79
GRATIS
FREE

PUSHSTART

Entrevista: Corre - um filme jogável | **Audiovisual:** Scott Pilgrim | **Visão:** Aspirante n.º1 | **Tutorial:** Ratos Amiga e ST | **E muito mais!**



Oferta de quatro jogos nesta edição!!!

...e 5 bilhetes para o AnimaMix

TOP 5 | 4x4=? | Old vs New | REVIEW



Lojas de jogos internacionais
Conhece-as!



Silent Hill revisto em 4 opiniões diferentes



SWOS
Futebol na ponta dos dedos

Ghost Trick
The Shoot
Magic:tactics
C&C: Red Alert
River City
Total Eclypse

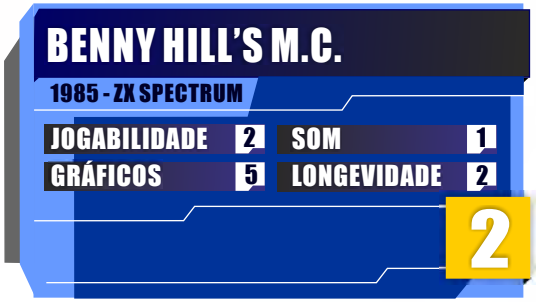
Breve tutorial

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''].

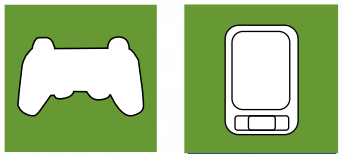




Se clicarem nos vídeos serão direccionados para uma página da internet com o conteúdo indicado.



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



Jogos Grátis! Ao longo da revista podem encontrar estes icons verdes, após clicarem nestes obteram o jogo correspodente, totalmente gratuito!

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

Coordenação editorial
Jorge Fernandes, IvanFlow

Redactores[contactos]
IvanFlow [ivan@revistapuhstart.com]
Jorge Fernandes [jorge@revistapushstart.com]
João Sousa [joao@revistapushstart.com]
Gonçalo Tordo [gtordo@revistapushstart.com]
Ricky [ricardo@revistapushstart.com]
Tiago Lobo Dias [tiago@revistapushstart.com]
Nuno Pinto [universospectrum@gmail.com]
Mário Castanheira [universospectrum@gmail.com]
Marco Cruz[marco@revistapushstart.com]
Hugo Freitas[hugo@revistapushstart.com]
Diogo Cunha [diogo@revistapushstart.com]
Hugo Gomes [hugogomes77@gmail.com]
Luis Teixera [luisft@revistapushstart.com]
Margarida Cunha [marrrga@revistapushstart.com]

Projecto gráfico
IvanFlow/FlowDesign

Marketing
Tommaso Veronesi[marketing@revistapushstart.com]

email [sugestões]
info@revistapushstart.com

Periodicidade
Mensal

Edição
Volume 7, de Março de 2011

EDITORIAL

Nova Imagem!

Bem vindos a nova **PUSHSTART.** Começamos agora outra fase da revista com outro nível de interactividade. Nesta edição podem contar com cerca de 4 jogos para o vosso deleite e ainda… 5 bilhetes para o *Animamix*!

Mas, não ficamos por aqui… Abrimos agora espaço para os jogos de telemóvel e o diário de um aspirante a criador de videojogos, afinal, quantos de nós não quisemos em alguma fase da nossa longa carreira envergar por esta profissão? Pois bem, agora tem a oportunidade de seguirem as façanhas dum e talvez até conhecerem algumas das peripécias desta indústria.

Não nos esquecemos das nossas imagens de marca, continuando a postar em *reviews actuais, retro, old vs new, tutoriais, audiovisual, top, humor*…Tudo continua nesta nova **PUSHSTART!** Com um só clique podem ler a revista e até comentarem no nosso website: www.revistapushstart.com.

Por enquanto… *Push start* to continue!

PUSHSTART

Índice

Antevisão

Noticias

Actual
- Ghost Trick
- The Shoot
- Magic T.G.: Tactics
- Risen
- Jogos telemóvel

Retro
- C&C - Red Alert
- Lemmings
- River City Ramson
- Total Eclipse

Entrevista
Corre
Um filme jogável!

OLD vs NEW
SWOS
Vs SWOS XBLA

Especial

4x4=?
Silent Hill
4 opiniões, 4 pontuações

Top
Lojas online
Os melhores locais!

Tutorial
Ratos Amiga & ST
Compatibilidades

Audiovisual
- Scott Pilgrim

Visão
- Aspirante n.º1

Eventos
- Animamix

Humor

Game over
- Sites + Equipas
- Parcerias

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

Playstation

PlayStation 2 chega aos 150 milhões

Com quase 11 anos de vida, a *PlaySation 2* continua a supreender e desta vez as vendas da segunda consola da *Sony* excederam mais uma vez as expectativas, tendo sido até hoje vendidas precisamente 150 milhões de unidades!
A *Sony* anunciou recentemente estes dados que se fizeram acompanhar por outros números supreendentes: a base de dados da *PlayStation 2* suporta actualmente 10 828 jogos e desde que a consola foi lançada no Japão em 2000, já vendeu mais de mil milhões de cópias, vendas essas distribuídas entre todos os títulos da consola.
Gran Theft Auto: San Andreas continua a ser o jogo mais vendido da consola, com 17,33 milhões de cópias a serem adquiridas pelos fãs até Fevereiro de 2009, altura em que decorreu o inquérito da *Sony*.
A sua sucessora *PlayStation 3* ainda tem um longo caminho pela frente, com "apenas" 48 milhões de unidades vendidas até ao fim de 2010. A mais recente consola da *Sony* ainda tem muitos anos para tentar destronar a sua antecessora.

Marco Cruz

PLAYSTATION 3 aposta em novo slogan



O actual slogan da *Playstation 3* - "It only does everything" - poderá ter os dias contados. Scott McCarthy, gestor de marca da Sony, revelou que a próxima campanha promocional colocará a tónica no software da consola. Esta mudança resultará no slogan "Only on Playstation".
A nova abordagem estratégica confere, assim, ênfase aos exclusivos da marca, em que se destacam títulos como *Uncharted, Gran Turismo, Little Big Planet* ou *Killzone.*

Margarida Cunha

XBOX 360

Académicos e entusiastas têm acesso a SDK do Kinect



Desde o lançamento em Novembro do Kinect for Xbox 360, que os entusiastas e investigadores académicos têm expressado o seu entusiasmo e interesse nas possibilidades proporcionadas pela capacidade deste aparelho em permitir aos utilizadores darem vida aos jogos e ao entretenimento sem a utilização de comandos
Para encorajar e apoiar essa criatividade, a 21 de Fevereiro, anunciou que, durante esta Primavera, a empresa pretende lançar um kit de desenvolvimento de software (SDK) não comercial do *Kinect* para *Windows,* desenvolvido pela Microsoft Research. Este *SDK* pretende ser um *kit* de iniciante que facilita às comunidades de investigadores académicos e entusiastas a criação de interfaces de utilizador naturais avançadas, através da utilização da tecnologia *Kinect.*

Tommaso Veronesi

Autoridades mexicanas querem boicotar "Call of Juarez: THE CARTEL"



Legisladores do estado de Chihuahua estão a pressionar as autoridades no sentido de impedir o lançamento do jogo da *Xbox* – previsto para o Verão. O título baseia-se nos confrontos entre cartéis da droga em Ciudad Juárez e incentiva os jogadores a fazerem justiça pelas próprias mãos. Preocupadas com o drama real dos acontecimentos, as autoridades querem, com esta objecção, proteger as crianças dos cenários de violência retratados no jogo.

Recorde-se que, só nos últimos 3 anos, o narcotráfico fez mais de 8.500 órfãos em Ciudad Juárez.

Margarida Cunha

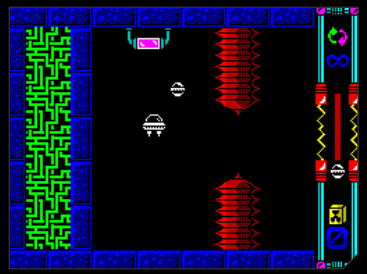
Spectrum

Novos jogos para ZX Spectrum



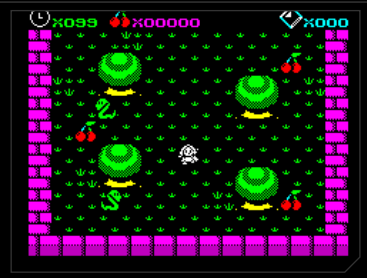
Nome: PAC-TXT
Distribuição: Hooy-Program

Este foi um daqueles jogos que nos deixou simplesmente de boca aberta. “Mas que raio?! Não pode ser!” foi mais ou menos o que nos passou pela cabeça. Como é que alguém iria por o *Pac-man* como uma versão de text-adventure?? E porque? Bem, porque é diferente e porque é divertido, especialmente para os fãs deste estilo de jogo. Vá, vá lá ao *WOS* experimentar o *Pac-Man* onde tem de escrever o que quer fazer hehehe ;) (avisamos, no entanto, que ao fim de alguns "dot's" se torna um pouco... repetitivo).



Nome: Phaeton
Distribuição: Rafal Miazga

Eis um jogo diferente do que estamos habituados. A principio ficamos espantados pela total ausência de inimigos ou tiros na nossa direcção, mas é como dizem: primeiro estranha-se, depois entranha-se! *Phaeton* é um jogo fora do comum, é um jogo de paciência e estratégia, um jogo sem violência. Temos de atravessar os níveis sem tocar com a nossa nave ou os sensores desta nos restantes obstáculos. A tecla de Fire serve apenas para mudar a direcção de rotação dos sensores. Ficámos perplexos com a simplicidade do jogo bem como o desafio delicioso que nos proporciona.



Nome: Forest Raider Cherry
Distribuição: Timmy

Neste divertidissimo jogo passamos a ser uma menina que deve passear pela floresta à procura de cerejas! (Hein?!?!) Pois, é isso mesmo! Devemos evitar as cobras e os restantes animais selvagens e devemos colher todas as cerejas que encontrarmos. É tão simples como isso.
Os gráficos estão bons e a jogabilidade iguala-os. É o suficiente para nos proporcionar algum tempo de diversão.

■Universo Spectrum

Novo ZX Spectrum?



Nas últimas semanas correu a notícia que o *ZX Spectrum* seria relançado no mercado em 2012 por intermédio da antiga editora de jogos *Elite* para comemorar os 30 anos da máquina. Surgiu, de imediato, alguma especulação sobre o tipo de arquitectura que iria ter, se seria uma versão 8 bits com a tradicional ligação à TV, ou se seria uma máquina 16/32 bits. Uma coisa é certa, não será com suporte "cassete". Podemos assim ter um disco rígido, ou outro tipo de suporte, como o cartão SD ou por via USB. Fala-se também em ligações bluetooth. O carregamento dos jogos poderá ser feito utilizando os ficheiros dos emuladores de *Spectrum* para o *PC* ou então através de um outro software.

Existem boatos que dizem que a máquina será fisicamente idêntica ao antigo *48k* para um efeito mais retro, a ver vamos.
A empresa por detrás desta reedição é *a Elite (Elite Systems)*, editora que lançou para esta plataforma, jogos como: “*1942*”, “*Bomb Jack*” , “*Ikari Warriors*”, “*Chuckie Egg*” e tantos outros clássicos. Teve inicialmente o nome de "*Richard Wiilcox Software*" e investiu forte no mercado dos video jogos sob o lema de: "Produto certo, preço certo, altura certa". A *Elite* acabou por fazer história no mercado do Spectrum junto com outras editoras, como a "*Imagine*", "*Firebird*", "*Ocean*" ou a "*U.S.GOLD*".





Todos sabemos que uma boa história é crucial para alcançar sucesso junto do público. No nosso caso, a vantagem de um jogo com história, além de torná-la legível, visível e audível, é deixar-nos participar dela e muitas vezes influenciar o seu curso. Shu Takumi, criador da famosa série Ace Attorney, chega-se à frente com um novo drama que nem assim escapa às influências da investigação criminal. Este é um campo em que o autor se sente à vontade, pelo que era normal ter as expectativas em alta. Mas será este um thriller de cortar a respiração ou um genérico filme de série B?

Ghost Trick: Phantom Detective vence desde logo pela sua introdução trepidante. O cenário é um ferro velho a abarrotar de objectos inúteis. De um lado, uma jovem rapariga de braços no ar, paralisada de medo e sob ameaça de arma de fogo. Do outro, o discreto e astuto profissional do crime com a arma pronta a decidir o destino da jovem indefesa. Entre os dois, prostrado no chão está Sissel, o herói desta aventura. Cabe a ele salvar a jovem e impedir que o assassino ceife mais uma vida. O único problema é que Sissel está morto. Como pode um cadáver mudar a situação? Não pode. Já o espírito tem toda a liberdade para circular livremente e com algumas manobras de diversão alterar o decorrer dos eventos. O mistério começa aqui. Afinal, como é que Sissel acabou nesta situação e quem foi o responsável pela sua morte? À parte daquilo em que acreditem, *Ghost Trick* é ao mesmo tempo uma visão peculiar do pós-vida e daquilo em que nos tornamos após a morte.

A história decorre em episódios isolados que se integram a pouco e pouco, cada um com situações e locais diferentes. Tomando controlo do espírito, o jogador não pode simplesmente vaguear pelo cenário. O segredo está em possuir os





objectos espalhados e viajar entre eles para chegar até onde se pretende. Alguns servem apenas como elo de ligação, outros permitem executar truques para apanhar desprevenido o restante elenco e claro todos eles desempenham um papel fulcral para levar a investigação a bom porto. A manipulação de objectos para alterar o decurso dos acontecimentos a nosso favor é o ponto-chave do jogo. Isto tanto pode ocorrer no tempo presente como no passado. Na verdade, os eventos de *Ghost Trick* podem ser considerados como uma série de homicídios, e não são poucas as vezes em que nos deparamos com cenários de morte. Felizmente, uma das habilidades sobrenaturais de Sissel é voltar atrás no tempo, quatro minutos antes do assassino consumar o acto e fazer mais uma vitima mortal. Neste curto período somos obrigados a raciocinar depressa e escolher o caminho mais eficaz para impedir o crime. Não tem necessariamente de ser um percurso lógico, sendo que a base recai na tentativa e erro, mas ainda assim o desfecho resulta em peripécias bastante originais. Alterar o destino e salvar aqueles que por uma ou outra razão se cruzam no nosso caminho é essencial para descobrir a verdade.

Os visuais são do melhor 2D que se encontra na *DS.* Cenários repletos de pormenores e personagens cativantes que só a *Capcom* fabrica com tal mestria. Os diálogos são geniais e com um sentido de humor apurado. A nível da possessão de objectos imaginem controlar uma guitarra e, tocando um simples acorde, desviar a atenção do assassino. Agora visualizem um cenário cativante e uma quantidade de objectos significativamente alta para vos dar ideias bem mais





criativas de como resolver o assunto. No entanto nem todos os objectos podem ser utilizados e neste aspecto nota-se que o jogador é limitado a trabalhar com o que tem disponível, seguindo apenas o caminho que o jogo exige. Um pouco mais de liberdade não fazia mal nenhum e permitiria criar situações únicas, mesmo que apenas pela diversão de experimentar tudo o que tivermos à mão. O risco de falhar é nulo a não ser ter que repetir tudo novamente e mesmo assim o jogo encarrega-se de separar o evento a meio para não recomeçar do zero. A música que acompanha o desenrolar da história não se faz sentir muito, não se destacando dos demais, mesmo com o desempenho exemplar de alguns efeitos sonoros a marcar momentos de tensão.

