

WWW.REVISTAPUSHSTART.COM



MIDORI II

Manga, Anime, torneios, música e muita diversão em Lisboa. Como foi? Basta abrir a vossa PUSHSTART



HALLOWEEN

A chegada do Halloween traz-nos este controverso jogo do Atari 2600

PUSHSTART #25

Coordenação Editorial
Jorge Fernandes, Ivan Flow.

Equipa editorial
Jorge Fernandes, Ivan Flow, Tiago Lobo dias, André Santos, 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, Ivo Leitão, Mário Tavares, João Canelo, Gonçalo Neto, Daniel Martinho.

Projecto gráfico
IvanFlow/FlowDesign.

Marketing
Tommaso Veronesi [revistapushstart@gmail.com]
email [sugestões]
revistapushstart@gmail.com

Website
www.revistapushstart.com

Periodicidade
Mensal.

Edição
Volume 25, de Outubro de 2012.

CONHECE A NOSSA EQUIPA E AS SUAS EXCENRICIDADES MENSALIS



Tiago Lobo Dias

A jogar:
Divine Divinity,
já com 10
anitos...

A começar:
Botões para o
"velho" Flight
Simulator.



Luís Filipe Teixeira

A ouvir:
Kavinsky, artista
francês que
apresenta um
som electro
house e uma
pitada de retro
muito
semelhante à
dos Daft Punk.
Imperdível!

A ver:
Iratán e Iracema
- Os meninos
mais malcriados
do mundo. Um
filme de Paulo-
Guilherme D'Eça
Leal.



Jorge Fernandes

A revisitar:
O mundo dos
MMORPGs...

... e a
relembrar-me
porque o
abandonei em
primeiro lugar...



Ivan Flow

A jogar:
*Inazuma Eleven
2* e *Diablo III*.

A Ler:
*Replay: the
History of Video
Games*.



Tommaso Veronesi

A jogar:
Diablo 3.

A ver:
Viciado em *Game
of Thrones*.



André Santos

A ver e a jogar:
As várias
modalidades do
Jogos Olímpicos
de Londres
2012.

A idealizar:
Um TOP 20 de
Bandas Sonoras
Cinematográficas.

Generation Next - Novas consolas para jogadores de sempre

Por Margarida Cunha



Arts (EA) de ter lançado uma cópia exacta da edição anterior. Inclusive o site Wired confirma que *FIFA 13* (lançado a 25 de Setembro) apresenta os mesmos modos de jogo, modelos de personagens, gráficos, menus e diálogo que *FIFA 12*. Argumentos que não impediram vendas na ordem das 4,5 milhões de unidades – tornando este *FIFA*, segundo a EA, no maior lançamento de um título de desporto. Algo que não é difícil, considerando a vasta legião de fãs que o jogo tem vindo a coleccionar. Factor a que se junta o elevado número de plataformas onde se pode dar uns toques com Messi: *PS3*, *Xbox 360*, *PS Vita*, *Wii*, *PC*, *PS2*, *3DS* e *PSP*.

Cada vez mais aguardado é igualmente o lançamento da consola *Wii U* que, indo de encontro a rumores que há muito circulavam na Net, está previsto para 18 de Novembro (30 na Europa). Os fãs poderão optar entre duas versões: a Basic (branca), que trará consigo a consola, o *tablet gamepad*, um cabo

HDMI e 8GB de memória, e custará 299 dólares (apx. 230€); e a Deluxe (preta) que, ao pack básico, acrescenta suportes para a consola e o *gamepad* (sendo que, no caso deste, funciona também como carregador), memória de 32GB e o conjunto de mini-jogos *NintendoLand*. Esta opção ficará por 349 dólares (apx. 268€). Embora tenha sucedido a típica discussão acerca dos preços, a verdade é que a consola ainda não chegou ao mercado e em muitos pontos de venda já esgotou (em pré-venda). Cadeias americanas como *Best Buy*, *Toys 'R' Us* ou *Target* já nem sequer aceitam encomendas.

Enquanto o grande momento não chega, a Sony pode aproveitar este mês para conferir protagonismo à sua nova *PS3 Super Slim*. Com quase metade da espessura da tradicional *PS3*, a *Slim* é 20% mais pequena e 25% mais leve. Já disponível encontra-se a versão de 250 GB (por oposição à actual de 160 GB), por 269 dólares (apx. 207€). No dia 30 deste mês será lançada uma versão com 500GB de memória e custará 299 dólares (apx. 230€). Contudo, não está previsto um corte no preço da (agora) antiga *PS3*. Isto

porque, de acordo com John Koller, vice-presidente do departamento de marketing da *Sony Computer Entertainment America*, os consumidores estão cansados das flutuações de preços. [Pausa para reacções e conclusões dos leitores]. O analista P.J. McNealy da *DWS Research* comenta que a decisão da empresa japonesa tem como base uma tentativa de manter o valor da marca, associando-a a um produto de qualidade e não a um sistema barato.

