EDIÇÃO DIGITAL DE COLECCIONADOR

PUSHSTART

3.0 GRATIS FREE 0%

Revista digital e interactiva de videojogos

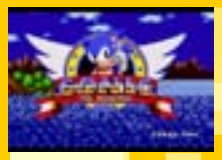


TOP6



Mitos dos videojogos Conhece-os?

4x4=?



Sonic[1] revisto em 4 opiniões diferentes

ESPECIAL



Violência & jogos Uma questão infinita

REVIEW

League of legends
Alone in the Dark
Cur. Mountain
Heretic
F1 2010
NES

AINDA NESTA EDIÇÃO: Old vs New: Resident Evil vs Resident Evil IV | Audiovisual: Dragon ball | Tutorial: Dos Box - Avançado | E muito mais!

PUSHSTART

FICHA TÉCNICA n.º3 Novembro 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]
Inês Louro[ines.louro@gmail.com]
Hugo Freitas[hugofreitas@mail.com]
Super Diogo [thesuperdiogo@gmail.com]

Projecto gráfico
IvanFlow/FlowDesign

Fotografia
Sr. Google

email [sugestões]
revistapushstart@gmail.com

Periodicidade
Mensal

Edição
Volume 3, de Novembro de 2010

Blogsfera [Parcerias]

BREVE TUTORIAL



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



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



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

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

Jorge Fernandes
João Sousa
Ricky

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



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



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

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

EDITORIAL

Não larguem o comando, pois aqui o jogo não pára!

Eis que chega a terceira edição da **PUSHSTART**, e com ela novos conteúdos e muita diversão.

A revista têm vindo a crescer, e ao folhearem pelas páginas desta edição irão certamente reparar em novos autores, ideias e modificações que foram feitas através da análise das vossas críticas e sugestões.

Neste número podem contar com uma grande diversidade de assuntos relacionados com o fantástico mundo dos videojogos, desde uma análise a um dos grandes clássicos de Survival Horror, *Alone in the Dark*, a um simulador F1[*F1 2010*] capaz de vos dar umas lições na arte da condução motorizada a alta velocidade. Mas, porque o universo dos videojogos não se resume aos jogos propriamente ditos, abordamos também várias questões relacionadas com os efeitos que esta indústria têm na vida de cada um de nós.

Sem mais demoras preparem o "gamer" que existe em vocês e comecem a folhear esta nova edição.

PUSHSTART

ÍNDICE

Antevisão

Noticias

Actual
- Spider-man Sha.Dim.
- F1 2010
- League of Legends
- Cursed Mountain
- Lit
- Don't look back

Retro
- Heretic
- Alone in the dark
- Kokoni Wilf
- NES

Brevemente

OLD vs NEW
Resident Evil
Vs Resident Evil IV

Especial
Violência & jogos
Ideias construtivas

4x4=
Sonic
4 opiniões, 4 pontuações

Top 6
Mitos dos videojogos
Estórias e história

Tutorial
DOS-BOX-Avançado
Emulação fácil num PC

Brevemente

Visão
- DLC, Trophies...

Audiovisual
- Dragon Ball

Humor

Game over
- Sites + Equipas
- Parcerias

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

A chegar em Novembro

Assassin's Creed: Brotherhood		Ps3	360				
Call of Duty: Black Ops	PC	Ps3	360	Wii			
Epic Mickey				Wii			
Football Manager 2011	PC					PSP	
God of War: Ghost of Sparta						PSP	
GoldenEye 007				Wii			DS
Gran Turismo 5		Ps3					
Harry Potter -Deathly Hallows 1	PC	Ps3	360	Wii			DS
Harvest Moon: Frantic Farming							DS
Heavy Rain (Move Edition)		Ps3					
Kinect – X360			360				



Ps3 360

Assassin's Creed: Brotherhood

A continuação das aventuras de Ezio chega às consolas HD, com uma jogabilidade mais orientada para o multi-player, tudo na Roma Renascentista.



PC Ps3 360 Wii

Call of Duty: Black Ops

Eis que chega a grande parte das consolas o novo episódio da saga de FPS de sucesso da Ubisoft, incluíndo uma jogabilidade melhorada e novos ambientes dentro do género.



Wii

Epic Mickey

Decidido a experimentar uma "cara nova", Mickey embarca numa aventura num mundo "dark", tornando-se uma experiência completamente diferente.



PC PSP

Football Manager 2011

Chega-nos a edição anual do melhor jogo de gestão futebolística. Estás farto de ver a tua equipa a jogar mal e chamar nomes à mãe do treinador? Mostra o que vales.

A chegar em Novembro

- Michael Jackson: The Experience — PS3, 360, Wii, PSP, DS
- Pokémon Ranger: Guardian Signs — DS
- SingStar Dance — PS3
- Sonic Colours — Wii, DS
- Donkey Kong Country Returns — Wii
- EA Sports Active — PS3, 360, Wii
- Tom Clancy's H.A.W.X. 2 — PC, Wii
- Need for Speed: Hot Pursuit — PC, PS3, 360, Wii



Wii DS

GoldenEye 007

Adaptada à nova geração Nintendo, este é um remake de um dos jogos FPS mais populares da Nintendo 64 e bastante aguardado pelos fãs.



PC PS3 360 Wii DS

Harry Potter and the Deathly Hallows 1

Quase a ser lançado a primeira parte do último livro no grande ecrã, o filme vem acompanhado deste jogo que permite os fãs imergirem no ambiente da série.



Wii DS

Sonic Colours

Decidido a querer mostrar que ainda tem cartas para jogar, Sonic regressa às consolas da Nintendo utilizando um estilo e jogabilidade novos.



PS3

Gran Turismo 5

Anos de espera seguramente serão recompensados, está aqui um dos jogos de simulação automóvel de que os fãs da PS3 tanto têm ansiado.

Playstation

Playstation Move vende 2,8 milhões de unidades



Um mês depois de chegar às lojas a Sony anunciou os números finais. O seu controlador por sensor de movimentos vendeu 2,8 milhões de unidades em todo o mundo.

A Europa parece ser a região que mais consumiu o produto, tendo a SCEE comunicado a venda de cerca de 1,5 milhões.

Os norte-americanos parecem menos interessados, pois apenas adquiriram 500 mil unidades, embora Jack Tretton, o patrão da SCEA, afirme que o Move encontra-se de momento esgotado.

Travis Touchdown exclusivo PS3 na Europa e EUA



Embora a nova versão do jogo da Wii estivesse planeada para atingir tanto a Xbox 360 como a consola da Sony, No More Heroes: Heroes' Paradise só estará disponível para a Playstation 3. Quem o afirma é a Konami, empresa que detêm o direito de comercializar este título nos mercados ocidentais.

A editora nipónica promete uma renovação gráfica, mais níveis, inteligência artificial superior, e total compatibilidade com o Move.

Em No More Heroes: Heroes' Paradise o jogador assume o papel de Travis Touchdown, um assassino armado com uma espada de luz que fará de tudo para ser o homicida número 1.

XBOX 360

Kinect sem testes antes do início de venda ao público



Numa altura em que o lançamento oficial do novo controlador por sensor de movimentos está para breve, a polémica instalou-se. A empresa de Bill Gates parece querer proteger o seu produto de qualquer tipo de crítica e a qualquer custo.
O conflito entre a Microsoft e a imprensa começou após as críticas do site Destructoid aos spots publicitários do Kinect. Num vídeo-comentário o site considerou os ditos anúncios de mau gosto. A MS não gostou e ordenou a retirada do vídeo.
A situação piorou quando o editor-chefe da revista Game Informer, Andy McNamara, acusou a Microsoft de censura ao dificultar o acesso tanto ao Kinect como aos jogos que o suportam. A verdade é que faltam apenas algumas semanas para o lançamento e finalmente saberemos do que é capaz.

Xbox Live Free

Não, o serviço Xbox LIVE não passará a ser gratuito. Estamos somente perante uma mudança de nome.

A modalidade Xbox LIVE Silver é agora designada por Xbox LIVE Free, continuando as funcionalidades a serem as mesmas. Segundo a Microsoft, a alteração é somente estética.

O reajuste já pode ser visto na nova versão do site Xbox.com, enquanto que a mudança no dashboard da consola só acontecerá após o update ao mesmo.

NINTENDO

Level-5 anuncia Professor Layton vs Ace Attorney



Confirmando os rumores de que a Level-5 estaria a trabalhar num jogo da série Ace Attorney foi revelado o crossover entre as séries Professor Layton e Ace Attorney. Denominado Professor Layton vs Gyakuten (Ace Atorrney), os poucos detalhes mostram que Hershel Layton e Phoenix Wright encontram-se juntos num mundo diferente dos seus.

O jogo será lançado na Nintendo 3DS e Shu Takumi, criador da série Ace Attorney será responsável pelos cenários.

Wii remote plus na europa a 5 Novembro



A Nintendo anunciou a data de lançamento europeu do Wii Remote Plus, acessório que integra num único dispositivo o comando tradicional com o Wii Motion Plus sem fugir ao tamanho do Wii Remote original.

Este controlador estará disponível nas lojas no próximo dia 5 de Novembro com quatro cores distintas: branco, azul, preto e cor-de-rosa.Não foi revelado o preço, mas espera-se que esteja próximo do Wii Remote actual.

New Super Mario Bros. DSi XL Special Edition Pack



A Nintendo DS terá também direito a uma versão especial em comemoração dos 25 anos de Super Mario. Esta edição estará disponível em Portugal a partir do dia 22 de Outubro acompanhado de uma versão vermelha da Nintendo DSi XL marcada com ícones de personagens do universo Super Mario e uma cópia do nosso já conhecido New Super Mario Bros..

Super Mario All-Stars – 25th Anniversary Edition chega a 3 de Dezembro



Super Mario All-Stars – 25th Anniversary Edition foi confirmado na Europa para o dia 3 de Dezembro. Esta edição inclui Super Mario Bros., Super Mario Bros. 2, Super Mario Bros. 3 e Super Mario Bros.: The Lost Levels, quatro dos famosos jogos originais de Mario lançados para a NES, agora num único disco. Podem também contar com uma brochura especial com a história detalhada de Super Mario, para além de outro verdadeiro regalo para os fãs: um CD com as músicas dos vários jogos Super Mario ao longo dos últimos 25 anos, desde a melodia original de Super Mario Bros. (1985) até ao recente Super Mario Galaxy 2 (2010), passando por temas de Super Mario 64 e Super Mario Sunshine.

*Informações gentilmente cedidas pela FNINTENDO

PC

DotA 2 anunciado



A revelação foi feita na mais recente edição da revista Game Informer e surpreendeu quase todos.

Os fãs esperançosos ansiavam por Half-life 2: Episode 3; a Valve decidiu dar-lhes Defense of the Ancients 2. Esta inesperada sequela directa conta com a participação de IceFrog, um dos responsáveis pelo "mod" para Warcraft III: Reign of Chaos e irá usar uma versão adaptada do célebre Source Engine para retratar de forma detalhada os mais de 100 heróis presentes.

Diablo III - Demon Hunter & arenas



Durante a convenção da própria produtora, a Blizzard apresentou a Demon Hunter. Revelada num trailer, a classe que faltava anunciar irá usar duas bestas como arma principal.
No vídeo podemos verificar a sua destreza física e o alcance dos seus ataques.

Foi também comunicado que o jogo incluirá combates PvP. Todavia, e ao contrário de Diablo II, que permitia duelos entre jogadores em qualquer ponto do mapa, Diablo III utilizará arenas ao estilo de World of Warcraft.

MULTIPLATAFORMA

Marinha portuguesa junta-se à Activion



No passado dia 23 de Outubro, a editora Activision, em colaboração com a Marinha, apresentou em solo nacional o novo jogo da Treyarch, de seu nome *Call of Duty: Black Ops*. O evento teve lugar na Fragata D. Francisco Almeida, que se encontra estacionada na base naval do Alfeite.

Por momentos, os espectadores puderam assistir a um embate entre forças especiais e terroristas que pretendiam roubar o jogo. Mais tarde os responsáveis da empresa revelaram o catálogo para este Natal, onde pontificaram o já referido *CoD: Black Ops*, que irá conter panfletos sobre a Marinha Portuguesa, e World Of Warcraft - Cataclysm.

Hugo Freitas

ZX SPECTRUM

REMAKES

Decidimos deixar nesta secção, desta vez, o **Link** para um dos remakes do Jogo do Mês.





Novos títulos

- 1 Line Board
- I Go
- Mario
- Find the Smiley
- 1 Line Arcade

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



Nome: Jet Set Willy: Jet Set Chile
Distribuição: London Circus Cats

Será que é mesmo necessária qualquer apresentação? Jet Set Willy é uma das mais conhecidas e amadas séries de jogos que existiram para o ZX Spectrum e, provavelmente, das poucas que continua viva. Os gráficos são simples, o som nem se fala e a jogabilidade... bem... poderíamos falar da jogabilidade, mas achamos que não vale a pena! Achamos que o facto de ainda se continuarem a fazer sequelas do Jet Set Willy em 2010 é mais do que suficiente para dar uma pista sobre a diversão que a jogabilidade deste proporciona.



Nome: Oddi the Viking
Distribuição: Digital Brains

Pessoalmente confesso que sempre gostei de jogos em perspectiva isométrica. Deve, naturalmente, haver um ou outro leitor a chamar-me alguns nomes menos bonitos neste momento, mas se pensarmos em Knight Lore, certamente que o caso muda de figura! E neste caso também mudará. O jogo esta deliciosamente bem concebido, com bons gráficos (embora algumas coisas demasiado semelhantes ao Knight Lore) e uma excelente composição sonora. A jogabilidade, essa, poderia esta um pouco melhor. Mas no geral é um jogo bastante positivo e podemos referir que foi um trabalho muito bem efectuado.



Nome: Horace in the Mystic Woods
Distribuição: Bob Smith

Horace é também uma personagem conhecida de muitos que jogaram ZX Spectrum. Embora não tão famosa como o Jet Set Willy ou o Dizzy, Horace foi-nos apresentado várias vezes pelas mãos da Sinclair Research. Agora chega-nos pelas mãos de Bob Smith que faz com que os anteriores não deixem muitas saudades, especialmente se estivermos a jogar Mistic Woods. O objectivo é simples: apanhar todos os objectos e atravessarmos a porta que se encontra em todos os níveis. Os gráficos estão bons e a jogabilidade brilhante. Podemos realmente referir que é mais um jogo a não perder.

Mário Castanheira



SPIDER-MAN
SHATTERED DIMENSIONS

As aventuras de Spider-Man voltam à Wii com as personagens, o humor e o tipo de jogabilidade que já lhes são características, mas com um premissa interessante: desta vez controlamos, não um, nem dois, mas quatro Spider-Man em dimensões com temáticas e jogabilidade diferentes. São eles: 2099, Noir, Ultimate e Amazing.

Nas diferentes dimensões o estilo gráfico, jogabilidade e som mudam. Enquanto a versão Amazing ocorre na dimensão "normal", com uma atmosfera mais característica das séries, a versão 2099 ocorre no futuro, Noir no passado e Ultimate faz uso do fato preto.

Provavelmente a dimensão mais original deste Shattered Dimensions é a Noir, em que os gráficos usam maioritariamente uma palete de cores cinzenta com algum amarelado, a fazer lembrar Sin City. Nesta, a jogabilidade troca a acção mais intensa das outras dimensões por uma vertente furtiva, obrigando o jogador a manter-se na sombra e a efectuar ataques com teias para imobilizar os inimigos. Não é de todo recomendado confrontos corpo a corpo, pois esta versão de Spider-Man é mais fraca nos combates, portanto convém estar sempre abrigado pela sombra. Nas outras três dimensões esta situação não ocorre já que é mais direccionada para o combate contra dezenas de adversários.

Entre as versões 2099 e Amazing as diferenças são pouco notórias, excepto pelos seus ambientes: uma ocorre no presente e a outra numa Nova Iorque futurista. Em ambas é importante usar toda a capacidade de luta, web-zip (arte de saltar de plataforma em plataforma, usando o botão Z), ou simplesmente saltos de "fé". O combate é idêntico, existindo apenas uma diferença na versão 2099, que possuí uma função para colocar o tempo mais lento ao redor da personagem enquanto esta se movimenta à mesma velocidade, o que permite, por exemplo, posicionar a personagem atrás de um inimigo de forma rápida.

Por fim, a versão Ultimate deixa Spider usar e abusar do fato preto, que revela características bastante mais agressivas quando equipado. E ainda bem que assim é, pois nesta dimensão os inimigos são às dezenas. Mas a jogabilidade em si não se destaca completamente das versões 2099 e Amazing. Apenas torna Spider-Man um "badass" com fato de cabedal. “Kinky”? Há gostos para tudo.

Spider-Man tem uma jogabilidade razoável na maior parte das vezes, mas em algumas secções os bugs e a repetição constante de tarefas fazem com que esta aventura guarnecida de humor se perca um bocado. As rasteiras de programação mais graves acontecem em certos níveis



Shattered Dimensions é um título de acção razoável, obrigatório para todos os fãs do aranhiço

onde existem paredes invisíveis, que nos fazem cair. Não é algo que arruíne a experiência, mas também não abona a seu favor. Desorientação é outro denominador comum em todas as dimensões, apesar de existir um "sensor aranha" que a qualquer momento podemos usar.
A repetição de tarefas passa principalmente por ir do ponto X ao ponto Y atrás do boss (que por norma está sempre presente durante o nível), salvar reféns, destruir objectos..., enfim, o costume. Existe um ou outro nível em que a fórmula é um pouco diferente, mas logo somos atirados para o mesmo esquema de tarefas. Variedade de missões? Não há muita e é uma pena. As lutas não passam de "button-mashing", apesar de existirem imensos upgrades para aplicar a cada Spider. Os bosses, no entanto, requerem alguma estratégia e por norma são exigentes.

