10º
GRATIS
FREE

PUSH START

Visão: Demoscene: O que é? De onde veio? Quais são as suas características? | **Humor:** Arte e videojogo | E muito mais!



Entrevista | 4x4=? | Especial | REVIEW



Natami Project
Novo Amiga?



Golden Axe
Revisto em 4 opiniões



E3!
O que esperar!

Heavy rain
Necrovision
E. Univer. III
Zelda
Dynamite heady
SpeedBall



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 10, de Junho de 2011



Índice

Antevisão

Noticias

Actual
- Heavy Rain
- Europa Universalis III
- Necrovision

Retro
- Dynamite Headdy
- The legend of Zelda
- SpeedBall

Brevemente

OLD vs NEW
Brevemente

Especial
E3
As nossas expectativas

4x4=16
Golden Axe
4 opiniões, 4 pontuações

Top
Brevemente

Brevemente

Brevemente

Visão
- Demoscene

Entrevista
- Natani Project

Humor

Game over
- Sites + Equipas
- Parcerias

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

Playstation

LARA CROFT REGRESSA MAIS JOVEM E VULNERÁVEL

Antecipando um pouco a E3 – em destaque nesta edição – e aproveitando a capa de Junho da revista *Playstation,* levantemos um pouco o véu do próximo capítulo da saga *Tomb Raider*. Muito pouco se sabe, excepto o que foi revelado por Brian Horton, director de arte da *Crystal Dynamics* (que está a desenvolver o jogo). Este afirmou que a prioridade na concepção deste título foi criar uma Lara Croft mais vulnerável e humana. De resto, encontraremos uma heroína bem mais jovem e recém-licenciada, que tem de escapar de uma ilha, na qual naufragou após uma viagem pela costa japonesa.
Com água na boca? Vejam o trailer:

http://www.comingsoon.net/news/gamenews.php?id=78361

Margarida Cunha

PLAYSTATION RETOMA A ACTIVIDADE ONLINE

Desde 1 de Junho a *Playstation Store* voltou a estar activa, semanas depois do regresso da *Playstation Network* (PSN) à normalidade. Recorde-se que, em Abril, a *Sony* sofreu vários ataques de *hackers*, o que se traduziu em prejuízos na ordem dos 118 milhões de euros e numa crise de credibilidade, sentida principalmente nos EUA e na Europa, que acolhem 90% dos utilizadores.
A multinacional tinha prometido um pacote de boas-vindas para compensar os visados, o qual está disponível online desde 3 de Junho. Trata-se de uma lista de jogos gratuitos, dos quais podem escolher-se 4 no total (2 para a PSP). No entanto, estas ofertas (que expiram a 3 de Julho) são válidas apenas para utilizadores com contas criadas antes de 20 de Abril.

Margarida Cunha

XBOX 360

Microsoft baixa o preço da Xbox em Junho



O mês de Junho será um período atractivo para quem quiser adquirir uma Xbox. A *Microsoft* apostou numa redução geral dos preços em 50€, tornando mais acessível a aquisição da consola. Assim, os interessados numa Xbox 360 250 GB terão de desembolsar 219,99€, por oposição aos até agora 269,99€. Se preferirem a Xbox 360 4GB, basta que disponibilizem 149,99€. Para os fãs de *Halo*: *Reach* e *Fable III*, a *Microsoft* preparou uma edição especial que inclui a consola Xbox 360 250GB e aqueles dois títulos, por 234,99€.
A esta campanha – que decorre apenas no mês de Junho – junta-se a oferta da subscrição do *Xbox Live* durante 3 meses a todos os que comprarem uma consola Xbox, o sensor *Kinect* ou qualquer *bundle*.

Magarida Cunha e Tommaso Veronesi

Gears of War 3 bate recorde de pré-vendas na Xbox



Um estudo conduzido pela *Ipsos* junto dos jogadores britânicos e americanos, no primeiro trimestre deste ano, tinha concluído que o multiplayer é o título mais esperado de 2011. Este resultado é agora corroborado pelos números, que revelam que as pré-encomendas de *Gears of War 3* situam-se perto das 1,5 milhões de unidades, de acordo com a *Microsoft.* Trata-se da pré-venda mais rápida na história da consola. Os fãs têm à disposição 3 opções: a edição *Standard,* com um preço estimado de 59,99€; a *Limited* (69,99€) e a *Epic* (119,99€).O lançamento de *Gears of War 3* está previsto para 20 de Setembro.

Margarida Cunha e Tommaso Veronesi





Se imersão é um substantivo que caracteriza um bom jogo, pois permite ao jogador mergulhar na sua trama e jogabilidade, então podemos assegurar que *Heavy Rain* está entre os melhores jogos de sempre. Porque, de facto, é, acima de tudo, de imersão que vive este jogo.

Da mesma equipa que já nos havia dado os igualmente excelentes *The Nomad Soul* e, mais recentemente, *Fahrenheit*, *Heavy Rain* não é um jogo comum e dificilmente deixará alguém indiferente ao mesmo.

Em primeiro lugar, esqueçam tudo o que costumam ter em mente sobre os jogos: aqui a premissa não é alcançar objectivos lineares – como a maioria dos jogos de acção, de desporto, de luta ou de plataformas. Aqui o grande objectivo passa por viver a vida de 4 personagens, aparentemente sem qualquer ligação entre si, e desmascarar um mistério que envolve vários assassinatos.

Sem querer revelar muitos detalhes, a história desenvolve-se à volta dos crimes do *Assassino do Origami* que, depois de assassinar as suas presas recorrendo a afogamentos, deixa sempre uma figura de *origami* junto do corpo inanimado da vítima. O jogador controlará então um pai que tudo fará para salvar o seu filho das garras do assassino; uma fotógrafa que ver-se-á mais envolvida nos eventos do que aquilo que inicialmente desejara; um detective privado que investiga as famílias das vítimas do assassino; e um agente do FBI que procura desvendar todo o mistério. Embora cada uma das personagens tenha um percurso independente, todas acabarão por convergir umas com as outras.

A ambiência é baseada na dos filmes *noir* e, quer a dinâmica

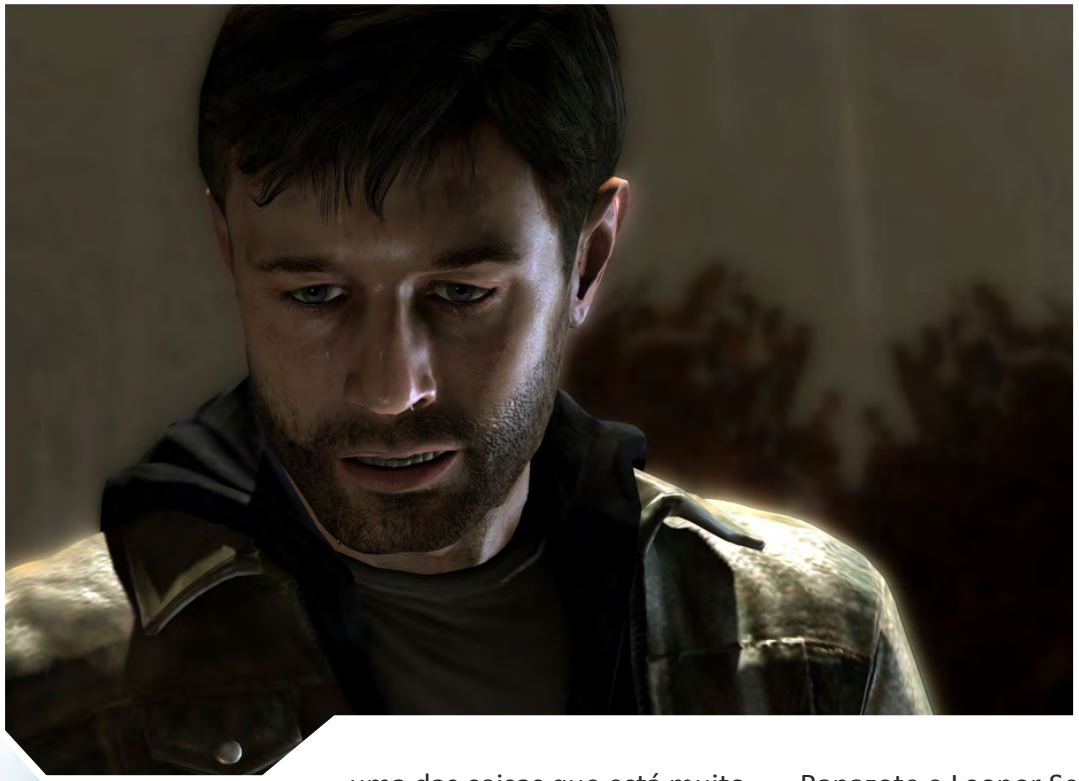




da banda sonora, quer o próprio encruzamento de planos, nos transportam automaticamente para o universo do cinema. Em boa verdade, quase que podemos considerar que *Heavy Rain* é metade jogo, metade filme. E isto não é apontado como um defeito mas antes como uma virtude. A forma madura e singular como cada plano nos é dado, acompanhado por uma magnífica banda sonora, faz-nos sentir emoções como muitos filmes não conseguem fazer.

E são, de facto, as emoções que marcarão os jogadores de forma absolutamente grandiosa. *Heavy Rain* é um jogo adulto e tem algumas cenas que ficarão para sempre na cabeça de todas as pessoas que o jogarem. A cadência da acção, à semelhança de um bom *thriller*, levará o jogador a uma experiência forte com momentos de máxima adrenalina até momentos de reflexão, dúvida e até mesmo alguma filosofia: afinal de contas, até onde somos capazes de ir para salvar a vida a alguém que amamos? É este o mote da soberba narrativa.