No meio destes fenómenos ainda houve tempo para ser confirmado o lançamento de *Beneath a Steel Sky* (BASS) 2, sequência do popular BASS, *point&click* de ficção científica lançado em 1994 para DOS e Amiga. A produtora Revolution Software havia-o prometido caso conseguisse angariar 1 milhão de dólares para o seu actual projecto - *Broken Sword: The Serpent's Curse*. Os fãs, combinando contribuições via *Kickstarter* e via *PayPal*, reuniram 820 000 dólares. Ainda assim, a ideia foi para a frente. Se a moda pega, será melhor fazer um pé-de-meia, não só para a nossa reforma, como para os jogos que gostaríamos de ver produzidos. Um sinal dos tempos.

Chega Outubro – o mês do terror na PUSHSTART – e, com ele, a promessa de noites frias e aterrorizadoras. Contudo, para muitos gamers, houve sustos que chegaram já em Setembro. A começar com o polémico *FIFA 13* que, apesar de muito antecipado, viu a sua versão para a *Wii* ser completamente devastada pela imprensa especializada – que acusa a Electronic

HIGHLIGHTS

ESPECIAL

Spooky moments - Os momentos mais assustadores nos jogos

4x4

Halloween - ELE está de volta

Evento

Midori II - Anime, Manga, música e muito mais



REVIEWS

- Spirit Camera
- Shadows of the Damned
- The Walking Dead Ep.3
- Legends of Grimrock
- Lone Survivor
- Chaos
- Dracula 2
- Alien Resurrection
- Condemned: Criminal Origins
- Phantasmagoria
- Yo Joe



EXTRA LIFE

Tutorial

Reparação ZX Spectrum

Audiovisual

Saga SAW

Entrevista

Peter Maris

Tecnologia

Raspberry Pi

Humor

Game Over



SPIRIT CAMERA: THE CURSED MEMOIR

Por Luís Filipe Teixeira

» Sistema: 3DS

» Ano: 2012

Um mundo cinzento-azulado, rituais anciões, fantasmas, crianças assustadoras no chão, olhares mortos, bocas abertas, cabelos pretos, vozes vindas de um local desconhecido. O terror asiático chegou à *Nintendo 3DS* num jogo a pensar única e exclusivamente na Realidade Aumentada e giroscópio da consola. É-nos dada a oportunidade de escolher entre 3 modos de jogo. Os modos *Spirit Camera* e *Cursed Pages* não passam de simples mini-jogos facilmente esquecíveis como o de tirar fotografias à nossa própria sala de forma a encontrarmos espíritos antes invisíveis ao olho humano. Temos, portanto, o modo principal, *Project Zero: The*

Purple Diary que nos revela que *Spirit Camera: The Cursed Memoir* é um spin-off da série *Project Zero (Fatal Frame)*. A jovem Maya perdeu a memória e ficou presa no chamado *Purple Diary*. Aqueles que abrirem esse diário irão ser amaldiçoados pela Mulher de Negro, correndo o risco de lhes ser removido o rosto. Acontece que o *Purple Diary* é um livrinho físico de Realidade Aumentada que vem juntamente com o habitual manual de instruções na compra do jogo. Diário este que irá ser a nossa bíblia pois iremos precisar dele constantemente de forma a avançarmos na história e, quem o perder, bem, felizmente tem sempre a possibilidade de tornar a fazer o *download* no site oficial para assim o imprimir. Juntamente com Maya, temos então de descobrir quais são as verdadeiras intenções da Mulher

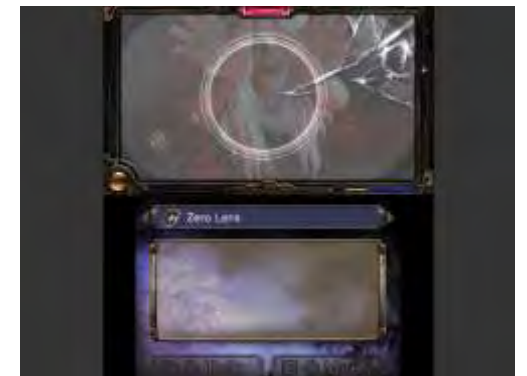
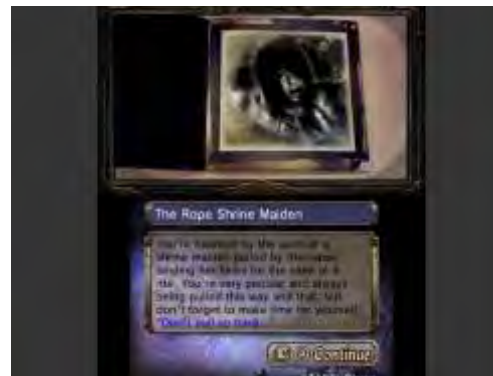
de Negro. O conceito deste jogo, dando uso às características da *Nintendo 3DS*, está interessantíssimo. O cenário deste é a nossa própria sala, portanto vamos passar o tempo todo de pé às voltas com a consola na mão e derrotar fantasmas que podem ser avistados no nosso ecrã, tirando-lhes fotografias. É necessário dizer