Ghost Trick: Phantom Detective é uma das primeiras grandes aventuras do ano na portátil. O enredo é o grande trunfo com uma postura digna que nos prende do princípio ao fim. Sem se mostrar mirabolante ou confuso, mantém um ritmo certeiro em que não perdemos pitada do que se passa e nos consome totalmente a atenção. Poderia de facto ser mais arrojado na jogabilidade, mas ainda assim é cativante o suficiente para nos prender à consola. Não esperem uma longevidade estonteante, mas uma aventura altamente recompensadora. A primeira edição de um verdadeiro *best seller* a não perder.

FNintendo

Ghost Trick: Phant. detec.

2011 - DS

JOGABILIDADE	4	SOM	4
GRÁFICOS	4+	LONGEVIDADE	4+

4+





Sendo um jogador de longa data, sempre tive um carinho especial pelos *shooters* das arcadas, que me proporcionaram muitas horas de jogo, e muita diversão, especialmente quando jogados em modo cooperativo. De facto este tipo de jogos foi dos poucos em que até as minhas amigas não prescindiam, não pelo conteúdo do jogo em si, mas pela experiência e convívio que eles providenciam.

Com o aparecimento do *Playstation Move*, cedo procurei títulos do género, e enquanto se ouvia falar muito em *Resident Evil* e no *Killzone* que na altura ainda não estava disponível, faltava algo simples e com espírito *arcade,* que fosse acessível e apelativo a todos, visto que até o *Time Crisis* já não preenche esses requisitos.

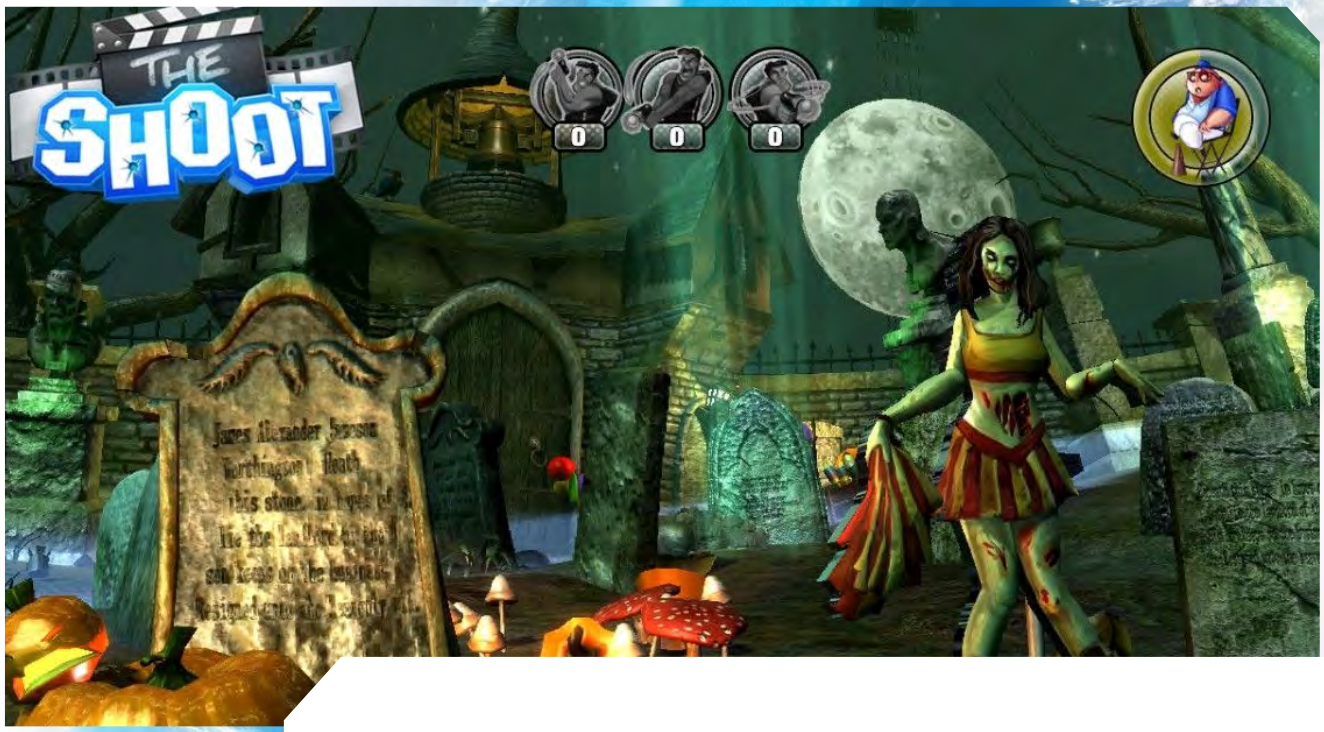
Para minha surpresa (e depois de inúmeras decepções), enquanto experimentava os demos incluídos no *starter pack*, dei de caras com *The Shoot*, e foi nessa altura que o *Move* me começou a parecer divertido.

Em *The Shoot* encarnamos um actor que têm que manter os níveis de acção sempre em alta no set de filmagens, para não desagradar o director e ir parar ao fundo de desemprego… por isso afinem a vossa pontaria, aprimorem os vossos reflexos e mantenham os níveis de concentração ao rubro, pois o rumo para o estrelato está ao vosso alcance.

Como na vida real, fazendo o papel de um actor implica encarnar diversos papéis em diversos filmes, e desta forma o jogo consegue apresentar uma boa variedade de cenários e ambientes para agradar a todos os gostos, mitigando um pouco o factor de repetitividade sempre associado a este estilo de jogo. Existem disponíveis cinco cenários diferentes, um *western* (*Outlawed*), um futurístico (*Robotomus Crime*), um de *gangsters* (*The Mob*), um debaixo de água (*Deep Perils*) e por fim, um para os fãs do terror (*Haunted House Party*).

O jogo em termos de gráficos é minimalista, e até mesmo pouco polido, mas é parte do seu encanto, pois consegue-nos emergir totalmente num mundo *arcade*, especialmente o facto dos inimigos serem apenas *cutouts*, o que também contribui bastante para a temática global do jogo.

Visto este ser um título para uma das novas gerações dos controlos de movimentos, é sempre importante saber se os controlos são precisos e responsivos, e de facto estes apresentam-se





bastante sólidos... pelo que não contem com a popular desculpa do ah e tal foi o comando.

Em termos de jogabilidade e diversão, este jogo também se apresenta de forma irrepreensível, contendo todos os elementos que tornam estes *shooters* apelativos, como tiros de precisão, multidões de inimigos a ocupar a totalidade do ecrã, adversários tão rápidos que um simples pestanejar significa perdê-lo de vista... e o sempre popular *quick-draw*, para satisfazer o *cowboy* dentro de cada um de nós. Em adição a tudo o que já foi referido contem também com muito exercício físico, pois o desviar e agachar ao longo dos diversos *sets* torna-se cansativo, mas é uma forma bastante divertida de nos mantermos saudáveis. O jogo oferece três tipos de ataques especiais, que se desbloqueiam à medida que vamos eliminando alvos sequencialmente sem falhas, o *Showtime* – que é activado rodopiando o nosso corpo em 360º e que atrasa o tempo normal de jogo durante 15 segundos, o *Shockwave* – que disparando para o chão elimina todos os alvos presentes no ecrã, e para terminar o *Rampage* – que ao disparar para o ar torna a vossa pistola numa metralhadora e onde os tiros falhados não afectam o vosso *multiplier*.

O jogo apenas padece de uma longevidade curta e de um ligeiro facilitismo, embora siga a velha máxima do fácil de acabar, difícil de dominar. Todavia, a opção de jogar a dois rapidamente nos faz esquecer o problema da longevidade, pois quando se está numa festa, entre amigos, a jogar este jogo, ninguém dá pela eventual repetição de cenários, pois dependendo do parceiro, a experiência de jogo difere totalmente e é isso que torna o jogo tão interessante. Para os perfeccionistas, a batalha pelos *highscores* também pode adicionar uma maior longevidade ao jogo.

Jorge Fernandes

The Shoot

2010 - PS3

JOGABILIDADE	4	SOM	4
GRÁFICOS	4+	LONGEVIDADE	3

4

MAGIC The Gathering TACTICS™

Este jogo é sugerido por...



MARCO CRUZ

A VER: SUPERNATURAL, SMALLVILLE, THE BIG BANG THEORY, FAMILY GUY.
A JOGAR: FREEDOM FIGHTERS, TALES OF THE ABYSS, BURNOUT: REVENGE.





Magic the Gathering é uma conhecida franchise de cartas tradicionais de colecção criada no início dos anos 90 por *Richard Garfield* e que ainda hoje continua a causar furor por milhões de fãs pelo mundo fora. Existem milhares de cartas *Magic* prontas para os coleccionadores testarem as suas habilidades contra outros oponentes. Para quem não conhece os básicos de *Magic*, estas cartas são constituídas por seis tipos de terrenos: planície, montanha, pântano, ilha e floresta. Cada criatura tem o seu tipo de terreno natural, que lhe vai permitir mover-se nas batalhas e atacar ou defender no seu terreno natural.

No entanto, não é só de cartas que vive esta série. Após os inúmeros prémios e reconhecimentos que a obra de *Richard Garfield* obteve ao longo dos anos, decidiu também tentar a sua sorte nos videojogos. Depois dos títulos *BattleMage* e *Battlegrounds* receberem péssimas críticas por parte dos fãs, a *Wizards of the Coast* decidiu tentar a sua sorte com uma versão online do tradicional jogo de cartas, onde permitia aos fãs comprar cartas e decks e combater contra jogadores de todo o mundo.

Depois de muita espera e algum cepticismo, a *Sony* anunciou o próximo título de *Magic the Gathering*: é ele *Tactics* para o PC, tendo a versão PS3 ainda data por confirmar. Os modos disponíveis variam entre modo de história, online e uma Auction House, que permite aos utilizadores trocarem cartas e criaturas entre si. Tactics baseia-se no vasto mundo de *Magic: The Gathering* e tem à disposição do jogador os mistícos *Planeswalkers*, poderosos magos capazes de invocar criaturas através do tempo e espaço. O jogador controla o seu *Planeswalker* por terrenos tácticos ao longo de vários turnos, a fazer lembrar títulos como *Final Fantasy Tactics*, *Front Mission*, *The Unholy War*, entre outros. Após percebermos a mecância de movimentação da personagem, é tempo de invocar criaturas e construírmos o nosso exército no mapa. A invocação de criaturas difere das tradicionais cartas, pois agora podemos controlar as criaturas em forma física e dissecar os nossos adversários com ataques poderosos. Estão presentes criaturas de todos os aspectos e feitios e para que possam efectuar os seus ataques necessitam da prévia invocação dos terrenos da criatura, tal como acontecia no jogo tradicional. O movimento das criaturas é fluído e os combates decorrem numa velocidade bastante pensada e estratégica, pois cada ataque tem as suas consequências tanto para o adversário como para o utilizador.

Ao iniciarem o jogo, é vos dada a possibilidade de escolherem o vosso *Planeswalker* favorito e à medida







que avançam no jogo é possível evoluir a personagem, alterar os fatos ao vosso gosto, especializar o *Planeswalker* com talentos e habilidades específicas, aumentar ou editar o deck de cartas e trocar criaturas com jogadores de todo o mundo. Os cenários do jogo foram cuidadosamente trabalhdos pela *Sony* para que não falte nenhum pormenor ao ambiente de *Magic*. A maioria das criaturas são provenientes do design da colecção de cartas, com apenas algumas alterações e melhorias ao seu aspecto geral. Os terrenos de pântano, montanha, planície, floresta e ilha, foram também meticulosamente desenhados, cenários esses indispensáveis para a invocação das criaturas específicas, onde algumas não conseguem utilizar todos os seus ataques ao máximo se não forem invocadas no seu habitat natural. Todo este ambiente de criaturas e magia faz lembrar o já consagrado *World of Warcraft* e quaisquer semelhanças entre *Magic* e o jogo da *Blizzard* são pura coincidência, pois Magic tem uma identidade muito própria e já conhecida em todo o Mundo. Quanto à banda sonora, não é épica como se esperava mas não deixa nada a desejar. Os sons ocorrem naturalmente à medida das situações do combate e sentimo-nos envolvidos no ambiente desde o primeiro minuto. Para quem não é estranho aos jogos *MMO*, este *RPG* estratégico orgulha-se de poder contar também ele com um mundo online vastíssimo e interminável. Os combates entre fãs pelo mundo fora são uma mais valia em qualquer título do género e *Tactics* não defrauda as expectativas dos fãs. Para além de poderem colocar as vossas criaturas em combate contra outros jogadores, podem também trocar cartas de colecção e criaturas online entre si, de modo a abastecerem o vosso deck como pretenderem e conforme os terrenos que vos são mais favoráveis e onde se sintam mais à vontade para combater.

Em suma, *Magic the Gathering* deixou de ser uma marca apenas destinada aos fãs mais hardcore da saga, passou também a acolher novos fãs das cartas de colecção e do género *RPG* estratégico. É um título que promete imensa adesão por parte dos fãs, torneios realizados pela *Wizards of the Coast* e muitos combates por todo o mundo!

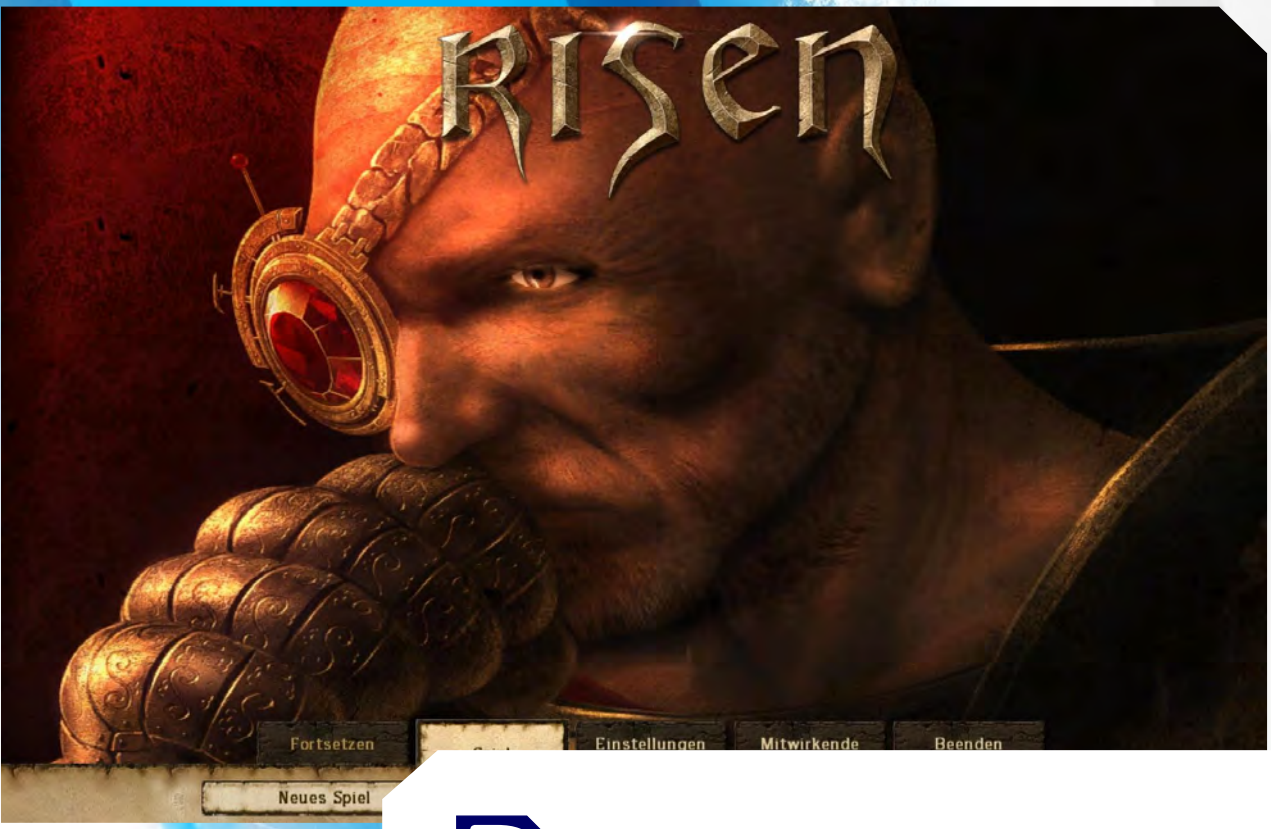
Marco Cruz

Magic the Gathering: Tac.