Tecnicamente falando, os gráficos têm uma qualidade muito boa e as expressões das personagens são realistas e bem detalhadas. Existem alguns pormenores nos cenários que poderiam ter sido mais bem trabalhados mas, ainda assim, não comprometem a qualidade do jogo nesta área. A nível de controlos, quase todo o jogo é comandado numa lógica de *quick time event*. As acções e diálogos vão aparecendo no ecrã e cabe ao jogador avançar no jogo do modo que entender ser mais adequado. A trama decorrerá, portanto, ao sabor das escolhas do jogador. Isto é





uma das coisas que está muito bem conseguida no jogo, dando-nos a ideia de que o destino de cada personagem apenas pode ser traçado por nós, jogadores – e em parte isso acaba por ser verdade, pois é possível acabar o jogo tendo deixado morrer um ou mais personagens.

O jogo teve direito a uma versão totalmente em português com os actores Vítor Norte, Cláudia Vieira, Pedro Lima, Marco Delgado, Pepê Rapazote e Leonor Seixas a darem voz a este título.

Heavy Rain é um exemplo daquilo que os jogos conseguem fazer com as próprias emoções dos jogadores e dá um passo em frente nesta matéria.

Absolutamente incrível, majestoso e obrigatório.

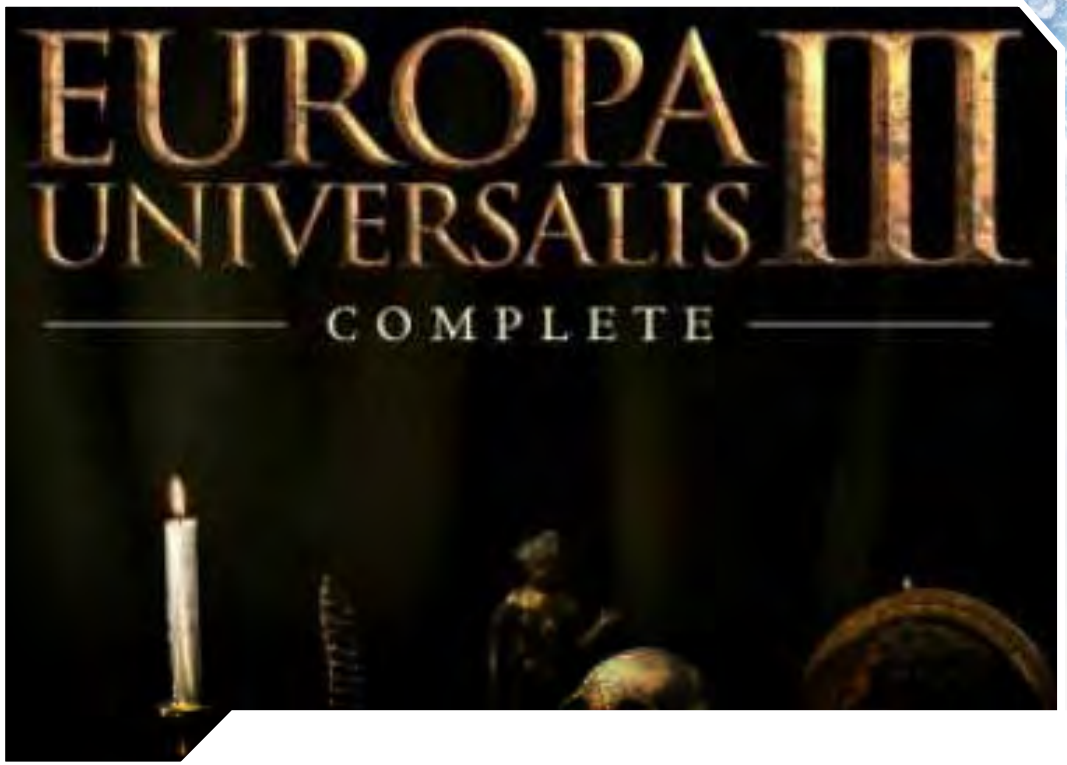
Hugo Pinto

Heavy Rain

2010 - PS3

JOGABILIDADE	5	SOM	5
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	4

5





A História, sobretudo da Europa e a nível pessoal, sempre me fascinou. Provavelmente será este o principal motivo de eu ter gasto tantas das minhas horas livres do último mês a explorar este título. Mais do que uma óptima experiência, *Europa Universalis III* possui uma óptima precisão a nível histórico e é bastante interessante em termos de cultura geral.

Europa Universalis III é um jogo de estratégia, um pouco ao estilo de *Civilization* e, quiçá, *Age of Empires*, com uma maior componente focada na verdadeira História da Europa – desde o século XIV ao século XIX, passando por momentos importantíssimos (e em que se foca uma boa parte do jogo), como a Colonização. O subtítulo, *Chronicles,* é um conjunto que engloba o jogo original mais quatro expansões, tendo sido lançado em Março deste ano.

O jogo inicia-se com o jogador a escolher o ano em que deseja começar, estando dependente das expansões. Em *Chronicles,* podemos jogar desde 1399 até 1820. De seguida, escolherá o país que desejará controlar. Obviamente, terá de estar sujeito à sua posição geo-estratégica, às suas vantagens e limitações e que, no fundo, determinarão a estratégia e a abordagem do jogador. Por exemplo, considerando a hipótese de começar o jogo em 1399, na Península Ibérica poderemos controlar Portugal, Castela, Aragão e Navarra.Depois, durante a experiência teremos que gerir o nosso país a nível diplomático, económico e militar – o que não é uma tarefa fácil e parece bastante mais complexo que no *Civilization*. Eventualmente desenvolveremos as competências na nossa nação e evoluíremos as diversas províncias de que dispomos.O resto depende dos objectivos e preferências do jogador mas, além do objectivo principal ser sobreviver o mais possível, existem outros: devemos construir boas relações e alianças com outros países; desenvolver bons centros de negócios; entrar em guerra e conquistar outros; partir para o mar à descoberta de novos mundos (se bem que temos











o handicap neste aspecto, já que conhecemos o mundo que não se conhecia no século XIV); colonizar Terras Incognitas e tornar-nos na maior potência da Europa ou do Mundo.

Em termos de jogabilidade, o jogo apresenta uma experiência bastante rica e completa, agradando aos adeptos mais exigentes dos jogos de Estratégia, assim como a muitos apreciadores de História. Infelizmente, a curva de aprendizagem do jogo é difícil e inicialmente poderá dar algumas dores de cabeça; podendo ser bastante complexo e desafiante a longo prazo (por exemplo, dominar a Europa com a Suíça).

Graficamente, o jogo não se destaca das demais opções do mesmo género, apresentando um estilo já datado e com um aspecto algo arcaico. No entanto, apresenta um estilo único e fluído, tornando-se eventualmente agradável de jogar.

Há também que ressalvar a qualidade sonoplástica do título, que, não só é bastante clássica, como alguns temas são bastante memoráveis e assentam no jogo bastante bem, transmitindo um ambiente "épico" à acção.Pode dizer-se que é um jogo que superou as minhas expectativas e correspondeu bem à experiência a que se propôs. Recomendo vivamente não pela sua componente estratégica, mas pela sensação épica de reescrever a História da Europa.

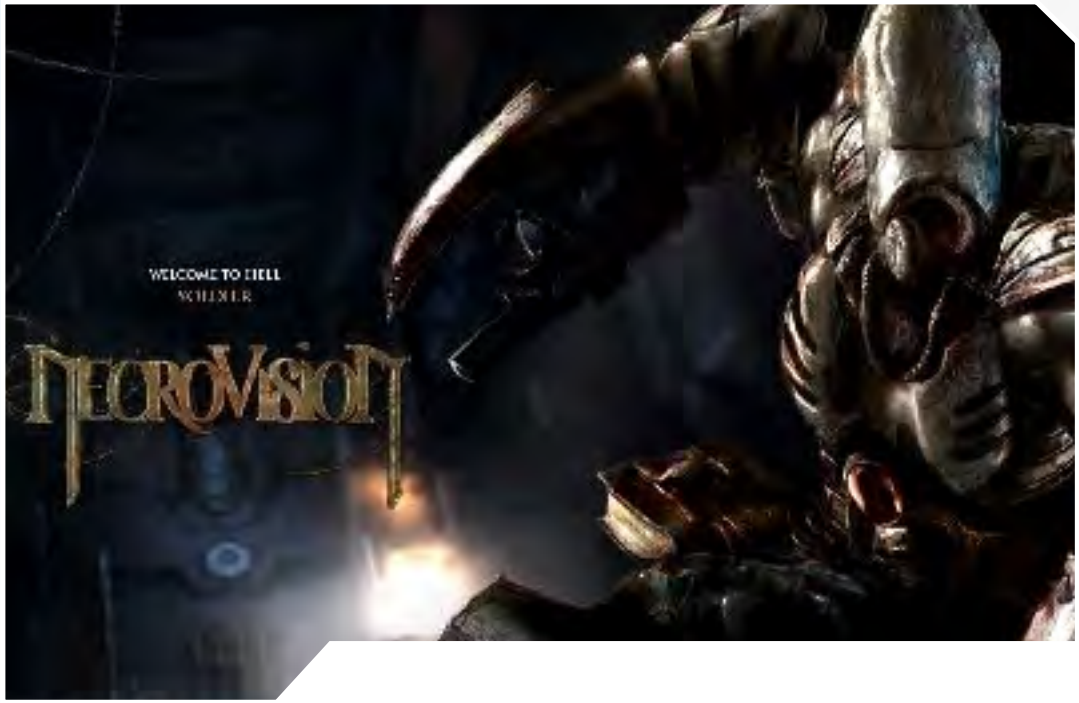
Ricardo Silva

Europa Universalis III

2011 - PC

JOGABILIDADE	5	SOM	4
GRÁFICOS	3	LONGEVIDADE	5

4











Fm 2007, a *People Can Fly* (estúdio criador de *Painkiller*) foi adquirida pela *Epic.* No entanto, alguns membros resolveram seguir outro caminho e fundaram a *Farm 51*. Estavam assim lançadas as bases para a criação de *NecroVisioN*!Este título é executado numa versão alterada do motor de jogo *Pain* e utiliza a tecnologia *Havok Physics*. A combinação prova ser bastante eficaz, uma vez que alia um grafismo muito bem conseguido (para os padrões de 2009) com uma *framerate* alta e constante, e uma sensação de solidez e peso dos elementos presentes no ecrã. São de salientar os efeitos de luz e de partículas que contribuem da melhor forma para a criação de um ambiente verdadeiramente infernal.