Para terminar, há que destacar a boa direcção artística da dimensão Noir. O mesmo não pode ser dito da versão 2099, infelizmente. Os gráficos são razoáveis a nível de cenários, mas é nos modelos dos bosses que a componente visual realmente se destaca, sendo estes os "habitués" do universo Spider-Man e Marvel em geral, com excelente detalhe, bons diálogos e algumas lutas bastante originais.
O som, trabalho de voz e a narrativa também estão exemplares.
Raramente passam cinco minutos em que não nos rimos, e por isso temos garantido o humor que caracteriza o nosso aranhiço favorito e respectivos vilões. Tudo isto compactado em mais de uma dezena de horas que pede repetição dos níveis para desbloquear extras. Mas será que todos terão disposição para o fazer? Meditemos.

A Beenox e Activision podiam ter feito muito melhor no que toca aos gráficos, já que o aspecto cel-shaded não esconde a falta de detalhe nos cenários. O mesmo pode ser dito para todos os departamentos, principalmente a jogabilidade. O único ponto perfeito e que envolve uma qualidade simplesmente genial reverte para as "cutscenes". Mas as cutscenes, por mais espectaculares que sejam, não mostram o valor real de um jogo, e por isso Spider-Man: Shattered Dimensions é um título de acção razoável, obrigatório para todos os fãs do aranhiço, mas que para os restantes deve ser considerado com alguma atenção antes da compra. É pena, pois demonstrava potencial.

FNintendo

SPIDERMAN Sha. Dim
2010 - Wii

JOGABILIDADE	2+	SOM	3
GRÁFICOS	3	LONGEVIDADE	3

3



F1 2010

A Codemasters já nos habituou a bons títulos na área do volante, mas, este F1 2010 roça o brilhante. Devo, desde já dizer, que não passa de brilhante a genial por culpa própria devido a ligeiros erros/bugs, que nem sequer são difíceis de resolver, e de um tema ausente no jogo, mas já falaremos disso.

Este jogo é um simulador de fórmula 1 puro muito ao género de GP da Microprose. Tem como opções base e já tradicionais: fazer o campeonato (2010), fazer uma simples corrida, ou rodar livremente pelos circuitos em busca do melhor tempo e afinação. Temos também disponíveis opções para multiplayer. No que toca a ambiente e envolvência todos os circuitos foram reproduzidos fielmente. O detalhe gráfico é impressionante, circuitos, carros, árvores, asfalto, bancadas, tudo está bem retratado.

Um dos pontos fortes do jogo é o sistema meteorológico, segundo o produtor Paul Jeal, o mais avançado e complexo de sempre num jogo de automóveis e não temos dúvidas. Durante o fim de semana de um "Grande Prémio", podemos ter tempo limpo na 1ª secção de tempos livres em que usamos pneus slick e vamos vendo o céu a fechar com o decorrer do tempo, até se verem as primeiras gotas de chuva a cair e onde mudamos para pneus "intermédios" e começamos a ver as diferenças de comportamento no carro. Depois podemos ver o tempo a piorar e a chover mais e temos que passar para pneus de chuva e novamente vemos o carro com outro comportamento. Podemos mais tarde ver a pista começar a secar e a criar uma trajectória mais seca onde a aderência é obviamente maior e podemos tentar mudar novamente para intermédios ou, se já necessário, para slicks. É claro que com slicks nesta trajectória seca não temos grandes problemas, mas, se sairmos dela e levarmos os pneus



Segundo o *Senior Producer* Paul Jeal, este é o mais complexo sistema meteorológico produzido para um jogo de corridas.



O jogo contou com a participação do piloto de testes Anthony Davidson, como conselheiro que acompanhou todo o desenvolvimento deste simulador.

a uma zona molhada vamos ver o carro a perder aderência. A mudança de tempo foi muito bem conseguida.

Em termos sonoros corresponde à expectativa tendo em conta que é um jogo de automóveis e que o som predominante é o som do motor, ainda mais de um F1. Mas temos ainda em som, o contacto com as boxes e os diálogos com a imprensa. O jogo tem, tal como anteriores jogos de F1 a possibilidade de alterar mecanicamente o carro, alterar o ângulo das asas (spoilers), o escalonamento da caixa de velocidades, a altura e dureza da suspensão etc... convém, aqui, ter umas noções básicas de mecânica, e este é um dos pontos negativos deste F1 2010, o jogo vem com um manual mínimo em que nada ajuda neste campo, apesar de as opções no jogo nos indicarem basicamente para que servem, podem não ser suficientes para quem não está por dentro do tema. Neste aspecto o GP2 (Microprose) por exemplo, vinha com um livro com mais de 100 páginas. Pode não ser muito óbvio que baixando e endurecendo a suspensão, o carro pode agarrar melhor, mas, não lida tão bem com a subida dos correctores nas curvas, que por exemplo para subirmos constantemente os correctores em "Montreal-Canada" não podemos ter a suspensão muito baixa e dura, como tal, o melhor é mesmo fazer muitos testes.

Vamos levar algum tempo a verificar na prática que para suspensões baixas elas têm de ser mais rijas e que mais altas tem de ser mais moles. Testando as diferentes configurações em circuitos tão diferentes como Monza ou Mónaco tiramos as conclusões, mas são lentas, requer tempo e muitas vezes vai parecer que não sentimos diferença entre a configuração A e a B, mas ela está lá. É duro mas compensa. De notar ainda, que um jogador já com experiência vai ter para qualificação uma configuração para um carro mais rápido e talvez menos confortável de guiar, pois o objectivo é 1 volta muito rápida nos 3 períodos de qualificação, enquanto que para corrida vai configurar o carro para um andamento um pouco mais lento, mas, mais estável e manuseável para várias dezenas de voltas.

Mas tal como dissemos no inicio, é genial mas não brilhante devido aos



Para quem prefere a simulação ao arcade, este jogo é ideal





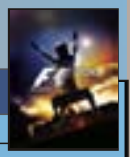


vários bugs que estão a ser reportados, como por exemplo, depois de entramos na box para mudar de pneus, só nos deixam arrancar quando todos os pilotos da box já saíram perdendo imenso tempo; não conseguimos ver a lista de tempos no 3ª sector da pista quando em treinos ou qualificação; quando entramos na Box a direcção fica em modo automático e não temos uma transição da pitline para a box de um modo suave; o carro entra na pitlane sempre a direito não dando para desviar para nenhum lado e só vira para o lado dos mecânicos muito em cima deles, fazendo uma curva quase a 90 graus que no mínimo arrancaria os rins do piloto. A lista de "ligeiros" bugs continua, mas, estamos confiantes que os updates ao jogo não tardarão a aparecer.

Mas, a grande falha do jogo, o derradeiro ponto negativo é não ter um sistema de telemetria como tinha a série Grand Prix da Microprose. Com a telemetria poderíamos ver por exemplo o curso da suspensão da roda, permitindo ver o quanto é que podemos baixar ou subir sem chegar aos tectos mínimos/máximos. Como não temos telemetria, temos que experimentar ir subindo/descendo os valores até conseguirmos o melhor acerto para termos o melhor tempo por volta. Quem sabe, na próxima versão a Codemasters nos dê esse miminho. Nos prós Vs contras, temos um jogo muito bem desenvolvido, com excelentes gráficos, e uma jogabilidade muito boa.

A durabilidade do entretenimento é longa, temos em termos de campeonato um máximo de 7 temporadas, mas é um simulador daqueles que voltamos sempre a jogar de vez em quando só para fazer uma corridinha em modo "single race" para disfrutar de Silvestone , Mónaco etc... para quem prefere a simulação ao arcade, este é o jogo ideal.

Tiago Lobo Dias



F1 2010

2010 - PC/PS3/360/MAC

JOGABILIDADE	5	SOM	3
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	5

4+



Reconhecido como um dos sucessores do famoso mod do Warcraft III – Defense of the Ancients (DoTA), League of Legends, baseia-se na existência de duas equipas que jogam em dois mapas diferentes , dependendo se o formato do jogo é de equipas de 3 ou 5 jogadores, em que o objectivo é simples e directo: destruir a base da equipa inimiga.

O LoL é caracterizado como RTS com uma mistura de RPG, o que lhe proporciona pontos extra em todo o desenvolvimento do jogo. O jogador, "Summoner", quando já na sua equipa, começa por seleccionar um dos 10 champions gratuitos, com o qual irá jogar. Os champions são mais de 40 e adiccionados novos com alguma frequência e torna-se numa particularidade muito boa do LoL, senão a melhor.

As batalhas são mais aliciantes e nunca monótonas, pois as equipas raramente são as mesmas e cada jogador pode escolher o champion que melhor se adequa ao seu estilo de jogo. Todas as semanas os champions mudam, ou seja, caso o jogador queira jogar sempre com o mesmo, pode desbloqueá-lo com os pontos que acumular (Influence ou Riot Points) e assim escolher sempre com o seu preferido.

O League of Legends é um jogo aliciante, em que não se perde tempo em preparações ou construção de edifícios na nossa base. Saltamos logo para o jogo, directamente para a batalha, ideal para o jogador que não quer perder horas para realmente acabá-lo, sendo que a média de duração é de 30 – 90 minutos, dependendo do equilíbrio que há entre as duas equipas.

O aspecto RPG dá a possibilidade de cada jogador chegar até nível 30 e em cada jogo o champion sobe até o nivel maximo de 18. Com os pontos de experiência, o jogador ganha Mastery Points que são usados para melhorar a sua eficiência, ganhando novas habilidades que o ajuda a suceder nas batalhas e a optimizar os vários aspectos do champion, que escolhe sempre no início de cada jogo. A distribuição de pontos é feita no sistema comum de árvore e está dividida entre Offensive, Defensive e Utility, podendo estes serem re-distribuídos a qualquer nível, uma vez que cada champion exige estratégias de distribuilção de pontos diferentes. O jogabilidade é boa, todo o motor gráfico de jogo é estável e bastante apelativo, sem dúvida bem desenvolvido. Cheio de cores claras e vivas, quer nos cenários, quer nos detalhes das animações de feitiços e ataques, com efeitos sonoros não tão bons mas diferentes para cada champion, faz com os gráficos e ambiente sejam muito satisfatórios. O LoL não ocupa muito espaço e os pré-requisitos são baixos, fazendo com que esteja acessível a qualquer maquina, mesmo às menos actuais. A interface do



jogo é simples, com botões e atalhos estão posicionados da melhor forma para facilitar a vida ao jogador e as actualizações são frequentes, mantendo o jogo competitivo. As discussões no forum oficial são frequentes, onde a Riot Games está sempre disponível a dar o seu feedback às opiniões dadas pelos jogadores e onde anunciou também que o League of Legends vai fazer parte do festival World Cyver Games (WCG) deste ano, organizadores internacionais de competiçao em video jogos, onde jogadores de todo o mundo terão a oportunidade de mostrar as suas competências e serem premiados. No entanto os pontos negativos do LoL não passam despercebidos. A Riot Games criou dois servidores - americano e europeu - invés ao ter criado apenas um. A criação de um servidor global iria atenuar a falta de jogadores existentes no servidor europeu que causa uma lista de espera, por vezes demorada para poder jogar e maior competetividade. O sistema de ranking do jogo não é perfeito, na medida em que um jogador com low rankig joga frequentemente contra jogadores com um ranking mais alto levando a uma desvantagem e consequente desequilíbrio nas equipas.

Concluíndo, o jogo é claramente uma versão melhorada do DoTA muito viciante e, segundo as previsões, **gratuito para sempre**. Díficil de se gostar logo ao início por ter um estilo pouco comum, é considerado um jogo com uma curva de aprendizagem larga para quem, realmente, quer dominar o jogo. Vale a pena experimentá-lo uma vez que se encontra disponível online e proporciona horas de divertimento, competetividade e interacção multiplayer, com uma diversidade de champions, que nada deixa a desejar.

Inês Louro



LEAGUE OF LEGENDS

2009- PC

JOGABILIDADE	3	SOM	4
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	5

4

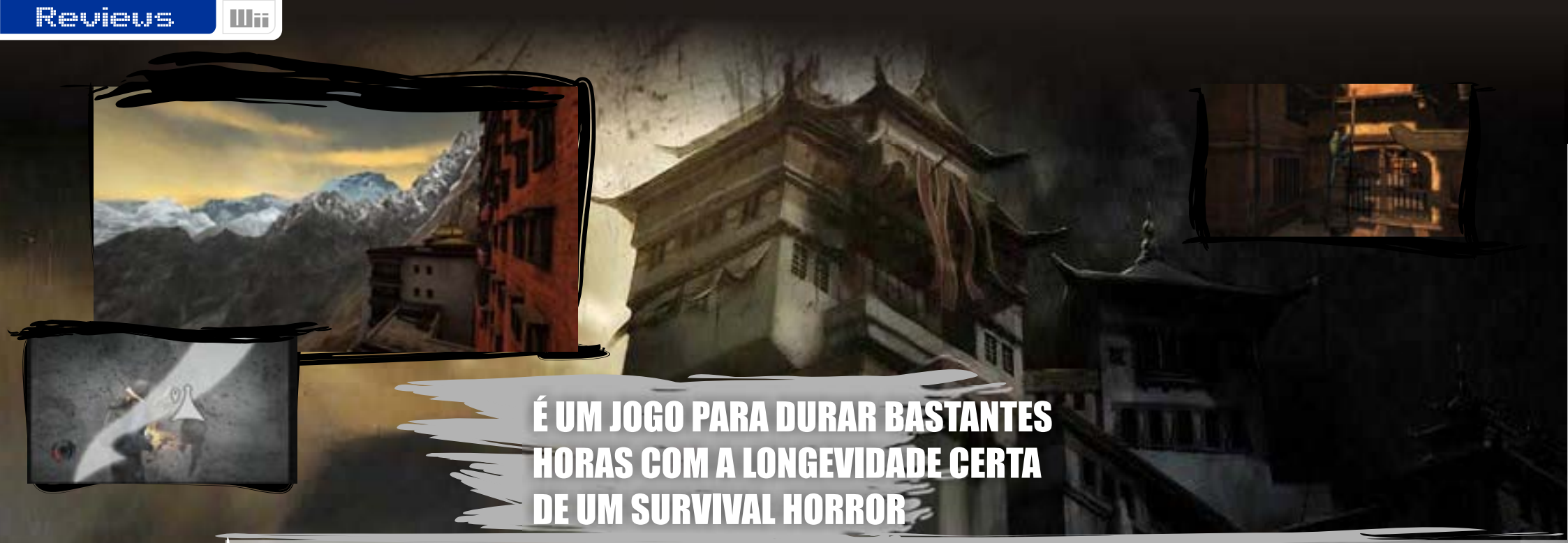


CURSED MOUNTAIN

É um facto que a Wii não prima em jogos dentro do género de Survival Horror para a Wii mas, para quem não jogava um jogo parecido desde a geração das 128-bits, *Cursed Mountain* foi uma experiência... original. Para mais, este jogo foi um "último suspiro" da Deep Silver que fechou portas após as fracas vendas deste título, a software-house sediada em Viena também foi responsável por títulos como *Singles, Secret Files* e *Risen*.
Não, não andamos a ser perseguidos por zombies piolhosos, nem por mutantes derivados das experiências de algum cientista marado da tola, nem tão pouco por animais selvagens de garras afiadas e olhos esbugalhados pelo seu instinto carnívoro – aqui os inimigos são fantasmas mas, e como quem puxa a brasa à sua sardinha, fora do que estamos habituados.
Para já, *Cursed Mountain* coloca-nos num ambiente muito pouco (ou nada) explorado no mundo dos videojogos, explora um pouco as raízes da zona dos Himalaias, mais precisamente o Nepal e o Tibete, onde é nítida a influência do Budismo e suas práticas, assim como a sua arquitectura, folclore e a sua cultura, a uma elevada altitude.
Nos anos 80, controlamos o montanhista Eric Simmons cujo irmão (Frank) se perdeu nos Himalaias, claro está, temos que o procurar. Além disso, já que vamos lá acima, fomos contratados para procurar um artefacto e para chatear ainda mais, a Deusa local aborreceu-se e decidiu lançar uma maldição sobre todos os intervenientes.

Se o teu tipo de jogos survival-horror consiste em gritaria, zombies histéricos atrás da porta e sustos convenientemente planeados ou de acção, *Cursed Mountain* poderá não ser a melhor proposta. Existe a sua dose de gritos e sustos e uma acção mínima, mas tudo num jogo lento, de desenvolvimento e acção, em geral, lenta; num terror mais psicológico, que requer a atenção do jogador à história, assim como explorar curiosos e interessantes locais que nos são completamente desconhecidos e dos quais não sabemos o que esperar.

