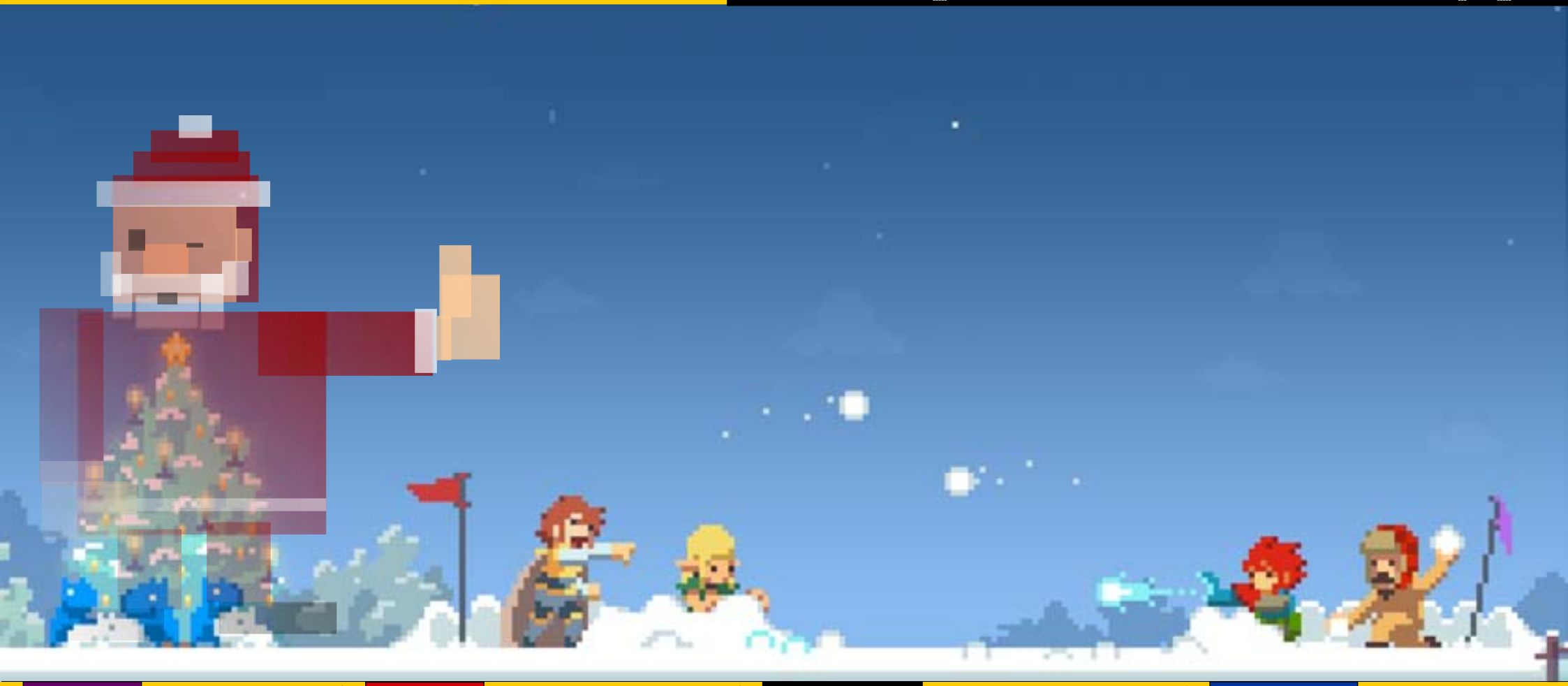
Edição Digital de Colecionador

PUSHSTART

4.0

GRATIS
FREE
0%

Revista digital e interactiva de videojogos

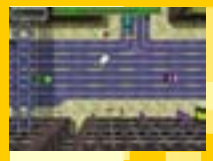


TOP6



Sistemas ou consolas raras
(Re)conhece-os?

4x4=?



GTA[1] revisto em 4 opiniões diferentes

ESPECIAL



Comandos de movimento
A nova batalha

REVIEW

Wii party
Just Dance
Final Fantasy
Captain Blood
Fath. Christmas
Daze before...

AINDA NESTA EDIÇÃO: **Old vs New:** Pokémon GSC Vs HG/SS | **Audiovisual:** Dragon ball, Cinema 3D | **Entrevista:** Coderunners | **E muito mais!**

PUSHSTART

FICHA TÉCNICA n.º4 Dezembro 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]
Diogo Cunha [thesuperdiogo@gmail.com]

Projecto gráfico
IvanFlow/FlowDesign

Marketing
Tommaso Veronesi[tommaso.m.veronesi@gmail.com]

email [sugestões]
revistapushstart@gmail.com

Periodicidade
Mensal

Edição
Volume 4, de Dezembro de 2010

Blogsfera [Parcerias]

BREVE TUTORIAL



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



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



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

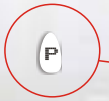
Através de 4 critérios obtêm-se a pontuação, de 0[min] a 5[max].

Jorge Fernandes

João Sousa

Ricky

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



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

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



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

EDITORIAL

É NATAL, É NATAL...

Nesta edição da **PUSHSTART** ,o tema principal é [obviamente]o período natalício. Não só analisamos pérolas antigas, mas, também alguns videojogos para desfrutar em família. Se calhar, ideiais para evitar as eternas conversas desta época baseadas, nas habituais temáticas "interessantes".

Como também estamos num momento crucial de marketing da nossa indústria preferida, temos um especial sobre os «comandos de movimentos». Confrontando as suas características e obtendo algumas possíveis respostas, através das vozes oficiais. Mas, não ficamos por aqui, o *TOP* deste mês, avalia alguns sistemas raros e o seu valor.

No entanto, nem tudo é Natal. Este mês temos igualmente uma entrevista à produtora portuguesa *Coderunners*, sobre os videojogos made in Portugal. Enquanto na secção sobre o audiovisual *Dragon ball*, de puro cristal é analisado e recordado. Para os mais virados para o lado *hi-tech* da vida, temos também a "história do3D" e uma análise aos *Slates* mais populares no mercado.
Tudo isto são mais que razões suficientes para desfrutar da edição deste mês, á simples distância de um clique...

PUSHSTART

ÍNDICE

Antevisão

Noticias

Actual
- Just Dance 2
- Wii Party
- Final Fantasy - 4KL

Retro
- Captain Blood
- Father Christmas game
- Santa Claus saves earth
- Daze before Christmas

Brevemente

OLD vs NEW
Pokémon GSC
Vs Pokémon HG/SS

Especial
Comandos movimento
Respostas ao fenómeno

4x4=16
Grand Theft Auto I
4 opiniões, 4 pontuações

Top 6
Sistemas raros?
Estórias e história

Entrevista
Coderunners
Jogos made in Portugal

Brevemente

Tecnologia
- Slates

Audiovisual
- Dragon Ball
- História do 3D

Humor

Game over
- Sites + Equipas
- Parcerias

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

A chegar em Novembro

- BlazBlue: Continuum Shift — PS3, 360
- Fable III — PC
- Donkey Kong Country Returns — Wii
- World of Warcraft: Cataclysm — PC
- Golden Sun: Dark Dawn — DS
- Duke Nukem Trilogy: Critical Mass — DS
- Venetica — PS3
- Free Running — Wii
- Harvest Moon: Frantic Farming — DS
- Dead Nation — PS3
- The Sly Collection — PS3



PC

World of Warcraft: Cataclysm

A terceira expansão do MMORPG mais popular de sempre. Cataclysm conta com novidades tais como novas áreas, um redesenho de diversas áreas já existentes, novas raças e novas questas para todos os gostos e feitios.



PC

Fable III

Quase dois meses após o lançamento na consola caseira da Microsoft, eis que a terceira sequela obra da obra da Lionhead Studios chega aos computadores. É um RPG de acção bastante desenvolvido e cujas



Wii

Donkey Kong Country Returns

Um regresso em grande do macaco da Nintendo, estreando-se na Wii. Um bom jogo de plataformas que agradará a apreciadores do género e da série.



DS

Duke Nukem Trilogy: Critical Mass

Para quem certamente já ouviu falar de Duke Nukem, mas ainda não teve a hipótese de experimentar os seus jogos, poderá estar aqui um bom começo. Trata-se de uma compilação dos primeiros jogos da famosa série de shooters.

A chegar em Novembro

- Super Mario All-Stars — Wii
- Patapon 3 — PSP
- Battlefield 1943 — PC
- Resident evil Portable — PSP
- The agency — PC, Ps3

Golden Sun: Dark Dawn

DS

O regresso de um dos RPGs mais épicos para o Game Boy Advance. Uma aventura que muitos adeptos da série têm aguardado com fulgor, que também agradará a adeptos do género.

Super Mario All-Stars

Wii, DS

Para celebrar o 25º aniversário do maior ícone dos videojogos, a Nintendo lançou uma re-compilação de antigos jogos do carpinteiro para jogar na sua actual consola.

The Sly Collection

Ps3

Esta popular série de jogos de plataformas foi relativamente popular na Playstation 2. A trilogia reúne-se novamente nesta compilação para a consola sucessora.

Venetica

Ps3

Um RPG que promete ser um bom título de fim de ano. Mistura elementos mágicos com necromancia, uma narrativa bem desenvolvida, um bom sistema, tudo passado no século XVI.

Playstation

Os blocos chegam à PSN

A Electronic Arts anunciou que uma nova versão do mítico Tetris será lançada para a PlayStation Network mesmo a tempo do Natal.
O famoso “puzzle game”, que está a ser desenvolvido pela Blue Planet Software, irá manter a mesma mecânica do título original, contudo incluirá novos modos de jogo, gráficos em alta definição, melhorias ao nível do som, além de vários modos online.
Neste momento ainda não se sabe a data exacta para o seu lançamento, a não ser que será ainda este Dezembro.

Sony anuncia surpresa para Dezembro



Segundo uma imagem revelada pelo sítio Joystiq, a Sony vai anunciar um exclusivo PlayStation 3 a 12 de Dezembro, um dia depois da entrega dos VGAs.

Nenhum detalhe foi revelado, mas aposta-se em mais um capítulo da série Uncharted.

XBOX 360

Mudanças em Halo Wars



A empresa de Bill Gates anunciou o fecho do site dedicado a Halo Wars, em virtude da mudança para o Halo Waypoint no dia 15 de Dezembro.

A alteração não está a ser bem recebida pelos jogadores, pois implicará a perda de estatísticas online, no entanto a Microsoft parece querer recompensar os jogadores.
Todos os que se mudarem para o Halo Waypoint, receberão um avatar exclusivo para o novo fórum.
A Microsoft considera esta fusão benéfica para todos os jogadores, pois irão encontrar melhores servidores e uma melhor moderação.

Para além da mudança de fórum, o jogo Halo Wars receberá uma nova actualização, e embora não contenha tudo aquilo que os jogadores pedem, irá resolver algumas questões como o modo "Theater".

Kinect voa das prateleiras



A Microsoft revelou que o Kinect, sensor que permite jogar sem um comando na Xbox 360, vendeu um milhão de unidades em apenas 10 dias.

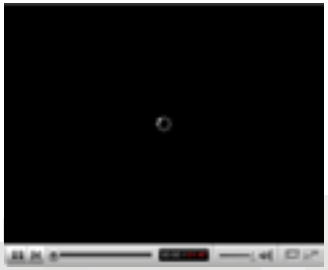
Dado o sucesso registado, os responsáveis da MS aumentaram as previsões de vendas a nível mundial de 3 para 5 milhões de unidades vendidas até ao final do ano.
O Kinect foi colocado à venda em Portugal no passado dia 10 de Novembro, tendo esgotado logo nas primeiras 24 horas.

NINTENDO

Trailer Super Mario All Star e lista de músicas



A Nintendo revelou um trailer de Super Mario All-Stars para a Wii. Nele podem ver em acção os quatro clássicos que marcarão presença num único DVD. Além disso, foi também revelado a lista (aqui) oficial das músicas presentes no CD que virá incluído no pacote em comemoração dos 25 anos de Super Mario.



Super Meat Boy brevemente



Super Meat Boy é um dos jogos mais prometedores do serviço WiiWare e estava previsto ser lançado já em Novembro. Contudo, os produtores, através de um comentário no Twitter, confirmaram o seu adiamento. E parece que tudo se resume a problemas de tamanho do jogo.
Atenção internets, a versão Wii NÃO vai ser lançada em Novembro. É impossivel. Não conseguimos ainda reduzir o tamanho abaixo dos 50mb (objectivo=39mb).

Mario Sports Mix



A Nintendo confirmou a data europeia de Mario Sports Mix para o dia 4 de Fevereiro.
Este jogo colocará personagens do universo Mario e da Square Enix em desportos existentes como o Volleyball, Basketball, Hockey, entre outros.

Last Story - Wii



The Last Story é um dos RPG's mais esperados para a Nintendo Wii, mas também tem estado envolto em grande secretismo. Agora surgiu a informação de que vão existir funcionalidades online. Sendo assim, The Last Story terá um modo onde se poderão enfrentar dois jogadores, e também um modo cooperativo para lutar contra os monstros.
Também foi revelada uma nova personagem, o General Trista, que terá uma forte preponderância no desenrolar da história. Existe ainda a possibilidade de se mudar a aparência das personagens dos jogadores.