Do ponto de vista técnico, o jogo foi desenvolvido para proporcionar uma experiência acima da média, mas como é o jogo em si? *NecroVisioN* é um FPS da velha guarda. Ondas de inimigos para aniquilar? Criaturas paranormais? Áreas secretas? Armas surreais? *Power-ups* rídiculos? Este título tem tudo isso! Infelizmente também tem todos os defeitos de um shooter *old-school*. A jogabilidade é copiada a papel químico. Exceptuando uma ou outra secção, o jogador limita-se a limpar uma área até atingir a meta final. Pelo meio lá terá de encontrar uma chave ou interruptor para abrir uma porta. Além disso não há qualquer sensação de perigo, dado que os inimigos, detentores de uma IA não muito desenvolvida, são apenas um incómodo e não um desafio. Os únicos momentos em que *NecroVisioN* desafia verdadeiramente o jogador são aqueles em que este enfrenta os *bosses*. A escala destes inimigos é verdadeiramente impressionante e sentimo-nos bastante indefesos.

No meio de tanta carnificina há espaço para contar uma história muito básica. O jogo, que decorre durante a I Guerra Mundial, fala-nos de um soldado americano que é escolhido pelos vampiros para travar a invasão da Terra por demónios.

Hugo Freitas

Necrovision

2009 - PC

JOGABILIDADE	4	SOM	3
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	2+

3+

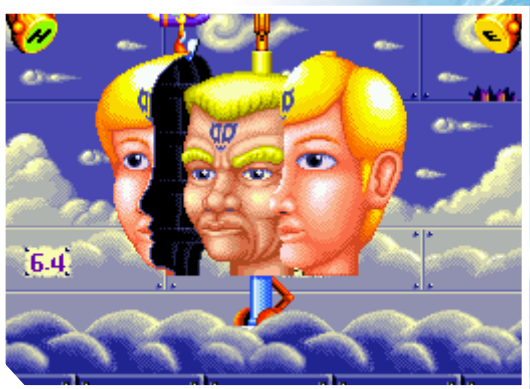


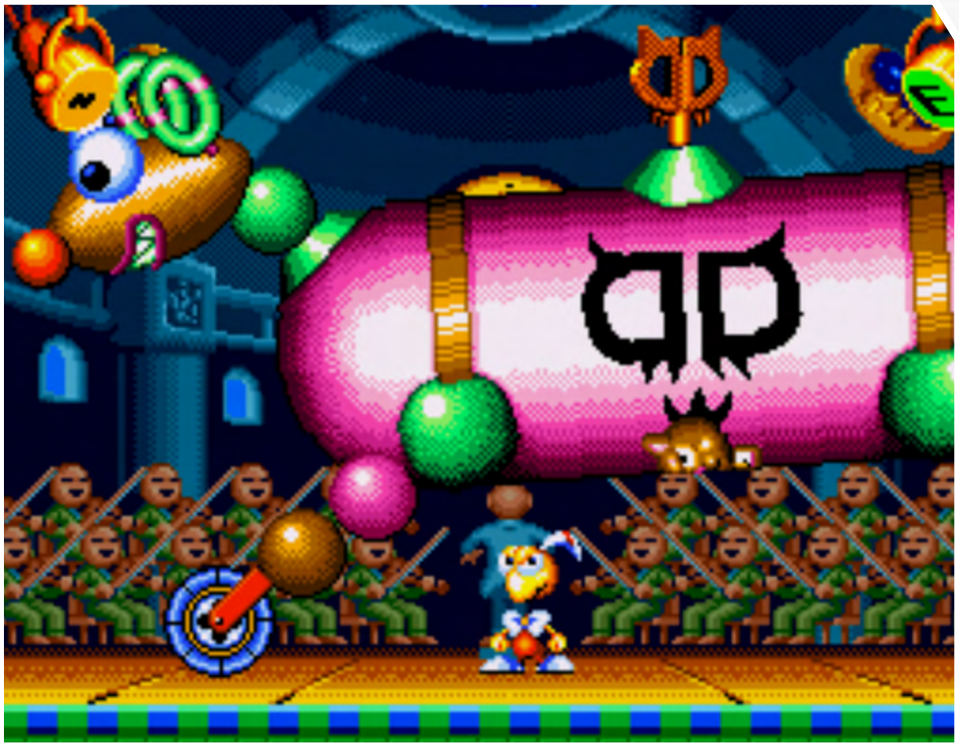


Estávamos em 1994 quando *Dynamite Headdy* apareceu na consola *Sega Megadrive*. E desde logo não deixou indiferentes todos aqueles que o puderam experimentar. Imaginem que a premissa dum jogo passa por vencer um universo de malfeitores, utilizando como arma a própria cabeça(!). Sim, leram bem, em *Dynamite Headdy* vestimos a pele de *Headdy,* um fantoche, cuja única arma é a possibilidade de poder lançar a sua cabeça como projéctil para tudo o que mexe, leia-se inimigos.

Se isto parece, por si só, um pouco doido e impossível, imaginem como a trama se torna mais louca e incrível quando, à medida que vamos avançando no jogo, é colocada à nossa disposição uma parafernália de diferentes cabeças, cada uma com os seus atributos, e que podemos utilizar para as mais díspares funções. Desde uma cabeça que nos permite voar e disparar tiros ao mesmo tempo; outra que nos transforma em miniatura; outra que nos permite ter bolas de fogo à volta do corpo, passando por outra que nos torna super fortes por ser de ferro... enfim... se há coisas que não podemos dizer sobre *Headdy* é que devia ter mais cabeça.

O protagonista é um fantoche e todo o jogo se passa num mundo de brinquedos. Quando chega à sua cidade de fantoches, em vez de encontrar um lugar seguro e calmo onde todos os brinquedos convivem de forma amistosa, *Headdy* percebe que a cidade está agora controlada pelas garras do vil *King Dark Demon*. Cabe-nos então abraçar uma missão para derrotar este malfeitor. E a ele junta-se um gato denominado *Trouble Bruin/Maruyama* que quer











derrotar *Headdy* devido à inveja que sente dele.
Se a história até pode não ser carregada de originalidade, é na experiência de jogo, propriamente dita, que *Dynamite Headdy* nos brinda. Viajando por um universo de muitas cores, com personagens bizarros mas divertidos ao mesmo tempo, a aventura que vivemos é marcante e não raras são as vezes em que nos rimos face a algumas piadas construídas com um invulgar sentido de humor que, muito possivelmente, até poderá escapar aos mais novos.

Sendo um jogo de plataformas, o nosso objectivo passa por lançar a cabeça para ganchos que nos permitem aceder às plataformas seguintes. Torna-se por vezes desafiante fazer isto em situações em que outros perigos colocam em risco a vida de *Headdy,* mas a boa mecânica do movimento permite-nos dominar a técnica, passado pouco tempo de jogo.
A banda sonora é dos pontos fortes do jogo também. Chegamos a ter partes da peça *O Quebra-Nozes* de *Tchaikovsky* enquanto estamos a lutar contra um dos bosses do jogo.

Dynamite Headdy não tem a velocidade e ritmo de um Sonic ou a agilidade de um Mario mas é seguramente um dos melhores e, acima de tudo, mais originais jogos de plataformas que desfilou na consola *Sega Megadrive*.
Uma experiência divertida e ímpar.

Hugo Pinto

Dynamite Heady

1994 - Mega Drive

JOGABILIDADE	4	SOM	5
GRÁFICOS	3	LONGEVIDADE	5

4





Com a chegada do remake de *Ocarina of Time* agora em Junho – e, mais tarde, o novo *Skyward Sword* ou o facto do primeiro jogo da saga, *The Legend Of Zelda,* ter saído há 25 anos (primeiro na *Famicom Disk System* em 1986 e um ano mais tarde na *NES*) – faz com que 2011 seja o ano de Zelda. Vamos por isso recordar como tudo começou.

The Legend of Zelda conta-nos a história do mundo de Hyrule guardado por dois triforces: o triforce do poder e o triforce da sabedoria. O demónio Ganon, com o objectivo de conquistar Hyrule, rouba o triforce do poder. Temendo que este também se apoderasse do triforce da sabedoria, a princesa Zelda decide dividi-lo em oito fragmentos e espalhá-los por todo o reino. Furioso com essa atitude, Ganon captura a princesa. Cabe-nos agora a nós, na pele de Link – um jovem guerreiro de orelhas pontiagudas, vestido de traje verde, cinto, botas, espada na mão esquerda e escudo na mão direita – encontrar esses oito fragmentos, salvar a princesa e trazer paz a Hyrule. Como era habitual na altura, a história introdutória encontra-se não no jogo em si, mas no manual de instruções, poupando-se desta forma espaço no cartucho. Sendo assim, o jogador, mal ligasse o jogo, ficaria logo pronto para imergir na aventura. E que aventura esta. Estamos perante um mundo quase sem limites, um mundo tão amplo como nunca se tinha visto até à data. Para ficarmos com uma ideia da magnitude do jogo, a *Nintendo* decide introduzir uma memória interna no cartucho completamente revolucionária, deixando clara a impossibilidade de o acabar em poucas horas.

Hyrule é composto por nove masmorras. Devido a limitações técnicas, o aspecto visual de cada masmorra é basicamente o mesmo. A *Nintendo* arranjou maneira de conseguir uma maior distinção ao mudar o padrão de cor. Assim temos uma masmorra toda azul, outra verde, amarela, etc. Em oito delas podemos encontrar um dos fragmentos do triforce da sabedoria. Depois de recolhidos, estamos prontos para enfrentar Ganon na nona masmorra. Para além dos fragmentos, encontramos





quase sempre um item necessário para completar essa mesma masmorra e proceder a aventura (poderá ser um arco e flecha, um boomerang, uma vela, bombas,...). Mais uma vez, ainda não se tinha visto um sistema de inventário tão completo quanto este. Um elemento sempre presente em cada masmorra são as chaves que possibilitam a *Link* abrir certas portas.