A narrativa é extremamente espiritual e folclórica, o que nos remete para uma cultura a que dificilmente temos acesso tanto no cinema, televisão ou videojogos; tendo ocasionalmente a colaboração (ou dificultação) de monges budistas e sábios. Pelo caminho encontraremos vários fantasmas/espíritos de monges ou montanhistas falecidos – resultado da maldição, e que terão todo o prazer em atacar o personagem. Felizmente, não teremos que fugir de qualquer inimigo e procurar escapatória como o diabo foge da cruz. No decorrer da história teremos várias hipóteses de melhorar em vários sentidos a nossa picareta –



É UM JOGO PARA DURAR BASTANTES HORAS COM A LONGEVIDADE CERTA DE UM SURVIVAL HORROR

que será a nossa arma – de modo a atacar e ferir os inimigos. Após lhes inflingir uma boa dose de dor, teremos que executar alguns movimentos específicos com o Wiimote e/ou com o Nunchuck para eliminar permanentemente os incomodativos espectros. Aqui reside um grande problema do jogo, existem alguns problemas de detecção nos movimentos que nos indicam, que poderá trazer algumas consequências como: não eliminar o inimigo e ser atacado por este.
No entanto, o sentimento de perda perante um "Game Over" é relativamente pequeno já que o jogo conta com uma boa dose de Checkpoints que gravarão automaticamente o jogo, não tendo o jogador que se sentir "obrigado" a jogar por bastante tempo à procura de um ponto de gravação.

No que toca ao grafismo, não estamos perante uma obra prima, mas também (e dado alguma "despreocupação" na área gráfica na Wii) não estamos a olhar para um bicho papão. O género não requer gráficos de chorar por mais, apenas gráficos que transmitam a mensagem visual e psicológica e pouco mais; o grafismo do jogo cumpre o seu papel e ainda chega para mostrar muitas belas paisagens, o contraste entre as áreas de maior escuridão e o ambiente de neve está bastante bem conseguido.
Em termos de sonoplastia, o jogo resume-se sobretudo aos efeitos sonoros, bem conseguidos, cumpridores da sua tarefa e não retiram a imersão do jogador (até porque, realisticamente falando, os Himalaias não são muito musicais), e dado o género não é um dos factores dos quais se pode exigir mais neste jogo.
Em suma, a experiência está bem conseguida e bem desenvolvida, apesar de por vezes se tornar monótona e repetitiva.

É jogo para durar bastantes horas, tem a longevidade certa para um survival-horror, divididas entre missões de "ir buscar aquilo", "procurar aquilo", momentos de acção, puzzles, exploração e algum terror sobretudo psicológico (sujeito à subjectividade de cada um, claro – uns serão mais sensíveis que outros).

Infelizmente, a Deep Silver não se pôde gabar do seu sucesso, já que foi um título pouco divulgado, com uma caixa abaixo do mediano, e ter sido um autêntico "tiro no escuro" (ou na neve) numa consola com um mercado bipolar. Mas em termos de qualidade, este jogo foi uma boa despedida e quem gostou, certamente gostaria de ver e jogar mais do mesmo.

Ricky



CURSED MOUNTAIN
2010 - Wii

JOGABILIDADE	4	SOM	3
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	3

4

LIT

A Wiiware, Xbox Live e PS Network são redes online próprias de cada consola que lhes dá o nome e são locais ideais para que pequenos editores independentes possam dar a conhecer ao mundo as suas criações. Fora dos condicionalismos de obrigatoriedade de sucesso comercial de um produto, os autores e jovens programadores de jogos podem dar mais largas à sua criatividade e tentar alcançar um lugar de relevo na indústria.

A originalidade e qualidade presente fazem com que vários destes jogos ditos "indie" alcancem grande aclamação tanto da crítica como do público em geral, como é caso de *Braid* e *World of Goo*, já referidos em edições anteriores desta revista. *Lit* é um sucesso mais modesto mas não deixa de ser uma obra bastante interessante. Lançado em exclusivo para a Wiiware, este é, em termos muito gerais, um jogo puzzle de terror, género raramente explorado.

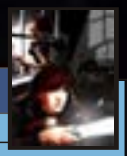
O enredo é simples e põe-nos quase imediatamente na acção… ou melhor dizendo, na ponderação. Somos um rapaz num liceu com as luzes quase todas apagadas, entramos numa sala de aula e mal pomos um pé na penumbra um monstro materializa-se e puxa-nos para ela. Rapidamente percebemos as condições de jogo. As trevas são o nosso inimigo. É-nos imediatamente dada uma fisga e claro que o nosso primeiro instinto como jovem delinquente em busca de sobrevivência é… apontar a uma janela e partir o vidro! Isso cria um feixe de luz perpendicular à parede da janela, que nos dá um corredor iluminado por onde podemos caminhar em segurança.

Estão aqui as regras para este puzzle game com tema e ambiente terrorífico. Basicamente temos que abrir caminhos luminosos e contornar mesas e móveis como se estivéssemos num labirinto até conseguirmos chegar à porta da sala seguinte. Isso é conseguido principalmente com o tiro ao alvo às janelas exteriores mas não só. Poderemos ligar candeeiros de mesa e ecrãs de computador e televisão como fontes de luz adicionais. Claro está que a potência eléctrica de cada sala não é propriamente a mais indicada pois se acendermos luzes demais criamos uma sobrecarga e ficamos às escuras, perdendo automaticamente (e sem hipótese de chamar a EDP para fazer um reforço à corrente eléctrica). Temos então que poupar meios e ir apagando as luzes desnecessárias adicionando alguma dificuldade à resolução de cada nível. Deparamo-nos ainda com Bosses que são derrotados apenas quando acendemos um número suficiente de luzes na sala.

O som de *Lit* cria uma atmosfera de bom e velho terror rasca e é um jogo graficamente simples mas com uma jogabilidade bastante viciante que não nos deixa largar o comando até passarmos à sala seguinte… e seguinte… e seguinte…

Das trevas para a luz, este jogo é uma agradável surpresa.

João Sousa



LIT
2009- Wii

JOGABILIDADE	5	SOM	4
GRÁFICOS	3	LONGEVIDADE	4

4

Don't look Back



Lançado em 2009, *Don't look back* é um jogo de plataformas indie lançado para o PC, baseado na lenda grega de Orfeus, uma história em como este viaja para o submundo com o propósito resgatar Eurídice a sua falecida amada. Hades, o Deus do submundo faz então uma proposta ao protagonista: A sua amada pode viajar com Orfeus para o mundo dos vivos se este conseguir sair do seu reino sem olhar para Eurídice uma única vez.

À primeira vista *Don't look back* parece um jogo de plataformas comum, ou seja pulamos, evitamos inimigos e armadilhas e temos que ser precisos e calcular o tempo do nossos pulos e verdade seja dita, o seu aspecto gráfico não o favorece muito inicialmente, isto porque o jogo tem o aspecto de um título lançado para a Atari 2600, ou seja, preparem-se para pixeis do tamanho de um gato, mas à medida que avançamos neste (curto) jogo descobrimos que este é muito mais profundo do que aparenta, isto torna-se especialmente notório quando finalmente nos encontramos com Eurídice, a partir desse momento não podemos olhar para trás nem recuar, cada passo que damos tem de ser preciso e planeado sob pena de nos encontrarmos numa situação em que não temos escolha que não cometer o suicídio.

Orpheus pode andar para esquerda, direita, pular e disparar, os controlos podem não ser muito elaborados, mas servos-ão úteis contra todas as armadilhas, plataformas e monstros que terão de evadir, pular e matar e acreditem que este não é um jogo fácil, tornando-se especialmente difícil quando temo Eurídice a seguir-nos, isto porque, como disse previamente, não poderão olhar para trás nem recuar, por isso pensem muito bem antes de dar cada passo. Felizmente, o jogo não tem limite de vidas e os checkpoints são constantes o que nos facilita muito a nossa tarefa.

Os gráficos parecem saídos de uma Atari 2600, os pixeis são gigantes, as cores são mínimas e o detalhe é quase nulo, no entanto isto resulta a favor do jogo, a ideia é usarmos a nossa imaginação para preencher os espaços em branco, artisticamente o jogo é favorecido pelo seu grafismo minimalista

A música de *Don't look back* (quando existe) é de uma qualidade surpreendente, esta vai subindo de intensidade lentamente e é frequentemente interrompida por momentos de silêncio que realçam os ecos dos nossos passos e a solidão presente no submundo, apenas para vermos o silêncio interrompido com o climax das músicas anteriores, a música é sem dúvida o ponto mais forte do jogo e é uma viagem muito memorável.

Se a música é o Hércules desta adaptação de uma lenda grega a longevidade será o seu calcanhar de Aquilles, o jogo pode ser acabado em menos de uma hora e existe pouco incentivo em recomeçar-lo.

Os homens não se medem aos palmos e os jogos também não, *Don't look back* é tão curto que chega a ser risório, mas o seu tema incomum, a sua brilhante banda sonora e o seu estilo artístico tornam-no numa das experiências mais memoráveis que já presenciei num videojogo e o melhor de tudo é que o jogo é grátis.

Gonçalo Tordo



DON'T LOOK BACK
2009 - PC

JOGABILIDADE	4	SOM	5
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	1

3+











HERETIC

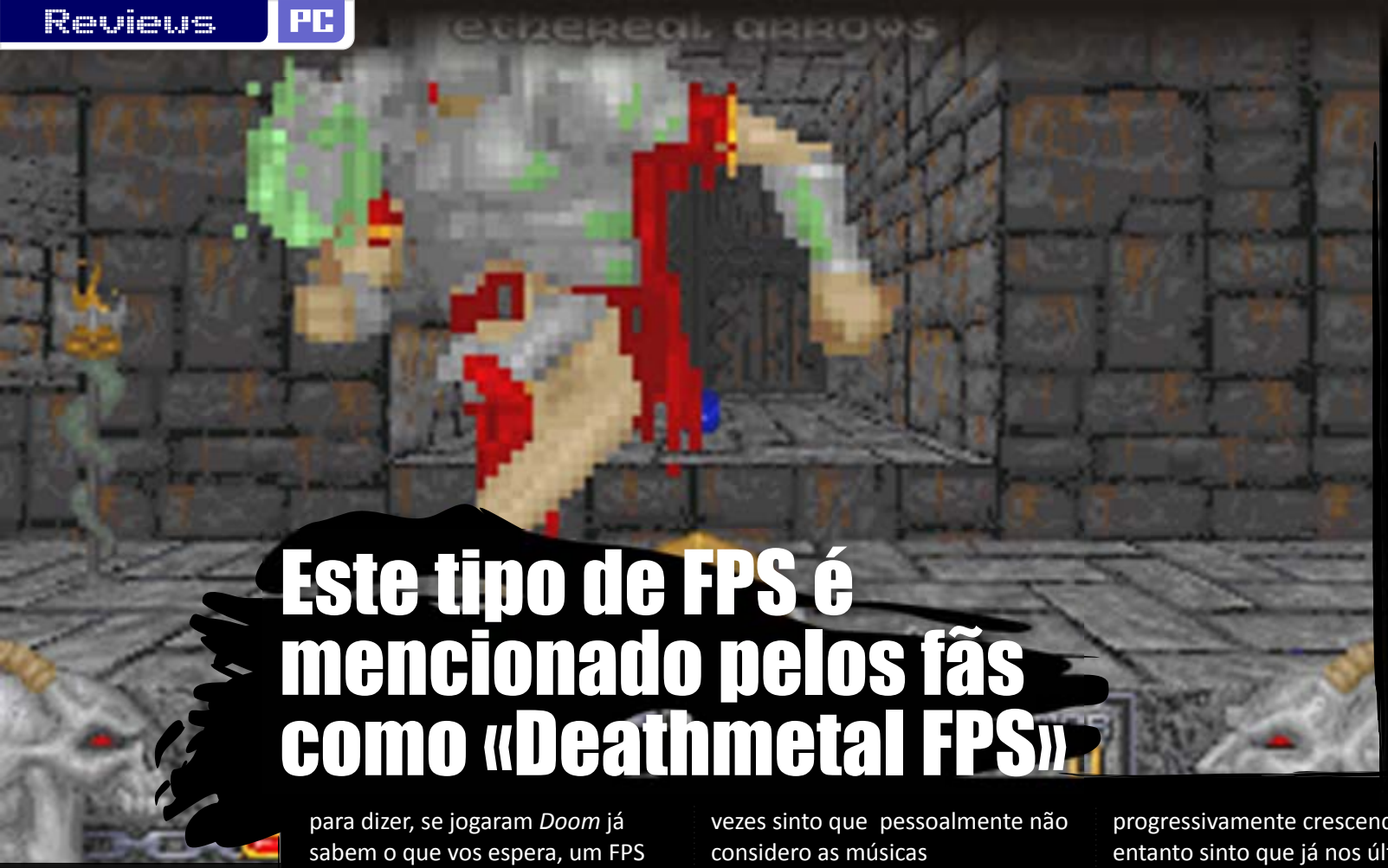
Heretic é um jogo que ficou conhecido pelo título duvidoso de "O primeiro clone do Doom", no entanto, isso não o impediu de ser um sucesso de vendas e de criar uma sequela, uma expansão e uma sequela espiritual (*Hexen*), mas será que o jogo é apenas uma tentativa descarada de fazer dinheiro? Afinal a própria ID software, responsável pelo *Wolfenstein 3D, Doom* e *Quake* ajudou a Raven Software na criação deste jogo.

Na sua essência, *Heretic* é um FPS à moda antiga, inimigos a 2D, banda sonora inspirada no Heavy Metal e hard rock, sangue, demónios, violência, e tudo aquilo que Doom nos habitou, existe até quem chame a estes jogos de "Deathmetal FPS", no entanto, este jogo tenta quebrar (ligeiramente) a norma, afinal, isto porque usa um setting medieval, algo que ainda hoje não é comum vermos num FPS e que até pode chamar a atenção a alguns jogadores que estão mais habituados a jogar RPG's, o problema no entanto é que na sua grande maioria as diferenças de setting são meramente cosméticas.

O facto de este ser um jogo medieval cria mudanças drásticas, pois se no *Doom* tínhamos demónios vindos do inferno que disparam fogo, no *Heretic* temos demónios vindos do inferno que disparam fogo...e que voam(!). Ironia à parte este é o maior problema do *Heretic*, existem demasiados parelelismos com o Doom para serem ignorados e a mudança de setting não serviu de grande atenuante, isto porque que a forma como as armas funcionam são quase idênticas entre os dois jogos, se no *Doom* tens a serra eléctrica, pistola e a caçadeira no *Doom* tens as Gauntlets, o Bastão que dispara magia e a besta respectivamente, estas semelhanças estendem-se também para os inimigos, tens monstros que só te atacam de perto mas com muita resistência física, outros que preferem ficar afastados, monstros invisíveis, salas em que a iluminação é reduzida e como tal não consegues ver quase nada, etc.

No entanto, *Heretic* tem uma boa inovação que o distingue dos outros FPS do seu tempo, este decide aproveitar a sua temática de fantasia para retirar alguma inspiração dos RPG's dando-nos um Inventário onde podemos guardar itens e utilizar-los quando nos der mais jeito, temos poções que nos curam, bombas relógio, anéis de invencibilidade temporária e o meu favorito, um ovo que transforma os teus inimigos em galinhas...galinhas com sede vingança, infelizmente utilização deste inventário é desnecessariamente complicada, as teclas não estão situadas nos melhores lugares e às vezes demoramos demasiado tempo a chegar ao Item que queremos usar.

Quanto ao grafismo não há muito







Este tipo de FPS é mencionado pelos fãs como «Deathmetal FPS»







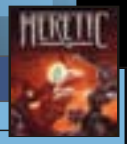
para dizer, se jogaram *Doom* já sabem o que vos espera, um FPS em que os inimigos ainda estão em 2D e com gráficos altamente pixelizados, apesar de tudo, ver o interior dos castelos e edifícios medievais com esqueletos e manchas de sangue espalhadas por todo o lado ajudam na atmosfera e à imersividade.

Tal como disse anteriormente, este género de FPS é ocasionalmente mencionado pelos fãs como "Deathmetal FPS" e a banda sonora faz justiça à sua designação, às vezes sinto que pessoalmente não considero as músicas particularmente memoráveis nem tão boas como as que encontramos em *Doom*, mas lá desempenham bem a sua função desde que escolham o hardware de som correcto (no meu caso foi o general midi).

Heretic é composto por 3 episódios, cada um com um número decente de missões, cada uma com secretas para explorar, as missões iniciais são um pouco curtas, mas estas vão progressivamente crescendo, no entanto sinto que já nos últimos níveis o tempo de que nos leva para completar-los foi inflacionado artificialmente, isto porque os níveis começam a ficar confusos e podemos perder-nos facilmente *Heretic* é sem dúvida um *Doom* clone em todo o sentido da sua palavra, não que isso seja mau, se vais clonar um jogo então clona jogos bons como o *Doom*, se gostam do *Doom* vão gostar do *Heretic*, o problema no entanto é que provavelmente o vosso tempo seria melhor passado a jogar o *Doom* de novo....ou o *Quake*....ou o *Blood*....ou *Duke Nukem*.

Se não gostam do *Doom*, o melhor que têm a fazer é evitar o *Heretic*.

Gonçalo Tordo



HERETIC

1993- PC

JOGABILIDADE	3+	SOM	2+
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	2+

3











ALONE IN THE DARK



Visto que o Halloween ainda nos está na memória falemos de um dos primeiros jogos de terror para PC, *Alone in the Dark [1]*.

