9.º
GRATIS
FREE

PUSHSTART

Audiovisual: Sucker Punch | **Tutorial:** Soldar uma pilha com diodo numa placa de expansão do AMIGA 500 | **E muito mais!**



A LISTA COMPLETA DOS JOGOS DA N64

TOP 3 | 4x4=? | Old vs New | REVIEW



Sexy
Videojogos e miúdas giras!



Mario 64
Revisto em 4 opiniões



Star Ocean
Mais que um JRPG!

Crysis 2
Tetris Party
Dexter
Formula One
Kung Fu
Rev. of Titans



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.

BENNY HILL'S M.C.

1985 - ZX SPECTRUM

JOGABILIDADE	2	SOM	1
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	2

2

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





Jogos Grátis! Ao longo da revista podem encontrar estes ícones verdes, após clicarem nestes obterão o jogo correspondente, 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@revistapushtart.com]
Hugo Pinto [@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 Filipe Teixeira [luisft@revistapushstart.com]
Margarida Cunha [marrrga@revistapushstart.com]
André Santos [andre@revistapushstart.com]

Projecto gráfico

IvanFlow/FlowDesign

Marketing

Tommaso Veronesi[marketing@revistapushstart.com]

email [sugestões]

info@revistapushstart.com

Periodicidade

Mensal

Edição

Volume 9, de Maio de 2011

EDITORIAL

N64, em Maio...

Bem-vindos a mais uma edição da PUSHSTART. Mais um mês cheio de novidades, onde naturalmente se destaca o nosso Especial dedicado ao coleccionismo e mais propriamente, a *N64*.

Escolhemos esta consola da *Nintendo*, talvez porque seja uma das últimas ainda a apostar em cartuchos, o que aumenta o seu valor de coleccionismo. Como sabem, ao contrário dos *CD'S*, este suporte para jogos tem uma longevidade maior e são também elementos muito desejados entre a comunidade dedicada a criação de "mini museus" sobre videojogos. Por isso, este Especial é dedicado a eles e esperemos que seja útil.

Mas, não nos ficamos por aqui, como sempre trazemos um Top "aliciante" [no entanto só recomendado para rapazes por razões óbvias], o 4x4 sobre um dos melhores jogos da *N64*, a confrontação dos jogos da série *Star Ocean*, a continuação dos Tutoriais sobre a reparação de *hardware* informático, uma análise ao filme *Sucker Punch* e... Mais *reviews*, tanto retro como actuais.

Esperemos que esta edição seja do vosso agrado e também útil para as vossas aventuras neste grande meio de entretenimento que são os videojogos.

Índice

Antevisão

Noticias

Actual
- Crysis 2
- Tetris Party
- Dexter: the game
- Revenge of the Titans

Retro
- Kung Fu
- Formula One

Brevemente

OLD vs NEW
Star Ocean
Vs Star Ocean: Last Hope

Especial
N64
A lista dos jogos PAL

4x4=16
Mario 64
4 opiniões, 4 pontuações

Top
Sexy
Jogos de luta excitantes!

Brevemente

Brevemente

Audiovisual
- Sucker Punch

Tutorial
- Soldar pilhas com diodo no AMIGA 500

Humor

Game over
- Sites + Equipas
- Parcerias

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

Playstation

DEEP SILVER E SQUARE ENIX ALIAM-SE PARA LANÇAR "DEAD ISLAND"



A produtora *Deep Silver* e a *Square Enix* resolveram juntar-se na qualidade de distribuidoras de *Dead Island* no continente americano. O muito esperado jogo de acção de zombies poderá ser usufruído na *Xbox 360*, na *PS3* e em PCs que corram *Windows*. O responsável da *Deep Silver* Geoff Mulligan justificou a escolha da *Square* com base nas suas capacidades impressionantes de distribuição e marketing. *Dead Island* é um título desenvolvido pela *Techland*, numa história que parte de um paraíso tropical em que o caos é semeado após um ataque de zombies. Os atractivos do jogo são a combinação da acção na primeira pessoa com as técnicas de combate, bem como o desenvolvimento de personagens e a personalização de um vasto leque de armas.

Margarida Cunha

SONY SOFRE ATAQUE DE HACKERS – PARTE II

A *Sony* anunciou a 2 de Maio uma segunda vaga de ataques de hackers aos seus sistemas. Recorde-se que a primeira invasão ocorreu entre os dias 16 e 19 de Abril, tendo levado a empresa a encerrar a *PSN* (*Playstation Network*) no dia seguinte. Entre as consequências destes ataques contam-se dados pessoais e financeiros roubados a mais de 77 milhões de utilizadores – dados esses que os *hackers* estão agora a tentar vender, tendo inclusive feito uma proposta de 100 000 dólares à própria *Sony*.

Além dos danos pessoais e das dores de cabeça a nível de credibilidade e de relações públicas, a *Sony* viu-se obrigada a atrasar o lançamento do jogo português mais caro de sempre: *Under Siege*. Tendo demorado 2 anos e meio a ser construído, apenas poderá ser comprado e descarregado na *PSN.*

Margarida Cunha

XBOX 360

XBOX BATE RECORDE DO GUINNESS PARA MAIOR SPRINT ONLINE



O *Xbox Live* e o *Kinect Sports* celebraram recentemente um recorde do *Guinness* para o maior sprint de 100 metros online. Este feito foi conseguido durante o fim-de-semana *Nações Xbox,* a 23 de Abril de 2011, e envolveu 10.539 jogadores.

Sofia Tenreiro, representante da *Xbox Portugal*, revelou que a equipa está muito satisfeita com o resultado, realçando que "(...) bater um recorde do mundo do *Guinness* é um feito muito significativo". Feito esse que, ressalva, foi obtido "em parceria com a comunidade *Xbox LIVE*, após o lançamento do *Kinect*, que tantos recordes bateu".

Tommaso Veronesi

PACK "ESCALATION" JÁ DISPONÍVEL PARA «CALL OF DUTY: BLACK OPS»



A espera dos fãs de *Call of Duty: Black Ops* terminou. Desde o dia 3 de Maio que já podem partir à descoberta do novo *pack* "Escalation". Para o obter, os interessados terão de desembolsar cerca de 10€ - ou dispor de 1200 *Microsoft Points*. O esforço traduzir-se-á em 5 mapas *multiplayer* novinhos em folha e no *zombie mode* "Call of the Dead". Trata-se de um formato que homenageia o mestre do terror George Romero e, como tal, está recheado de estrelas que nos habituámos a ver em produções do género. Um pack de luxo, a não perder.

Margarida Cunha

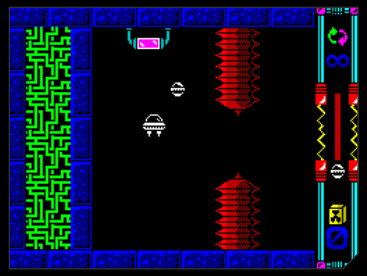
Spectrum

Novos jogos para ZX Spectrum



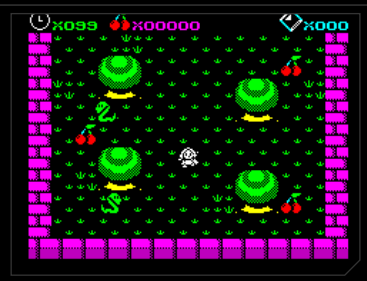
Nome: PAC-TXT
Distribuição: Hooy-Program

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 porquê? 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 princípio 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 divertidíssimo 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

PC

Comando de movimento



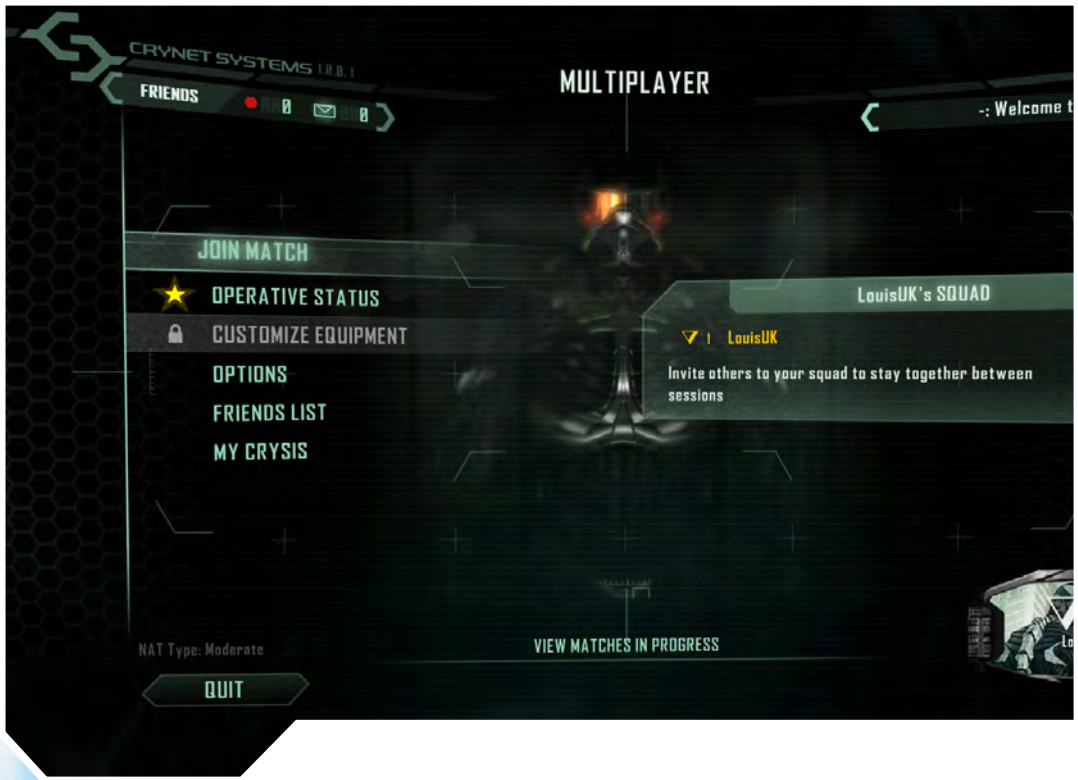
A *Nintendo* introduziu nesta geração os comandos movimento. Depois da *Sony* e a *Microsoft* terem optado por seguir (em parte) esse caminho, é a vez dos jogadores do PC se poderem dar a esse luxo, pois a *Razer Hydra* decidiu criar um comando de movimento para o PC. O que estava inicialmente planeado para sair juntamente com o jogo *Portal 2*, acabou por ser adiado para Junho. Este comando funciona à base de magnetismo (20 vezes mais fraco do que o campo magnético do planeta Terra). A lista dos jogos compatíveis com este comando pode ser vista aqui:
http://www.razerzone.com/minisite/hydra/supportedGames

■ **Luis Filipe Teixeira**





Crysis 2 surge num ambiente de grande expectativa. Se por um lado os fãs exigiam mais e melhor relativamente ao seu antecessor, por outro, tínhamos recentes sucessos com jogabilidade semelhantes que facilmente podiam colocar em cheque este novo título.
Felizmente *Crysis 2* passa ao lado deste desassossego e destaca-se pela sua qualidade única, composta por momentos singulares, de uma beleza destrutiva não muitas vezes vista, conseguindo apesar disso, manter toda a base e ideologia do seu predecessor, o que faz com que existam muito poucas coisas para as quais se possa apontar o dedo.
A história passa-se no ano de 2024, numa Nova Iorque arrasada. Um estranho vírus (nunca sabemos muito bem do que se trata) corrói praticamente toda a humanidade e a cidade encontra-se num estado de guerra caótico que culmina com uma invasão alienígena. Um soldado de nome Alcatraz é chamado para intervir e depressa se vê dentro de um fato especial – *nanosuit* – uma "fatiota" semi-viva que se comporta como um autêntico arsenal de guerra com inteligência artificial.
É precisamente a partir deste ponto que o jogo ganha vida. Este *nanosuit* faz-se acompanhar de uma total espectacularidade nunca antes alcançada neste tipo de conceito de videojogo. E para mim a grande "personagem" da história é mesmo a dita vestimenta. A perspectiva da jogabilidade é na primeira pessoa – sempre a partir de dentro do fato – que nos oferece vários modos, várias opções que permitem actualizações (a partir de um menu existente na mão em que cada dedo corresponde a um novo *upgrade* – muito *hi-tech*) conforme o desenrolar da história. Existem três modos com os quais podemos e devemos trabalhar, cada um para o objectivo específico. O "Stealth" dá a Alcatraz o poder da invisibilidade, todavia sinto que deveria ter mais animações para assaltos e ataques furtivos do que aquelas que nos são disponibilizadas. "Strength" garante investidas mais





poderosas, aumenta a velocidade de movimento bem como permite saltar mais alto e mais longe. "Armor" faz de nós autênticas máquinas de guerra em modo "full-contact". O senão é que todos estes modos gastam energia rapidamente pelo que devem ser utilizados com perspicácia e sabedoria. A passagem entre modos é feita de forma fluida e intuitiva e podem ser experimentados extensivamente ao longo do jogo.