Chegamos, assim, à parte da jogabilidade dentro da masmorra. O que o jogador tem de fazer é basicamente derrotar inimigos presentes nas várias salas, encontrar items, explodir paredes para encontrar salas secretas, desviar blocos para encontrar escadas secretas que nos levam a outro piso e derrotar o *boss* no final. Estes puzzles podem parecer-nos algo básicos agora, mas na altura foram bastante inovadores e ajudaram a criar um novo género. Como a natureza do jogo o pede, não poderiam deixar de existir também certos enigmas. Assim, podemos encontrar personagens secundárias em algumas salas que nos vão dando dicas como "Dodongo não gosta de fumo". É índice de que é necessário atirar com bombas a Dodongo, *boss* final dessa masmorra, para o derrotar. São características como estas que nos encorajam a continuar o jogo, que nos deixam com aquele sentimento de exploração.

E exploração é a palavra-chave quando tentamos definir o chamado *overworld*. Mundo esse onde se encontram as masmorras. Mundo esse por onde temos de passar e explorar até encontrar cada uma delas. Exactamente, encontrar pois elas estão dispersas por todo o lado na terra de Hyrule. Não existe guia. Não existe linearidade. Somos nós que decidimos o nosso caminho e a ordem de visita de cada uma das masmorras (com excepção da última, onde reside Ganon). Mais uma vez é obrigatório mencionar que foi a primeira vez que um jogador se viu perante tanta liberdade num jogo.

A sensação criada no mundo de





Hyrule vai variando em cada canto. Conseguimos realmente sentir as ondas quando percorremos a praia ou até o ar fantasmagórico ao visitar o cemitério da zona cheio de fantasmas. Florestas, montanhas, lagos, são outros elementos que enriquecem esse mundo. Tal como acontece nas masmorras, também aqui estamos perante algumas limitações técnicas como, por exemplo, o facto de as árvores terem todas a mesma estrutura, mudando apenas a cor entre elas. Tendo em conta o gigantesco mundo de Hyrule, isso não se apresenta como sendo algo muito grave. Aliás, os gráficos são óptimos. Todos os elementos são perfeitamente perceptíveis e claros, dando para distingui-los um do outro.

A banda sonora é composta por poucas músicas. Uma para o mundo de Hyrule, outra para as masmorras principais e outra para a masmorra final. São todas elas excelentes e por algum motivo ficaram para a história. Contudo, não seria mau se houvesse maior variedade. Os vários cantos de Hyrule já antes mencionados ficariam a ganhar mais um pouco se fossem acompanhados de uma música adequada ao ambiente.

O nível de dificuldade é bastante elevado devido ao número de inimigos que somos obrigados a enfrenter de uma vez só no mesmo ecrã. Os enigmas em si são bastante básicos mas, tendo em conta que este foi o primeiro jogo do género, é compreensível.

The Legend of Zelda é um marco na história dos videojogos e um ponto de partida a um novo género. Não é por acaso que é considerado um dos melhores jogos, não só da *NES*, mas de sempre.

Luís Filipe Teixeira

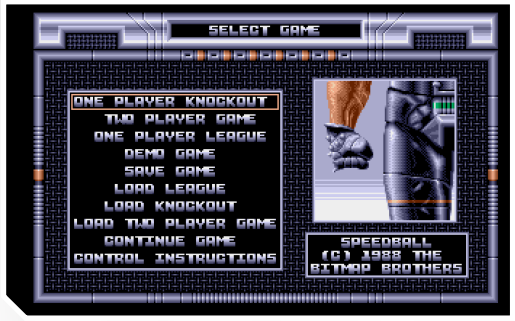
The legend of Zelda

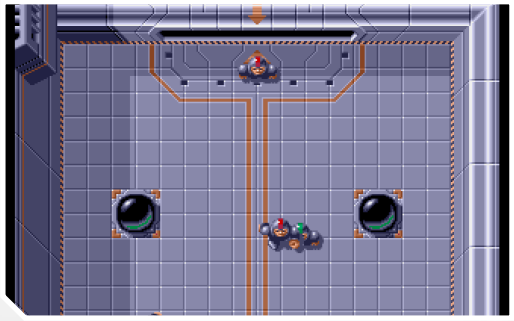
1987 - NES

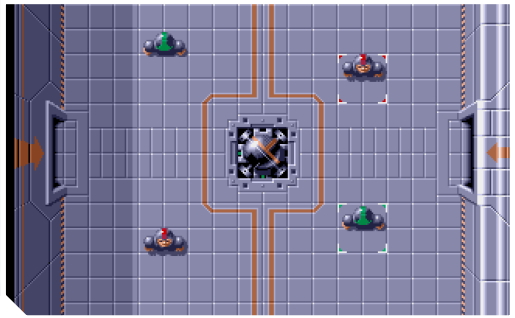
JOGABILIDADE	5	SOM	4
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	5

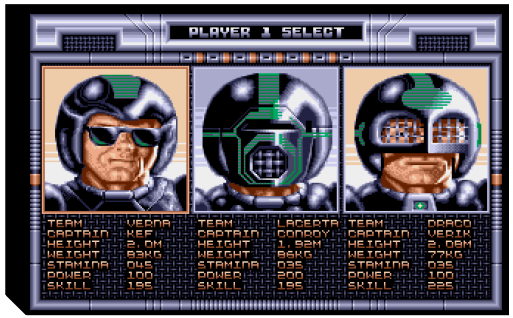
5











Em que resulta a mistura de futebol, andebol, rugby e boxe? A resposta é: *SpeedBall*.

Estamos em 1988 e a *Bitmap Brothers* lança para o *Atari ST* este jogo bombástico!! Foi portado para o commodore Amiga, mas foi o *ST* que o viu nascer. É considerado dos melhores jogos da *Bitmap Brothers* e, tendo em conta o ano *versus* qualidade, é mais que bombástico, é brutalíssimo!

O jogo decorre no futuro e a primeira liga tem lugar em 2095. É um desporto violento com ar de *cyberpunk,* em que os jogadores levam a bola com a mão e têm de a meter na baliza adversária. O desporto mais semelhante será o andebol, mas com violência, onde 2 equipas de 5 elementos lutam por fazer o maior número de pontos que podem ser obtidos, marcando golos mas também por lesionar os adversários. No fim da partida, quem tiver mais pontos ganha.

Para marcar golo, o jogador terá de levar a bola até à baliza adversária, passando de colega em colega, e batendo no adversário que lhe apareça à frente. O guarda-redes pode também ser neutralizado. Claro que o adversário não se fica e fará tudo para nos tirar a bola e por nos lesionar os jogadores. No decorrer do jogo, alguns itens aparecerão no terreno, os quais poderemos apanhar. Podem ser itens que transformam a bola numa arma que derrubará qualquer adversário ou créditos – que podem destinar-se a comprar tempo extra, golos, subornar árbitros ou reduzir a performance do adversário ou aumentar a da nossa equipa.

O jogo pode ser jogado em sistema de "bota-fora" ou campeonato e pode ir até 100 jornadas.

Os gráficos para 1988 são fantásticos: são usados muitos efeitos metálicos, o que transmite um ambiente muito *cyberpunk*, futurista e violento. O som é a condizer, com bons efeitos de ricochete, pancadas entre os vários objectos presentes no palco de jogo.

Lembro-me que foi um dos primeiros 3 jogos que tive quando o meu pai me ofereceu o *Commodore Amiga* em Outubro de 1989. Este jogo deixou-me de boca aberta e foi responsável por várias semanas de vício intenso.

Em resumo, um grande jogo com muito bons gráficos e som, e com uma grande jogabilidade.

A não perder, é um super Clássico!

■ **Tiago Lobo Dias**

SpeedBall

1989 - AMIGA

JOGABILIDADE	4	SOM	3
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	3+

3+







Electronics Entertainment Expo

E eis que chegamos àquela altura do ano em que os entusiastas de videojogos se assemelham a criancinhas prestes a entrar na fábrica de chocolates do Willy Wonka. A altura do ano em que iremos ficar a saber que pedaços de prazer videojogável nos trará o futuro próximo e nos deixará com a alma cheia de felicidade e a carteira mais vazia. Esta altura do ano é a *Electronics Entertainment Expo*, mais conhecida como *E3*.

A *E3* é uma exposição anual dedicada aos jogos de vídeo onde as empresas deste ramo demonstram hardware e software que estão a desenvolver e o que planeiam lançar num futuro próximo. Embora existam várias exposições e conferencias dedicada aos videojogos, a E3 é claramente a que recebe mais atenção tanto por parte das produtoras com dos consumidores. Esta exposição teve início no ano de 2005 e, tendo sofrido algumas alterações ao longo do tempo, costuma acontecer no princípio de Junho em Los Angeles. Toda a exposição é fechada ao público geral estando apenas aberta aos jornalistas desta área.

Diogo Cunha





Como é a E3?

A *E3* é composta por duas partes. A primeira é a própria exposição, que consiste numa área enorme repleta de stands onde é possível ver e experimentar demonstrações dos mais variados jogos e periféricos. Uma segunda parte são as conferências de imprensa das produtoras como a *Sony, Microsoft, Nintendo, Ubisoft, Electronic Arts.* Estas conferências costumam ser a parte mais excitante da *E3* pois é aqui que são revelados novos títulos e diversas surpresas.
Segue-se nas próximas páginas as previsões das três principais conferências da *E3* deste ano.