Pormenor engraçado que pisca o olho às várias munições de uma arma nos First-Person-Shooters

que quanto mais nos aproximamos dos fantasmas, mais hipóteses temos em os derrotar... e eles a nós. Alguns fantasmas só conseguem ser detectados usando lentes específicas que vamos encontrando durante o nosso percurso. Pormenor engraçado que pisca o olho às várias munições de uma arma nos *First-Person-Shooters*.

Obviamente, este não é um jogo que pode ser jogado durante uma viagem, mas isso não é necessariamente negativo. O único problema que encontrei na jogabilidade é o facto de termos de jogar com a luz acesa senão o conceito da Realidade Aumentada deixa de funcionar. Isto num jogo de terror não faz grande sentido, pois queremos é ter um bom ambiente. Felizmente esse ansiado ambiente é compensado através da excelente vertente sonora.

Passo a dar alguns exemplos daquilo que podemos encontrar em *Spirit Camera: The Cursed Memoir*. A certa altura aparece-nos no diário uma dica com as letras B-HI-ND. Sabemos que se dermos uma volta de 180° vamos encontrar algo, mas o quê? Relembro que isto é tudo jogado usando o giroscópio da *Nintendo 3DS*. Outra ideia interessante é quando encontramos desenhos no lado direito de uma das páginas do diário. À primeira vista não nos parece ser nada de especial, até que nos apercebemos que a imagem do lado esquerdo se encontra bastante vazia. Depois de pensarmos um pouco, descobrimos que se levantarmos a página, os objectos da direita caem para o lado oposto revelando algo que se encontrava escondido por detrás destes. São efeitos como estes que nos incentivam a progredir no jogo e desmistificar o mistério à volta da Mulher de Negro. Como último exemplo deixo aqui um por resolver. De repente somos presenteados com gotas de sangue a cair do tecto para cima do livro. Já descobriram o que é necessário fazer, não? Mas a nossa sala não é o único cenário do jogo. Apesar de poucos, os próprios cenários integrados no jogo em si são também percorridos na primeira pessoa através do giroscópio. É claro que aproveitei esses breves momentos para apagar a luz da sala e jogar às escuras. Ideia que não correu bem. Como para avançar temos de fazer rotações e dar passos reais, houve uma altura em que quase que ia batendo com o nariz na parede. Isso realmente assustou-me. Mas também aqui podemos encontrar





Resta-nos esperar que esta ou outras companhias se inspirem neste conceito e construam algo mais duradouro

pormenores engraçados (e algo assustadores). Existe uma parte logo no início em que ouvimos algo a partir-se atrás de nós. Damos uma volta de 180° e deparamo-nos com um vaso partido no chão. Tornamos a dar outra volta até à posição inicial e encontramos um fantasma que antes não estava lá.

Como já referi, o conceito de *Spirit Camera: The Cursed Memoir* é muito interessante. Graças às características da consola, o terror é-nos trazido à nossa própria casa, local onde sempre nos sentimos seguros. Agora que sabemos que a nossa sala está repleta de fantasmas, nunca mais a iremos olhar da mesma forma. Infelizmente parece que voltamos aos tempos da NES, pois consegui terminar o jogo apenas em 3 horas, o que é inadmissível, visto estar à venda a um preço equivalente aos jogos de 20 horas. Existem jogos independentes que apresentam uma maior duração, por exemplo. Resta-nos esperar que esta ou outras companhias se inspirem neste conceito e construam algo

mais duradouro e, já agora, com *puzzles* mais difíceis de resolver também, pois não é todos os dias que jogamos algo que usa as potencialidades de uma consola de forma tão completa.

Apesar de tudo, este é um jogo único que agradará a pessoas que gostam de ideias originais e que não se importam com a sua curta duração, mas que não deixará satisfeito quem preferir pegar na *Nintendo 3DS* enquanto estiver a viajar ou sentado comodamente no sofá.

Em resumo



Ideia original; usa as potencialidades da consola ao máximo.



Curta duração; é necessário jogar com a luz da sala acesa.

Alternativas

Project Zero: Wii Edition (Wii); *Face Raiders* (Nintendo 3DS); *Dementium: The Ward* (Nintendo DS).