A envolvência de todo o espaço cénico é gigantesco e detalhadamente delicioso. A sonoplastia é aprimorada e adequada para cada composição, personagem ou situação e os sons de guerra são do melhorzinho que já vi. A música, toda ela fantástica, é dos aspectos que mais contribui para a inserção no ambiente do jogo. Os espaços pelos quais a personagem vai passando são vastos e variados. A luminosidade dos cenários é notável e óbvia, o que foge à regra do que tem existido nos *FPS*, normalmente com tonalidades bem mais escuras e indistintas. A inteligência artificial dos adversários é genericamente boa. O comportamento dos inimigos vai sendo alterado conforme a repetição das cenas. Desta forma nunca sabemos qual a reacção ou caminho que o adversário vai tomar. Todavia também se encontram momentos de pouca lucidez (para não dizer mesmo nenhuma), portanto não se admirem quando virem *aliens* a andar à roda em círculos intermináveis completamente alheios ao que se passa à sua volta – *bugs/ gafes técnicas* que não se justificam com a qualidade evidenciada desde o início de *Crysis 2*.

Tanto a jogabilidade como o desenrolar da narrativa são bastante *user friendly*, ainda que a meu ver, e no que toca ao segundo aspecto, algo repetitiva. Os inimigos a combater são praticamente sempre os mesmos, salvo uma ou outra excepção e não existe assim uma variedade





tão grande de personagens com quem digladiar. Matar alguns espécimes de *aliens* pode revelar-se uma verdadeira aventura de frustração, pois estes literalmente não param quietos de tal forma que quando damos conta já praticamente não temos munições. No que diz respeito à história em si, também esta vai deixando algumas pontas soltas – o que acaba por não ser grave – e só para o fim é que começa tudo (mais ou menos) a interligar.
O modo *multiplayer* é composto por soldados em confronto directo equipados com as capacidades presentes no modo *Single* Player, sendo que as características do *nanosuit* estão mais completas, contribuindo dessa forma para uma maior polivalência para o jogador. Vários modelos de jogo, mapas, cenários a roçar a perfeição, a possibilidade de irmos actualizando as armas, semelhante ao que já acontecia em *Call Of Duty* e grandes doses de destruição garantem, seguramente, várias horas de entretenimento.
Em suma *Crysis 2* é um dos melhores *FPS* da actualidade. Robusto, dono de uma beleza bélica alucinante, com um guião genericamente bem estruturado recheado de elementos e momentos absolutamente fantásticos. A adrenalina e a diversão são constantes, o *nanosuit* é uma verdadeira pérola o que se traduz numa experiência intensa. E para exemplares como este só me resta mesmo dizer, venham mais assim!

André Santos

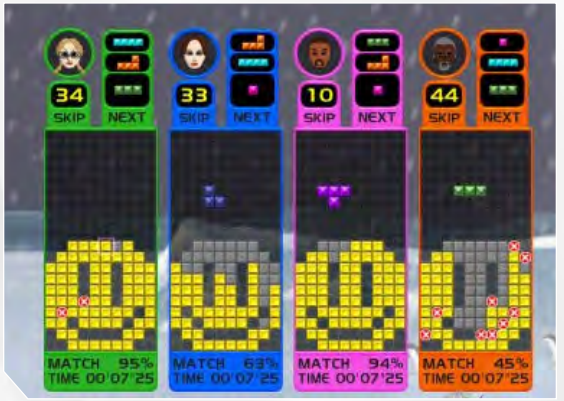
Crysis 2

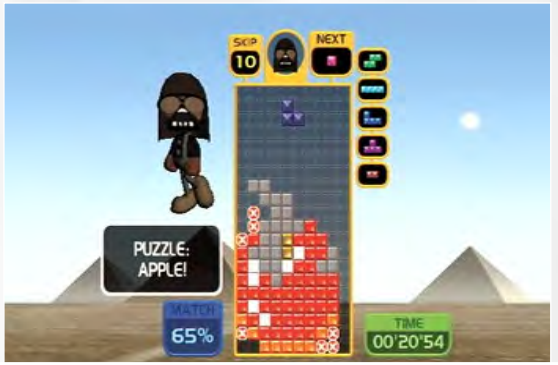
2011 - PC

JOGABILIDADE	5	SOM	5
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	4+

5









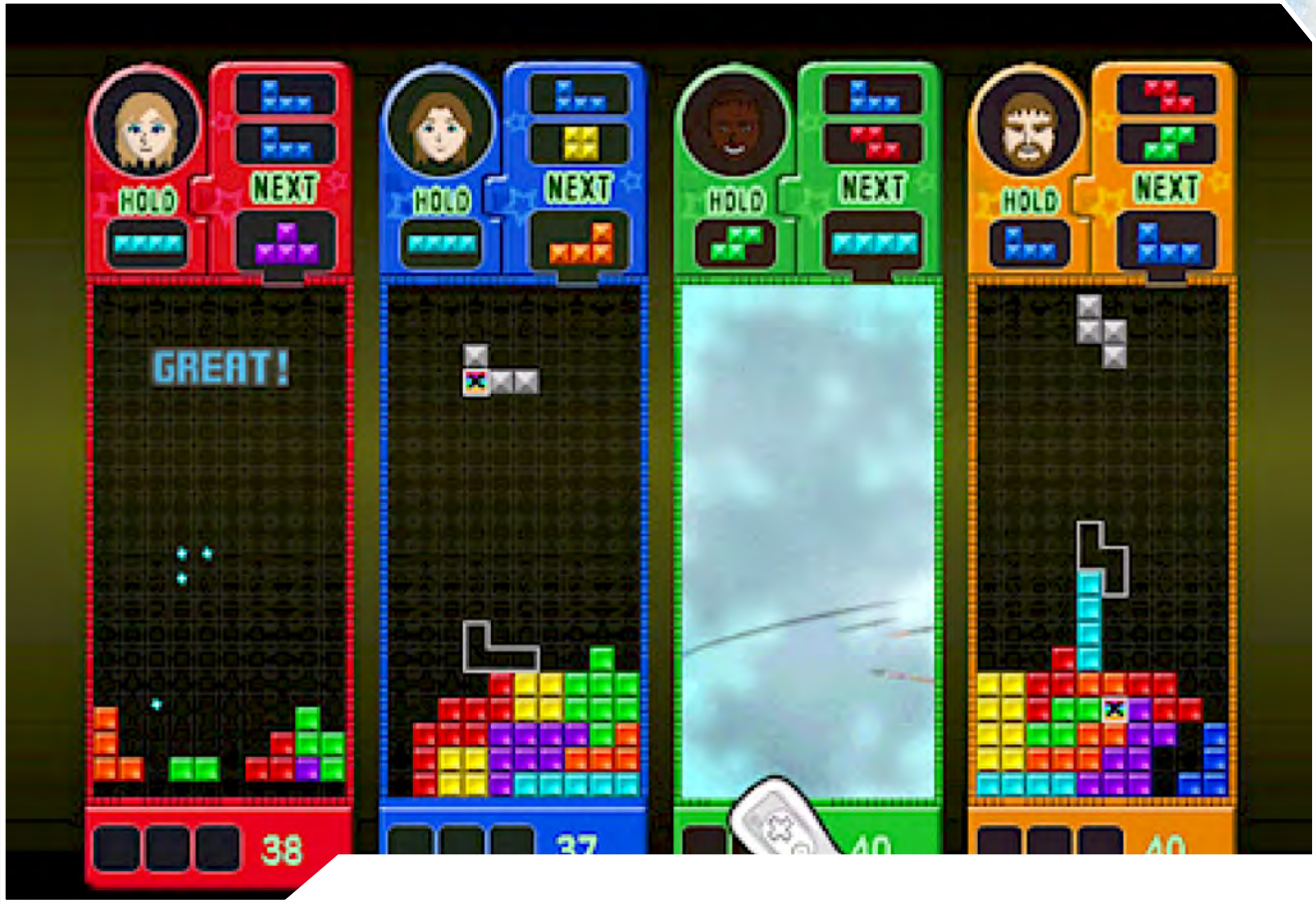
Tetris ficará na história dos videojogos como uma das obras interactivas mais emblemáticas e viciantes de sempre neste pai dos puzzle games desenvolvido por Alexeiy Pajitnov na antiga União Soviética (em 1984). Este jogo é um dos principais responsáveis pelo sucesso da primeira consola portátil da *Nintendo*, o *Gameboy* e tem vindo, desde então, a preencher os minutos e horas de jovens dos 7 aos 77 anos.

O nosso objectivo é fazer a melhor pontuação possível enquanto agrupamos peças de diferentes formatos que descem pelo ecrã tentando criar linhas completas que desaparecem como recompensa. Se conseguirmos fazer 4 linhas de uma só vez, temos a pontuação máxima possível numa jogada a que chamamos *Tetris*. Individualmente ou contra amigos, este sempre foi um jogo abstracto mas viciante que nos leva a passar uns bons bocados abstraídos da realidade.

Ao longo dos anos foram feitas dezenas de versões deste jogo e sendo assim, existirá mais alguma coisa a dizer sobre Tetris?

Sim!

Em *Tetris Party* para a *Wii* temos a hipótese de jogar sozinhos ou contra 3 amigos na habitual batalha de peças e linhas coloridas e, tal como seria de esperar, a jogabilidade é óptima. Algumas inclusões novas vêm na forma de *power ups* originais que são adquiridos à medida que fazemos linhas e que nos permitem prejudicar os nossos adversários (tapando-lhes o ecrã, aumentando a velocidade de queda das peças, etc…) ou, por outro lado, beneficiar-nos (reorganizando as peças duma forma mais conveniente, limpar linhas automaticamente, entre outros).





Este jogo apresenta também inúmeros modos alternativos ao original (que será sempre o predilecto) que valem a pena ser experimentados. Esses modos vão desde *Tetris Cooperativo* em que vários jogadores partilham trabalho num ecrã mais largo que acomodará as peças, a uma espécie de corrida entre peças que descem um labirinto. Uma interessante mistura entre *Tetris* e *Pixelart* marca também presença em que com um número limitado de peças temos que tentar reproduzir uma imagem dada.

Tetris Party é essencialmente uma celebração do que o é tradicional jogo *Tetris*, mantendo viva a sua presença nas consolas actuais. Propõe ainda algumas variações interessantes que demonstram que existe potencial para continuar a desenvolver este conceito e dá-lo a conhecer a futuras gerações.

