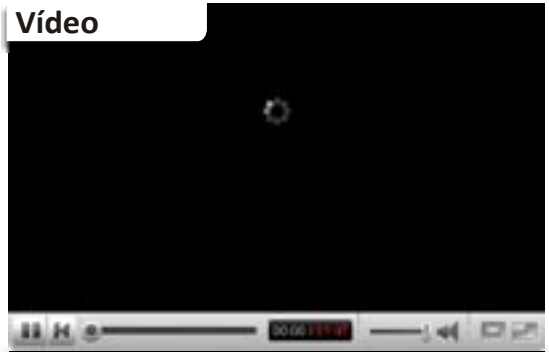


Nome: Sega Power Base Converter
AKA: Adaptador Master System

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 a história da Mega Drive, desde o seu aparecimento ao declínio e herança.

Hall of Fame

Exclusivo



Nome: Sonic
Produtor: Sega
Ano: 1991



Nome: Street Fighter II T.
Produtor: Capcom
Ano: 1993



Nome: Road Rash
Produtor: EA
Ano: 1991

Exclusivo



Nome: Streets of Rage
Produtor: Sega
Ano: 1990

Exclusivo



Nome: Shinobi
Produtor: Sega
Ano: 1989

Exclusivo



Nome: Rocket Knight
Produtor: Konami
Ano: 1993

Exclusivo



Nome: Comix Zone
Produtor: Sega
Ano: 1995

Exclusivo



Nome: Shining Force II
Produtor: Sega
Ano: 1994



Nome: Fifa Int. Soccer
Produtor: EA Sports
Ano: 1993



Nome: Mortal Kombat
Produtor: Acclain
Ano: 1993

Exclusivo



Nome: Virtua Racing
Produtor: Sega
Ano: 1994

Exclusivo



Nome: Gunstar Heroes
Produtor: Sega
Ano: 1993

Hall of Shame



Nome: Shaq-Fu
Produtor: EA
Ano: 1994



Nome: Dark Castle
Produtor: Sillicom B.S.
Ano: 1991



Nome: Action 52
Produtor: FarSight Studios
Ano: 1993



Nome: Revolution X
Produtor: Midway
Ano: 1994

STREET FIGHTER VS STREET FIGHTER IV

Tratando-se daquelas séries que qualquer jogador auto-intitulado "hardcore" reconhece ou já ouviu falar, *Street Fighter* praticamente define todo um género, o dos jogos de pancadaria. O seu estilo baseado nas artes marciais, nas suas personagens carismáticas (quem não conhece *Ryu* e *Ken*?), na sua jogabilidade arcade (cujas bases se mantêm quase intactas até aos dias de hoje), *combos* levados da breca, o prazer e diversão que esta experiência multiplayer pode trazer, todos estes e mais factores tornam *Street Fighter* numa das séries de videojogos de maior sucesso.

O sucesso não foi imediato, e foi no 2º jogo que a série atingiu uma enorme popularidade, não só tendo grande procura nas arcadas como também nas várias plataformas para que foi lançado, sendo preferido por grupos de amigos para jogos e torneios, cultura mantida até aos dias de hoje, sendo possível encontrar amigos a jogar alguma versão do jogo, ou mesmo torneios com jogadores casuais, regulares e veteranos. O jogo atingiu uma popularidade entre os vários jogadores que, segundo o meu treinador: "Antes, era para isto que a malta se baldava às aulas: para ir tudo jogar *Street Fighter*, um pouco como os jogos de futebol hoje. Sempre valeu a pena!".



Recuemos até ao começo desta série, precisamente até 1987, inicialmente lançado exclusivamente para as arcadas japonesas pela *Capcom, Street Fighter* consistia muito basicamente num jogo de tareia de um para um, com artes marciais e alguns ataques especiais, havendo modos só para um jogador ou, como fora principalmente desenhado, para dois jogadores. Este jogo contava com oito personagens danadas para a pancadaria, sobrevivendo até hoje *Ryu, Ken e Sagat*; sendo apenas os dois primeiros jogáveis. A sua jogabilidade era simples mas viciante, murros, pontapés e saltos, permitindo um número pequeno de combinações especiais (também para variar um pouco): o *Hadouken*, o *Shoryuken* e o *Senpu Kyaku*; tendo o seu número aumentado consideravelmente e tornando-se também um dos pontos principais desta série.



Sempre com principal foco na experiência multi-jogador, a *Capcom* tem sempre em especial atenção os jogadores hardcore e o espírito que criado em torno da série, sendo um público-alvo preciosíssimo para quaisquer decisões na evolução da série, como "aqueles tipos que trazem sempre o seu próprio *Stick* para os torneios". Desde o primeiro jogo, a *Capcom* sempre deu ênfase ao modo a dois, sem descurar os jogadores que não levavam nenhum amigo ou que só tivessem uma moeda a mais: um modo arcada de dificuldade





De 1987 para 2008 muito mudou...





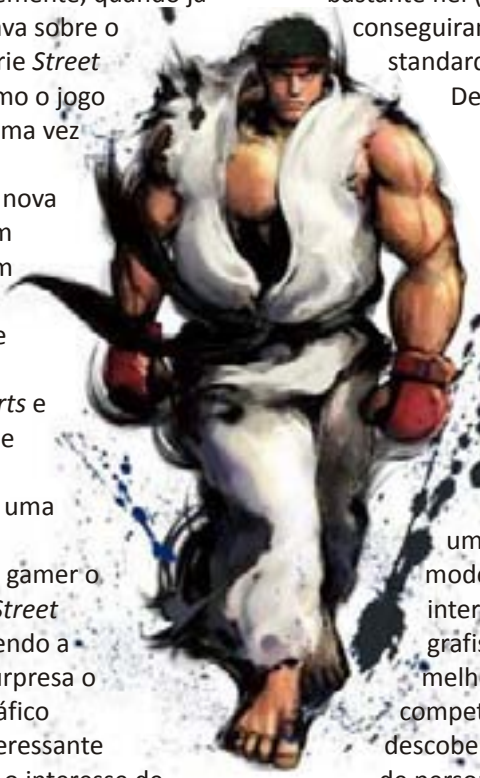


progressiva onde enfrentaríamos todos os personagens que aproveitavam para deixar as suas ameaças.

Com o passar do tempo e com um bom sucesso inicial, a *Capcom* achou boa ideia levar *Street Fighter* a conhecer novos horizontes, nomeadamente uma expansão ocidental e para mais plataformas: ao *TurboGrafx-CD*, ao *Commodore 64* e ao *Amiga*, havendo ainda tempo para fazer umas versões melhoradas do jogo.

A *Capcom* depressa esqueceu grande parte das personagens do jogo e foi na segunda versão que surgiram nomes sonantes para muitos jogadores, como *M. Bison*, a *Chun-Li, Dhalsim, Guile, Zangief, Blanka* (tudo para além da lixívia), *Vega e Sagat*; expandido sempre o leque de personagens a cada nova versão – um ponto positivo para qualquer bom jogo de luta: quantos mais melhor.

Mais recentemente, quando já se questionava sobre o futuro da série *Street Fighter* e como o jogo poderia alguma vez melhorar e adaptar.se à nova geração, num momento em que a sua actividade se resumia a *remakes, ports* e jogos da série *Capcom Vs.*, surgiu como uma surpresa na comunidade gamer o anúncio de *Street Fighter IV*, sendo a sua maior surpresa o seu estilo gráfico bastante interessante que acolheu o interesse de todos os fãs da famosa série de jogos de luta.



A sua jogabilidade permanecia bastante fiel (como todos conseguiram ser) às bases e standards da série do género. De 1987 para 2008 muito mudou, a jogabilidade tornou-se mais complexa, bastante mais fluída e mais abrangente ao crescente número de botões nas suas plataformas, permitindo um número bastante superior de *combos*, um maior número de modos (para manter o interesse do jogador), um grafismo constantemente melhorado, o ambiente competitivo e de constante descoberta, um maior número de personagens danadas para a porrada, contra o computador, contra um amigo ou, a maior inovação no quarto elemento da série, um adversário de qualquer lado do mundo (é sempre giro dizer isso, mas pode até mesmo ser o vizinho do lado) através do jogo online, o que não só multiplica a longevidade do jogo, como aumenta o seu interesse e o número de adversários com que nos deparamos – sendo algo obrigatório num jogo do gabarito de "Street Fighter" nesta nova geração de consolas.

Lançaram-se inúmeros jogos de luta, no entanto, nenhum conseguiu superar a popularidade de *Street Fighter* que conseguiu manter-se fiel às suas origens e melhorar sempre no melhor sentido e capaz de agradar os seus fiéis seguidores e corresponder às suas expectativas.