Conferência Microsoft

A *Microsoft* já provou que o *Kinect* é uma plataforma bastante interessante para os jogos casuais, mas irá certamente explorar a sua aplicação em jogos mais *hardcore.* Não uma utilização a 100% mas uma mistura entre o "comando clássico" e alguns movimentos *Kinect* poderão ser um conceito apresentado em jogos como *Gears of War* ou *Alan Wake* na *E3* deste ano. Ainda na plataforma *Kinect,* o jogo ***Star Wars***, demonstrado brevemente no ano anterior, terá algum tempo de antena para apresentar em maior detalhe algumas das suas funcionalidades exclusivas *Kinect,* espera-se que, para além de combates de sabres luz, o jogador controle também naves espaciais e criaturas gigantes.

No que toca a grandes nomes a nível de software, a *Microsoft* irá apresentar o *Forza 4* com bastantes funcionalidades *Kinect* e o ***Gears of War 3*** que promete trazer um final à trilogia e oferecer um modo cooperativo para 4 jogadores.

Dentro do campo dos rumores há dois a destacar. A *Microsoft,* tal como a *Nintendo,* irá apresentar uma nova consola para a próxima geração. Isto não passará certamente de um rumor e, no caso de haver uma nova consola da *Microsoft,* será certamente um novo modelo da *Xbox 360* (talvez com *Kinect* implementado de origem) e não uma consola *next-gen*. Outro rumor é o lançamento de um novo *Halo,* rumor este que é ainda mais improvável pois a *Bungie,* a produtora da série *Halo,* não estará presente na *E3 2011*. Mais que garantido estará uma versão HD do primeiro ***Halo Combat Evolved*** para a *Xbox 360*, mas não um novo jogo da saga.







Conferência Sony

Uma dúvida que se levanta sobre a conferência da *Sony* é a questão de saber se eles vão tocar no assunto do recente problema que atingiu a *PSN.* Irá a sessão começar com mais um pedido de desculpas aos jogadores pelo recente transtorno?
A nível de *hardware* já não é surpresa que a sucessora da *PSP* está para chegar. Esta consola portátil ainda denominada de ***NGP*** foi já apresentada, na *Game Developers Conference* no início de 2011, a correr uma demonstração de *Uncharted* e parece estar num patamar de performance muito próximo da *PS3.* Outras características já conhecidas desta consola são a sensibilidade táctil tanto no ecrã como na parte traseira, dois analógicos, acelerómetros e câmaras para jogos mais específicos (realidade aumentada). Resta apenas ver nesta *E3* quais os jogos que a *NGP* irá receber, qual o seu preço, data de lançamento e nome oficial (corre o rumor que se chamará *Playstation Vita* e não *PSP2).*
Já na parte dos jogos, o título que mais se destaca é certamente o ***Uncharted 3***. Drake irá voltar numa aventura cheia de areia e com o nível de qualidade que a *Naughty Dog* já nos habituou com os títulos anteriores. *Uncharted 3* terá também um modo *multiplayer* que estará já disponível em versão Beta no dia 4 de Julho (28 de Junho para quem tiver *PSN Plus* ou comprar o jogo *Infamous 2*) para os fãs mais impacientes.







Conferência Nintendo

Já não é segredo que a *Nintendo* irá mostrar uma nova consola sucessora da *Wii* na *E3* deste ano. Será certamente o momento mais alto da conferência. Resta é saber os pormenores desta consola que tem o nome provisório de ***Project Cafe***.
Segundo as informações que vão circulando, o *Project Café* parece vir corrigir um problema da *Wii,* a falta de títulos dedicados ao chamado "público mais *hard-core".* Assim, esta consola será mais potente que a *Xbox 360* e terá HD, podendo assim receber mais facilmente os jogos multiplataforma.
Mas a *Nintendo* não nos irá deixar sem o seu toque de "comando diferente" com que já nos habituou na *Wii* e *DS;* o *Project Cafe* irá ter um comando com um pequeno ecrã *touch-screen*. O propósito deste ecrã ainda é incerto, mas provavelmente terá a mesma função do ecrã inferior da *DS.* Será esta uma consola verdadeiramente de próxima geração? Ou será um "meio termo" tal como aconteceu com a *Wii?*
O *Project Café* é a resposta da *Nintendo* aos jogadores que querem uma experiência HD e acesso aos jogos multiplataforma que só os possuidores da *PS3* e *Xbox* 360 têm. Mas o que acontecerá quando sair a *PS4* e a nova *Xbox?* Passará o *Project Cafe* a ser a *"Wii* da 8º geração"? Ou terá capacidade de coexistir e receber os mesmos jogos multiplataformas que as consolas rivais?
Passando para os jogos, os nomes que mais marcarão esta conferência serão certamente *Mario* e *Zelda.* Um novo *Mario 3D* irá ser apresentado par a *3DS* e promete ser uma mistura entre *Mario Galaxy* e *Super Mario World*.
Nas consolas caseira será demonstrado em maior detalhe o jogo ***Zelda Skyward Sword*** que já foi apresentado na E3 de 2010. A dúvida que paira no ar sobre este jogo é se *Skyward Sword* terá o mesmo destino que *Twilight Princess* teve em 2006 quando foi lanchado simultaneamente em duas consolas, *Gamecube* e *Wii.* Será que *Skyward Sword* vai ter um lançamento simultâneo na *Wii* e no *Project Café*?







Outras conferências

Para além dos jogos apresentados nas conferências das chamadas “três grandes”, outros marcarão presença na *E3.*

De destacar títulos como o novo *Tomb Raider, Bioshock Infinite, Spider-Man: Edge of Time, The Elder Scrolls V: Skyrim, Dead Island, Battlefield 3, Hitman: Absolution , Assassin's Creed Revelations, Modern Warfare 3*, entre muitos outros.

Mas o melhor da *E3* será certamente ver revelações sobre o que não estávamos à espera de ver.

Onde ver?

As conferências acontecerão dos dias 6 e 7 de Julho e poderão ser vista em directo ou posteriormente nos seguintes sites:

GT TV: http://www.gametrailers.com/e3/

Sony: http://www.sceainvites.com/e3_2011/

Microsoft: http://www.xbox.com/en-gb/e3

Nintendo: http://e3.nintendo.com/

GOLDEN AXE





Golden Axe chegou à Europa em conjunto com o lançamento da *Mega Drive*, e desde logo estabeleceu um patamar de qualidade bastante elevado para qualquer outro título do género *side-scrolling beat 'em up.* Deu, assim, origem a uma geração dourada de videojogos, a qual deixa muitas saudades aos *gamers* de longa data.

O jogo foi muito inovador para a altura e, olhando para trás, conseguimos agora detectar vários traços de genialidade que hoje em dia se traduzem em aspectos absolutamente imprescindíveis, aos quais podemos não dar o seu devido valor.

A história no jogo, que tipicamente é desprezada dentro do género, é-nos apresentada de forma quase cinematográfica. Começando com um breve texto a descrever o inimigo e quais as razões para os nossos heróis o derrotarem, deixa desde logo definidos os traços gerais da história – ficando, no entanto, suficientemente em aberto para a conseguirem florear pelo decorrer do jogo.

Acabando cada nível, é-nos apresentado sob a forma de uma simples *cutscene* um resumo do nosso progresso, mais detalhes sobre a nossa missão e o caminho que ainda nos falta para cumprirmos o objectivo. Estas curtas interrupções cortam um pouco a linearidade do jogo, pausando o nosso ritmo e tornando-o menos cansativo, ao mesmo tempo que nos tenta imergir mais na sua história.

Infelizmente, a história em si é completamente desinteressante, cheia de clichés e, como sempre, os nossos heróis apenas se predispõem a lutar porque lhes mataram algum familiar ou amigo. Mas a maneira como a apresentaram, isso sim, revelou-se uma fórmula de sucesso.

Por outro lado, a jogabilidade merece sem dúvida nota máxima, e é ela que permitiu a este título uma entrada garantida nos anais da história dos videojogos. Este jogo tem todos os ingredientes necessários e ainda secretos que ninguém reconhece mas que está bem presente. Temos ao nosso dispor três heróis bem diferentes, não apenas em aspectos visuais, mas também em habilidades: Gilius Thunderhead, um anão forte em ataques directos mas fraco em magia; Tyris Flare, uma amazona possuidora de uma magia letal, mas muito fraca em poder de ataque; e, por fim, Ax Battler, um bárbaro que representa a típica personagem equilibrada em termos de ataque e magia.

Temos uma variedade bastante aceitável de

GOLDEN AXE







golpes (e, em especial, magias), o que – associado a controlos responsivos – nos permite desfrutar ao máximo de toda a acção (a qual não falta), especialmente à medida que vamos progredindo no jogo e começamos a defrontar uma panóplia de inimigos em simultâneo. Algo que também acrescenta à variedade de ataques é o facto do jogo ter disponível três tipos de *mounts* (quem diria que viriam a ser algo tão popular); um combinado de dinosauro/lagarto/pássaro que usa a sua longa causa para derrubar os inimigos, e dois dragões – um que expele uma bola de fogo, atingindo os inimigos à distância e outro que expele um jacto de chamas da sua boca.

Outro aspecto inovador foi o facto de usarmos o próprio cenário a nosso favor para derrotarmos os inimigos. Podemos assim tirar proveito de abismos e buracos sem fundo para eliminar ameaças, sem recorrer ao uso de muitos golpes, ou até mesmo nenhum – pois, dominando os controlos, a posição dos inimigos e as nossas redondezas conseguimos forçar ataques aos quais um desvio na hora "h" nos permite enviar os adversários a voar para a sua morte.

Mas a jogabilidade apenas atinge o seu pináculo quando jogado em *co-op*¸ na qual temos de estar em perfeita sintonia com o nosso parceiro. É imprescindível a ajuda mútua e uma boa avaliação dos espaços que estamos a preencher, pois o envio de inimigos de um lado para o outro pode causar problemas ao nosso parceiro. O facto de termos de nos movimentar rapidamente pode colocar-nos lado a lado e causar uma troca de ataques indesejada, pois o famoso *friendly fire* também marca presença em *Golden Axe*.