*Informações gentilmente cedidas pela FNINTENDO

PC

Dezembro é mês de cataclismo



A espera está quase a terminar; World of Warcraft: Cataclysm chega a 7 de Dezembro.
Para assinalar o lançamento a Ecofilmes resolveu organizar um evento que se realiza na véspera em algumas lojas FNAC.
Os participantes irão encontrar várias actividades, entre as quais um concurso de “cosplay” na loja do Centro Colombo.
O melhor “cosplayer” receberá um portátil, enquanto os segundo e terceiro classificados irão levar para casa um ano de jogo grátis. Os primeiros a comprarem a nova expansão serão também presenteados com brindes exclusivos.

Nova expansão para LoTRO



The Lord of the Rings Online vai receber uma expansão durante o próximo ano.

Esta chamar-se-á Rise of Isengard e permite entrar no reino do feiticeiro Saruman.
De acordo com a Warner e a Turbine, podemos contar com um mais elevado nível de experiência, com melhorias no Monster Play e com a Torre de Saruman.

AMIGA

Novas placas de expansão para Commodore Amiga

INDIVIDUAL COMPUTERS



Já tínhamos anunciado em edição anterior que iriam sair novas aceleradoras para o Commodore Amiga 600 e 1200 produzidas pela Individual Computers.

A primeira série de placas já está disponível para pré-compra na Amigakit.com. A data estimada para entrega é 30 de Novembro. Esta placa "ACA 1230/28" é para o Amiga 1200 e tem cerca de 1/3 do tamanho das antigas aceleradoras. Tal como as já existentes liga-se também na mesma porta de expansão de 150 pinos. Vem com um CPU 030 a 28Mhz com 64MB de RAM soldada na placa, não tem nem MMU nem FPU. O preço da pré-compra é 99,59 euros e é bastante mais barata que as placas 030 que se vendem em segunda mão no ebay, algumas já com 20 anos e sem garantia. Esta placa é uma das melhores soluções para correr packs de jogos via software WHDLoad e para correr aplicações Workbench em geral. Fica ainda por sair a versão a 56Mhz.

Para o Amiga 600 está planeado a "ACA 630/25 Stealth Accelarator" com 32MB de RAM e com um preço estimado de 159,59 euros, o preço é justificado pela falta de aceleradoras para o A600 e talvez por um maior custo de produção. lembramos que estas produções são limitadas a algumas centenas de unidades.

Tiago Lobo Dias

ZX SPECTRUM

REMAKES

Decidimos deixar nesta secção, desta vez, o videojogo *Mission Impossible*.





Novos títulos

- Smiler 5: The Scattered Runes
- Twenty Commodes

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



Nome: Teodoro no sabe volar
Distribuição: Retro Works

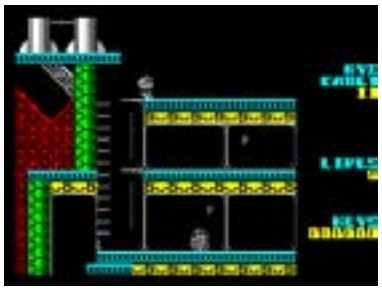
Eis que os nossos vizinhos saem com mais um brilhante jogo. Teodoro no Sabe Volar é um jogo cheio de cor e animação no qual temos de salientar os seus gráficos, niveis e ambiente bastante bem concebidos.

Os efeitos sonoros também estão bons tendo, nós, apenas a apontar que a jogabilidade poderia estar ligeiramente melhor. Ainda assim, este é um jogo singular e que nos mostra o potencial da comunidade ligada ao ZX Spectrum.



Nome: Ghost Castle 2
Distribuição: The Bog Brothers

Na sequência de Ghost Castle, heis que nos surge Ghost Castle 2. Houve melhorias bastante boas a nível dos cenários do jogo, mantendo-se, no entanto, a diversão e Gene - a nossa carismática personagem (que continua a fazer lembrar o Casper - ou talvez um primo chegado...). No entanto as principais melhorias, que não podiam passar despercebidas de forma alguma, foram as efectuadas a nivel de deslocamento do nosso heroi. Este, move-se agora de forma muito mais suave e sem os respectivos "saltos". Em resumo podemos dizer que Ghots Castle 2 nos deixou o desejo de voltar a joga-lo em breve!



Nome: Kyd Cadet II
Distribuição: Paul Jenkinson

Kyd Cadet está também de volta. Desta vez trata-se de uma missão de salvamento em que o jogador tem de conduzir kyd Cadet através dos vários níveis do jogo. Os gráficos mantêm-se basicamente iguais e, na versão de 48k, continua a reinar o silêncio durante o jogo. Existe, porém, uma versão para 128k. Esta no entanto, adiciona apenas alguns efeitos sonoros que, devemos referir, nos fazem lembrar todos os jogos de 48k capazes de nos deliciar com os mesmos. Por outras palavras, o que realmente torna este jogo atractivo é a sua boa jogabilidade.

Mário Castanheira



JUST DANCE 2

Feel the beat, Move your feet!



O *Just Dance* original foi um jogo que me foi apresentado uma vez em que eu e o resto do meu grupito nos reunimos na casa de um amigo e eles disseram "tens que jogar este jogo de dança, é espectacular!". Eu, muito incrédulo, lá resolvi experimentar e jogamos todos. Dançar é mais uma das coisas em que definitivamente não sou um perito. O que acontece é que este jogo é um dos maiores "guilty pleasures" de sempre. O que temos que fazer é muito simples, acompanhar e reproduzir os movimentos que os personagens no ecrã fazem. É um daqueles tipos de jogo que, para quem não for um grande fã de dança, com certeza não se aventurará a jogar sozinho, mas com outra pessoa ou um grupo é extremamente divertido, principalmente pela figura de parvos que fazemos ao tentar dançar.

O jogo avalia a nossa prestação através do wiimote que seguramos na mão direita, ou seja, pensando bem no assunto, tudo que sejam movimentos da mão esquerda ou das pernas não será tido em conta de forma muito rigorosa e mesmo para a avaliação da mão direita dificilmente o wiimote é preciso o suficiente para saber com exactidão que movimentos cada pessoa está a fazer. Quero com isto dizer que durante algum tempo quis acreditar que a pontuação do jogo era dada quase ao calha… mas as evidências são estas: jogue com que comando eu jogue, normalmente sou sempre eu que perco… ou seja, o jogo realmente percebe que as outras pessoas dançam melhor do que eu!

Em *Just Dance 2* a sensação que se tem é que a detecção dos movimentos talvez esteja um pouco melhorada mas com toda a certeza que um jogo como *Dance Central*, para o *Kinetic* da Xbox fará um melhor trabalho neste departamento pois avalia o movimento do nosso corpo todo e não apenas o movimento do comando. A vantagem de *Just Dance 2* para *Dance Central* é simplesmente o factor de divertimento. *Dance Central* é um jogo bastante difícil de se pegar e divertir imediatamente enquanto que neste jogo da Wii a "responsabilidade" não é tanta e podemos simplesmente divertir-nos a dançar como loucos.

Este jogo é uma evolução natural do primeiro com mais canções para dançar e coreografias ainda mais disparatadas, trazendo-nos mais do mesmo, mas o mesmo, neste caso, é muito bom.

A novidade mais importante a destacar é a inclusão de coreografias para duplas, ou seja, em vez de fazermos todos os mesmos movimentos, cria-se uma dinâmica entre os jogadores que terão que interagir uns com o outros.

Vão fazer uma festa em casa e querem que toda a gente passe um bom bocado e faça figurinhas parvas a jogar na Wii? Então este jogo é do melhor que podem ter.

João Sousa





JUST DANCE 2

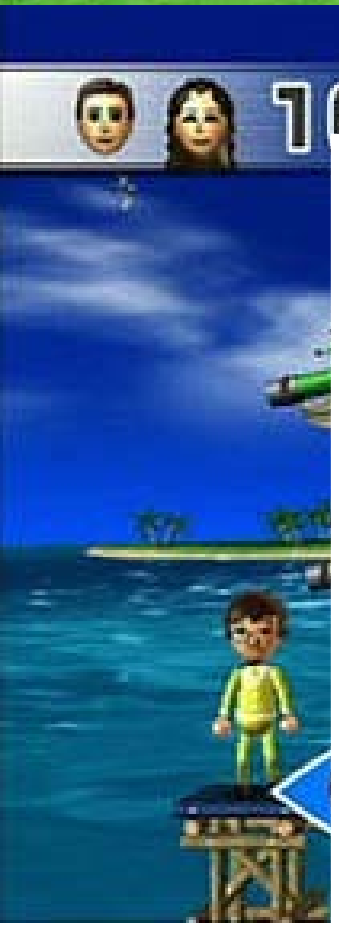
2010- Wii

JOGABILIDADE	4	SOM	5
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	4

4







Wii Party™



A época natalícia junta as famílias em casa e o tempo chuvoso não convida muito a sair. Nestas ocasiões conversamos sobre a vida deste e daquele, sobre a crise, sobre o trabalho e depois ficamos a olhar para a televisão… e às vezes não está a dar nada de jeito! A solução? Wii party!

Wii Party é uma "evolução" dos tradicionais Super Mario Party que já apresentaram bastantes versões nas consolas da Nintendo. Tal como o seu nome indica, a ideia básica é ser um jogo para festas, um jogo de consolas baseado nos jogos de tabuleiro tradicionais e no que é que a tecnologia pode fazer para os tornar mais elaborados e variados. Basicamente esta é mais uma compilação de mini-jogos como já existem bastantes. O que a distingue é a forma como os mini-jogos estão "agrupados", como somos levados a participar em cada mini-desafio. Pode-se destacar como um dos modos mais entusiasmantes jogar como um jogo de tabuleiro em que cada jogador tem o seu personagem (Mii) e, lançando os dados, vai avançando por um caminho à volta de um vulcão. Quem chegar primeiro ao topo ganha. O que interessa é o que se passa pelo meio. Como se decide quem lança primeiro os dados, e o que acontece quando se calha nas casas da sorte (ou de azar). Quase tudo resulta na participação nos tais mini-jogos. Estes desafios curtos (cerca de 1 minuto cada) põem todos os jogadores uns contra os outros ou, por vezes, um contra os outros três.
Além deste modo de "tabuleiro" existem várias outras formas de jogar, como uma "Roda da Sorte", "Bingo", um "equilibrar o máximo de personagens possível num barco" entre outras. A maioria destes modos são divertidos e trazem bastante variedade à forma básica como acedemos a cada mini-jogo. Relativamente aos mini-jogos em si, são bastante variados, sendo obviamente uns mais divertidos do que outros. O funcionamento de cada um varia desde os tradicionais toques nos botões para movimentos simples. A maioria são bastante fáceis de compreender e jogar imediatamente. Um ou outro não resulta tão bem na detecção dos movimentos.

Existe ainda modos em que o videojogo tenta alargar-se ainda mais ao universo real das salas dos jogadores em que escondemos o comando para os outros jogadores o encontrarem ou em que temos que passar o comando de uma pessoa para outra rapidamente mas sem movimentos bruscos. Alguns destes modos podem não despertar interesse a um adulto mas poderão ser bastante atractivos para crianças. Este é um dos Party Games definitivos para a Wii em que variedade não falta e que pode juntar em convívio o jogador mais hardcore com os seus primos e com a avó.

João Sousa



Wii PARTY
2010 - Wii

JOGABILIDADE	4	SOM	3
GRÁFICOS	3	LONGEVIDADE	4

4



Muitos ignoram o facto de que, no longínquo ano de 1987, a Square era uma pequena empresa à beira da falência. Dada a situação, decidiu apostar num último projecto ao qual chamou, ironicamente, Final Fantasy. Hoje, passados 23 anos, 13 episódios, vários spin-off e milhões de cópias vendidas, é admirável pensar no percurso desta mítica saga. A premissa da narrativa continua, mas com uma carga dramática mais acentuada. A jogabilidade também madurou, evoluindo os combates por turnos simples para outras mecânicas complexas. Mas apesar de a série continuar imensamente popular, tem havido um número crescente de fãs contra as novas direcções. Talvez por isso a Square Enix tenha decidido voltar às raízes com um história simples e directa, entre outros aspectos.

A história principal compõe-se de uma simplicidade envolvente. Começa com o dia do nosso 14º aniversário, que neste mundo marca a passagem ao estado adulto. Segundo manda a tradição, deve-se prestar uma visita ao rei, mas o que parece uma audiência informal depressa rebenta com o rapto da princesa, e todos sabemos que não há melhor do que salvar a filha do rei para provar maturidade. Nesta demanda inicial juntamos forças com duas outras personagens que, depois com a princesa, formam o grupo dos “heróis da luz" contra um novo mal que ameaça o mundo.

FF: 4 Heroes of Light pretende ser um RPG da velha guarda e por isso traz consigo um mapa-mundi enorme para explorar, várias cidades, batalhas aleatórias por turnos e, claro, um sistema de classes. Porém, nem tudo é retro em FF: 4 Heroes of Light. O sistema de batalha tenta simplificar-nos a vida com a atribuição mecânica dos alvos dos nossos ataques e habilidades. Outra mudança significativa nas batalhas é a substituição dos Magic Points por Action Points, que funcionam da seguinte forma: cada personagem pode ter um máximo de 5 AP acumulados, que regeneram a uma taxa de 1 por turno. Todas as nossas acções, desde atacar, usar itens e lançar magia custam um certo número de pontos. Este sistema faz com que as batalhas não sejam tão maçadoras e dá uma dinâmica interessante à luta.