■ **João Sousa**

Tetris Party

2010 - Wii

JOGABILIDADE	5	SOM	3
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	5

4+





Dexter The Game é baseado na personagem que tem protagonizado uma das melhores séries televisivas da actualidade. Dexter é um analista forense especializado na investigação do sangue. Por sua vez ao mesmo tempo que ajuda o departamento de homicídios de Miami a resolver os mais diversos assassinatos, também acumula as funções de um vingador que persegue e assassina "outros" vilões, quando a justiça se revela incapaz de o fazer.

A personagem assumida por nós é desta feita a de um verdadeiro *serial-killer* – aliás o preferido da América. Com ele vivemos os dilemas, sentimos as dúvidas, temos que controlar o ímpeto e seguir um código restrito e fiável que tem conseguido manter Dexter no anonimato. Todas estas componentes são vividas no jogo, sendo necessário escolher opções e situações diferentes para manter o protagonista no activo, facto este que me parece muito adequado tanto ao universo do videojogo como da série.

No que diz respeito à componente gráfica é bastante agradável à vista. Os cenários e praticamente todo o grafismo são apresentados numa perspectiva tridimensional. O nível de detalhe das personagens é requintado sendo facilmente perceptível identificar todos os elementos do elenco, pelo menos para quem acompanha religiosamente todos os episódios. Como curiosidade, todos eles partilham uma característica muito "interessante" – é que são todos retratados com uns quilinhos a menos em comparação com os interveniente "reais" – facto que confesso, achei alguma piada. Sonoramente somos também presenteados com as vozes originais o que parecendo que não, dá outro impacto à história. Da mesma forma a música é um ponto a ter em atenção. Além de aparecerem trechos inéditos, toda as faixas respeitam no seu todo tanto a série como a personagem. Assim para quem gosta de Dexter, mais agradado vai ainda ficar quando ouvir o *loading* inicial e a consequente banda sonora.





Mas nem tudo é pacífico. Se visualmente o jogo é estimulante, o mesmo já não se pode dizer da jogabilidade que não é nada atractiva. Dexter aparece sempre de costas (mais ou menos como se processa um *RPG*) e os controlos são tudo menos práticos ou amigáveis. O rato, que daria um tremendo jeito para visões 360°, apenas assume esta função se mantivermos pressionado o seu botão direito. Mas mesmo assim nunca se chega a obter uma perspectiva frontal da personagem principal, pois este automaticamente também roda. O espaço envolvente é reduzido e há barreiras invisíveis que nos estrangulam os movimentos, ao ponto de por vezes esbarrarmos no nada, impedindo a nossa deslocação de forma ampla e sem restrições. Por outro lado esta situação contrasta com a imensidão de tarefas que temos para fazer desde mini-jogos, muito bem enquadrados aliás, e a facilidade com que "saltamos" de local para local, utilizando a ferramenta "GPS" onde nos aparece uma lista de locais aos quais podemos aceder.

Apesar de nalguns aspectos ter uma vertente semelhante à de *The Sims*, em que nos temos que preocupar com algumas actividades "redundantes", como sair com Rita e levá-la a jantar, sinto que é um jogo pouco intuitivo, no qual tive a necessidade de recorrer, por diversas vezes, à opção "Journal" que apresenta no fundo uma lista de objectivos a cumprir para terminar a tarefa para assim lá poder seguir viagem, pois de outra forma e mesmo recorrendo aos diálogos, nem sempre é fácil e objectivo aquilo que querem que façamos.

É, ou pelo menos seria, de esperar que um *serial-killer* tivesse alguma capacidade de camuflagem e furtividade para conseguir apanhar alguns dos seus alvos. Mas também esta secção não resulta. O sistema utilizado é algo contextualmente deslocado e não basta ajoelhar ou esconder o





personagem para este magicamente desaparecer do "radar" do inimigo. Piora, quando tentamos avançar Dexter e este se encontra ajoelhado, pois resulta em movimentos trapalhões pouco práticos e incisivos.
Inclusivamente houve alturas em que nem o mover consegui. Da mesma forma as teclas de controlo são as do teclado e não existe a possibilidade de redefinirmos a nosso belo prazer as opções para controlar a movimentação.
A interactividade com elementos envolventes é aceitável. Os objectos nos quais é suposto interagirmos apresentam um brilho discreto e são várias as opções que vão surgindo conforme o que se vai abordando. Para as pessoas basta aproximarmo-nos para que seja possível escolher a opção "Talk To". É nos diálogos que está outro dos pontos fortes. Estes são fantásticos e perfeitamente adequados ao estilo e à história do jogo. Quando dialogamos com outros intervenientes é-nos dada sempre a possibilidade de escolhermos entre várias respostas e cada uma leva a outra afirmação ou consequente pergunta. É um excelente trabalho de organização narrativa. A linha temporal bem como o desenrolar da mesma – baseada na primeira temporada da série televisiva (ou não tivesse o guião sido escrito pelo mesmo autor de *Dexter*) – é agradável e bastante preenchida com várias actividades paralelas. Não sei até que ponto este jogo conseguirá captar a atenção de quem não conheça ou siga a série, é certo, mas da mesma forma e apesar de algumas situações problemáticas (umas mais graves do que outras) não deixam de ser cinco níveis muito engraçados de se jogar e umas horas bem passadas. E bem vistas as coisas, quando é que noutra situação podemos ser *serial-killers* sem consequências para nós?

André Santos

Dexter - the game

2011 - PC

JOGABILIDADE	3	SOM	4
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	3





Os fãs de jogos *indie* estão certamente familiarizados com o *Humble Indie Bundle*, que nos trouxe um conceito onde escolhemos nós o preço a pagar por um dado pacote de videojogos *indie* – podendo inclusive decidir que percentagem do preço por nós estabelecido irá para os produtores dos videojogos, efeitos de caridade, etc.Na sequência deste projecto têm sido divulgados jogos *indie* de excelente qualidade que, primando pela sua simplicidade e conceitos inovadores, conseguem cativar e até mesmo afastar (nem que apenas temporariamente) público dos jogos *mainstream*.Um destes jogos é *Revenge of the Titans* que, embora não apresente um conceito totalmente inovador, consegue pegar num género, *Tower Defense* que, apesar de bastante popular, se tem vindo a desgastar com o tempo, principalmente devido aos jogos serem todos bastante similares entre si.Existem três características que tornam este título completamente diferente de todos os *Tower Defenses* que já joguei (e acreditem que não foram poucos). Em primeiro lugar, este possui um modo campanha onde os recursos recolhidos e os *upgrades* pesquisados subsistem entre níveis, o que obriga o estratega que existe em cada um de nós a encolher de medo face às decisões e sacrifícios que teremos que fazer em cada nível. Um aparente passeio no parque durante a primeira parte da campanha – deixando no ar uma ideia de que o jogo padece de desafios – rapidamente se torna num colapso total da nossa estratégia. De imediato verificamos que o facilitismo de que usufruímos











nos primeiros níveis se tornou numa factura que não podemos pagar nos níveis mais avançados, obrigando-nos a repeti-los de forma a racionar e usar os recursos de forma inteligente.A segunda característica que me surpreendeu pela positiva foi o facto dos *titans* não se movimentarem em linhas estáticas e pré-determinadas como acontece na maioria dos jogos deste género, mas de apresentarem um comportamento deveras hostil caso a sua linha de visão se cruze com alguma das nossas defesas – e em poucos segundos levamos as mãos à cabeça a vê-los desviarem-se minimamente do caminho esperado e levarem com eles as nossas belas torres que tipicamente são incólumes.A última deve-se ao facto deste *Tower Defense* também conter alguns aspectos de *RTS,* obrigando a nossa atenção constante na recolha de recursos, reabastecimento de munições, etc.Outro aspecto que também me agradou no jogo foi o factor *random* deste, visto que ao repetirmos cenários podemos ter uma experiência de jogo bastante distinta devido às diferenças de *powerups* obtidos.Para terminar, em associação a esta jogabilidade viciante, podemos também contar com um design bastante interessante e apelativo, um fantástico *retro chic* que tira o máximo proveito do esquema de cores com tons vermelho-verde. Sem dúvida um jogo a não perder pelos fãs do género.

Jorge Fernandes

Revenge of the Titans

2010 - PC

JOGABILIDADE	4+	SOM	3+
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	4

4





Kung Fu Master é um jogo arcade desenvolvido pela *Irem,* em 1984, baseado no filme *Kuai can che* (1984) com *Jackie Chan* no papel principal. Um ano depois, a *Nintendo* obteve a licença do jogo, portando-o para a *Famicom*. Na Europa, saiu em 1987.

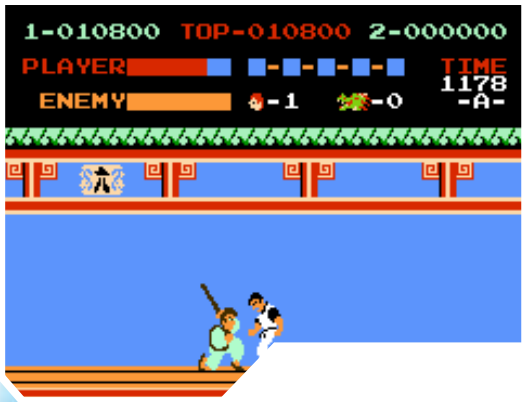
A história é simples: Mr. X raptou Sylvia, a namorada de Thomas, e agora este tem de a salvar. Esta encontra-se no quinto andar de um dojo (local onde se treinam artes marciais japonesas), por isso cabe-nos a nós, enquanto Thomas, percorrer cada um dos cinco andares, combatendo todos os adversários que nos aparecerem à frente. Com isto já deu para perceber que estamos perante um dos jogos mais curtos da *NES*. São cinco os níveis. Cada um corresponde a um andar do dojo. Cada andar apresenta-nos inimigos mais difíceis de derrotar. É verdade que a maior parte deles pode ser derrotada com um simples golpe, mas a dificuldade está em desviarmo-nos dos ataques deles. No primeiro nível, podemos encontrar dois tipos de adversários: os que nos tiram energia apenas quando nos agarram (é verdade, não há verdadeiros golpes vindos deles) e os que lançam facas na nossa direcção. Mais tarde podemos encontrar dragões que cospem fogo, serpentes, anões que saltam, abelhas ou bolas de fumo que lançam dardos (leram bem!). Estes vão aparecendo cada vez em maior número. Temos também de enfrentar um inimigo mais forte no final de cada nível: o primeiro ataca-nos com um pau; o segundo lança-nos um boomerang (ao contrário das facas, este regressa na nossa direcção); o terceiro é um gigante careca especialista em murros; o quarto é um mágico que nos lança bolas de fogo ou dragões pequenos; e o quinto é Mr. X em pessoa, adversário que consegue recuperar energia perdida durante a luta.

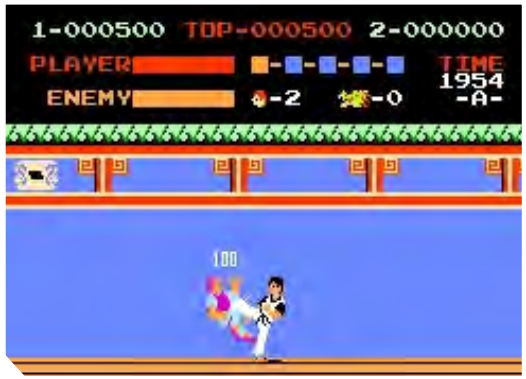
Falando dos comandos, estes são simples e bastante intuitivos. O botão A serve para dar um murro e o botão B para dar um pontapé. Podemos também dar murros e pontapés durante um salto (que executamos ao carregar para cima) ou enquanto nos agachamos (ao premir para baixo). Normalmente passamos o jogo todo carregando apenas na tecla











dos murros ou na dos pontapés. Isso depende de jogador para jogador. É raro aquele que usa ambas as técnicas de forma equivalente.