Os gráficos estão muito bons (tendo em conta as capacidades da consola), merecendo especial destaque as animações das diferentes magias (outro aspecto deveras comum actualmente) que, embora curtas, são bastante sugestivas. O som está bem trabalhado, impondo um ritmo de jogo que motiva o jogador e ditando de certa forma a situação na qual o jogador se encontra – ao ponto de, mesmo de olhos fechados, conseguirmos ter uma noção do que se está a passar.

Finalizando, *Golden Axe* marcou a sua geração, sendo um título que ainda hoje é altamente viciante, providenciando-nos um desafio à altura e uma expectativa de uma tarde bem passada na companhia de um amigo.

Jorge Fernandes

Golden Axe

1989 - Mega Drive

JOGABILIDADE	5	SOM	3+
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	4

GOLDEN AXE

João Sousa



Golden Axe fez parte da mítica colecção mega games que era vendida num bundle juntamente com a mega drive. Essa espectacular compilação de jogos de acção englobava além do jogo aqui referido, Streets of Rage e Shinobi. Os 3 são grandes jogos e trazem muitas recordações se bem que o meu preferido sempre foi o Streets of Rage. Ainda assim Golden Axe é um jogo cheio de porradinha da boa, ambientado em tempos medievais, onde além dos inimigos, podemos atingir também o segundo jogador e até pontapear uns pequenos duendezinhos até eles nos darem power-ups. Pobres duendezinhos, não os pontapeava-mos pelos power-ups mas sim porque era divertido!

Golden Axe
1989 - Mega Drive
4

Tommaso Veronesi



Como apaixonado por *side-scrool beat'em-up, Golden Axe* é efectivamente um excelente jogo. Cheguei a jogá-lo centenas de horas, acabava e voltava a jogar, a tentar descobrir novos truques, novas manhas para alcançar o mesmo objectivo. A possibilidade de jogar com um amigo aumenta em 1000x a diversão, sendo a troca de berros e as combinações tácticas fulcrais para derrotar o inimigo mais facilmente. Um excelente jogo ainda hoje! Um ícone da *SEGA* nos seus tempos de ouro.

Golden Axe
1989 - Mega Drive
5

Hugo Pinto



Há jogos que uma pessoa que se diga jogador ou amante de videojogos não pode ter deixado de jogar. São eles *Super Mario*, *Sonic*, *Tetris* e mais alguns onde pode, muito bem figurar, *Golden Axe*. Nos tempos idos em que os jogos *hack and slash* estavam longe do desenvolvimento dos dias de hoje, *Golden Axe* fez as delícias de milhões de pessoas em todo o mundo. O seu cariz medieval, os seus contornos de história épica e as suas personagens fantásticas não deixaram ninguém indiferente. Inesquecível é a palavra.

Golden Axe
1989 - Mega Drive
4

Demoscene - O que é? De onde veio? Quais as suas principais características?

Um dos movimentos informáticos mais emblemáticos, é agora explicado e demonstrado por **Tiago Lobo Dias.**

Assinalamos aqui o nascimento de uma nova secção na **PUSHSTART**: a *DemoScene*. Passamos a ter, sempre que possível, uma secção dedicada a este movimento cultural que tanto fez e faz pela multimédia. Quem tem mais de 30 anos e é um aficionado pela informática não deve ter passado ao lado desta forma de cultura que nasceu e se propagou nos anos 80. Vamos começar por descrever o que é: a *DemoScene* é um movimento, designemos, "cultural" que nasceu no mundo dos computadores nos anos 80 através de apresentações audiovisuais denominadas de *Demos.*

O que é um *Demo*?

Muito basicamente é, tal como referido acima, uma apresentação multimédia com componente gráfica e sonora que explora os limites do hardware e em que não existe interacão com o público. Ao contrário de um jogo, não existe acções por parte de um utilizador. É como um filme, a informação flui num só sentido. Embora possa parecer que um Demo é uma sequência de imagens e sons pré-gravados, como se fosse uma animação, não o é. Aqui temos cálculo em tempo real, não existem movimentos pré-gravados, existe sim um *"render"* em tempo real: é tudo cálculo matemático e codificação, embora pequenas partes possam ser pré-gravadas.

Um *Demo* é composto por animações em 3D e 2D, efeitos, transições de ecrãs e efeitos sonoros ou música. A música é, tal como a imagem, composta na maioria das vezes em tempo real, por modo de repetição e alterações de curtos sons. Não temos normalmente músicas pré-gravadas mas sim sons pequenos e encadeados para fazer o ritmo e a batida da música.

Como apareceu?

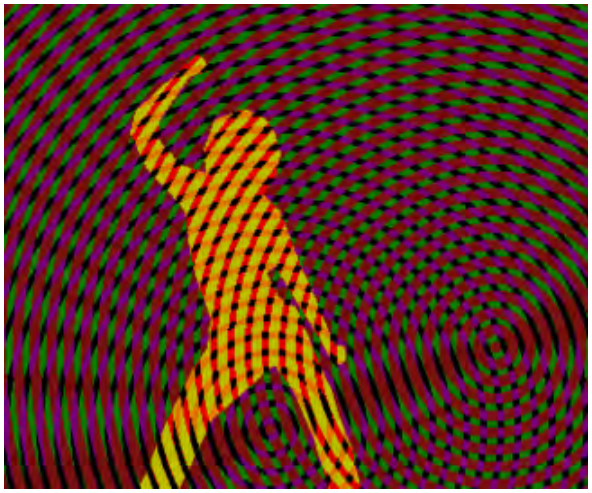
A sua origem reside nos anos 80 com os computadores de 8 bits. Numa altura de grande expansão dos jogos vídeo, foram aparecendo *hackers* que retiravam a protecção dos mesmos. Estes programadores, além de retirarem a protecção de um jogo, começaram a meter pequenos textos quando este era carregado. Primeiro, apenas em caracteres e, mais tarde, em forma de imagens e até com algum som. Eram pequenas introduções (*Intros*) que apareciam no ecrã com informação de quem tinha feito o *crack* – normalmente, um grupo de programadores – como que uma assinatura digital em forma de *graffiti*.Devido aos suportes da altura, cassetes ou disquetes de pouca capacidade, os hackers tinham pouco espaço para as *Intros,* normalmente menos de 4KB (4096 bytes). Com a evolução do hardware e com a entrada de arquitecturas de 16 bits (como os Amigas e Ataris ST), passamos a ter autênticas batalhas para determinar quem "crackava" os jogos mais rápido e fazia as melhores intros. Com o passar do tempo, os programadores aperfeiçoaram-se e começaram a fazer intros sem ser agregadas a jogos, e passamos assim a ter as chamadas Demos. Sem o jogo a ocupar espaço no suporte, seja ele cassete, disquete ou outro, os programadores tinham agora muito mais espaço para criar, e rapidamente apareceram Demos que levavam as máquinas aos limites com gráficos e sons combinados de forma sublime. Estava criado o ponto de partida para um movimento cultural (ou forma de arte ou como lhe queiram chamar) que veio dos anos 80, crescendo pelos anos 90 e chegado até hoje, onde se fazem campeonatos do mundo.

Passando para o *hardware,* foram várias as plataformas em que os *Intros/Demos* se propagaram. *Zx Spectrum, Commodore 64* e *Amiga, Atari ST, PC, MAC,* etc… As mais influentes foram o *Spectrum* e o *C64* nos *8bits* e o *Amiga* nos 16 bits. O *PC* é actualmente a plataforma de maior divulgação. E não pensem que apenas os *PCs* continuam a ver nascer novas produções: actualmente, temos várias máquinas de *8bits* a entrarem em campeonatos e a receberem prémios!

Nesta edição, deixamos um demo clássico de A*miga* e *PC* e ainda um *demo* recente dos campeonatos de 2010.

Demoscenes edição número 1

AMIGA: State of the Art (1992) com 880kb

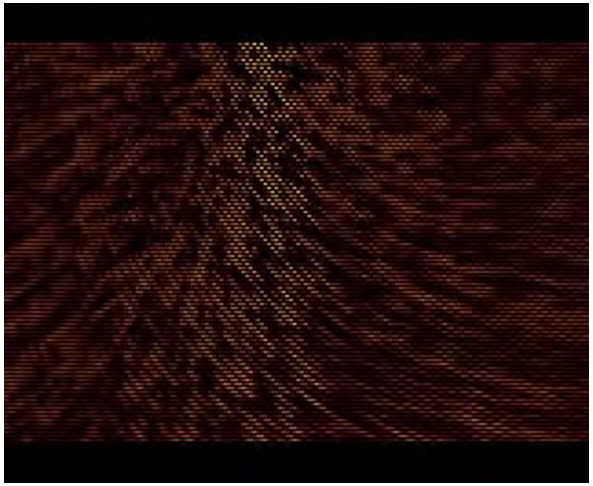


http://www.youtube.com/watch?v=c5kuYfTCGLg

State of the Art, criado pelo grupo *Spaceballs,* foi o vencedor da competição de Demos na "The party" em 1992. O demo mostra uma silhueta a dancar e variadas formas geométricas que vão aparecendo no ecrã. O demo foi feito, gravando em video uma jovem a dançar e convertendo depois para vectores para serem programados. Reza a historia que a silhueta é de Jannicke Selmer-Olsen que namorava o programador.

O demo foi criado para o *Amiga 500* com expansão a 1MB de Ram.É um dos Demos mais conhecidos para o *Commodore Amiga* e tem quase 20 anos.