2011 - PC

JOGABILIDADE	4	SOM	3
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	5

4+







Depois de vasculhar os corpos, e de apanhar tudo o que conseguisse carregar, devo confessar que senti um desejo enorme de entrar naquela selva desconhecida e aparentemente perigosa. Os abutres gigantes, os porcos-espinhos, e os lobos, meu Deus os lobos, que me erseguiram ao longo da ilha, eram a recompensa por me ter aventurado...
Quando finalmente cheguei ao meu destino sentei-me e comi rato assado. Estou maluco? Não, estava apenas a jogar *Risen*. Neste RPG da *Piranha Bytes* acordamos numa praia após o naufrágio do navio onde viajavamos, e imediatamente somos lançados para um mundo de selvas, templos, cavernas e outros locais misteriosos. À medida que avançamos, tentamos descobrir onde estamos, e mais importante ainda, onde podemos encontrar algo suficientemente afiado para matar as várias criaturas que nos atacam. Já vos falei dos lobos?

Graficamente o jogo é, numa palavra só, deslumbrante. *Risen* é um dos RPGs visualmente mais agradáveis e detalhados. Todavia o grafismo não está lá apenas para ser bonito. Não, é um verdadeiro isco que acorda o nosso lado Indiana Jones. Em termos de enredo, o jogo está muito longe de ser original. Mais uma vez encontramo-nos num mundo ameaçado por um mal de um passado antigo, no entanto o cenário tropical, muito pouco usado em cenários de fantasia, confere um toque fresco a um enredo tão cliché. A (má) linguagem, e as constantes referências a sexo e drogas, dão-lhe um toque mais adulto, ou infantil, depende da perspectiva.







Tal como outros RPGs europeus, (cof cof... *Gothic 3*) não são só os gráficos que são detalhados. Existe toda uma variedade de plantas para apanhar, poções para criar, carnes para cozinhar (recomendo o rato assado) e bebidas para beber. Há também toda uma panóplia de "skills" de armas e de magia que não são estranhas a quem já está habituado a este género.

A inteligência artificial dos NPCs não é das melhores, mas tem vida suficiente para nos levar a acreditar que o que está à nossa frente não são apenas umas linhas de código. Na mesma nota, o combate é extremamente simples, requerendo apenas os dois botões do rato para atacar e bloquear, e uma ou outra tecla para lançar o feitiço ocasional.

No seu todo, *Risen* é um óptimo RPG que vale o dinheiro gasto e o tempo dispendido!

Hugo Freitas

Risen

2009 - PC

JOGABILIDADE	4	SOM	3
GRÁFICOS	3+	LONGEVIDADE	3+

3+

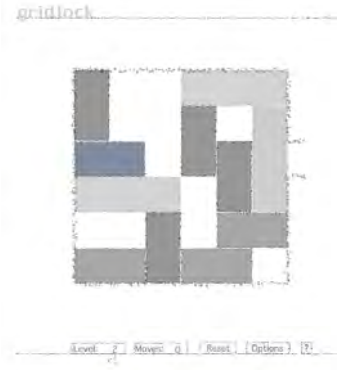
Este jogo é sugerido por...



JOÃO SOUSA

A JOGAR: TETRIS ATTACK WII E MARIO GALAXY 2
A VER: HOW I MEET YOUR MOTHER (UMA NOSTÁLGICA SÉRIE ACTUAL)

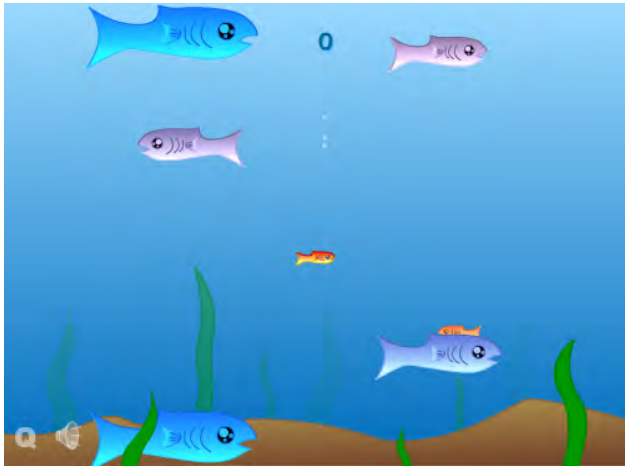
GRIDLOCK



Trata-se dum *Puzzle Game* desafiante ao género de um labirinto em que temos que empurrar uma peça rectangular azulada pela ranhura que permite o acesso ao nível seguinte, Para o fazer podemos movimentar as restantes peças / obstáculos, tendo em conta que as dispostas na horizontal só se mexem horizontalmente e. na mesma lógica, as verticais, verticalmente.
O jogo tem uma boa quantidade de níveis e rapidamente torna-se um passatempo bastante desafiante mas, ainda assim, existe a possibilidade de jogar os *puzzles* em *expert mode* que é o mesmo que dizer *rotate mode*. O jogo é igual mas com todo o cenário constantemente a rodar… e isso é algo de dar verdadeiramente a volta à cabeça.

PONTUAÇÃO 5

FISHY



Fishy é um jogo em que assumimos o papel de um peixinho esfomeado e em fase de crescimento. A ideia é comermos os peixes mais pequenos que nós, que nos vão fazendo crescer e, ao mesmo tempo, temos que evitar ser comidos pelos peixes de maiores dimensões.
A música tranquila torna-se hipnotizante enquanto tentamos ser o maior peixe do mar até criar um desequilíbrio ambiental de proporções cósmicas.
Este jogo leva-nos a repensar o nosso lugar na sociedade com os mais pequenos a lixarem a vida uns aos outros com o objectivo de se tornarem grandes… ou então é apenas um jogo divertido dum peixe comilão! Penso que depois de começar a jogar é impossível resistir a ver o que acontecerá se nos tornarmos maiores do que todos os outros peixes, mas não é tarefa fácil.

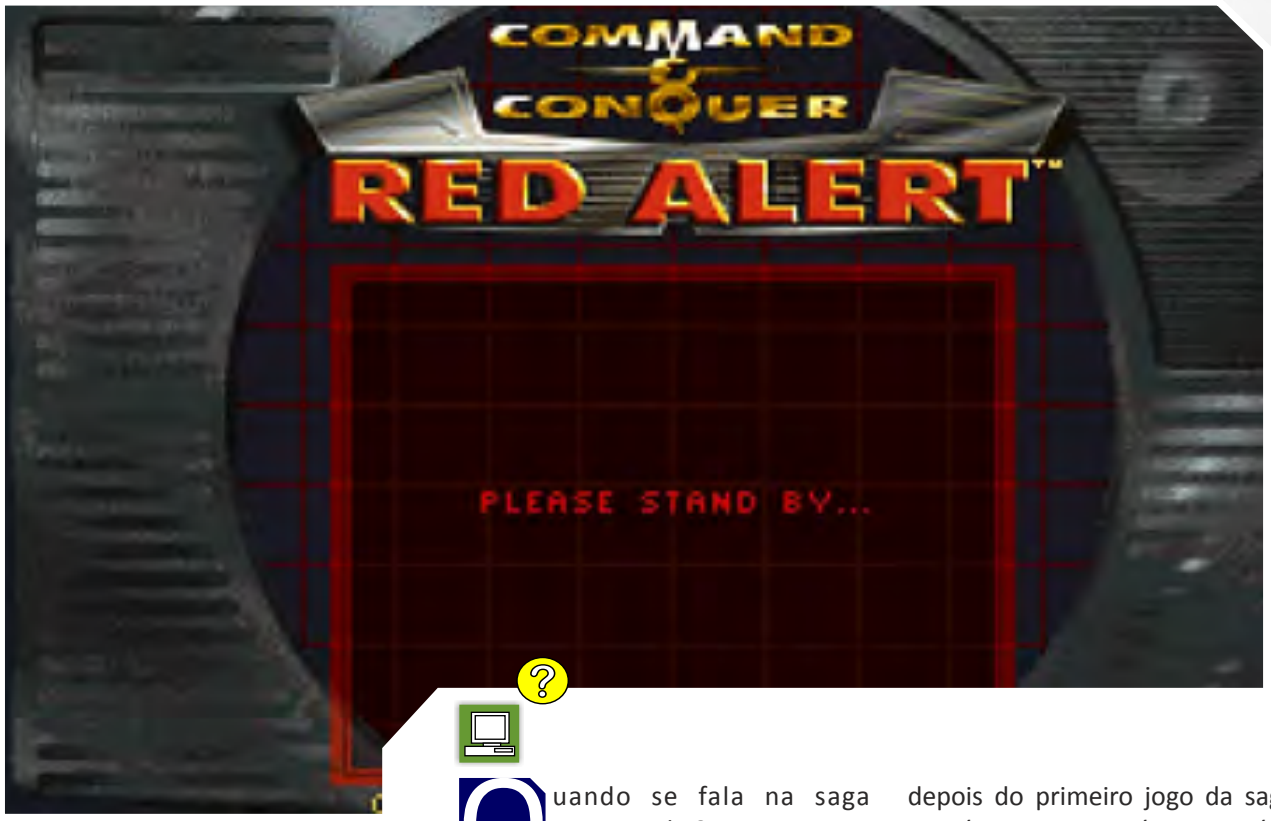
PONTUAÇÃO 4

FRANKS ADVENTURE



Para quem pensa que na Net só se encontra uma data de *puzzle games* sem significado aqui está a aventura épica de *Frank* em 4 volumes. Encarnamos o papel de *Frank* que basicamente tem que interagir com as pessoas da cidade e encontrar objectos de forma a cumprir um importante objectivo: conseguir arranjar fotografias de raparigas em trajes menores para poder vender a uma publicação local.
Cada jogo da saga torna-se mais completo apresentando cenários maiores e mais possibilidades de interacção e contendo até mini jogos dentro de um salão com máquinas de arcade. Só o mini-jogo do macaco a balançar-se de árvore em árvore era razão por si só para jogar *Franks Adventure* mas felizmente, desde a comédia, à música e à caça de fotos de raparigas desnudas, tudo vale a pena nestes jogos. Segundo consta, já foram feitos mais de 25 milhões de downloads sendo um dos jogos de aventura em flash mais populares da net…e é merecido!

PONTUAÇÃO 5







Quando se fala na saga *Command & Conquer*, o título que surge na mente de muitos jogadores não é o primeiro, mas a sua prequela/spin-off - que tem como nome *Red Alert* - sendo ainda hoje o jogo do *franchising* que mais vendeu... e, no entanto, a única coisa que gostava que me explicassem é: o que é que vêem neste jogo? Quando saiu, lembro-me de não ter gostado dele. Agora, quase 15 anos depois, continuo a não gostar.

Command & Conquer: Red Alert (*C&C:RA*) foi lançado apenas um ano depois do primeiro jogo da saga e isso é mais que notório: os gráficos estão inalterados, muitas das unidades, animações e gráficos foram "reciclados"... O foco do jogo foi, sem dúvida, a história que, para os padrões de um RTS, é interessante, tendo sido dado maior destaque às unidades navais.

O grande problema de *C&C:RA* é a sua jogabilidade. Custa-me acreditar que quase todos os problemas que *Dune 2* e o primeiro *C&C* tiveram não só estão presentes neste jogo, como parecem ser ainda mais evidentes.
Para começar, as duas facções estão muito desequilibradas: se tentarem jogar online e não escolherem os Soviéticos como a vossa facção, o mais provável é perderem o jogo. Para dar-vos uma ideia, o tanque mais fraco deste exército é mais poderoso do que o tanque mais forte das forças aliadas. Teoricamente, os Aliados têm unidades navais mais poderosas e mais baratas. Na prática, isto não serve de muito, pois a micro-gestão necessária para com os Aliados é demasiada e nem todos os mapas são propícios a batalhas navais, enquanto que exigem pelo menos algumas batalhas terrestres - dando, mais uma vez, a vantagem aos Soviéticos.
Como se isso não fosse suficiente, os problemas de *pathfinding* são demasiados. Tentem mandar um exército do ponto A ao ponto B e às vezes parece que só metade é que chega ao ponto que definimos; o resto dispersou-se, perdeu-se, simplesmente parou. Ou achou que a melhor ideia para chegar ao ponto foi o de dar uma longa volta que passa pela base Inimiga, morrendo no seu percurso. Estes problemas são demasiado acentuados. Já não estamos em 1992 e isto não é o *Dune 2*. Se nos vão dar um grande exército e missões com objectivos





complicados e que requerem planeamento, então dêem-nos um equilibrado e uma forma útil de o controlar sem que se disperse. O *Warcraft 2* saiu no mesmo ano na Europa e os seus problemas de *pathfinding* e de equilíbrio entre exércitos eram muito menores.

Graficamente, *C&C:RA* é igual à sua prequela, sem tirar nem pôr. Coloquem-nos lado a lado, escondam as bandeiras soviéticas e não vão conseguir distingui-los. Admito que os gráficos até têm o seu apelo nas missões na neve, mas pessoalmente sempre os achei muito "sem sal" e genéricos. Além disso, em 1996, a concorrência nos RTS já tinha escalado muito em relação ao ano anterior.

A banda sonora, no entanto, é o ponto alto do jogo: a canção "Hell March" tornou-se icónica, não só com a saga *Command & Conquer*, mas também com o género RTS em geral. É absolutamente memorável e dá-me vontade de ir ao *e-bay* procurar um CD com a banda sonora do jogo.

O jogo apresenta duas facções, uma com 15 missões e a outra com 14. Se, ao contrário de mim, gostam de Red Alert, estas vão manter-vos ocupados durante bastante tempo (em boa parte devido à dificuldade). Existe também um modo online que já foi oficialmente desactivado há mais de uma década - com alguns *patches* não oficiais conseguem dar a volta a esse problema, mas rapidamente fartam-se do online, porque vão passar a maior parte do tempo a jogar só com uma nação.