NA VERDADE, POR BAIXO DESTA APARÊNCIA CONVIDATIVA ESCONDE-SE UM JOGO DIABÓLICO!



Outro ponto forte é o sistema de classes, a qual é determinada pelo tipo de coroa equipada na nossa personagem. Existem mais de 20 classes diferentes, cada qual com várias habilidades exclusivas e benefícios, e o jogo incentiva-nos a experimentarmos várias, pois não somos afectados em termos de atributos se trocarmos de classe. Finalmente, uma das mecânicas mais importantes é o "upgrade" através de jóias. Em quase todas as batalhas vão receber diversas peças de joalharia que servem para melhorar armas, armaduras e coroas. Um item essencial para chegar longe neste jogo.

O jogo aparenta ser um RPG para iniciantes, mas está bem longe de o ser. Na verdade, por baixo desta aparência convidativa esconde-se um jogo diabólico. Na primeira metade da aventura andamos sós ou em grupos de dois e três membros, e por isso os bosses não são muito difíceis. Mas a partir do momento em que os quatro personagens principais se juntam, o grau de dificuldade dispara em flecha. Para muitos deles, uma boa estratégia inicial não chega. Aqui joga-se com o factor sorte (muita) ou então temos certos equipamentos que nos tornam imunes a ataques mais poderosos. Infelizmente, esses itens não se encontram tão facilmente, e muitas vezes temos de recorrer a um guia para saber como derrotar certo boss e encontrar esses itens.

Outro problema do jogo, as masmorras sofrem de grave falta de inspiração, mostrando sempre o mesmo tipo de salas. Os trajectos e todas as áreas da mesma masmorra são praticamente idênticos e, para agravar mais esta situação, na segunda metade do jogo, em vez de explorarmos novas áreas, voltamos aos mesmos sítios para derrotar novos inimigos.

Aqueles que tiverem perseverança



ESTE RPG É RECOMENDADO AOS VETERANOS DO GÉNERO, FÃS HARDCORE DE FINAL FANTASY



suficiente para acabar o jogo verão que este tem imensos incentivos para continuarem a jogar. Podem contar com quatro masmorras gigantes onde encontram itens raros, bosses extra, um modo multijogador que permite juntar-vos à história de outro jogador e ajudá-lo ou vice-versa.

Avançado para a componente mais técnica, o jogo tem dos melhores gráficos já vistos na portátil da Nintendo. A Matrix Software já nos tinha impressionado com o remake de Final Fantasy IV, mas graças ao belo "art style" deste jogo, quaisquer falhas do motor 3D são disfarçadas pelo estilo. Já a componente sonora é mais fraca em comparação com o grafismo, mas ainda assim decente. As músicas adequam-se às várias situações e têm um estilo e ritmo que contribui para um certo charme retro.

Final Fantasy: The 4 Heroes of Light cumpre o objectivo de ser um RPG com um estilo e charme retro. As modificações ao sistema de batalha são bem-vindas, especialmente para agradar aos menos habituados nestas andanças dos RPG. No entanto, atenção à dificuldade excessiva e à natureza críptica do jogo. Somando prós e contras, este RPG é recomendado a veteranos do género e aos fãs hardcore de Final Fantasy. Se não se inserem em nenhum destes grupos mas ainda assim querem jogá-lo, usem um guia para se pouparem da frustração.

FNintendo



FINAL FANTASY: 4HL
2010 - DS

JOGABILIDADE	3+	SOM	3+
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	4

4

CAPTAIN BLOOD

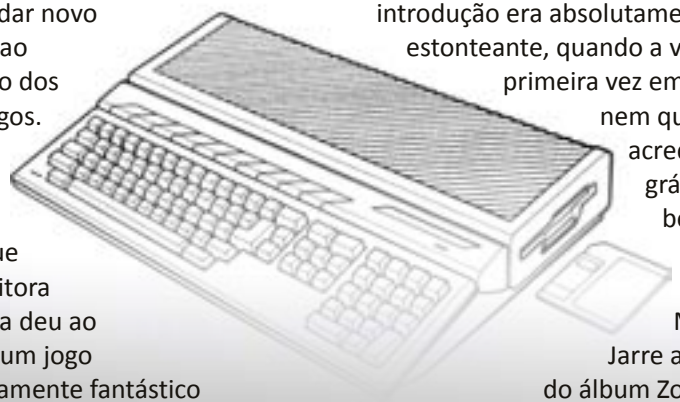
SCENARIO
PHILIPPE ULRICH

SOFTWARE & GRAPHICS
DIDIER BOUCHON

MUSIC
JEAN-MICHEL JARRE

Na segunda metade dos anos 80 os gráficos dos jogos de computador davam saltos muito significativos, a cada ano que passava o detalhe gráfico era cada vez mais alto e requintado. No som, o discurso digitalizado ainda não era comum e ainda não tínhamos os ambientes sonoros de hoje em dia, mas o som começava a despertar cada vez mais o interesse do público.

A meio dos anos 80 o cenário mudou completamente, os sons a 8 bits em stéreo entraram na corrida através dos Ataris ST e os Commodores Amigas, máquinas que com as novas arquitecturas 68000 (68K Motorola) vieram dar novo sangue ao mercado dos videojogos.



Foi em 1988 que uma editora Francesa deu ao mundo um jogo absolutamente fantástico para a plataforma Atari ST. Neste título era possível ver gráficos e som ao mais alto nível, foi das primeiras vezes que o público pôde chamar "Arte" a um jogo de vídeo. A introdução era absolutamente estonteante, quando a vi pela primeira vez em 1989 nem queria acreditar, gráficos belíssimos e a música de Jean Michele Jarre adaptada do álbum Zoolook davam ao jogador uma experiência áudio visual estupenda para a altura.

Passando ao título em si, temos um breve resumo da mirambolesca história que antecede o jogo: Algures no Universo um salto de hiperespaço corre mal e são criados 30 clones do capitão da nave. Começa então a saga do capitão para recuperar os clones e os seus fluidos vitais usados nas clonagens para criar estes duplicados e recuperar assim o sangue original. Nas suas viagens de busca "Blood", o capitão, encontra uma fêmea "Oorxx" e a sua nave "Ark". Consome os seus genes e instala a bordo uma rampa de nascimento de bio-mísseis para uso do



É um jogo com um estilo único e com um brilhante interface de comunicação, é sem dúvida um dos mais inovadores dos anos 80.

capitão na exploração de planetas com o objectivo de encontrar os clones. Passados 800 anos de busca só faltavam 5 clones.

O jogo é passado no espaço onde o jogador toma o papel de Capitão Blood abordo da sua nave "Ark". A acção decorre num universo de 32768 planetas dos quais alguns estão habitados por aliens, uns mais amigáveis outros nem tanto. O jogador tem a oportunidade de visitar qualquer planeta, mas numa visita aleatória a um deles provavelmente não vamos encontrar ninguém. Temos que começar pelo primeiro planeta a que temos acesso e obter informações com um alien local para termos acesso aos outros até que algum nos dê o paradeiro de 1 dos 5 clones que faltam descobrir.

Com cada alien que encontramos temos a oportunidade de dialogar ,e é aqui que entra em cena o sistema de comunicação maravilha do jogo. Temos 150 ícons disponíveis que podem simbolizar verbos, objectos, acções etc... temos que combinar alguns ícons de forma a construir uma frase. Em vez de escolhermos uma frase pré-definida como em tantos outros jogos, aqui construímos a nossa frase, o que dá milhares ou milhões de combinações possíveis. Tanto o jogador como o alien comunicam da mesma maneira.

Ao princípio não temos noção do que podemos construir como diálogo, mas a maneira como nos respondem dá-nos as pistas de aprendizagem deste método de comunicação. Parece estranho mas funciona muito bem. A comunicação é mesmo o mais importante neste jogo onde fazemos um pouco o papel de detective na busca dos 5 clones.

Cada alien ou nos dá informação útil, ou negoceia informação, pedindo-nos que executemos determinadas tarefas, ou que o transportemos para outro planeta. Quando descobrimos os clones temos de os convencer a entrar a bordo da nave "Ark" para lhes podemos retirar os fluidos vitais. Temos de fazer o



Captain Blood ao contrário de muitos jogos é impossivel chegar ao fim com o conceito «tentativa erro»

mesmo processo para os 5 clones.

Enquanto não os encontramos a nossa personagem vai-se desligando da vida. A sua nave orgânica para impedir que o Capitão morra, começa a substituir-lhe os órgãos por ligações á própria nave, fundindo cada vez mais o homem com a máquina (orgânica). O tempo é vital e conforme vai passando vamos vendo a saúde a piorar. A maneira de representar a saúde do capitão é sob a forma do rato que representa o braço da personagem, este começa a tremer cada vez mais e a ficar difícil de controlar conforme o tempo vai passando, chegando a ser muito complicado de acertar nos ícons que queremos. Para além do rato o ecrã começa a ficar com riscos e pontos dificultando a visão.

Para além do sistema de comunicação totalmente inovador, o jogo tem também outro aliciante, cada vez que chegamos a um novo planeta, a nossa personagem que já não consegue sair da nave, pois já está ligada a ela fisicamente, tem de enviar os bio-mísseis orgânicos chamados de Oorxx para descobrir vida no planeta.

Cabe ao jogador pilotar estes bio-mísseis ao longo da superfície até achar vida. A visão de jogo aqui é na 1º pessoa e em 3D, o efeito é como se navegasse-mos numa onda de rádio. Se encontrarmos alguém é por intermédio dos Oorxx que comunicamos e até teleportarmos alguém para bordo da nave.

Captain Blood ao contrário de muitos jogos é impossível de chegar ao fim com o conceito de "tentativa-erro" em que carregamos em tudo até algo acontecer. Temos mesmo de pensar para avançar. É um jogo com um estilo único e com um brilhante interface de comunicação, é sem dúvida, um dos mais inovadores dos anos 80.

Tiago Lobo Dias



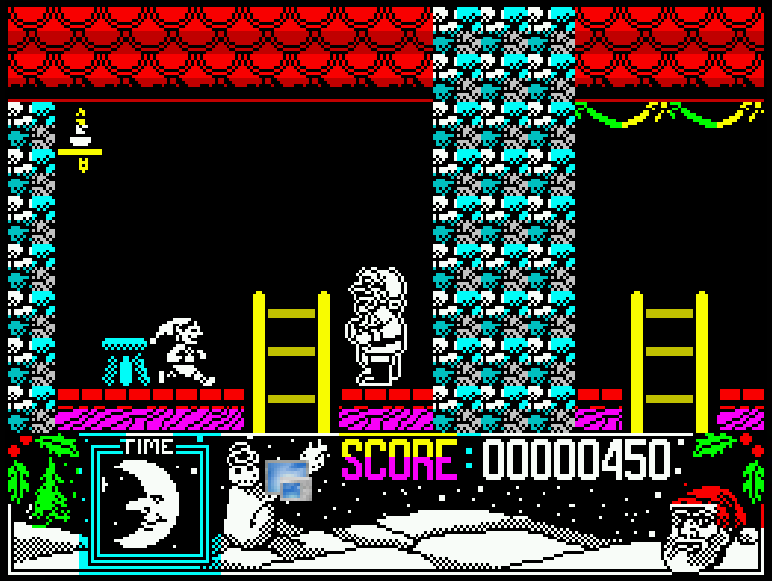
CAPTAIN BLOOD

1988 - Atari ST

JOGABILIDADE	4	SOM	5
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	4

4+







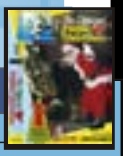
The Official Father Christmas Game





Está a chegar novamente aquela época maravilhosa do ano – o Natal!
Esta celebração do nascimento de Cristo é, por norma, acompanhada de alegria, boa vontade, canções, doces e, claro, presentes!
Naturalmente que, para que a distribuição destes presentes (que maravilham qualquer criança no mundo) ocorra como é hábito, o Pai Natal está já a fazer todos os preparativos. Olhando para uma lista de afazeres este pode verificar o que falta. O fato está vestido, o Rudolfo está a postos, o trenó... (!) mas... onde está o trenó?! Parece que, novamente, os elfos decidiram brincar com coisas sérias e esconderam as peças do trenó por toda a oficina. Deverá então guiar o Pai Natal de forma a encontrar todas as peças do trenó e monta-lo novamente no seu lugar antes que seja tarde demais. Após isso o bondoso Pai Natal irá recompensar a sua prestatividade deixando-o escolher os seus 6 presentes para este ano, (para os quais a sua ajuda será também requisitada) e, por fim, ajuda-lo a distribuir presentes pelo mundo fora. Os gráficos do jogo estão bastante bons e conseguem, facilmente, através das cores e detalhes, fazer-nos sentir esta alegria natalícia. Devemos no entanto referir que, uma versão para 128k, acompanhada de uma boa composição sonora - para além da que está no menu - viria fazer o gosto a qualquer um (dada a ausência de tal, teremos que nos voltar para a habitual voz de Crosby como musica de fundo). Quanto à jogabilidade, esta está bastante bem adequada para qualquer criança que se queira divertir umas boas horas, embora que o último nível seja ligeiramente mais difícil. Somando tudo podemos referir que este jogo foi bastante bem concebido e que não deveria ser relembrado apenas no Natal.

