

PUSHSTART

12.0
GRÁTIS | FREE

WWW.REVISTAPUSHSTART.COM

Edição
ESPECIAL de
aniversário!



SHIFT 2 UNLEASHED

O mais recente título da saga e o regresso do mundo das corridas em pistas fechadas.

Top videojogos artísticos

O nosso TOP dedicado aos jogos com a vertente mais artística ao longo dos últimos anos!



Um ano de PUSHSTART

A nossa revista cumpre agora o seu primeiro aniversário. Foi um ano inacreditável e nesta edição podem ver porque!



Metroid em Old vs New!

Metroid leva-nos a explorar os confins de planetas mortos e estações espaciais abandonadas para combater as criaturas mais mortíferas do universo.



PUSHSTART #12

Coordenação Editorial

Jorge Fernandes, Ivan Flow.

Equipa editorial

Jorge Fernandes, Ivan Flow, Tiago Lobo dias, Diogo Cunha, Margarida Cunha, Tommaso Veronesi, Luís Filipe Teixeira.

Colaboradores

Ricardo Gouveia, João Sousa, Marco Cruz, Mário, Gonçalo Tordo, Castanheira, Nuno Pinto, Hugo Pinto, Hugo Gomes, Hugo Freitas, André Santos, Davide Gravato, Inês Louro, Daniel Martinho.

Projecto gráfico

IvanFlow/FlowDesign.

Marketing

Tommaso Veronesi [marketing@revistapushstart.com]

email [sugestões]

info@revistapushstart.com

Website

www.revistapushstart.com

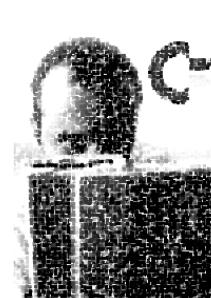
Periodicidade

Mensal.

Edição

Volume 12, de Setembro de 2011.

CONHECE A NOSSA EQUIPA E AS SUAS EXCENTRICIDADES MENSAIS



Tiago Lobo Dias



Luís Filipe Teixeira



Jorge Fernandes



Ivan Flow



Tommaso Veronesi



Margarida Cunha



Diogo Cunha

A jogar:
*The Dig (1995),
Fallout 3***A jogar:**
*Amnesia: The
Dark Descent*, a
ressurreição do
verdadeiro
Survival Horror;
Final Fantasy I,
a conhecer a
origem da
saga...**A jogar:**
Okamiden,
beleza pura,
Grand Turismo
5, excentricidade
virtual ao
volante**A jogar:**
*League of
Legends* [add
me: Thyrn] e
Mario Kart DS
modo battle
[carapaças e
bananas para
toda a gente].**A jogar:**
*League Of
Legends* [add
me: ScoutZ
KnightZ] e
*Battle Field Bad
Company 2* [add
me: ScoutZ].**A jogar:**
*The Legend of
Zelda - Ocarina
of Time*.
Ocasionalmente,
*Super Smash
Bros. Brawl*,
para matar o
víctio.**A jogar:**
*Assassins Creed
Brotherhood*.**A ler:**
A história do
Atari ST
e guerras
ST/Amiga.
Fotografia
(macro)**A ler:**
As análises dos
500 filmes 5
estrelas da
Empire; *O
Cemitério de
Praga*, a mais
recente obra de
Umberto Eco.**A ver:**
Suits,
genialidade e
muito humor ao
usar a lei a
nosso favor,
Thundercats
2011, nostalgia
pura, *Steins
Gate*, brilhante
abordagem às
viagens no
tempo.**A ver:**
*Space Battleship
Yamato* - o
filme! E a rever
toda a saga
Harry Potter em
filme.**A criticar:**
*Microsoft
Windows mobile*
7 - Porque
perdes-te pelo
caminho MS?**A ouvir:**
*Agua de Annique***A ouvir:**
*Harmony of a
Hunter* [banda
sonora
comemorativa
dos 25 anos de
Metroid].Revista 100% ecológica. Não imprima
leia directamente no seu monitor.



O mundo dos videojogos em Setembro

Ano: 2011

Por Margarida Cunha



Setembro é o mês do regresso ao trabalho. Não sendo um bom presságio, contém, pelo menos, a promessa da chegada da *holiday season* – o equivalente à Semana da Moda para os gamers. Desfilam novos títulos, novos criadores, apresentam-se tendências de jogo e surgem verdadeiras pérolas – como *Gears of War 3*, esperado dia 20, um exemplar da Alta Costura da indústria dos videojogos. Aguça-se ainda o apetite para objectos de desejo como o pack *Skyward Sword Limited Edition*, uma edição especial de *The Legend of Zelda: Skyward Sword* a ser lançada em Novembro. Além do jogo, inclui um Wiimote dourado com o brasão Hylian e uma compilação em CD de versões

orquestrais de músicas seleccionadas da saga. Um lançamento em grande, ou não fosse *Zelda* uma das galinhas de ovos de ouro da *Nintendo*. Conclui-se, assim, também de forma majestosa o período áureo da *Wii*. É ouro sobre verde. Mas isto só em Novembro. Até lá, ainda nos podemos deliciar com títulos como *Resistance 3*, *Dead Island*, *Star Fox 64 3D*, entre muitos outros. Podemos ainda matar saudades da saga *Uncharted* – que nos promete *Drake's Deception* em Novembro – pois a *Sony* revelou que iria lançar, dia 6 deste mês, o *Greatest Hits Uncharted Dual Pack* – aos 2 primeiros jogos da série junta-se um voucher para conteúdo descarregável da saga. Mas nem todos os esforços de marketing produzem

os efeitos desejados na área dos videojogos. Um estudo realizado na Universidade do Texas revelou que os jogos violentos não são o melhor cenário para o *product placement*, pois as marcas e produtos apresentados neste tipo de títulos raramente eram lembrados pelos jogadores. Os investigadores Seung-Chul Yoo e Jorge Pena concluíram que o conteúdo violento não só desvia a atenção dos jogadores dos anúncios, como cria – no seu subconsciente – uma associação entre imagens negativas e a marca promovida. Para terminar, podemos concluir que a guerra entre *PS3* e *Xbox 360* está a aquecer, com o analista Michael Pachter a afirmar que as vendas da consola da *Sony* ultrapassarão as da

menina dos olhos da *Microsoft*, caso esta não opte – à semelhança das suas rivais – por uma redução de preço. Subjacente a esta conclusão está a premissa comprovada de que as vendas da *PS3* têm aumentado – 400% no caso da Austrália – significativamente após sucessivos cortes no preço. Por este mês, é tudo. Esperamos que, depois deste *update*, ainda se recordem que chegou a altura de voltar aos estudos e ao trabalho. Porque, se há algo que aprendemos nos jogos, é que temos de estar sempre preparados para os grandes testes.

HIGHLIGHTS

OLD vs NEW

Metroid - Dupla análise à mais popular contorcionista do mundo dos videojogos

ESPECIAL

1 ano de PUSHSTART - Algo mudou nas nossas vidas, vejam o que!

REVIEWS

4x4

Need for Speed Shift 2
Unleashed - Velocidade Furiosa!

TOP

Jogos artísticos - Como a arte e os videojogos complementam-se.



O IBM PC 5150, comemora o seu 30.º aniversário!

EXTRA LIFE

- Trainz Simulator 12
- Okamiden
- Lego: Pirates of Caribbean
- Maniac Mansion
- Neverwinter Nights
- Armour-Geddon
- Pool of Radiance



Tecnologia

IBM PC 5150 - 30 anos!

VISÃO

DEMOSCENE n.º 2





Trainz Simulator 12

Sistema: PC | Ano: 2011

Por André Santos

O mundo das simulações das ferrovias não pode, com toda a certeza, queixar-se dos jogos que a representam. Há para todos os gostos e feitiços e cada um faz-se acompanhar de prós e contras. A concorrência também origina a necessidade recorrente de se criarem objectos para contrapor os lançamentos das outras marcas e editoras, o que por vezes resulta em exemplares sem grandes critérios de rigor ou qualidade. *Trainz Simulator 12* não é propriamente um desses casos.

Em *Trainz* podemos conduzir em nove rotas novas, cada uma delas com a possibilidade de escolha de percursos, que diferem, além do país, nas composições disponíveis, no grau de dificuldade e no género de condução – ou seja, se transportamos mercadorias ou se fazemos o serviço normal de passageiros. Para construir os nossos cenários, as opções são imensamente vastas e não vai ser propriamente fácil cansarmo-nos (principalmente para quem gosta desta componente específica).

Podemos também tomar as rédeas dos procedimentos operativos do mundo dos comboios e jogar com todas estas opções *online* a partir do novo modo *Multiplayer*, o que representa uma grande novidade para os seguidores deste tipo de simuladores.

Graficamente é um jogo apelativo, aliás este é um aspecto que tem funcionado como imagem de marca e que se tem vindo a manter com distinção, acompanhando o evoluir da série. O nível de detalhe é



aprofundado e agrada à vista. A possibilidade de nos “mexermos” dentro da cabina do maquinista é algo que mais nenhum exemplar do género oferece. A interacção com as respectivas manetas de controlo e os painéis de instrumentos são genericamente muito realistas e funcionais. Existe a possibilidade de jogarmos sem qualquer informação adicional sobre o comboio ou cenário, mas também podemos ter acesso a um quadro, com os elementos que compõem a nossa máquina de

ferro – tais como pressões e estado dos travões, velocidades actuais e limites da mesma, semáforos na dianteira e respectivas cores e distâncias até à próxima sinalização. A faltar algum aspecto, só mesmo a informação dos quilómetros até à próxima estação. Sem esta, podem por vezes resultar alguns dissabores na altura da imobilização dentro da extensão da plataforma de embarque.

As imensas horas passadas na criação de cenários não



se repetem na altura em que avançamos para as rotas já definidas. Infelizmente, a meu ver, não traz a quantidade de missões que almejava mas também é verdade que não se faz acompanhar por menos do que os concorrentes directos. Por outro lado, todas elas são preenchidas a nível cénico, com vários elementos que complementam o espaço envolvente. Entre os países pelos quais podemos circular temos China, Inglaterra, Estados Unidos da América e Hungria. Há desta feita comboios para todos os gostos, que vão desde os históricos, a vapor, passando pelos *diesel* e culminando na alta velocidade, com Filadélfia como pano de fundo, com o serviço *Acela* da empresa *Amtrak*. O realismo da jogabilidade é elevado e a sensação de estarmos dentro de uma destas máquinas de ferro é impressionante. A componente sonora confere muito deste realismo. De facto cada comboio tem a sua sonoridade característica e oferece conduções muito distintas. A mecânica do jogo está adaptada ao tipo de composição que temos nas mãos, ou seja, esperem regras totalmente diferentes para quando se transporta mercadorias e passageiros. Ao nível dos comandos, o jogador pode optar por dois tipos: um mais simplificado, em

que basicamente um botão controla a grande maioria das opções. O outro tipo oferece um conjunto de teclas que permitem operar todas as preferências disponíveis. Apesar de toda a excelência a verdade é que *Trainz Simulator 12* não deixa de apresentar alguns aspectos menos positivos. Certas rotas têm problemas graves na sinalização (num caso em particular, a passagem por um sinal amarelo dá origem a uma informação a indicar que a sessão terminou devido a termos passado um sinal vermelho), bem como no tráfego em geral. Não existe uma zona, sempre presente em primeiro plano, que nos indique quais os objectivos ou até as horas estimadas de chegada às estações, o que nos obriga a abrir e fechar uma janela para esse efeito sempre que pretendamos obter estas informações. Da mesma forma, em alguns casos é o jogador que tem de operar as agulhas para definir o caminho. Certo que essa mensagem normalmente surge no início do nível mas, com o decorrer do jogo, também acaba por ser facilmente esquecido. Isto provocou com que por mais que uma vez ficasse uma enormidade de tempo retido num sinal vermelho até me lembrar que tal poderia ser por não termos a agulha correctamente



orientada. Da mesma forma, na edição de rotas, ficam por dizer muitas coisas e, apesar dos tutoriais ajudarem, não esclarecem na totalidade.

Trainz Simulator 12 está à altura dos seus concorrentes. É único na capacidade de podermos manejar a câmara dentro da cabine, e apresenta uma sensação de velocidade não muitas vezes vista. Para quem gostar mais de construir, do que conduzir, tem um editor com uma vasta gama de soluções, sem esquecer a possibilidade de o fazer *online*. É um jogo para apreciadores apenas, dirão alguns, mas pelo menos esses vão ter várias horas de ampla diversão.

Em resumo



Boa sensação de velocidade;
Condução realista.



Algumas rotas com problemas na IA.

Alternativas

Railworks 2;
Microsoft Train Simulator.

> High Score

Longevidade 4

Jogabilidade 4

Gráficos +4

Som +4

Total 4



Okamiden

Sistema: DS | Ano: 2011

Por Jorge Fernandes

O *Okamiden* é um jogo de acção/aventura onde controlamos um protagonista algo invulgar: uma cria de lobo celestial que, embora muito jovem e afável, já possui uma enorme responsabilidade sobre os seus ombros, a de salvar o mundo da corrupção causada por uma onda crescente de demónios... cuja origem e propósito teremos que descobrir.

O jogo é a sequela de *Okami* que, embora um fracasso a nível comercial, é hoje considerado uma obra de arte no panorama dos videojogos, o que colocou certamente um peso acrescido no desenvolvimento de *Okamiden*. Isto porque, por um lado, este título tem de cumprir as expectativas bastante altas dos fãs e, por outro, quer mostrar a grandeza de *Okami* a quem não teve a oportunidade de o jogar, deixando claro que o insucesso de vendas deste não se deveu à falta de originalidade e qualidade.

Mal começamos o jogo somos logo confrontados com uma beleza e direcção artística deveras excepcionais, expressando claramente várias vertentes da cultura oriental, com especial foco na

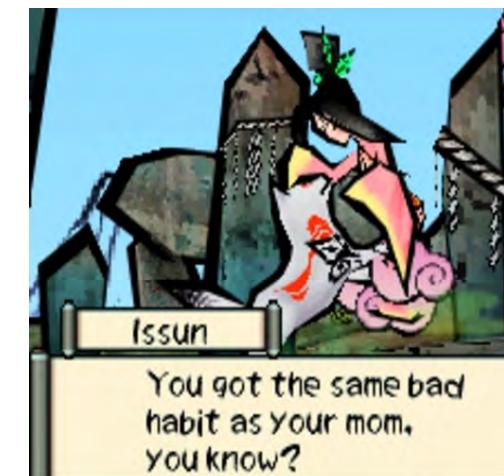
nipónica.