» High Score

Longevidade	3
Jogabilidade	8
Gráficos	5
Som	9

Total

6



SHADOWS OF THE DAMNED

Por Gonçalo Neto

» Sistema: PS3

» Ano: 2011

A capa faz o aviso: Este jogo é para maiores de 18 anos. Mas mais do que pelo conteúdo violento, a classificação fica explícita não só por alguma nudez, mas pelos inúmeros *inuendos* sexuais que vão aparecendo ao longo do jogo. A *Grasshopper Manufacture* apresenta-nos um jogo para adultos, mas com uma sensibilidade *punk* muito juvenil. A equipa por detrás do projecto tem 3 dos nomes mais conhecidos da indústria dos videojogos. Um dos produtores, Suda51, é nosso conhecido desde que nos confundiu com *Killer7*, um jogo que as opiniões quando saiu para a *Gamecube*. Se alguns acharam brilhante, outros criticaram-no como tendo muito estilo e pouca substância, uma crítica que Suda51 se vai esforçando por contrariar. Outro dos nomes desta “Santa Trindade” é o de

Shinji Mikami, famoso por ter criado a saga *Resident Evil* e ter mudado por completo o género da acção na 3ª pessoa com *Resident Evil 4*. O recente *Vanquish* é mais uma prova da excelência que Mikami é capaz de atingir. Por fim temos Akira Yamaoka, responsável pelo som de *Silent Hill*, e que proporciona a *Shadows of The Damned* uma das melhores bandas-sonoras que temos tido o prazer de ouvir numa consola. Nós somos Garcia Hotspur, um mexicano caçador de demónios, cuja namorada comete suicídio e é arrastada para o Inferno pelo senhor das profundezas. Cabe-nos a nós a divertida tarefa de descer ao submundo e enfrentar as hordas infernais para a tentarmos salvar. A ajudar-nos nesta tarefa temos Johnson, um ex-demónio que usamos como

arma e que nos faz companhia ao longo de todo o jogo, trocando impressões sobre o ambiente, e muitas piadas fálicas, embora nem sempre bem sucedidas.

À primeira vista, o jogo parece um normal *corridor shooter* na 3ª pessoa, mas à medida que vamos avançando descobrimos uma obra complexa mas descomplexada, que nos assusta quase tanto como nos diverte, com uma narrativa interessante, embrulhada em mecânicas

O bestiário em *Shadows of The Damned* é variado e apropriadamente grotesco, e os encontros com os bosses são sempre divertidos

de jogo sólidas que nunca se tornam aborrecidas. Uma das mecânicas mais inovadoras e bem conseguidas é a da utilização da escuridão. A nossa arma está preparada para um disparo secundário que emite um raio de luz, que teremos que utilizar para acender candelabros em forma de bode (!) sempre que algum dos demónios liberta a escuridão. Quando somos envolvidos por ela ficamos mais lentos e com a energia a esvaír-se lentamente, e este dispositivo funciona também como gatilho para uma abordagem mais cerebral a algumas das lutas. Em algumas partes do jogo, estarmos envolvidos pela escuridão é essencial para conseguirmos resolver *puzzles*, ou para derrotarmos os inimigos.

O bestiário em *Shadows of The Damned* é variado e apropriadamente grotesco, e os

encontros com os *bosses* são sempre divertidos. Com estes inimigos mais poderosos a abordagem é a mesma de tantos outros jogos: disparar para os pontos fracos. Nestas lutas há sempre balas à nossa disposição, para que nunca fiquemos numa posição demasiado vulnerável que estrague a festa. A abordagem é muito diferente de jogos como *Resident Evil*, nos quais temos que gerir com cuidado os nossos recursos. O objectivo aqui é apenas um: a diversão inconsequente.

É com agrado que constatamos que o sistema de disparo é sólido e preciso. Podemos desmembrar os nossos inimigos, espezinhá-los enquanto se arrastam pelo chão, e fazer *headshots* que nos presenteiam com momentos cinemáticos. Temos 3 aplicações diferentes para Johnson, o nosso fiel companheiro. Um dos modos dispara ossos, outro dispara caveiras e outro dentes. O jogo revela uma extraordinária noção de ritmo, e à medida que vamos avançando, Johnson vai sendo alvo de *upgrades* cada vez mais poderosos, que surgem geralmente no final de uma luta com um *boss*. O modo de Johnson que recebe o *upgrade* foi sempre importante para superar o desafio da sequência anterior, num esforço louvável de juntar alguma coerência à diversão.