No início, podemos ter dificuldades em derrotar os diferentes inimigos que vamos encontrando ao longo da jornada mas, com o tempo, iremos achar fácil acabar o jogo sem grande esforço. Exacto, *Kung Fu* pode ser acabado em quinze minutos (com algum treino, até em metade desse tempo). No entanto, e devido ao nível de dificuldade que vai aumentando, teremos de recomeçar várias vezes do início até conseguirmos chegar ao fim. Depois de termos derrotado Mr. X, o jogo recomeça com uma maior quantidade de inimigos mas, como são exactamente os mesmos tipos de inimigos, não existe grande incentivo para continuarmos a jogar.

Os gráficos são bastante fracos. Os níveis apenas se diferenciam uns dos outros através dos inimigos. Todos eles apresentam o mesmo padrão visual e os próprios cenários são bastante simples sem grandes pormenores.

Os efeitos sonoros são engraçados mas apenas isso. Sempre que Thomas faz um ataque emite um som "à Bruce Lee" ("Ha! Ho!"). Os risos de um inimigo quando nos derrota também valem alguns pontos a favor. A banda sonora é também simples, cumprindo o necessário.

Todos estes pontos menos bons são desculpáveis por este ter sido um dos primeiros títulos para a *NES*. Podemos até dizer que foi um dos primeiros *side-scrolling beat'em up* a ser desenvolvido.

Kung Fu é um jogo simples e engraçado que nos ajuda a ter um (curto) bom tempo nostálgico.

Luis Filipe Teixeira

Kun Fu

1987 - NES

JOGABILIDADE	3	SOM	2+
GRÁFICOS	2	LONGEVIDADE	1

2





Em 1985 a *CRL Group* lançou para o *ZX Spectrum Formula One*, onde o jogador assume o papel de *manager* de uma esquadra de Fórmula 1 e gere todos os seus recursos, desde a escolha de patrocinadores, *budget* para pilotos, montante investido na equipa de mecânicos, entre outros aspectos relacionados com a gestão de um construtor de Fórmula 1. Depois de escolhermos o número de jogadores, que pode ir até uns fascinantes seis, somos convidados a optar pelo grau de dificuldade, que vai de *novice* a *expert*. Em seguida passa-se à escolha das equipas, onde não faltam as conhecidas *Ferrari*, *McLaren* ou *Renault*. Ainda antes de começar a correr, há que optar pelos *sponsors*, numa época onde a indústria tabaqueira se exibia um pouco mais à vontade. No que toca a pilotos, não faltam *Niki Lauda, Alain Prost, Nelson Piquet* ou *Nigel Mansell*, além de uma promessa chamada *Airton Senna*, que em *Formula One* até é dos pilotos mais baratos para trazermos para a nossa equipa. Escolhidos os pilotos, é altura de continuarmos a investir, agora nos bólides e equipa. A verba, no jogo disponível em libras, pode ser empregue em diferentes categorias entre as quais *Driver, Power, Car* ou *Crew.* Em todas as categorias é possível comprar de novo ou melhorar o já existente (por ex. comprar um novo *chassis* ou fazer um *upgrade*). Definida a grelha de partida (podemos, ou não, ter os nossos pilotos entre os mais rápidos, dependendo do investimento realizado), é chegada a hora da corrida, após a escolha dos pneus (há cinco tipos diferentes, entre os quais *slicks*,







intermédios e pneus de chuva), de acordo com a previsão do tempo. Durante a corrida, a visão oferecida remete-nos para a recta da meta, com os bólides a passar a alta velocidade a cada volta. Um painel mostra os tempos e classificações e quem pensa que esta parte é aborrecida está muito enganado. É que existem informações constantes sobre os pilotos a passar em rodapé, com a possibilidade de existirem acidentes, motores partidos, entre outros problemas que podem afastar os pilotos da pista. Pode-se ainda trocar de pneus a meio da corrida, algo que é feito pelo próprio jogador, num momento de grande tensão. Resta esperar que o tempo dispensado nas boxes não nos faça cair muitos lugares na classificação.

Os menos atentos à cena "retro" podem até pensar que estamos a falar de um jogo perfeitamente actual. Tirando os gráficos - para o Spectrum até não estavam nada mal para a época - *Formula One* é um jogo perfeitamente contemporâneo e dava certamente uma excelente reconversão ou *clone*.

Hugo Gomes

Formula One

1985 - Zx Spectrum

JOGABILIDADE	4	SOM	4
GRÁFICOS	3	LONGEVIDADE	5

4



VS



Em Julho de 1996 foi publicado *Star Ocean*. O seu lançamento, com o carimbo de qualidade da *Enix*, marcou porventura o final da era da *Super Nintendo* e fê-lo com categoria e muito fogo de artifício, pois foi sem dúvida um jogo que transcendeu todas as capacidades da consola, dando início a uma grande *franchise*. Nos dias de hoje é comum ouvir-se dizer que o jogo X tira o partido máximo da consola Y, só para chegar o próximo título e dizer que afinal esse não foi bem o caso, e que este é que tira realmente todo o proveito do *hardware* disponível… e, mais tarde, novo desapontamento. No caso de *Star Ocean*, essa questão não se coloca. O único senão foi o facto deste cartucho nunca ter visto a luz do dia fora de território nipónico. Mas isso não o impediu dos fãs jogarem e divulgarem a nível internacional, quer pelas tradicionais *Roms* traduzidas, quer pelos próprios cartuchos pirateados que foram feitos com a versão traduzida – o que demonstra o trabalho e o carinho que foi desde logo concedido a esta *franchise.*

A história mescla na perfeição aspectos futurísticos de ficção científica e o tradicional e sempre popular estilo medieval, o que se revelou uma fórmula de sucesso, não afastando os tradicionais amantes de *RPG's* medievais e atraindo velhos jogadores que já se tinham aborrecido com as histórias que se tornavam cada vez mais similares. Mas não foi em termos de história que *Star Ocean* mais se destacou (embora não lhe falte razões para isso), mas sim pela introdução de um novo nível de profundidade no desenvolvimento das personagens.

Baseando-se numa grande diversidade de *skills*, obrigava a uma escolha bem ponderada de como construir as nossas personagens (apostar em magias, ataques, criação de itens, etc…), e principalmente num novo conceito chamado *Private Actions* – que consistia em introduzir um relacionamento entre elas que influenciava o decorrer do jogo.*Star Ocean* foi também um dos primeiros *RPG's*, intitulados de acção, a ter um sistema de combate em tempo real, onde controlávamos uma personagem (sendo as restantes controladas por uma IA) e tínhamos de tomar decisões estratégicas, variando entre uma aproximação aos nossos

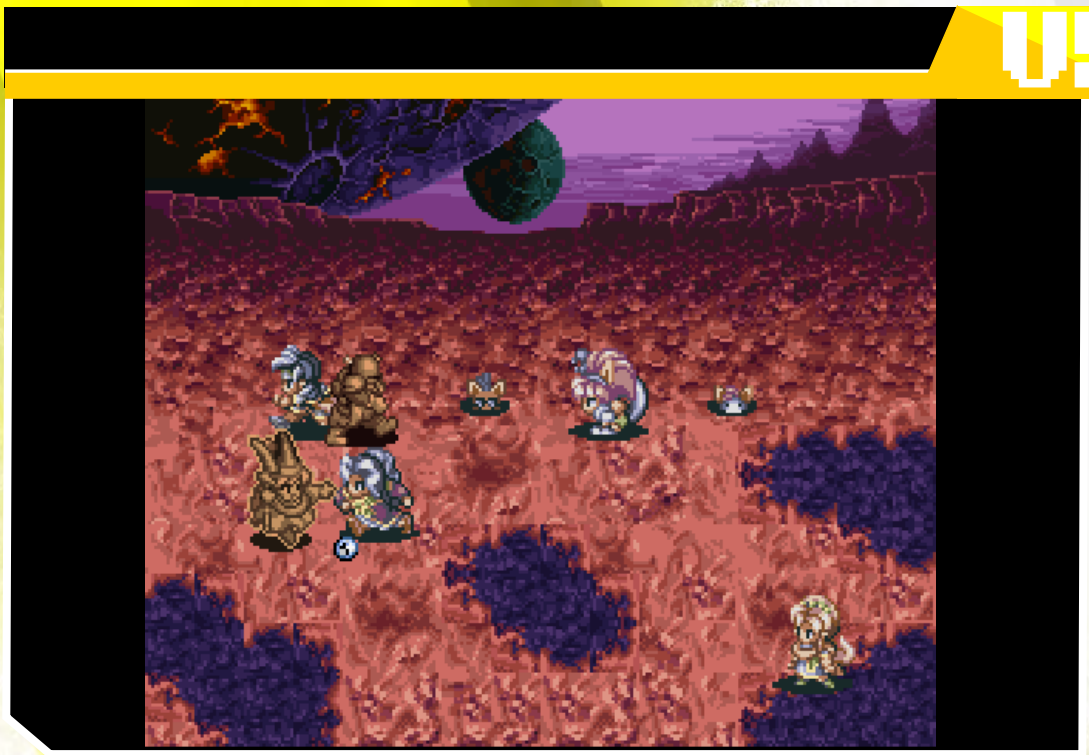


VS



inimigos para usarmos ataques/técnicas especiais de curto alcance, ou um afastamento para evitar que estes usem este tipo de técnicas e nos permitam a execução de técnicas de longo alcance. Por fim, em termos sonoros e gráficos, este jogo é simplesmente o melhor que a *Super Nintendo* tem para oferecer.

Quem não teve ainda contacto com o jogo via emulação ou possivelmente através do seu *remake* *Star Ocean: First Departure* publicado na *PSP*.E eis que chegamos a Fevereiro de 2010 e *Star Ocean: The Last Hope International* é lançado para a PS3, continuando em grande glória esta *franchise* clássica. Começando pela sua história, é feita uma ponte perfeita para os seus predecessores, e de forma bastante inteligente, visto este título ser uma prequela dos anteriores. Em *The Last Hope* podemos contar com os padrões de qualidade a que *Star Ocean* nos habituou: batalhas frenéticas, personagens bem construídas e distintas entre si, quer a nível de habilidades como de comportamento, e um sistema de jogo bastante apelativo, com especial destaque para o sistema de combate e criação de itens.O sistema de combate foi bastante melhorado, sendo que as principais diferenças consistem, em primeiro lugar, na possibilidade de saltar numa dada direcção para nos aproximarmos dos inimigos ou evitar ataques; em segundo, no facto de conseguirmos apanhar os nossos inimigos desprevenidos quando nos atacam directamente, despoletando um contra-ataque intitulado *blindside.* A estes acrescenta-se o *Bonus Board,* que é um sistema de recompensas baseado na maneira como acabamos com os inimigos. Quando bem usado, permite-nos evitar parcialmente o usual *grinding,* concedendo bónus de experiência e *skill points*, e recuperar grande parte do HP e MP perdidos na batalha, tornando-se um aspecto que rapidamente quereremos dominar.Em termos de história voltamos a ter novamente uma mistura perfeita entre tecnologia, medievalismo e magia, tudo bem envolvido nos típicos moldes dos *JRPG's*, originando uma história cativante mas ao mesmo tempo repleta de pequenos clichés. Como já é hábito nos *RPG's* de nova geração, contamos com *cutscenes* bastante



VS



elaboradas, contendo grafismo de elevada qualidade e até mesmo beleza. Para os fãs mais atentos, certamente irão reconhecer vários elementos dos títulos anteriores, como a nave *Calnus*, o planeta *Roak*, e até mesmo as várias referências a *Asmodeus* (desperta memórias não?).