Ricky

Eu, comando !!!

Periférico essencial a qualquer consola é o seu controlo, sem este não é possível apreciar correctamente qualquer experiência com um jogo. O seu design e funcionamento é essencial, determinado a forma como apreciamos um videojogo. Durante a curta história desta indústria de entretenimento tivemos propostas curiosas, inovadoras e outras sólidas; sendo evidentes as influências nos sistemas mais actuais. Numa época cujos novos comandos [Wiimote, Kinect e Move] apostam em novas referências, porque não (re)ver alguns antecedentes?



A **Magnavox Odyssey** começou a dinastia das consolas e dos controlos. Incrivelmente... Tudo começou com o *rodar* de um Botão [e não através do premir de um].



O **Pong** da Atari, foi um sistema cujos controlos assemelhavam-se a um cilindro. Uma plataforma simples para conceitos básicos.



O **Telstar Arcade** da Coleco, tinha uma disposição curiosa. De forma triangular, num lado havia um volante, noutro uma pistola e na última face 2 cilindros.



O **Color TV Game 15** da Nintendo, possuía 1 cilindro e 1 botão. Era destacável da consola.



O controlo do **Atari 2600** foi originalmente criado para ser facilmente adaptado entre diversos jogos e/ou géneros diferentes. Possuía só 1 botão.



O **ColecoVision** usava uma disposição entre teclas númericas e joystick . Tinham 14 botões [!]. Algo curioso para os sistemas desta época.



O **Vectrex** embora não tenha sido um sistema popular, foi a primeira consola a usar 1 joystick analógico. Possuía igualmente 4 botões.



O **SG-1000** da Sega, com1 joystick e 2 botões. Este controlo foi alvo de diversas alterações durante o período de vida desta consola, sendo este na imagem uma das versões finais.



A **NES** introduziu e patenteou no mercado o conceito do D-pad em cruz. Fundando assim o padrão do controlo moderno. Tinha também 4 botões.



O controlo da **Master System** revelava uma [provável] inspiração no sistema da Nintendo. Possuía 1 D-Pad e 2 botões.



No comando do **Atari 7800** salientava-se 1 D-Pad com uma espécie de saliência convexa para *maior conforto* do polegar. Usava também 2 botões.

1.ª GERAÇÃO



ODYSSEY [1972]



PONG [1976]



T. ARCADE [1976]



COLOR TV GAME [1977]

2.ª GERAÇÃO



VCS/2600 [1977]



COLECOVISION [1982]



VECTREX [1982]



SG-1000 [1983]

3.ª GERAÇÃO



NES [1985]



ATARI 7800 [1986]



M. SYSTEM [1987]



O design do comando no **TurboGrafx-16** foi [provavelmente] inspirado na geração anterior. Tinha 4 botões e 1 D-Pad.



A **Mega Drive** trouxe consigo um conceito diferente, um controlo de formas redondas e mais ergonómicas, completado por mais 4 botões. O seu sucessor apostou na mesma fórmula adicionando somente mais 3 botões.



A **SNES** começou uma nova era de controlos. Introduziu no mercado uma disposição de botões que se tornou padrão no mercado. Tinha 1 D-Pad e 8 botões.



A **NeoGeo** tinha um comando cuja referência eram os controlos das máquinas de arcade. Destacava-se as suas proporções enormes, 7 botões e 1 joystick.

4.ª GERAÇÃO



TURBOGRAFX-16 [1987] MEGA DRIVE [1988] SNES [1991] NEOGEO [1993]



A 2.ª versão do comando da **Sega Saturn** com 10 botões e 1 D-Pad. É considerado o design mais adequado para jogos 2D de luta.



A **PS1** com o **Dual-Shock Analog Controller** melhorou o design original do seu controlo. Com 2 joysticks analógicos, 1 D-Pad e vibração. Num total de 11 botões.



A Nintendo apresentou através da **N64** um novo conceito de comandos. Um joystick analógico auxiliado por 10 botões e 1 D-Pad. O interface era feito de três formas diferentes. Mais tarde introduziram um sistema de vibração e um modo compatível com os cartuchos do Game Boy.



O **Jaguar** foi um dos últimos sistemas da Atari. O seu controlo tinha [ainda] um teclado numérico. Uma herança de modelos anteriores. O comando tinha no total 17 botões e 1 D-Pad.

5.ª GERAÇÃO



SATURN [1994] Ps1 [1994] N64 [1996] JAGUAR [1994]



A **Dreamcast** com um controlo bizarro mas extremamente ergonómico e funcional. Com 7 botões, 1 D-Pad e o joystick analógico. Colocou no mercado outras opções como o **Visual Memory**. Um cartão de memória com 1 D-Pad e 4 botões para desfrutar de alguns mini-jogos.



A **Xbox** apresentou dois joysticks analógicos, 1 D-Pad e 10 botões. A primeira versão do comando foi considerada pouco ergonómica, tendo sido alterada para outro modelo mais confortável [na imagem].



A **Gamecube** com um controlo com 2 analógicos, o [famoso] D-Pad e 8 botões. Este comando tornou-se mais popular devido a sua compatibilidade com a próxima geração.



A **Ps2** com o *Dual Shock 2* limitou-se a melhorar ligeiramente o modelo anterior. Com 11 botões, 1 D-Pad e 2 joysticks analógicos.

6.ª GERAÇÃO



Dreamcast [1998] Ps2 [2000] XBOX [2001] GAMECUBE[2001]



O controlo da **XBOX360** pode ser conectado a consola através do sistema de wireless ou de cabo USB. É compatível com o PC através do sistema Windows. Tem 2 joysticks, 11 botões e 1 D-Pad.

XBOX360 [2005]



A **Wii** revolucionou os controlos. Um sistema wireless, introduziu uma nova forma de jogar através de movimentos mais envolventes entre jogo e jogador. O **Wiimote** tem 8 botões,1 D-Pad e 1 altifalante , enquanto o **Nunchuk** possui 2 botões e 1 joystick analógico.

Wii [2006]