Não seria um jogo de Suda51 se não tivesse uma sensibilidade artística muito própria, e o melhor de *Shadows of The Damned* é mesmo a direcção artística. O jogo está pensado como uma homenagem aos filmes de terror à moda de Robert Rodriguez e dos grandes clássicos do cinema de género. Veja-se por exemplo o





À primeira vista, o jogo parece um normal corridor shooter na 3ª pessoa, mas à medida que vamos avançando descobrimos uma obra complexa mas descomplexada

nível “As Evil as Dead”, numa alusão evidente ao *Evil Dead* de Sam Raimi, em que entramos numa cabana assombrada onde, tal como no filme, temos um demónio preso na cave. Até há uma cena que imita ao pormenor as famosas sequências na 1ª pessoa que recordamos do filme. No nível “Ghost Hunters” é a vez de homenagear *Ghostbusters*, com a icónica cena da biblioteca a ser recriada por via de um demónio leitor que nos pede para fazermos silêncio. É esta a receita de *Shadows of The Damned*: uma mistura irresistível de comédia e terror. Há um esforço visível em ir mais além das convenções dos *shooters*, e a dada altura do jogo surge um personagem secundário que estereotipiza o típico herói militar armado até aos dentes. Escusado será dizer que a história não vai acabar bem para este herói. *Shadows of The Damned* regozija-se no anti-heroísmo de Garcia Hotspur, e não se poupa de ser politicamente incorrecto. Ser bonzinho não tem piada, já sabemos. Outro dos destaques do jogo é a

caracterização de personagens, uma área tradicionalmente negligenciada pelos *shooters*. Veja-se o exemplo de Christopher, um demónio hiper-amigável que nos vende de tudo um pouco, e que a cada encontro aproveita para comentar as anteriores sequências de jogo.

Mas nem tudo é de louvar em *Shadows of The Damned*. Um dos problemas mais irritantes do jogo é a impossibilidade de saltar as sequências introdutórias de cada nível, uma decisão incompreensível da *Grasshopper* que nos lembra com desagrado jogos de outra época. Os *loadings* são um pouco mais extensos do que seria desejável, embora não comprometam a experiência de modo determinante. Mais grave é a quantidade inadmissível de *texture popping*, pelo menos na versão PS3 analisada.

Poderá não ser um título revolucionário, mas esta é uma das viagens ao inferno mais violentas, sarcásticas e divertidas que já jogámos. E para os amantes de estilos de jogo mais *retro*, há surpresas muito agradáveis a descobrir ao longo do jogo.

» High Score

Longevidade	7
Jogabilidade	8
Gráficos	8
Som	8

Total

8

Em resumo



A direcção artística; O sistema de luz/escuridão; o “toque” de Suda51.



O excesso de diálogo por vezes quebra a tensão; problemas com o loading das texturas; Uma vez terminado há poucas razões para repetir a experiência.

Alternativas

Resident Evil 5;
Dante's Inferno;
Splatterhouse; *Wet*.



THE WALKING DEAD EP.3: LONG ROAD AHEAD

Por André Santos

» Sistema: PC

» Ano: 2012

Quando um jogo se desenrola com base apenas nas opções que escolhemos é habitual pensarmos que todas as que iremos tomar serão sempre as melhores e em prol de um bem maior, ou não tivéssemos sob nossa alçada uma pequena criança, tão inocente e ao mesmo tempo tão vítima das circunstâncias. Ideias perfeitas todos nós as temos, já conseguirmos executá-las da mesma forma pode ser mais complicado, e após o terceiro episódio de *The Walking Dead - The Long Road Ahead*, de longe aquele onde temos de tomar as decisões mais difíceis, é mais que real, que o mundo é muito diferente do que antecipámos. É de

realçar o verdadeiro impacto que este título tem sobre o jogador e a forma perfeita e envolvente com que o agarra, seja pela jogabilidade, pelas personagens, ou pelas tomadas de posição que nos vemos obrigados a executar, por vezes autênticos murros no estômago. Classificar esta saga como sendo uma das melhores que joguei dentro do género é apenas e só a mais pura das verdades.