O grafismo apresenta-se ao mais alto nível e, devido à combinação dos elementos tecnológicos com a natureza, somos contemplados com uma grande diversidade de cenários, o que nos leva a ter prazer em explorá-los. A música também é bastante apropriada e felizmente nesta versão *PS3* temos a opção de usar as vozes originais em japonês, evitando o terrível *voice-over* efectuado para o inglês, o que também nos permite atribuir uma pontuação alta na categoria de som.Como no título original, podem contar com um desenvolvimento de personagens bastante rico, especialmente em *skills* não tradicionais como "cozinhar". De facto, em *The Last Hope* podem contar em despender muito tempo para evoluir este tipo de habilidades, de forma a conseguirem recolher os variadíssimos ingredientes necessários para a criação de itens e equipamento, aumentando bastante a personalização das personagens e longevidade do jogo.É bastante interessante analisar o progresso e a evolução que *Star Ocean* teve até aos dias de hoje, tendo envelhecido bem como um bom vinho. Verifica-se também que a equipa de desenvolvimento soube tirar um bom proveito nos avanços tecnológicos para vincar ainda mais alguns aspectos característicos de Star *Ocean*. Por outro lado, ainda se notam alguns elementos que já há muito deixaram de fazer sentido mas que, por uma razão ou outra, ainda aparecem de forma geral nos *RPG's* dos dias de hoje, como o cancro dos *save points* localizados.

Em última análise, *The Last Hope* consegue capturar a mística de *Star Ocean*, revitalizando a *franchise* e deixando em aberto o futuro das nossas aventuras pelo espaço…

Jorge Fernandes







NINTENDO 64

A *N64* foi uma consola única na sua geração, com cerca de 32 milhões de unidades vendidas e 387 jogos PAL é indiscutível a sua importância na história dos videojogos.

Sendo uma das poucas consolas da sua geração ainda a apostar em cartuchos, o seu valor de coleccionismo é bastante amplo. Talvez porque ao contrário das suas concorrentes mais directas [*PS1* e *Sega Saturn*], os seus cartuchos resistem melhor ao tempo do que a tecnologia lazer e respectivos *CD's,* o que diminui o risco de aquisição dos seus jogos. Também temos de ter em conta o objecto em si, cada videojogo é quase único; alojado numa caixa de cartão, com suporte para o cartucho, manuais, livros ou outros itens, tornam cada exemplar atractivo, mas igualmente mais difícil de preservar em óptimas condições e assim mais desejado.

Todas estas circunstâncias são mais que suficientes para publicarmos em estreia absoluta em Portugal, a lista completa de todos os jogos PAL da *N64,* dedicada a todos os coleccionadores ou interessados em possuir esta consola mítica da *Nintendo*.

IvanFlow

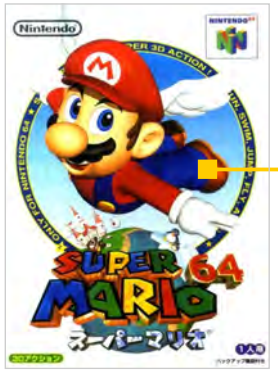
Como distinguir um jogo PAL



Super Mario 64 - PAL
Normalmente, um jogo PAL [EU] tem duas características; a primeira é o selo de qualidade *Nintendo* ser redondo e não oval [NTSC]; a segunda, o design das caixas envolve geralmente um rebordo negro.

Super Mario 64 - NTSC [US]
As versões americanas dos jogos da N64 distinguem rapidamente, porque possuem as imagens ou *artwork* do jogo expandidas para ocuparem todo o espaço da caixa, e o rebordo ser normalmente vermelho.





Super Mario 64 - NTSC [JAP]
Os jogos oriundos do Japão distinguem imediatamente pela sua verticalidade ao contrário das outras versões, que são vendidas em caixas horizontais. O *artwork* também costuma ser ligeramente diferente de outras regiões.

Acessórios PAL fundamentais



Rumble Pak
A função de vibração na *N64* está somente disponível após a aquisição deste periférico. Essencial para alguns jogos como *Zelda Ocarina of Time* ou *Lylat wars*.



Memory Pak
Memória adicional para permitir ao jogo aumentar o seu espaço de salvaguarda. Poucos videojogos utilizam este periférico, mas ajuda decisivamente em alguns.



Expansion Pak
Este acessório permite expandir a memória da *N64*, de 4MB para 8MB. Permitindo assim a alguns jogos melhorarem gráficos ou texturas. *Donkey Kong 64, Zelda Majora's Mask* e *Perfect Dark* utilizam esta opção.



Transfer Pak
Essencial para os jogos da saga *Pokémon,* o *Transfer Pak* permite que a consola e o *Game Boy* troquem de informações, aumentando as possibilidades de alguns jogos dos dois sistemas.

A LISTA COMPLETA DE TODOS OS VIDEOJOGOS PAL PARA A N64 [Europa e Austrália]

Muito comuns

- 1080º Snowboarding ☐
- Banjo-Kazooie ☐
- Diddy Kong Racing ☐
- Excite bike 64 ☐
- Extreme-G ☐
- F1 Pole position ☐
- F-Zero X ☐
- Fifa 64 ☐
- Fifa 99 ☐
- Fifa: road to the world Cup ☐
- GoldenEye 007 ☐
- Gt 64: Championship edition ☐
- International Superstar Soccer 64 ☐
- International Superstar Soccer 98 ☐
- The legend of Zelda- Ocarina of time ☐
- Lylat wars ☐
- Mario Kart64 ☐
- Mario Party ☐
- Mario Tennis ☐
- Mission: Impossible ☐
- Pilotwings 64 ☐
- Pokemon Stadium ☐
- Starwars: Rogue Squadron ☐
- Super Mario 64 ☐
- Turok 2: Sedds of evil ☐
- V-Rally: Edition 99 ☐
- Wave race 64 ☐
- World Cup 98 ☐



F-Zero X

Comuns

- 007: The world is not enough ☐
- Armorines:project SWARN ☐
- Automobil: Lamborghini ☐
- Bettle Adventure Racing! ☐
- Blast corps ☐
- Body Harvest ☐
- Bomberman 64 ☐
- Bomberman hero ☐
- Buck Bumble ☐
- Bug's life ☐
- Bust-A-Move 2: Arcade edition ☐
- Bust-A-Move 3 DX ☐
- Carmageddon 64 ☐
- Castlevania ☐
- Clayfigther 63 1/3 ☐
- Command and Conquer ☐
- Cruisi'n USA ☐
- Cruis'n World ☐
- Donkey Kong 64 ☐
- Eartworm Jim 3D ☐
- ECW_ Hardcore revolution ☐
- F1 World Grand Prix ☐
- F1 World Grand Prix II ☐
- Fighters Destiny ☐
- Forsaken ☐
- Glover ☐
- Hybrid Heaven ☐
- International Track and field ☐
- Jeremy McGrath Supercross 2000 ☐
- Jet Force gemini ☐
- Kobe Bryant in NBA courtside ☐
- Lego Racers ☐
- The legend of Zelda: Majora's Masks ☐
- Magical Tetris challenge ☐
- Mario Golf ☐
- Mario Party 2 ☐
- Mickey's speedway USA ☐
- Micro Machines 64 Turbo ☐
- Mischief Makers ☐
- Multi Racing Championship ☐
- Multi racing Championship ☐
- Nagano Winter Olympics' 98 ☐
- NASCAR 99 ☐
- Perfect dark ☐
- Pokémon Puzzle League ☐
- Pokémon Snap ☐
- Rayman 2: The great escape ☐
- Ridge Racer 64 ☐
- Rugrats: Treasure Hunt ☐
- Shadow Man ☐
- South Park ☐
- Star Wars: episode 1: Battle for Naboo ☐
- Star Wars: episode 1: Racer ☐
- Star Wars: Shadows of the empire ☐
- Super Smash Bros ☐
- Tetrisphere ☐
- Top Gear Rally ☐
- Turok: Dinosaur Hunter ☐
- Waialae Country Club: True Golf Classics ☐
- Wipeout 64 ☐
- WWF Attitude: Get It! ☐
- WWF No Mercy ☐
- WWF War Zone ☐
- Yoshi's Story ☐

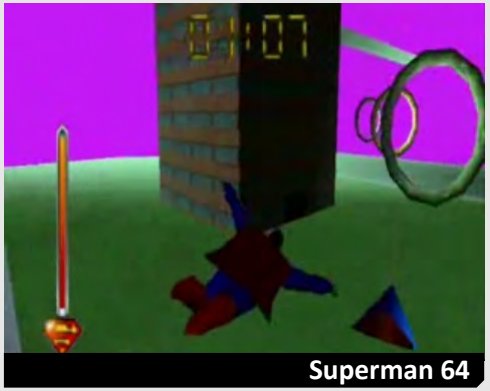

007: The world it's not enough

Pouco comuns

- Aero Guage ☐
- All Star Tennis '99 ☐
- All Star Baseball 99 ☐
- All Star Baseball 2000 ☐
- Army men: Sarge's Heroes ☐
- Banjo-Tooie ☐
- Bass Hunter 64 ☐
- Batman of the Future: Return of Joker ☐
- Bio FREAKS ☐
- Castlevania: Legacy of Darkness ☐
- Chameleon Twist ☐
- Chopper Attack ☐
- Cyber Tiger ☐
- Daffy Duck Starring as Duck Dogders ☐
- Daikatana ☐
- Dark Rift ☐
- Donald Duck Quack Attack ☐
- Doom 64 ☐
- Dual Heroes ☐
- Duke Nuken 64 ☐
- Duke Nuken Zero Hour ☐
- Extrene - G XG2 ☐
- GASP!: Fighters Nextreme ☐
- Gex 64: Enter the Gecko ☐
- Holy Magic Century ☐
- Hot wheels: Turbo Racing ☐
- Iggy's Reckin' Balls ☐
- Killer Instict Gold ☐
- Knife Edge ☐
- Lode Runner 3D ☐
- Mace: the Dark Age ☐
- Madden football 64 ☐
- Mario Party 3 ☐
- Monster Madness 64 ☐
- Mortal Kombat 4 ☐
- Mystical NinjaStarring Goemon ☐
- NBA Hang Time ☐
- New Tetris ☐
- NFL Quaterback Club 98 ☐
- Operation WinBack ☐
- Paper Mario ☐
- Paperboy ☐
- Pokémon Stadium 2 ☐
- Premier Manager ☐
- Quake ☐
- Quake 2 ☐
- Rainbox Six (Tom Clancy's) ☐
- Rampage: World Tour ☐
- Re-Volt ☐
- Ready 2 Rumble Boxing ☐
- Road Rash 64 ☐
- Rugrats in Paris: the Movie ☐
- SCARS ☐
- San Francisco Rush: Extreme Racing ☐
- Scooby Doo!: Classic Creeps Capers ☐
- Snowboard Kids ☐
- South Park Rally ☐

A LISTA COMPLETA DE TODOS OS VIDEOJOGOS PAL PARA A N64 [Europa e Austrália]

South Park: Chef's Luv Shack.....☐
Starshot: Space Circus Fever.....☐
Supercross 2000.....☐
Superman 64.....☐
Taz express.....☐
Tigger's Honey Hunt.....☐
Tom and Jerry in Fists of Fury.....☐
Tonic Trouble.....☐
Top Gear: Overdrive.....☐
Turok 3: Shadow od Oblivion.....☐
Turok: Rage wars.....☐
Twisted Edge Snowboarding.....☐
Vigilante 8: 2nd Offence.....☐
Virtual Chess 64.....☐
Virtual Pool 64.....☐
Wayne Gretzky's 3D Hockey.....☐
Wayne Gretzky's 3D Hockey' 98.....☐
WCW/NWO: Revenge.....☐
WCW/NWO: World Tour.....☐
Wetrix.....☐
World Driver Championship.....☐
World League Soccer 2000.....☐
Worms Armageddon.....☐
WWF Wrestlemania 2000.....☐
Xena: Princess Warrior.....☐