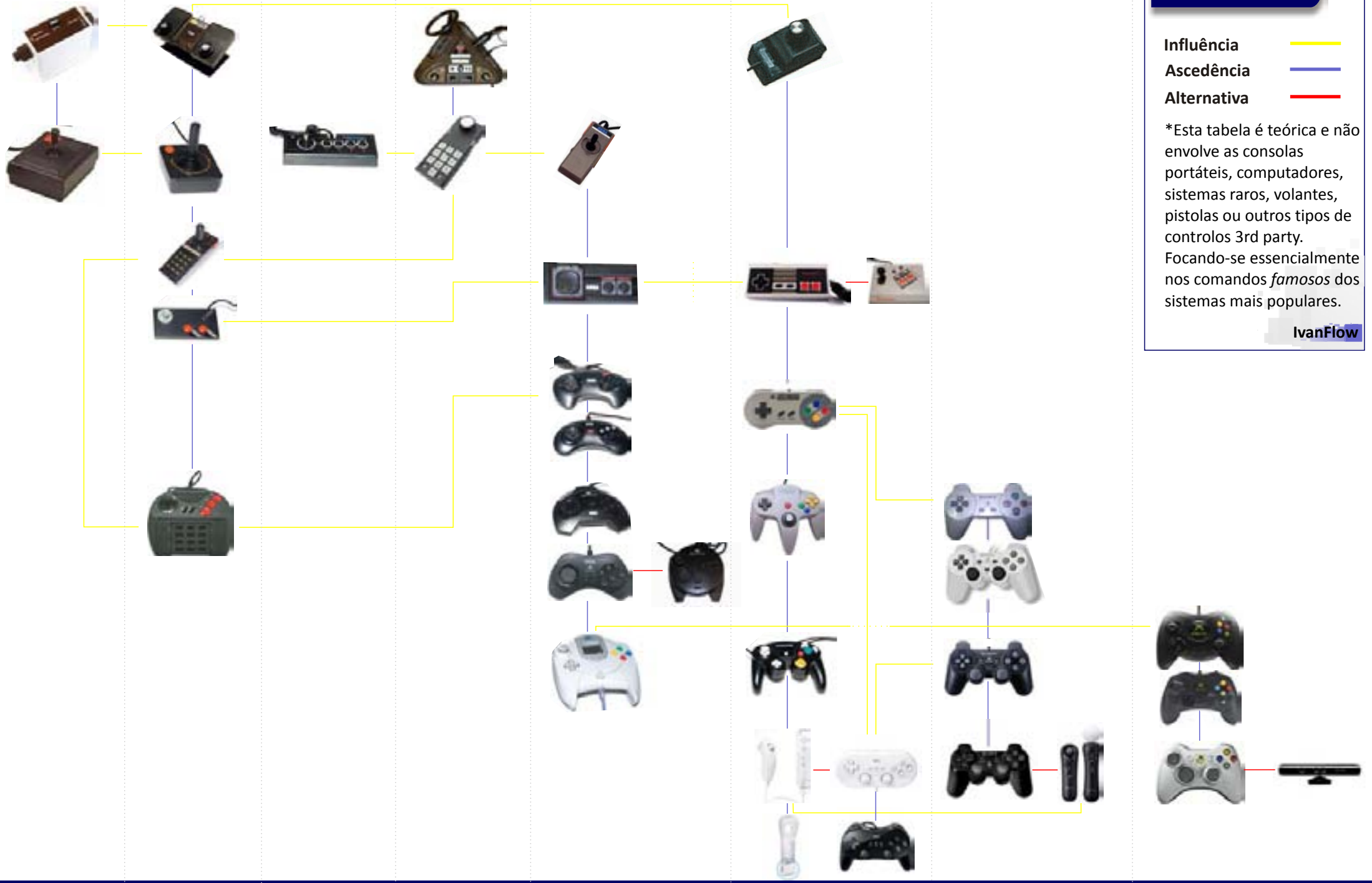


A **PS3** com o **Dual Shock 3 - Sixaxis**. A evolução do modelo anterior da Ps2, em modo wireless e com a possibilidade de usar eixos extras através dos movimentos do comando. Tem 11 botões, 2 analógicos e 1 D-Pad.

Ps3 [2006]

TABELA GENEALÓGICA e CRONOLÓGICA DOS COMANDOS DAS CONSOLAS

1.ª GERAÇÃO
2.ª GERAÇÃO
3.ª GERAÇÃO
4.ª GERAÇÃO
5.ª GERAÇÃO
6.ª GERAÇÃO
7.ª GERAÇÃO



LEGENDA

Influência
Ascedência
Alternativa

*Esta tabela é teórica e não envolve as consolas portáteis, computadores, sistemas raros, volantes, pistolas ou outros tipos de controlos 3rd party. Focando-se essencialmente nos comandos *famosos* dos sistemas mais populares.

IvanFlow

ODYSSEY | ATARI | VECTREX | COLECO | SEGA | NINTENDO | SONY | MICROSOFT

STARCRAFT







«This is not Warcraft in Space, it's much more sophisticaed!» - Artanis (scout)

Na década de 90 o RTS era um género em plena expansão, parecia que todos os estúdios de PC não conseguiam pensar noutra coisa, o que gerou uma concorrência feroz entre alguns destes, destacando-se a Westwood, criadora da série "Command & Conquer" e a Blizzard, que se tornou famosa pela saga Warcraft.

Quando esta última anunciou uma nova franchise a antecipação era imensa e a verdade é que o resultado final foi tão popular que ainda hoje, passados 12 anos Starcraft é dos jogos de PC mais jogados diariamente, sendo considerado um desporto nacional na Coreia do Sul (não estou a brincar).

Visão geral do jogo

O jogo é composto por 3 campanhas separadas, cada uma com a sua facção, sendo estas os humanos com uma tecnologia móvel e que pode ser reparada a qualquer instante, os Zerg, insectos gigantes que funcionam com uma mente única e os Protoss, alienígenas tecnologicamente avançados com a capacidade de criar escudos deflectores para todas as suas unidades.

«Cada uma das campanhas contem 10 missões apoiadas por uma história envolvente»

Cada uma das campanhas contem 10 missões apoiadas por uma história envolvente, as várias personagens de Starcraft servem como método de nos apresentar a história do jogo, que apesar de não ser muito original sempre é fortalecida pelos seus excelentes participantes, todos eles têm fortes motivações e presenciaremos várias alianças e traições inesperadas.

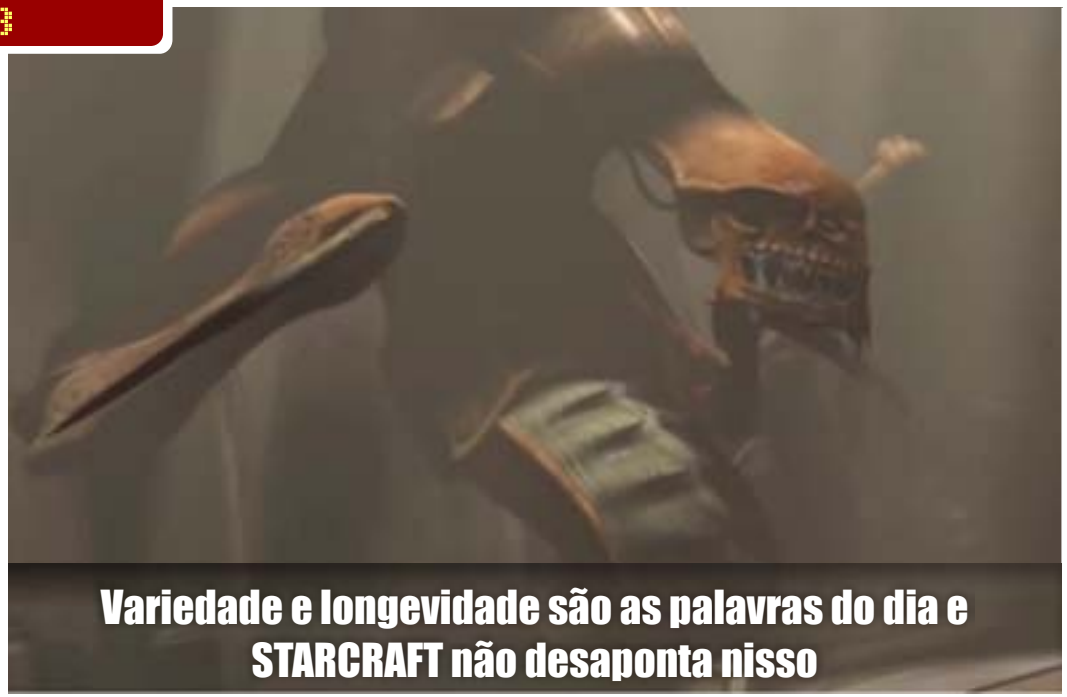
Tudo isto serve de motivação extra para continuarmos a jogar a campanha, é só uma pena que os níveis desta não tenham sido o foco principal da Blizzard, digo isto porque apesar da variedade de missões e da excelente história, os mapas não são nada que não tenhamos visto antes e a dificuldade é demasiado errática, resumindo-se a missões que são demasiado fáceis ou difíceis, não quero com isto dizer que a campanha é má, na verdade é muito boa, mas tendo em conta que frequentemente Starcraft é denominado como o melhor RTS de sempre, o jogador poderá ficar algo desiludido pela campanha.

«O ponto forte de Starcraft é sem dúvida o online, ainda hoje jogado por milhares de pessoas»

Em termos de jogabilidade é conveniente dizer que Starcraft, em nada inovou, em vez disso pegou em conceitos que já existiam, juntou-os todos e melhorou-os, como por exemplo a inclusão de waypoints, de um número limitado de unidades que podemos escolher em simultâneo, ou o número limitado de unidades que podemos treinar, isto pode parecer mínimo, mas o seu valor conjunto é muito superior à soma individual das partes.

O ponto forte de Starcraft é sem dúvida o online, ainda hoje jogado por milhares de pessoas diariamente e apoiado pela Blizzard com patches e updates apesar deste jogo já caminhar para os 13 anos de idade, mais incrível ainda é o facto das 3 facções estarem em perfeito equilíbrio, simplesmente não existe nenhuma raça que seja "melhor" do que a outra, o resultado da batalha irá

STARCRAFT



Variedade e longevidade são as palavras do dia e STARCRAFT não desaponta nisso



depender sempre da estratégia que o jogador usar.

«Os vídeos CGI eram impressionantes na altura, mas uma década depois já não são o que eram»

Graficamente starcraft decidiu utilizar o 2D numa altura em que este estava em declínio e ainda bem que o fez, pois isto permitiu que computadores mais desactualizados conseguissem correr o jogo sem problemas e melhor do que isso, impediu os visuais do jogo envelhecerem demasiado, os edifícios, os cenários e as cores eram atraentes na altura e ainda hoje o são, infelizmente não posso dizer o mesmo dos vídeos CGI, estes eram impressionantes na altura, mas uma década depois já não são o que eram.

A banda sonora do jogo é bastante variada, se nos humanos somos presenteados com música new age e até alguns solos de guitarra, já com os Zerg ou os Protoss recebemos tons musicais mais negros e ambientais, tendo assim o propósito secundário de ajudar-nos a identificar com cada um destes.