Todos os elementos gráficos são desenhados ao estilo *Sumi-e*, o que concede ao jogo algo único, passando a ideia de estarmos na presença de uma obra de arte viva e com a qual estamos a interagir.

Para nos fazerem imergir ainda mais neste mundo mágico, a música e efeitos sonoros do jogo encaixam na perfeição nos diferentes cenários e situações, e apresentam um misto de simplicidade e ao mesmo tempo expressividade, que reforçam o facto de serem um complemento perfeito à jogabilidade e universo do jogo.

Várias das personagens do jogo são também desenhadas num estilo claramente *chibi*, começando pelo protagonista, *Chibiterasu*, cujo próprio nome reflecte este facto, como as entidades celestiais que nos vão auxiliar ao longo da nossa aventura.

Para quem não conhece o seu predecessor, uma forma simples de explicar o estilo do jogo é fazendo uma referência a um dos gigantes da *Nintendo*,





o Zelda. Ambas as *franchises* partilham parcialmente alguns conceitos e mecânica de jogo, sendo que em *Okamiden* estes acabem por fazer mais sentido e estejam melhor entrosados no mundo envolvente do jogo, podendo portanto agradar aos jogadores que não apreciam muito *Zelda*.

Este é portanto um jogo de aventura onde temos muito para explorar, grande variedade de objectos com os quais interagir e puzzles para resolver – que por vezes nos obrigam a avançar na história, ganhando novas habilidades necessárias para a sua resolução. Em adição aos controlos mais comuns, que permitem os ataques e movimentos básicos, na *franchise Okami* temos também o pincel celestial que, tirando proveito do *touchscreen* da *DS*, nos permite transformar o desenho de formas básicas em habilidades e acções que afectam o mundo – como o cortar de objectos, o aparecimento do sol, o controlo directo dos nossos parceiros, o reencaminhamento de fontes de água, etc.

Aparte da direcção artística, o conceito do pincel celestial é certamente um dos aspectos mais únicos e brilhantes do jogo, e é ao mesmo tempo uma integrante fulcral deste, visto ser este que nos possibilita o controlo das

diferentes habilidades, necessárias para a resolução de puzzles e para enfrentarmos os *bosses* do jogo. As habilidades por si só concedem ao jogo uma grande diversidade, evitando cair em situações monótonas e repetição de acções ao longo do mesmo.

Infelizmente, as batalhas contra os demónios que habitam as zonas corrompidas de *Nippon* padecem desse mal. Assim, rapidamente se tornam aborrecidas, pois – mesmo que alguns inimigos disponham de fraquezas que possam ser exploradas recorrendo a habilidades especiais – raramente o uso destas é obrigatório, e acaba por ser mais simples e mais célebre distribuir ataques normais para os derrotar. Isto significa que rapidamente se começam a evitar todas e quaisquer batalhas não essenciais.

Outro aspecto que pode ser considerado negativo deste jogo é o facto dos puzzles serem relativamente fáceis, sendo uma consequência óbvia do facto de ter sido desenhado para ser acessível a qualquer tipo de jogador, pelo que não será muito desafiante (neste aspecto em concreto) para jogadores mais experientes.

Por outro lado, os confrontos com os *bosses* são bastante divertidos, e únicos entre si, obrigando-nos a identificar e



explorar as suas fraquezas, recorrendo sempre a uma combinação de ingenuidade e habilidades.

À medida que progredimos na história vamos controlando vários parceiros em adição ao nosso *Chibiterasu*, o que também contribui para a diversidade do jogo – visto que cada um deles apresenta uma personalidade e características diferentes, e sentimos que estamos sempre na presença de algo novo, seja em termos de sentido de humor como de usos diferentes das nossas habilidades.

Em suma, em *Okamiden* temos um dos melhores títulos da DS, apresentando uma jogabilidade muito interessante (a qual se adapta que nem uma luva às características da consola e as explora ao máximo), uma direcção artística invejável, um grande sentido de humor, uma história envolvente e personagens muito elaboradas que nos transmitem a chamada “magia Disney”. Por fim, é sempre importante referir que não é preciso ter jogado o seu predecessor para desfrutar ao máximo deste título, pois mesmo as referências que inicialmente não percebemos vão sendo preenchidas minimamente com o desenrolar da história.



Em resumo



Direcção artística, sentido de humor, jogabilidade explora ao máximo as características da DS.



Batalhas normais repetitivas, reconhecimento de gestos imperfeito, *backtrace* obrigatório para desvendar alguns segredos.

> High Score

Longevidade	+4
Jogabilidade	4
Gráficos	5
Som	5
Total	+4



Lego: Pirates of the Caribbean

Sistema: DS | Ano: 2011

Por André Santos

Lego: Pirates Of The Caribbean tem como base o fio narrativo da saga cinematográfica e segue o princípio da série de videojogos da *Lego*.

Quem conhece sabe que a mecânica de jogo é muito simples e intuitiva. Desta forma seguimos as sequências mais importantes da história dos quatro filmes, em que o objectivo é destruir tudo o que nos vai aparecendo, colecionar botões, dobrões ou até pequenos navios dentro de garrafas entre outros objectos. Lá pelo meio vamos ter que resolver puzzles de dificuldade relativamente baixa.

Poderemos ainda controlar várias personagens e trocar entre elas. Cada uma apresenta-se com habilidades específicas que podem, ou não, ser úteis conforme os desafios forem surgindo. É esta diversidade que faz com que a série *Lego* seja uma das mais populares, recriando já os mais variados universos cinematográficos.

A nível visual, temos altos e baixos. As sequências cinematográficas – que introduzem os níveis – são espectaculares no conteúdo mas graficamente muito fraquinhas devido a uma péssima execução. Os pixéis estão demasiado evidentes (tal foi a compressão que o vídeo sofreu) e em certas partes torna-se mesmo imperceptível o que

estamos a (tentar) visionar. Mesmo que se subentenda que foi uma tentativa de melhorar este tipo de cenas – o que é de enaltecer – pois na grande maioria dos jogos esta situação é contornada com o recurso a animações de imagens paradas (tipo banda desenhada) – e mesmo tendo em conta que o nível de detalhe na consola não seja de longe dos mais elevados – a meu ver, era possível melhorar o aspecto destes pequenos filmes. Relativamente ao jogo verdadeiramente dito, é uma delícia. Gráficos aprimorados e com animações de personagens que vão provocar várias gargalhadas, principalmente a do pirata Jack Sparrow, perdão, Capitão Jack Sparrow, que tem um andar deambulatório e espampanante tão à imagem do actor que o personifica no grande ecrã.

A jogabilidade é simplista e amplamente descrita, tendo sempre informação presente do que se deve fazer perante um *boss* ou outro desafio. O desenrolar dos níveis é acompanhado por um aumento gradual da dificuldade mas tanto as lutas como o avançar na história é algo





repetitivo. Tal faz com que após algumas horas jogadas o efeito surpresa desapareça por completo, tirando muito do interesse que o jogador sente quando é apresentado a *Lego: Pirates Of The Caribbean*. Para a versão 3DS foi criado um modo *multiplayer* mas para a versão normal tal não acontece. É assim um jogo que fácil e rapidamente se termina, ainda que depois seja possível voltarmos a repetir todos os níveis em modo *free play*, permitindo-nos assim descobrir o que fomos eventualmente deixando para trás. Existe ainda também a possibilidade de editar as personagens podendo desta forma personalizá-las a nosso belo prazer. Sonoramente foi uma excelente e agradável surpresa. Ainda existe o mito (apesar de estar a melhorar significativamente), para este tipo de consolas, das músicas em formato *midi*, ou mais recentemente, extremamente mecânicas e consequentemente cansativas. *Lego: Pirates of the Caribbean* destaca-se com imenso sucesso neste aspecto e apresenta uma verdadeira banda sonora. Mais agrados ficamos quando as músicas que ouvimos no filme foram agora adaptadas ao universo da *DS* criando ambientes verdadeiramente fantásticas e envolventes. O mesmo se passa com os efeitos sonoros, de uma qualidade

não muito habitual. Ouvir as vozes das personagens interpretadas pelos actores que lhes dão vida é sempre uma mais-valia e que aqui resulta em pleno. *Lego: Pirates of The Caribbean* vai com toda a certeza preencher algumas horas de muita diversão e gargalhadas com alguns dos intervenientes. Não traz nada de propriamente novo à série, tem puzzles de execução demasiado simplista e não permite modo de co-ajuda. Por outro lado tem imensas áreas para explorar e colecionar objectos, além de algumas sequências geniais e que fazem aumentar a qualidade e o prestígio. Poderá não ser um jogo obrigatório – dirão alguns – mas estou certo que depois de lhe pegarem não vai ser fácil verem-se livres dele.

Em resumo



Diversão garantida e vastas áreas para poder explorar.



Nenhuma inovação para a série em si e puzzles genericamente demasiado simples.

Alternativas

Lego: Harry Potter;
Lego: Batman;
Lego: Star Wars;
Lego: Indiana Jones.

> High Score

Longevidade	+3
Jogabilidade	4
Gráficos	+3
Som	+4

Total

4



Maniac Mansion

Sistema: NES | Ano: 1990

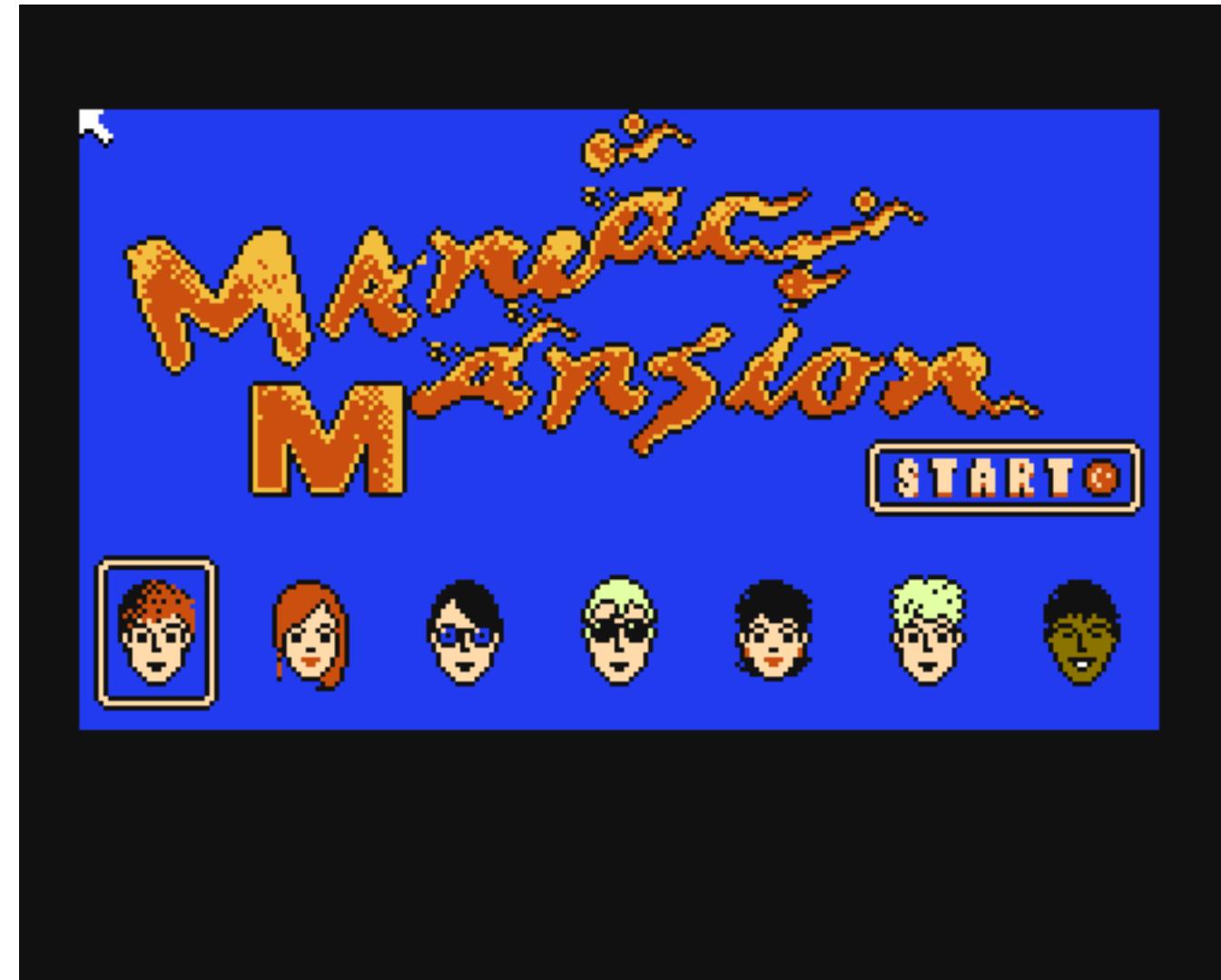
Por Luis Filipe Teixeira

Maniac Mansion é um jogo de aventura ao velho estilo *point'n click* que, devido ao êxito que teve no PC, foi portado para a NES sem deixar de sofrer algumas censuras.

Conta a história que há 20 anos um meteorito caiu perto da mansão da família Edison. Desde então o Dr. Fred tem andado sob o controlo desse meteorito e tentado ir em frente com o plano de dominar o mundo. Para isso teve de raptar Sandy, sendo o cérebro dela necessário para que o plano funcionasse, cabendo agora a Dave e mais 2 dos seus amigos ir à mansão salvá-la.

É-nos dado a conhecer logo de início 6 personagens (para além de Dave) das quais temos de escolher 2. Cada personagem apresenta diferentes qualidades fazendo com que a nossa escolha influencie não apenas o percurso do jogo, como leva a finais alternativos. Há, portanto, várias maneiras de jogar o jogo dependendo da personagem que escolhemos. Por exemplo, o fotógrafo Michael é o personagem ideal para revelar o filme encontrado à porta da mansão; Razor, a rapariga *punk* ou Syd, o músico de *nova era*, são os únicos capazes de tocar piano numa das salas da mansão. Depois também temos, entre outros, Bernard, o amigo *nerd* com pericia para a electrónica ou tecnologia. Obviamente que para podermos experienciar o jogo na totalidade teremos de jogá-lo mais do que uma vez.