Universo Spectrum



Official Fat. Christ.
1989 - ZX SPECTRUM

JOGABILIDADE	4	SOM	3+
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	4+

4

Santa Claus saves the Earth



Como estamos a chegar ao Natal, decidi procurar um jogo que se enquadre nesta época, mas algo com o Pai Natal como personagem jogável. Já joguei jogos em que tive que salvar o Pai Natal, outros em que o tive como boss final, mas jogar na pele do gordinho nunca. Foi então que encontrei o jogo Santa Claus Saves the Earth, título que mais parece pertencer a um filme de série B. O jogo está disponível em duas versões: Playstation 1 e Game Boy Advance, no entanto esta review é sobre a versão portátil por duas razões. Primeiro porque não consegui arranjar a versão PS1 (aqui fica uma dica a algum leitor que esteja a pensar em dar prendas de natal ao pessoal da PUSHSTART). A segunda razão é porque quando estivermos, no fim da ceia natalícia, sentados a um canto a ouvir o avô ressonar a e as tias a falar sobre batatas cozidas, é mais simples e prático sacar discretamente do GBA ou da DS do que ter propriamente uma Playstation e respectiva TV ali à mão.

A história do jogo começa, para não variar, um dia antes do Natal. Uma fada maldosa (sempre pensei que as fadas fossem boas e as bruxas maldosas, mas esta deve ser a fada dos dentes a eliminar concorrência) observa o Pai Natal a meter a prendas na bagageira do seu trenó. Com raiva das crianças que vão receber presentes, a fada decide prende-lo numa dimensão maléfica e é a partir daqui que tomamos controlo do Pai Natal para o ajudar a escapar e a salvar o Natal. Embora o jogo se chame Santa Claus Saves the Earth, não há muito de "saves the Earth" a fazer… Ok o trenó não polui o ambiente, deve contar.

A nível de jogabilidade, como podem ver claramente pelas imagens, Santa Claus Saves the Earth é um side scroller comum. As plataformas do costume como buracos com picos, cordas, saltos de plataformas em movimento já são praxe neste tipo de jogos. Para além disto há inimigos para matar com um fabuloso arsenal natalício que conta com bolas de neve, metralhadora de tomates, ou até bater com próprio saco dos brinquedos (alguém vai receber bocados de plástico partido pelo Natal). Os inimigos vão desde o homem das cavernas com uma moca, um polícia com uma arma, aves maléficas até a chitas que se desviam das minhas bolas de neve (argh). No meio de tudo isto, o objectivo do jogo é encontrar chaves espalhadas pelos níveis e, com elas, abrir as portas para o nível seguinte, nada de muito difícil para o jogador casual. Os gráficos têm um aspecto que eu costumo chamar de "plasticina" e são bastante fraquinhos comparados a outros jogos do género. As músicas variam entre loops completamente irritantes e ritmos bastante agradáveis.

Em suma, Santa Claus Saves the Earth é um jogo que se assemelha às típicas peúgas que as nossas tias nos oferecem no Natal, é para ver no dia, arrumar na gaveta e nunca mais lhe pegar.

Diogo Cunha



SANTA CLAUS Saves Earth

2001- GBA

JOGABILIDADE	3	SOM	3
GRÁFICOS	2	LONGEVIDADE	1

2

DAZE BEFORE CHRISTMAS







Ho Ho Ho! E eis que chega Dezembro, e com ele toda a alegria e tradições natalícias. E embora se anteveja um Natal mais pobre, com menos enfeites e iluminações na rua, não há razão para não aproveitarmos a época, seja a montar a típica arvore de natal, a visualizar os filmes tradicionais, ou a jogar um jogo com a temática do Natal.

E é justamente neste contexto que surgiu há uns bons anos atrás o jogo Daze Before Christmas, no qual encarnamos o papel de Pai Natal. E como de costume, o Pai Natal encontra-se em sarilhos, pois os elfos foram afugentados da loja do Pai Natal, e os planos para os presentes roubados, pelo que se antevê um Natal muito frio e sem presentes. Conseguirás tu evitar este terrível desfecho?

O Daze Before Christmas é um típico jogo de plataformas, contendo a grande maioria dos elementos associados a este género na altura. A vida do Pai Natal é representada por cinco gorros, sendo que ele perde um sempre que é atingido por um inimigo, e quando ficar sem o seu último gorro perderá uma vida. O perder de uma vida implica recomeçar o nível desde o principio ou desde o último checkpoint activado pela passagem por uma campainha dourada.
Ao longo dos níveis vamos coleccionado presentes ao derrotar inimigos (aparentemente através do uso de magia para os transformar em presentes), bem como abrindo outros tantos que vamos encontrando ao longo do mapa. Ao abrirmos os presentes podemos receber tanto vidas extras como gorros extra, e libertar alguns dos elfos (embora pareçam mais esquilos com uma fatiota natalícia). Mas cuidado pois nem todos os presentes contêm uma surpresa agradável lá dentro… como o Pai Natal aparentemente se portou mal este ano, os presentes também podem conter bombas ou novos inimigos.

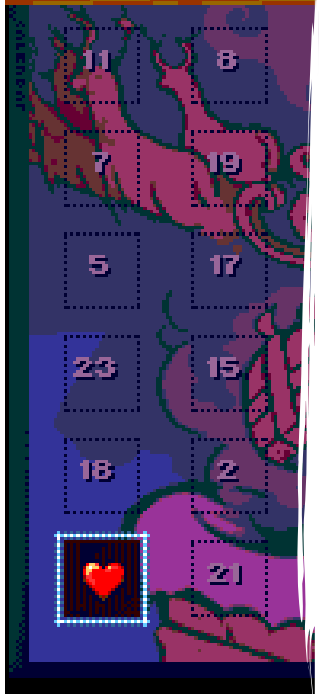
E para quem sempre torceu justamente por este lado mais malevolente do Pai Natal, então este jogo reserva-vos uma surpresa especial… pois por alguma razão o Pai Natal ao beber uma chávena de chocolate quente transforma-se num demónio de cornos pontiagudos pronto a punir os ladrões de presentes com uma martelada bem dada. E a vantagem deste Pai Natal Belzebu é simples, invencibilidade, que como em todos os outros títulos do género apenas dura uns poucos segundos… mas concede certamente um tom de originalidade ao jogo.

Existe uma grande variedade de níveis, todos eles ligados ao tema natalício e que com a ajuda de uma música apropriada nos coloca





É UM JOGO DE PLATAFORMAS BASTANTE FÁCIL E TOTALMENTE ORIENTADO À ÉPOCA NATALÍCIA



claramente a viver o espírito natalício, embora provavelmente de um forma um pouco usual. Os níveis são tipicamente curtos, embora alguns se revelem ser altamente confusos, sendo que até pode suceder pensarem que estão a cair de um precipício e afinal foram aos trambolhões parar à saída, quando se tiverem seguindo o percurso mais óbvio provavelmente iriam demorar o dobro ou triplo do tempo.

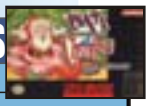
De uma maneira geral o jogo é extremamente fácil, especialmente os bosses, que se podem considerar uma autêntica anedota. A escolha dos bosses também acaba por ser um pouco estranho, pois tirando o primeiro que é um boneco de neve assassino, os restantes são um rato, um relógio e uma nuvem… Sim, eu sei bem que se puxarmos pela cabeça, podemos ligar os bosses ao Natal, como a nuvem à neve e o relógio à espera pela meia-noite por exemplo… todavia se considerarmos que o público alvo do jogo eram as crianças, pedia-se uma escolha um pouco mais óbvia.

Mas tirando este pormenor, todo o resto do jogo, grafismo e música é completamente orientado ao Natal, começando desde logo pela maneira de indicar o progresso pelos níveis, o qual foi feito brilhantemente através de uma representação do tradicionalíssimo calendário de chocolates. A grande parte dos inimigos também é apropriada ao tema, variando entre brinquedos, a bonecos de neve e pinguins, mas o que provavelmente mais marca o jogo são os níveis onde andamos no veículo de eleição do Pai Natal, o seu trenó movido a renas, a fazer a entrega de presentes por todo o mundo… e quem sabe passaremos também por nossa casa.

Para finalizar este é um jogo de plataformas bastante fácil e totalmente orientado à época natalícia. Isto torna-o como uma boa escolha para esta época e para crianças, mas dificilmente o colocaríamos na nossa consola noutra altura… especialmente se pretendemos algum tipo de desafio. Menosprezando a facilidade, existem outros problemas em termos de jogabilidade, especialmente a má visibilidade quando por vezes precisamos de saltar para plataformas mais baixas. O grafismo e a música do jogo são bons para a altura em que o jogo foi lançado, e pelo motivo para o qual ele foi lançado. O resultado final é simples, caso estejam a vestir um gorro e uma barba falsa este é claramente um jogo para vocês, caso contrário existem outros títulos disponíveis no mercado que são escolhas bastante mais inteligentes.

Jorge Fernandes

DAZE BEFORE CHRISTMAS



2010 - Wii

JOGABILIDADE	2	SOM	4
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	2+

3



VS



A série de jogos Pokémon é, sem dúvida alguma, daquelas que dispensa qualquer tipo de apresentações; a sua fórmula é simples, desafiante e eficaz: jovem treinador recebe um Pokémon, tem um rival, tem diversos encontros com uma equipa de malfeitores que pretende dominar o mundo e sobretudo, tem que desafiar os 8 Gym Leaders para obter os respectivos crachás para estar qualificado para desafiar a Elite 4 – grupo de "treinadores de topo" que constituem a famosa Liga Pokémon. Além disso, temos um número (variante consoante o jogo em questão) de Pokémons que podemos coleccionar, trocar, fazer concursos de beleza (quem diria) e lutar com os de outros amigos.

Um dos capítulos que certamente terá tido maior influência na fanbase da série e no seu desenvolvimento, além de ser bastante "acarinhado" por muitos adeptos da série, será seguramente a 2ª Geração, constituída pelas versões Gold, Silver e Crystal (Ouro, Prata e Cristal, respectivamente). Este facto poderá dever-se a vários factores como a popularidade inicial, à crescente popularidade do Anime, a ninguém estar à espera de uma sequela e novos Pokémon e ao hype que esteve presente momentos antes do seu lançamento no Japão (1999), durando até ao seu lançamento europeu (2001).



O segundo capítulo apresentou uma interessante dose de novidades e alterações na jogabilidade e do mundo Pokémon em si, sendo na maioria apreciadas e claro, subjectivas a cada um. Pessoalmente, não sou fã das Berries nem da imensa quantidade de Bolas (uma para criaturas aquáticas, outra para criaturas mais pesadas, outra...).

Mas sem dúvida que as grandes novidades eram os novos 100 Pokémon, o mundo novo de Johto para explorar e, pela única vez na série, ter dois mundos com os seus 8 crachás, ou seja, praticamente o dobro da jogabilidade do capítulo inicial.
O espírito mantinha-se, mas para quem já conhecia o mundo de Kanto de cor e salteado, seguramente a certa altura "fartava-se" e não havia novidades nem nada de interessante para se fazer no jogo. Um mundo novo repleto de novidades fazia os olhos de qualquer fã brilhar (metaforicamente falando), todas as novas inclusões, Pokémons lendários, puzzles, segredos, novidades em cada esquina ainda não explorada.
A isto tudo alia-se uma narrativa e











maior desenvolvimento de muitas personagens, como o "desconhecido" rival que toma atitudes incompreensíveis sem dizer "água vai", às chamadas telefónicas de várias personagens – importantes ou não (como os irritantes "Olá. Apanhei um Rattata, que engraçado. Tchau!"), à rádio, aos novos tipos de Pokémon e às novas evoluções de alguns já existentes.

Entretanto, depois duma das maiores recepções à série, esta prosseguiu – com alguns spin-offs pelo caminho – mas sempre seguindo as suas origens, por mais novidades que se incluíssem. Em 2003 surgiu a terceira geração (Ruby, Sapphire e Emerald); em 2006 a quarta geração (Diamon, Pearl e Platinum), e agora há pouco tempo, a quinta geração saiu no Japão (Black e White).
Pelo caminho, a Nintendo optou por, em 2004, lançar um remake dos dois primeiros capítulos da série, com um grafismo e jogabilidade adaptadas à realidade do Game Boy Advance: surgiu FireRed e LeafGreen.



Nesta onda e, dado os avanços da série Pokémon e das consolas da Nintendo – actualmente na Nintendo DS – e aproveitando o sucesso da 2ª Geração, surgiram então os remakes HeartGold e SoulSilver (algo como Coração de Ouro e Alma de Prata). Esta dupla de remakes recriam uma mistura do ambiente e mundo de Gold/Silver/Crystal com as inovações e base técnica do último jogo da série até então, Pokémon Platinum e claro, algumas novidades. Algumas coisas a destacar, além dos óbvios melhoramentos gráficos e sonoros e adaptação do jogo original à interface da DS, são o redesign de várias interfaces (como o PokéGear e o Pokédex), um maior recurso opcional ao touch-screen, o Pokémon definido em primeiro lugar seguirá o jogador – podendo interagir um pouco com ele (um pouco como em Pokémon Yellow), alguns eventos online para obter Pokémon exclusivos, alguns eventos que apenas estiveram presentes em Pokémon Crystal e não em Gold/Silver, assim como uma restruturação dos ataques dos vários Pokémon, assim como muitas outras alterações que serão visíveis no decorrer da experiência (e algumas surpresas inesperadas, claro).