«A campanha vai-vos durar muito tempo, e quando a acabarem podem sempre fazer skirmishes»

Os efeitos sonoros são aquilo que podemos esperar de qualquer RTS, explosões, gritos e disparos que já ouvimos antes, mas o que mais se destaca é a voz das nossas unidades, a Blizzard manteve a sua velha piada em que os nossos soldados começam a fartar-se de nós se clicarmos neles demasiadas vezes, sendo a minha favorita quando um dos meus subordinados me diz “What do you want? I don't have time to F### around”

A campanha vai-vos durar muito tempo, e quando a acabarem podem sempre fazer skirmishes, em que criam um jogo contra o PC à vossa medida, podem jogar online com uma comunidade que que ainda hoje é bastante forte, ou podem usar o editor de níveis e criarem um ao vosso gosto, variedade e longevidade são as palavras do dia e Starcraft não desaponta nisso.

É Incrível ver como este jogo ainda se aguenta e o melhor que tudo é que exige tão pouco que não me admirava se corresse num Magalhães, se gostam de RTS e não jogaram Starcraft, façam um favor a vocês mesmo e joguem-no.....já.

Gonçalo Tordo



STARCRAFT

1998 - PC/MAC

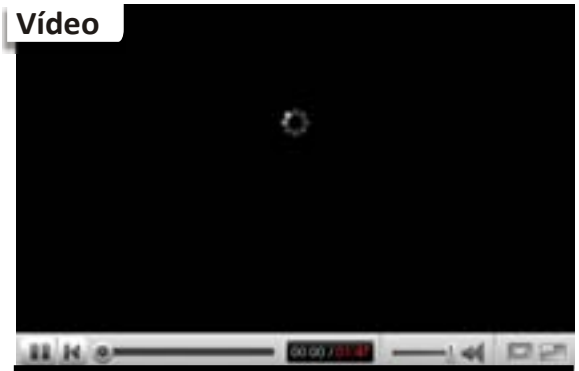
JOGABILIDADE	5	SOM	5
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	5

5

STARCRAFT

IvanFlow

Vídeo



Nesta reportagem da CNN na Coreia do Sul, vejam como STARCRAFT tornou-se mais do que um jogo.

Este jogo é certamente um dos mais envolventes e influentes na sociedade e na história dos videojogos. A prova-lo esta o ambiente frenético que se vive na Coreia do Sul, onde se realizam campeonatos profissionais do jogo em estádios próprios [com capacidade para 10 mil pessoas].

Seguramente este foi um dos projectos que ajudou a cimentar a Blizzard como umas das maiores produtoras de videojogos. Contribuindo igualmente para a evolução dos RTS, assim como a comunidade online e mundial de jogadores.



STARCRAFT
1998 - PC/MAC

JOGABILIDADE	5	SOM	5
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	5

5

João Sousa



O que posso comentar sobre Starcraft? Provavelmente o que diria sobre qualquer outro jogo de estratégia.... Não percebo a piada deste tipo de jogos... sinceramente não aprecio, acho que são aborrecidos e repetitivos. Ah, este passa-se no espaço em vez de no Império Romano... mas vai dar ao mesmo!

A jogabilidade portanto não tem muito que se lhe diga e o mesmo vale para o som e gráficos. Longevidade, essa depende da paciência que cada um tiver para mexer os tropinhas dum lado para o outro.



STARCRAFT
1998 - PC/MAC

JOGABILIDADE	2	SOM	3
GRÁFICOS	3	LONGEVIDADE	3

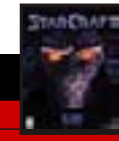
3

Jorge Fernandes



O Starcraft é considerado por muitos como o melhor jogo de estratégia de sempre, e existem boas razões para isso.
A história é sem dúvida a melhor com a qual me deparei dentro deste género.
As raças e personagens são únicas, brilhantemente desenhadas, e extremamente bem balanceadas.
A jogabilidade simplesmente soberba.
E a comunidade e competitividade por detrás do jogo colocam a cereja no topo do bolo.

Este é indubitavelmente um título obrigatório, e se pensarmos que muitos apenas o largaram quando foi lançado o seu sucessor verifica-se que o jogo se manteve "actual" durante um período de 12 anos... uma proeza ao nível de poucos.

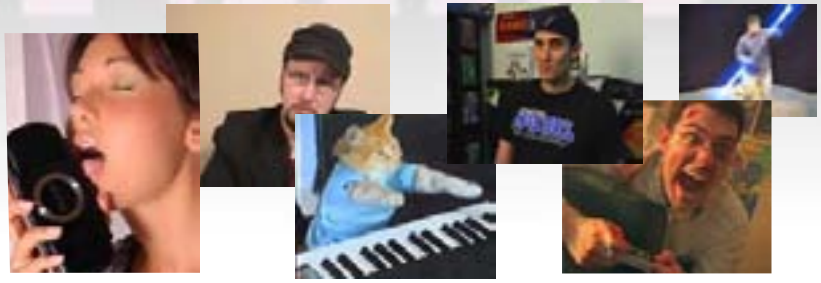


STARCRAFT
1998 - PC/MAC

JOGABILIDADE	5	SOM	4+
GRÁFICOS	4+	LONGEVIDADE	5

5

FENÓMENOS NERD da INTERNET



E porquê 6 e não 5? Como diria o *Nostalgia Critic*," eu gosto de estar um passo mais à frente"

A Internet é um meio altamente democrático em que qualquer pessoa pode exprimir a sua opinião num Blog, expôr a sua privacidade no Facebook, pôr um vídeo no Youtube, ou até criar uma revista, como nós na **PUSHSTART**!

Neste grande meio de comunicação que mudou para sempre a nossa forma de estar na sociedade e no mundo surgem por vezes sucessos e fenómenos inesperados.

Actualmente está cada vez mais na moda ser *Nerd*, basta ver pela quantidade de filmes que andam a estrear à volta dessa temática. *Kick-Ass, Scott Pilgrin Vs the World, Youth in Revolt*, são todos bons exemplos recentes da exaltação do que é ser um *Nerd*.

Mas o que significa afinal ser um *Nerd*? Bem, se estás a ler isto é porque provavelmente tens um bocadinho de *Nerd* em ti. Um *Nerd* é alguém que normalmente não tem jeito para o desporto a não ser que o mesmo se passe dentro de uma consola. O seu forte além dos jogos é mesmo ler Banda Desenhada e ser um ávido fã e conhecedor dos filmes mais obscuros. Além disso, evidentemente que passa a vida a navegar na Internet.

As celebridades que se seguem têm algo de *Nerd* em si mas são sobretudo grandes ídolos para o *Nerd* dentro de cada um de nós.

João Sousa

MENÇÕES HONROSAS

JADE RAYMOND



Vídeo



*Cliquem na imagem para visitarem o seu site oficial

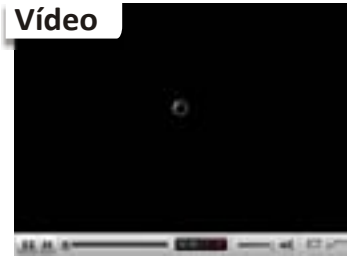
Esta exótica programadora (25% Chinesa, 25% Australiana e 50% Canadiana) ficou famosa durante a campanha de divulgação do desenvolvimento de *Assassin's Creed* do qual foi também a Produtora.

Além da inovação e qualidade do jogo estamos certos que muito do sucesso deveu-se aos segmentos de vídeos em que Jade aparecia, para deleite de muito *Nerd*. Jade Raymond foi nomeada presidente da *Ubisoft Studios-Toronto* em 2009.

KEITH APPICATY



Vídeo



*Cliquem na imagem para visitarem o seu site oficial

O personagem Keith Appicaty que é uma espécie de JackAss dos jogos, com aparições surpresa nos sítios mais esperados (e também nos mais inesperados) nunca deixando ninguém indiferente à sua passagem. É um *Nerd* que se acha o melhor em todos os jogos mas que até é vencido pela sua irmã mais nova.

Vejam-no video acima na ComicCon a interromper a conferência do Peter Jackson e James Cameron ...

6 KEYBOARD CAT



Vídeo



*Cliquem na imagem para visitarem o seu site oficial

Imaginem o "Isto só Vídeo" apresentado por um gato que toca piano e estarão relativamente contextualizados.

Na verdade o conceito é ainda mais simples do que isso. Vamos assistindo a um vídeo de algo aparentemente inocente até que a imagem muda para um gato vestido de azul com as patas levantadas a preparar-se para tocar órgão... percebemos que a ameaça está no ar e que a situação anterior vai acabar em asneira! E é o que acontece. Somos então brindados com uma pérola musical tocada pelo *Keyboard Cat*, como se dissesse, "eu bem te avisei!". Brad O'Farrell fez essa combinação genial de vídeos pela primeira vez e desde aí criou-se um fenómeno viral com centenas de vídeos de todas as partes do mundo a homenagearem este gato que toca piano (mas que se saiba não falava francês).