O facto de estarmos a controlar 3 personagens torna a jogabilidade interessante. Para podermos avançar no jogo temos de colocar as diferentes personagens em partes



diferentes da mansão, a resolver situações em simultâneo. E que mansão... Estamos perante um casarão com dezenas de divisões! Voltando ao assunto com um exemplo: existe no quarto de Edna Edison (a esposa do cientista) alguns objectos que nos são úteis. Infelizmente ela encontra-se lá presente e, se nos apanhar, leva-

nos até à prisão da mansão (sim até isso existe lá!). Pois, a verdade é que é isso que temos que fazer. Enquanto esta leva uma das personagens até à prisão, vamos ter dirigir outra até ao quarto dela que se encontra por breves momentos vazio e recolher de lá os objectos necessários. Felizmente a personagem que foi parar à prisão encontrou previamente a chave do portão para

OK! THIS LOOKS LIKE THE OLD MANSION.



poder escapar de lá (ou não...). Como já foi referido, a mansão é enorme. Custa um pouco a acreditar que é ocupada por apenas 3 pessoas e alguns tentáculos vivos(!). São também muitos os objectos que podemos recolher de lá e guardar para nós. Muitos deles até nem vão ser usados servindo apenas para distrair e dificultar a vida ao jogador. O ambiente é único. Tem um certo ar assustador. Só a introdução quase sem som nenhum até ao momento em que ouvimos o estrondo do meteorito a cair no chão, leva-nos a acreditar que estamos perante um jogo fora do comum. Devo também admitir que sempre que me cruzava inesperadamente com um dos membros da casa, não conseguia evitar senão assustar-me pois sabia que ia parar à prisão. As caras deles com aquele tom de pele meio azul meio verde e a música contribuía muito para isso. É por isso que ia explorando cada um dos quartos com um certo cuidado. Falando da música, cada uma das personagens tem um tema próprio, sendo que sempre que dirigimos essa personagem ouvimos o seu tema. Os moradores da mansão também têm uma música própria (a tal que tanto contribui para os sustos). Além disso, não existe muito mais a acrescentar. A não ser, claro está, os efeitos sonoros. Esses sim, são excelentes. A água da torneira, um



vidro a partir, o rádio quando está ligado... todos eles estão muito próximos dos sons reais. Um aspecto negativo é a forma como controlamos o jogo. Como já dito, é um jogo *point'n click* mas regular a setinha através do comando da *NES* não é tão orgânico como regulá-la com o rato do *PC*, mas a verdade é que não existem alternativas aqui.

Maniac Mansion é sem dúvida um clássico, mas um clássico que pode assustar alguns jogadores mais virados para os jogos contemporâneos e também devido à paciência que necessitamos de ter para resolver muitos dos enigmas (as voltas que temos que dar e os neurónios que queimar para descobrir um simples código de um cofre). É sem dúvida um jogo desafiante. Felizmente temos a possibilidade de salvar, algo que muito poucos jogos da *NES* possuem.

Curiosidade: foi este o jogo que deu origem ao sistema SCUMM (*Script Creation Utility for Maniac Mansion*), mas mais sobre este tema numa próxima edição.

Quem quiser saber mais sobre todo o processo de censura que *Maniac Mansion* sofreu, pode seguir o link <http://www.crockford.com/wrrrld/maniac.html> que conta com um

interessante texto escrito por *Douglas Crockford*, um dos colaboradores da *LucasArts Entertainment Company*.

Em resumo



Iremos sentir-nos tentados a jogar mais uma vez o jogo com personagens diferentes.



O cursor não é muito intuitivo.

Alternativa

The Secret of Monkey Island; *Leisure Suit Larry* ; *Simon the Sorcerer*.

> High Score

Longevidade	+4
Jogabilidade	3
Gráficos	4
Som	3

Total

+3



Neverwinter Nights

Sistema: PC | Ano: 2002

Por Gonçalo Tordo

Neverwinter Nights (NWN) foi o último título baseado no jogo de tabuleiro *Dungeons and Dragons* (D&D) criado pela agora famosíssima Bioware (*Mass Effect*, *Dragon Age*). No entanto, devido a uma forte componente *multiplayer*, faz com que, para melhor ou pior, este aposte numa fórmula diferente de todas as outras criações da Bioware, incluindo as mais recentes.

A campanha do jogo foca-se na cidade de Neverwinter, que, foi abatida por uma pestilência que aparentemente não tem cura. Pensa-se no entanto que esta foi colocada por inimigos da cidade e cabemos a nós encontrar os ingredientes para a sua cura e, consequentemente, descobrir os inimigos da cidade e eventualmente travar uma guerra contra Luskan (uma cidade vizinha).

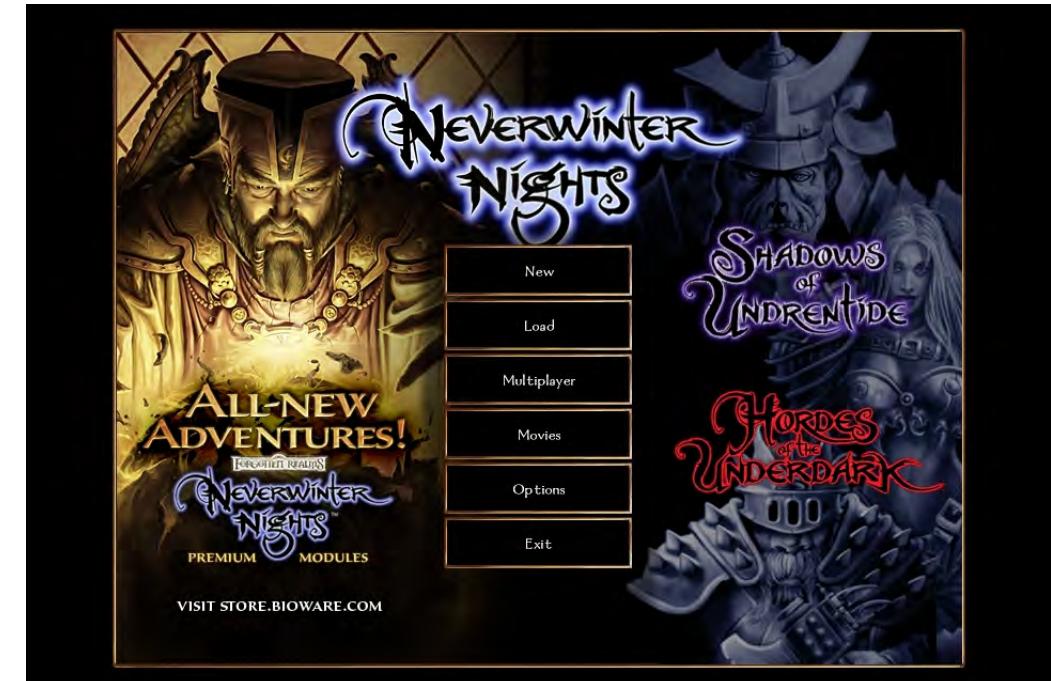
Ao ouvir esta sinopse até pode parecer que temos um vasto mundo para explorar, mas na verdade é exactamente o contrário. O jogo está dividido em capítulos e cada um centra-se numa área ou região específica, ou seja, quando terminarem a história centrada em Neverwinter, já não a poderão visitar simplesmente porque o jogo não vos dá

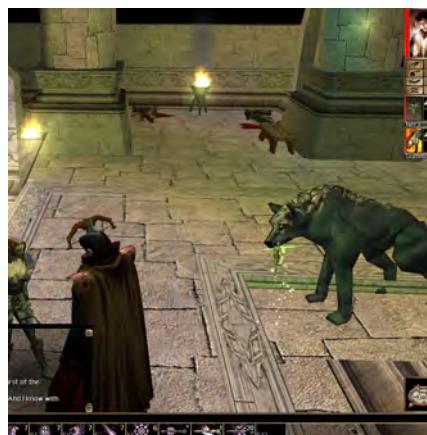
essa opção. É de estranhar que estejamos restringidos desta forma, até porque a saga *Baldur's Gate*, também da Bioware, permitia-nos visitar qualquer parte do mapa na ordem que nos fosse mais conveniente e quando muito bem nos apetecesse.

Pior do que isso é o facto de agora já nem sequer podermos constituir uma equipa. Em jogos anteriores podíamos ter até seis membros; agora podemos contratar mercenários para se juntarem a nós, mas apenas um de cada vez – ou seja, se estão a jogar sozinhos a vossa *party* terá um máximo de duas personagens (sem contar com invocações ou animais treinados). Isto é um retrocesso imperdoável.

Por outro lado também não posso dizer que a campanha seja muito interessante. A verdade é que é muito provável que se aborreçam rapidamente: a história, as personagens, os inimigos, as *quests*, é tudo do mais genérico que há.

No entanto, a grande força do jogo sempre foram o *multiplayer* e o seu editor. Ainda hoje existem dezenas de *mods* e campanhas criadas por fãs colocadas no servidor oficial do jogo – algumas com





conceitos extremamente originais e que infelizmente nunca foram aplicados em jogos comerciais. Por exemplo, joguei uma versão online em que temos de nos alimentar, hidratarmo-nos, caçar os nossos alimentos, criar as nossas armas, construir a nossa casa e fazer alianças ou guerras contra outros clãs, tudo num mundo persistente.

No entanto, se não estão virados para jogos online, podem sempre fazer o download de vários jogos *singleplayer* criados por fãs utilizando o editor do jogo.

Para a época os gráficos eram bastante bons. São coloridos, limpos e cheios de efeitos visuais, embora as personagens em si precisem de um pouco mais de trabalho, parecendo muito básicas e destoando dos ambientes à nossa volta.

A banda sonora do jogo deixa algo a desejar. Existem algumas músicas que ficam no ouvido e que criam o desejado ambiente, mas a grande maioria depressa cairá no esquecimento.

É difícil definir a longevidade deste jogo, porque tudo depende se o jogador prefere jogar sozinho ou se está disposto a experimentar o *mods* e campanhas não oficiais quer online quer offline. Se este apenas se

interessar pela versão original da Bioware então o jogo não irá durar muito tempo, até porque se torna rapidamente aborrecido. Por outro lado, se estiver disposto a tentar as criações da comunidade, então terá uma fonte de conteúdo quase infinidável.

Neverwinter Nights é um jogo difícil de definir ou sequer pontuar. Parece-me que a Bioware passou mais tempo a criar um motor de jogo acessível à comunidade e aos *modders* do que propriamente a criar o jogo em si. A única coisa que posso dizer é que o nível de diversão e longevidade depende do jogador e se este está disposto a procurar os melhores módulos.

Em resumo



Forte conteúdo criado pela comunidade, excelente online, versátil.



Campanha aborrecida, retrocessos em relação a jogos anteriores.

Alternativas

Neverwinter Nights 2; *Baldur's Gate 2*; *Icewind Dale*.

> High Score

Longevidade	5
Jogabilidade	+3
Gráficos	+3
Som	3

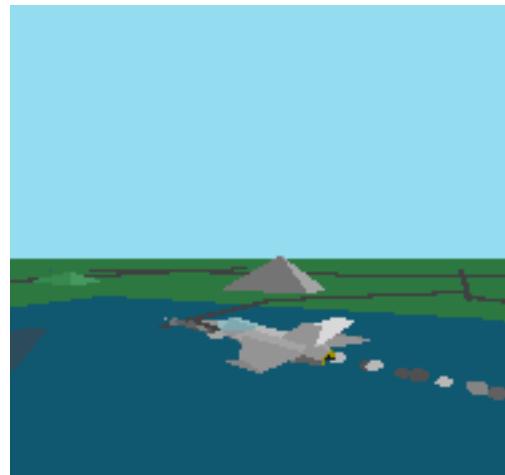
Total

4



Armour-Geddon

Sistema: AMIGA | Ano: 1991
Por Daniel Martinho



Hoje em dia, para muita gente, pode parecer improvável o que vou dizer de seguida: houve uma altura em que os videojogos em 3D continham mundos compostos de objectos geométricos simples. Objectos como pirâmides, cubos, paralelepípedos, cones e esferas. Mundos em que, para representar água, era utilizado um plano pintado de vermelho. Mundos em que, para se ter a noção de que a câmara se estava a movimentar, eram pintados pontos no chão e só ao vermo-nos a passar por eles é que tínhamos a sensação de estarmos a viajar. Mundos abertos, completamente abertos, sem caminhos pré-definidos, rotas a seguir ou paredes incómodas a barrar-nos o caminho (quem nunca se deparou com estar preso, impossibilitado de ir mais além, só por o raio do arbusto, parede, pedra, cabana, árvore, etc estar à nossa frente, fazendo o papel de algema, de corrente, que nos prende a um caminho já pensado e criado pelos designers do jogo que estamos a jogar?). Mundos alienígenas, e ao mesmo tempo tão simples, com o céu azul, sempre azul, polvilhado por uma outra nuvem, sem sol, apenas uma luminosidade constante, como aquele tempo matinal em que sabemos que vai ficar calor assim que a neblina levantar; não vemos o sol, sentimos o seu calor e vemos a luz que espalha, uniforme e assim sabemos que ele está lá. Mundos em que não há texturas, apenas cores. Mundos em que não há som surround, apenas em stereo. Mundos em que se vêem poucas pessoas,

pois muitas destas estão escondidas em bunkers devido a um qualquer desastre apocalíptico. Mundos em que a radiação à superfície tornou a vida da população menos abastada muito difícil, transformando-a em mutantes. Mundos em que esses mutantes se revoltaram e resolveram construir um laser que permita a destruição dos bunkers dos outros, dos ricos, que ficaram abrigados depois do mundo que eles próprios criaram os ter obrigado a tal. Um desses mundos é o mundo de Armour-Geddon.

Armour-Geddon é um jogo criado em 1991 pela *Psygnosis* para PC, *Atari-ST* e *Commodore Amiga*. É um jogo que mistura elementos de estratégia com simuladores de veículos. Neste jogo, fazemos parte de um conjunto de sobreviventes de um holocausto que vive no subsolo e tenta impedir que a população exterior utilize um laser super-potente secreto que os destrua. Para isso, é necessário reunir os cinco pedaços da única bomba de neutrões que ainda existe de modo a destruir completamente o laser.