Superman 64

Raros

Aerofighter Assault.....☐
Blues Brothers 2000.....☐
Centre Tours Tennis.....☐
Chameleon Twist2.....☐
Charlie Blast's Territory.....☐
Conker's Bad Fur Day.....☐
Destruction Derby 64.....☐
F1 Racing Championship.....☐
Flying Dragon.....☐
Gaunlet Legends.....☐
Hexen.....☐
Hydro Thunder.....☐
International SuperStar Soccer 2000.....☐
Kirby 64: the Crystal Shards.....☐
Milo's Astro Lanes.....☐
Mortal Kombat Triology.....☐
Mistcal Ninja 2 starring Goemon.....☐
NBA in the zone 2000.....☐
NBA Jam 99.....☐
NBA Jam 2000.....☐
NBA Live 99.....☐
NBA Live 2000.....☐
NBA Pro 98.....☐
NFL Quarterback Club 99.....☐
NFL 99.....☐
NFL Breakaway 98.....☐
NFL Breakaway 99.....☐
NHL Pro 99.....☐
Nuclear Strike 64.....☐
Olympic Hockey 98.....☐
Penny Racers.....☐
PGA European Tour.....☐
Power Rangers: Lightspeed Rescue.....☐
Racing Simulation 64.....☐
Rakuga Kids.....☐
Rampage 2: Universal Tour.....☐
Rat Attack.....☐
Roadsters.....☐
Robotron 64.....☐
Rush 2: Extreme Racing USA.....☐
Shadowgate 64: Trials of the Four Towers..☐
Spacestation Silicon Valley.....☐
Tarzan.....☐
Top Gear Rallt 2.....☐
Tony Hawk's Pro Skater2.....☐
Tony Hawk's Skateboarding.....☐
Toy Story 2: Buzz Ligthyear to the rescue!..☐
Vigilante 8.....☐
War Gods.....☐
WCW Mayhem.....☐



Space Station Silicon Valley

Muito raros

Aidyn Chronicles: the First Mage.....☐
Airboarder 64.....☐
BattleTanx: Global Assault.....☐
Fighting Force 64.....☐
Gex 3: Deep Cover Gecko.....☐
Hercules: the Legendary Journeys.....☐
Knockout Kings 2000.....☐
Madden NFL 99.....☐
Major league Baseball: feat. Ken Griffey Jr.☐
Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero.....☐
NBA Pro 99.....☐
NFL Quarterback Club 2000.....☐
Off Road Challenge.....☐
Resident Evil 2.....☐
Rocket:Robot on Wheels.....☐
San Francisco Rush 2049.....☐
Snowboard Kids 2.....☐
Starcraft 64.....☐
Top Gear: Hype Bike.....☐



Starcraft 64

Como foi elaborada esta lista?

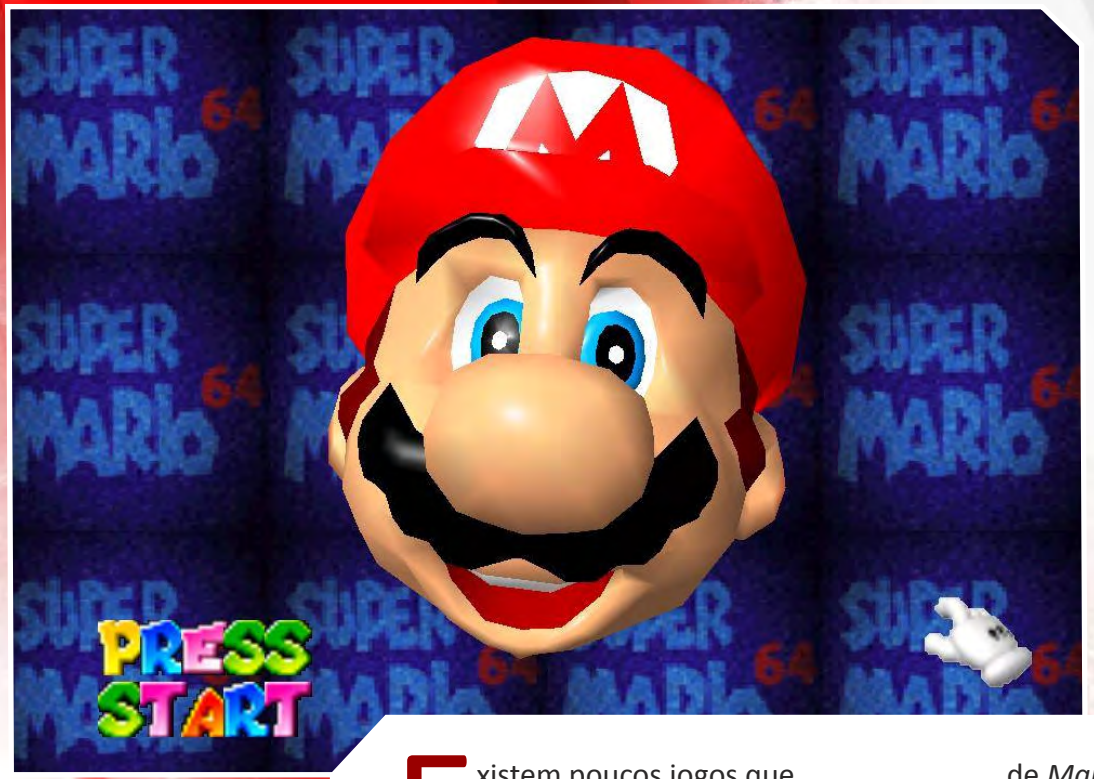
A construção duma tabela completa de todos os jogos PAL da *N64,* constitui-se só por si um desafio. Primeiro, porque existem muitos que não tiveram distribuição em Portugal ou na Europa; segundo, porque a informação encontrava-se dispersa por vários canais.

Esta lista teve em atenção diversos sites e revistas da especialidade [ligadas ao coleccionismo], assim como as publicidades da época, que apareceram nas várias publicações ou catálogos da marca.

O nível de «raridade» foi definido tendo em atenção as vendas em lojas ou leilões nacionais e internacionais, onde encontram-se actualmente os produtos. Mas, atenção! Muitas vezes essa mesma definição de «raridade» é o resultado das fracas vendas dos jogos mediocres e por isso, **só mesmo recomendado aos verdadeiros coleccionadores**. Noutros casos é curioso constatar a sua vasta presença nos diversos locais de venda e mesmo assim, são considerados nestes como «raros». Por essa razão, só consideramos «jogos raros», aqueles que são mesmo difíceis de encontrar. Foi igualmente decidido não incluir uma tabela de preços, porque o mesmo pode variar, dependendo da conservação dos jogos, respectivas caixas, cartão para segurar o cartucho, manuais ou outros artigos semelhantes no seu interior.

Esperemos que esta lista seja-vos útil e recomendamos a sua impressão para completarem a vossa colecção ou pelo menos terem uma noção sobre a quantidade e raridade dos jogos que possuem.

SUPER MARIO 64

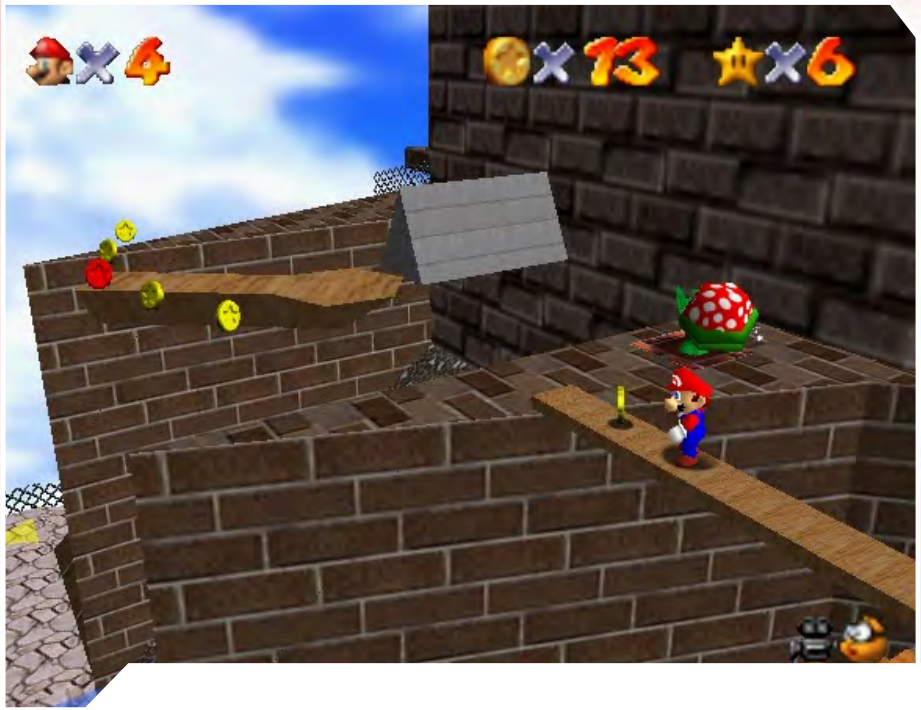




Existem poucos jogos que conseguem persistir ao teste do tempo. *Super Mario 64* é um desses jogos. A par do *The Legend of* Zelda *: Ocarina of Time*, será talvez o jogo que melhor conseguiu fazer a transposição dos jogos 2D para os jogos 3D.

Estávamos ainda em 1996, altura em que as produtoras de jogos eram quase caseiras, quando comparadas com as produtoras da actualidade e suas respectivas dimensões. *Super Mario 64* foi um dos primeiros títulos a ser desenvolvido para a *Nintendo 64* e o primeiro a três dimensões que a equipa de *Mario* fez. E a incursão nesta nova abordagem não poderia ter sido melhor. Recuperando toda a ambiência dum típico jogo de *Mario*, resgatando universos de mil cores, personagens inesquecíveis e paisagens verdejantes de reinos longínquos, este é um jogo que soube preservar o legado dos jogos anteriores e, ao mesmo tempo, acrescentar-lhe algo dinâmico e inesquecível.

A grande diferença neste título em relação aos anteriores consistia na forma como controlávamos Mario. Pela primeira vez, podíamos andar em qualquer direcção e ainda ver os cenários duma forma panorâmica e livre. Mesmo sendo isto, desde já revolucionário, outra das revoluções que este jogo viria impor no futuro da criação dos jogos foi a forma como permitia ao jogador fazer as suas próprias escolhas, através duma noção de livre acesso às várias áreas do jogo. Se nos jogos anteriores até então era comum que os jogos seguissem uma linha de história, percorrendo apenas os níveis de forma predefinida e linear, em *Super Mario 64*, os seus criadores começaram a detectar a importância de delegar no jogador a escolha do seu próprio caminho. Cabia, pois, ao jogador, através







dum nível de jogo que permitia o acesso a todos os outros níveis, escolher que parte se pretendia jogar. Hoje em dia, em que todos nós já nos fartámos de jogar os chamados *sandboxes,* isto até pode não parecer nada de especial mas, recuando 15 anos (!) no tempo, perceberemos o quão à frente da sua época estava *Super Mario 64*. Em termos de jogabilidade, é verdade que o controlo de *Mario* exigia um certo tempo de adaptação – afinal de contas o 3D era uma novidade para todos – mas, ao fim de pouco tempo, todos estavam à vontade com os controlos e a conseguir fazer muitíssimas piruetas. Os movimentos de *Mario* são também outro dos pontos fortes deste título. Desde cambalhotas, múltiplos saltos, até uma pequena secção de *breakdance*, *Mario* faz de tudo. Saltar para dentro duma tela para aceder a um nível ou vencer *Bowser* pegando na cauda deste e fazê-lo rodopiar pelo ar são daqueles momentos épicos que jamais um jogador esquece, mesmo depois de jogar tantos outros jogos.