Considerado o facto de se tratar de um remake, ambos os títulos (ou pares e trio de títulos, melhor dizendo) são óptimas experiências dentro da série para o seu próprio tempo, sendo um jogo fácil de jogar e aprender, tanto para o adepto experiente e menos experiente. O mundo é gigantesco e bastante divertido de explorar, repleto de eventos (concursos, itens e outras situações) que tornam interessante esse mesmo mundo e, claro, como em todos os jogos da série, a sua longevidade é muito facilmente prolongável com todo o tipo de objectivos.

Um título facilmente recomendável para quem possua uma DS, e obrigatório para qualquer fã da série, por muito que ache que dificilmente encontrará algo novo neste remake.

Ricky

COMANDOS DE MOVIMENTO







O grande confronto: Comandos de movimentos: Move, Kinect e Wiimote. Qual irá ganhar?

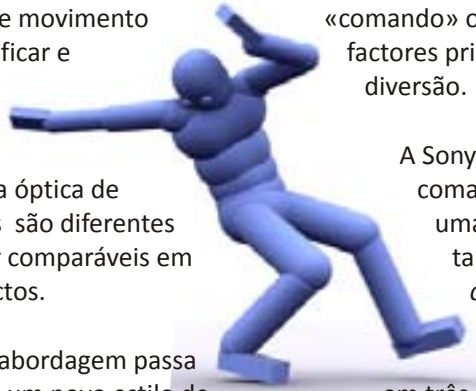
O natal está ai, as novidades no mundo dos vídeo-jogos também, e como não podia deixar de ser, cada marca tenta o seu melhor para vender mais que o vizinho, numa luta constante desmembrando e dilacerando a concorrência cada um com os seus argumentos, todos eles muito discutíveis no ambiente dos *gamers*.

Como somos uma revista criada por *gamers*, e adorada pelos restantes, resolvemos escrever um artigo um pouco diferente do que se tem lido em tudo o que é canto… Este artigo irá abranger e abordar os temas dos três comandos de movimento, relatando qual será o melhor sistema, para o teu estilo de jogo… Vamos ter também uma surpresa, a reposta da Microsoft e Nintendo às questões que ainda ninguém se atreveu a perguntar!

Jogabilidade

Bom esta é uma parte sensível desta análise porque como todos sabemos os gostos são diferentes, cada um tem o seu género, e dai surgirem muitas questões dúvidas, e discórdias. Mas, como nós somos *pessoas de bem*, resolvemos analisar a jogabilidade consoante o teu estilo de jogo e os públicos que cada marca pretende atingir.

De um modo geral e sem alongar muito o tema, a jogabilidade é algo que damos imenso valor, por esse motivo a indústria dos vídeojogos tem lançado sempre mais tecnologia, de forma a nos envolvermos cada vez mais, e nos sentirmos imersos na acção. Os comandos de movimento vieram para ficar e transmitir essa mesma sensação. Na óptica de gamer todos são diferentes e podem ser comparáveis em alguns aspectos.



No **Kinect** a abordagem passa por oferecer um novo estilo de jogo ao que estamos normalmente habituados, onde o *target* será mais para os *casual gamers*, pessoas que não estão muito familiarizadas com comandos tradicionais. Em relação aos videojogos, grande parte são direccionados as crianças e aos adolescentes. Onde os sinónimos «comando» ou «precisão», não são factores primordiais para a diversão.

A Sony por sua vez com o seu comando **Move**, escolheu uma abordagem não tanto de oferecer uma *contemplação* inovadora. Preferiu seguir uma estratégia em três pontos - amplificar a











NESTA «GUERRA» EXISTEM SEMPRE CONTROVÉRSIAS, QUE NOS LEVAM A MUDAR DE OPINIÃO...

acção, o realismo e a experiência de jogo. Ao nível das ofertas, os seus videojogos direccionam-se para os *Hard-Core-Gamers*, oferecendo também uma variante 3D. Assim como alguns relançamentos que vão usufruir das novas funcionalidades do Move, abrangendo também os *casual gamers* mais atraídos para o *fast-pace-action*, invés de jogos envolventes, longos e realistas.

A **Wii**, foi a primeira a apontar para um estilo diferente. Dirigindo-se claramente desde o inicio para os *casual gamers*, ou seja, para a família em geral. Os seus videojogos são destinados para públicos mais novos (crianças e adolescentes).

Controvérsias

Nesta *guerra* existem sempre controvérsias, que nos levam a mudar de opinião muitas vezes, a ver as coisas de outro prisma, ou a defender com garras e dentes a *nossa* marca. Nas páginas seguintes vão encontrar análises mais detalhadas aos diversos sistemas de controlo, para que possam tirar as vossas próprias conclusões.

Na **PUSHSTART** gostamos de tudo o que seja consolas, jogos, comandos (ou ausência deles). Queremos é passar aos nossos leitores que esta parte da indústria dos vídeojogos, veio para ficar e cada dia que passa, está mais avançada. Nós estamos aqui para a diversão, com todas as controvérsias, contradições, amizades e fanatismos... Todos estes elementos pertencem à diversão, caso contrário não seriamos humanos.

Tommaso Veronesi

COMANDOS DE MOVIMENTO

Câmera de Vídeo





No *Kinect*, a peça principal do sistema é mesmo a vídeo camera, detecta até 4 pessoas na sala, as quais podem jogar ao mesmo tempo, com uma precisão que pode ir até ao pormenor de capturar o movimento de um único dedo.



Na *PlayStation 3*, o *Move* tem uma câmera (uma evolução do antigo sistema *eye Toy* da *Playstation 2*) que detecta os movimentos do jogador, juntamente como comando, funcionando assim em sintonia.



Não existe nenhum elemento deste género incorporado na Wii.

Controlo de voz





O controlo de voz garante a interacção com a *Xbox 360*. É possível efectuar quase todas as funcionalidades do comando tradicional, como navegar nos menus e entrar em jogos. Assim com fazer teleconferências – por enquanto os comandos terão que ser ditados em inglês.



O *PlayStation Eye* tem um microfone incorporado, no entanto, não são conhecidas aplicações que o usem. Mas, a Sony reconhece que em breve será suportada essa funcionalidade.



Na consola da Nintendo, não existe nenhum microfone incorporado no sistema. Nem está nos planos da Nintendo a incorporação deste tipo de tecnologia.

Comandos





Com este novo periférico, não existe nenhum comando, ou seja, nós somos o controlo (o que?). A única coisa que nos liga ao sistema *Xbox 360,* será o nosso corpo e a nossa voz (em inglês).



Na consola da Sony, o comando parece-se mais com o *Wiimote.* O controlo é feito através dos sensores de movimento, onde podemos carregar, pegar, agarrar...



O *Wii Remote* é mais conhecido por nós. Neste momento existe a segunda versão, com um aumento significativo na precisão e detectação de movimentos.



Fomos falar com as 3 marcas, mas, só a Microsoft e a Nintendo responderam às nossas perguntas pertinentes.

A Microsoft através de Sara Fernandes, respondeu as nossas questões sobre qual o panorama actual e futuro para a *XBOX360*.

.....

Jornalista: Tommaso Veronesi
Speaker: Sara Fernandes, Gestora de Produto da Xbox Portugal

.....

T- **Vantagens em relação à concorrência?**
S-A *XBOX360* é a única consola no mercado neste momento que consegue satisfazer ao mesmo tempo os *hardgamers* e os *casual gamers*. Temos jogos como as séries H*alo, Gears of War* ou o *Forza* que têm excelentes gráficos e são extremamente exigentes e, por isso, vão ao encontro dos jogadores mais experimentados. Acrescenta-se que é reconhecido que jogos como o *PES, FIFA*, ou o *Call of Duty*, têm tido um melhor desempenho na *XBOX 360* em comparação com a concorrência.
Por outro lado, o *Kinect* veio acrescentar ainda mais valor, tornando a consola da Microsoft, aquela que poderá trazer o melhor do entretenimento a toda a família. A primeira vaga de jogos lançados para o *Kinect* são sociais, e uma das características diferenciadoras da concorrência são os próprios gráficos dos jogos. Ou seja, apesar de serem jogos para *casual gamers*, a chancela da Microsoft garante uma qualidade nunca antes vista no mercado. Este ano também lançamos as novas versões das consolas *XBOX 360*. Neste momento temos a consola de 250 GB e a de 4 GB, ambas com um novo design, Wi-Fi Integrado e mais capacidade de disco.

T- **Porquê comprar a *XBOX 360* e não a *PS3* ou a *Wii*?**
S-Não é política da Microsoft compararmo-nos com a concorrência. Acreditamos que temos a melhor oferta do mercado tal como já foi supracitado – tanto para *Hard Gamers* como para os *casual gamers*.

T- **Qual o público mais interessante para a *XBOX 360*?**
S-A *XBOX360* com chegada do *Kinect* torna-se uma consola para toda a família. É a única do mercado que consegue ir ao encontro de quem pretende experienciar os jogos mais exigentes com os tradicionais comandos, mas, ao mesmo tempo revoluciona a forma de jogar com o *Kinect*, Tirando pela primeira vez a tecnologia das mãos do utilizador, permite que todos aqueles que nunca pegaram num comando participem na diversão.

T- **Porque é que os jogadores ficam mais bem servidos a curto/longo prazo com a *XBOX 360* ?**
S-Quando afirmamos que a *XBOX360* traz o melhor do entretenimento significa que esta é a opção mais completa para a família. Na Microsoft acreditamos que a diversão é um íman universal que nos aproxima e liga uns aos outros. Acreditamos que o entretenimento interactivo é o melhor de todos, devendo estar disponível e ao alcance do máximo de pessoas possível. Foi este princípio que nos levou a quebrar a derradeira barreira entre o utilizador e o entretenimento. Esta visão é expressa através da plataforma online da consola, o *XBOX LIVE* que é a derradeira porta para todo o universo de entretenimento do sistema. É também possível aceder ao *Facebook* e ao *Twitter*, para além disso a interactividade com o *XBOX LIVE* também ganhou com a chegada do *Kinect*.
Os utilizadores também poderão usufruir do *Video Kinect* que acompanha os seus movimentos e ajusta-se automaticamente para tornar a conversação em tempo real através do *XBOX LIVE* mais intuitiva e fácil de utilizar do que nunca. A *XBOX* é a única consola que permite a ligação entre o *Video Kinect* e o *Windows Live Messenger*, permitindo a toda a comunidade do *XBOX LIVE* manter conversas de vídeo em tempo real com milhões de utilizadores de PC de todo o mundo.







A Nintendo através de Nelson Calvinho teve a gentileza de responder as nossas questões sobre a actualidade e futuro da Wii.

.....

Jornalista: Tommaso Veronesi
Speaker: Nelson Calvinho

.....

T- **Vantagens em relação à concorrência?**
S-Não cabe à *Nintendo* comentar os produtos de outras empresas e muito menos estabelecer comparações. Esse dever cabe aos consumidores, que todos os dias decidem com o seu bolso quais são os produtos que mais lhes convêm e que mais os divertem. O objectivo principal da *Nintendo* é expandir a população de jogadores, tornando os videojogos aceites por pessoas de todas as idades, géneros e independentemente da sua experiência prévia de jogo. Apreciamos o facto de outras empresas estarem agora a apoiar uma abordagem que a *Nintendo* iniciou há quatro anos, porque essa abordagem pode ajudar a *Nintendo* a fazer crescer a população de jogadores em todo o mundo, reforçando dessa forma o potencial da indústria dos videojogos na sua globalidade.

T- **Porquê comprar a *XBOX 360* e não a *PS3* ou a *Wii*?**
S-Para a *Nintendo* a concorrência não são tanto as empresas individuais, mas, outras formas de entretenimento que não apenas os videojogos. Tendo em conta que estamos a competir pelo tempo livre das pessoas – que é cada vez mais escasso – o nosso foco é em encontrar novas e surpreendentes formas de entreter as pessoas e de lhes proporcionar divertimento através de experiências que possam ser desfrutados por todos, em conjunto. É precisamente isso que a *Nintendo* tem vindo a fazer desde que lançou a *Wii* em 2006, estabelecendo o padrão do controlo por movimentos com o Comando *Wii*, depois alargando-o com a *Balance Board* e o *Wii Fit*, e posteriormente com o *Wii MotionPlus* (agora integrado de origem nos Comandos *Wii Plus*, que integram os *bundles Wii* recentemente introduzidos no mercado).

T- **Qual o público mais interessante para a *Wii*?**
S-Desde o início, a *Nintendo* decidiu desenvolver uma plataforma de jogo cujo apelo não dependesse de ser uma mera extensão de uma tecnologia ou filosofia já existente na indústria. Até ao momento, as pessoas têm demonstrado que apoiam esta estratégia da *Nintendo* com as suas decisões de compra – em Junho deste ano estavam já vendidas 74 milhões de Wii em todo o mundo. Esperamos que as pessoas continuem a apoiar a Nintendo no futuro. Quanto a números nacionais, emitimos um *press release* em Março deste ano sobre o desempenho do mercado português de videojogos em 2009. Não podemos emitir outros dados de mercado para além dos que constam nesse comunicado.