Do ponto de vista estratégico, podemos alocar cientistas a equipas de investigação de modo a podermos ter novas armas e veículos, e engenheiros para as construir. Mas o principal gozo do jogo não é isso. O seu lado de simulador permite a condução de uma panóplia de veículos terrestres e aéreos, cada um com as suas características próprias e únicas. Assim, temos disponíveis (não todos desde o início do jogo) dois tanques: um pesado (e lento, mas forte) e um leve (mais rápido, mas menos forte, como é óbvio), um



hoovercraft (que permite andar tanto na terra como na água, apesar da sua condução ser bastante difícil, devido à inércia que possui – mas, ao contrário dos tanques, permite disparar mísseis terra-ar); um caça (avião rápido e o mais utilizado durante o jogo todo), um bombardeiro (muito mais lento que o caça, como é óbvio, mas é o único que permite, por exemplo, lançar a bomba de neutrões – além do mais, é o veículo mais resistente do leque disponível) e um helicóptero. Construir a bomba é relativamente simples. No início do jogo temos as coordenadas da primeira peça, basta ir até lá com um veículo terrestre e apanhar a peça. Assim que o fizermos, as coordenadas da peça seguinte nos serão indicadas. Mas isso é tudo muito fácil no papel, como é óbvio, pois além de termos um *deadline* para o fazer, os mutantes não estão dispostos a facilitar-nos a vida. Às vezes, basta sairmos da toca (literalmente) para sermos logo atacados pelos caças inimigos.

Mas o melhor do jogo não é isso. O melhor mesmo é ignorarmos a missão e explorarmos o mundo tridimensional que nos é apresentado. Para iniciar, o mundo é enorme. Mesmo! Por vezes, no caça, demoramos mais de dez minutos a chegar de uma ponta à outra. E dez minutos, acreditem, é muito tempo. E ainda mais tempo é quando somos

constantemente perseguidos por aviões inimigos (mais rápidos e fortes que nós) e atingidos pelos lasers e canhões anti-aéreos colocados no chão. Dez minutos se viajarmos em linha recta, ignorando este ou aquele ponto peculiar em que repararmos e prometemos a nós próprios lá passarmos, na próxima vez que ali estivermos. De facto, o principal encanto deste jogo reside na descoberta do mundo aberto que nele existe.

Num mundo actual como o nosso, onde se falam em *pixel shaders*, em *frame rates*, em placas gráficas com GPUs tão poderosos como os CPUs dos computadores onde estas estão instaladas, existe um outro. Um mundo feito de formas geométricas simples, com cores simples, mas que nem por isso deixa de ser tão ou mais belo e perfeito como o nosso. É por isso que digo e sempre direi: "Armour-Geddon, gosto de ti".

> High Score

Longevidade	+4
Jogabilidade	5
Gráficos	+4
Som	+4

Total

+4

Em resumo

+
Um mundo imenso, longevidade, variedade de veículos, liberdade completa.

-
Nada a apontar.

Alternativas

Fighter Bomber;
F-15 Strike Eagle;
Comanche.



Pool of Radiance

Sistema: PC | Ano: 1988 | Abandonware: : <http://www.thehouseofgames.net/index.php?t=10&id=8>

Por Gonçalo Tordo

Pool of Radiance (PoR) foi o primeiro jogo *Dungeons & Dragons* (D&D) da agora defunta TSR, lançado para o PC, Commodore 64 e Apple II em 1988.

O jogo foi muito bem recebido pelos críticos, tendo sido aplaudido como o melhor RPG para o Commodore 64 e um dos melhores jogos do seu género para o PC. Foi também o primeiro a utilizar o motor de jogo *Gold box*, que pode ser considerado como o *Unreal engine* dos RPG do seu tempo – ou seja, foi utilizado para a criação de vários títulos por diferentes empresas (é necessário ter em conta que na altura não era comum a venda ou partilha de motores de jogo). Este foi também um dos primeiros, se não mesmo o primeiro, jogo D&D que tentou seguir as regras do jogo tabuleiro à risca.

A história do jogo centra-se nas ruínas de *Phlan*, que foi em tempos uma grande metrópole mas sofreu um vasto leque de guerras e invasões até que eventualmente foi tomada por várias raças diferentes de monstros. No entanto existe um pequeno acampamento de humanos que se instalou nas docas da cidade com o objectivo de reconquistar-la, daí, a nossa equipa terá de “limpar” os vários distritos da cidade.

Não posso dizer que a história seja merecedora de um Óscar de melhor argumento, mas a verdade é que, mesmo para os dias de hoje, este é um conceito bastante original. Cada vez mais parece que o objectivo de todos os RPG é salvar o mundo, universo e só não nos pedem para resgatar todas as dimensões alternativas porque

ainda não calhou. Este jogo não só diminui a escala para algo mais credível, como até nos dá uma sensação de que fizemos um bom trabalho pois, ao limparmos um distrito de todos os seus habitantes, os *random encounters* dessa zona deixam de existir.

PoR ficou também famoso pela forma como nos contava a história e o mundo que nos rodeia. Os criadores queriam dar-nos uma vasta cidade para explorar com várias *sub-quests* e diálogos, mas estavam limitados pelo espaço oferecido pelas disquetes da altura. De forma a contornar este problema, durante alguns diálogos o jogo remetia-nos para uma certa página do grossíssimo manual de instruções, onde podemos ler o resto da conversa entre as personagens, ou outras informações que nos podiam ser úteis. Hoje em dia isto é arcaico, mas para a altura foi extremamente inovador. Não pensem, contudo, que o manual era aborrecido, pelo contrário, este dava-nos mapas, *quest logs* que avançavam com a história, os rumores que nos contavam nas tavernas e até tinha as canções que os bêbados da cidade cantavam. Ao iniciarmos temos de criar uma equipa que pode ir até 6 membros. O jogo oferece-nos 6 raças e 4 classes por onde escolher, no entanto estas últimas podem ser misturadas, criando assim, por exemplo, um guerreiro-ladrão ou um feiticeiro-clérigo. Podemos também escolher a moralidade de cada personagem, podendo esta afectar a forma os cidadãos nos tratam. Temos também uma opção interessante: quando





estamos dentro da protecção do acampamento humano, podemos retirar um membro da nossa equipa e trocá-lo por um novo que acabámos de criar ou até por um membro de outro *save* – ou seja, se já acabaram o jogo e se o recomeçaram, podem trazer um ou mais membros da vossa antiga equipa para a nova e vice-versa.

O jogo utiliza combates aleatórios, semelhante ao que encontramos nos *Final Fantasy*. Durante o combate passamos para uma perspectiva isométrica, em que controlamos cada membro da equipa por turnos. No entanto, se não estamos para aí virados, podemos deixar o computador travar as batalhas por nós. É só uma pena que este não seja o melhor a fazer estratégias de combate, por isso, para as batalhas mais difíceis é melhor serem vocês a jogar.

À medida que vencemos os nossos encontros somos recompensados com dinheiro e experiência. Estes são gastos na compra de armas, itens e na contratação de especialistas que nos ajudam a subir de nível.

Quando exploramos a cidade, o jogo usa uma perspectiva tridimensional na primeira pessoa mas não se deixem enganar, isto são apenas imagens estáticas, desenhadas de forma a parecerem 3D. À direita do ecrã temos informações sobre o estado da nossa equipa e por baixo temos linhas de diálogo que nos dizem o que está a acontecer à nossa volta, como tal, uma boa dose de imaginação é recomendável.

Já os combates, como disse anteriormente, são travados numa perspectiva isométrica. Para alguém que esteja habituado a uma consola 8 bits ou acima o jogo não vai parecer nada atraente, mas a verdade é que, para um PC da época, os gráficos até são bastante bons.

O som é quase inexistente, durante as batalhas o *PC-speaker* faz alguns "beeps" mas nada mais. Isto era prática comum, pois na altura as placas de som



ainda eram raras e muito poucos jogos as utilizavam.

Este jogo é absolutamente enorme, mas isto deve-se em parte à sua dificuldade. Estive a jogá-lo durante um mês e, por muito que eu tentasse, só limpei metade da cidade por isso eu diria que têm aqui um jogo para durar.

Pool of Radiance é um jogo tão antigo que devia estar num museu. Foi extremamente elogiado no seu tempo e, verdade seja dita, o jogo é bastante divertido e ainda não me fartei dele, mas infelizmente muitas das sua mecânicas vão afastar os jogadores que não estão habituados a terem um papel e caneta ao seu lado quando estão a jogar um RPG.

Em resumo



Fiel ao jogo D&D, Sentido de progressão, Criação e troca de personagens.



Não há música, precisam do manual, random encounters repetitivos.

Alternativas

Curse of Azure bonds;
Secret of the Silver Blades;
Pools of Darkness.

> High Score

Longevidade	+4
Jogabilidade	4
Gráficos	4
Som	1

Total

4



METROID

Sistemas: NES & Wii | Ano: 1986 & 2010
Por Diogo Cunha

VS

METROID OTHER M



Metroid é uma das séries principais da Nintendo e foi criada com o objectivo de combinar a jogabilidade rápida de plataformas de *Mario* e a exploração de *Zelda*. Mas ao contrário destes títulos, *Metroid* não decorre num universo quase *Tolkiano*, onde o herói salva a princesa do vilão, mas sim num futuro distante nos confins do espaço. E a princesa não precisa de ser salva pois é ela a personagem principal que o jogador encarna para aniquilar os inimigos com todo o seu arsenal. É este pequeno *twist*, só revelado no final do jogo, que dá um grande destaque a *Metroid* entre os videojogos. O personagem jogável, embora seja semelhante a um

robot devido à sua armadura espacial, é na realidade uma mulher. Dez anos antes de aparecer Lara Croft, já Samus Aran andava a conquistar os corações dos jogadores com as suas aventuras na solidão dos cosmos, em constante batalha com uma variedade de criaturas alienígenas. Claramente com algumas influências de Ripley, do filme *Alien*.

O primeiro jogo da série foi lançado em 1986 no Japão para a consola *Famicom* e em 1987 no resto do mundo para a equivalente *NES*. Uma grande diferença entre estas versões é o facto de que o cartucho da versão *Famicom* possui uma memória interna que possibilita ao jogador gravar o progresso em qualquer altura; já o

cartucho da versão *NES* não tem memória interna e obriga o jogador a utilizar um maçador sistema de *passwords*. Felizmente este inconveniente não está presente nas mais recentes reedições do *Metroid* original para o *GBA* e *WiiVirtualConsole*.

No que toca à história, *Metroid* relata a aventura da mercenária Samus Aran destacada para uma missão no isolado planeta Zebes com o propósito de aniquilar uma raça de criaturas denominadas por «Metroid». Estas criaturas são parasitas que sugam a energia quando entram em contacto com a vítima e são temidas por todo o universo. Depois da chegada a Zebes, o jogador toma o controlo de Samus e fica em total isolamento



METROID

Sistemas: NES & Wii | Ano: 1986 & 2010
Por Diogo Cunha

VS

METROID OTHER M



num planeta enorme e labiríntico apenas com a companhia das criaturas e piratas espaciais que querem cumprimentar-nos com as suas armas. Toda esta claustrofobia, aliada à ausência de um mapa para o jogador se situar, podiam tornar Metroid num *survival horror*, caso não fosse todo o arsenal que transformam Samus num verdadeiro tanque de guerra com pernas. O planeta Zebes é composto por diversas zonas e, ao contrário de muito *side-scrollers*, é explorável em praticamente todas as direcções. Metroid é, na essência, bastante similar à série Zelda, tirando o facto de ser um *shooter* em *side-scroll*. Existem bastantes locais (muitos deles secretos) para explorar e a

progressão é feita à medida que o jogador vai adquirindo diferentes armas e equipamento que lhe permitem avançar para as diferentes zonas – desde um lança-mísseis que permite destruir portas mais resistentes a uma armadura especial que permite saltar mais alto ou sobreviver em ambientes de grande temperatura. De todas estas engenhocas, as mais populares ao longo da série são duas. A primeira é um *upgrade* que permite a Samus desafiar as regras da física e do contorcionismo e transformar-se numa esfera, de modo a rebolar por espaços e túneis mais apertados. A segunda é o *ScrewAttack*, uma das últimas armas a ser adquirida e a mais poderosa do jogo. Este ataque permite a Samus

rodopiar numa espécie de serra (tal como o Sonic) electrocutada pelo ar e destruir todos os inimigos e partes do cenário com apenas um toque. Relembrando as similaridades com *Zelda*, a série *Metroid* teve já várias sequelas mantendo sempre a mesma fórmula base: um grande foco na exploração, as conhecidas armas com algumas novas adições ao longo dos títulos, sons e músicas familiares e um personagem principal mudo. Literalmente mudo, tal como Link, Samus não diz uma única palavra durante os jogos e pouca informação é dada sobre a sua história. Desta série nasceu também um pseudo *spin-off* chamado *Metroid Prime*: 4 jogos espalhados pelas consolas

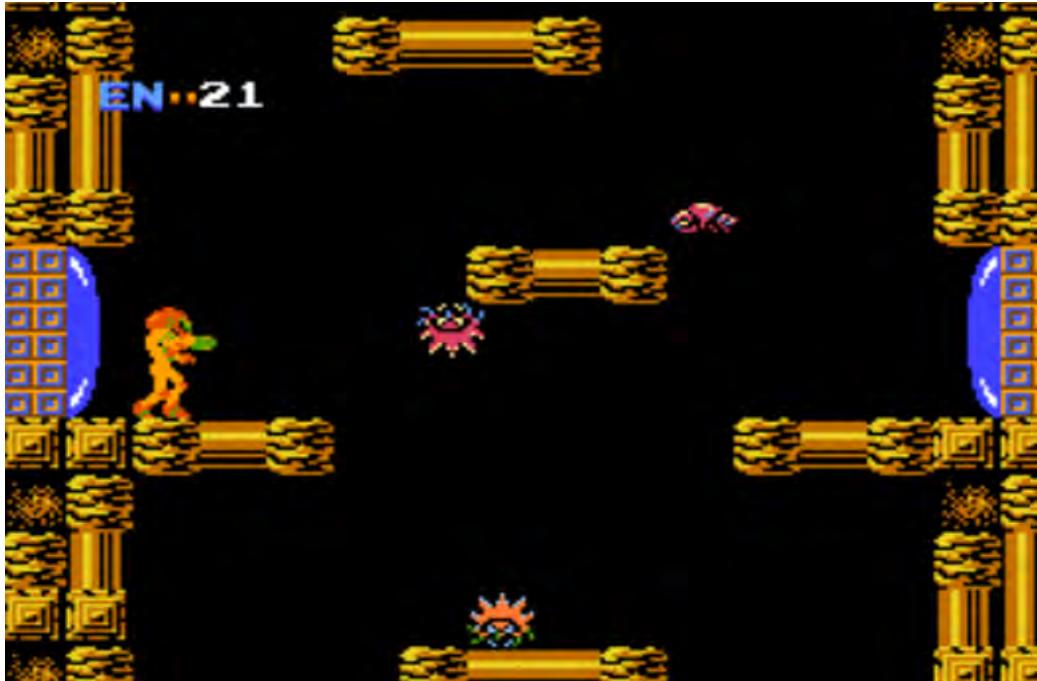


METROID

Sistemas: NES & Wii | Ano: 1986 & 2010
Por Diogo Cunha

VS

METROID OTHER M



Nintendo DS, GameCube e Wii que apresentam a mesma experiência Metroid mas em 3D e na perspectiva de primeira pessoa.