Porventura quando se pensa no género Survival Horror lembrarmo-nos imediatamente de *Resident Evil* como o jogo mais emblemático e "fundador" deste género mas, na verdade, *Alone in the Dark* estabeleceu os parâmetros base do género uns anos antes.

Existem Zombies? Sim. Existem cães-zombie? Sim… se bem que aqueles seres aos cubos deixam bastante espaço para a imaginação e interpretação de quem joga.
Os personagens aparecem como elementos tridimensionais arcaicos nos padrões de hoje em dia (e já na altura não convenciam muito) mas a sua utilização em cenários pré-renderizados foi o standard usado por este género de jogos durante bastante tempo. Claro que 4 anos mais tarde, a Capcom, com o seu *Resident Evil*, usou a mesma técnica com resultados bastante mais impressionantes. Personagens mais detalhados e cenários fotorrealistas.

O que Chris Redfield e restantes personagens do *Resident Evil* não sabem (ou só recentemente têm aprendido) é a dar murros e pontapés, coisa em que Carnby e Emily são exímios, mostrando que não é preciso armas sofisticadas para dar cabo duns zombies. Fora isso, como se vence uma criatura sem cérebro? Com cérebro! É por isso que este jogo, muito mais do que combate, nos propõe exploração e resolução de enigmas como forma de percebermos o que se passa na trama e derrotarmos inimigos que de outra maneira se apresentariam como invencíveis. Temos dois personagens à disposição para enfrentar este pesadelo. Um é Edward Carnby um investigador privado contratado para resolver um caso de suicídio, outro é Emily Hartwood, a sobrinha do presumível suicida. Misteriosamente trancados dentro da sua Mansão os







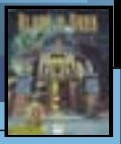


personagens terão que enfrentar as ameaças sobrenaturais que lhes farão a vida negra.
Claro está que a idade do jogo faz-se notar e, possivelmente o objectivo dos seus autores estava um pouco acima das capacidades da tecnologia da época. A velocidade do jogo era bastante baixa, os personagens altamente poligonais e o som quase inexistente… mas não é que mesmo assim o jogo metia medo? Ou melhor, acho que especialmente por isso o jogo metia muito medo!

Com 9 ou 10 anos lá estava eu sozinho à frente do computador a controlar Edward Carnby, um investigador do paranormal (que mais parecia um simples senhor de meia idade que não sabe onde se meteu). Em silêncio total (porque no meu velhinho PC nem a música do jogo funcionava) enfrentava um cão tresloucado que corria (em câmara lenta) atrás de mim enquanto aterrorizadamente esperava que o computador fizesse loading do ângulo de câmara seguinte. Quebras na acção do jogos e a impossibilidade de ver os inimigos que estão à nossa frente simplesmente porque não entramos na área em que o ângulo de câmara muda fez com que aos poucos se fosse utilizando menos a técnica de pré-render dos cenários mas temos que lhe reconhecer o seu valor cinematográfico e contributo para os videojogos.
Alone In the Dark da Infogrames apesar de não ser de forma alguma uma peça perfeita, foi um videojogo inovador que permitiu e inspirou o aparecimento de um novo género de jogo.

Uma amostra aqui (nota, imaginem isto a metade da velocidade e sem som nenhum…brrr!

João Sousa



ALONE IN THE DARK
1992 - PC

JOGABILIDADE	4	SOM	2
GRÁFICOS	3	LONGEVIDADE	3

3+



KOKOTONI WILF

Conta a lenda que à muitas centenas de anos atrás vivia, no norte da Europa, um mago muito poderoso chamado Ulrich.

Este mago descobriu a existência de um amuleto muito poderoso – o amuleto do dragão – e que este estava dividido em diversos pedaços que, logo por azar, se haviam espalhado, não só no espaço mas, também, ao longo de diversas épocas. Ulrich planeou então encontrar este poderoso amuleto porém, quando tomou conhecimento da existência deste, sabia de ante-mão que era já de idade demasiado avançada e não podia empreender numa jornada destas através dos tempos. Como tal decide enviar então Kokotoni Wilf, o seu mais dotado aprendiz. Wilf é, então, enviado 500 milhões de anos para o passado, dotado apenas de um par de asas mágicas, doadas por Ulrich, para o ajudar mas, também, com a possibilidade de obter mais alguns "extras" à medida que vai juntando as peças do amuleto. O que nenhum destes aventureiros sabem é da possibilidade da nossa interferência nas atitudes de Wilf através, imagine-se, das meras teclas de um ZX Spectrum.

Os gráficos, apesar do ano ser 1984, estão bastante bons e poderia-se quase incluir-se a jogabilidade no mesmo nível, não fosse a deslocação de Wilf tornar-se demasiado lenta, para certos locais em que não existem quaisquer inimigos.

O som (efeitos sonoros) são os habituais do velhinho 48k não merecendo grande destaque. É no entanto de referir, ainda, a existência de 2 remakes distintos deste simples jogo que nos conseguiu ainda agarrar diversas horas em frente de uma televisão a preto e branco.

Universo Spectrum



KOKOTONI WILF
1984 - ZX SPECTRUM

JOGABILIDADE	3	SOM	2+
GRÁFICOS	3+	LONGEVIDADE	3

3





Nintendo Entertainment System

Identificação



Abreviatura: NES
Produtor: Nintendo
Ano: 1983[JP], 1985[EUA]1987[EU]
AKA: Famicom, Nintendo, Dendy.
Geração: 3.ª

"Now you're playing with power"

A história desta consola começa em 1983 no Japão com o lançamento da **Famicom**. Depois deste sucesso inicial a Nintendo ponderou a entrada no mercado internacional, sobretudo no Norte-americano. Sendo este o mais ambicionado, mas igualmente o de maior risco. Devido ao *crash* dos videojogos de 1983, o público estava saturado de consolas e o seu interesse era portanto limitado.

Para entrar neste mercado aparentemente fechado, a Nintendo tentou primeiro vender a licença da consola as empresas americanas. Tendo conseguido um pré-acordo com a Atari; mas, não obteve a conclusão desejada. A empresa nipónica decidiu então mudar de estratégia. Começou por redesenhar o sistema para se assemelhar menos a uma consola. Posteriormente, mudou o nome para ''entertainment system'' [evitando assim usar a palavra *videogame*] e associou-se a uma distribuidora americana de brinquedos. A World of Wonders. Facilitando assim a sua entrada nas diversas cadeias de lojas.
Em 1985 deu-se assim, o inicio a comercialização da **NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM [NES]**.

O "sistema de entretenimento" seria igualmente distribuído com alguns acessórios, para se assemelhar a outros produtos. Aparecia assim, um pequeno robot chamado *R.O.B* e uma pistola; a *Zapper*. Juntamente com estes acessórios eram também englobados os jogos *Super Mario Bros, Duck Hunt e Gyromite* [apesar destes dependerem dos seus respectivos pack's].
Surpreendentemente, a consola em pouco menos de dois anos reviveu o mercado [considerado] defunto dos videojogos na América do Norte. Conseguindo um share perto dos 90% [!]. Mais tarde na Europa, a estratégia de distribuição foi no inicio semelhante. Todavia, seria adicionado um pack diferente, onde se incluía a consola e 3 jogos, *Super Mario Bros, Tetris* e *Nintendo World Cup*.

No departamento dos videojogos disponíveis para o sistema, feitos pelas empresas 3rd Party a Nintendo tentou evitar os erros dos seus antecessores. Através de um sistema controlado, todas as produtoras interessadas, assinaram um contrato de exclusividade, dos seus títulos por 2 anos e estavam limitadas a produção total de 5 jogos anuais. Para evitar a pirataria foi embutido um chip de segurança na consola denominado por "10NES". Qualquer jogo produzido fora do licenciamento oficial da Nintendo [supostamente] não funcionaria. No entanto, isto não impedia o lançamento de bons jogos. Apareciam aqui pela primeira vez algumas franchising's populares: *Mega Man, Contra, Goal, Final Fantasy, Castlevania*.. .
Enquanto do lado da Nintendo, outros títulos tornariam igualmente célebres, como *Zelda, Super Mario, Metroid, Punch out, Kirby, Kid Icarus*... Posteriormente algumas empresas encontraram forma de circundar o chip de segurança, culminando em processos jurídicos e na maioria dos casos em produtos de qualidade duvidosa [*Bible adventures, Sunday Funday*...].

Durante os anos seguintes a consola conseguiu dominar os mercados nipónicos e americanos, tendo o seu tempo de vida útil oficialmente cerca de 2.000 jogos. Sendo o mais vendido o *Super Mario bros 3*. Contudo, no mercado Europeu e Sul-americano a consola teve só um sucesso aceitável. Em Portugal a chegada tardia da consola em 1991 [data oficial] e uma biblioteca de títulos pequena [cerca de 70], contribuíram para um resultado somente satisfatório do sistema. No entanto, a consola conseguiu vender mundialmente cerca de 62 milhões de unidades [um recorde para a sua geração], tornando na referência da quarta geração. Oficialmente o sistema só foi descontinuado em 2003, um facto verdadeiramente impressionante.

Actualmente, graças ao V*irtual Console* na Wii, é possível desfrutar da sua imensa biblioteca qualitativa de jogos, a preços apelativos.
A NES foi certamente uma das plataformas mais influentes na história dos videojogos.

IvanFlow

Acessórios +populares



Nome: NES Advantage
AKA: Controlo arcade



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



Nome: R.O.B
AKA: Robot



Nome: NES Four Score
AKA: Adaptador

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

SABIAS QUE?



A NES é uma das consolas mais clonadas, sendo ainda hoje possível encontrar diversos modelos cuja estrutura se assemelha as consolas actuais. Existia inclusive uma fábrica destes clones nos Açores. Mais info aqui.

Hall of Fame

Exclusivo

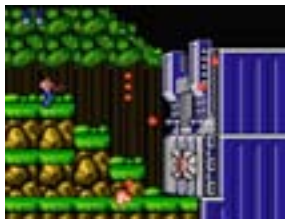


Nome: Metroid
Produtor: Nintendo
Ano: 1986

Exclusivo



Nome: Legend of Zelda
Produtor: Nintendo
Ano: 1987



Nome: Contra/Probotector
Produtor: Konami
Ano: 1988/90

Exclusivo



Nome: Rad Racer
Produtor: Square
Ano: 1987

Exclusivo



Nome: Mega Man 2
Produtor: Capcom
Ano: 1990



Nome: Final Fantasy
Produtor: Square
Ano: 1987



Nome: Ninja Gaiden
Produtor: Tecmo
Ano: 1988

Exclusivo



Nome: Sup. Mario Bros.3
Produtor: Nintendo
Ano: 1988



Nome: Batman
Produtor: Sunsoft
Ano: 1989



Nome: Gradius
Produtor: Konami
Ano: 1986

Exclusivo



Nome: Nint. World Cup
Produtor: Nintendo
Ano: 1989

Exclusivo

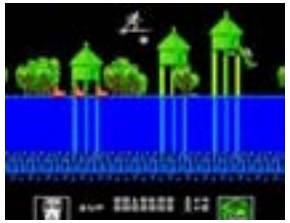


Nome: Kirby adventure
Produtor: Nintendo
Ano: 1993

Hall of Shame



Nome: Bible adventures
Produtor: Wisdom tree
Ano: 1991



Nome: Silver Surfer
Produtor: Soft. Creations
Ano: 1990



Nome: Dragon's Lair
Produtor: Motive Time
Ano: 1990



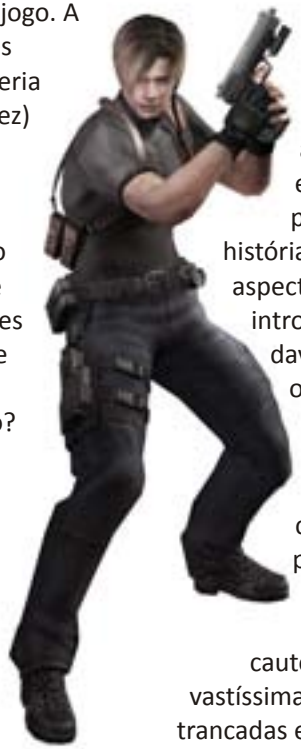
Nome: Deadly Towers.
Produtor: Lenar
Ano: 1986

RESIDENT EVIL VS RESIDENT EVIL 4

Resident Evil mesmo não tendo sido o primeiro jogo do género pode, sem dúvida considerar-se como o mentor de todo o género Survival-Horror (algo como "horror de sobrevivência").

O primeiro jogo desta já longa saga teve a sua primeira aparição na Playstation 1 e rapidamente ganhou bastante fama pois não só era o fundador de um género como, mesmo depois de muitos "clones", um dos melhores espécimes disponíveis para os amantes do terror interactivo. A mecânica de jogo manteve-se a mesma durante várias sequelas, remakes e prequelas até que com o surgimento de Resident Evil 4 muita coisa mudou. Terá sido para melhor ou para pior?

Começando pelo início, o primeiro jogo apresenta uma cena de abertura da narrativa com imagem real. Actores de carne e osso dão cara às personagens principais e, num ambiente assumidamente "cheesy" preparam-nos para o festim Série-B que é este jogo. A representação dos actores certamente nunca mereceria um Óscar (um Razzie talvez) mas até dá umas certas saudades. Este tipo de introdução não apareceu nos outros jogos, dando o seu lugar a sequências de animação, as mais recentes aproveitando já o potente motor gráfico do jogo. Qual será a melhor opção?

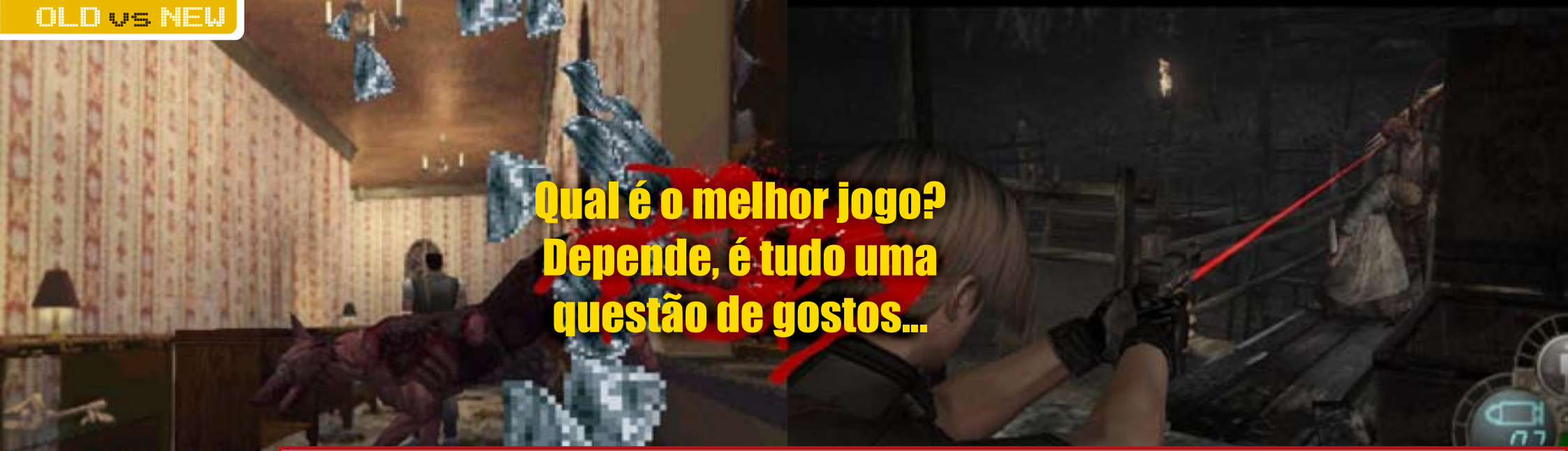


Actualmente com o desenvolvimento gráfico que os computadores e consolas permitem, os jogos já costumam contar as suas sequências narrativas com os próprios gráficos do gameplay. Será esta provavelmente a melhor forma de tudo acontecer de forma fluida e não nos apercebermos que nos estão a retirar da acção para contar certa parte de história… de qualquer forma, o aspecto de filme rasca da introdução de Resident Evil 1 dava um carisma especial à obra.

Em termos de jogabilidade podíamos controlar uma de duas personagens à escolha, Chris Redfield ou Jill Valentine e caminhar cautelosamente pela vastíssima mansão cheia de portas trancadas e enigmas para resolver.

Não é preciso ser nenhum génio para resolver a maioria dos enigmas desta saga já que a maioria consiste em inserir o objecto com a forma "X" na ranhura "X" e o objecto com a forma "Y" na ranhura "Y". Até o meu sobrinho de 1 ano já faz isso com bastante destreza. Relativamente à exploração e combate podíamos andar ou correr, apanhar objectos ler informações importantes e matar zombies. Para matar zombies a variedade é sempre algo a considerar, desde pistolas a shotguns e algumas armas mais poderosas. O rocket launcher é presença assídua e recomendável como derradeiro "golpe" para dar cabo do boss final.

Em combate corpo a corpo é que as coisas se tornam um bocado piores pois pudemos apenas usar a quase



Qual é o melhor jogo? Depende, é tudo uma questão de gostos...







inútil faca da tropa ou dar um encontrão aos mortos-vivos, mas isto só após levar uma dentadinha deles. Nos novos jogos esta característica melhorou ligeiramente e os personagens já não se tornam tão indefesos a uma curta distância.
Nem só de Zombies vive este jogo... outras criaturas fizeram parte das experiências da temível Umbrela Corporation (será que a Ryana é sócia deles?), desde uma cobra gigante, plantas assassinas e tubarões que ficam a saltitar quando a certa parte do jogo lhes retiramos a água.