Infelizmente o bichano morreu antes de todo este fenómeno à volta da sua imagem começar.

5 STAR WARS KID



Vídeo



Está aqui o perfeito exemplo de "tem muito cuidado com o que te filmas a fazer" do qual muitas raparigas de Hollywood (e não só) já sofreram as consequências.

Em 2002 um estudante canadiano decidiu gravar para a posteridade um vídeo de si próprio numa exibição algo tresloucada de artes marciais. Essa gravação foi feita no estúdio da escola por cima duma gravação de um jogo de basket e a cassete foi devolvida ao colega que lha emprestou. Segundo consta, só algum tempo mais tarde é que o colega reparou na inesperada pérola a que teve acesso e começou a distribuir a filmagem a um e a outro e rapidamente o vídeo foi parar à net com o nome"Jackass_starwars_funny.wmv". Não tardou muito até que alguém revolveu editar o vídeo acrescentando sons e efeitos especiais para que a filmagem fizesse realmente jus ao seu título e assim se criou definitivamente o fenómeno chamado Star Wars Kid.

A partir daí este clip foi editado diversas vezes levando este personagem ao universo de filmes tão diferentes como *Matrix, Senhor dos Aneis, Hulk, Kill Bill*, entre outros.

4 JESSICA CHOBOT



Vídeo



*Cliquem na imagem para visitarem o seu site oficial

Outra característica que não referi mas que é típica de um Nerd é... bem digamos que normalmente têm as hormonas aos saltos! Quando aparece uma carinha laroca com um belo rabiosque que ainda por cima gosta e fala de jogos e Animés cria-se instantaneamente uma celebridade.

Jessica sempre teve consolas e PCs e sobretudo uma enorme paixão pela cultura nipónica. Tinha um emprego comum e ia fazendo alguns trabalhos como modelo até que decidiu levar para uma sessão fotográfica a sua PSP novinha em folha e, em jeito de brincadeira, uma fotografia dela a lamber a PSP foi tirada. Por sugestão de um amigo enviou essa foto para o famoso site de jogos *Kotaku* na esperança de ter os seus 15 minutos de fama. A foto foi publicada e a aceitação do público foi enorme pelo que Jessica foi convidada para escrever artigos para essa publicação. Isso deu-lhe acesso a ir à famosa exposição de jogos *E3* onde, numa festa em que não foi convidada, conheceu a equipa do famoso site *IGN* que a convenceram a trabalhar para eles.

Jessica aparece desde então num segmento de vídeo diário chamado *IGN Daily Fix*.

NERD da NET FENÓMENOS

3 STUTTERING CRAIG



Vídeo



*Cliquem na imagem para visitarem o seu site oficial

Aqui está um rapaz empreendedor que decidiu fazer um site com podcasts e vídeos sobre a sua paixão, os jogos (principalmente os antigos). Juntamente com o seu amigo *Handsome Tom* formaram o famoso site ScrewAttack .

Os Tops do ScrewAttack são sempre inspiradores e, tal como Stuttering Craig avisa frequentemente, altamente pessoais, não admite por isso críticas porque cada Top simplesmente ilustra os gostos (ou "desgostos") e preferências de quem os escreve. Esse é o princípio que estou a usar neste preciso momento. Um dos grandes trunfos da *ScrewAttack* é a sua parceria com James Rolfe, O *Video Game Nerd*, pois sem dúvida que a fama que conquistou trouxe muita visibilidade para este projecto.

A relação entre os fundadores do *Screwattack* azedou e *Handsome Tom* retirou-se (mas aliou-se ao *ThatGuyWithTheGlasses*) mas *Stuttering Craig* não se deixou ir abaixo. Actualmente a *ScrewAttack* organiza dois eventos anuais, o *Iron Man of Gaming* e o *SGC* (*ScrewAttack Games Convention*).

2 NOSTALGIC CRITIC



Vídeo



*Cliquem na imagem para visitarem o seu site oficial

Figura principal do "portal" *ThatGuyWitheGlasses* pareceu-me a início apenas uma cópia do VideoGameNerd mas que em vez de criticar enraivecidamente jogos antigos maus, critica filmes e desenhos animados antigos maus.

Sem dúvida que Nostalgia Critic vê no *Nerd* uma referência e inspiração tal como se pode perceber pelos diversos vídeos em que as duas personagens se confrontam mas o seu trabalho e persistência têm mostrado que é alguém realmente bom no que faz: ser nostálgico e criticar com raiva e piada.

Douglas Walker (nome verdadeiro do Critic) tem outros "programas" e personagens/personalidades como o *5 Seconds Movies*, *Burn Reviews*, e o *Ask That Guy* que valem a pena ser vistos.

O seu "portal" engloba já uma quantidade bastante considerável de figuras que merecem sem dúvida menção honrosa como o *Spoony* (que também critica filmes e jogos), *Linkara* (o objecto da sua raiva é "banda desenhada má") e N*ostalgia Chick* (a versão feminina do *Critic* que se dedica a filmes mais direccionados ao público feminino).

1 ANGRY VIDEO GAME NERD



Vídeo



*Cliquem na imagem para visitarem o seu site oficial

Em primeiro lugar deste Top não podia estar outra pessoa que não James Rolfe. Para perceber a sua importância basta ver que foi referido nos dois lugares anteriores. As suas primeiras críticas a jogos ainda em cassetes VHS que mostrava aos amigos, sendo que o primeiro vídeo post na net criticava o jogo *Castlevania II*. Apesar disso, só no vídeo seguinte *Dr Jeckill & Mr Hyde* é que ficou definido o seu nome e imagens de marca (Isto porque o jogo era tau mau que ele sentiu a necessidade de dar a cara para mostrar o seu sofrimento). Sempre com a sua camisa branca com canetas nos bolsos fala sobre os jogos da sua infância e de como podem ser incrivelmente frustantes e muitas vezes com erros inacreditáveis. Isso faz qualquer homem perder a calma e, apesar dumas goladas da sua cerveja preferida para relaxar, às vezes explode e envolve-se em batalhas com os personagens dos jogos que critica. Começou a ganhar fama e criar mais vídeos, levando ao aparecimento de um novo género de crítica nostálgica e raivosa.

Este é o *Nerd* que revolveu comunicar e isso inspirou e deu voz à comunidade *Nerd* escondida nos seus quartos.

DOS-BOX

TUTORIAL: DOS-BOX Parte um

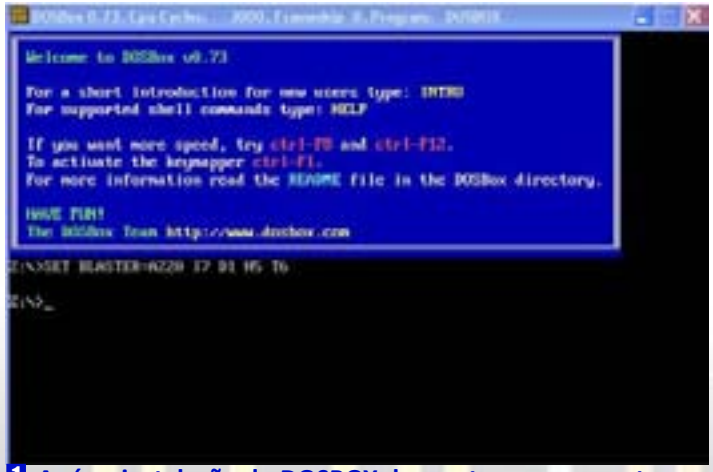
Hoje em dia não é fácil jogarmos muitos dos clássicos lançados para o PC na década de 80 e 90, um dos problemas em questão passa pelo facto de estes correrem em Sistemas operativos diferentes dos que usamos actualmente. Foi com esse problema em mente que surgiu o Dosbox, uma aplicação que emula o antigo MS-DOS, um sistema operativo que ainda hoje serve de base para o Windows, infelizmente a sua utilização é algo complicada para quem não está habituado a navegar neste velhinho código, como tal deixo-vos aqui um tutorial que vos poderá ajudar.

Após instalar o dosbox e o iniciarem deverá aparecer-vos algo semelhante [1]. A primeira coisa a fazer é criar uma repartição "C:" fictícia para que o programa pense que estamos mesmo num computador antigo, vamos imaginar que no windows todos os meus jogos antigos encontram-se no disco "D:", na pasta "jogos", ou seja o seu caminho no windows é " D:\jogos ", então é-nos conveniente que o novo "C:" apareça nessa pasta ou seja no Dosbox escrevem: "mount c D:\jogos" em seguida devem receber a mensagem que a Drive C foi montada como a directoria que escreveram [2].