Se calhar, tenho simplesmente um ódio irracional ao jogo. Diria que este envelheceu mal, mas a verdade é que nunca gostei dele quando era novo e acabadinho de sair. Acho que gosto ainda menos agora. Existem muitos bons RTS e muitos jogos desta saga que são excelentes, mas este não é um deles. Se querem disfrutar das boas partes do *Red Alert*, vejam os FMV's no *YouTube* e oiçam a banda sonora. Ignorem o resto.

Gonçalo Tordo

Comand and Conquer - R.A.

1996 - PC

JOGABILIDADE	1	SOM	4+
GRÁFICOS	2+	LONGEVIDADE	3

2



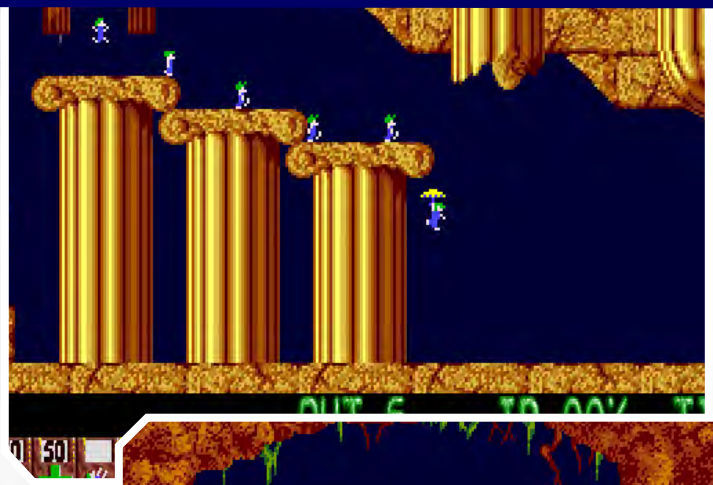


Quando o *Commodore* lançou o *Amiga* no mercado em 1985, muitos estranharam o nome. Ainda antes da compra pela *Commodore*, a empresa *Amiga* chamava-se *HI-Toro*, mas rapidamente procuraram um nome mais apelativo e que criasse laços entre máquina e utilizador . A palavra "Amiga" da língua Espanhola foi escolhida. Durante a segunda parte da década de 80 foi-se tornando aos poucos, e em tom de brincadeira, sinónimo de uma namorada para os amantes dos jogos. O objectivo do nome estava a ser alcançado.

Em 14 de Fevereiro de 1991, no dia dos namorados a *DMA* através da *Psygnosis* lançou para esta mesma plataforma o *Lemmings*. O Lançamento despertou amores à primeira vista. Foi dos jogos mais marcantes e um dos símbolos do *Amiga. Lemmings* vendeu nas suas várias versões mais de 15 milhões de títulos em mais de duas dúzias de plataformas diferentes. Depois do original, foram feitas várias sequelas, como "Lemmings 2: The Tribes", "Xmas Lemmings", e "Oh No! More Lemmings" entre outras.

O género é plataformas e puzzle em 2D com bons gráficos e som. As personagens são no máximo 99. No ecrã estes "bichinhos" foram desenhados em 10x10 pixeis, são minúsculos e amorosos e só tem uma coisa na cabeça, andar em frente. Cabe ao jogador orientá-los com ordens de modo a completar cada nível. O objectivo é simples, passar de um portal de entrada para outro de saída. Cada Lemming que entra em cena começa automaticamente a caminhar sem parar. Se encontrar um precIpício vai cair e morrer, se encontrar um obstáculo dá meia volta e começa a andar em sentido contrário, o jogador tem então que dar ordens a tantos *Lemmings* quantos necessários para estes conseguirem fazer o trajecto do portal inicial até ao final. Em cada nível temos que salvar uma determinada percentagem de *Lemmings*, quanto menor for mais margem de manobra temos para alcançar o objectivo do nível, pois alguns podem ter que ser sacrificados para







os outros poderem chegar ao destino. Para alcançarmos o portal de saída temos à disposição vários tipos de ordens tais como construir escadas, escavar buracos na vertical ou diagonal, escalar paredes etc, mas uma vez construída uma escada ou escavado um buraco todos os outros vão fazer a mesma acção, pois o espaço físico foi alterado. Podemos também dar ordens que apenas afectam uma unidade, como por exemplo escalar uma parede ou mandar um boneco parar o trânsito pedestre, fazendo com que os restantes parem nele e invertam o sentido da marcha. Podemos ainda fazer com que uma unidade salte de uma grande altura com a ajuda de um guarda-chuva ou faze-la explodir para abrir um buraco no chão ou numa parede. Devido ao número elevado de bonecada no ecrã a confusão pode ser grande. Para os níveis com 99 unidades, o ecrã vai ficar muito povoado e facilmente vamos perder unidades. Temos de ter em conta que nenhum boneco se move aleatoriamente, mas sim, sempre na mesma direcção enquanto o terreno o permita. Quando encontra um obstáculo ou não consegue prosseguir e volta para trás ou sobe ou desce, mas vai sempre tomar a direcção que o terreno lhe indica. Esta regra é fundamental para antecipar o que vai acontecer e se poder planear o nível.

O jogador tem vários níveis para se ir ambientando aos comandos e a dificuldade é bastante progressiva, sendo um óptimo jogo para “puxar pela cabeça”.

Tiago Lobo Dias

Lemmings

1991 - AMIGA

JOGABILIDADE	5	SOM	4
GRÁFICOS	3+	LONGEVIDADE	4+

4+



Este jogo é sugerido por...



MARCO CRUZ

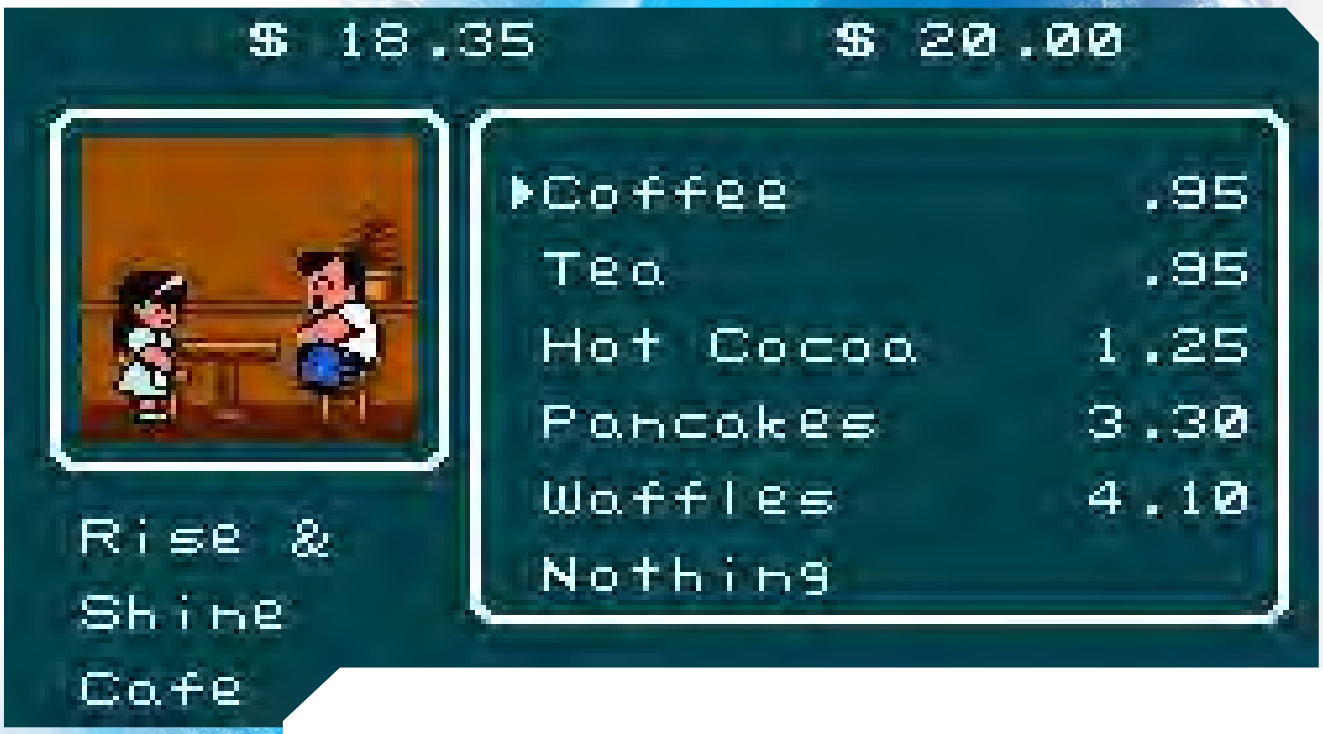
A VER: SUPERNATURAL, SMALLVILLE, THE BIG BANG THEORY, FAMILY GUY.
A JOGAR: FREEDOM FIGHTERS, TALES OF THE ABYSS, BURNOUT: REVENGE.



iver City Ransom é a terceira aventura de uma saga que teve início na *Famicom*, sendo uma sequela aos títulos *Renegade* e *Super Dodge Ball. Ransom* foi lançado em 1989 para a mítica *NES* e faz parte da série de estreia da empresa subsidiária *American Technos*. Este título sofreu imensas alterações ao longo dos anos, pois cada região era muito rígida no que tocava aos títulos dos jogos. No Japão foi lançado com o nome *Dauntaun Nekketsu Monogatan – Downtwon Hot Blooded Story* e na região europeia, *Street Gangs*. No entanto não foi apenas o título que sofreu alterações, pois os gráficos e a jogabilidade tiveram algumas mudanças ao longo dos anos para conseguir acompanhar as exigências do fãs.

Curiosamente, títulos como *Streets of Rage* e outros beat 'em ups de sucesso podem-se gabar de se inspirarem em títulos como *River City Ransom*, que fez parte de uma geração onde este género de jogo começava a emergir no mercado dos videojogos. A sua jogabilidade simples e divertida é um dos factores mais importantes deste título onde o importante é desancar toda uma panóplia de mauzões que tenham a infeliz ideia de se atravessarem no nosso caminho. E isto porquê? Pois bem, o mauzão principal chamado “Slick” resolveu raptar a jovem estudante Cyndi, namorada de um dos protagonistas, Ryan. Ryan e o seu amigo Alex são dois jovens estudantes que têm a árdua tarefa de manter a paz em River City, uma cidade estudantil e cheia de rufias comandados por Slick. Ao longo do jogo é possível lutar contra os clássicos bosses e sub-bosses, durante vários níveis que nos mantêm entretidos durante horas e horas.

Os movimentos baseiam-se principalmente em socos, pontapés e saltos enormes, sem contar com o movimento simples do D-Pad. Ao princípio alguns jogadores podem achar o jogo algo complicado, pois *River City Ransom* foi especialmente feito para ser jogado em multiplayer, o que garante o dobro







da diversão. Mas não é só de pancadaria que vive este jogo! Tem também um simples aspecto RPG, onde os jogadores podem parar em diversas lojas e adquirir itens especiais, experimentar a gastronomia local para recuperar a energia e até tomar um duche em lavabos públicos!

As animações estão muito engraçadas, com as personagens a emitirem expressões faciais hilariantes enquanto desancam... e são desancadas!

Devido ao enorme sucesso desta saga, vários remakes foram lançados em diversas plataformas para gáudio de muitos fãs, como por exemplo para a *X68000*, uma consola lançada apenas no Japão; *PC Engine Super CD-ROM*; *Game Boy Advance* e mais recentemente para a *Virtual Console* da *Wii*. Todos estes remakes tiveram melhorias significativas, ao que os criadores tiveram mais atenção aos aspectos visuais dos cenários e também em colocar uma jogabildiade mais leve e acessível.

Em 2002, um jovem aspirante a game designer e enorme fã do jogo, recebeu luz verde por parte da empresa detentora dos direitos de *River City Ransom* para começar a trabalhar numa sequela desenvolvida por ele mesmo. No entanto, em 2003 o projecto foi cancelado pois a *Atlus* viria a anunciar na E3 desse mesmo ano o já referido remake do jogo, *River City Ransom EX*, para o *GameBoy Advance*. Isto não se faz, acabarem com o sonho do rapaz desta forma!

Marco Cruz

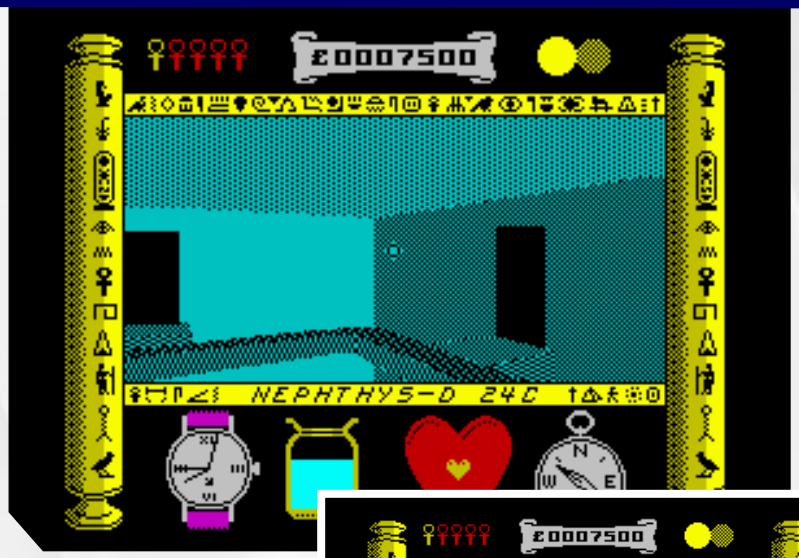
River City RaNsom

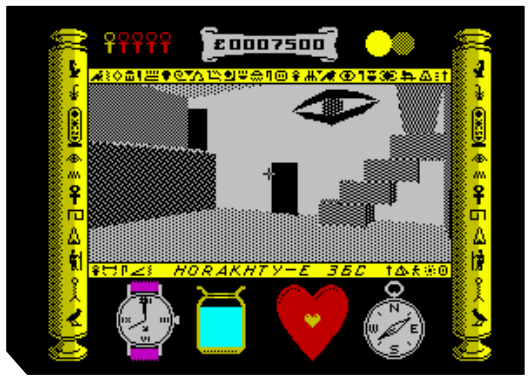
1989 - NES

JOGABILIDADE	4	SOM	3
GRÁFICOS	3+	LONGEVIDADE	3+

3+







Total Eclipse é uma das aventuras gráficas mais conhecidas de sempre para o *ZX Spectrum* bem como uma das mais aclamadas e classificadas. A história remota ao antigo Egipto, quando um dos sacerdotes mais altos, chateado pelas revoltas populares e a recusa do povo em oferecer mais sacrifícios a Re - o Deus do Sol, decide lançar uma maldição em que, no dia em que os raios do sol sejam totalmente ocultados, durante o período diurno na zona das pirâmides, a lua desfazer-se-à sobre a terra, deixando apenas uma civilização moribunda por entre o caos e destruição. Chega então esse dia. Estamos a 26 de Outubro de 1930 e você, o herói desta aventura, após aterrar o seu avião perto das pirâmides, tem apenas 2 horas para chegar ao santuário situado no topo da pirâmide e reverter toda esta maldição através da destruição desse mesmo local. *Total Eclipse* é um jogo bastante diferente das outras aventuras a que estamos acostumados no *Spectrum* podendo nós, inclusive, olhar para ele como um dos primeiros que nos permitiram tornar-nos o herói, vendo o que ele vê, pela perspectiva dos seus olhos (chamado *Freescape* ou 3D Sólido). O jogo está extraordinariamente bem concebido com gráficos muito bons, que nos ajudam a entrar na sua história e embora não tenha qualquer melodia para nos acompanhar nesta aventura, apenas possua efeitos sonoros, a verdade é que, honestamente, não sentimos qualquer falta desta visto os puzzles conseguirem ocupar toda a nossa atenção. Se gosta de aventuras, se quer sentir-se na pele de um herói (ao bom estilo do Indiana Jones) e se o quer fazer num *Spectrum*, este é sem dúvida o melhor jogo para o fazer.