Quando este jogo saiu para a PS1 os gráficos eram soberbos, os personagens pareciam bastante "redondinhos" e detalhados comparativamente com os outros jogos da época e os cenários estáticos pareciam autênticas fotografias. Este bom aspecto era alcançado utilizando uma técnica de pré-render, ou seja, os cenários eram basicamente uma imagem e não um espaço tridimensional propriamente dito. Isto permitia dotar o jogo dum aspecto muito atraente e ângulos de câmara cinematográficos que ajudavam à atmosfera de terror. Como ponto negativo tínhamos uma situação mais ou menos recorrente de ter zombie mesmo à nossa frente mas não o podermos ver pois só apareceria no plano de câmara seguinte. Entre as mudanças de planos tínhamos que esperar um segundito, algo que quebrava a fluidez da acção.



Actualmente em Resident Evil 4 e 5, todos os elementos de jogo são 100% tridimensionais e a câmara passa a ser móvel, normalmente seguindo atrás das costas do personagem. Os gráficos são ricos em pormenor e detalhe. A ameaça à integridade física dos protagonistas é bem superior pois somos rodeados por um número bastante considerável de zombies enquanto que o máximo que o hardware da PS1 permitia eram 3 ou 4 de cada vez no ecrã. Apesar dos novos Resident Evil seguirem narrativas relativamente semelhantes aos seus antecessores o foco do gameplay passou a ser muito mais a acção do que a exploração em si. Não há falta de munições nem de "alvos" onde as usar. De uma forma geral os novos Resident Evil têm bastante em comum com Gears of War (menos a câmara aos tremeliques) e esta será a principal diferença entre o "Old" e o "New".

Antigamente tínhamos que saber racionar muito bem as munições pois não era nada anormal ficar completamente indefesos sem nada que disparar... como o jogo agora é basicamente de acção, o arsenal disponibilizado a Chris Redfield é provavelmente maior do que o das forças armadas portuguesas.

Qual é o melhor jogo? Depende, é uma questão de gostos... Os velhos Resident Evil faziam mais jus ao nome Survival Horror, aos sustos e tensão e ponderação, os novos são sobretudo óptimos jogos de acção frenética.

João Sousa

VIOLÊNCIA nos VIDEOJOGOS

O aparecimento de uma nova forma de entretenimento é normalmente marcada por múltiplas polémicas. Tal como os livros de BD, o cinema, a literatura, o teatro e televisão; os videojogos têm igualmente *direito* a sua presença neste tipo de discussões sociais.

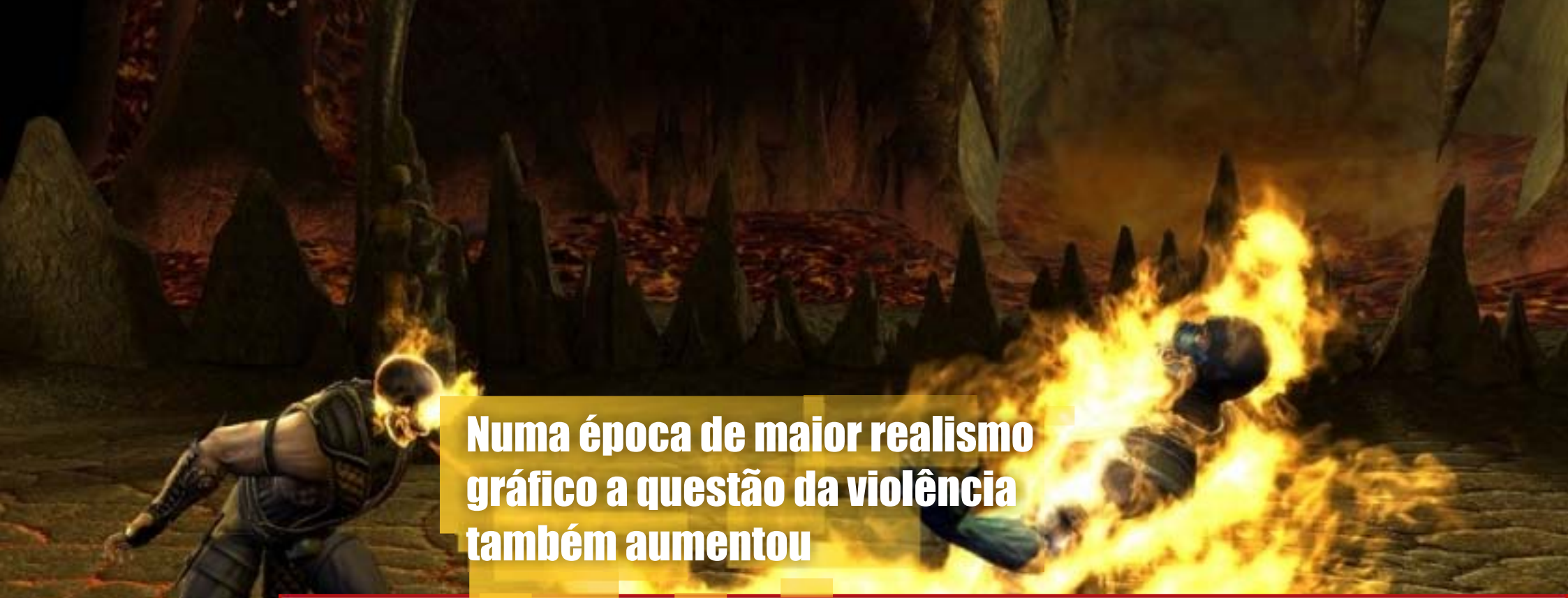
Em termos históricos, existem imensos exemplos de videojogos e casos polémicos [ver as tabelas nas páginas seguintes]. Nos EUA são vistos normalmente como responsáveis pelo *comportamento desviante* de crianças e jovens na sociedade, enquanto na Europa são alvo de censuras. No entanto, devemos tentar compreender os vários pontos de vista, para a nossa melhor compreensão do fenómeno, tanto na sociedade ocidental como global.

Na América, os últimos 20 anos de estudos, sobre a delinquência juvenil, realizados pelo FBI, sugerem o seu decrescimento. Alguns especialistas teorizam inclusivamente, que desde o aparecimento dos videojogos com uma componente mais violenta, a criminalidade tem conhecido recordes históricos…. No sentido descendente!

Muitos psicológicos destacam a forma como os videojogos podem incrementar as coordenações motoras, mas, muito mais importante, alguns estudos detectaram o desenvolvimento da capacidade de raciocínio. Videojogos populares com uma forte componente enigmática como; *Broken Sword, Sim City* ou *Lego Star Wars* privilegiam muitos parâmetros para além de uma simples comunicação entre o écran e membros. Outros possibilitam o entendimento da nossa herança cultural, ou pelo menos, aspectos significantes da sociedade: *Civilization, Pikmin, Age of Empires*... Na América e na Europa as franchising mais famosas, são relacionadas com temas desportivos [*FIFA,NBA, PES,NHL*…] ou corridas [*GT, Need for Speed, F1*…]. Enquanto alguns dos videojogos mais vendidos de sempre são *The Sims, Pac-man, Myst, Super Mario, Zelda, Tetris*… Em alguns destes exemplos, nem existem níveis de violência. Naqueles onde se encontra de alguma forma presente é somente um aspecto secundário ou terciário da sua mecânica.

Geralmente os videojogos considerados «violentos» são uma minoria na vasta biblioteca de títulos disponíveis no mercado. *Doom, Mortal Kombat, Carmagedon, GTA, Man Hunt*… são nomes famosos e normalmente polémicos, todavia, representam um pequeno nicho. Se os videojogos são realmente um elemento influenciador na nossa sociedade, é possível que grande parte dos títulos mais populares tenham mais aspectos positivos do que negativos…

Existem igualmente outros sistemas na nossa sociedade que ajudam a compreender o fenómeno. Com



Numa época de maior realismo gráfico a questão da violência também aumentou

uma indústria mundial, os videojogos tendem a abrangerem diferentes públicos , sendo estes de várias faixas etárias. Actualmente os produtos, contêm nas suas capas, a classificação, tanto da idade recomendada, como o género de conteúdo. Todas estas classificações são atribuidas por entidades credibilizadas no estudo dos videojogos e a sua audiência. A Europa tem várias entidades: PEGI [UE], USK [ALE], ELSPA e BBFC [UK]. Na América são revistos pela ESRB. Enquanto no Japão pela CERO.

Atribuir culpas aos jogos, por *comportamentos desviantes* é uma norma comum, embora dúbia. Cabe sempre ao comprador estar atento as suas aquisições. Um martelo, lápis ou outro objecto também «mata», mas, não é essa a sua função principal. Tudo provem de uma boa educação e compreensão do nosso mundo, estes sim, são geralmente os factores culpados por comportamentos violentos.

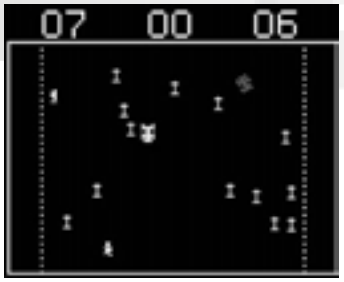
Em Portugal actualmente, a cultura generalista dos videojogos é [infelizmente] delicada. A própria avaliação dos videojogos realizada pela CCE, tem-se demonstrado insuficiente. Esta entidade não tem meios para os avaliar dentro do seu médium específico. A única classificação atribuída é a idade recomendada… Por vezes até torna-se confusa; como os videojogos são classificados no espaço europeu por diversas entidades, podem existir 2 ou mais classificações em cada produto. Não sendo raro os casos de discrepâncias das idades recomendadas[!]. O público português encontra-se mal informado, nem reconhece ou demonstra interesse no seu valor cultural.
Estes factores têm contribuído para a indiferença e falta de percepção do fenómeno. Neste clima social aparecem muitas vezes, estereótipos como «todos os videojogos são violentos». No entanto, o médium tem demonstrado crescimento no nosso Pais, gerações que cresceram no meio começam a emergir. Facilitado a sua compreensão e importância. Numa época de maior realismo gráfico a questão da violência também aumentou; a diluição entre o ambiente virtual e as suas questões sociais estão agora mais patentes. Evoluem conceitos e fronteiras do espaço físico para o virtual [e vice versa]. A indústria cresceu, é mais abrangente e lucrativa do que o cinema e a música.

Os videojogos fazem parte da nossa sociedade globalizada e reflectem-se as nossas necessidades e problemáticas. Naturalmente, existem uns com mais pendor no contexto violento, mas, compreendê-los, perceber o seu significado e a sua faixa etária é muito mais importante do que renuncia-los.

IvanFlow

VIOLÊNCIA nos VIDEOJOGOS

DEATH RACER





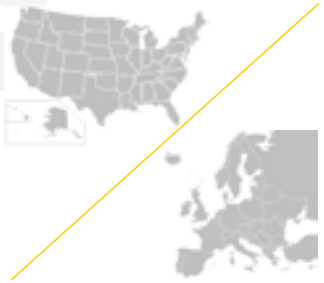
A Exidy lançou em 1977, um jogo chamado *Death Racer* baseado no filme *Death Race 2000* [1975]. Originalmente o nome seria *Pedestrian*, mas foi considerado pouco *apelativo*. O objectivo do jogo era conduzir um carro, com o objectivo de atropelar «gremlins» saídos dum cemitério, obtendo assim pontos. Após esta acção, as *vitimas* figuram no ecrã de jogo na forma de pequenas cruzes. Devido a simplicidade gráfica dos sistemas, a polémica apareceu, porque os supostos *monstros*, eram "demasiados semelhantes com figuras humanas".

Destacou-se nesta época, Ronnie Lamm, uma das activistas contra a distribuição deste jogo, cuja campanha teve impacto por toda a América.

Curiosamente esta máquina de arcade tinha vendido antes desta polémica cerca de 1.000 unidades, com o decorrer dos vários debates realizados em diferentes meios pelo país, a sua popularidade aumentou. Reflectindo-se nos números finais de vendas; perto dos 300.000! No entanto o jogo seria retirado do mercado devido as controvérsias envolvidas.

CONTRA, METAL GEAR e... TMHT





Na segunda metade dos anos 80, a Nintendo nos EUA, tinha um share enorme. Com a presença massiva do seu sistema, apareceram então, algumas campanhas públicas de pais preocupados.
Muitos dos seus argumentos, demonstravam uma inquietude com as temáticas bélicas de alguns jogos populares [*Contra, Metal Gear, Ikari warriors...*]. Culminado no aparecimento de manifestações com slogans *curiosos* como «Nintendo breeds war» ou «No guns on my baby».

Na Europa [e Portugal], curiosamente na mesma época, alguns jogos tiveram os seus nomes censurados, como por exemplo; em *Teenage Mutant Ninja Turtles* [1989] o termo "Ninja" foi mudado para "Hero" - *Teenage Mutant Hero Turtles* [1990]. Mais tarde aconteceria o mesmo a outros títulos, como *Castlevania Bloodlines* alterado para *Castlevania New Generation*.
Supostamente estes nomes eram demasiado violentos, ou «poderiam incentivavam comportamentos violentos».

MORTAL KOMBAT & «COMPANHEIROS»





Outra das maiores polémicas apareceu na década de 90 nos EUA. Em 1992, a Midway lançou *Mortal Kombat*, um jogo de luta, com algum conteúdo considerado "exageradamente violento". Graficamente, invés de bonecos, tinha jogadores digitalizados [mais reais]. Distinguia-se igualmente no seu género, devido aos ''fatalitys''; um movimento de *misericórdia final*, que o jogador desbloqueava consoante o premir correcto de uma sequência de botões. Culminado no desmembramento, incineração ou decapitação do seu oponente. Este jogo, juntamente com *Night Trap, Doom* e *Lethal Enforcers*, levou a formação de um comité governamental para debater o assunto da violência nos videojogos. O resultado foi a implementação de uma entidade [ESRB] para classificar os conteúdos dos videojogos e a idade recomendada.

Curiosamente, anos mais tarde nos EUA, o governo financiaria a criação de jogos de teor *violento*, com o intuito de motivar jovens jogadores, a ingressarem no exército Norte-americano. O videojogo chamava-se *America's Army*.

VIOLÊNCIA nos VIDEOJOGOS

CARMAGEDDON





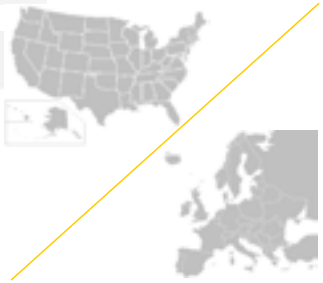
Na Europa, durante a segunda metade da década de 90, o aparecimento de *Carmageddon*, trouxe novas discussões.

O objectivo do jogo era semelhante ao de *Death Racer;* atropelar pedestres para obter pontos. No entanto, a pontuação era maior caso estes fossem, mulheres grávidas ou idosos. Em vários países europeus, a censura obrigou os transeuntes a serem substituídos por zombies ou robots e o sangue, pelas tonalidades de verde ou oléo [conforme a versão].
Em Inglaterra o jogo esteve proibido durante algum tempo e na Alemanha foi recusada a sua venda ou distribuição.

Portugal foi um dos poucos países europeus a receber a versão completa sem censura, tendo lhe sido atribuída a faixa etária «maiores de 18 anos».

GRAND THEF AUTO





Com a publicação do jogo GTA e as suas sequelas o tema sobre a violência alcançou novos limites. A discussão abateu-se devido aos objectivos do jogo, recompensarem comportamentos moralmente errados da sociedade.

O seu conteúdo também foi amplamente criticado pelo «abuso excessivo da resolução de confrontos através da violência». Com o lançamento da terceira parte em 2001, a polémica sobre a violência nos jogos assumiu novas fronteiras. Segundo fonte oficiais este é o mais controverso de sempre na história dos videojogos, com milhares de artigos responsabilizando-o de «romantizar a violência e corrupção, conectar jovens ao mundo do crime e privilegiar a descriminação étnica e sexual».

Em alguns países é proibida a sua distribuição ou venda. Um destino semelhante teve *Man Hunt*, da mesma produtora.

JACK THOMPSON





Provavelmente, um dos rostos mais visíveis nos EUA sobre as polémicas envolvendo videojogos e violência é Jack Thompson. Este advogado da Florida é um dos activistas mais célebres e contestados, tanto pela comunidade *gaming*, como pela sociedade civil.

As suas campanhas nos tribunais americanos, criticam principalmente produtores e distribuidores, culpabilizando-os por influenciarem actos de violência e serem um meio de «educar comportamentos desviantes».
Em termos jurídicos, este advogado levou a barra do tribunal diversos casos, relativos a crimes efectuados por pessoas que possuem videojogos, especulando que estes foram influenciadores dos seus crimes. Inclusive numa das suas declarações mais polémicas afirmou “a Sony é um novo Pearl Harbor”.

Naturalmente, as suas campanhas também têm sido acusadas de fanatismo. Em 2008 a ordem de advogados da Florida após vários *comportamentos inapropriados* foi obrigada a revogar a sua licença, sendo agora proibida a sua entrada nos tribunais.







«VRRUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUMMMM»

Os fãs já rebolam de impaciência, e com razão, *Sonic* já foi muito melhor do que o é nos dias de hoje. A Sega nunca mais tratou o seu maior ícone e mascote azul com o mesmo brilho e devoção que nos dias “em que era bom”; parece que cada passo, cada decisão que se toma sobre a série, ou fica tudo na mesma, ou ainda fica pior. Vale sempre a pena o sorriso que uma pesquisa online por “Sonic Cycle” pode trazer, e quiçá com boa razão. Já que assim é, nada como (voltar a) pegar nos episódios mais ancestrais.

Sonic the Hedgehog foi o título de lançamento do ouriço azul da japonesa Sega. *Sonic* tinha o que um jogador queria, era “cool” (e portanto, quem gostava de *Sonic* também haveria de o ser), era rápido, proporcionava adrenalina e um bom desafio,

Um jogo de plataformas, com tudo o que o género deve ter

vinha a destronar *Alex Kidd* como mascote nº1 da Sega e a ser o rival competitivo da mascote da concorrência, *Mario*. Corria o ano de 1991, quando surgiu para a Sega Genesis esta pérola da história dos videojogos. A recepção foi boa e em geral, muitos gamers aderiram à moda do ouriço azul – o que resultou numa maior imposição da Sega no mundo dos videojogos e maior número de vendas em todas as suas consolas.

O conceito é básico e nada do “outro mundo”, mas toda a jogabilidade foi bem estudada e aplicada: um jogo de plataformas, com tudo o que o género deve ter: níveis, inimigos, bosses, power-ups, obstáculos desagradáveis e afins; e um grande foco na viciante velocidade da personagem. Os seus 18 níveis (em 6 diferentes áreas) eram compridos e por vezes, não tão lineares como seria mais fácil.

A sua história também não era nada de muito complexo, nem algo de grande seria bom para um simples jogo de plataformas, em suma: o objectivo de *Sonic* é derrotar o *Dr. Eggman* que roubou as Esmeraldas do Caos (objecto de culto nesta série) e planeia usá-las para o costume: dominar o mundo (que mais?).

A animação é bastante fluída, o que se torna muito importante dado o factor velocidade

O jogo é de fácil e rápida aprendizagem, não há muito que se lhe diga, já que *Sonic* não ataca, apenas anda e ganha velocidade, e salta. Os controlos são bastante intuitivos para todo o tipo de jogadores, teclas direccionais para a esquerda ou direita e os botões para saltar. Saltar tem como utilidade subir para plataformas mais elevadas, evitar alguns obstáculos no chão, derrotar alguns inimigos (aqueles em que o acto de saltar em si não se torna comprometedor) e ganhar power-ups.

Todo o mundo de *Sonic* é colorido e agradável, por mais anos que o jogo tenha, o grafismo em geral é bastante apelativo e leve; a animação é bastante fluída, o que se torna muito importante dado o factor velocidade que, juntamente com músicas agradáveis e que, muitas delas, ficaram nos ouvidos de muitos fãs - tornando-se uma combinação espectacular a nível audiovisual até então pouco vista no mundo dos videojogos. Os temas **>**





musicais eram simples, divertidos e sobretudo memoráveis – não apenas "música de fundo" que passasse despercebida à atenção do jogador.

Tal como a maioria dos jogos do género de plataformas, *Sonic the Hedgehog* tem que ser jogado sem parar, já que não existe nenhum sistema de save. No entanto, o jogo é bastante desafiante e será necessária muita prática (ou sorte) para o conseguir completar rapidamente. Em todos os casos, o jogo é divertido ao ponto de haver mais que motivos para voltar a pegar nele.

Sonic the Hedgehog pode ter quase 20 anos, mas nem por isso deixa de ser um jogo muito facilmente encontrado.

A SEGA já editou dezenas de compilações e lançou há poucos anos o jogo para o serviço Virtual Console da Wii, onde custa 8€, ou mesmo o (mais um) *Sonic Classic Collection* para a Nintendo DS, lançado há poucos meses; e claro, acompanhado com mais alguns jogos do ouriço azul. Desde 1991, e um pouco como Mario, já foram lançados inúmeros títulos da saga, uns mais directos que outros. No entanto, queixam-se os fãs do menor empenho e maior conformismo por parte da Sega relativamente à série ("Basta por o *Sonic* aos saltos e chega."), tendo vindo a perder terreno para séries de maior popularidade actual. Outro grande "factor" de que os adeptos têm vindo igualmente a desgostar é o constante aumento de "amiguinhos" coloridos do Sonic, sendo relevantes argumentos o exagero de personagens, a irrelevância de muitas e o quão isso acaba por prejudicar aquela experiência que *Sonic* deu a conhecer nos seus primeiros anos de vida.



Digamos que sobre a série para agora uma espécie de "neblina" que esperemos que dissipe o quanto antes, mas de qualquer forma, *Sonic the Hedgehog* apresenta uma experiência bastante divertida e algo actual que seguramente agradará quem procura um jogo engraçado, desafiante, divertido e sobretudo, de acção rápida.



SONIC



1991 - MEGA DRIVE

Ricky

JOGABILIDADE	5	SOM	4
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	4

4+

SONIC 4 7 9 1

João Sousa



Para mim o Sonic nunca me agradou muito porque achava que era um jogo automático demais, por vezes bastava carregar para a frente e o jogo quase que se jogava sozinho. A responsabilidade é do Level Design mas entende-se porque assim acontece. Só dessa forma se consegue demonstrar a velocidade deste ouriço. Gostando-se ou não, Sonic é um marco dos videojogos e não é nada fácil de acabar, principalmente apanhando todos os diamantes das áreas bónus.

Menção especial para os níveis debaixo de água com aquela música stressante que ainda hoje me provoca pesadelos!



SONIC
1991-MEGA DRIVE

JOGABILIDADE	4	SOM	4
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	4

4

Diogo Cunha



Sonic the Hedgehog, um verdadeiro ícone da minha infância, é um sidescroller bastante colorido, os níveis são grandes e variados, os sprites 2D são belíssimos e os personagens são cute mas cool ao mesmo tempo, o que consegue apelar a um público diverso. A jogabilidade é frenética mas simples, são apenas necessários um d-pad e um botão de salto. O sistema de anéis que substitui uma comum barra de energia é o que, para mim, mais se destaca neste jogo como o ponto mais positivo e original.

Este é um clássico obrigatório a qualquer um que se considere um gamer. Tata tatata, tata tatatata...



SONIC
1991-MEGA DRIVE

JOGABILIDADE	5	SOM	4
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	4

5

Jorge Fernandes



Embora o Sonic tenha visto a sua reputação manchada nos últimos tempos, poucos são os gamers de longa data que tenham esquecido o outrora eterno rival de Super Mario. A razão é bastante simples, a jogabilidade frenética que o jogo apresenta em alguns níveis temperada com outros onde é preciso precisão e cuidado com o que se faz.

O jogo apresenta bastante diversidade e introduz uma série de novos elementos que não tinha sido vistos até à data, contribuindo bastante para a evolução dos jogos de plataformas.



SONIC
1991-MEGA DRIVE

JOGABILIDADE	4+	SOM	4
GRÁFICOS	4+	LONGEVIDADE	4

4+

MITOS DOS VIDEOJOGOS

Não existem verdades absolutas, mas há mitos. Histórias ou eventos considerados reais, embora as suas fundamentações sejam débeis. São unicamente validados pela repetição entre a comunidade social.

Antigamente, podia ser mais fácil encontrar um *mentiroso* ou pelo menos, alguém com uma estória *mais duvidosa* [quem conta 1 conto...], mas actualmente, numa época de comunicação global massiva, torna-se simples a perpetuação de estórias ou factos mal fundamentados. Quantas vezes não ouvimos alguém começar com a frase “ah, ouvi dizer…” ou ‘’li/vi na internet que é possível...’’... Mas, são realmente declarações verídicas? Afinal em alguns casos, existem provas em vídeo ou imagens, facilmente encontráveis.

Os videojogos apesar de pertencerem a uma classe recente, em pouco mais de 4 décadas de existência, tiveram direito aos seus mitos. Além da internet ser o veiculo perfeito para a sua divulgação acrescenta-se o fácil acesso aos novos softwares de edição, com os quais é possível criarem-se **provas fictícias**.

O *top* seguinte é uma escolha pessoal de somente uma pequena parte das várias estórias ao longo destes anos. Umas que perduraram ao longo de décadas e outras bem mais recentes, mas que não deixam de serem... **Mitos**.

IvanFlow

MENÇÕES HONROSAS

N64 e o primeiro joystick analógico



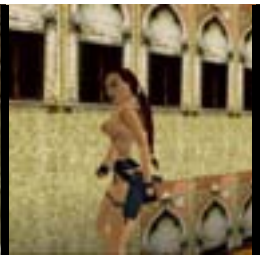


Mito: A N64 introduziu no mercado em 1996 o joystick analógico nas consolas.

Verdade: A consola Vectrex foi a primeira a fazer uso de um joystick analógico, muitos anos antes da N64. Devido a sua fraca popularidade e ter tido uma distribuição insignificante em outros continentes, a consola da Nintendo, apareceu como a ''primeira'' com joystick analógico.

LARA CROFT NUA







Mito: Existe um código no primeiro *Tomb Raider* ,que após ser inserido é possível jogar com a Lara Croft nua.

Verdade: Embora seja possível faze-lo nas versões PC através de *patchs* piratas ... O videojogo original não possui no seu código esta opção.

A [produtora] Core Design tem inclusive, empreendido acções legais contra quem disponibiliza o patch.

MITOS da NET

FENÓMENOS da NET

MITOS NOS VIDEOJOGOS

6 PONG o primeiro videojogo





Mito: *Pong* produzido pela Atari em 1972 para as máquinas de arcade foi o primeiro videojogo, tanto nas árcades como posteriormente em 1976 para as consolas domésticas.

Verdade: *Pong* não foi o primeiro, antes em 1968, Nolan Bushnell tinha criado uma máquina de arcade chamada *Computer Space*, baseado no conceito de *Spacewar!* [1961], desenvolvido por Steve Russell.
No caso das consolas, o primeiro sistema desenvolvido com fins comerciais foi a *Magnavox Odyssey* [1972], embora tivesse um jogo semelhante ao *Pong* [chamado *Table Tennis*], foi baseado, no protótipo *Brown Box* [1968], que teve como primeiro videojogo o *Chase Game* [dois pixéis podiam ser comandos no ecrã numa alusão a uma perseguição]. Antes destas datas existem igualmente outros jogos, não havendo um consenso sobre qual terá sido o primeiro.

Pong foi [somente] o primeiro sucesso comercial da Atari.

5 Atari 2600 e os cartuchos



Mito: O *Atari VCS* [aka *Atari 2600*] lançado em 1977 foi o primeiro sistema a possibilitar o uso de cartuchos. Abrindo assim novas perspectivas no mercado das consolas.

Verdade:
Embora anteriormente a *Magnavox Odyssey* [1972] tivesse um sistema idêntico, não eram cartuchos, mas sim circuitos interligados que permitam aceder as diferentes opções no ecrã. A primeira plataforma com mudanças de cartuchos e diferentes videojogos, foi a *Fairchild Channel F* [1976]. Basicamente era aprofundar/adaptar o sistema de marketing, criado pela *Gilette;* vender o sistema primário abaixo do custo de produção, para que o retorno financeiro venha da venda de periféricos [lâminas]. Naturalmente, trata-se de um conceito usado até hoje.

O sistema da troca de cartuchos no *Atari 2600*, simplesmente, tornou o seu uso popular.

4 Polybius o videojogo "maldito"



Mito: Em 1981 um jogo de shooter/puzzle chamado *Polybius* apareceu nos salões de jogos dos EUA. Através da sua jogabilidade e gráficos extraordinários para a sua época, atraiu uma imensa camada de jogadores. No entanto, houve vários casos *relatados* em diferentes meios sobre como o videojogo causava náuseas, enjoos e em alguns extremismos motivou suicídios. Ainda mais surpreendentemente, supostamente este jogo foi desenvolvido pelo governo dos EUA para testar novas formas de controlo social.

Verdade: Como diria o agente do FBI Fox Mulder, ''a verdade esta lá fora''. Mas, neste caso, não existem nenhumas provas físicas da existência deste jogo, testemunhos em primeira instância, reportagens nos meios de comunicação da época ou rom's.

Provavelmente esta estória foi criada nos primeiros anos da internet e tem crescido desde então.
Os screenshoots existentes, podem ser simplesmente um trabalho criativo no *Photoshop*. Não é igualmente de admirar, se daqui a uns tempos aparecer um rom... Mas, feito recentemente por programadores *habilidosos*...

MITOS da NET

FENÓMENOS da NET

MITOS NOS VIDEOJOGOS

3 Saddam Hussein e a PS2



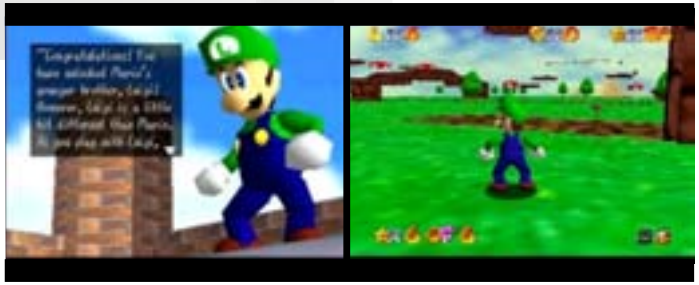


Mito: Saddam Hussein adquiriu cerca de 4.000 consolas *PS2*, com o intuito de usar os seus chips para criar um super computador para guiar mísseis. Como as Nações Unidas proibiam a comercialização de computadores e tecnologia para o Iraque, o ditador arranjou forma de contornar as limitações, comprando as consolas da Sony.

Verdade: Embora os chips da *PS2* sejam realmente poderosos e possam ser usados, para criar uma espécie de super computador, este seria muito limitado. Além de mais, mesmo depois da invasão do Iraque pelos EUA, não houve nenhum relatório sobre a descoberta, nem de um super computador ou das *PS2*.

Talvez estejam no mesmo armazém das armas de destruição maciça…

2 Luigi aparece no SUPER MARIO 64



Mito: Através de algumas opções e tarefas *herculeanas* é possível desbloquear Luigi como personagem jogável no jogo *Super Mario 64* na N64. Existem inclusive, alguns vídeos e imagens na internet que comprovam este facto e ensinam os métodos.

Verdade: Luigi não esta disponível na versão original do videojogo. Embora seja possível ter acesso no jogo da DS e em algumas emulações modificadas, na primeira não existe Luigi. Shigeru Miyamoto, director do projecto, em diversas entrevistas admitiu que no inicio havia uma versão para dois jogadores, com ambos os irmãos. Mas, na versão final optaram só por um herói.

Se quiserem mesmo jogar com Luigi, terão de optar por faze-lo na versão da DS ou com alguma emulação especifica.

1 FF VII - Ressucitar Aeris





Mito: Quase no final da primeira parte do videojogo [CD1], a personagem Aeris morre. Um acontecimento considerado «traumático» por alguns jogadores. Mas, através de um processo complexo é possível *consertar* esta «tremenda injustiça». Uma busca rápida pela internet oferece algumas formas para a ressuscitação de Aeris.

Verdade: Não, é mesmo impossível. Aeris **não ressuscita**. A única forma viável de voltarmos a ver a personagem, é desligar a consola e começar de novo. Apesar de ser possível observar [com algum esforço] a sua forma fantasmagórica na igreja , é provável que tenha sido uma forma dos programadores da Square se divertirem um pouco ou…é um *glitch*.

Mais uma vez, emulações do jogo e trabalhos criativos com algum software, forjaram as provas encontradas no mundo internaútico.

DOSBOX

TUTORIAL: DOS-BOX Parte dois - Avançado

O primeiro tutorial do Dosbox focava-se em conseguir correr-lo, já este guia está aqui para vos ajudar a correr um jogo BEM, pois apesar dos Dosbox ser o melhor emulador de MS-DOS de que dispomos, existem jogos que correm lentamente e para isso podem ser necessárias algumas configurações extra.