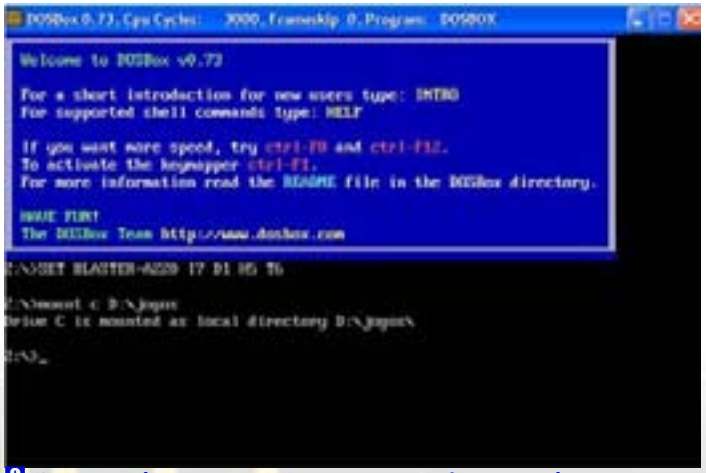
Agora mudem para a drive C: escrevendo "C:" e carregando enter. Escrevam "Dir" para ver as vossas pastas [3].

Vamos Imaginar que eu quero jogar o Dune, para entrar nessa pasta escrevam "CD dune" e carreguem "Enter" [4].

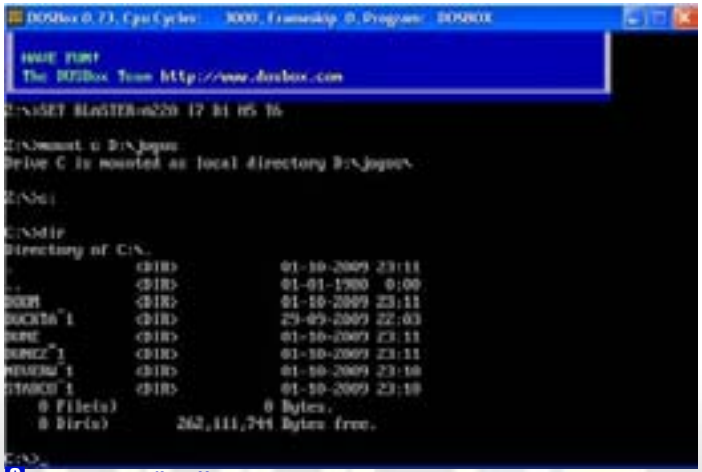
Se voltarem a escrever "dir" podemos ver os ficheiros que estão nesta pasta, mas regra geral os jogos DOS têm dezenas de ficheiros e encontrar-mos o que queremos pode demorar tempo, felizmente todos os ficheiros que iniciam



1 Após a instalação do DOSBOX devem ter acesso a esta janela.



2 Se procederam correctamente, esta imagem deve aparecer nos vossos monitores.



3 Escrevam "dir" para ter acesso a todas as pastas na vossa directoria

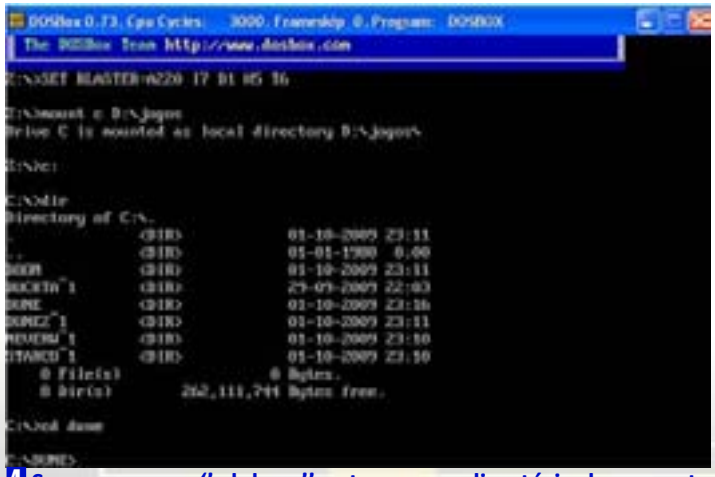
DOS-BOX Parte um

os jogos têm uma das seguintes extensões: ".exe" ".bat" e em alguns casos raros ".com" por isso escrevam "dir.exe", "dir.bat" e "dir.com" e vejam se o jogo tem esses ficheiros [5].

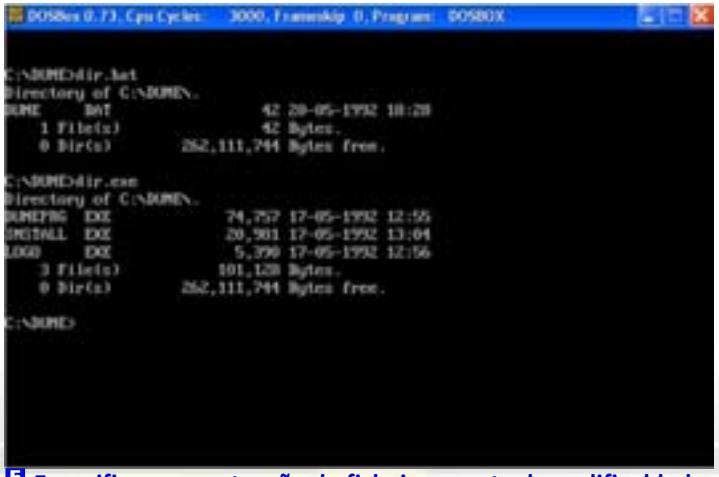
Neste caso o jogo tem ficheiros de ambos os tipos e a única maneira de sabermos qual destes ficheiros inicia o jogo funciona pelo velho método da tentativa e erro, felizmente alguns jogos podem ser corridos por mais do que um executável, no caso do "Dune" este pode ser corrido se escrevermos "dune.exe" ou "duneprg.bat".

Outro Aspecto importante passa por configurar o jogo, o Dune por exemplo tem um ficheiro com o nome "install.exe" ao iniciarmos esse executável podemos por exemplo activar o som ou configurar outros aspectos do jogo, nem todos os jogos precisam precisam ou contêm esta opção, mas o Dune é um caso em que só podemos ter som mexendo no ficheiro "install.exe". Mas não se preocupem, regra geral estes programas de instalação tem uma função de procura automática para as melhores definições.

Gonçalo Tordo



4 Se escreverem "cd dune" entraram na directória dessa pasta



5 Especifiquem a extensão do ficheiro caso tenham dificuldades em encontra-lo.

FAQ

P: Onde posso fazer o download do Dosbox? É permitido legalmente?

R: O programa é legal e grátis, já os jogos podem ou não ser, em alguns casos a empresa que os criou prescindiu dos seus direitos ou simplesmente não existe, noutro caso o seu uso é ilegal a não ser claro que ainda tenham a vossa cópia original.

P: Eu não uso windows, com que Sistemas operativos é o Dosbox compatível?

R: Virtualmente com todos os sistemas, OSX, Linux e até com a PSP, no entanto algumas destas versões têm problemas.

P: O Ficheiro de instalação do jogo não tinha nenhum método de procura automática para as melhores definições, o que faço?

R: Regra geral quando isso acontece é porque o jogo é compatível com várias placas de som diferentes, na época cada placa de som criavam música e efeitos distintos, alguns eram semelhantes ao som da SNES outros da da Megadrive, escolhe aquele que te agradar mais.

P:Como posso maximizar a janela?

R: Alt+Enter.

P: O jogo diz que precisa de CD para jogar, o que faço?

R: Tal como montaste a imagem do "C:" tens que montar uma para o CD, se tens o CD insere-o na tua drive, se não o tens usa programas como o Deamon tools ou o Alcohol 120% para criar uma imagem e um drive fictícia no windows, depois monta a imagem no DOSBOX.

P: Como monto a imagem de um CD no Dosbox?

R: Vamos imaginar que o inseriste o CD ou a imagem do CD na drive G: tens que escrever o seguinte no dosbox: ""mount D G:\-t cdrom" as palavras "cdrom" têm que ser escritas obrigatoriamente em letra minúscula.

P:Como posso configurar o Dosbox?

R:Mal inicia o programa escreva "config -writeconf dosbox.conf" e carregue enter, saia do Dosbox entre na pasta do software, procure o ficheiro que criou (que também se chama Dosbox) e abra-o (usando um programa como o notepad, word ou notebook) e faça as alterações que achar necessárias.