Universo Spectrum

Total Eclipse

1988 - Spectrum

JOGABILIDADE	4+	SOM	3
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	4+

4+







CORRE - Filme Interactivo

Uma fusão entre o conceito de videojogo e cinema em Português!

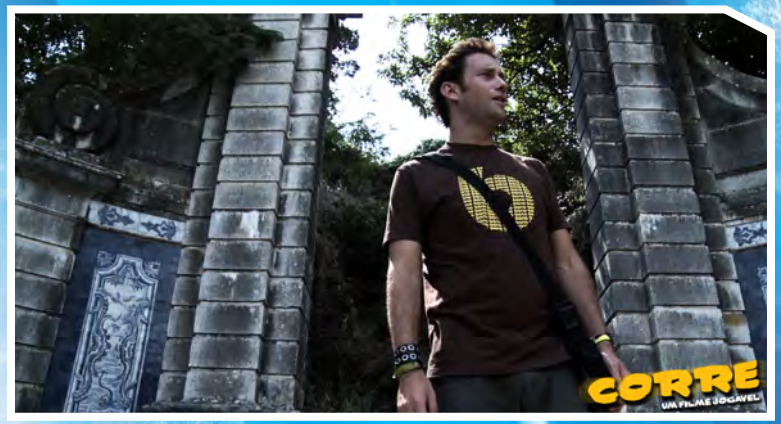
CORRE é um filme interactivo com Nuno Pardal no papel principal, que visa a união do cinema com os videojogos. A **PUSHSTART** entrevistou a realizadora Cátia Cardoso para saber um pouco mais acerca deste projecto.

PUSHSTART - Pode-nos contar um pouco da história de *CORRE*?
Cátia Cardoso - *CORRE* conta a história de Tiago (Nuno Pardal) um jovem director de arte que partilha com Sofia (Joana Raposo), uma ex-namorada, a custódia do filho Diogo (Francisco Fernandez). Num fim-de-semana em que Diogo ficaria com a mãe, esta vai à escola buscá-lo mas ele desaparecera. Quase em simultâneo com esta descoberta, Tiago recebe um telefonema a pedir um resgate: se quer voltar a ver o Diogo vivo tem vinte minutos para arranjar o dinheiro.
Este telefonema é o impulso para a fusão do personagem e do jogador. A partir daqui o espectador, agora utilizador, terá de tomar decisões para conseguir em 20 minutos arranjar 20.000€ e levá-los ao ponto de encontro.
O filme apresenta-se como uma corrida contra o tempo: aparece um relógio a cronometrar os vinte minutos e as escolhas tomadas influenciam o tempo de chegada do personagem ao seu destino final.

PS - O subtítulo de *CORRE* é *Um Filme Jogável.* O que o difere dos outros filmes mais comuns e como é feita a interacção neste?
C.C. - A diferença está principalmente no facto do espectador deixar de ser passivo e passar a interferir na acção. É um filme com bifurcações, com paragens para escolha, onde o utilizador decide o caminho que o personagem deverá seguir. Por exemplo, o lugar onde o espectador irá buscar o dinheiro será uma escolha perante duas opções. No início do filme há informações sobre estes dois lugares e o espectador terá de escolher quando o personagem se encontra em dúvida.

PS - O jogador gosta geralmente de jogos que apresentam finais alternativos pois estes dão-lhe mais um motivo para tornar a pegar neles. *CORRE* também apresenta finais alternativos?
C.C. - Sim, claro. Uma das grandes preocupações desde o início da escrita do argumento foi "não enganar o utilizador". As diferentes escolhas levarão sempre a finais diferentes. O utilizador poderá tomar más decisões e nem sequer chegar ao "final" do filme, e assim o filme/jogo durar apenas onze minutos. Existe um total de sete finais diferentes.

PS - Como surgiu a ideia de criar um filme interactivo e onde foi buscar inspiração?
C.C. - Este não é de todo um conceito revolucionário, apesar do mercado ainda não estar aberto a este tipo de produtos. Actualmente existem online alguns projectos de curtas metragens jogáveis. Já foram também lançados vários projectos para televisão, que foram bem aceites. Perante esta realidade de produtos interactivos, fase à







necessidade de interacção cada vez mais presente nos utilizadores dos novos meios, e juntando o fascínio por estas duas áreas (videojogos e cinema)… puf, surgiu a ideia de criar o *CORRE*.

PS - Quais foram as dificuldades encontradas durante a criação do mesmo?
C.C. - A escrita do argumento não foi fácil, apesar de muito divertida. Um produto interactivo requer um tipo de escrita diferente do comum produto audiovisual. O filme pretende prender o espectador com o apelo às emoções, enquanto o videojogo tem como principal objectivo divertir e "soltar" um bocado o instinto competitivo, assim houve um cuidado redobrado de forma a não perder o "personagem" e os seus valores. Tive sempre em consideração quem é "Tiago", pois perante a diversidade dos caminhos e das peripécias que lhe são apresentadas não podia correr o risco de apresentar opções que não seriam reais para este personagem.
Em relação às gravações houve muitas cenas, que coincidiam com as bifurcações, em que tínhamos de filmar a acção no mesmo sítio com as mesmas personagens, mas de maneiras diferentes. Aqui a complicação era não perder as entradas e saídas de forma a não existir quebras de continuidade.

PS - Acha que no futuro poderemos verificar um encontro entre os filmes e os videojogos ou será que estes se irão manter sempre como elementos separados?
C.C. - Acho que nunca iremos perder a essência de cada um destes elementos, mas o futuro aponta-nos cada vez mais para projectos que sejam uma fusão deles. A nível de vídeo jogos existe uma notória evolução da narrativa, muitos são verdadeiramente surpreendentes, passámos de um sistema de jogos baseados em texto e interfaces gráficas em que o objectivo era apenas umas experiência interactiva de entretenimento, para um vídeo jogo cujo intuído é ir mais além desse objectivo.

PS - Quando e onde podemos visualizar/jogar *CORRE*?
C.C. - Estou em conversações com distribuidoras para decidir o percurso comercial do *CORRE*. Mas, de momento, ainda não ficou definida a estratégia.

PS - Quais são as suas ambições com este filme? Tem já outros projectos em mente?
C.C. - Para já vou levar o filme a alguns concursos e festivais, quero também criar o login no site do filme para que os utilizadores possam descarregar os diferentes caminhos (para diferentes plataformas), mas isso só acontecerá depois da apresentação em alguns concursos. Já penso em escrever outro argumento, mas ainda não terminei o percurso do *CORRE*.

PS - Por último, alguma informação que deseja acrescentar?
C.C. - *CORRE* foi criado no âmbito de mestrado na ESCS, para a obtenção do grau de mestre em Audiovisual e Multimédia, como tal não tinha orçamento para este projecto. O mais importante a referir foi a grande sorte que eu tive com as pessoas que me ajudaram a realizar este projecto. A custo zero, com o material fornecido pela escola e toda uma equipa de amigos e profissionais que sem eles não tinha conseguido fazer nada. Tenho de lhes agradecer pois sem eles este projecto jámais seria realizado.

Luís Filipe Teixeira

site oficial www.catiacardoso.com/corre/



Fiel seguidor de jogos de culto sobre o desporto-rei – em especial da saga *Kick-off, Sensible World of Soccer* redefiniu os videojogos de futebol na década de 1990. Lançado inicialmente em 1992 pela *Sensible Software, SWOS*, como seria carinhosamente conhecido pelos fãs, destronou o universo bem sucedido de *Kick-off*, se bem que alguns indefectíveis continuassem a passar horas a fio agarrados à lenda do criador *Dino Dini*, recusando-se a aderir à nova vaga proposta por *SWOS*.

A versão 1.0 (1992) abriu caminho a uma série de sucesso. *SWOS* atingiu o pináculo com a sua edição da época 96-97, a última para *Commodore Amiga* - o jogo foi lançado, com maior ou menor sucesso, noutras plataformas. Sobre *SWOS 96-97,* o que desde logo salta à vista é a sua incrível base de dados, com todas as ligas do Mundo e plantéis actualizados.

No modo *Career* podemos iniciar, por exemplo, a temporada na liga do Vietname e receber propostas para, na época seguinte, comandar uma formação no Panamá. Este modo, mais apetecível para jogadores solitários, tem todas as competições internas de cada país, além das provas europeias, no caso de uma liga europeia, entre outras provas nos restantes continentes. Neste modo, mas também nos restantes, é possível assumir o comando de uma equipa e orientá-la no terreno de jogo, mas é igualmente possível treiná-la somente, assistindo, ou não, ao desafio. Transferências de jogadores e treinadores são igualmente uma realidade, existindo inclusive a possibilidade de recebermos um convite de uma selecção nacional, realizando os apuramentos e as fases finais (se for caso disso) do Campeonato do Mundo e das restantes provas continentais.
À parte do modo *Career*, o *SWOS 96-97* oferece múltiplas opções de torneios e ligas à medida – ideal para um serão com amigos, além do habitual jogo amigável e época normal *(Season).* Destaque para o competente editor de tácticas e de



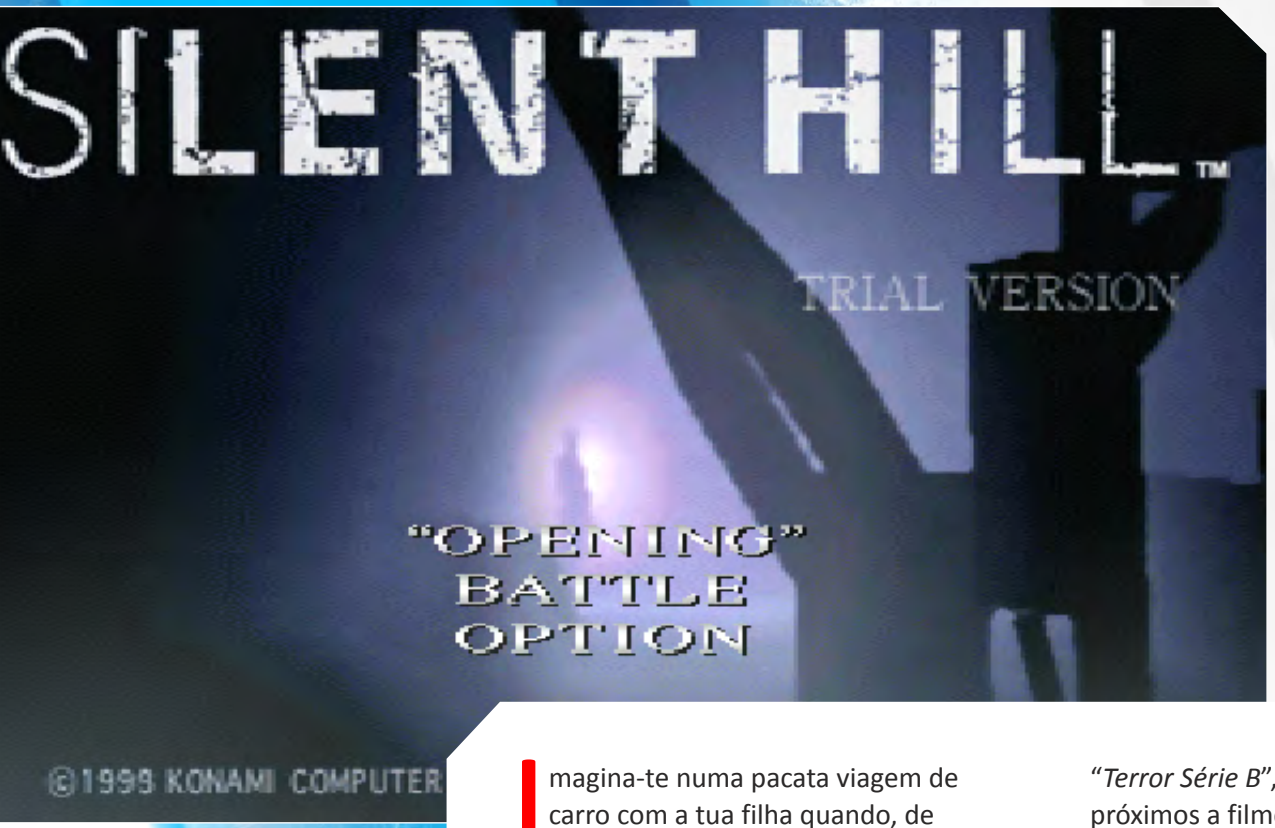
equipas/jogadores.
Apesar da extensa base de dados e opções alargadas, a verdadeira essência de *SWOS* assenta na sua jogabilidade. Pequenos jogadores pixelizados, onde só a cor da pele e cabelo se alteram, se bem que se diferenciem no que toca às suas qualidades, a saber: remate, velocidade, jogo aéreo, passe, desarme e controlo de bola. O valor monetário de cada atleta também influi, naturalmente, na sua valia dentro das quatro linhas.
O jogo em si, que hoje pode parecer ultrapassado, é um 2D que não se destaca pela componente gráfica, antes pelas movimentações rápidas e combinações que nos nossos dias ainda mantém refém um séquito de fãs considerável. Os comandos do jogo não podiam ser mais inventivos, uma vez que com apenas um botão de disparo e direcção é possível passar, rematar, aliviar, cruzar, desarmar, cabecear, entre outros, com a possibilidade de dar diferentes efeitos à bola.
Depois de réplicas do jogo noutras plataformas – onde se inclui *PC-DOS* – o 3D acabou por chegar, com resultados desastrosos. A hercúlea base de dados teve de ficar de lado e, por conseguinte, a palavra *World* também. *Sensible Soccer* conheceu assim algumas versões que não foram do agrado geral, incluindo *Sensible Soccer 2006*, lançado por altura do Campeonato do Mundo desse ano.
O que os fãs *hardcore* realmente queriam era desfrutar do mítico *SWOS*, com torneios *offline* um pouco por todo o Mundo – especialmente na Europa – além de competições em tempo real, possíveis com o crescimento galopante da Internet. Os amantes de *SWOS* tinham encontrado no servidor *P2P Kaillera* e no emulador *winUAE* a plataforma ideal para eternizar o videojogo à escala



global, mas em 2007 a *Microsoft* e a *Codemasters* decidiram entrar em campo. Depois de ter lançado no ano anterior *Sensible Soccer 2006*, a *Codemasters* achou por bem regressar às raízes. A opção recaiu por um *remake* do original *SWOS*, uma *port* directamente saída do *Amiga*, com a mais-valia de aproveitar a plataforma *Xbox Live Arcade* para dinamizar a jogabilidade *online*. Neste *SWOS* do novo milénio o utilizador pode optar por manter o grafismo original de *SWOS 96-97* ou aderir a um refrescamento gráfico que passa por *upgrades* nos relvados, bancadas, público e pouco mais. A jogabilidade mantém-se intacta. O facto de não incluir nomes verdadeiros das equipas e jogadores – devido a questões de licenciamento – esmoreceu o impacto inicial de *SWOS* para *XBLA*, que conheceu igualmente falhas a nível *online*.