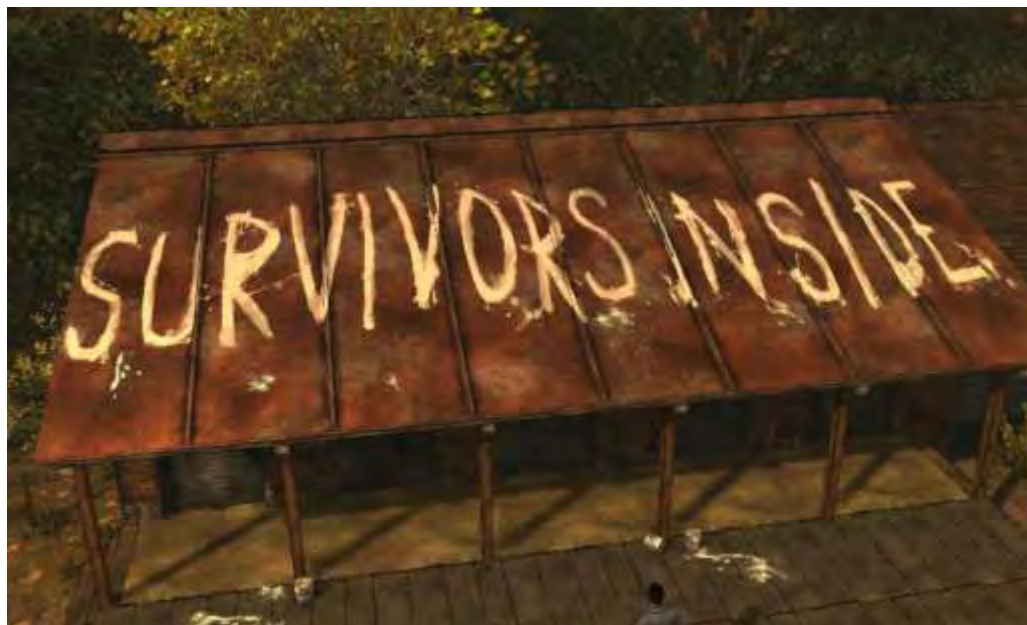
Assim, neste terceiro capítulo, as relações continuam a adensar-se, as hostilidades a aumentar e a dificuldade a crescer de tal forma que o nosso grupo se vê obrigado a sair do seu local de abrigo até então, após descobrir que existe um traidor no seio da sua pequena comunidade. Apesar de parecer um pouco injusto, até porque ainda não joguei as cinco partes, a verdade é que, se me perguntarem,

direi sem pensar muito que este episódio é até agora o melhor a todos os níveis. O argumento mantém-se deliciosamente bem trabalhado, as questões que nos são constantemente colocadas têm acompanhado na perfeição todo o desenvolvimento narrativo e até a dificuldade do jogo em si. A interligação de acontecimentos ou tomadas de decisão em

É de louvar o empenho da *Telltale* em corrigir aspectos referidos pelos jogadores

capítulos anteriores continuam a influenciar o futuro das nossas personagens. A jogabilidade persiste na grande maioria das vezes excelente, e o grafismo ao estilo de banda-desenhada mantém-se aprumado, principalmente ao nível das expressões faciais. Em simultâneo é de louvar o empenho da *Telltale* em corrigir aspectos referidos pelos jogadores. Demonstra cuidado com estes, além de comprovar que pretendem sempre que possível melhorar, e se tal é exequível, então porque não colocá-lo em prática? Se na análise feita ao segundo episódio referi que por vezes os diálogos eram demasiado extensos, deixando o jogador “imóvel” por longos períodos, tenho que reconhecer que tal foi prontamente corrigido para esta terceira parte, onde estamos praticamente sempre

ocupados com alguma coisa, o que torna tudo ainda melhor. Desta feita também foi aumentado ligeiramente o tempo de jogo para aproximadamente duas horas e meia, que apesar de não ser muito, não deixam de ser trinta minutos muito gratificantes. Porém, também sucederam alguns retrocessos, como é o caso do posicionamento da câmara, que em certas ocasiões tanto prejudica a interacção com o espaço que nos rodeia – o que é pena, até porque isto praticamente já havia sido corrigido na segunda parte. Ao nível dos *puzzles* a maioria até é interessante, e exceptuando um ou outro que não tem qualquer coerência – como é o caso da libertação dos vagões do comboio que não respeita uma continuidade temporal lógica – continuam agradáveis. A jogabilidade mantém a sua base *point & click*, e desta feita há muitos mais *clicks* para fazer, visto que a nossa interacção aumentou consideravelmente e, consecutivamente, há muito mais para manejarmos. Para isso ajuda a diversidade de cenários existente, cada um com os seus perigos ocultos. Pela primeira vez há também uma cena que literalmente me fez saltar da cadeira... mas que obviamente não vou contar. A excelência deste título é jogá-lo. Os controlos continuam simples mas em certas situações temos de ser efectivamente rápidos, ou espera-nos morte certa – algumas com requintes de puro terror. Apesar de não ser muito significativo, há alguns aspectos no argumento que falham, como referências a situações anteriores, mas que nunca foram vistas ou por nós jogadas. Da mesma forma





O grafismo continua soberbo, e respeita ao pormenor toda a essência da banda-desenhada

são apresentadas várias personagens novas neste terceiro capítulo, o que pode vir a ser complicado de gerir, visto tão rapidamente nos estarmos a aproximar do final. Evidentemente existe a possibilidade de estes cinco episódios facilmente passarem a mais, ou eventualmente até ser criado algo semelhante a uma segunda temporada, mas espero que o bom senso não ceda à tentação e pelo menos nestas cinco partes tudo fique devidamente encerrado e principalmente esclarecido – o que sinceramente duvido.