Em 2010 foi lançado na Wii o muito aguardado *Metroid other M*. Este jogo, embora seja o 5.º da série principal, é uma sequela directa ao 3.º jogo: *Super Metroid*. No entanto, *other M* diverge radicalmente da típica fórmula *Metroid/Zelda* e apresenta uma Samus com voz e um jogo com um enorme ênfase na história, contada através de muitas *cutscenes*. A história relata os eventos dos jogos anteriores, mostra o passado de Samus e coloca o jogador a bordo de uma estação espacial acompanhado (e às ordens) de *Space Marines* à procura de um

Músicas dos últimos 25 anos da saga! Gratuitas!



Os 25 anos de *Mario* foram celebrados com a edição *Super Mario All-Stars 25th Anniversary Edition* para a Wii; os 25 de *Zelda* serão marcados com o lançamento do jogo *Skyward Sword* e um CD com versões orquestradas de músicas dos jogos. No entanto, os 25 de *Metroid* parecem ter caído no esquecimento da *Nintendo*. Mas um grupo de fãs, com muito talento musical, decidiu fazer uma homenagem à série e

lançaram um álbum repleto de covers de várias músicas que vão desde o primeiro *Metroid* até ao recente *Metroid other M*. O álbum chama-se *Harmony of a Hunter*, contém mais de 2 horas de músicas divididas por 2 CDs e pode ser descarregado gratuitamente no site do projecto. Num futuro próximo, o grupo planeia lançar também o álbum em formato físico.

Link para *Harmony of a Hunter*:
<http://www.shinesparkers.net/harmonyofahunter/M>.



METROID

Sistemas: NES & Wii | Ano: 1986 & 2010
Por Diogo Cunha

VS

METROID OTHER M



assassino – que, pelo fim, parece ter morto o próprio guionista do jogo antes de este ter acabado de finalizar a história.

A jogabilidade inspira-se tanto em *Metroid* como em *Metroid Prime* e divide-se em dois estilos. O jogo é em 3D mas mantém a jogabilidade base dos clássicos *Metroid* na terceira pessoa. Utiliza apenas o *Wiimote* na posição horizontal (tal como um comando clássico *NES*) sendo o d-pad para controlar o movimento e os botões 1 e 2 para saltar e disparar. O segundo estilo pode ser accionado em qualquer altura ao apontar o *Wiimote* para o ecrã. Este modo passa para uma perspectiva em primeira pessoa e serve para examinar melhor os

ambientes e apontar para disparar mísseis; no entanto, Samus não se pode movimentar em modo de primeira pessoa. A transição entre estes dois estilos parece eficaz na teoria mas pode tornar-se num pesadelo em combates frenéticos contra *bosses*.

A nível gráfico, *other M* é uma das pérolas da *Wii* e apresenta-nos um deslumbrante visual tanto durante o jogo como nas *cutscenes* em vídeo. Os sons são já bastante conhecidos da série e, tal como em todos os jogos da *Nintendo*, vão deixar o jogador a assobiá-los mesmo depois de desligar a consola. As vozes, não sendo material para Óscar, têm um nível de "foleirice" típico de um filme de ficção científica, o que acaba por ser

oportuno.

Todas estas mudanças em *other M* acabaram por não agradar a grande parte do fãs dos *Metroid* clássicos mas permitiram dar a conhecer Samus a um estilo de jogador que prefere jogos mais focados na narrativa, como grande parte dos actuais. Mas a *Nintendo* já provou com *Metroid Prime* que consegue criar um *Metroid* moderno sem perder a identidade original da série. O que aconteceu, para o bem e para o mal, com *Metroid other M*.



Um ano de PUSHSTART!

Por Equipa PUSHSTART



Foi assim a primeira edição da PUSHSTART no ano passado. Doze meses depois continuamos aqui, junto da comunidade portuguesa e com cada vez mais qualidade!

A história da nossa revista até é bastante simples; o projecto começou por reunir vários autores de blogues portugueses sobre videojogos e cultura visual num só local, com o intuito de produzir mensalmente uma publicação de qualidade, facilmente acessível via internet ou através de outros suportes semelhantes [tablets e Smartphones].

Em pouco menos de dois meses, a equipa tinha-se reunido e em Setembro de 2010

lançamos o primeiro número com um sucesso inimaginável. Logo notamos um grande apoio da comunidade e leitores que mais tarde tornaram-se assíduos ou seguidores da revista, o que motivou-nos para continuar a produzir mais e melhor.

Ao longo deste ano tivemos diversas edições, oferecemos videojogos, bilhetes para eventos, associamo-nos a outros projectos, fomos reconhecidos pela *Sociedade Portuguesa da Ciência dos Videojogos* e estabelecemos parcerias logísticas com algumas das maiores entidades nacionais nesta área. Mas, o que isto tudo significou para cada um de nós?

O QUE COMEÇOU COMO SENDO UMA COLEÇÃO, UM "COFRE", ONDE VÁRIOS REDACTORES PODIAM GUARDAR ALGUNS DOS SEUS TEXTOS CRIADOS EM SIMULTÂNEO PARA OUTROS BLOGS, DEPRESSA SE TORNOU NUMA REVISTA INDEPENDENTE E COM VALOR PRÓPRIO.

UMA DAS RIQUEZAS DA PUSHSTART É O FACTO DE CONTAR COM COLABORADORES DE PERSONALIDADES DISTINTAS E ISSO NOTAR-SE NA FORMA COMO CADA UM ESCRVE O SEU TEXTO, ATRIBUINDO-LHE CARACTERÍSTICAS PRÓPRIAS.

JÁ APRENDI E CONTINUO A APRENDER IMENSO A CADA PUBLICAÇÃO. NÃO SÓ ATRAVÉS DA INFORMAÇÃO DEIXADA PELOS MEUS COLEGAS, MAS TAMBÉM POR SENTIR CADA VEZ MAIS A NECESSIDADE DE ESTAR AO CORRENTE DESTA ARTE.



Luis Filipe Teixeira

O INÍCIO É A FASE MAIS DESAFIANTE DE QUALQUER PROJETO E, COMO TAL, NA PUSHSTART NÃO FOI DIFERENTE... A PARTIR DA IDEIA NASCEU O CONCEITO, A PARTIR DO CONCEITO NASCEU O PASSA-PALAVRA, A PARTIR DO PASSA-PALAVRA NASCEU A NECESSIDADE DE CRESCER. CADA ELEMENTO FOI ESCOLHIDO A DEDO, EM QUE AS QUALIFICAÇÕES PASSAVAM PELO FACTOR PREIÇO POR ESTE MUNDO.

ESSA PREIÇO ESTAMPADA EM CADA TEXTO ESCRITO, A ATENÇÃO DE TRANSFERIR PARA O PAPEL UM POUCO DA SUA PRÓPRIA HISTÓRIA, UM POUCO DE SI COMO JOGADOR COMUM FAZ HOJE A GRANDE EQUIPA DA PUSHSTART. É NISSO QUE A PUSHSTART SE DIFERENCIÁ DA DEMAIS. CEDO FOMOS RECONHECIDOS PELO NOSSO TRABALHO, A COMUNIDADE COMEÇOU A CRESCER. FOI TAMBÉM CRESCENDO O RECONHECIMENTO PELAS ENTIDADES DA INDÚSTRIA, PELO QUE SOMOS RECONHECIDOS PELA SOCIEDADE DA CIÉNCIA DOS VIDEOJOGOS E APOIADOS PELAS PRINCIPAIS MARCAS DESTE MERCADO.

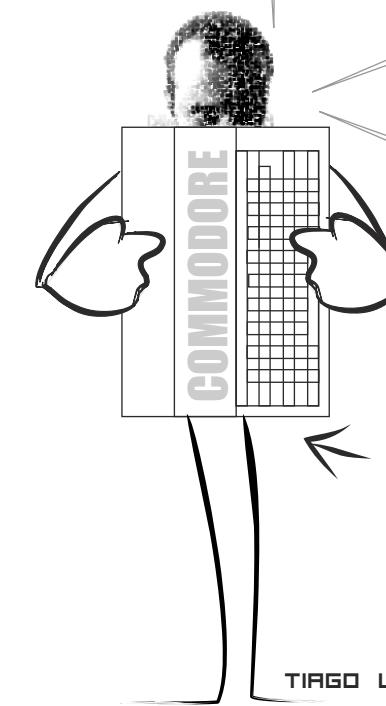
NASCEMOS PARA FICAR E O FUTURO MOSTRA-SE CADA VEZ MAIS RISONHO E DESAFIANTE. ORGULHAMOS-NOS POR SER A 1ª REVISTA PORTUGUESA 100% DIGITAL E GRATUITA DE VIDEOJOGOS. ESTA É A PUSHSTART... A PUSHSTART SOMOS TODOS NÓS... INSERT COIN TO CONTINUE...

TOMMASO VERONESI



EU SOU UM GRANDE ADEPTO DO COMMODORE AMIGA. ESTOU NA PUSHSTART DESDE A 1ª EDIÇÃO E TENHO APRENDIDO BASTANTE COM ESTE PROJETO.

TENHO FEITO REVIEWS DE JOGOS RETRO E TAMBÉM ALGUNS ARTIGOS SOBRE HARDWARE. TUDO COMEÇOU COM UM CONVITE SÉRIO QUE ABRACEI COM TODO O ENTUSIASMO E EM QUE MÉS APÓS MÉS TENHO DADO O MEU CONTRIBUTO PARA A REVISTA. TEM SIDO ÓPTIMO NO QUE TOCA A APRENDIZAGEM, ATÉ PORQUE O QUE FAÇO AQUI É BEM DIFERENTE DO QUE FAÇO NO MEU TRABALHO PRINCIPAL, QUE É PROGRAMAÇÃO EM COBOL... SIM EU SEI COBOL É ANTIGO...



Tiago Lobo Dias

← Super Monitor

COBOL JÁ TEM MAIS DE 60 ANOS... COBOL E COMMODORE AMIGA... DÁ PARA SER MAIS RETRO GEEK QUE ISTO???

← Commodore Amiga

A REVISTA PUSHSTART NEM É UM SITE, NEM UMA REVISTA NO SENTIDO TRADICIONAL, É ALGO INOVADOR QUE VIVE NESSA FRONTEIRA E É ESSA A NOSSA DIFERENÇA!



MASTER SWORD

IVAN FLOW

APÓS O CONVITE DO JORGE ABRACEI ESTE PROJETO COMO INTUITO DE VALORIZA-LO, ORGANIZANDO A EQUIPA E APRESENTANDO CONCEITOS AINDA NÃO EXPLORADOS NAS PUBLICAÇÕES ONLINE. UM ANO DEPOIS AQUI ESTAMOS COM UMA BOA REPUTAÇÃO NO MERCADO E TAMBÉM RECONHECIMENTO.

NO FUTURO ESPERO QUE POSSAMOS CONTINUAR A OFERECER AO NOSSO PÚBLICO O RESPEITO QUE ESTE MERECE E ALCANÇAR NOVOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO. POR ISSO, BREVEMENTE... PUSHSTART TO CONTINUE!

NO MEIO DE TANTOS SITES GENÉRICOS DEDICADOS A VIDEOJOGOS, É BOM TER UMA PUBLICAÇÃO CRIADA POR PESSOAS QUE PARTILHAM A MESMA PAIXÃO QUE OS LEITORES. UMA PUBLICAÇÃO 100% SINCERA, 100% GRATUITA E 100% NACIONAL.

E TUDO COMEÇOU HÁ UM ANO ATRÁS COM UM MAIL QUE PROPUXERA O SEGUINTE: CRIAR UMA REVISTA DIGITAL COM ARTIGOS PROVINDOS DE DIVERSOS BLOGUES DE MODO A UNIR A BLOGOSFERA NACIONAL DE VIDEOJOGOS E A SERVIR DE COMPLEMENTO A ESTES. O QUE COMEÇOU COMO UM SIMPLES COMPLEMENTO, LOGO PASSOU A SER O OBJECTO PRINCIPAL DESTA EQUIPA DE BLOGERS E ENTUSIASMAS DOS JOGOS E TECNOLOGIAS QUE É A PUSHSTART.

DIOGO CUNHA

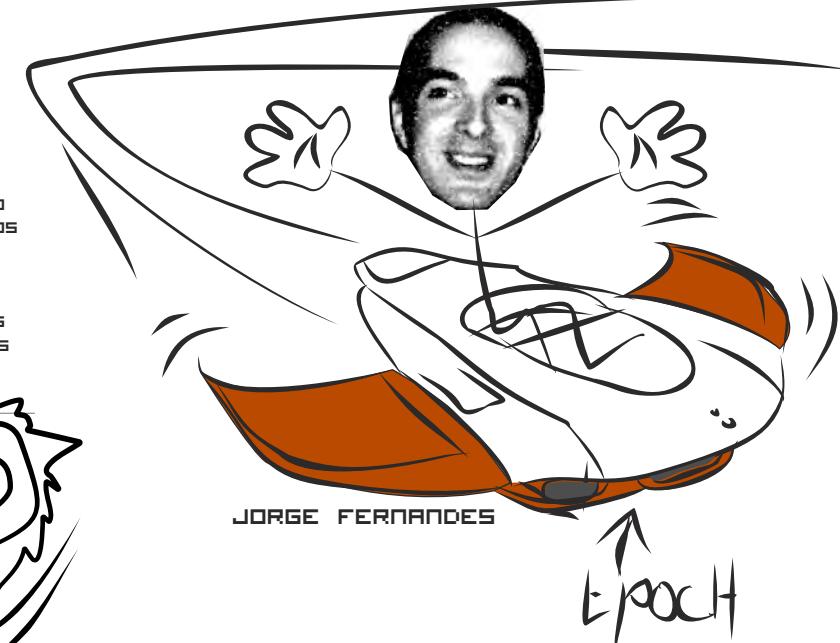


MOTO-SERRA
(RESIDENT EVIL)

A PUSHSTART COMEÇOU COMO UMA PUBLICAÇÃO QUE VISAVA AGREGAR VÁRIOS REDACTORES DE BLOGS DE VIDEOJOGOS NUM AMBIENTE PRODUTIVO E INSPIRADOR, ONDE A TROCA DE IDEIAS E DIFERENÇA DE OPINIÕES ERA VALORIZADA. O RESULTADO ESPERADO SERIA UMA REVISTA ÚNICA, DE QUALIDADE E COM UMA LINGUAGEM ACESSÍVEL E APELATIVA A TODOS OS GAMERS.