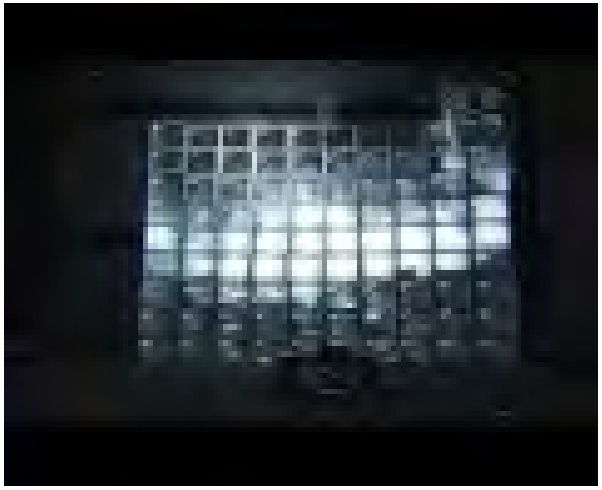
PC: X14 Orange (1995) com 677kb



http://www.youtube.com/watch?v=_itMu1ZbY6c

Em 1995, o grupo Orange produziu o demo *X14 Orange* e foi top 5 em competição, chegando ao 1ª lugar na "Party Juhla'95". Neste ano os PCs já tinham hardware capaz de lutar com os Commodores Amigas e começaram a aparecer Demos de grande qualidade.

PC:Finally Inside (2010) com 34,9Mb

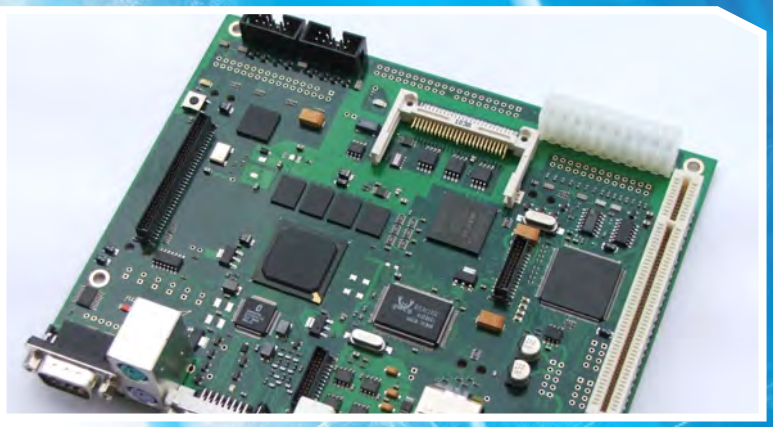


http://www.youtube.com/watch?v=R9tEgQG8xm4

Foi finalista na competição de 2010 na categoria *Best Demo*. Criado pelo grupo Still, é um *Demo* excelente. Com 34,9 Mb de tamanho e quase 4 minutos de Demo, vale bem a pena ver e ouvir esta produção sem esquecer que é quase tudo calculado em tempo real.

Download do executável de *PC* (vale a pena ver o real, em *YouTube* perde muita qualidade):

http://scene.org/file.php?id=582547





NATANI PROJECT

Dos vários projectos em arquitectura Amiga, existe um que se destaca dos demais: o *Natami Project*. Consiste numa *motherboard* com chips FPGA totalmente compatível com o sistema original *AmigaOS* que está a levantar muito ânimo por parte da comunidade Amiga. Quisemos saber mais sobre esta iniciativa e fizemos uma pequena entrevista com um dos programadores de serviço,Samuel Crow. A entrevista foi feita pelo **Tiago Lobo Dias** por intermédio do fórum *Classicamiga.com*.

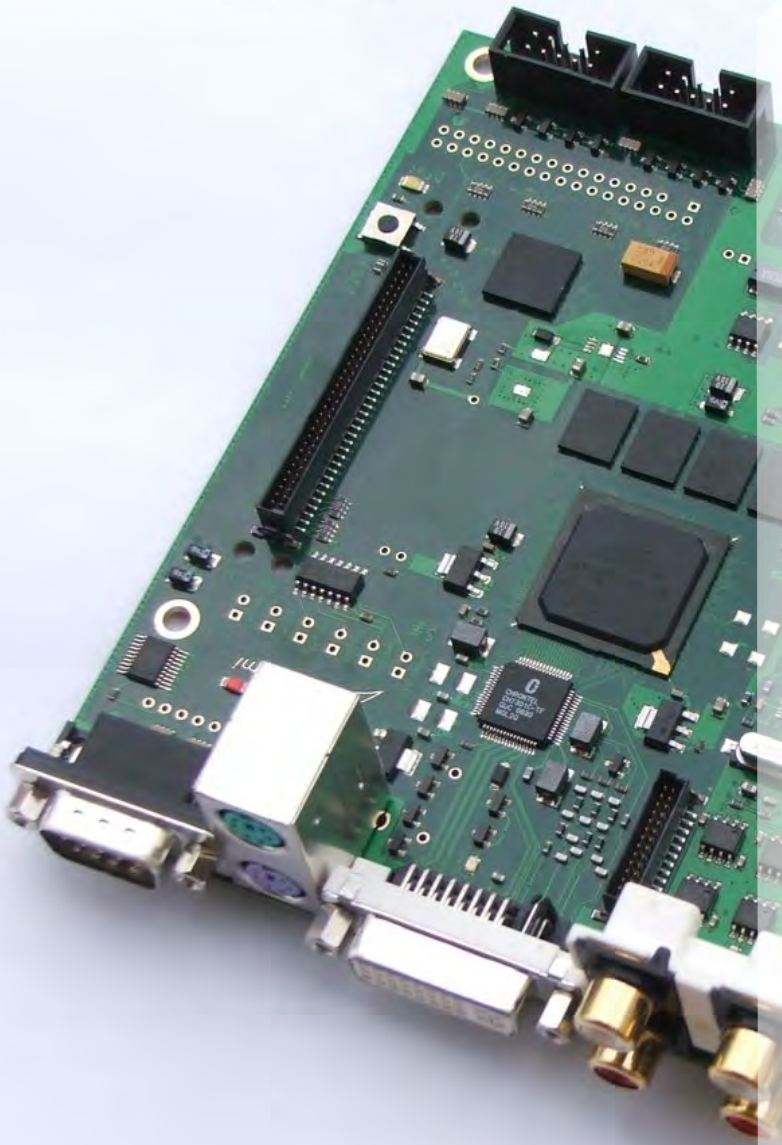
Tiago - Temos visto alguns projectos Amiga nos últimos anos : *Minimig* na arquitectura 68K, e *PowerPC* com SAM, *Amiga One*, *Pegasos...* para nomear uns quantos. O Natami será compatível com o original 68K. Existe muita discussão acerca da direcção certa para um sistema Amiga. Achas que o regresso do 68K é o que os fãs esperam?

S. Crow - Como muito software Amiga corre em 68K e em *custom* chipsets, o nosso objectivo é meter esses programas a mexer de novo. O *PowerPC* chipset está tão morto agora como o 68K estava em 1994. Para mais, com os avanços que estão a ser feitos no N68050 e N68070 *softcores*, deveremos conseguir manter o nível e até ultrapassar a performance do 68060 e equivalentes desse período.

Tiago - Quanto e como é que o *Natami* vai ser compatível com 68K? Imagina que tenho uma pequena aplicação feita em linguagem "C" para o 680xx. Serei capaz de a correr em *Natami* sem emulação (UAE ou outros)?
S. Crow – Sim.

Tiago - Que sistemas operativos poderemos instalar? OS3.x? Será possível meter outros SOs?
S. Crow - AmigaOS versões 1.3, 3.0, 3.1, 3.5, e 3.9 deverão correr, mas também existem planos para incorporar *AROS* 68K numa imagem *Kickstart* para o *Natami* para nos libertar de implicações legais no uso de versões antigas do AmigaOS.
Tiago - Segundo o site do *Natami*, duas versões vão estar disponíveis, uma com 512 Mb Ram *onboard* e outra com 128Mb Ram em Chip e 128 Mb Fast Ram. Esta última será como um A1200 onde tinhas a Chip Ram e uma placa de expansão de Fast Ram?
S. Crow - Estamos a tentar actualizar o site para nos livrarmos de informação obsoleta como essa. A versão final do Natami MX motherboard terá 256 Mb de Chip Ram e 256 MB de Fast Ram. A board do Natami LX é substituída pela Board MX. A única diferença entre Chip Ram e Fast Ram na board MX é que a Chip Ram é partilhada e, como tal, não é feita Cache por parte do processador.

Tiago - E o processador? Temos ouvido falar do 68060, mas também dos N68050 e N68070. Qual será o processador final? Ou teremos mais que um modelo?
S. Crow - O 68060 vem numa board opcional para adicionar suporte MMU, principalmente com vista a ser útil na programação. O N68050 será embutido na FPGA e será, a seu tempo, substituído pelo N68070 por actualização de *firmware*. Veremos se é possível comprimir múltiplos processadores na FPGA mas não é uma característica assegurada.



Tiago - Acerca dos jogos. Vamos poder correr os velhos? Aqueles em NDOS? Como o iremos fazer? Com ficheiros de emulação ADF?
S. Crow - A controladora de disquetes será embutida na *motherboard* e correrá jogos Amiga da mesma maneira que qualquer modelo Amiga com disquetes faria. Se quiseres correr ADFs, podes usar o *DiskImage* device ou outro dispositivo para aceder aos ADFs do disco rígido ou memória flash.

Tiago - Estás a trabalhar em jogos que vão correr nesta nova plataforma. Serão compatíveis com *Workbench* para jogar/instalar ou vão ser NDOS e apenas correrão por boot de dispositivo de armazenamento de dados?
S. Crow - O meu será jogável pelo *Workbench* e poderá ser instalado para o disco rígido ou memória flash. Os antigos NDOS deverão funcionar na mesma.