O grafismo continua soberbo, e respeita ao pormenor toda a essência da banda-desenhada. Passa-se o mesmo com o trabalho de vozes, onde se denota com toda a clareza os sentimentos e estados de espírito que cada personagem vive e que tanto envolvem o jogador. A música pareceu-me também mais presente na generalidade das sequências, além de intensificar o dramatismo em certas cenas. Contudo, a meu ver, e principalmente, ainda necessita de

mais tensão e pujança nas sequências de combate, ou fugas, facilmente alcançável com o recurso a mais percussão, mas entendo que o género e a base musical estejam criados, e que de certa forma, até nem seja conveniente a introdução de novas sonoridades.

Esta é uma fórmula vencedora, sem dúvida, e acima de tudo porque se denota um planeamento ponderado e ao mesmo tempo assertivo. A continuidade tem conseguido manter-se coerente, mas acredito que sem se ter jogado os dois primeiros, o terceiro – ou qualquer outro – por si só, não consiga convencer. Mas este é um daqueles títulos que é para ser jogado no seu todo e só assim faz sentido. A somar a isto há a curiosidade em tomarmos opções diferentes, o que na grande maioria das vezes conduz a conclusões igualmente distintas. *The Long Road Ahead* é seguramente mais um grande título, que juntamente com os seus antecessores fazem de *The Walking Dead* no seu todo uma experiência alucinante e verdadeiramente imperdível.

» High Score

Longevidade	9
Jogabilidade	8
Gráficos	9
Som	9

Total

9

Em resumo



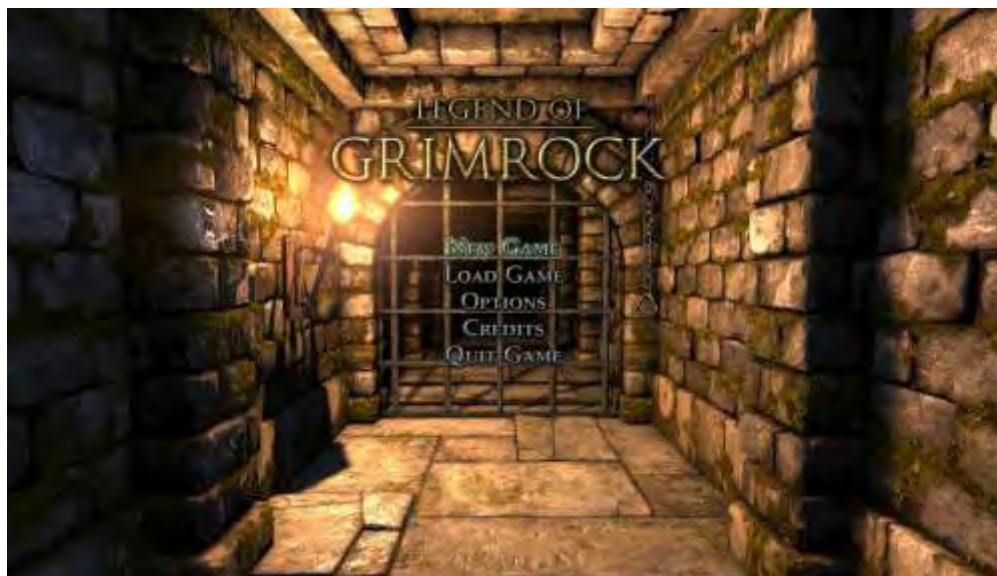
Diversidade de cenários e maior interação do jogador; Argumento continua irrepreensível.



O posicionamento da câmara incorrecto volta; Alguns desafios pouco coerentes.

Alternativas

The Walking Dead – Ep1 e Ep2.



LEGEND OF GRIMROCK

Por Gonçalo Tordo

» Sistema: PC
» Ano: 2012

Legend of Grimrock é um jogo claramente inspirado nos RPGs para PC de outrora, particularmente a trilogia *Eye of the Beholder*. Para quem não conhece, estes eram *dungeon crawlers* cujos movimentos eram todos feitos por grelha mas infelizmente este sub-género extinguiu-se no final da década de 90.

O jogo apresenta-nos à fortaleza de Grimrock, uma montanha escavada por dentro e transformada em masmorra, no topo desta são abandonados quatro prisioneiros e se estes conseguirem descer até ao fundo da masmorra e sobreviver serão ilibados dos seus crimes.

A história pouco mais avança do que isto, ela serve como desculpa para jogarmos *Grimrock* e não como motivação, por isso não tenham grandes expectativas neste ponto. Onde podem ter grandes expectativas é na jogabilidade em si, tal como foi dito, os movimentos são baseados em grelha, ou seja, nós andamos um "quadrado" de cada vez o que pode ser usado a nosso favor ou contra nós no combate, facilmente podemos evitar os ataques dos inimigos passando para outro quadrado mas, ao mesmo tempo, é muito fácil encurralarmo-nos. Existem quatro raças por onde

escolher, humanos, que são a raça neutra, e depois temos os minotauros, homens-lagarto e homens-insecto que se especializam nas classes de *warrior*, *thief* e *mage* respectivamente. Estas têm um sistema simples de evolução, sempre que sobem de nível podem melhorar as vossas *skills* com uma arma em particular ou um certo tipo de magia dando-vos novas habilidades, feitiços, etc.