NO FUTURO ESPERAMOS CONSEGUIR ANGARIAR OS APOIOS NECESSÁRIOS PARA ELEVAR A QUALIDADE DESTA PUBLICAÇÃO, DE FORMA A COLMATAR ALGUMAS DAS NOSSAS RESTRIÇÕES E TERMOS ACESSO A CONTEÚDOS MAIS DIVERSOS E DE FORMA MAIS CÉLERE.

COM O TEMPO, E COM O SEU CRESCIMENTO, GANHOU UMA VISÃO MAIS AMPLA, PASSANDO A JUNTAR UMA VARIEDADE DE COLABORADORES, COM OS MAIS DISTINTOS BACKGROUNDS E IDADES, TORNANDO-SE UM REFÚGIO PARA OS AMANTES DE VIDEOJOGOS, SOBRE AS SUAS VARIADAS FORMAS E EXPRESSÕES.



JORGE FERNANDES

Epoch



Need For Speed Shift 2 Unleashed

1

Sistema: PC | Ano: 2011

Por André Santos

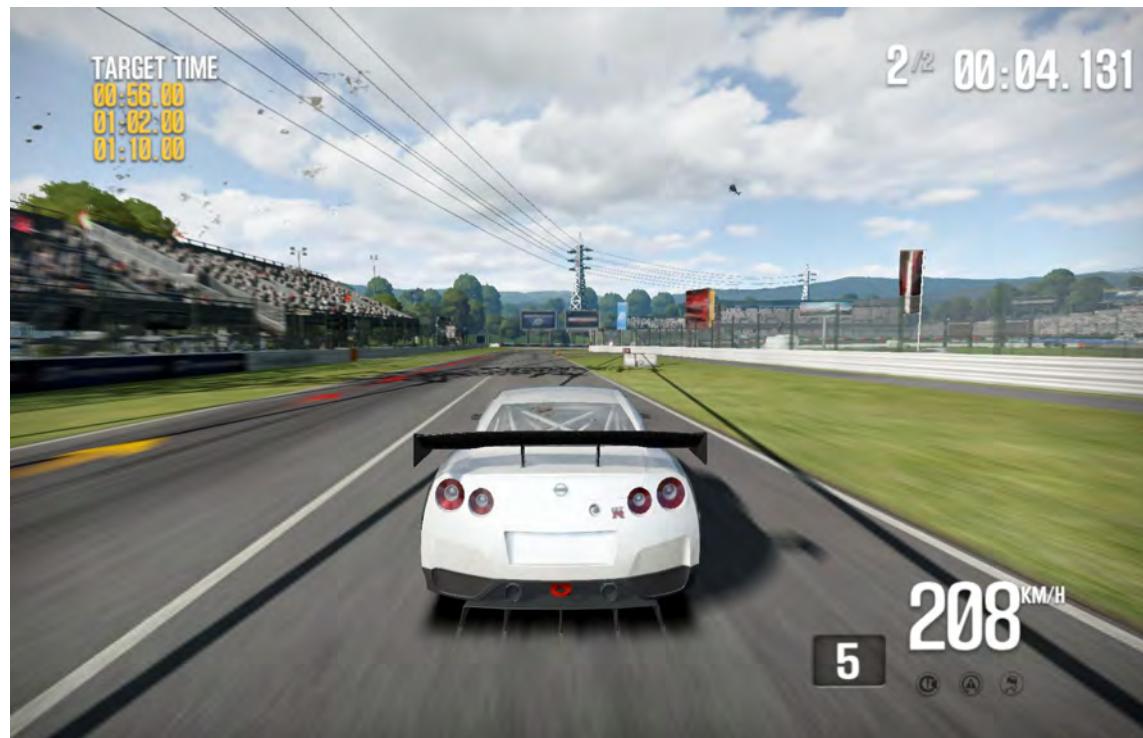
O que sempre me agradou na série *Need For Speed* era a tentativa de juntar a loucura com uma boa simulação de condução, colocando o jogador no controlo de potentes bólides que aqui e ali podíamos ir personalizando.

Gostava da sensação que era “ser” um estranho, um outsider e ter que me introduzir nos submundos das corridas ilegais para tentar subir na vida. Havia uma certa ousadia na criação de pistas e na jogabilidade (um pouco quase sem regras) e nalguns casos até da história em si, que tinha bastante por onde ser trabalhada. Sim, é verdade que os carros tinham uma resistência fora do comum, grandes “estampanços” apenas originavam uma recolocação do carro na pista e toca a seguir viagem. Certo que as perseguições e fugas aos incansáveis agentes da polícia eram irreais mas mesmo assim era um universo que me fascinava.

Com *Shift* as corridas deixaram de ser ilegais para passarem a ser dentro de pistas licenciadas e criadas especificamente para o efeito. Muito do espectáculo manteve-se apesar das muitas alterações e os veículos de sonho estão agora adaptados a outra realidade. *Shift 2* melhora assim alguns aspectos mas, olhando para o objecto de forma pragmática, depressa constatamos que não é propriamente fácil introduzir conceitos novos ou diferentes dos seus antecessores ou possíveis concorrentes (como é o caso de *Gran Turismo*). A grande novidade nesta



«Ao nível do som é impressionante ouvir o roncar de alguns motores, o que se reflecte durante o jogo...»



versão é a visão a partir do capacete, de dentro do veículo. É certo que a grande maioria dos jogos de simulação automóvel já se faz acompanhar com uma vista interior mas todos sabemos o quanto é difícil (e pouco prático) levar o carro a bom porto nesta forma de visualização. *Shift 2 Unleashed* é provavelmente um dos primeiros em que posso afirmar que tal é possível, o que resulta principalmente do seu realismo.

A jogabilidade propriamente dita é também muito própria. A agressividade inerente dos adversários e a reacção dos veículos a tamanha potência de motores faz com que, principalmente nas primeiras horas de jogo, raramente se consigam evitar peões, atravessadelas ou, em último caso, encontrões a praticamente tudo e todos até conseguir pôr o carro a andar a direito. Cada carro é um carro e da mesma forma cada curva é uma curva e, acreditem, não é fácil fazê-las. Tudo é importante: o travão no momento certo, a aceleração adequada para evitar despistes, guinar o volante de forma assertiva e precisa para acautelar apresentações indesejadas com a barreira de protecção de pneus com a qual fui tendo variadíssimos

encontros. É um jogo que requer habituação, muita, e no qual não é propriamente fácil chegar, ver e vencer. Todavia é possível.

Podemos contar também com uma vasta gama de veículos, divididos por categorias e que podem vir a ser adquiridos com os ganhos das corridas que formos vencendo ou em outros eventos. Para contrastar com aquela ideia de que no início apenas temos disponíveis bólides da gama mais baixa, é também possível conduzir máquinas de alta cilindrada em eventos de exibição. A IA dos carros adversários está aprimorada e são de esperar verdadeiras batalhas épicas para conseguir subir na classificação. Além dos modos de campanha e corrida rápida a EA oferece um modo online para disputarmos entre amigos aquilo que a grande maioria de nós desejará mas que não é possível fazer na vida real.

Ao nível do som é impressionante ouvir o roncar de alguns motores o que se reflecte durante o jogo no qual toda a envolvência sonora é agradável e consistente. Isto é mais evidente quando o carro passa pela gravilha, protecções laterais de pista ou quando se dá o embate, o qual é acompanhado por uma súbita

«O aspecto visual é sem sombra de dúvida bastante aprimorado, com um nível de detalhe cuidado...»



alteração de cor na câmara que passa a preto e branco e muitas das vezes fica suja.

O aspecto visual é sem sombra de dúvida bastante aprimorado, com um nível de detalhe cuidado e com cores brilhantes muito presentes. Conduzir à noite aumenta ainda mais a dificuldade mas é imensamente agradável observar o jogo de luzes de tudo o que nos rodeia. Denotam-se algumas falhas ao nível dos cenários em si, os quais apresentam uma certa indistinção dos objectos mas, à velocidade que as coisas vão ocorrendo na pista, duvido que tenham muito tempo para disponibilizar na contemplação das paisagens envolventes.

Em suma, *Need For Speed Shift 2 Unleashed* é um jogo que facilmente pode afastar alguns devido à sua dificuldade inicial – eu que o diga, pois a ideia chegou a passar-me várias vezes pelo pensamento. Todavia, depois de se lhe apanhar o jeito, acaba por se revelar um objecto interessante ainda que a meu ver se mantenha longe de outros. Apesar da exigência não se lhe consegue apontar muitos defeitos, o que é de louvar. É verdade que não deixo de sentir algumas saudades de outros tempos desta série. Da mesma forma também tenho que confessar que, apesar de não ser de todo o meu género favorito de simulação automóvel, *Shift 2* não vai deixar de ser

uma agradável surpresa.

> High Score

Longevidade	+3
Jogabilidade	+3
Gráficos	4
Som	+4
Total	4



Need For Speed Shift 2 Unleashed

Por Tiago Lobo Dias



Mais um arcade... não, tem bons ares de simulador. Gráficos bastante bonzitos, circuitos muito detalhados, bom som. A condução... complicada de início, mas com tempo vai ao sitio. O jogo tem também uma interessante perspectiva do interior do automóvel, em que a camera vira para o interior da curva. Esta visão torna-se por vezes complicada pois, quando temos um carro adversário pelo lado de fora da curva, o jogo tem tendência a apontar a visão para o interior da mesma, podendo deixar o outro carro "escondido". Resumo: uma surpresa.

> High Score

4



Need For Speed Shift 2 Unleashed

Por Jorge Fernandes



Shift 2 Unleashed é o mais recente título da saga *Need For Speed*, mas não herda a alma desta. Esta *franchise*, que prima pela diversão e estilo *arcade* que proporciona, foi substituída por uma nova tentativa pelas terras da simulação automóvel, e os resultados são francamente maus. Este jogo oferece uma jogabilidade muito forçada, controlos pouco realistas e o pior é que não introduz nada de novo que justifique a sua escolha face a títulos de qualidade já comprovada como *Gran Turismo* e *Forza*. A única coisa a seu favor é a qualidade gráfica, o que não justifica uma compra.

> High Score

-3



Need For Speed Shift 2 Unleashed

Por Fábio D.A. Dias



Os adeptos do desporto automóvel não poderão condenar a indústria de videojogos pela falta de oferta, quer em termos de qualidade, diversidade e quantidade dentro do género. *Need for Speed SHIFT 2: Unleashed* é um desses bons exemplos. Sou um jogador de *Need for Speed* já há muito tempo e este novo jogo - que sucede a *Need for Speed SHIFT* e que tem em vista um modo de simulador - veio dar seguimento, evoluindo de forma muito consistente. Para finalizar, a nível de condução *Shift 2: Unleashed* tem "duas versões": com e sem volante. Acreditam, a diferença é enorme.

> High Score

+4



Top videojogos Artísticos

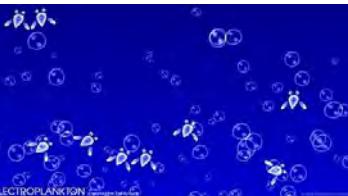
Por João Sousa



Os videojogos têm sido considerados produtos comerciais de puro entretenimento mas isso leva a que essa vertente mais comercial implique que a indústria de videojogos muitas vezes se limita a fazer apenas mais do mesmo. Mais um *Fifa*, mais um *Call of Duty*, mais um *Need for Speed*, já para não falar nos “clones” dos mesmos. É como na indústria cinematográfica onde vemos apenas sequelas, adaptações, reboots e remakes. É preciso algum sangue novo e revitalizar géneros de videojogo para não cair sempre nos mesmos esquemas. Um bom exemplo desta revitalização é o movimento de

criadores *indie* que, entre outras experiências, mostrou que os jogos de plataformas 2D não eram um género morto e que poderiam ainda trazer novidade e inovação.

A discussão do que é ou não é arte é algo que irá existir sempre. Há quem defenda que arte é mestria técnica (nesse sentido *Crysis*, *Uncharted*, *Gears of War* e tantos outros seriam considerados arte) ou que a arte é criatividade e novas abordagens. Este *Top* baseia-se nesta segunda perspectiva e tal como toda a arte, é extremamente subjectivo.





GRIM FANDANGO



Esta aventura Point n' Click da *LucasArts*, lançada em 98, é um óptimo exemplo de direcção de arte num jogo. Baseando-se na festa mexicana do “Dia dos Mortos”, esta estética de “Carnaval Macabro” cheia de esqueletos mais ou menos sorridentes confere ao jogo um look único que o distingue dos seus concorrentes. A técnica usada é a mesma dos primeiros *Resident Evil* em que os cenários são imagens 2D renderizadas e os personagens 3D movimentam-se sob elas. Apesar das evoluções a nível de computação gráfica desde o já longínquo ano de 1998, a sua direcção de arte permite que este jogo se mantenha actualizado e sempre à margem.



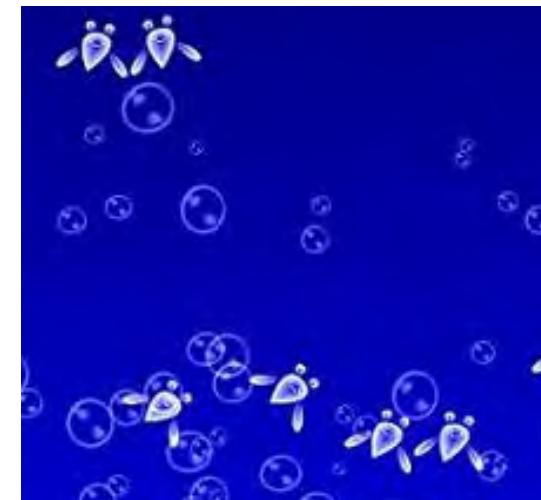
OKAMI



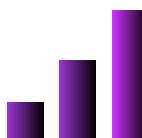
Este jogo de exploração e aventura épica ao género de *Zelda* ganhou notoriedade não só por ser um óptimo jogo no geral, considerado um dos melhores jogos da *Playstation 2*, mas também pela sua estética inovadora em que a utilização da técnica *cell-shading* é utilizada na recriação do universo da arte tradicional de pintura japonesa. Esta estética vai além de uma mera operação de cosmética pois é parte da jogabilidade também sendo que podemos invocar um “pincel celestial” que pinta elementos nos cenários que permitem a resolução de puzzles e a progressão no jogo.