P: O jogo está muito rápido/lento, o que faço?

R: Ctrl+F11 diminui a velocidade, Ctrl+F12 aumenta a

MACHINIMA

Forma de entretenimento para a nova geração de jogadores!



Machinima, é a definição utilizada, para descrever o uso de motores tridimensionais de videojogos, normalmente associados ao *real time computer graphics*, de forma a conceber animações computorizadas. O termo em si, popularizou devido a um erro ortográfico, consistindo nas palavras *machine* e *cinema*, que formaram «Machinima». Esta nova forma de expressão criativa era de certa forma inevitável, pois era esperado que os jogos, a animação e vídeo se unissem numa nova forma de expressão artística. Graças ao Machinima o encontro entre arte e videojogos deu um importante passo.

Quando é que Machinima apareceu?

Na década de 80 foi introduzindo algum software de animação disponível para o grande público, mas foi somente nos anos 90 que as primeiras gravações qualitativas de *gameplay* foram concebidas. Nestas primeiras expressões artísticas a Disney foi uma das primeiras empresas globais, a tentar criar algo de lucrativo com um projecto chamado "Stunt Island". No entanto, a sua popularidade não foi a esperada.

Dentro da comunidade amadora os primeiros trabalhos focavam-se principalmente nos FPS, particularmente *Doom* e *Quake*. No universo deste último, estes projectos foram intitulados de *Quake Movies*, cuja união com a internet, permitiu aumentar a sua popularidade a escala global. Depois deste aparecimento súbito, outros jogos e softwares começaram a serem usados, abrangidas outras formas de representação. Na cultura mainstream isto tornou-se particularmente evidente, em categorias como as séries televisivas (ex. *South Park*) e anúncios publicitários.

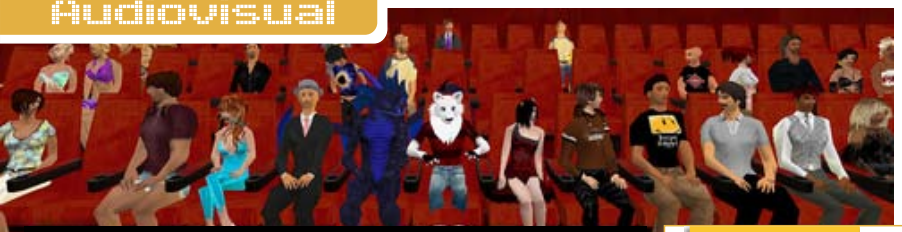
Alguns factos curiosos para criar projectos de Machinima

A simplicidade é um dos factores mais fortes, envolvendo a gravação e *output* dos videojogos para o formato de vídeo. Uma das formas de produção envolve a captura de imagens em movimento do *gameplay* (seja em *camcorder*, *VCR* ou outros dispositivos) e introduzi-la num software de edição, misturando som, imagem e a sua respectiva pós-produção. Um outro método de criar projectos envolve os editores de jogos, com os quais pode-se personalizar personagens e ambientes. Após isto a produção envolve os parâmetros definidos anteriormente.

Estruturar e planear

Com as técnicas aprendidas anteriormente falta agora a parte essencial. Definir a produção. Existem duas formas; através de um guião estruturado ou com uma base na improvisação. No primeiro caso temos um planeamento conduzido por eventos. Aqui as câmaras/ângulos, personagens e efeitos são decididas previamente e só depois gravadas.
Na segunda opção, a gravação e diálogo é feita em tempo real, destacando-se desta forma o improviso, privilegiando a energia criativa ao segundo com os benéficos/malfícios da mesma.

>









Vantagens/desvantagens

Vantagens de Machinima em relação ao cinema

1.A actuação virtual é menos dispendiosa e perigosa nas cenas de acção.

2.As cenas apesar de previamente escritas, podem ser manipuladas facilmente tanto, na produção como na pós-produção.

3.Possibilidades de orçamento reduzidas (ex. a animação não precisa de ser renderizada).

4.Ambiente interactivo. Os projectos podem ser filmados através do controlo de personagens (*Digital puppetry*) ou uso da *AI* do computador.

Desvantangens de Machinima em relação ao cinema

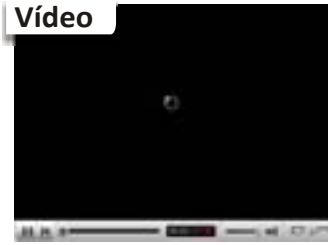
1.Controlo baseado na animação, delimita as capacidades das expressões das personagens.

2.Limitações técnicas do software de edição ou gravações do *gameplay*.

3.Copyrights, o uso de imagens ou vídeos sem a licença dos seus criadores podem resultar em processos jurídicos.

+ Info

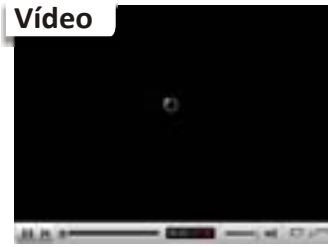
Vídeo



Make love not Warcraft

Neste episódio de *South Park*, vejam uma mistura entre o ambiente machinima e uma série de tv.

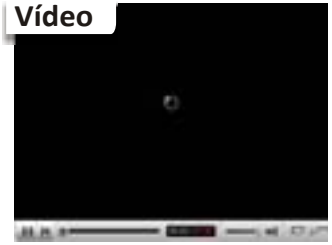
Vídeo



Red vs Blue

Uma das mais famosas series de Machinima, patrocinada oficialmente pela Microsoft.

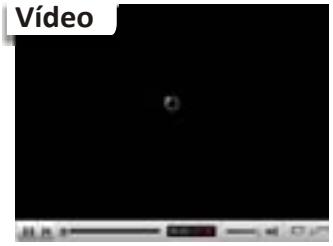
Vídeo



Zstudio

Estudio de criação de Machinima desde 1998, o seu site possui muita informação para principiantes.

Vídeo



Pixel Valley Studio

PVS produz há cerca de 10 anos projectos de Machinima. É um dos projectos mais sólidos nesta área.

Para fãs de Machinima

A *Academy of Machinima Arts & Sciences* (AMAS) apareceu em 2002, é uma instituição não-lucrativa dedicada exclusivamente a produção e divulgação desta forma artística . Fundada por Paul Marino, um dos maiores nomes deste movimento, que além de director, produtor, animador, é também co-fundador do *ILL Clan*, um grupo de autores desta nova forma artística. Foi um dos primeiros a defender esta forma de expressão sobre a qual escreveu um livro -*Machinima 3D Game-Based Filmmaking*.

A AMAS protagoniza todos os anos o evento anual "Machinima Film Festival" onde o Mackie Award é atribuído as melhores produções do ano em questão. Mas, não é o único evento do género. Outros festivais começaram a criar divisões para abranger Machinima, assim como companhias de jogos patrocinam e produzem novos eventos ou concursos; casos da Epic Games, Blizzard Entertainment e a Jagex.

Caso seja do vosso interesse tornaram-se em potenciais *Machinimist's*, o primeiro passo pode passar por visitar o site da Academia, que para além das informações suplementares oferecidas aos seus membros, disponibiliza a versão demo do *Fountainhead Entertainment's Machinimation tool*, uma ferramenta essencial para principiantes.

Então do que estão a espera? Iniciem a idealização dos vossos projectos, fazendo parte desta enorme comunidade em crescimento... E não se esqueçam de divertir!

KLB



REVISTA New Optimism



We have new optimism.

And you?





Projecto de alegre e optimista divulgação artística :)

A New Optimism é uma nova revista digital e gratuita, tal como a nossa **PUSHSTART**. Curiosamente nasceu também no mesmo mês, pelo que estes dois projectos são praticamente colegas de maternidade.

Enquanto aqui, na **PUSHSTART**, o nosso tema principal são os jogos e tecnologia, na New Optimism o destaque é o mundo das artes.
O conceito é simples e motivador. Marlita Deodata, Carlos Lopes e Ricardo Tsou, da "Extreme Minds", mentores deste projecto, comentam:
"Acreditamos em revoluções positivas e acreditamos verdadeiramente nas pessoas. No que elas podem fazer para tornar o Mundo um lugar melhor. Acreditamos em mentes criativas e ideias fortes. E vocês? Acreditam em vocês próprios?"
Esta pergunta não era dirigida propriamente à **PUSHSTART** mas sim a toda a gente em geral, a cada um de nós que gosta de ser criativo e deseja deixar a sua marca no mundo. A Internet é um meio e forma de podermos comunicar as nossas ideias e capacidades artísticas… mas é um meio tão sobrelotado e vasto que é bastante difícil ganhar notoriedade. Às vezes é uma questão de sorte, outras vezes uma questão de azar (como é o caso do *StarWars Kid* referido **aqui** nesta edição). A New Optimism como espaço aglomerador do que é novo e entusiasmante no mundo das artes pode ser uma boa ajuda nesse sentido. Pretende transmitir uma mensagem positiva e motivar as pessoas a tomar decisões e lutar por um futuro à medida das suas ambições.