Poderia estar aqui a nomear as demais qualidades e momentos inesquecíveis com que *Super Mario 64* nos brindou mas vou optar por concluir dizendo que, tanto em 1996 como no dia de hoje, este é um dos melhores jogos que já foi feito e é exemplo para todos os criadores de jogos (ou aspirantes) numa premissa: é necessário reinventar-se. É necessário ir além, transpor barreiras, tornar-se universal, influenciar gerações futuras, criar sem se basear nas criações já feitas. Basicamente, foi isto que *Super Mario 64* conseguiu. E, como tal, é uma obra prima no universo dos videojogos.

Hugo Pinto

Super Mario 64

1996 -N64

JOGABILIDADE	5	SOM	5
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	5

SUPER MARIO 64

João Sousa



Este é um daqueles jogos que sem dúvida fará parte dos livros de história e fico orgulhoso de ter presenciado o lançamento deste jogo e pensar "isto realmente é diferente!". O pai dos jogos em ambientes tridimensionais mostrou que os jogos do *Mario* não precisam manter-se apenas em uma dimensão, nem em duas...mas também três!

Super Mario 64
1996 - N64
5

Tommaso Veronesi



Um marco dos vídeo-jogos como é o *Super Mario 64* é completamente imune a criticas negativas. A dimensão do mundo a explorar, os gráficos ousados em 3D, todas as características do nosso amigo canalizador estão presentes, na minha opinião foi o melhor jogo da época e leva a nota máxima em tudo!

Super Mario 64
1996 - N64
5

LUÍS FILIPE TEIXEIRA



A primeira vez que vi imagens de *Super Mario 64* numa revista não queria acreditar nos meus olhos. A câmera ora estava atrás de Mario, ora à frente dele durante uma mesma acção. Parecia um filme! Um filme pronto a ser controlado por mim. Ainda só tinha jogado jogos com os gráficos da *Super Nintendo* e não percebia muito bem como é que se iria conseguir jogar dessa forma. Era tudo tão estranho e... novo! No mínimo, um jogo revolucionário.

Super Mario 64
1996 - N64
5

O universo dos jogos de luta não tem que ser exclusivamente povoado por homens musculados peritos em artes marciais. Existem muitas mulheres extremamente "dotadas"… e com boa capacidade de defesa e ataque também. Porque não usufruímos deste tipo de jogos apenas por sede de violência, a **PUSHSTART** tem o orgulho, o machismo e a inconfidência de partilhar convosco.

João Sousa

TOP 8 Jogos de Luta mais Sexys de Sempre

TEKKEN



Esta série apresenta um número impressionante de personagens, umas mais memoráveis do que as outras mas penso que todos se lembrarão que existiam bastantes personagens femininas a recordar, não só por serem boas a lutar de saltos altos mas também por serem bastante sexys. Aqui não existe tanto exagero nos "atributos tipicamente femininos" mas sim moças que pelo seu ar doce e indefeso nos distraem enquanto nos pontapeiam na cara.

STREET FIGHTER



Apesar de ser provavelmente "O jogo de luta" por excelência, *Street Fighter* é tão completo que faz com que o seu elemento "*sexy*" seja pouco destacado. Ainda assim, penso que qualquer jogador gostaria de resolver uma desavença com *Chun-Li* e *Cammy* não à porrada mas num fim-de-semana bem passado na sua companhia. Devemos contudo, avisar os "treinadores" da *Capcom,* que em *Street Fighter IV* Chun Li e outras personagens começam a exagerar um pouco no halterofilismo, o que não é nada *sexy* de se ver...

SOUL CALIBUR



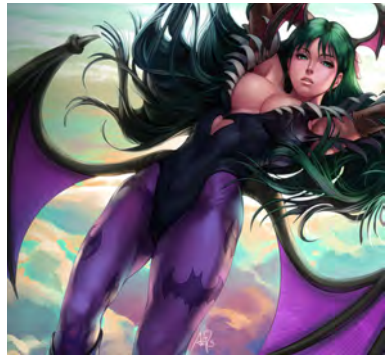
Ora aqui está um jogo que distribui o volume pelos sítios certos! Pecará talvez apenas pelo excesso de glândulas mamárias numa só personagem feminina. O que é demais é exagero e não temos a certeza se um golpe de espada não explodiria um daqueles balões. Ainda falando nas armas, penso que o tamanho gigantesco das espadas dos personagens masculinos é uma metáfora para o contentamento de ter adversárias tão esbeltas e voluptuosas.

MORTAL KOMBAT



Depois da desilusão pessoal que tive ao ver com boa resolução da actriz utilizada para a criação dos *sprites* digitalizados de *Sonya Blade* nos primeiros *Mortal Kombat* (ver **PUSHSTART** número 08), devo concentrar-me em outras personagens. Mileena merece um destaque estranho mas especial porque reflecte um conceito politicamente muito incorrecto: há mulheres que ficam bem com o máximo de pele à mostra no seu corpo mas com a cara o mais tapada possível!

DARKSTALKERS



Continuando no domínio das criaturas monstruosas e universo de terror, este jogo é um extraordinário exemplo de que os *Concept Artists* com pouca vida pessoal da *Capcom* são capazes de tornar qualquer coisa em algo *cute* e *sexy*. Sejam elas bruxas ou uma mistura entre mulher e morcego ou mulher e gato, definitivamente seriam par perfeito para um encontro romântico na noite de Halloween.

FIGHTING VIPERS



Fighting Vipers foi um bom jogo de luta para a *Sega Saturn* que apresentou um conjunto de lutadores de rua protegidos por armaduras. Além da barra de energia comum a todos os jogos de luta, *Fighting Vipers*, apresentava também um esquema das divisórias da armadura que iam enfraquecendo à medida que eram golpeadas, acabando por se partir, tornando essa parte do corpo mais vulnerável aos socos e pontapés. Assim sendo, aqui está um exemplo de uma boa ideia de jogabilidade que disfarça apenas o facto de que o verdadeiro interesse do jogo está em partir até ao último pedacinho a armadura das personagens femininas revelando a roupa interior das mesmas! Viva *Candy*, um docinho poligonal do mais *sexy* que existe e abaixo Jane (porque raio incluir uma personagem feminina que parece um homem?!).

BIKINI KARATE BABES



Este jogo é mau! Com uma das piores jogabilidades que já presenciei num jogo de luta, mas apesar de péssimo de jogar, é extremamente divertido de ver! Neste caso, o que temos é a pura realidade, nem desenhos, nem modelos 3D, mas sim digitalizações de mulheres reais numa evolução do estilo utilizado nos primeiros *Mortal Kombat*. Esta evolução surge pela utilização de uma maior resolução e captura mais detalhada de movimentos que confere uma estética única a este jogo. Aqui as personagens são apenas tão *Sexy* como o orçamento deste jogo terá permitido mas recebem este merecido segundo lugar pois apesar da fantasia inerente a todos os videojogos, no fim de contas o que queremos são mulheres de carne e osso (que disparem lasers pelo peito!)

DEAD OR ALIVE



Em primeiro lugar não podia deixar de estar Dead or Alive, um jogo de luta que se tornou famoso não pela sua jogabilidade mas sim pelo facto de se introduzir, pela primeira vez, uma física muito interessante ao peito das lutadoras. Assim, adicionalmente ao enorme volume “pulmonar” das personagens femininas, recorrente em quase todos os jogos de luta, estas heroínas das artes marciais (e do voleibol), alia-se o seu balançar “apetitoso” e talvez até um pouco exagerado e vestidos curtos que realisticamente esvoaçam com o movimento revelando a sua roupa interior. Um jogo em que garantidamente ninguém dá a mínima importância aos personagens masculinos mas quer apenas ver umas bouncing boobs,



Após um bom *remake* de um mítico filme de *Zombies* (“*Dawn of the Dead*”) e duas adaptações de livros de culto banda desenhada (“*300*” e “*Watchmen*”) Zach Snyder regressa à realização com *Sucker Punch*, o primeiro filme com uma história da sua autoria.

Tal como já vem sendo marca característica do realizador, este filme é um deleite visual em que a espectacularidade surge a cada esquina, desde *Robots* a Demónios Samurais gigantes com metralhadoras e raparigas armadas até aos dentes vestidas com uniformes colegiais. Basicamente são ingredientes excelentes para deixar qualquer fã de videojogos e banda desenhada feliz! Mas será que a mera junção de bons ingredientes resulta sempre num excelente prato? Nem sempre pois é necessário ter uma boa receita por trás. Deixando as metáforas gastronómicas de lado, o que falha neste filme é que tenta agradar um público específico (*Geek*) oferendo um pouco de tudo que é suposto ser *Cool* mas sem conseguir dar-lhe consistência suficiente para que o espectador se importe com as personagens ou com a história vivida no ecrã.

O filme gira em torno de uma jovem recentemente internada num hospício que cria um mundo de fantasia como forma de se abstrair da realidade que a rodeia, ao mesmo tempo que faz tudo por tudo para escapar daquele lugar… e de evitar também uma desagradável lobotomia a realizar num prazo de três dias! A premissa é interessante mas resulta duma forma muito forçada numa “imaginação dentro da imaginação” em que além do Hospício transformar-se numa espécie de Bordel/Cabaré em que as pacientes dançam para os olhos perversos dos



homens que as visitam, o elemento da dança é o ponto de ligação para uma reinvenção mais profunda da realidade como uma forma de abstracção daquele ambiente.
Sempre que *Baby Doll* (a personagem principal) dança maravilhosamente para um cliente (nunca se chega a ver mais do que um ligeiro abanar desajeitado mas a reacção do público revela que a valeria a pena ver a dança) na sua mente ela não está a dançar mas sim a cumprir uma missão digna de um videojogo, com dezenas de inimigos a derrotar, *items* a recolher e *Bosses* para dificultar a situação. Todo este domínio de imaginação dentro de imaginação (muito bem explorada em *Inception* com o "sonho dentro do sonho") soa a uma desculpa esfarrapada para enfiar num só filme elementos de todos os géneros do universo *Geek*. O que poderia ser um filme interessante resulta numa trapalhada digna duma *fan fiction* com a imaturidade normal de um miúdo de 13 anos em que se tenta copiar de tudo mas não se consegue criar uma boa narrativa.
Zach Snyder afirmou em várias entrevistas que *Sucker Punch* era para ele um videojogo em forma de filme mas nesse sentido, obras recentes como *Scott Pilgrin VS The World*, acertam muito mais no ponto, dando piscadelas de olho inteligentes ao universo dos videojogos mas mantendo o absurdo e elemento *fun* intacto. *Sucker Punch* falha essencialmente por levar-se muito a sério e tentar passar uma mensagem filosófica enquanto nos atira para os olhos o que apenas queremos ver de um forma não intelectual, violência, ficção científica e… miúdas giras!

João Sousa

Soldar uma pilha com diodo numa placa de expansão do AMIGA 500

Desejam resolver um pequeno «incomodo» na arquitectura do AMIGA 500? O **Tiago Lobo Dias** tem a solução!

Na edição anterior vimos como limpar um derrame de uma bateria e como tratar da ferrugem numa placa de circuito impresso. O exemplo foi uma placa de expansão de memória do *Amiga 500*. Como retirei a bateria que estava completamente estragada, fiquei sem a capacidade de guardar as horas e a data quando o *Amiga* estava desligado. Não é que seja grave, nem tão pouco que não consiga viver com isso, mas não era a mesma coisa! Como *Geek* que sou tinha que arranjar solução para manter o meu adorado brinquedo nas condições ideais. Ora vamos lá então explicar um pouco o tema.