Apesar das dificuldades de afirmação – *SWOS* conta com uma grande comunidade de indefectíveis puritanos – a versão para *XBLA* conseguiu convencer, ao ponto de decorrerem com regularidade torneios *offline* e *online* nesta plataforma, a par das competições para *Amiga* e PC. Na versão *old* ou *new* a saga *SWOS* deixará para sempre uma marca indelével no mundo dos videojogos, preparando-se para, no próximo ano, celebrar o vigésimo aniversário. Quem sabe com alguma surpresa?

HugoGomes





Imagina-te numa pacata viagem de carro com a tua filha quando, de repente, alguém aparece no meio da estrada, tentas evitar o atropelamento mas despistas-te e desmaias. Quando acordas a tua filha desapareceu à entrada duma cidadezinha chamada *Silent Hill*.

É assim que começa esta aventura de horror em que tomamos o papel do pai da criança, *Harry Mason*, numa busca desesperada pela sua filha desaparecida. Desde logo percebe-se que estamos a vivenciar uma experiência de terror muito mais psicológico do que na saga dos *jogos Resident Evil*, mais vocacionados para o "*Terror Série B*", com diálogos *cheesy* e próximos a filmes de acção em que militares bem treinados defrontam hordas de *zombies*. Em *Silent Hill* também existem demónios e monstros que temos que enfrentar… ou muitas vezes evitar pois, apesar de encontrar algumas armas de fogo pelo caminho, *Harry Mason* não é propriamente um atirador profissional e muitos dos disparos não encontram os seus alvos. Por outro lado, é um homem desenrascado que usa objectos comuns, como canos, para se defender.
Pela primeira vez num jogo tive que parar de jogar quando senti que já estava a anoitecer…tive medo! Ao contrário de *Resident Evil* que nos presenteava com um ou outro susto ocasional mas no geral era simplesmente uma recriação de um filme rasca de *zombies*, *Silent Hill* conseguiu criar um ambiente de tensão quase incomodativo. Apesar de termos acesso "livre" a uma cidade, existe um grande sentimento de claustrofobia naquele nevoeiro que quase parece vivo. E os monstros e demónios? Normalmente não aparecem com um típico susto repentino. O jogo põe-nos de sobreaviso em relação à sua chegada através do aumento de ruído no rádio de Harry. Esse tipo de alerta poderá parecer uma vantagem mas contribui apenas para criar mais tensão no

Silent Hill





jogador que tentará esquivar-se de um inimigo que se aproxima através do nevoeiro.
Como se o jogo já não fosse suficientemente assustador, em certas alturas a cidade transforma-se numa versão mais demoníaca de si própria, em que as paredes tornam-se enferrujadas e cheias de sangue, com crianças demónio frequentadoras duma escola primária e enfermeiras zombie num hospital que trará mais perdição do que cura.
O som é muito bom, em pleno equilíbrio com os gráficos define um ambiente perturbador, cheio de ruído.
A jogabilidade é semelhante à dos outros jogos deste género mas com um foco menor na acção e maior na exploração, narrativa e resolução de *puzzles* simples. Numa primeira fase o jogo tem um ritmo bastante lento podendo até tornar-se aborrecido mas isso serve principalmente para estabelecer um ambiente que se torna cada vez mais tenso e desesperante.

A narrativa difícil de seguir e compreender completamente, um pouco ao estilo de um filme de *David Linch*, apresentava múltiplos finais que nem por isso tornam a história mais esclarecedora. Nenhum dos finais é sublime, mas é interessante a existência de um final humorista *non-sense* que resolve toda a narrativa através de uma visita de Extraterrestres. Muito fica para imaginar e por responder no nevoeiro eterno de *Silent Hill*.

Numa altura em que *Resident Evil* era mestre do género *Survival Horror*, *Silent Hill* apareceu como um dos seus maiores concorrentes mas também como uma lufada de ar fresco… gelado… que nos faz tremer de medo!

João Sousa

Silent Hill

1998 - PS1

JOGABILIDADE	4	SOM	5
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	4

4

Silent Hill

Ricardo Gouveia



Nasce neste jogo aquela que, para mim, é a melhor série de terror. A experiência é bastante imersiva à qual se junta uma história elaborada e que desenvolve um terror psicológico em quem esteja interessado no jogo e explorar cada canto deste.

A Konami conseguiu desenvolver um bom projecto, no entanto nota-se algum entusiasmo no desenvolvimento gráfico do jogo, o que se reflecte em alguns lags e quebrando um pouco o ambiente. De qualquer forma, um óptimo jogo para se jogar durante a noite e que dificilmente envelhece.

Silent Hill
1998 - PS1
4

Marco Cruz



O drama. O horror. A tragédia. Mal sabia o mítico apresentador que as suas palavras encaixariam em *Silent Hill* como o Jorge Jesus encaixa no Benfica. Apesar do género de terror já estar numa fase avançada, *Silent Hill* conseguiu elevar este género a um patamar nunca antes visto, com o factor psicológico a fazer as delícias dos amantes de terror. Apesar de apresentar alguns aspectos gráficos datados, é impossível jogar *Silent Hill* sem que nos arrepiemos em cada lugar obscuro e desconhecido. Um jogo fascinante que inspirou dezenas de títulos e onde a *Konami* mostrou realmente ao mundo o que significa o termo "terror"!

Silent Hill
1998 - PS1
4

LUÍS FILIPE TEIXEIRA



A atmosfera criada em *Silent Hill* marcou-me imenso. Este é sem dúvida o jogo que mais medo me provocou. O nevoeiro que nos impedia de presenciar o inimigo a não ser quando esse já estivesse mesmo ao nosso lado, os efeitos sonoros que me metiam um pavor constante (enquanto percorria espaços claustrofóbicos) como nunca tinha encontrado noutro jogo e a ao mesmo tempo melancólica mas linda banda sonora. Junta-se a isto uma história bastante original e estamos perante um marco na história dos videojogos.

Silent Hill
1998 - PS1
5

Numa altura em que se fala muito da crise, acho incompreensível que sempre que vá a uma loja do género de *Fnac/Worten*, me depare com pais a comprar quantidades enormes de videojogos a preços ridículos (70€). A razão, ou pelo menos espero eu que seja esta a razão, deve-se principalmente à falta de informação sobre a venda deste tipo de conteúdos online, e possivelmente alguma desconfiança relativamente a este tipo de compras. Com este artigo espero conseguir transmitir esta informação em falta, de forma a conseguirem ter os vossos títulos originais em casa a preço justo, evitando o uso da pirataria e especialmente não alimentando os preços inflacionados praticados pelas lojas nacionais.

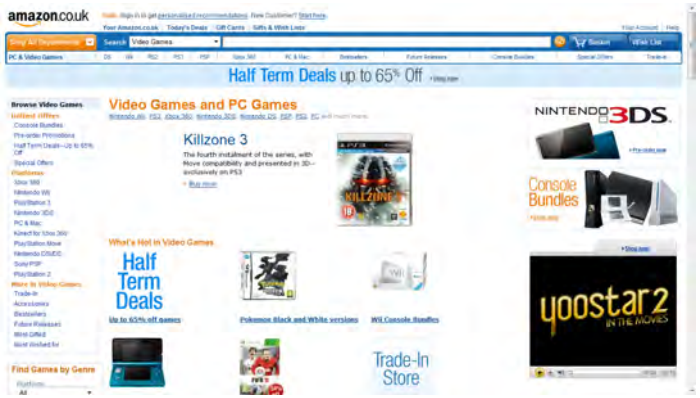
Jorge Fernandes

COMO COMPRAR?



Antes de abordar o TOP propriamente dito, gostaria ainda de deixar aqui umas considerações gerais sobre a compra de videojogos online. Muitos destes sites de venda apenas aceitam cartões de crédito como forma de pagamento, algo que aparenta ser uma razão que leva muitos a nem sequer os considerar, mas é algo que em Portugal até não têm razão de ser, devido ao sistema MB Net, que possibilita a criação de cartões de crédito temporários, com *plafon* escolhido na altura da sua criação. De facto, mesmo para as pessoas que possuem cartão de crédito, recomendo a utilização do MB Net, visto ser um meio de pagamento mais seguro, e com muito menos riscos.

WWW. AMAZON.CO.UK



A *Amazon* do Reino Unido é sem dúvida a opção de excelência no que toca à compra de videojogos. Em primeiro lugar não existe qualquer tipo de dúvida quanto à qualidade e fiabilidade dos serviços prestados, visto ser uma multinacional de excelente reputação, a qual têm uma imagem a manter. Em segundo, é detentora das melhores promoções festivas, na qual destaco sem dúvida as promoções de Inverno pós Natal, onde com o pouco dinheiro recebido se conseguem fazer excelentes negócios, e guarnecer a nossa colecção com títulos de qualidade e horas de diversão sem fim. Relembro também a variedade de produtos fornecida pela *Amazon*, o que nos pode levar a adquirir outro tipo de produtos, e a aproveitar os portes já pagos para juntar o útil ao agradável e trazer mais alguns jogos para a nossa colecção.

WWW.MYMEMORY.CO.UK

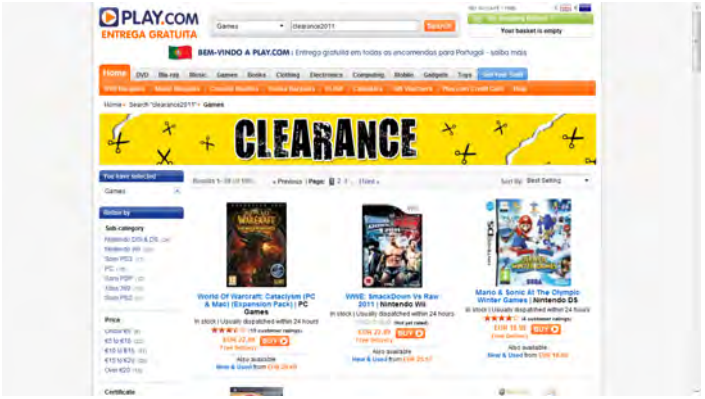


A *MyMemory* é uma loja relativamente conhecida pelos seus preços atractivos na área do armazenamento/memórias, mas também têm fornecido umas surpresas bastante agradáveis aos compradores mais atentos de videojogos.

Em termos de portes de envio e tempos de entrega, a *MyMemory* não se destaca muito da concorrência, mas é uma das lojas na qual a *Amazon* deposita a sua confiança, o que é algo que aumenta significativamente a sua imagem de fiabilidade.

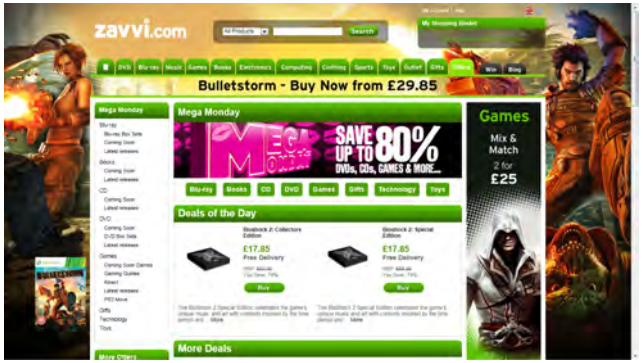
Deixando o melhor para o fim, o ponto que desejo realmente destacar é o facto desta loja não ter muitos dos impedimentos que evitam a venda de certos acessórios/edições especiais com preços bastante reduzidos (e por essa razão tipicamente apenas ilegíveis para venda em Inglaterra) para território português. Um dos exemplos que vos posso dar foi o facto de ter finalmente conseguido comprar a edição especial do *Bioshock 2*, quando em duas outras lojas me foi comunicada a impossibilidade de vender este título para Portugal.

WWW. PLAY.COM



A *Play.com* têm dois aspectos que a tornam uma loja a considerar no panorama das compras de videojogos online: portes gratuitos para Portugal, o que nos alivia a carteira, e site personalizado para a nossa região, o que evita uma consulta de câmbios, facilitando-nos a vida.
A loja apresenta preços atractivos, mas a variedade e quantidade das promoções é um pouco inferior à concorrência, pelo que dependendo do ritmo a que pretendem comprar novos títulos, poderá não ser a melhor solução, mas deve certamente ser consultada em cada compra, pois para preços similares, costuma ser uma das melhores opções face devido aos portes gratuitos.
Pela minha experiência pessoal e pelo que tenho ouvido relativamente a *feedback* deste loja por outros *gamers* portugueses, o serviço prestado pela loja é fidedigno, embora o envio das encomendas flutue um pouco entre uma a duas semanas, pelo que devem ter em mente que a paciência é uma virtude.

WWW.ZAVVI.COM



A *Zavvi* é possivelmente uma das lojas mais consultadas para a compra de videojogos a preços promocionais, e isso deve-se à sua principal característica: as *MEGA MONDAY*'s.
Todas as segundas-feiras a *Zavvi* coloca no seu *website* vários títulos a preços promocionais, que são bastante apelativos, especialmente comparando com os praticados nas lojas Portuguesas.
Um problema, é o facto da loja não actualizar convenientemente o seu stock disponível, e pode acontecer algo similar ao que me aconteceu a mim, descobrirem um jogo pelo qual estavam à espera em promoção, o mesmo estar indicado como ainda estar em *stock*, mas na realidade já houve tantas pessoas a encomendarem o mesmo que inevitavelmente irão receber uma mensagem a avisar-vos da ruptura do produto em armazém. Isto traduziu-se em estar cerca de 2 meses à espera que eles tivessem o título disponível, mas venderam-me ao preço promocional, e a verdade é que até hoje ainda não o consegui ver novamente a um preço similar, pelo que a espera até valeu bem a pena.

WWW.GAME.CO.UK



A *game.co.uk* é indubitavelmente um exemplo dos preços mais que inflacionados em território português, visto que uma simples mudança de localização influencia e de que maneira o montante final pago pelo cliente.
Do ponto de vista optimista, podemos atribuir este tipo de problemas apenas à *franchise* portuguesa, dando uma oportunidade à inglesa, mas a verdade é que uma procura simples no *Google* dá origem a resultados que falam em encomendas virem com caixas partidas, não seladas, existindo suspeitas de venda de jogos em segunda-mão quando se esgota o *stock*.
Porquê mencionar então esta loja? A razão acaba por ser bastante simples, os eventos de escoamento de *stock*, muitas vezes referidos como *stock clearance* ou *stock out*. Esta loja têm tido alguns destes eventos nos quais se conseguem compras de títulos bastante populares a preços muito reduzidos, chegando por vezes a preços como 10€. É um risco sem dúvida, mas os problemas reportados em cima podem ter sido apenas uma má fase atravessada pela *Game*, e uma coisa é certa, comprar 3 jogos por cerca de 35€, sendo que um deles foi uma edição especial do *Dragon Age Origins*, valerá porventura o risco?

Conversão de rato, do Commodore Amiga para o Atari ST

Problemas com a compatibilidade de periféricos entre estes dois sistemas? O **Tiago Lobo Dias** tem a solução!