Este tutorial vai estar dividido em duas secções, a primeira refere-se a configurações gerais que podem ser aplicadas a todos os jogos e a segunda a configurações para jogos mais específicos. *Nota: Este tutorial foca-se sobre na versão Dosbox 0.73, se sair alguma versão mais recente e se eu achar que as diferenças são substanciais eu coloco um novo tutorial.*

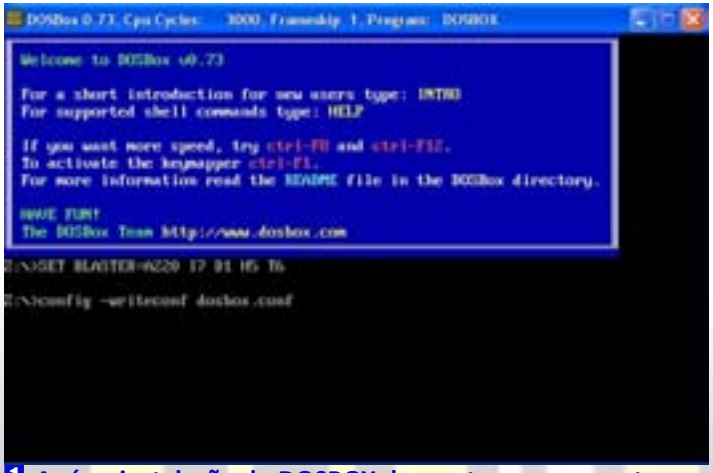
O primeiro passo será criar um ficheiro de configuração do Dosbox, este já foi mencionado no meu tutorial anterior, mas desta vez explicarei em maior detalhe como funciona.Escrevam no Dosbox "config -writeconf dosbox.conf" (Ver Imagem 1)

Isto cria um ficheiro .conf que também se chama "Dosbox" que vos permite mudar as definições do programa, para o abrirem terão de usar um programa como o word, Notepad ou Wordpad (Ver Imagem 2)

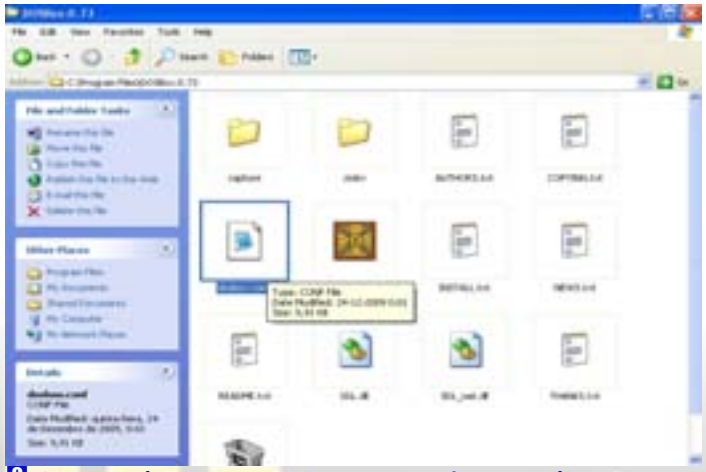
Nota: As versões anteriores à 0.73 já vêm com o ficheiro de configuração, mas não recomendo a sua utilização devido a problemas de compatibilidade e/ou bugs que foram resolvidos nas versões posteriores.

Configurações Gerais

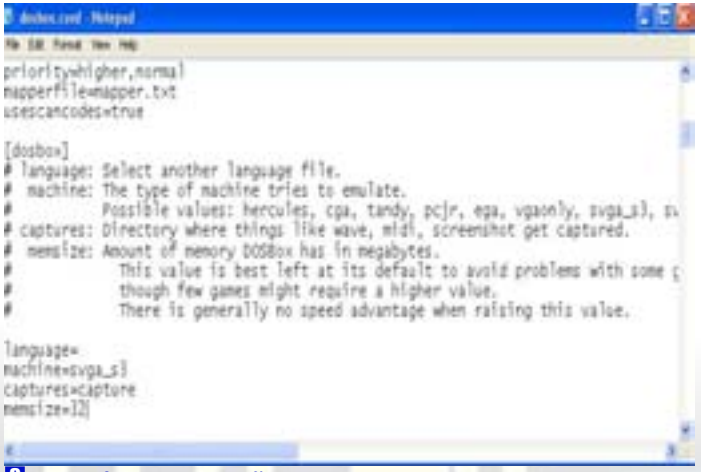
Aumentar os Ciclos: Esta primeira dica já tinha sido colocada no primeiro tutorial Dos-Box mas sinto que merece ser mencionada mais uma vez. Ao abrirem o Dos-Box carreguem CTRL + F12 e o Dosbox aumenta os ciclos do CPU do vosso suposto computador antigo, estes aumentam em incrementos de 500 ciclos, por outro lado se o jogo estiver demasiado rápido podem diminuir os ciclos carregando CTRL + F11. Ao iniciarem o Dos-Box o normal é este



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



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



3 Através destas opções podem mudar os valores da memória RAM

DOSBOX

TUTORIAL: DOS-BOX Parte dois - Avançado

começar com 4.000 ciclos, no entanto lembrem-se que se aumentarem demasiado os ciclos o programa e o jogo podem começar a exigir muito do vosso PC, regra geral não ultrapasso os 25.000 ciclos, mas isto depende de cada PC.

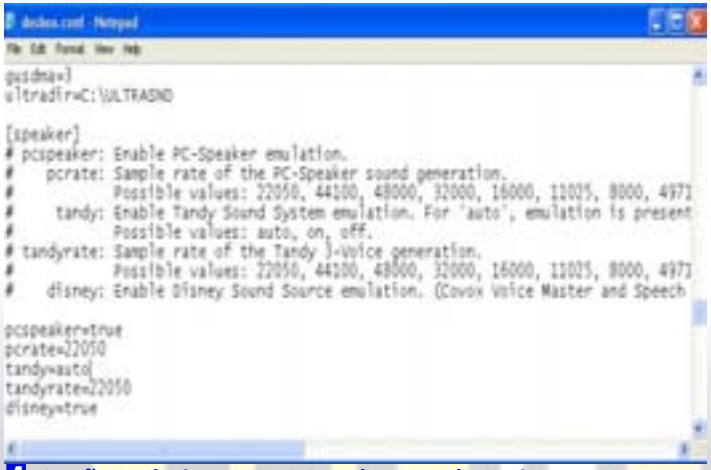
Aumentar a RAM: O Dos-Box vem com a definição automática de 16 MB de RAM, infelizmente existem jogos que exigem mais do que isso e como tal se os tentarem correr podem estar lentos ou criar outros problemas. Para aumentarem a Ram, abram o ficheiro de configuração que criaram e procurem o texto onde diz: "memsize=16" e mudem-no para "memsize=32" ou qualquer outro valor que acharem mais indicado, mas a minha recomendação mantem-se no 32 (Ver Imagem 3)

Aumentar o Frameskip: Frameskip quer dizer que o PC irá pular um certo nº de frames por segundo, se aumentarem demasiado isto afectará a jogabilidade do jogo, mas irá exigir menos do vosso PC. Para mudarem o frameskip abram o vosso ficheiro de configuração e procurem uma parte que diz "frameskip=0" e mudem para "frameskip=1" se o jogo continuar lento podem por em "frameskip=2", mas não recomendo ultrapassar este número, o ideal será utilizarem o "frameskip=1"

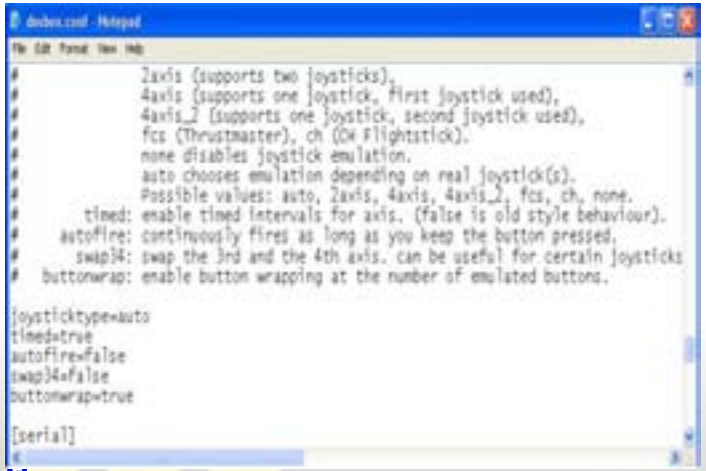
Estas modificações produzem resultados semelhantes para todos os jogos, as alterações que fizeram no ficheiro de configuração podem ficar guardadas como pré-definidas para o vosso Dos-Box que ele iniciará sempre com estes valores. Neste caso os valores que eu dei são aqueles que eu uso, no entanto estes podem não ser os mais ideais, é uma questão de experimentarem e verem qual o melhor.

Configurações Específicas

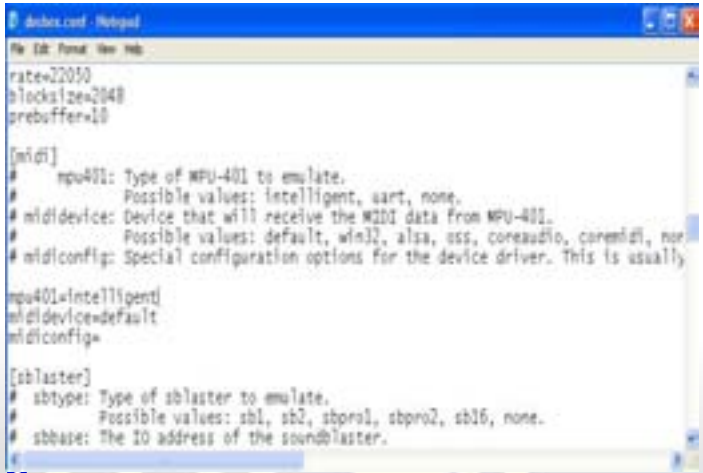
Esta secção do Tutorial irá tratar de configurações mais específicas para certos jogos, não recomendo que as deixei como pré definidas no vosso Dos-Box, usem-nas para o jogo que querem jogar e quando estiverem fartos voltem a por como estava. Nesta parte do tutorial as imagens



4 Opções relativas ao PC Speaker, Tandy e Disney.



5 Estas são as possibilidades oferecidas para os joysticks



6 Para fazer alterações no MIDI, devem aceder a este conteúdo

DOSBOX

TUTORIAL: DOS-BOX Parte dois - Avançado

vão apenas ter o valores que o Dox-Box já trazia automaticamente para não se esquecerem dos valores que este assumia antes das vossas alterações. Estas modificações consistem em desactivar compatibilidades com certos aspectos do Dos-Box que não pretendem usar (como por exemplo Joystick), a maior parte destes passos consiste em desactivar emulação de som que não pensam usar, no meu caso, nas configurações de cada jogo costumo escolher o Sound Blaster, no entanto se preferirem por exemplo o Tandy podem desactivar a compatibilidade com o Sound Blaster.

Desactivar o PC Speaker: Se o vosso jogo não usar o PC speaker para produzir som podem desactivar-lo, vão ao ficheiro de configuração e onde diz "pcspeaker=true" mudem para "pcspeaker=false" (imagem 4)

Desactivar o Tandy Sound Support: vão ao ficheiro de configuração e onde diz "tandy=auto" mudem para "tandy=off" (imagem 4)

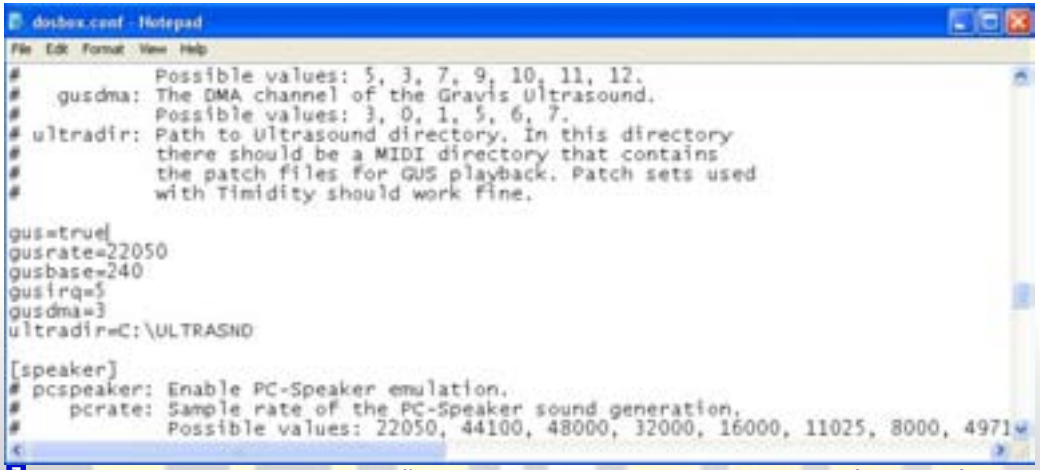
Desactivar o Disney Sound Support: vão ao ficheiro de configuração e onde diz "disney=true" mudem para "disney=false" (imagem 4)

Desactivar Joystick: vão ao ficheiro de configuração e onde diz "joysticktype=auto" mudem para "joysticktype=none" (imagem 5)

Desactivar Sons Midi: vão ao ficheiro de configuração e onde diz "mpu401=intelligent" mudem para "mpu401=none" (imagem 6)

Desactivar o Gravis UltraSound Support: vão ao ficheiro de configuração e onde diz "gus=true" mudem para "gus=false" (imagem 7)

Desactivar o Sound Blaster: vão ao ficheiro de configuração e onde diz "sbtype=sb16" mudem para "gus=none" (imagem 8)



7 Caso queiram desligar a emulação da placa de som Gravis UltraSound, é nesta página que o devem fazer



8 Para desactivarem o «Sound Blaster» alterem os dados aqui presentes



OS VIDEOJOGOS NOS DIAS DE HOJE:
Trophies, DLCs e Downloads Digitais

Bons eram os tempos em que se estimavam as caixas dos jogos, os seus manuais, e a cassete, cartucho ou CD que saberíamos conter infindáveis horas de diversão. O dinheiro sempre escasseou, pelo tínhamos sempre que contar com a arte da partilha entre amigos, com os quais sempre podíamos contar, e com a garantia que eles iriam tratar o jogo com o mesmo carinho que nós demonstramos por ele.

Hoje em dia tudo mudou, já não se dá o mesmo valor aos videojogos, já não se preza o coleccionismo , já não se vivem ao máximo as experiências que deles advém. Mas porquê? O que tanto mudou nas últimas décadas? A resposta é simples… a massificação dos videojogos e a procura da obtenção do maior lucro possível, a qualquer custo. No entanto, a grande culpada é a mudança drástica dos hábitos de jogo das novas gerações de jogadores.

Num curto espaço de tempo surgiu a vertente online dos videojogos, e desde que os custos de Internet ficaram acessíveis a qualquer carteira, o seu impacto foi de tal forma grande que poucos são os jogos que hoje em dia não trazem esta vertente, e ainda menos os que não a trazem e conseguem escapar a serem crucificados pela crítica. Mas não me interpretem mal, o online veio trazer inúmeras vantagens, mas o seu abuso veio a trazer ao de cima um maior número de desvantagens, que transformou a indústria dos videojogos. Se a possibilidade de conseguirmos jogar com amigos independentemente da sua zona geográfica é bastante apelativa, esta possibilidade é obscurecida pelo facto de muitos optarem por este estilo de jogo com irmãos no quarto ao lado, ou vizinhos, quando facilmente se podia estar a conviver com todos na mesma sala, o que é certamente bastante mais saudável.

As produtoras de videojogos souberam ler bem o mercado, e o conteúdo single player começou a ser reduzido como forma de cortar custos e tornar mais célere a colocação de novos títulos no mercado. De facto, ele foi tão drasticamente reduzido que grande parte dos videojogos de hoje se acabam numa questão de horas… e infelizmente esta redução grave na



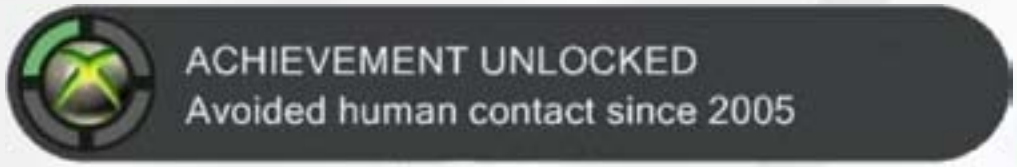
Os downloads adicionais já há muito tempo perderam o título de patches, mods...

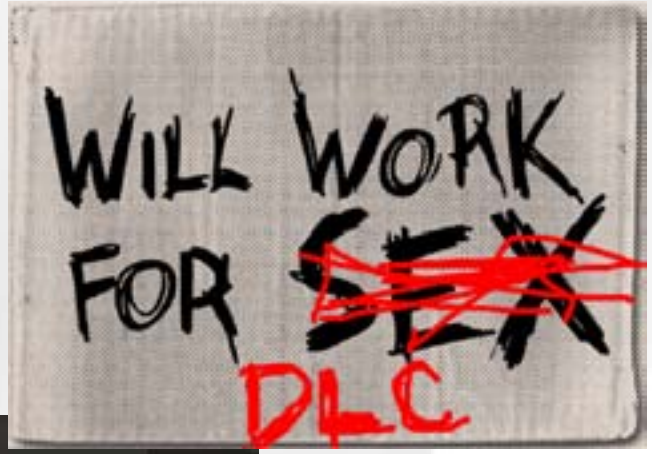
longevidade não se revelou como um problema, mas sim como uma oportunidade.

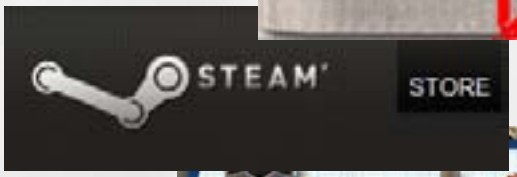
Neste contexto surgem os Trophies/Achievements cujo único objectivo é o de aproveitar o lado mais mesquinho de todos os gamers, aquela satisfação pessoal que obtemos ao acabar por completo um jogo, ou o de simplesmente termos algum facto que comprove a nossa superioridade face a outros jogadores novos amigos e/ou rivais. E se inicialmente este conceito aumentava a competitividade nalguns jogos de forma saudável, rapidamente esta se corrompeu pelo simples facto de ter passado a ser obrigatório os jogos terem este tipo de troféus, nem que para isso se tenha que oferecer recompensas por actividades que não contribuem minimamente para o nosso crescimento como jogador e para o domínio do jogo em si. Isto permitiu que os jogos que na prática tenham real conteúdo para uma ou duas horas de jogo consigam vender o título sobre o manto de uma grande longevidade, pois a isso são obrigados se quiserem ter o troféu das mil horas de jogo, sem o qual para todos os efeitos ainda não concluíram o título em questão.