T- **Porque é que os jogadores ficam mais bem servidos a curto/longo prazo com a *Wii*?**
S-Para a *Nintendo* a tecnologia mais não é do que um meio para atingir uma meta: a de criar entretenimento de qualidade, experiências que marquem as pessoas e as façam sorrir e querer partilhá-las com amigos e familiares. A *Wii* tem um catálogo recheado dessas experiências, graças a jogos como *New Super Mario Bros. Wii, Epic Mickey, Wii Party, Wii Sports Resort, Super Mario Galaxy 2,Metroid: Other M* ou *Donkey Kong Country Returns*, e isto apenas para mencionar os mais recentes. Todos estes jogos já estão disponíveis, não são promessas. São o fruto de mais de 25 anos de experiência a criar os melhores jogos possíveis, inventando géneros e lançando personagens e séries amadas por milhões de pessoas em todo o mundo.

GTA





«BIP BIP BIP BIP CRAAAAASH BOOOOM TARATARATATA BANG BANG BANG AHHHH»

Quem é que hoje em dia não conhece o grande Grand Theft Auto, a.k.a. GTA? É sem dúvida uma grande franchise, que leva muitos clientes às lojas sempre que sai o seu próximo título, e que mantêm muitos outros com um comando na mão a decidir o destino de uma qualquer cidade que teve a infelicidade de nos conhecer.
O que muitas das novas gerações de gamers não sabe é que o jogo onde tudo começou difere bastante dos actuais em termos de jogabilidade, mas a alma e espírito do jogo sempre esteve presente, e acabou por marcar a indústria dos videojogos, servindo de inspiração para muitos títulos de sucesso. E se acham que estas não são ainda razões suficientes para justificar uma análise ao jogo, então relembro-vos que este grande clássico é agora disponibilizado pela Rockstar North (anterior DMA) de forma gratuita… por isso aproveitem e desfrutem ao máximo do jogo.

A premissa do jogo é simples, e têm-se mantido ao longo de toda a franchise. De forma resumida somos um criminoso recém-chegado a uma qualquer cidade, e temos uma ambição de nos tornarmos uma figura de destaque dentro do submundo do crime. Para o conseguirmos temos primeiro que ganhar o respeito dos sindicatos do crime já estabelecidos, e fazemo-lo através de pequenos trabalhos e favores aos seus chefes e variados representantes. Mas entre criminosos as relações são sempre ténues, e se por agora trabalhas para alguém em concreto, nunca se sabe o que o futuro reservará…

Com um objectivo bem delineado faltam-nos agora os meios para o atingir, mas felizmente temos tudo o que é necessário mesmo às nossas mãos, muitos carros a circular e outros tantos estacionados, que podem facilmente serem roubad… quer dizer gentilmente emprestados pelos seus actuais donos, e muitas armas e munições espalhadas por contentores ao longo da cidade que contém desde armas a vida, para nos auxiliar em todos os "empréstimos" que vamos fazendo ao longo do jogo.
Ao começarmos o jogo recebemos imediatamente uma mensagem a informarmo-nos que existem alguns trabalhos disponíveis, e que nos devemos dirigir a umas cabines telefónicas caso tenhamos interesse nos mesmos. Como devem imaginar esta é a forma mais rápida de subirmos no mundo do crime, algo que no jogo é visível através da nossa pontuação. A forma mais usual de aceitar missões é justamente através do atendimento de chamadas em cabines telefónicas, mas existem também outras possibilidades, como o despoletar de missões especiais através do roubo de certos veículos espalhados pela cidade. Existem vários tipos de missões, como assassinatos, ser o condutor designado em assaltos, roubos de carros ou simplesmente a entrega e transporte de passageiros.

Embora as missões sejam a melhor forma de aumentar rapidamente a nossa pontuação, existem outras maneiras, como a destruição de propriedade e homicídios em massa seja por atropelamento ou arma. Agora como devem imaginar, quer as missões quer os restantes comportamentos à margem da lei, podem chamar a atenção indevida da polícia, e nessas situações temos dois caminhos a

GTA









seguir… fugir e arranjar um meio de tirarmos a polícia do nosso encalce, ou lutar e sofrer as consequências de agredir as forças policiais, que muito ao estilo de Hollywood, defendem aguerridamente os seus.

A perspectiva do jogo é top-down, adaptando-se em termos de zoom ao facto de estarmos a pé ou a conduzir a grande velocidade, o que tenta facilitar a condução, mas que por outro lado leva algum tempo de habituação, especialmente no que toca ao disparar e à pontaria em lutas que requerem rapidez e precisão.
Quais são então os grandes pontos fortes do jogo? Eu diria que a sua jogabilidade simples e frenética associada à liberdade inovadora apresentada pelo mesmo e ao grande factor diversão resultante de toda a destruição e fugas épicas da polícia são o que levou muita gente a ficar horas e horas agarrados a este título.

Mas não é tudo, pois os efeitos sonoros e uns toques de realismo introduzidos no jogo também são um grande factor a ter em consideração. Embora tivesse ainda a anos luz dos motores de física que existem actualmente, o jogo transmitia-nos uma condução única para cada tipo de veículo, levando-nos a ser necessariamente selectivos no que toca ao roubo de carros. O facto de serem enviadas ambulâncias e bombeiros para lidarem com os sinistros respectivos também é algo bastante apelativo, pois sentimos uma interacção directa com o mundo virtual do jogo.

Todavia, o jogo também tinha os seus problemas, sendo que o mais grave é porventura o facto de não ser possível gravarmos o nosso progresso. Se pensarmos que para desbloquearmos os novos níveis e cidades é preciso atingir uma pontuação específica, isto obriga-nos a jogar horas seguidas para o conseguirmos, algo que não é compreensível. Outro problema é o facto de não existir uma funcionalidade de mini mapa embutido no jogo, pois como certamente chegarão à conclusão após jogarem algum tempo, o seguir da seta amarela é muitas vezes insuficiente, levando-nos a dar voltas desnecessárias e que nos roubam algum tempo, algo que agrava o aspecto referido anteriormente. Por fim, também existem alguns problemas em termos de visibilidade, pois muitas vezes a conduzir a alta velocidade embatemos com veículos ao passarmos por baixo de túneis, pontes aéreas, etc., o que pode fazer a diferença numa fuga à polícia. Resumindo, o jogo é bastante simples e divertido de jogar, e está repleto de características únicas que o imortalizaram, como o típico Gouranga!, ao atropelarmos com sucesso a totalidade de uma turma de estudantes inocentes. A liberdade que o jogo nos concede e que veio a inspirar tantos jogos é outra grande característica deste título, sendo que muito boa gente ignora por completo as missões e apenas anda a passear pela cidade a semear destruição sem sentido com um único objectivo em mente… diversão pura! E são estas qualidades que nos fazem esquecer os seus pontos menos bons, e que o tornam um grande clássico.

Jorge Fernandes



GRAND THEF AUTO

1997 - Ps1/PC

JOGABILIDADE	4	SOM	4+
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	4+

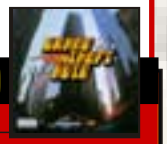
4+

João Sousa



GTA é o tipo de jogo que nos permite sair da nossa realidade como cidadãos cumpridores da lei (na medida do possível) e experimentar a criminalidade em todo o seu esplendor. Polémico? Bastante! Divertido? Claro!

Nesta cidade vista de perspectiva aérea podemos dar largas à nossa perversão, matar, roubar e, basicamente, "criminalizar". A jogabilidade é simples mas viciante e a perspectiva aérea "desculpabiliza" os nossos actos, distanciando-nos um pouco da acção que, nas versões seguintes se tornou cada vez mais pormenorizada.



GRAND THEFT AUTO
1997-PS1/PC

JOGABILIDADE	4	SOM	4
GRÁFICOS	3	LONGEVIDADE	4

4

Diogo Cunha



GTA foi um dos marcos da minha infância. O jogo era "mind-blowing", andar aos tiros no meio das ruas, conduzir todo o tipo de veículos, cidades enormes para explorar livremente, ser perseguido pela polícia e pintar os carros para a confundir, matar pessoas para ganhar pontos e, no meio de isto tudo, missões para avançar a história (mas quem se lembra delas?).

O típico género sand-box que há pouco tempo esteve tanto na moda mas que na altura me parecia completamente revolucionário, pois nunca tinha visto nada assim.



GRAND THEFT AUTO
1997-PS1/PC

JOGABILIDADE	4	SOM	4
GRÁFICOS	3	LONGEVIDADE	5

5

Ricky



Pessoalmente, não sou nada fã da série, do rumo que esta tomou, nem tão pouco acho interessante a sua "filosofia". Esta é a origem desta polémica série que, não começou como a conhecemos nos seus últimos jogos. A perspectiva sandbox do jogo, juntamente com um grande e diversificado mundo, com o qual se pode interagir e explorar são os pontos fortes do título, dando uma grande sensação de liberdade e de espaço ao jogador.

Um jogo que certamente puxa o lado "maléfico" ou "minimamente certinho" de cada jogador, no qual pode ter as mais subjectivas interpretações.



GRAND THEFT AUTO
1997-PS1/PC

JOGABILIDADE	4	SOM	2
GRÁFICOS	3	LONGEVIDADE	4

3

Sistemas IMPOPULARES OU RAROS

Actualmente, as empresas, focalizam-se somente no desenvolvimento de software/jogos para as três empresas dominantes no mercado. Os anteriores fracassos na criação de hardware para videojogos ao longo desta curta história, servem agora de aviso e nenhuma está disposta a arriscar.

Durante as diferentes gerações das consolas e sistemas semelhantes, tivemos diversas companhias a investir em hardware, com o objectivo de aproveitar a euforia do mercado, oferecendo alternativas ao consumidor. No entanto, houve muitos fiascos, máquinas que não conseguiram atingir os seus objectivos de produção e rapidamente desapareceram. Existem várias razões para estes acontecimentos, desde problemas de fabrico, estratégias de marketing desadequadas ou falta de suporte para a criação de software ou videojogos.

Neste TOP definido por ordem cronológica [excepção para as menções honrosas], vamos relembrar alguns desses sistemas alternativos, agora meras raridade/curiosidades ou objectos de culto no universo dos coleccionadores. Caso se englobem neste grupo, colocamos os preços actuais das consolas completas [caixa original e um comando], facilitando assim a vossa compreensão das diferentes plataformas de entretenimento e do seu valor mercantil.

Preparados? Então divirtam-se a ler sobre alguns desses sistemas alternativos, agora parte da história, *menos popular* dos videojogos.

Ivanflow

MENÇÕES HONROSAS

PHILIPS CD-i





Preço lançamento:$700
Preço actual: ~200€ [comp.]
Rariedade: ▲▲▲△△
Geração: 4.ª
Ano: 1991

O *CD-i* foi um sistema desenvolvido pela *Philips*, num misto de consola de videojogos e sistema interactivo com aplicações multimédia.

A plataforma conheceu diversos modelos e periféricos. Teve igualmente uma aceitação inicial razoável, mas, pouco tempo depois, a sua popularidade caiu.

Em Portugal é fácil encontrar alguns modelos, acessórios e software no mercado de usados.

FC TWIN





Preço lançamento:$50
Preço actual:-
Rariedade: ▲▲▲△△
Geração: 3.ª e 4.ª
Ano: 2007

O *FC Twin* é uma consola clone de várias plataformas prévias. O modelo na imagem é compatível com cartuchos *NES* e *SNES*.

Existem igualmente outras versões, baseadas noutras consolas de 8 e 16 bits [*Mega Drive, Master System, PC-engine*...]

Infelizmente, só é distribuído no mercado Norte americano.

IMPOPULARES? RAROS POPULARES
SISTEMAS CONSOLAS
POPULARES RAROS ALTERNATIVOS DE JOGOS

6 Atari 5200





Preço lançamento:$120
Preço actual: ~100€ [comp.]
Rariedade: ▲▲▲▲▲
Geração: 2.ª
Ano: 1982

O *Atari 5200* foi produzido para responder a necessidade de melhorar o *Atari 2600*; introduzindo um novo sistema competitivo no mercado da segunda geração. Destacam-se as suas dimensões e o comando com um joystick analógico, botões de pausa, reset e start.

A consola, no entanto, não conseguiu corresponder aos objectivos planeados. Apesar de em termos técnicos, ser superior ao seu irmão mais novo, nunca teve o mesmo suporte e atenção do mercado. Os jogos foram insuficientes, a sua qualidade inferior e os controlos eram no mínimo...pouco fiáveis. A *Atari* ainda lançou um módulo que tornava o sistema retro-compatível com o *2600* e outros controladores [como o *Trackball*].

Em 1984, a *estratégia* da empresa foi abandonar completamente a plataforma, para se focarem na próxima geração e no *Atari 7800*. O sistema nem foi distribuído fora do mercado americano.

5 TurboGrafx 16





Preço lançamento: $150
Preço actual: ~100 €[comp]
Rariedade: ▲▲▲▲△
Geração: 4.ª
Ano: 1991

Um sistema quase obscuro no ocidente e especialmente na Europa. Basicamente, era a versão ocidental do *Pc-Engine* nipónico. Uma máquina com dois processadores de 8 bits, cujas campanhas de marketing salientavam essa característica, afirmando ser «a primeira consola de 16 bits do mundo».

Tecnicamente era uma das mais poderosas da sua época e geração, os jogos vinham numa espécie de cartão de credito [Hucards] e os controlos assemelhavam-se aos da NES . Foi também uma das primeiras consolas com um acessório para CD-Rom. Embora imensamente popular no Japão, a consola, nunca vingou noutros mercados. Em Portugal foi distribuída pela Loto com o slogan «Este Turbo Grafx dá-me volta á cabeça». O preço de distribuição era 23.700 esc+ IVA.