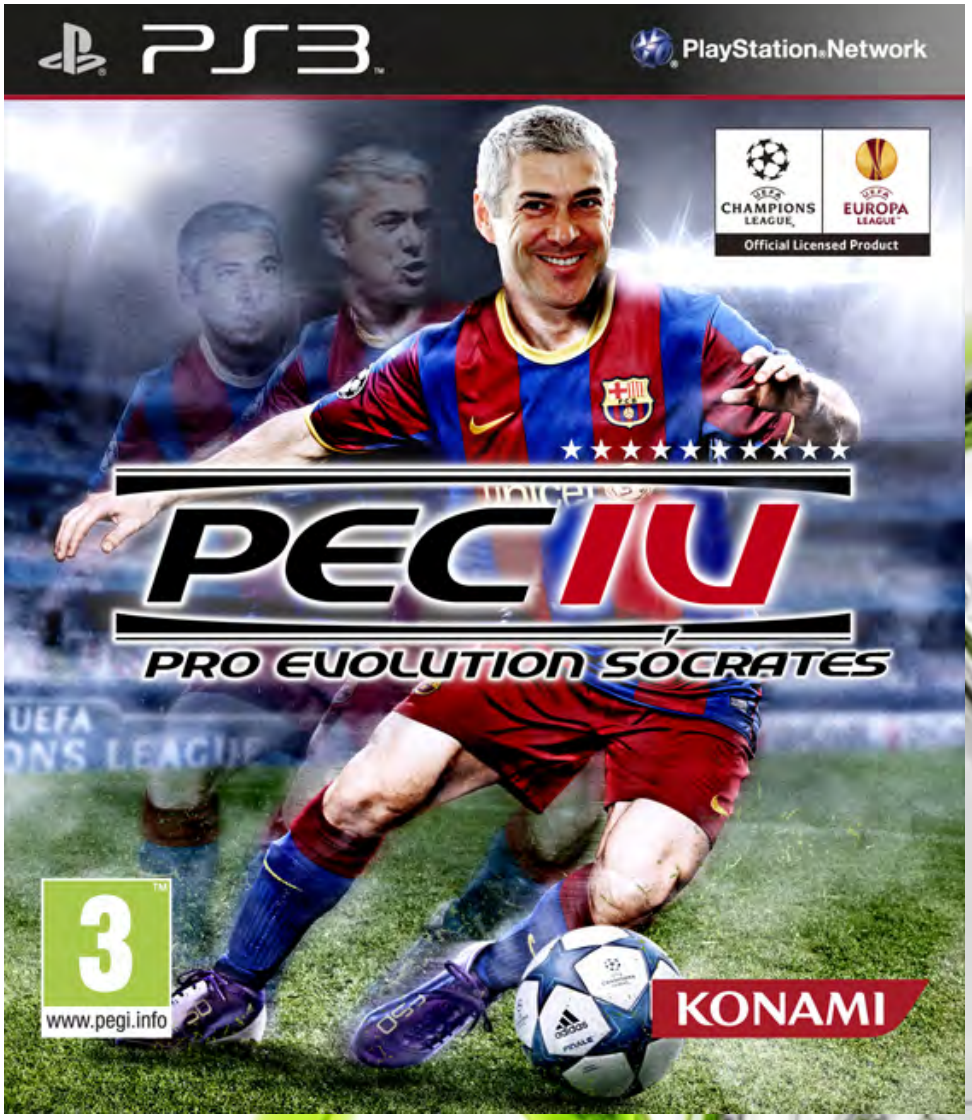
Tiago - Muitos dos jogos no Amiga foram feitos para 1 MB de Ram ou menos e para um 68000 com uma média de menos de 4 disquetes. Houve apenas alguns que tiraram vantagem dos 68030/40/60 e corriam quase da mesma maneira com 16 ou 128 Mb de Ram. Como vais usar as novas potencialidades? Vais tirar partido de 128/512Mb Ram e de HD/USB?
S. Crow - Vai haver jogos novos programados e portados para o *Natami* que tirarão partido do novo hardware. Os jogos que estou a codificar são jogos retro e deverão ser limitados o suficiente para correr num Amiga clássico além de *Natami*, mas terão também modos especiais para detectar e tirar partido do novo hardware, se necessário.

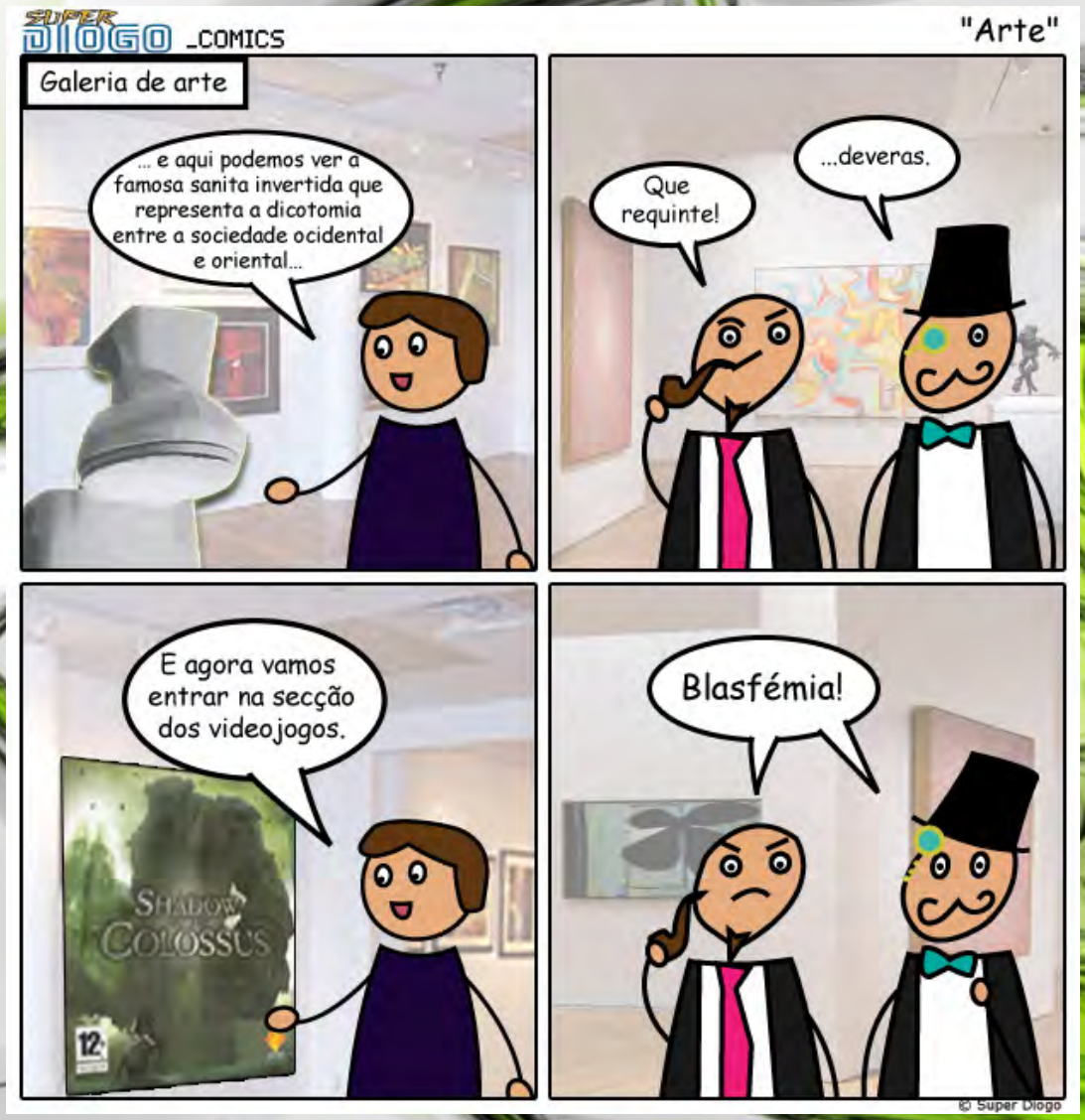
Tiago - Sobre os gráficos, o sistema será compatível com OCS/ECS/AGA? E os jogos novos serão o chamado "SuperAga"? Ou tirarão partido de novas placas gráficas? 3D talvez?
S. Crow - Não haverá necessidade de novas placas gráficas, com o Chipset *SuperAga*. Irá ter um modo *TrueColor* e aceleração 3D quando estiver pronto para entrega. Será um pouco mais compatível com *ECS* que o Chipset *AGA* foi. Teremos então jogos antigos que vão correr em *SuperAga* que não corriam em *AGA*. Por outro lado, alguns jogos mais propensos a *bugs* que se valiam de ter uma certa velocidade de *Blitter* não irão correr correctamente pois o *Blitter* de *SuperAga* será 50 vezes mais rápido que o original em *AGA*.

Tiago - Achas que os jogos clássicos antigos podem renascer no *Natami*? Novas sequelas? Poderá abrir um mercado para produções maiores ou apenas para jogos feitos de fãs para fãs?
S. Crow - Os jogos clássicos vão correr no *Natami* com mínimas modificações, se algumas forem necessárias. Apenas o tempo dirá sobre novas sequelas e produtos maiores. Os jogos dos fãs serão uma certeza, visto que quase todas as velhas ferramentas de desenvolvimento dos Amiga clássicos vão trabalhar no *Natami*. Isto dará uma vantagem ao *Natami* sobre os sistemas específicos *MorphOS* e *AmigaOS4.x,* visto que só correm software *system-friendly* e não aqueles que atingiriam o hardware.

Tiago - Obrigado pelo teu tempo e consideração. Decerto que haverão muitos fãs de *Amiga* contentes com estas novidades.

Para mais informações sobre este sistema, contactem-nos através do info@revistapushstart.com ou tiago@revistapushstart.com


PS3
PlayStation Network
CHAMPIONS LEAGUE
EUROPA LEAGUE
Official Licensed Product
PEC IU
PRO EVOLUTION SÓCRATES
3
www.pegi.info
KONAMI


SUPER DIOGO _COMICS
"Arte"
Galeria de arte
... e aqui podemos ver a famosa sanita invertida que representa a dicotomia entre a sociedade ocidental e oriental...
Que requinte!
...deveras.
E agora vamos entrar na secção dos videojogos.
SHADOW OF COLOSSUS
12
Blasfémia!
© Super Diogo

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



PRÓXIMA EDIÇÃO

JULHO