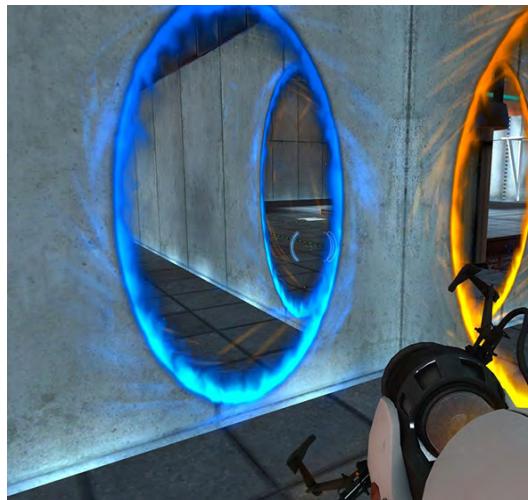
ELECTROPLANKTON



Encontrando-se a meio caminho entre aplicação musical e videojogo *Electroplankton* oferece-nos diferentes modos de interagir com plankton sendo que cada um deles é algo como uma espécie de pauta ou instrumento musical que permite criar belas melodias em tempo real. Este jogo é muito bonito tanto em termos musicais (a não ser que sejam péssimos jogadores) como visuais. Minimalista mas com um brilho especial. Neste caso é explorado o limite do que deve ser considerado um jogo visto que não existem desafios a vencer nem a perder.



6 PORTAL



Aqui está a mostra de que o género *FPS* não precisa ser sempre guerras e tiroteios. Em *Portal*, numa perspectiva de primeira pessoa somos uma espécie de rato de laboratório testados por um computador com humor negro. O visual do jogo é relativamente convencional apesar de limpo e cuidado. O aspecto artístico presente é mesmo a sua jogabilidade original em que através de um portal de entrada e outro de saída temos que resolver intrincados puzzles. É um jogo que faz puxar pela cabeça e que faz pensar: “os tipos que criaram isto são geniais...e eu também por ter passado mais este nível”.

5 FLOWER

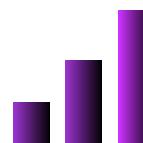


A *Playstation Network* apresentou-nos este jogo único em que controlamos um conjunto de pétalas de flor a voar ao vento de modo a tentar expandir o “verde” do mundo. Esta “experiência ecológica” é minimalista nos controlos mas inovadora na abordagem e dotada de um visual soberbo cheio de relva a abanar ao sabor do vento. É um jogo para jogar mas também para sentir, contemplar ...e “plantar”?

4 WORLD OF GOO



Nesta estranha mistura entre engenharia, petróleo e visual género *Tim Burton*, temos que conduzir criaturas feitas de petróleo até um tubo. Para isso será necessário sacrificar algumas *goo balls* pois serão necessárias como estruturadoras do caminho para as outras. Este exemplo de sociedade ao género de *Lemmings* obriga-nos a puxar pelos neurónios e a tirar um mestrado em engenharia para construir pontes e torres estáveis o suficiente para permitir abrir alas para as bolinhas de olhos esbugalhados. Uma premissa original, uma estética e som soberbos e uma jogabilidade viciante elevam este jogo ao estatuto de arte (ou quase).



3 S. OF THE COLOSSUS



Dos mesmos criadores do também aclamado *ICO*, *Shadow of Colossus* é um jogo épico e ao mesmo tempo solitário. Sim existem bosses gigantes para derrotar mas não existe mais ninguém para espancar. Partimos na nossa jornada por um mundo belo mas vazio e cheio de neblina onde temos por companhia apenas um cavalo. O nosso objectivo é ressuscitar a nossa amada e para isso temos que encontrar e matar os Colossi que são criaturas gigantescas e, no geral até pacíficas, visto que se encontram calmamente na sua vida até que decidimos espetá-las como numa tourada. Cada uma dessas batalhas é uma espécie de puzzle para se descobrir como trepar pelas criaturas e acertar no seus pontos fracos.

2 LIMBO

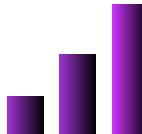


Mais um jogo maioritariamente silencioso e solitário, somos um miúdo numa floresta cheia de armadilhas e aranhas gigantes. Será isto a realidade ou um limbo? Este jogo de plataformas e puzzle 2D leva-nos a encarnar o papel de um miúdo indefeso que apenas se movimenta e puxa objectos. Mais uma vez é um jogo único em termos de estética, a preto e branco, com muita neblina e sobreposição de planos. Não nos sentimos um herói confiante como Mario mas sim alguém vulnerável (mas com cérebro) num sítio misterioso e assustador.

1 BRAID



Este jogo tem tanto de homenagem aos jogos clássicos da *Nintendo* como de inovador. *Braid* envolve-nos num mundo de plataformas 2D em que os gráficos remetem para pinturas em aguarelas apresentando-se como bastante artístico se o considerarmos apenas na sua vertente estética. Tem, além disso uma jogabilidade desafiante e original. Temos o poder de retroceder no tempo e esse poder não é apenas usado como um “undo” ligeiro como em *Prince of Persia Sands of Time* mas é a base de todo o jogo. Existem várias abordagens e variações desta mesma temática ao longo dos diversos níveis neste jogo que é um brilhante exemplo da criatividade artística que pode e deve fazer-se sentir cada vez mais neste meio.





IBM PC 5150 - 30.º ANIVERSÁRIO

Por Tiago Lobo Dias

Em mês de aniversário PUSHSTART, outra data merece o nosso destaque.

A 12 de Agosto de 1981 a IBM lançou o 5150, o computador que definiu o que viria a ser o *standard* do que conhecemos hoje como PC IBM compatível.



O IBM 5150 não foi na realidade o primeiro computador pessoal, mas sim o primeiro computador de arquitectura *standard* definido como PC "pronto a trabalhar". Foi a máquina que definiu a arquitectura que viria a vingar. A meio dos anos 70, os computadores de "secretaria" eram todos em forma de *kit* para montar, os entusiastas de electrónica tinham de comprar os componentes e de montá-los e soldá-los. Tinham muito material para ler e estudar antes de meter um computador a funcionar. Não era para qualquer um, os conhecimentos de electrónica eram fundamentais, bem como muita paciência. No fim dos anos 70, com a indústria a ver que havia mercado para a informática caseira, deu-se a viragem de *kits* para sistemas completos já montados. Começaram a aparecer as primeiras máquinas totalmente prontas a trabalhar em que só era necessário carregar no *ON*. Cada fabricante tentava introduzir no mercado a melhor arquitectura, mas cada um produzia para seu lado, em sistema de arquitecturas fechadas. Em 1977/78, *Commodore*, *Tandy* e *Apple* entre mais alguns, já tinham máquinas *ready to roll* embora nenhuma delas fosse compatível com as outras. Mas o cenário estava prestes a mudar. Em 1980, a IBM formou uma equipa de 12 pessoas para produzir uma máquina



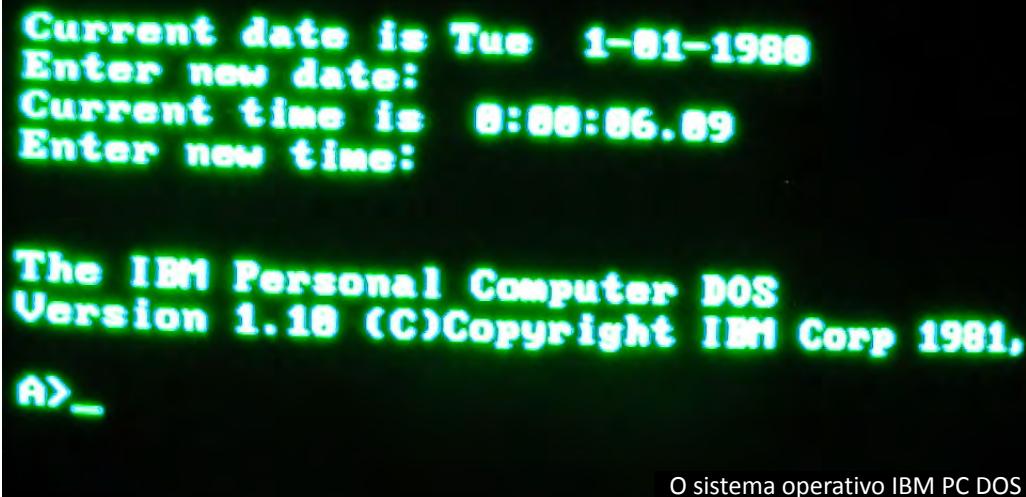
O IBM 5150 «pronto a trabalhar»



O interior do mítico sistema



A motherboard do IBM 5150 com as 5 slots de expansão bem visíveis.



O sistema operativo IBM PC DOS

diferente. O orçamento era baixo o que, entre outras razões, levou a equipa a usar alguns componentes externos, contrariando uma das regras da casa. Durante um ano tentaram criar uma arquitectura mais aberta e barata. A escolha do processador foi para a *Intel* e no design optou-se por um teclado externo com fio, algo pouco usual para a altura. A aposta global saiu certeira: o 5150 nasceu e deu a possibilidade a outras empresas de fabricar *hardware* externo para ele e até mesmo clones da máquina. A *IBM* lucrou com o seu produto original, mas quem lucrou mais foi a indústria, que finalmente tinha um sistema base que viria a servir de modelo para muitos fabricantes. O utilizador comum iria ter agora ao seu alcance uma arquitectura igual ao do seu vizinho do lado e a troca de informação, software e hardware iria facilitar a vida a todos.

Os preços iriam baixar e na indústria iriam nascer novos fabricantes a criar novos computadores *IBM* compatíveis, pois a clonagem era legal e reduzia imenso os preços de investigação e fabrico.

Esta nova arquitectura, aliada a um ao novo sistema operativo *PC-DOS 1.0* (pré *MS-DOS*), colocou a *IBM* na corrida a um novo mercado, o dos computadores de secretária.

A indústria mudou, o mundo mudou. Durante anos, quando alguém queria falar de um PC, dizia "*IBM* compatível", termo popular nos anos 80 e início dos 90. O facto de a *IBM* já ter historial em computadores de grande porte ajudou

bastante a dar confiança aos utilizadores, que viram aqui a informática de grande porte entrar na sua sala de estar.

A primeira versão do *IBM 5150* não era, em termos tecnológicos, nada de extraordinário; não foram os componentes que venceram, mas o conceito como um todo.

O processador levou a equipa a uma grande decisão: o *CPU* feito em casa *IBM 801* ou um *Intel 8088* externo. O interno era mais potente mas ainda não tinha uma linha de montagem a funcionar a tempo do lançamento do computador. O externo, apesar de menos poderoso, estava disponível em larga escala e a equipa até estava mais familiarizada com ele de projectos anteriores. Não querendo comprometer os prazos, a escolha foi o *Intel 8088* a 4,77 Mhz. Era um bom processador, embora alguma concorrência já tivesse a trabalhar também nos 4Mhz. Em termos de memória, o 5150 na primeira versão vinha com 16Kb, enquanto por seu lado, por exemplo, o *TRS-80 II* já tinha 32Kb.

No que toca ao *Bus*, aqui sim, tínhamos grande potencial. Foi o que viria a ser chamado de *ISA*, possuía 5 slots de expansão, embora um fosse para uma placa de vídeo (*CGA*) e um para a placa da drive de disquetes (5 1/4). Todas os slots *ISA* tinham uma abertura na parte de trás do computador, no qual as placas de expansão tinham os seus conectores. Para os slots não utilizados, tínhamos uma placa de metal para tapar as aberturas correspondentes. Para



A versão *deluxe* incluía uma impressora, que na época era revolucionária

além da placa de vídeo e da *drive* de disquetes, as portas série, paralelas e placas de expansão de memória, eram igualmente usadas via o *Bus ISA*, o que fazia com que rapidamente se esgotassem os *slots* livres.

O sistema de armazenamento de dados era feito por *drive* de disquetes (via *isa*), e eram *drives* de 5 ¼. Primeiramente, de lado único de dupla densidade e, mais tarde, duplo lado de dupla densidade. Para além de disquetes, tinha também uma porta para um unidade de cassetes, embora a sua utilização tivesse sido quase nula. O 5150 não tinha disco rígido, nem tão pouco podia ser adquirido *a posteriori* sem montar uma nova fonte de alimentação. Em 1983, a IBM disponibilizou a expansão 5161, que consistia num disco rígido de 10Mb, mais *slots* de expansão e uma fonte de alimentação externa.

Uma das outras características que elevou o *IBM* ao estrelato foi o seu teclado. Uma das principais utilizações do computador pessoal da altura era o processamento de texto, e a grande maioria dos computadores disponíveis tinha o teclado imbutido no próprio computador – casos do *PET* do *TRS-80*, *Apple* etc.. O que a *IBM* fez foi separar o teclado do computador e disponibilizar como interface externo por intermédio de um fio. Tinha a possibilidade de alterar o ângulo de escrita com duas posições diferentes. Sendo externo e consideravelmente maior que a maioria, permitia posições de trabalho mais confortáveis e foi muito bem recebido pela critica – embora não estivesse

isento de algumas críticas no que toca ao posicionamento de algumas teclas. Apesar de alguns (poucos) contras, este PC teve grande quota de responsabilidade no *boom* da informática de sala. Comodidade, expansão e *standard* foram as ideias chave que funcionaram, e bem, no *IBM 5150*. Já lá vão 30 anos. Parabéns, *IBM*!





DEMOSCENE N.º 2

Por Tiago Lobo Dias

Neste edição, ponho em cima da mesa o grupo Farbrausch. Originários da Alemanha, começaram a ganhar fama na DemoScene em Dezembro de 2000. O nome Farbrausch pode ser traduzido para “Rave de cor”.



O grupo Farbrausch dá a todos os seus Demos um nome começado por “fr-0#”, não necessariamente a ordem de criação. As suas produções são de alto nível e muitas ganharam primeiros prémios, como por exemplo:

- [fr-08: .the .product \(2000\)](#)
- [fr-019: Poem to a Horse \(2002\)](#)
- [fr-036: Zeitmaschine \(2003\)](#)

Um dos últimos prémios foi a produção de 2010 fr-063: Magellan. Ganhou na categoria de melhores gráficos e ficou no top 6 de melhores efeitos e escolha do público.

Deixo aqui os dados e links para este fantástico demo.