Naturalmente, é extremamente raro encontrar um no mercado nacional e quando isso acontece, assume somas astronómicas.

4 NEO GEO [AES]





Preço lançamento:$649
Preço actual: ~200€ [comp.]
Rariedade: ▲▲▲▲△
Geração: 4.ª
Ano: 1991

O *NEO GEO* [AES] da *SNK*, era um sistema desenvolvido para o mercado caseiro, baseado no hardware das máquinas de arcade [MVS]. Os seus controlos foram baseados na disposição dos salões de jogos; curiosamente, tinham quase o mesmo tamanho da consola.

O objectivo em termos de escala e distribuição, nunca foi competir com as outras plataformas de entretenimentos do mercado, mas sim oferecer uma alternativa qualitativa aos aficionados da marca. Por essa razão, o preço tanto da consola, como dos videojogos [~$150 cada] dificilmente os tornavam acessíveis ao grande público. Os cartuchos com os jogos tinham inclusive dimensões volumosas [19cm por 14cm]. Em termos de qualidade eram reproduções perfeitas das suas versões arcades.

O seu valor actual embora seja inferior ao do seu lançamento, continua longe do modesto comprador. Em Portugal é extremamente raro encontrar uma *NEO GEO [AES]* completa.

IMPOPULARES? RAROS POPULARES

SISTEMAS CONSOLAS

ALTERNATIVOS DE JOGOS

3 3DO





Preço lançamento: $699
Preço actual: ~60€ [comp.]
Rariedade: ▲▲▲▲△
Geração: 4.ª
Ano: 1993

O *3DO* foi um sistema desenvolvido por Trip Hawkins [fundador da *EA*]. O objectivo era criar um modelo de padronização do mercado, vendendo as licenças produtivas a terceiros, para torna-lo tão comum numa casa, como um VCR, TV ou aparelhagem de som. Por essas razões, a plataforma foi representada por várias empresas [Panasonic, Goldstar, Sanyo, Creative blaster…]. Na imagem acima encontra-se uma das suas primeiras versões.

Apesar da consola possuir uma arquitectura eficiente, não alcançou os seus objectivos. Houve diversos factores, que limitaram a aceitação global do sistema. O preço, a fraca biblioteca de videojogos, a falta de apoio das 3rd party e a concorrência, acabariam por serem responsáveis pelo fracasso do projecto e das ambições de Trip Hawkins.

Na Europa e Portugal, a consola teve uma distribuição insignificativa, sendo muito difícil obter modelos versão PAL. Actualmente, o preço por unidade é acessível, mas, só recomendado a verdadeiros coleccionadores.

2 AMIGA CD32





Preço lançamento: $399
Preço actual: ~60€ [comp.]
Rariedade: ▲▲▲△△
Geração: 4.ª
Ano: 1993

O *AMIGA CD32* foi um dos primeiros sistemas de 32 bits a ser lançado na Europa. No inicio conseguiu rivalizar com outras plataformas semelhantes [*Mega CD, CD-i*…], assegurando uma boa posição.

Através de alguns acessórios e software era possível usar o sistema para visualizar vídeos em formato MPEG. Assim como acoplar um rato, teclado, disco rígido e drive de disketes, permitindo usar o *AMIGA CD32* como um computador. Tudo isto era realizável, porque a sua arquitectura interna assemelhava-se ao *AMIGA 1200.*

O principal problema foi a falta de videojogos originais. Grande parte da sua biblioteca resumia-se a relançamentos dos existentes em disquetes, adicionando-lhe algumas bandas sonoras ou vídeo em FMV. Outros, simplesmente não demonstravam as capacidades possíveis do seu hardware. Pouco tempo depois, a euforia inicial caiu e a própria *Commodore*, com vários problemas financeiros, foi obrigada a abrir processo de falência. Consequentemente a plataforma deixou de ser suportada.

Actualmente, a consola é encarada como um objecto de culto.

1 PIP PIN





Preço lançamento: $699
Preço actual: ~150€ [comp.]
Rariedade: ▲▲▲▲▲
Geração: 5.ª
Ano: 1995

Muitos perguntam: «Porque é que a *Apple*, com tantos produtos no seu catálogo, não desenvolve uma espécie de *iconsole*?». A resposta é simples… Por causa do seu anterior fiasco chamado *Pip Pin*. Um sistema desenvolvido para ser licenciado por terceiros [a *Bandai* e a *Katz Media* foram as únicas empresas a adquirem licenças de produção].

Embora não fosse uma consola, era uma plataforma desenvolvida a pensar em videojogos. Tinha também alguns acessórios para melhorar o sistema base, como um modem, teclado e rato, possibilitando assim ao seu público transforma-lo num computador. No entanto, o preço, alguns defeitos de fabrico e a concorrência dos outros sistemas contemporâneos, tornaram esta plataforma pouco atractiva.

Depois deste falhanço, a *Apple* nunca mais se envolveu neste tipo de produções.

CodeRunners





Para esta edição decidimos efectuar uma entrevista com os membros da ***CodeRunners***, uma jovem empresa portuguesa responsável pela criação do popular jogo *PinballYeah!*, que chegou não só ao 2º Lugar no top de Vendas Nacional, mas também ao coração de muitos viciados em jogos de Simulação de *Pinball*.

A *CodeRunners* (constituida por Hugo Borba, Jaime Bernardo, Renato Martinho, Ricardo Teixeira) aceitou, então, responder às perguntas da PushStart.

PUSHSTART: Como surgiu a ideia para a criação da *CodeRunners*?
A *CodeRunners* é constituída por 4 amigos de longa data que partilham o interesse por desenvolver vídeo-jogos. Como as especializações de cada um se complementam, a ideia de desenvolver protótipos acabou por surgir casualmente, em conversa.

PS: Uma empresa direccionada para a criação de jogos é levada a sério em Portugal?
Tendo em conta o interesse e a receptividade de algumas entidades dentro do ramo, podemos afirmar que sim, sem dúvida.

PS: Lembram-se qual foi o primeiro sistema de video jogos com que tiveram contacto? Se sim qual?
Respondendo por todos os actuais membros da *CodeRunners*, máquinas de arcada.

PS: O que é que tanto vos fascina neste mundo dos vídeo-jogos ao ponto de colocarem tanto trabalho e dedicação nesta área?
Os vídeo-jogos estiveram presentes nas nossas vidas desde muito cedo, preenchendo grande parte da nossa infância e juventude. Ainda hoje nos consideramos "gamers" aficionados, e poder canalizar essa paixão dando forma a novos produtos de entretenimento é o que nos fascina.

PS: Relativamente ao vosso jogo... Porquê *Pinball*?
Achámos um bom desafio para um primeiro jogo, pegar no conceito tradicional de pinball que, no tempo das arcadas, nos roubou muitas horas e moedas e adaptá-lo a uma temática de fantasia.

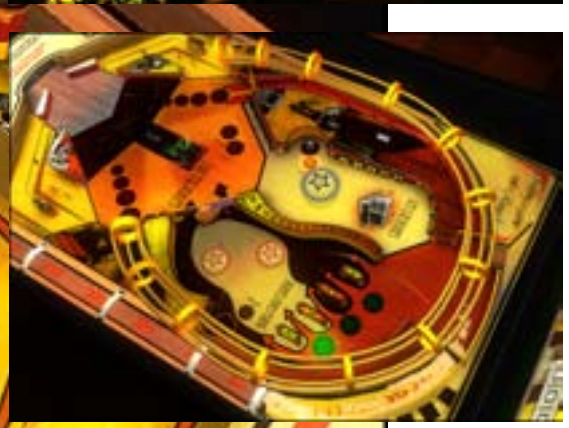
PS: Depois deste tremendo sucesso, que mais objectivos tem em mente?
Ainda não podemos revelar, mas podem manter-se informados seguindo-nos através das redes sociais *Twitter* e *Facebook*. Para mais informações podem também consultar-nos aqui.

PS: **Certamente que a *Interplay* (responsável pela criação do famoso *Earth Worm Jim*) teve um papel essencial na divulgação do *PinballYeah*. Como é que tomaram conhecimento da iniciativa *Discovery* e porquê a *Interplay* entre as outras que podem fornecer sistemas semelhantes?**
O contacto com a *Interplay* começou antes de o *Interplay Discovery* ser anunciado. Depois de termos analisado propostas de outros *Publishers*, foi a da *Interplay* que mais nos agradou.

PS: **Subitamente, devido a radiação libertada pelo sol, somos todos obrigados a viver num abrigo subterrâneo durante 6**







meses(!). Podem levar apenas um jogo para este abrigo. Que jogo escolhem?
Hugo : *Fallout 2*
Jaime : *Starcraft 2*
Renato : *Final Fantasy VII*
Ricardo : *Dungeon Keeper*

PS: Ao longo de todo o processo de criação do jogo houve algum momento em que acharam que não iam conseguir o vosso objectivo, ou que vos apeteceu desistir?
Não é fácil criar um jogo de *Pinball* de raiz, no entanto nunca nos ocorreu desistir. Na fase de protótipo existe muita experimentação e *tweaking*, sendo essa altura em que decidimos levar o projecto avante ou descartá-lo.

PS: Quais são as características principais que achas que vos mantém unidos como uma boa equipa?
Uma longa e duradoura amizade, muita dedicação, confiança, compreensão e espírito de equipa.

PS: *Pinball Yeah!* tem gráficos excelentes, a música está brilhante e o jogo é um tremendo vício!!! O que é preciso para criar um jogo tão bom?
Dedicação, paixão e café. Muito café.

PS: Se pudessem dar apenas um conselho a alguém que pensa em criar um jogo, qual seria?
Começar com um bom protótipo, com objectivos bem definidos e ter a perseverança de levar o projecto até ao fim.

PS: Se quisermos comprar o *PinballYeah!* (bem barato!), para que plataformas está disponível e onde o podemos encontrar?
Podem encontrar informação sobre a distribuição do jogo no site oficial. O jogo está disponível para *Mac, PC* e plataformas móveis *Apple*.

PS: Agora chega a parte do "direito de antena". Deixamos esta parte para que possam referir o que quiserem, desde publicidade a qualquer comentário que queiram colocar.
Planeamos crescer e continuar a lançar títulos de qualidade no mercado internacional, feitos em panorama nacional. Agradecemos a todos os que nos têm apoiado, assim como à PUSHSTART pela oportunidade que nos foi dada, e desejamos um santo Natal à redação e a todos os leitores.

.....

Agradecemos aos membros da *CodeRunners* todo o tempo que nos disponibilizaram e desejamos-lhes tudo de bom, quer para o *PinballYeah!* (que venha lá o 1º Lugar!) quer para a *CodeRunners*.

SLATES





Há alguns anos atrás surgiu o conceito de leitores de ebook's portáveis, facilmente manuseáveis e com grande contraste e autonomia para possibilitar longas horas de leitura sem cansar o seu utilizador.

O facto destes dispositivos permitirem armazenar vários livros, e de facilitarem coisas simples, como o virar de uma página, tornaram-nos numa solução bastante popular para os leitores mais ávidos, especialmente para quem faz longas viagens e precisa de levar o mínimo de bagagem possível.
Dentro deste tipo de dispositivos, o *Kindle* da Amazon destaca-se pela sua boa relação-qualidade preço, embora seja também possivelmente sobrevalorizado em relação à competição por questões de branding.
Mas a verdade é que conseguiu lançar um movimento que globalizou este tipo de dispositivos, abrindo novos mercados apetecíveis, e deixando o seu público alvo a desejar mais e melhor.

As empresas na área da tecnologia não deixaram esta oportunidade passar, havendo sempre os pontuais rumores de alguém estar a preparar algo que iria ou não revolucionar o mundo em que vivemos.
Foram surgindo novas soluções, mas tirando os clientes mais conhecedores da área, poucos eram os que conheceram muitas das soluções disponíveis, especialmente em território Português.
Mas finalmente houve um produto que conseguiu o que muitos outros haveriam prometido antes… revolucionar o mundo: o *IPad* da Apple.

Embora muitos possam argumentar o contrário, a revolução provocada pelo *IPad* não foi tanto ao nível da introdução de um produto inovador e sem rival, mas sim da visibilidade global que deu a estes dispositivos e da cimentação das possibilidades deles, ultrapassando o simples leitor de ebook's. E de repente o mercado foi literalmente inundado por soluções dos agora chamados *slates*, mas passou despercebido a muitos que grande parte delas já não eram novas.
De facto existem tantas soluções, e para todos os gostos, que escrever um artigo sobre todas seria um trabalho exaustivo, pelo que me irei focar numa visão geral do *IPad* e dos seus maiores rivais. Não serão apresentadas em detalhe todas as características de cada dispositivo, pois por um lado essa informação facilmente se obtêm via Web, e porque o âmbito deste artigo é apenas o de fazer uma pequena introdução exploratória ao mundo dos *slates*.

Jorge Fernandes



Apple IPAD

O *IPad*, é provavelmente o slate mais ambíguo e difícil de analisar, ou melhor, difícil de transmitir uma mensagem clara que não seja distorcida pelo efeito do logótipo da maça, seja ele amor eterno ou puro ódio.