Os computadores usam um pilha ou bateria para guardar a hora e a data quando estes estão desligados. Hoje em dia usa-se muito a pilha de formato moeda. Antigamente usavam-se as baterias. Ao contrário da pilha, que se vai gastando, as baterias são recarregáveis, ou seja, o próprio computador vai carregando a bateria com a própria corrente que passa pelo circuito impresso. O problema com os Amigas é que, passados uns anos, as baterias vertiam e causavam muitos danos em tudo o que estava à volta. Para evitar novo derrame, optei por meter, em vez de nova bateria, uma pilha de formato moeda. Até aqui tudo bem: mandei vir pela net uma pilha e um suporte para esta, mas rapidamente verifiquei que não era assim tão simples. Esta placa supostamente deixa "entrar" corrente para a bateria recarregar e, se for meter uma pilha, esta vai ter corrente a entrar, pois a placa vai tentar carregar a bateria original e não sabe que está lá uma pilha. Se a pilha for carregada, corro o risco de uma pequena explosão, pois não é suposto esta estar a receber corrente. A solução é meter um diodo para apenas deixar a corrente passar num sentido, da pilha para o ciruito e não o contrário.

Fui à procura de um esquema e lá encontrei.

Ora então, basicamente temos de meter tudo entre o «–» e o «+» da placa, ou seja, onde estava a bateria. Metemos 1º o «–» da pilha no «–» da placa, depois o diodo entre o «+» da pilha e o «+» da placa, mas o diodo tem de ficar no sentido correcto **[ver imagem1]**. Tem uma risca que indica o sentido correcto, metemo-la então virada para o + da placa. E pronto: com base no esquema, mão à obra.

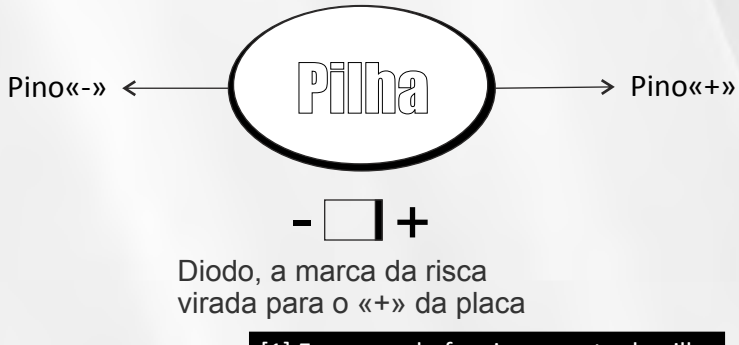
Precedimento:

No meu caso, como a zona onde estava a pilha já tinha sido tratada devido ao derrame da bateria, optei por partir do outro lado da placa.

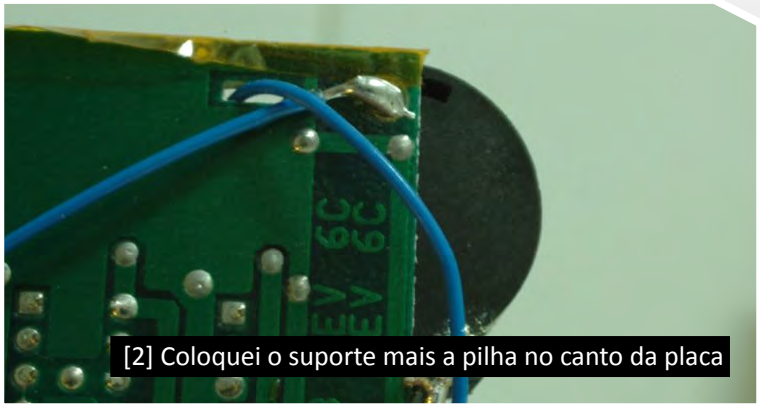
Coloquei o suporte mais a pilha no canto da placa**[2]**, aproveitando um furo já feito. O fio que vem do «–» solda no «–» da pilha e a própria solda serve para fixar o suporte.

Do «+» do suporte/pilha sai outro fio que vai ligar ao diodo.

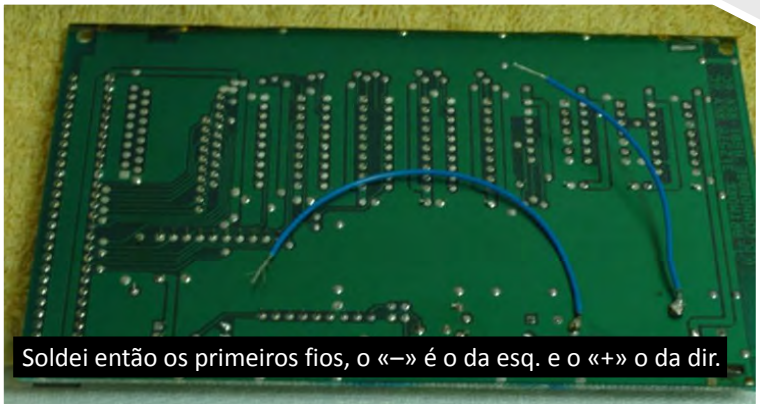
O fio que vem do suporte/pilha passa pela ranhura da placa (lado



[1] Esquema do funcionamento da pilha



[2] Coloquei o suporte mais a pilha no canto da placa



Soldei então os primeiros fios, o «–» é o da esq. e o «+» o da dir.

direito na imagem 4) e vai até ao diodo, não visível nesta imagem, apesar de se ver os fios do mesmo. O que fiz foi torcer o dito e prender à placa com a ajuda de uma pouco de parafina.
Na imagem 5 podem reparar na posição d o diodo. Não levem muito a sério a qualidade das soldas (não tenho muita experiência com o ferro de soldar).
O multímetro é fundamental para irmos verificando se os vários passos estão a ser bem efectuados: uma solda mal feita ou um fio partido será detectado pelo multímetro.

Depois desta saga, foi meter a placa no *Amiga 500* e fazer testes, tudo correu lindamente. Mais tarde, todo orgulhoso, mostrei o trabalho a quem realmente percebe de electrónica, que me disse: "sim, sim, não está mal, mas... vais ter problemas mais tarde com o derrame da bateria, o tratamento que deste foi correcto, mas o derrame foi grande e provavelmente tens derrame por dentro do circuito impresso." Mais tarde, terei que dessoldar as peças todas à volta, lixar tudo e dar mais tratamento... Enfim, vem aí mais trabalho. Claro que será tudo documentado aqui na **PUSHSTART.** Até à próxima.

Atenção: A **PUSHSTART** não se responsabiliza por qualquer avaria no equipamento, bem como em qualquer problema de saúde que possa surgir . O texto acima serve como dica para limpeza dos componentes, mas está por sua conta e risco. Um derrame de bateria pode ter graves complicações para a saúde se não tomar as medidas de protecção adequadas.

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

Tiago Lobo Dias

Material usado

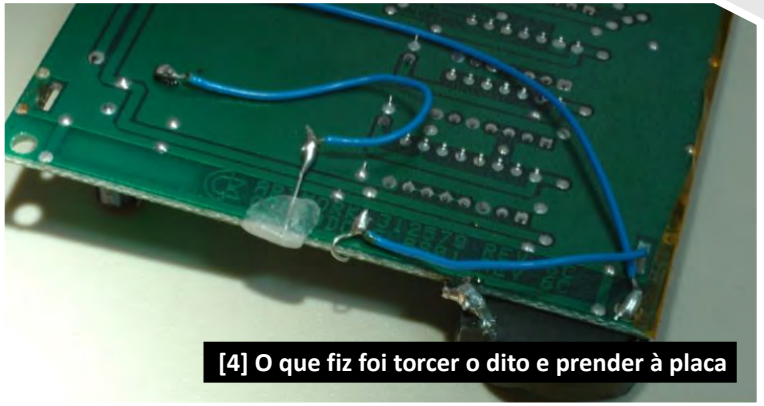


Para a realização deste tutorial o seguinte material foi usado e é sugerido pelo autor:

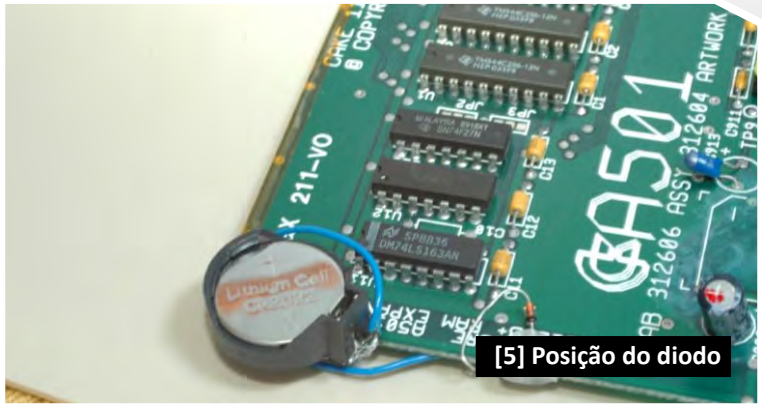
Materiais utilizados:
- Ferro de soldar
- Solda
- Fio
- Encaixe para pilha
- Pilha
- Multímetro

Atenção, muito importante:
- Paciência e investigação são essenciais para evitar problemas e danificar as peças.

- O multímetro é fundamental para irmos verificando se os vários passos estão a ser bem efectuados.



[4] O que fiz foi torcer o dito e prender à placa

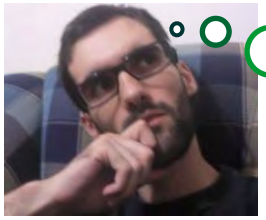


[5] Posição do diodo



Agora o Amiga consegue guardar as horas após ter sido desligado

Philospher Pinto



Hideo Kojima foi buscar inspiração ao Filme *Terminator* para fazer o primeiro *Metal Gear*?



Snake



Kyle Reese



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.

André Santos conheceu o universo dos videojogos na década de 90. Desde então é um incansável jogador de FPS´s e mais recentemente entrou no mundo da Nintendo DS e da Wii. O gosto pelos jogos é igualmente partilhado pelo gosto por cinema.

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 hibernação

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.

ESPAÇO SOCIAL

twitter.com/pushstartgaming

facebook.com/pushstartrevista

youtube.com/RevistaPushStart

info@revistapuhstart.com

Playstation, mais um tiro no pé...

É sabido que, ao nível internacional, nesta geração a *Sony* com a sua *PS3* tem encontrado muitas dificuldades em impor-se no mercado. A confiança do consumidor perde-se progressivamente, o que, evidentemente, tem repercussões financeiras.
Primeiro, tudo começou com as imagens falsas dos vídeos de *gameplay* demonstrando as capacidades da *PS3*; depois, a polémica envolvendo o preço da consola, cujo valor era inicialmente quase proibitivo. A seguir, vieram os problemas de *hardware*, nas variantes relativas a retro-compatibilidade com a *PS2*; e mais tarde o famoso *YROD*. Nem mesmo com a segunda versão da consola as polémicas desapareceram. Afinal, o preço era mais acessível, mas os problemas continuavam [67% destes sistemas tinham ainda problemas de sobreaquecimento].
Finalmente, o assalto dos *hackers* à PSN [*PlaystationNetwork*], com o roubo dos milhões de dados dos utilizadores! Actualmente, a situação ainda não está resolvida, atingindo quase 3 semanas sem que os utilizadores tenham acesso ao modo online dos seus jogos. Todas estas peripécias têm uma consequência e, no caso de uma multinacional como é a *Sony*/*Playstation*, é extremamente grave.

Felizmente, em solo nacional a consola desfruta de uma reputação sem limites, sendo que o público português é capaz de perdoar todos estes inconvenientes em nome da sua lealdade para com este sistema. Mas neste momento a questão é: até quando?

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

JUNHO