O Design da revista é extremamente atractivo e convida-nos a folheá-la de uma ponta à outra (com dedos digitais é claro).
É de realçar ainda o vasto número de hiperligações que as suas páginas apresentam permitindo de uma forma bastante dinâmica termos acesso a informação mais vasta sobre um artista ou tema específico.

Apesar de ser um projecto muito recente já possui uma notoriedade bastante interessante com mais de 40 mil visitas (até a data de fecho desta edição)no seu primeiro volume. A revista está disponível em versão portuguesa e inglesa demonstrando já uma forte capacidade de internacionalização.

Por isso, se além da paixão pelos jogos, também gostarem de outras artes, sejam elas a Moda, Design, Ilustração, Escultura, Pintura ou qualquer outra forma de criatividade que possa imaginar, não percam tempo, visitem-na **aqui** e deparem-se com um optimismo renovado.

João Sousa



Philosopher Pinto

Em Cybernoid 2, jogamos com uma nave ou com uma rã de óculos de sol que usa skis e tem um rocket nas costas?

Cybernoid 2



Nuno Pinto

Vídeo



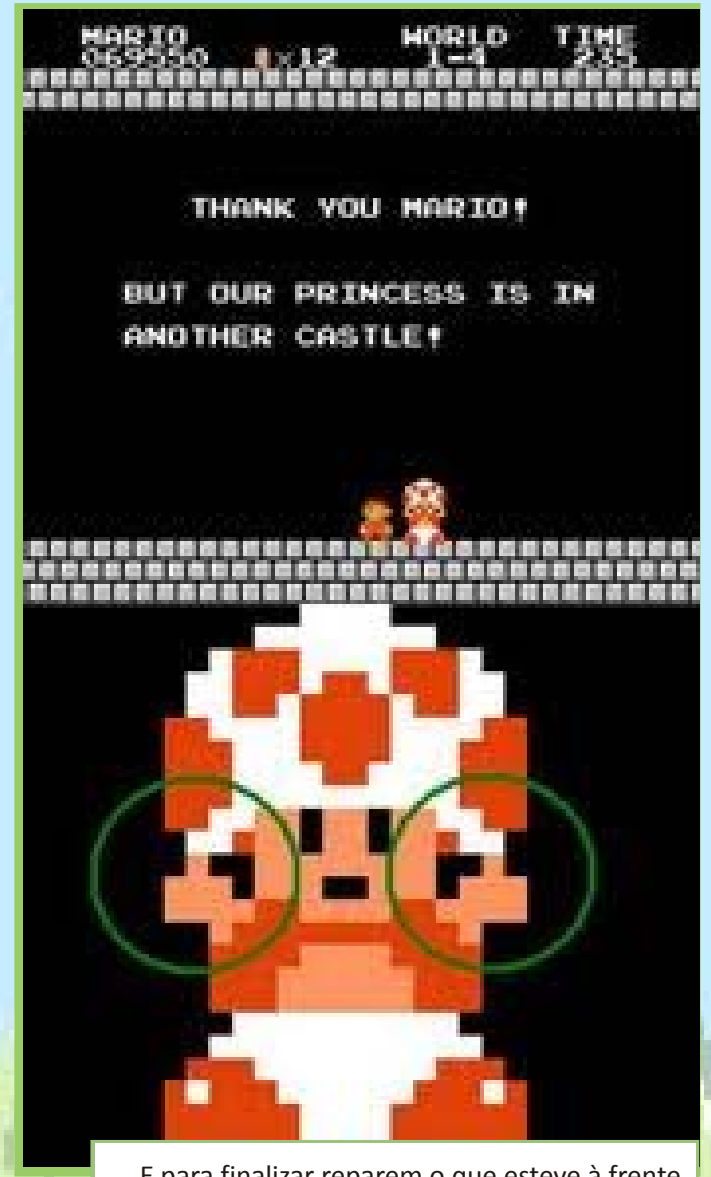
O mundo dos jogos está a ser dominado pelos controlos por movimento... mas será isso bom? Confiram no vídeo acima da equipa **Mega64**.



Em homenagem aos 25 anos de aniversário do Mario aqui fica finalmente, e em exclusivo mundial para a PushStart, a razão pela qual este famoso italiano se viu forçado a tornar-se um canalizador!



Não podemos esquecer de referir também o Luigi! Digam lá que ele não faz lembrar alguém...



...E para finalizar reparem o que esteve à frente dos nossos olhos durante 25 anos sem ninguém dar por isso...

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.

Vudulux é membro da equipa desde 2010, desenvolve vídeos sobre retroanálises do projecto no youtube.

Pedro Silva é membro da equipa desde 2008, é responsável pela produção executiva.



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!

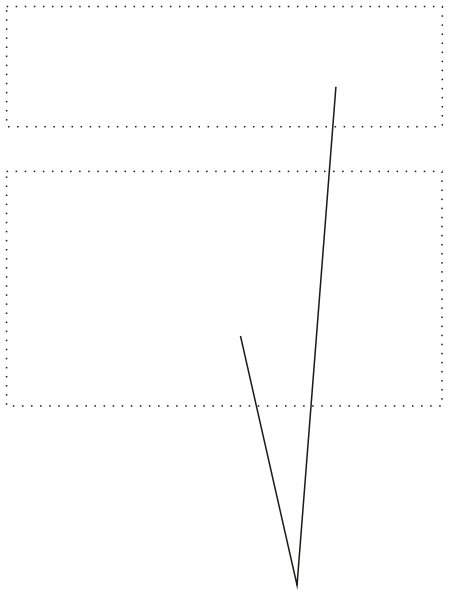
Mário Castanheira foi o criador do Universo Spectrum. É responsável pela manutenção e actualização deste, estando também responsável pela newsletter e pela correspondência electrónica do mesmo. Está no mundo da informática desde a década de 80!

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 email para que possamos elaborar uma parceria com o teu projecto/blog/site.

ESPAÇO SOCIAL

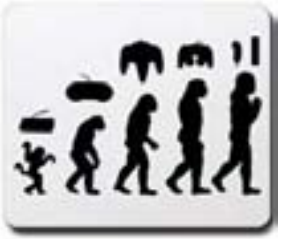
twitter.com/pushstartgaming

facebook.com/revistapushstart

youtube.com/RevistaPushStart

revistapushstart@gmail.com

Crescer com os videojogos - uma questão de evolução?



Cada vez mais, os jogos dirigem-se a uma faixa etária alargada. Se para a geração de 80 as consolas foram uma forma de tecnologia nova, hoje em dia já é mais que previsível esperar pela Playstation 2, 3, 4 ou Xbox 360 ou 720. Deste o aparecimento dos jogos em CD a evolução nos jogos tem recaído principalmente numa questão de potência gráfica. Os jogos mantêm um mesmo género apenas com maior número de polígonos e definição de texturas.

A coragem e inovação da Nintendo, tanto na sua vertente portátil, DS, como fixa, WII, levaram a indústria a aventurar-se pelo mundo dos controlos tácteis e de movimentos. Para o melhor e para o pior, alguma mudança está a acontecer.
Os jogadores que cresceram com o Spectrum, Nintendo, Master System e Mega Drive estão agora mais crescidos e com menos tempo para jogar… mas recordar nostalgicamente esses tempos não continua a ser bom?

Ao mesmo tempo novas gerações foram surgindo, mais entusiasmadas com os jogos recentes obviamente…mas sentimos uma obrigação moral de mostrar de onde surgiram os videojogos e que apesar de antigamente não termos polígonos, apenas sprites, os jogos eram divertidos!

João Sousa

Parceiros

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

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

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


KONAMI
CastleVania
PUSH START KEY
METROID™
PUSH START BUTTON
© 1986 NINTENDO
TOMB RAIDER
BATMAN
TETRIS
STARFOX ADVENTURES
PUSH START BUTTON
© NIHON FALCON 1987
PUSHSTART
novamente em Novembro
Easy Drive
PARADISE CITY ONLINE
Soundtrack
AMONG THIEVES 2
VERSUS
TETRIS™
DIE HARD™
PUSH START
© 1989 Nintendo
THE LEGEND OF ZELDA™
LINK'S AWAKENING
METROID PRIME
PUSH START
BIOHAZARD
PUSH START KEY!
Pokémon
© '96 '98 GAME FREAK inc.
PRESS START BUTTON