Analisando a sua primeira versão em detalhe, verificamos que segue uma linha típica de um produto Apple, por um lado temos um design excepcional, uma loja com uma diversidade de conteúdo inigualável, e bastante poder tecnológico para satisfazer as nossas necessidades. Por outro lado, o mesmo vêm propositadamente limitado, quer em termos de hardware, no qual destaco a falta de uma câmara frontal ou a não inclusão de uma porta usb, quer em termos de software, que devido à política de software proprietário Apple, limita bastante a utilização das potencialidades deste dispositivo, chegando ao ponto de não darem suporte a Flash para forçar ainda mais a dependência dos seus clientes à



AppStore. Outro grande problema é a aparente falta de multitasking.

De uma maneira geral o *IPad* até surpreende face às expectativas comuns de um produto Apple, sendo que a bateria, embora ainda claramente insuficiente do meu ponto de vista, não é um ponto tão negativo como o é por exemplo no caso dos Iphones. Mas, o ponto fundamental é o aspecto monetário, e ele não é acessível ao bolso de todos. O preço dele até pode levar muita gente a pensar que ele consegue substituir o típico computador de casa, mas não o consegue fazer e o custo de ter ambos não é justificável para grande parte dos potenciais clientes, mesmo ponderando os ganhos em flexibilidade e mobilidade.

Galaxy TAB

O concorrente mais forte ao *IPad*, ou pelo menos um dos mais falados em Portugal, é certamente o *Galaxy Tab* da Samsung. A abordagem deste dispositivo difere um pouco da seguida pelo *IPad*, sendo claramente mais que um slate, ou pelo menos tornando a sua descrição mais abrangente.



A sua característica principal é claramente o seu tamanho, que dependendo do ponto de vista pode ser algo negativo ou bastante positivo. A sua dimensão permite uma interacção de qualidade feita apenas com uma mão, algo que é bastante atractivo, uma grande facilidade em transportá-lo para qualquer lado, e por fim o seu uso como um telemóvel plenamente funcional.

A longevidade da bateria também está associada à sua dimensão, e é bastante boa, permitindo um uso diário de todas as funcionalidades sem termos o peso adicional de um carregador na mala.

Mas, a sua dimensão pode revelar-se insuficiente para muitos, especialmente para quem aprecia bastante a visualização de vídeos.

Poderá possivelmente ser o suficiente para nos entreter quando a mobilidade é um factor, mas quando estarmos no conforto da nossa casa, não será claramente um substituto para o computador ou televisão.

Em termos de preço, embora o mesmo também seja elevado, ele consegue justificar bastante melhor o investimento, pois ao contrário do *IPad* que falhou em substituir o uso de um pc tradicional, o *Galaxy Tab* apresenta-se como um claro substituto… mas do tradicional telemóvel. Isto na prática significa existirá muito público a necessitar de um telemóvel novo que contemplará a possibilidade de adquirir o *Galaxy Tab*.

Se juntarmos o suporte a flash, a fluidez de todo o sistema operativo e aplicativos, e que o mercado Android anda em clara ascensão, a este dispositivo apenas lhe falta um logótipo diferente para ter a fama que claramente merece.

Blackberry PLAYBOOK

E eis que emerge um potencial líder de vendas e claro um derradeiro concorrente neste mercado, o *Playbook* da Blackberry.



Embora ainda se saiba pouco sobre este slate, tirando as reviews pelos peritos na área que já tiveram acesso a ele, fica clara a noção que a equipa que o desenvolveu fez muito bem o seu trabalho de casa, aprendendo claramente com os erros dos dispositivos anteriores, e apresentando as suas maiores vantagens.

Todavia, do que já se sabe do *Playbook*, temos obrigatoriamente que destacar o seu elevado desempenho, sendo que a análise comparativa feita com um *IPad* deixou o último claramente humilhado. Claro que a diferença dos tempos de lançamento é um factor que minimiza esta diferença abismal, pois a nova versão do *IPad* terá obviamente um desempenho bastante superior à sua versão actual… mas a pergunta ficou no ar, será ele capaz de bater o desempenho já provado deste *Playbook*? Ou levará a Blackberry vantagem sobre a Apple?

Infelizmente ainda é muito cedo para sabermos.

E os novos produtos não ficam por aqui… em breve aparecerá também o *HP Slate* que irá certamente juntar mais água à fervedura. Mas uma coisa é certa, com a concorrência aguerrida vivida agora por este mercado, o consumidor só sairá a ganhar.



No episódio anterior falamos sobre a série original e a vida de Son Goku enquanto criança mas…
Seguiu-se uma segunda série, Dragon Ball Z, em que os personagens foram crescendo, criando as suas famílias e ficando cada vez mais poderosos. Que grande surpresa quando Son Goku concentra todas as suas forças e o seu cabelo fica loiro transformando-se pela primeira vez num Super Guerreiro. Claro que algum tempo depois todos os personagens da mesma espécie passaram a fazer a mesma coisa, mas não faz mal, havia sempre um estado superior a alcançar sendo que pelo que me lembro chegou até Super Guerreiro Nível 4.
Esta segunda série foi a que atingiu maior número de audiências mas na minha opinião não terá sido por uma melhoria na qualidade da mesma mas sim pela exposição do fenómeno e pelo "boca a boca" que foi atraindo cada vez mais seguidores e curiosos.

Nesta fase, Son Goku torna-se um homem casado mas mantém ainda bastante da sua inocência. De qualquer forma o foco da narrativa passa a ser muito menos a aventura e busca pelas bolas de cristal mas mais o combate puro e duro. As batalhas duravam muitos episódios mostrando um cenário cada vez mais devastado e desértico e as ameaças eram cada vez mais imbatíveis, tanto que Son Goku chega mesmo a ser vencido e a morrer…mais do que uma vez!
Este foi talvez um dos problemas colocados pela série. A morte dos personagens a certa altura deixou de ser importante pois víamos o que vinha depois dela e sabíamos que os personagens ficavam bem com a auréola à volta da cabeça e, além disso, bastava juntar as *sacanas* das bolas do dragão e já estava toda a gente viva novamente.

Outro problema era a "palha" que nos davam a comer, ou seja, havia episódios em que a acção não desenvolvia praticamente nada. Em 2009 começou uma série chamada Dragon Ball Kai, um remake desta segunda série mas em 16/9 e alta definição e com uma nova montagem que resolvesse esse problema dos "fillers" (basicamente sequências ou mesmo episódios completos só para "queimar tempo") tornando-se mais fiel à narrativa do Manga.
De qualquer forma, Dragon Ball Z trouxe muitos momentos e personagens memoráveis e as batalhas épicas de Son Goku deixarão saudade.

Um *KameHame* para todos e Feliz Natal!

João Sousa

HISTÓRIA DO 3D





Todos ouvimos falar do 3D... Alguns até sabem o seu significado...ou talvez não... Para muitos a primeira coisa a vir á mente, é os famosos óculos com lentes a vermelho e verde. Podemos até pensar que sabemos tudo sobre o fenómeno...Mas, é isso verdade? Afinal como funciona? Como o podemos definir? Quais foram os antecedentes desta técnica? Em caso de querer ler mais sobre o assunto, eis alguns factos a ter em conta.

Primeiro e antes tudo, filmes em formato 3D são basicamente imagens construídas para criar a ilusão de profundidade. Para conseguir realizar este tipo de películas, é necessária uma câmara especial para gravar as imagens, combinadas mais tarde com algum hardware/óculos, providenciando a aparência e noção de espaço pretendida.

História e antecedentes

Incrivelmente os filmes em 3D existem desde 1950(!).Evidentemente as limitações tecnológicas correspondiam ao produto final. Somente 30 anos depois, durante a década de 80, o sistema *IMAX High End Theatres* conseguiu ressuscitar o efeito 3D em termos mundiais. Neste momento podem estar a pensar "mas, então, como é que isto tudo começou"?
Bem, o efeito estereoscópico do cinema começou (surpreendentemente) em 1890, quando um pioneiro britânico, chamado William Friese Greene, patenteou a produção de filmes

William Friese Greene



3D. Basicamente, desenvolveu um meio para projectar simultaneamente a mesma película, que quando o observador usava um aparelho próprio, convergia ambas as imagens, criando a noção de espaço virtual. Naturalmente, era uma forma ainda rudimentar, mas, o conceito estava pronto.

Oficialmente o 3D começou em 1952 com o lançamento do filme ''Bwana Devil", escrito e dirigido por Arch Oboler. O nome do processo de filmagem era Natural vision e foi desenvolvido em parceria com M.L. Gunzberg. Depois dessas primeiras experiências e até 1985, alguns projectos cinematográficos, começaram a usar a técnica de polarização das imagens, mas, com os avanços tecnológicos possíveis das suas épocas.

JAWS 3D



Durante esta fase, os filmes da década de 80, ainda usavam o mesmo conceito introduzido nos anos 50. Alguns que usaram essa nova forma de expressão foram: ''Amityville 3D'', ''Comin' at Ya!'',

ÓCULOS 3D

''Friday the 13th part III'', ''Jaws 3D'', ''The man who wasn't there''... Naturalmente eram auxiliados pelos famosos óculos 3D com resultados aceitáveis.

Panorama actual

Hoje em dia existem uma série de novas técnicas, que TORNAM OBSELTOS OS ÓCULOS 3D. Esse tipo de sistema chama-se ''Autostereoscopic Display'' e começaram a ser desenvolvidos pela empresa Sharp.

Curiosamente, essa mesma tecnologia pensada originalmente para o cinema, encontra agora expressão em outros visores. Neste momento,



estão a decorrer experiências para adaptar correctamente estes avanços, para a televisão e a sua divulgação em larga escala. No sector das comunicações



No sistema *Anaglyph* , duas imagens são posicionadas simultaneamente, embora como diferentes tipos de espectro luminoso (normalmente vermelho e azul/verde). São necessários óculos com esses dois filtros coloridos, que conseguem juntar as duas linguagens, culminado num efeito de profundidade em tons cinza.



A *Polarizarion 3D* é um método usando óculos contendo filtros polarizados. Cada lente tem uma orientação divergente (entre 45º a 135º graus de inclinação). O filme é então projectado com os dois ângulos diferentes e os filtros dos óculos funcionam combinado os ângulos de visualização num só, criando a noção de espaço.

Existem outras técnicas contemporâneas para criar a ilusão de espaço:



RealD é o sistema mais famoso. Neste, só um projector é necessário, com os óculos a captarem diferentes polarizações visuais, onde cada imagem é apresentada alternadamente.



Eclypse utiliza uma espécie de óculos LCD, utilizando filtros conhecidos por *wavelength multiplex visualization* e *Chroma depth*. Neste método, os objectos avermelhados aparecem mais perto e os azulados longe.



móveis, o primeiro telemóvel a usa-la foi lançado pela Hitachi, em 2009 no Japão. O mercado dos videojogos, terá brevemente a Nintendo 3DS, baseada na mesma técnica de visores, cujo lançamento na Europa está previsto para o próximo ano.



Espera-se no futuro a divulgação massivas dessas tecnologias, por enquanto, o sucesso de filmes como Avatar em 2009, introduziu um standard e provou que os filmes em 3D podem ser comercialmente viáveis e respeitados.

KLB



CONTINUA...



Philosopher Pinto

Se Ms.Pacman tem olhos e Pacman não... Como é que Pacman se orienta no labirinto?



Nuno Pinto



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

«Videojogar» em Português



Em Portugal, existem vários tipos de nomenclaturas para denominar o nosso meio interactivo preferido e alguns dos seus acessórios ou médiuns.

A descrição da própria indústria em português é um pouco *confusa*. Pessoalmente, não gosto do termo «jogos de vídeo». Assemelha-se demasiado a qualquer coisa relacionada com o VHS ou Betacam… Algo que até foi feito [desastrosamente], com a consola *Action Max* [1987] da *World of Wonders* [na imagem].
Normalmente, prefiro antes utilizar outro termo, «videojogos». Este consegue plenamente descrever a sua especificidade. Enquanto «jogos», pode ser diminutivo aceitável.

A verdade, é que nós historicamente, sempre tivemos problemas com as palavras deste sector de entretenimento. Muitos de nós, ainda se referem aos «cartuchos» como «cassetes» [herança do ZX?]. Outros, dizem «CD» para descrever os «DVD's» ou «Bluray's» das recentes gerações. Possivelmente, o mais curioso é chamarem «consola» ao «Spectrum» ou «Amiga», quando estes são computadores… São curiosidades em Português… Podem chama-las de minuciosidades ou pequenos pormenores. No entanto... existem!

Então, vamos jogar? Ou *videojogar*?

Parceiros

FNintendo

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.

RumblePack

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!

new optimism

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.

BLOG DA TECNOLOGIA
tecnologia ao limite

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
TETRIS
BATMAN
STARFOX ADVENTURES
START
PUSH START BUTTON
© NIHON FALCON 1987
Tape Loader
128 BASIC
Calculator
48 BASIC
Tape Tester
PUSHSTART
novamente em Janeiro
Easy Drive
PARADISE CITY ONLINE
Soundtrack
AMONG THIEVES 2
VERSUS
TETRIS™
THE LEGEND OF ZELDA™
LINK'S AWAKENING
DIE HARD™
PUSH START
METROID PRIME
PUSH START
© 1989 Nintendo
BIOHAZARD
PUSH START KEY!
POKÉMON
START BUTTON
PRESS START BUTTON