Tanto o *Amiga* como o *ST* usam portas DB9 para o rato e joystick. Esta porta foi estandardizada pela própria *Atari* como porta DE-9, passando mais tarde a ser chamada *DB-9* ou *DB9* e a ser utilizada pela maioria das máquinas. A porta *DB9* como é mais conhecida actualmente tem 9 pinos e é igual em formato nas duas máquinas. Apesar do formato ser o mesmo, os ratos de um não funcionam no outro sem uma ligeira alteração. Dois dos pinos do circuito do rato tem de ser trocados, podendo assim usar o rato *Amiga* no *ST* e vice-versa. Para fazer esta pequena alteração temos que abrir o rato e localizar o local onde os 9 fios que vem da ficha *DB9* se juntam com a placa do circuito. Em alguns ratos os fios estão soldados em outros apenas encaixados o que facilita as operações.

O que temos que fazer é trocar o pino 1 pelo pino 4, mas atenção, os circuitos do rato podem ter uma numeração de pinos que em nada correspondem com a verdadeira sequência de pinos do rato. Na minha primeira tentativa, cortei os pinos 1 e 4 no circuito e fiz a troca, não funcionou, pois a verdadeira numeração de pinos não era essa.
Temos que tomar como base a numeração da porta *DB9,* esta sim está correcta. O problema é que não sabemos que a fio do cabo é que corresponde cada pino da porta.

O melhor a fazer é usar um multímetro para verificar onde está a passar a corrente e assim fazer a correspondência [neste caso usei um rato Amiga "tank style" para a conversão].

Como temos que trocar o pino 1 com o pino 4, neste caso é trocar segundo o esquema já feito, o fio castanho com o fio amarelo. Reparem que na imagem, os fios pretos e laranja estão também cortados, embora não trocados de posição, pois foi a 1ª tentativa onde pensava que era o pino 1 e 4 do circuito, ou seja o preto e o laranja.

Atenção que este esquema só funciona para o rato original do amiga "Amiga tank style", outros ratos tem esquemas diferentes e será necessário fazer a correspondência dos pinos.

Com um multímetro e uns alfinetes, podemos fazer rápida e facilmente a relação de pinos. Neste exemplo um ponteiro do multímetro está no pino 4 e o outro ponteiro no pino 6 (fio


Rato usado «Amiga Tank Style»


Disposição dos Fios antes do corte


A minha primeira tentativa para alterar os Fios

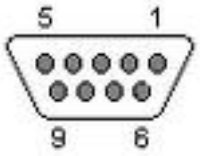
amarelo) do circuito, e o multímetro diz que a corrente passa o que indica que é o pino que queremos. Os alfinetes servem só para não forçar os pinos com os ponteiros do multímetro, como é tudo metal a corrente passa.

Se não temos um multímetro á mão, podemos usar uma lâmpada, o método é semelhante, metemos um fio na DB9 (na foto o fio é amarelo) que vai depois á lâmpada. O outro fio da lâmpada (castanho) vai a um transformador. O outro fio do transformador vai ao circuito do rato. Neste exemplo, a lâmpada acende quando o pino 2 da DB9 é ligada com o pino 7 (vermelho) do circuito.

Caso tenham alguma dúvida podem envia-la para o seguinte email:
Tiago@revistapushstart.com

■ **Tiago Lobo Dias**

Mais info



A relação de pinos da *DB9* com o circuito interno do rato (deste modelo) é a seguinte:

Pino 1 no *DB9* corresponde ao pino 3 no circuito (fio castanho).

Pino 2 no *DB9* corresponde ao pino 7 no circuito (fio vermelho).

Pino 3 no *DB9* corresponde ao pino 4 no circuito (fio laranja).

Pino 4 no *DB9* corresponde ao pino 6 no circuito (fio amarelo).

Pino 5 no *DB9* não tem fio.

Pino 6 no *DB9* corresponde ao pino 2 no circuito (fio azul).

Pino 7 no *DB9* corresponde ao pino 9 no circuito (fio cinzento).

Pino 8 no *DB9* corresponde ao pino 5 no circuito (fio branco).

Pino 9 no *DB9* corresponde ao pino 1 no circuito (fio preto).

Material usado



Para a realização deste tutorial o seguinte material foi usado e é sugerido pelo autor:

- 1 rato com porta *DB9*
- Chaves de fendas
- 1 multimetro ou semelhante
- Obviamente 1 *Amiga*/*Atari ST* para testes

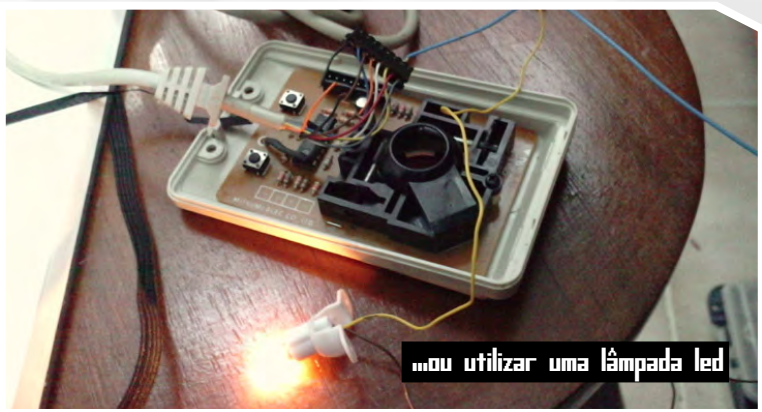
Em caso de não ter multimetro ou semelhante:
- 1 lâmpada
- 1 transformador
- 1 fio de cobre 20/30cm

Ter em atenção com a voltagem utilizada. Para evitar choques electricos, não usem a corrente caseira, de perferência usem uma pequena lampada de led com pilhas abaixo de 9 volts.

A **PUSHSTART** não é responsável por qualquer dano material no equipamento ou na sua saúde.


A famosa entrada «DB9»


Após conclusão podem usar um multimetro para testar...


...ou utilizar uma lâmpada led





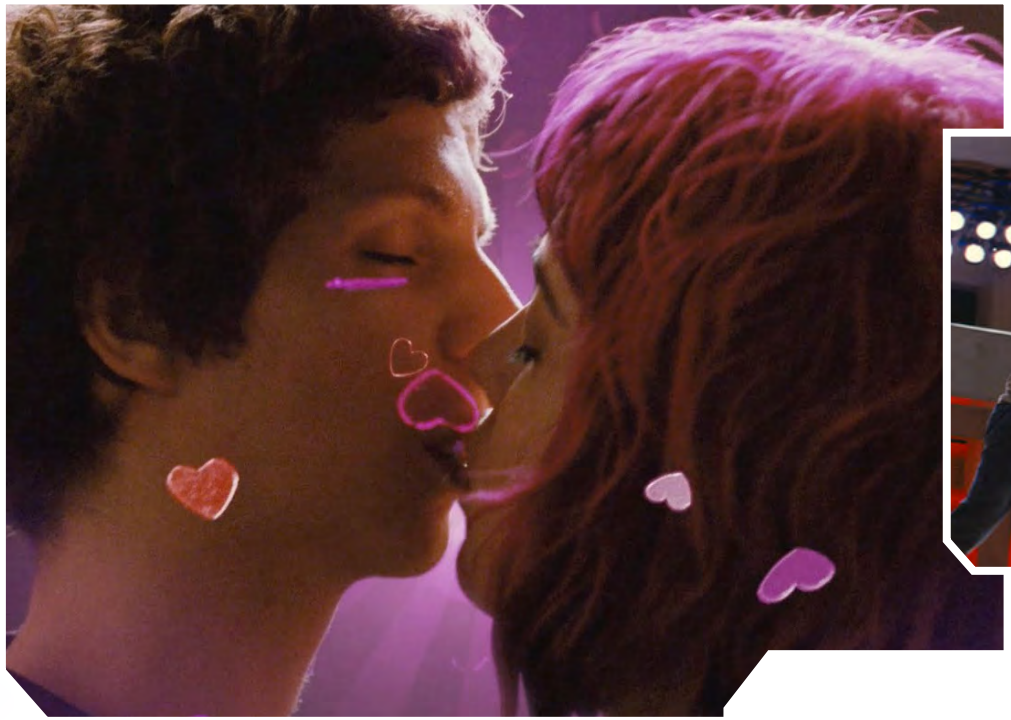


Gostam de manga? Gostam de jogos? Então gostam deste filme!
Scott Pilgrim é uma mini série de banda desenhada em 6 volumes a preto e branco lançados originalmente entre 2004 e 2010.

Apesar de escrita e desenhada por um canadiano (Bryan O' Malley) o estilo gráfico mostra muita inspiração na cultura japonesa.
No passado mês os fãs de videojogos do nosso país foram brindados nas salas de cinema com *Tron Legacy* e *Scott Pilgrim Vs the World*. Mas o que têm as aventuras de *Scott* a ver com videojogos? Muito! A colecção original de livros apresentava já várias referências a jogos mas o filme leva essa característica ainda mais longe tornando-se num dos exemplos mais originais da estética de videojogos adaptada ao cinema (até muito mais que em adaptações directas de videojogos a filme). Um dos personagens, *Young Neil*, aparece diversas vezes com uma *DS* nas mãos enquanto joga *Zelda*. Uma orquestração da música deste épico jogo também figura num sonho de *Scott*, além de vários efeitos sonoros de jogos como *Sonic* e provavelmente muitas outras pérolas escondidas.

Este filme conta-nos a vida de *Scott Pilgrim*, um jovem desempregado de 23 anos que conhece a rapariga dos seus sonhos, *Ramona* (ela literalmente aparece nos seus sonhos antes de ele a conhecer). Existem apenas dois problemas, um deles é que *Scott* estava a começar uma relação com uma miúda mais nova, *Knives Chau*, a segunda é que *Ramona* tem 7 "*Exes*" malignos que tentarão impedir este romance de acontecer.

Este é um filme com um visual,









ritmo e montagem únicos, fiéis à sua origem na banda desenhada mas elevando-a muitos patamares. Legendas, onomatopeias musicais e efeitos de composição inserem-se na imagem como elementos de grande expressividade. O ritmo do filme é alucinante não tendo praticamente um momento parado. A acção vai prosseguindo como a rapidez de um virar de página com alguns cortes e transições realmente criativos.

As lutas entre *Scott* e os malignos ex-namorados de *Ramona* são muito bem coreografadas e a referência visual a jogos como *Street Fighter* é marcante e poderosa com a vista de perfil e o "Fight!" a dar início ao combate.
A narrativa tem uma lógica muito própria dela, ou seja, nada é explicado nem visto como sobrenatural, apesar de se assistir a batalhas épicas com sabres de luz e vilões a despedaçarem-se em moedas (alguém se lembra do jogo *No More Heroes* para a Wii?). Esta é uma história de comédia, pancadaria, fantasia e romance, tão criativa como a imaginação pode ser.

Não é um filme para todos os gostos mas é indiscutivelmente um dos filmes mais originais dos últimos anos.

João Sousa



Evento – Anigamix'11
Banda Desenhada, Animação, Videojogos e Entretenimento num lugar só!

GRÁTIS 5 bilhetes para o evento

A **PUSHSTART**, em colaboração com a *PressPlay*, tem o prazer de oferecer 5 bilhetes duplos para este evento. Para te habilitares a ganhar duas entradas gratuitas para este Evento apenas tens que ser um dos 5 primeiros a responder correctamente, para info@revistapushstart.com à seguinte pergunta:
«Qual foi o primeiro jogo analisado na Secção *Old VS New* da **PUSHSTART**?»

Mas…o que se vai passar afinal nesse evento?
Durante os dias 31 de Março a 3 de Abril, a *Exponor* é um local a visitar por todos os fãs de…basicamente um pouco de todas as formas de entretenimento!
Organizado pela loja *O Lobo Mau* http://olobomau.com, *PressPlay* Porto http://pressplayporto.com e pela *Exponor* http://exponor.pt e citando os seus criadores:

"Este evento celebra a banda desenhada, a animação, os videojogos, o cinema e a televisão e a cultura japonesa, que têm ganho cada vez mais adeptos entre jovens e adultos portugueses. Para este evento foram criadas as mais variadas actividades, para todos os gostos, e que preenchem quatro dias."

Para actualizações e informação mais detalhada queiram fazer o favor de consultar o site oficial: www.anigamix.com

Relativamente às actividades referidas anteriormente são realmente muitas e variadas, estando previstas:

Workshops/ Oficinas: Origami; Artes Marciais Japonesas; Lohan Tao Kempo Karate Chinês (por Koji Azevedo a 31 de Março); BD e Ilustração; Pintura Digital; Legendagem e Balonagem Digital; Cinema; Guionismo para TV e Cinema (Por Filipe Melo (3 de Abril); Língua Japonesa; videojogos; Fotografia (por Vânia Santos 3 e 4 de Abril).
Concurso: Desenho e Ilustração; Cosplay
Torneio: videojogos; Quiz Geek
Cerimónia: Entrega do VIII Troféus Central Comics (por Hugo Jesus e Daniel Maia. a 2 de Abril);
Prémios PressPlay - Produção Internacional e Nacional de Jogos 2011;
Lançamentos: "As Incríveis Aventuras de Dog Mendonça e Pizzaboy 2", de Filipe Melo e Juan Cavia; estão previstos (mas ainda em aberto) mais lançamentos; Visual Novel (por Luís Ferreira, 31 de Março)
Expositores presentes: O Lobo Mau; PressPlay; Oblivion Shop; Naraneko; Invicta Indie 9 Arts; Kuri Kuri Shop
Autores Convidados: Filipe Melo (autor de BD, produtor e realizador de cinema (I.A Dog Mendonça e Pizzaboy, I'll See You In My Dreams, Mundo Catita); Filipe Pina (BRK)
Concertos: J-rock; 8 Bits e música de animação, videojogos, cinema e televisão.
E ainda: Projecção de Filmes de Animação; Zona Comercial; Karaoke; Salão de Visual Japonês, Hairstyling:
E para consolar o estômago: Restaurante Japonês.



Confissões de um a designer aspirante de videojogos 01

Nesta nova secção da **PUSHSTART** falaremos da experiência que certamente passa pela cabeça de muitos de vocês, leitores e *hardcore gamers*: Não seria óptimo sermos criativos e inventarmos os nossos próprios jogos em vez de jogarmos apenas o que outros criaram? Então qual é a nossa humilde experiência pessoal na tentativa de criação de videojogos? E como podemos ajudar os leitores a iniciar-se neste caminho. Como se consegue afinal fazer um jogo?

Existem dois elementos essenciais na criação de um jogo; o designer, que será a pessoa que cria o conceito do jogo e os gráficos; e o programador, a pessoa que faz com que o jogo possa efectivamente funcionar. O que acontece é que muitas vezes a mesma pessoa faz as duas tarefas, isto porque é difícil arranjar um amigo craque em programação que queira perder tempo a executar as ideias malucas do designer.