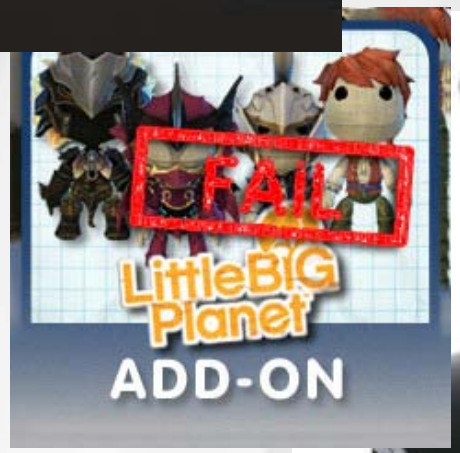


Mas, fãs do single player não desesperem, pois a indústria não vos esqueceu, e rapidamente surgiu outro conceito que vos permitem prolongar as tais uma ou duas horas de real conteúdo, e para tal apenas precisam de fazer downloads de conteúdo adicional e estão prontos para continuar a vossa saga. Ah, mas parem lá de esfregar as mãos em deleite porque me esqueci de vos dizer um pequeno pormenor, estes downloads adicionais já há muito perderam os títulos de patches, mods ou simples extras, ganhando uma estampa de DLC com uma etiqueta com alguns €s associada. Pois é, hoje em dia compram-se demos que depois se transformam em jogos com a adição de DLCs que saiem directamente da nossa carteira, e o pior é que nem de perto nem de longe se aproximam do antigo conceito de Expansão... ou se calhar sim pois adicionam ao jogo tanta longevidade como o original... Mas, os problemas não se ficam por aqui, pois estes DLCs também vêm eles carregados de troféus, e tanta









Precisamos urgentemente de inovação e de qualidade de conteúdos...



riqueza em troféus transformou o mundo dos videojogos numa competição acérrima de quem têm mais, e os videojogos passaram a ser vistos como algo descartável, algo que se compra, se joga até se ter todos os troféus registados na nossa conta, e rapidamente se vende para se conseguir comprar o próximo jogo cujos troféus ainda não possuímos, seja ele qual for, isso não é muito relevante.Desta forma, a estima pelos jogos referida anteriormente perde-se, e o valor dos jogos físicos dilui-se e de que maneira. Isto permitiu a proliferação da venda de jogos no formato digital, permitindo-lhes uma drástica redução nos custos, que apenas é visível de uma forma irrisória ao consumidor mais atento. Mas, o comodismo e o estilo de vida tornam este mercado bastante apetecível, e poucos pensam realmente nas suas desvantagens, e essa inconsciência ainda vai apresentar uma factura bastante cara daqui por uns anos. Até lá façam vigas para que pelo menos as pequenas produtoras, que não conseguiriam suportar os custos iniciais de uma distribuição física, consigam usufruir deste novo canal de distribuição, pois precisamos urgentemente de inovação e de qualidade de conteúdos, e não me parece que sejam as grandes companhias a fazê-lo, visto ser mais fácil, e bem mais lucrativo repetir constantemente a mesma fórmula, mas com uma pitada de melhores gráficos obviamente.

Jorge Fernandes

DRAGON BALL

Quem não era viciado no Dragon Ball?Com certeza existem algumas pessoas mas são a excepção que confirma a regra pois as aventuras de Son Goku e companheiros foram uma febre nacional (e mundial) que apesar de ter acalmado, continua ainda a conquistar seguidores todos os dias.

Esta série começou por ser uma Manga (banda desenhada japonesa) criado por Akira Toriyama. Lançada em vários volumes entre 1984 e 1995, relatava a caminhada épica em busca das “Bolas do Dragão” (fetiche esquisito) … ainda por cima eram sete! Essas bolas de Cristal (chamemos-lhe esse nome para evitar situações constrangedoras) quando reunidas, permitem invocar um Dragão místico que realiza qualquer desejo, desde umas cuequinhas de menina, a ressuscitar uma pessoa ou até mesmo a população toda do mundo (tudo isto aconteceu na série).



Apesar de se encontrar facilmente este Manga em Portugal, principalmente em edições francesas, esta saga veio ao público devido à sua adaptação para Anime que, como acontece muitas vezes em produções japonesas, era praticamente simultânea ao Manga. Tive conhecimento do Dragon Ball quando começou a ser transmitido na SIC e no inicio pensava que eu era dos poucos que ficava “colado” a ver aquilo mas passado algum tempo verifiquei que o caso já se tornava um fenómeno nacional.

Mas o que tinha afinal esta série de tão apelativo?
Por um lado e puxando a brasa à nossa sardinha portuguesa, a dobragem era espectacular cheia de piadinhas relativas ao panorama nacional e as vozes em si eram bastante cómicas e criativas.
Por outro lado, foi uma das primeiras séries deste género de Anime a passar na televisão portuguesa e fomos todos expostos de rajada à louca cultura japonesa em que os



Son Goku ainda criança, andava constantemente nú, pois era puro e inocente...



seus desenhos animados são completamente livres de tabus e misturam de forma tresloucada comédia, nudez e artes marciais! Sim, na primeira série, Son Goku ainda criança, andava constantemente nú sem e sem qualquer tipo vergonha pois era puro e inocente (e por assim ser era o único que conseguia ter como meio de transporte uma nuvem mágica). Por outro lado, a minha personagem preferida da série, o Tartaruga Genial, era um velho mestre de artes marciais …mas principalmente um tarado sexual. Para mim um dos melhores momentos televisivos de sempre foi o episódio em que Bulma, a companheira de aventuras de Son Goku, uma bela moça de cabelo verde (que por vezes também aparecia menos vestida) estava na ilha do tartaruga genial e precisou de ir à casa de banho fazer as suas necessidades fisiológicas. O velho Tartaruga aproveita a oportunidade e usa uma cápsula para se tornar minúsculo e entrar disfarçadamente no WC. Com grande entusiasmo ele salta para cima da sanita e observa Bulma a desapertar as calças e, entusiasma-se cada vez mais e… escorrega para dentro da sanita saindo na tampa de esgoto fora da casa!

Fora esses “momentos hilariantes de tensão sexual”, a história girava sobretudo à volta da procura pelas bolas de cristal, os confrontos com o exército da legião vermelha (provavelmente militantes do CDU) assim como o treino e participação no grande torneio de artes marciais. Na Batalha Final do primeiro torneio, Son Goku defronta Jackie Chan! Não o verdadeiro actor mas o Tartaruga genial disfarçado. É uma batalha épica em que até a Lua é destruída! Porquê? Ora Son Goku ficava descontrolado em noites de lua cheia, transformando-se numa mistura entre Lobisomen e King Kong e a única solução encontrada pelo falso Jackie Chan foi destruir a Lua com um Kame Hame Ha.

“Kame Hame Ha” é o grito mítico que os personagens tinham que dar para



Ao longo dos episódios conhecemos dezenas de personagens únicas...



conseguir lançar uma bola de energia, uma coisa um bocado semelhante ao "haduken" praticado por Ryu e Ken no Street Fighter...mas não me parece que eles conseguissem destruir a Lua. Nos dias 23 e 24 de Outubro, muito boa gente terá soltado o "Kame hame" que tem em si num concurso próprio para o efeito durante o festival Iberanime no Pavilhão Rosa Mota, no Porto, mostrando que o dragão ainda tem força nas bolas (ok ok eu paro com a piadinha das bolas e do dragão!).



Ao longo dos episódios desta série conhecemos dezenas de personagens e muitas delas incrivelmente únicas e imaginativas. Krillin é inicialmente o colega e rival de Son Goku, é um rapaz estranho, careca, sem nariz e com 6 pintas na cabeça. Que eu saiba, nunca é explicado na série por que razão ele não tem nariz nem tão pouco isso é questionado, mas vendo por esse prisma também nunca percebemos se a série se passa exactamente no planeta terra visto que tanto existem pessoas normais como animais falantes. Apesar de com o tempo ter sido ultrapassado nas artes marciais, Krillin deu-se bem na vida, cresceu-lhe cabelo e bigode e casou-se com uma bela andróide e tiveram uma filhita com um bom sistema operativo.

E o herói era, claro está, Son Goku, um miúdo muito ingénuo e arrisco a dizer, um bocado pateta até, que foi enviado para outro planeta pelos seus pais enquanto o seu planeta natal foi destruído. Onde é que já vimos algo assim? Ah, no Super Homem! Mas Son Goku é mais do que isso, é um super Guerreiro!
Mas sobre isso falaremos mais adiante... por isso não percam o próximo episódio que nós também não!

João Sousa



Philosopher Pinto

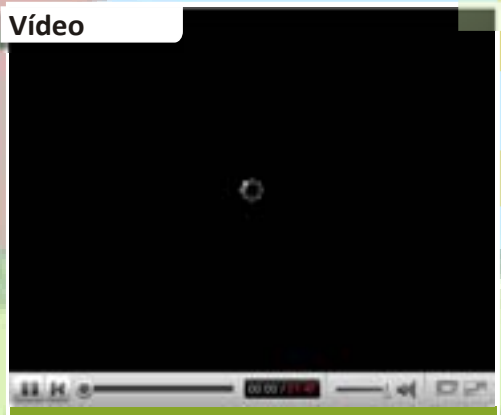
Se Mario faz o nível todo a correr como é que Toad chega sempre primeiro?

Super Mario Bros

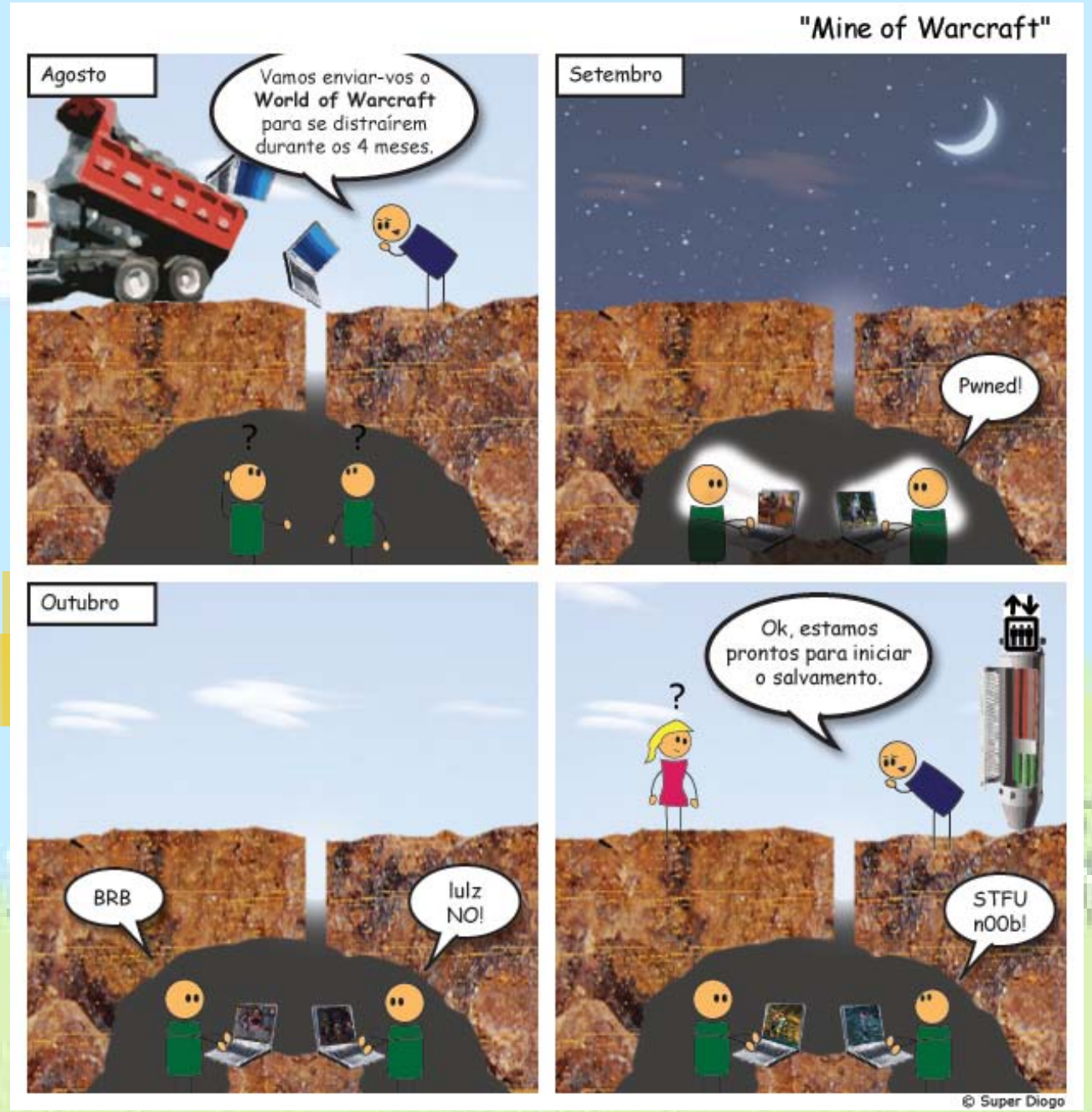


Nuno Pinto

Vídeo



já imaginaram como seriam alguns dos nossos jogos na vida real? Aqui fica uma amostra de *Assassins's Creed.*



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

SUPER DIOGO

Super Diogo é mais um blog onde o autor vai depositando um pouco de tudo sobre videojogos e a cultura geek em geral, desde notícias, análises, vídeos, comics, humor, etc. Um cantinho um pouco caótico mas acolhedor para o nerd que vive dentro de todos nós.

Diogo Cunha entrou para o mundo dos videojogos no inicio dos anos 90 através dos jogos DOS, logo partiu para o PC e seguidamente as consolas Nintendo e SONY. Adora jogos de Acção, Survival Horror e Point'n'click mas tem fobia a Sidescrollers. É um grande apreciador de tudo o que é foleirices videojogáveis, desde hardware gimmick a jogos obscuros.

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

Hugo Freitas entrou no mundo dos videojogos na década de 80. No começo do século foi manager das melhores equipas nacionais de e-sports. Actualmente divide o seu tempo entre os Audiovisuais e o Gaming, estando o seu blog em

ESPAÇO SOCIAL

twitter.com/pushstartgaming

facebook.com/revistapushstart

youtube.com/RevistaPushStart

revistapushstart@gmail.com

No meu tempo é que era... Gráficos desfocados?



Eu sou do tempo em que não havia gráficos… redondos. Tudo girava a volta de uma série de figuras, cheias de arestas e vértices.

Agora, quando pego na emulação de um videojogo, fico com a ideia: «isto realmente era muito *quadrado*, nem me lembrava de ser assim…». Mas, nem só de limitações técnicas dos sistemas se explica esta curiosidade, há igualmente um factor importante…as televisões antigamente não tinham boas definições, havia muito esbatimento da imagem, ou seja, um *leve desfoque*. Naturalmente, não existiam figuras com elevado «sharpness» no ecrã ! Mais… Grande parte eram a P/B, o que diminuía substancialmente a nossa experiência de jogador/gamer… Isto associado ao [*poderoso*] cabo RF; cuja capacidade qualitativa de som e imagem… era… bem, chamemos-lhe «razoável».
Alguns *boatos interessantes* até iam ao ponto de afirmar que o *ZX 48k* ou o *AMIGA*, caso fossem ligados aos televisores a cores, estes podiam explodir ou ficarem danificados internamente! Seria isto, verdade ou mentira? Ficarei sempre na dúvida, porque nunca me deixaram ligar o *Spectrum* a uma televisão fora do espectro do cinzento…

Agora, anos mais tarde [e quase um sabão], sei que os gráficos não eram só *quadrados*, mas também…desfocados!

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.

Nascimento: 18 de Maio de 2009.
Morte: undefined

Análises, antevisões, notícias, comentários, vídeo-análises, fazemos de tudo com a tecnologia. Fazemos tudo com o maior do rigor para que a pessoa que nos leia do outro lado do ecrã possa pensar "isto sim, isto vale a pena ler". Por isso não utilizamos publicidade, não damos erros ortográficos, nem nada dessas porcarias. A informação é o principal. A tecnologia, o limite.


KONAMI
CastleVania
PUSH START KEY
METROID™
PUSH START BUTTON
© 1986 NINTENDO
TOMB RAIDER
BATMAN
TETRIS
1PLAYER 2PLAYER
©1989 Nintendo
STARFOX ADVENTURES
START
PUSH START BUTTON
© NIHON FALCON 1987
PUSHSTART
novamente em Dezembro
128
Tape Loader
128 BASIC
Calculator
48 BASIC
Tape Tester
Easy Thrive
PARADISE CITY ONLINE
Soundtrack
Original
AMONG THIEVES 2
VERSUS
TETRIS™
PUSH START
©1995 Nintendo
THE LEGEND OF ZELDA™
LINK'S AWAKENING
DIE HARD™
PUSH START
METROID PRIME
PUSH START
© 1989 Nintendo
BIOHAZARD
PRESS START BUTTON
Pokémon
©'96 '98 GAME FREAK inc.
PUSH START KEY!
PRESS START BUTTON