Demo: fr-063: Magellan
 Grupo: farbrausch
 Ano: 2010 lançado na “The Ultimate Meeting”
 Código: ‘chaos tron’
 Gráficos: aTom wayfinder
 Música: wayfinder
 Plataforma: Windows
 Tamanho: 38,2 MB
 Duração: 4:10s

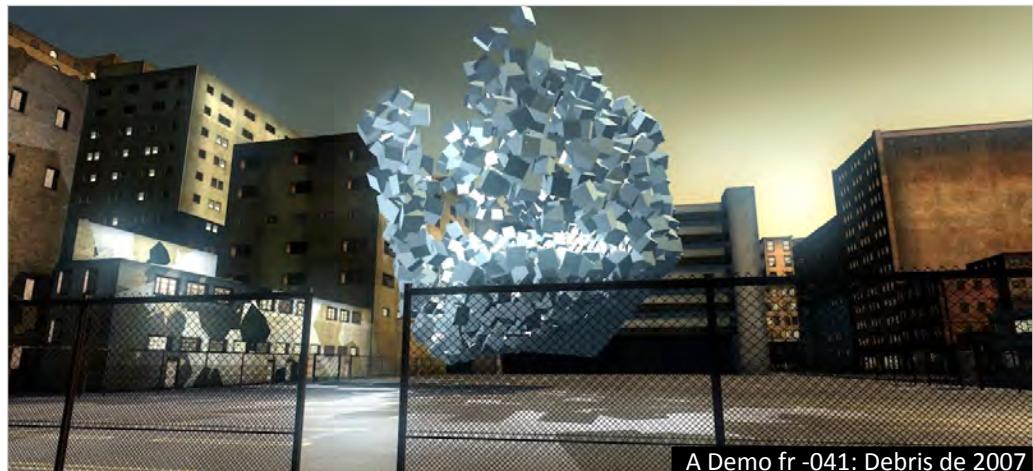
Para a melhor imagem e som, façam download do executável mas aviso que requer uma máquina razoavelmente



A Demo fr - 603: Magelan de 2010



A Demo ganhou prémios na categoria de melhores gráficos em 2010



potente.

Executável

http://scene.org/file_dl.php?url=ftp://ftp.scene.org/pub/parties/2010/tum10/demo_highend/fr-063_v1.01.zip&id=586149

Youtube

<http://www.youtube.com/watch?v=2Vgul1Y0k>

Making of

http://www.atomic-design.de/fr063_magellan/

Queria também deixar mais um demo que me deixou pasmado: o fr-041: debris de 2007. Inacreditável o que conseguiram fazer com tão pouco “espaço”.

Originalmente lançado na Breakpoint de 2007, fez furor e ganhou em melhor direcção e conseguiu chegar ao top 5 em melhor demo, melhores efeitos e escolha do público.

Degustem bem este Demo, e tentem imaginar como é possível fazer cerca de 7 minutos de vídeo com tanta qualidade com apenas 177Kbytes.

Impressionante!! Tem tudo: bons gráficos, texturas, explosões de polígonos, efeitos de luz etc... uma visualização obrigatória!!

Demo: fr-041: debris

Grupo: farbrausch

Ano: 2007 lançado na “Breakpoint”

Gráficos e direcção:

theunitedstatesofamerica (aka, fiver2)

Código: chaos, ryg

Banda sonora: ronny

Sintetizador: kb

Efeitos sonoros: wayfinder

Gráficos adicionais: giZMo

Código adicional: tron

Plataforma: Windows

Tamanho: 177Kbytes

Duração: 7:15s

Mais um vez digo que para a melhor imagem e som, façam download do executável. Este demo não necessita assim tanto de uma máquina potente, por isso, não deixem de ver o original.

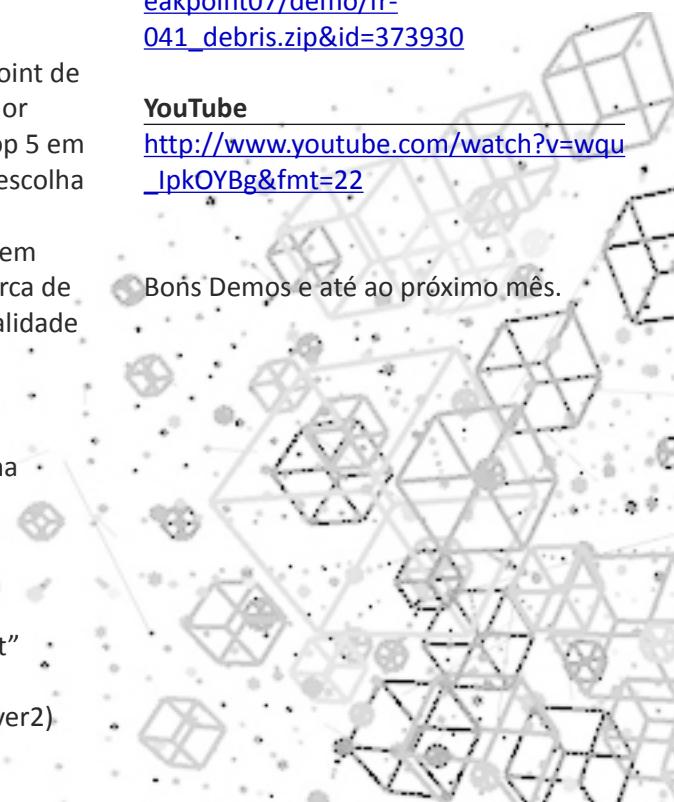
Executável

http://www.scene.org/file_dl.php?url=ftp://ftp.scene.org/pub/parties/2007/breakpoint07/demo/fr-041_debris.zip&id=373930

YouTube

<http://www.youtube.com/watch?v=wqu1pkOYBg&fmt=22>

Bons Demos e até ao próximo mês.





MUDAR O CHIP DE SOM NO SPECTRUM

Sistema: Sinclair/Amstrad ZX Spectrum 128k +2

Por Tiago Lobo Dias, trabalho realizado por Jorge Pedro

Este mês venho apresentar o trabalho de um amigo, que consegue ser pior que eu (no bom sentido). Tem um gosto pelo retro mais refinado e quase a tocar no doentio! Este jovem, de seu nome Jorge Pedro, mora em Coimbra e tem a casa cheia de material retro: *Spectrums*, *Ataris*, *Amigas*, *MSX*, etc... etc...

Tal como eu, gosta de reparar material e ter tudo a funcionar nos "trinques". Acontece que comprou um *Spectrum +2* para a sua coleção e, quando o testou, não tinha som. Claro que não encostou a máquina a um canto. Foi investigar, ler e mais ler, e lá tentou reparar a máquina. A primeira coisa que fez foi ver se o cabo de som estava bom... estava. Depois tentou perceber se o problema era entre o Chip e a porta/saída de som, ou se poderia ser no Chip ou até mesmo noutro lado qualquer.

Para perceber melhor todo o sistema, nada melhor que sacar da ficha técnica e os esquemas do produto. Olhando para o esquema e ligações do CHIP, verificou que era possível ver, ou melhor, ouvir se este

estava a funcionar correctamente e foi por aqui que começou.

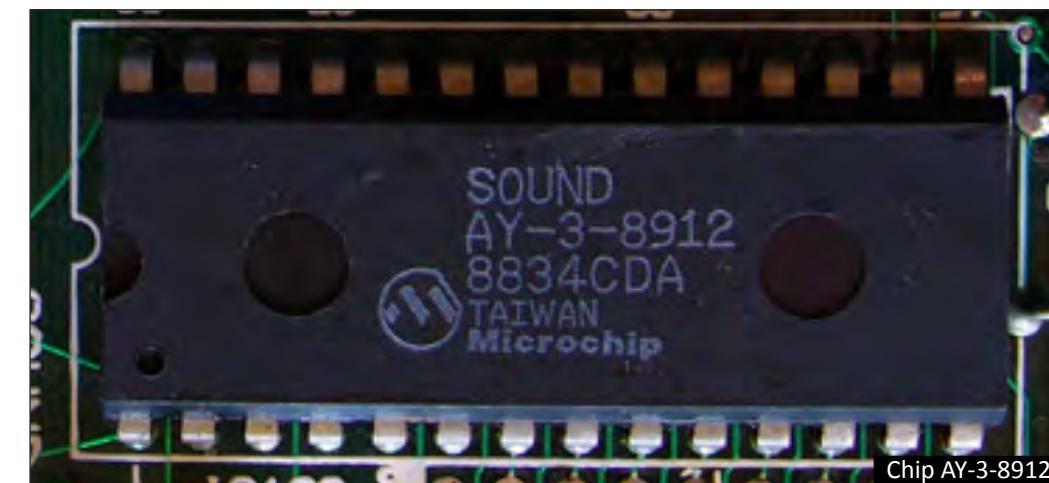
O Chip de som do *Spectrum +2* é o AY-3-8912 de 28 pinos (contactos). Os pinos 1, 4 e 5 são os canais de som (channel A, B e C) e o pino 6 o *ground*. (Ver esquema em baixo)

Ora então, este Chip não é *stereo*, mas sim *mono* e, como tal, usando por exemplo um "jack" *mono* que tem como entrada (input) 2 fios, (som e massa), mas também podemos usar um jack *stereo*, (embora o som saia duplicado na esquerda e direita), em teoria podemos ligar os 3 canais de som mais o *ground* (massa) do Chip directamente a um amplificador externo para verificar se funciona, ou seja se sai som. E foi o que ele fez: dos 3 canais meteu cabos e juntou num só, ligando directamente ao input de som da aparelhagem. Depois o *ground* do chip ao *ground* do input e testou a ver se saía som – não saiu. De notar que as ligações não têm de ser perfeitas, o objectivo é apenas detectar o problema vendo se sai ou não som.

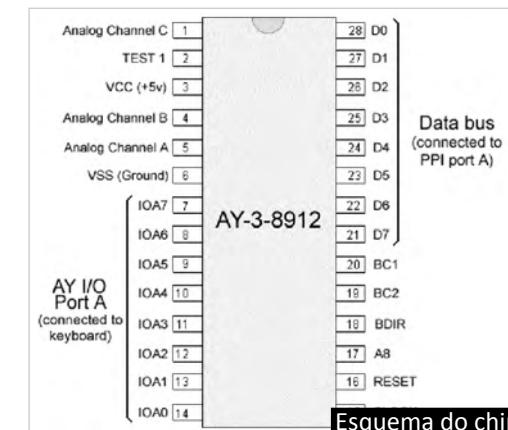
O Chip não estava bom, ou até poderia estar bom e o problema vir de outro lado



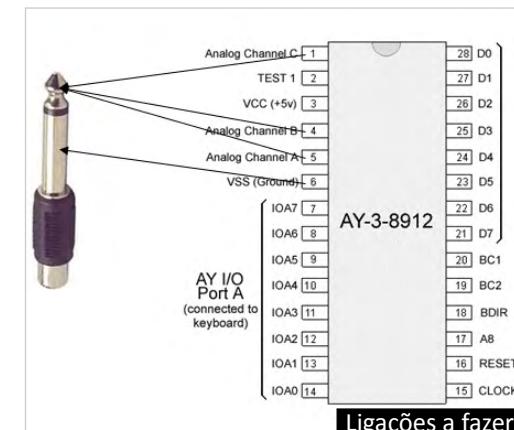
Zx Spectrum +2



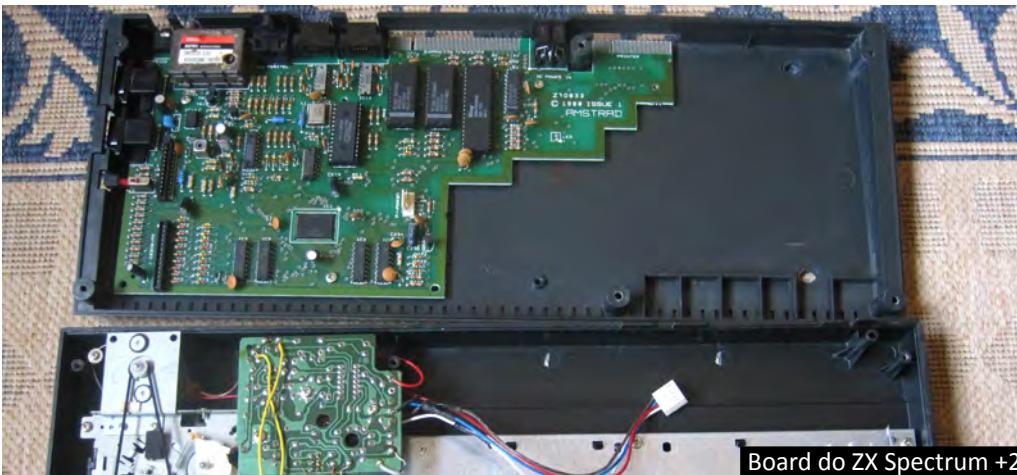
Chip AY-3-8912



Esquema do chip



Ligações a fazer



Board do ZX Spectrum +2



Chip avariado



O novo chip em socket



Imagen final da nova socket com o chip funcional

Material utilizado



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

Materiais utilizados:

- Estação de ar quente com ferro de soldar a temperatura regulável.
- Chupa-soldas.
- Ferro de soldar 30W JCB.
- Fluxo de solda.

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.

mas, visto que não é nenhum engenheiro – e o mais óbvio seria o problema ser mesmo do Chip – lá arriscou e decidiu mudá-lo.

Foi ao ebay e encontrou um à venda. Já com o dito em casa passou à 2ª fase: substituir o Chip.

Este *Spectrum* tinha bastantes anos e as soldas pareciam ter raízes! Viu-se grego para arrancar o Chip mas, com a ajuda de um "chupa-soldas" e uma estação de ar quente, lá conseguiu. Para meter o novo, soldou uma *socket* na *board* para acomodar o novo chip.

Faltava saber se funcionava, testou e, não é que funcionou? Caso o novo Chip não tivesse dado sinais de vida, o problema poderia estar no pré-amplificador da máquina, ou então, se estivesse com mau som, poderia ser outro componente ou mesmo a alimentação.

E aqui ficou mais um relato de um pequeno projecto, sempre com a melhor intenção de preservar os nossos brinquedos!

Caso tenham alguma dúvida podem envia-la para o seguinte email:

Tiago@revistapushstart.com

PUSHSTART _COMICS

100% Amiga do Ambiente



"Obrigado aos nossos leitores"

Verdadeiramente Digital



Com uma Equipa Dedicada



O bolo é uma mentira...



...mas um ano de PUSHSTART
é bem verdade!

Apoios



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.

REVISTAPUSHSTART.COM



PRÓXIMA EDIÇÃO

O
R
E
V
I
E
M
B
R
E
T
H
I
S