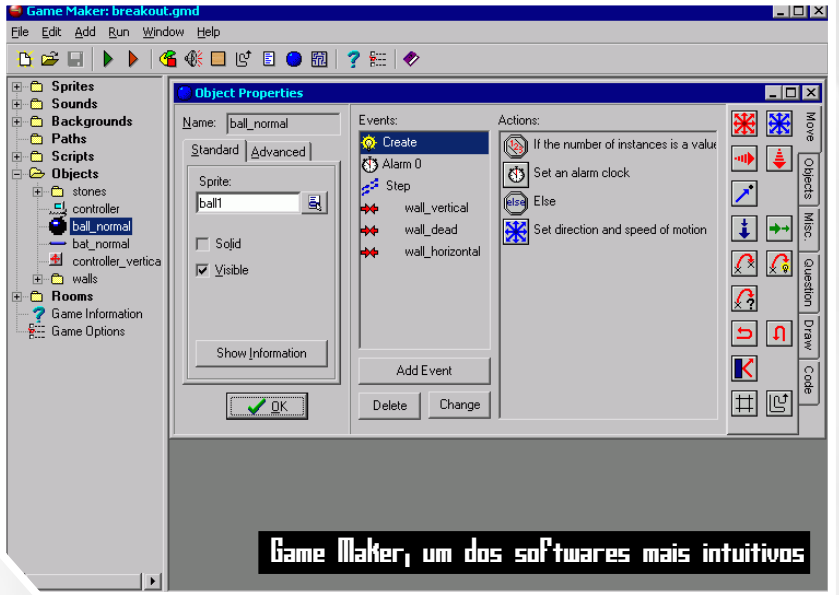
Programar um jogo é algo bastante complexo e, mesmo programadores profissionais dizem que tem que se ser um óptimo programador para o conseguir fazer… então isso significa que um jovem aspirante a Game Designer não tem hipóteses de criar os seus jogos? Claro que sim, um passo de cada vez, primeiro aprender a fazer jogos simples e depois ir evoluindo.

Muitas vezes diz-se que para se fugir às regras é necessário sabê-las primeiro, ou seja, antes de se fazer um jogo revolucionário diferente de todos os géneros de jogo já feitos (o que não é nada fácil de imaginar) é necessário perceber a construção dos tipos básicos de *gameplay*. É difícil fugir aos padrões de jogo que já existem mas uma das formas de se ser original é pegar nessas convenções e dar-lhe um "*Twist*". *Portal*, é um bom exemplo de um "*Twist*" no género dos *First Person Shooters*, retirando inimigos e "munições letais", para adicionar portais e *puzzles*.

Por outro lado deve-se ter em conta a maior parte dos jogos não são feitos de raiz, ou seja, existe algo



«Portal» é um bom exemplo como dar um «twist» a um género



Game Maker, um dos softwares mais intuitivos

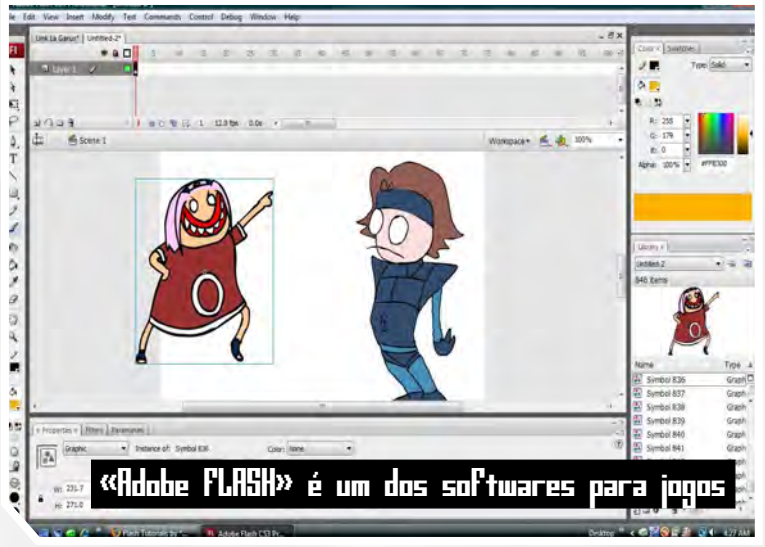
chamado "Motor de Jogo" que serve de base aos mais variados e isso pode ser uma boa ajuda para conseguir executar uma ideia há muito tempo arrumada numa gaveta. Existem muitos Motores de Jogo e, apesar de facilitarem bastante a vida, todos eles exigem alguma aprendizagem mas fica aqui uma lista criada e comentada por Nelson Zagalo, da *SPCV* (*Sociedade Portuguesa Ciências de Videojogos).* Pessoalmente eu recomendaria especialmente o uso do *Game Maker* porque é uma ferramenta que realmente ajuda a criar/prototipar um jogo com um sistema de *drag and drop* de personagens, cenários, atributos e funções, sem se ter que recorrer a qualquer tipo de programação. É direccionado para jogos 2D mas é um bom princípio pensar primeiro só em duas dimensões em vez de complicar mais, com uma dimensão extra. Além disso, para a maioria das pessoas poderá ser mais fácil criar gráficos 2D do que modelos tridimensionais. O programa está disponível aqui.

Outra forma de começar poderá ser com o *Adobe Flash*. Aqui a coisa torna-se um pouco mais complexa porque para fazer um jogo já é preciso programar (neste caso em *actionscript*) mas tem a vantagem de se poder, num só programa, criar todos os elementos de jogo e o seu funcionamento e abre-se a hipótese de deixar o jogo disponível para ser jogado online. Existem muitos tutoriais e livros sobre a utilização do *Flash* e é algo que exige algum investimento do utilizador mas pelo menos sempre podem dizer que aprenderam uma ferramenta onde podem também fazer sites, aplicações interactivas e animações.

E então o que é que eu, mais um aspirante a Game Designer confesso? Há uns 12 anos atrás um amigo meu começou a aventurar-se na programação no *Div Games Studio*, e eu criei os gráficos para duas pequenas brincadeiras que fizemos "*Navesinhas Estrambólicas*" um puro *Shooter*, (bastante divertido de jogar e com *Bosses* mesmo muito difíceis) e "*Dino VS João*" (um jogo de porrada do meu amigo contra mim, aqui as coisas já não funcionavam lá muito bem porque o jogo limitava-se a



A minha versão do jogo «Wack a mole»

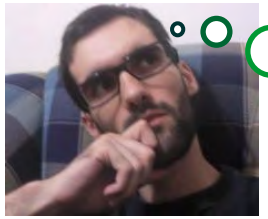


«Adobe FLASH» é um dos softwares para jogos

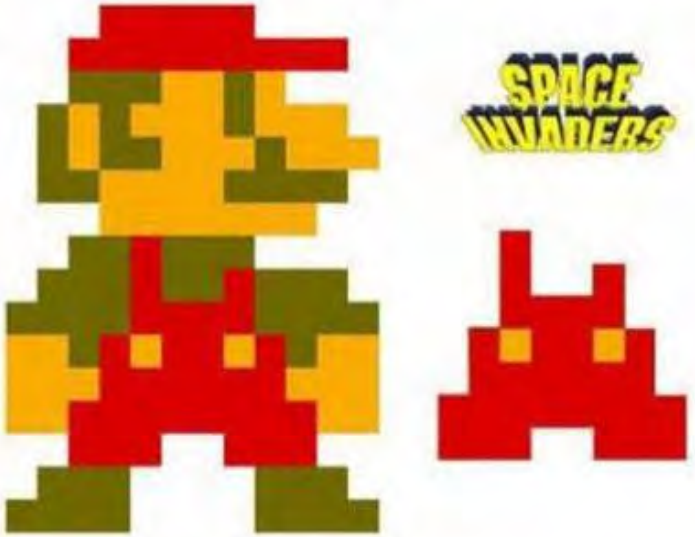
colocarmos os dois bonecos frente a frente e ver quem era o mais rápido a carregar na tecla de ataque até a barra de energia do adversário acabar).
Ainda aproveitei um código para fazer uma variação do típico jogo "*Whack a Mole*" que em vez de se ter um martelo para enfiar as toupeiras novamente num buraco, o nosso cursor era um homem a flutuar nú (de barriga para baixo). Quando aparecia uma mulher no cenário clicávamos e o homem caía em cima dela e quando saía ela já aparecia grávida. Era um joguinho tolo mas funcionava!
Uns anos mais tarde fiz, para um trabalho da faculdade uma mini "*text-adventure*" em *Flash* em que relatava uma história de um homem que acordava num hospital durante uma invasão de *Zombies* (devia ter visto o "*28 Days Later*" há pouco tempo). A decisão entre a atitude seguinte a tomar resultaria na morte ou progressão do personagem até fora do hospital. Este jogo foi extremamente simples de fazer porque simplesmente consistia em 3 momentos, cada um com 3 escolhas possíveis, com um sistema simples de *links* que conduzia à salvação ou à perdição. Podemos até reproduzir uma experiência similar de seguida dentro deste PDF:
Tu és o jogador, um leitor atento da **PUSHSTART** que neste momento lê estas palavras, de repente aparece um grupos de *Zombies*. O que fazes?
1 - Procuras aconselhamento com 4 amigos entendidos em zombies ou outras criaturas sobrenaturais.
2 – Atiras esta revista ao ar e desatas a correr.
3 - Vais pedir ajuda a malta habituada a andar à pancadaria.
Nas próximas edições da **PUSHSTART** continuaremos com esta secção, ora falando de experiências pessoais na criação de jogos, ora analisando a criação de jogos independentes ou ainda disponibilizando informações e conselhos sobre como tentar ser um designer de videojogos.
Se tens críticas, sugestões ou comentários não hesites, contacta-nos!

João Sousa

Philospher Pinto

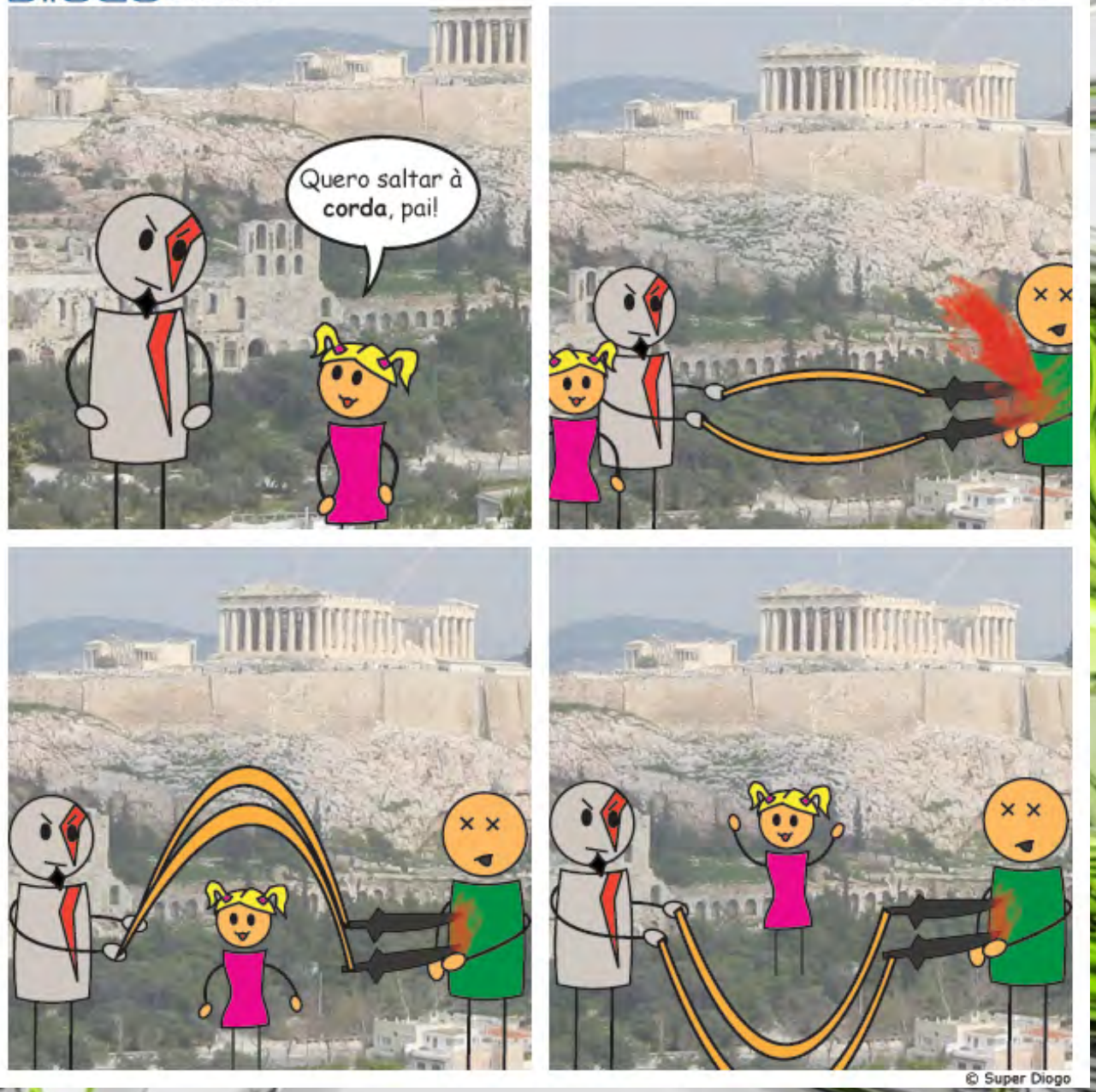


A roupa de Mario foi inspirada em *Space Invaders*?



SUPER DIOGO _COMICS

"Pai e Filha"



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

Luís Filipe Teixeira introduziu-se no mundo dos videojogos com a NES. Desde então tem seguido a Nintendo apaixonadamente até aos dias de hoje, não menosprezando porém os jogos das outras consolas. O cinema é o outro grande fascínio dele.

Marco Cruz é um ávido jogador de RPG's e coleccionador Playstation. Entrou para o mundo dos videojogos em meados dos anos 90 e desde aí tem evoluído a sua paixão pelo jornalismo e criação de videojogos.

ESPAÇO SOCIAL

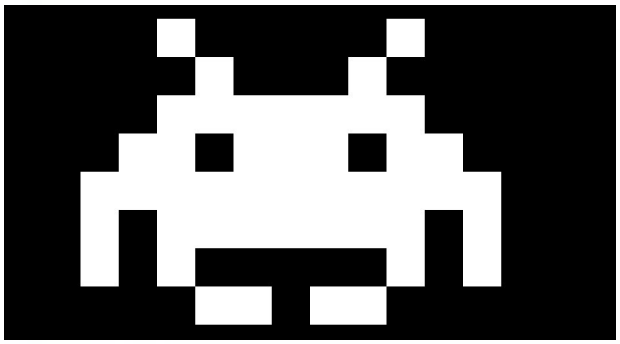
twitter.com/pushstartgaming

facebook.com/pushstartrevista

youtube.com/RevistaPushStart

revistapushstart@gmail.com

«Não jogamos...»



Há pouco tempo, estive numa conferência sobre a "história dos videojogos", curiosamente, denotei que muito do público que assistia ao debate não era muito jovem, sendo boa parte, homens ou mulheres para além dos 30 anos. Talvez estes fossem aqueles que assistiram a evolução nacional, desde o *ZX Spectrum* até a actualidade…

Embora os eternos velhos do Restelo ainda queiram dar a ideia que "é só para miúdos" e politicamente correcto é dizer que "não jogamos"… mas, de vez em quando vamos ao *Farmville*, ao *PES,* ao *Fifa,* ao *NFS,* ao *GT*… porque *de resto* "não jogamos".

A verdade é que [quase] todos jogamos, simplesmente criamos uma barreira na nossa mente e receio perante outros, mas, cabe somente a nós quebrar esse obstáculo mental e quiçá aventurarmo-nos seriamente na indústria. Neste momento a produtora nacional *Seed Studio* [com *Under Siege* na *PS3*], está a apontar o caminho, vamos segui-lo? Ou "não jogamos"?

SITES & EQUIPAS

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

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

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

Nascimento: 18 de Maio de 2009.
Morte: undefined

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



PRÓXIMA EDIÇÃO

ABRIL