Mas não pensem que isto só basta para completarem o jogo, *Grimrock* também exige muita atenção ao detalhe e que o

Existem quatro raças por onde escolher, humanos, que são a raça neutra, e depois temos os minotauros, homens-lagarto e homens-insecto que se especializam nas classes de warrior, thief e mage respectivamente

jogador perceba a sua lógica; isto porque cada piso tem vários puzzles, alguns são obrigatórios se queremos continuar, outros são facultativos e recompensam-nos com novas armas e/ou armaduras. Cada personagem pode ser pré-



Graficamente, *Grimrock* é apelativo, especialmente se tivermos em conta que é um jogo indie, as paredes e muralhas tornam-se um pouco repetitivas, mas os monstros estão bem animados e têm muito detalhe

equipado para desempenhar um máximo de duas ações (uma para cada mão), por exemplo, podemos pôr o guerreiro a usar um escudo e espada enquanto o feiticeiro usa magia numa mão e noutra segura uma tocha para iluminar as redondezas. Ao princípio parece simples, mas à medida que a dificuldade aumenta (e acreditem que esta aumenta mesmo) seremos obrigados a desempenhar autênticos malabarismos.

O combate consiste na nossa equipa e nos vários inimigos moverem-se no sistema de grelha (frente, trás ou lateralmente) e quando ambas as partes estiverem em "quadrados" adjacentes clicamos na ação desejada. Claro que se tivermos heróis que em vez de espada usam magia, arco e flecha ou qualquer outra arma de longa distância, não será preciso a nossa equipa situar-se num espaço adjacente ao do inimigo... Mas lembrem-se que essa regra também se aplica aos monstros (e, façam o que fizerem, não se deixem encurralar por dois ou mais oponentes).

Graficamente, *Grimrock* é apelativo, especialmente se tivermos em conta

que é um jogo *indie*, as paredes e muralhas tornam-se um pouco repetitivas, mas os monstros estão bem animados e têm muito detalhe, já a banda sonora é quase inexistente; música temos muito pouca e os efeitos sonoros são genéricos, tenho a certeza que já ouvi alguns destes em dezenas de outros jogos.

No geral este é um bom jogo, mas a dificuldade é um pouco excessiva e os puzzles também se tornam demasiado incomodativos ao fim de algum tempo, mas até a repetição se assentar *Grimrock* é bem divertido.

Em resumo



Combate divertido, Bom sistema de magia e os Puzzles inteligentes...



... mas também são demasiados, Sonoramente é muito aborrecido.

Alternativas

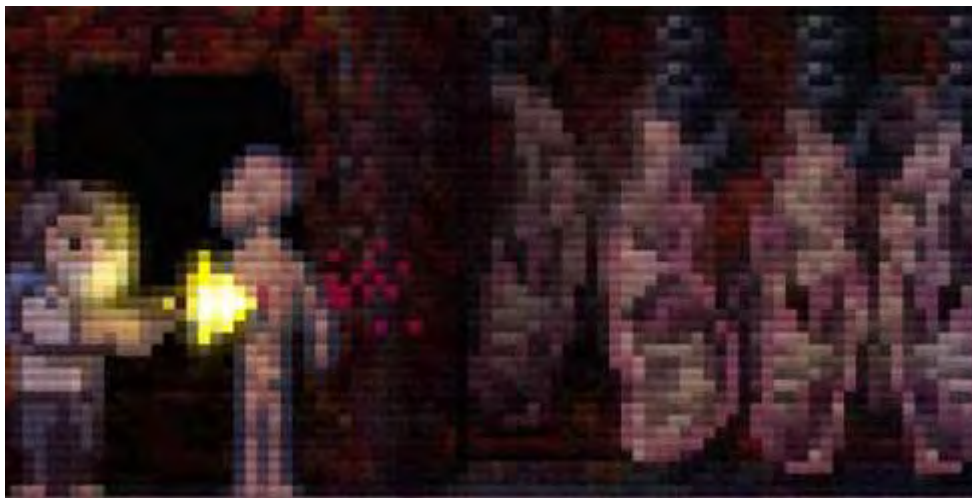
Eye of the Beholder,
Dungeon Hack.

» High Score

Longevidade	9
Jogabilidade	9
Gráficos	7
Som	5

Total

7



LONE SURVIVOR

Por João Canelo

» Sistema: PC

» Ano: 2012

Imagina que estás sozinho. A civilização, tal como a conheces, caiu por terra, desapareceu. A tua família e amigos morreram, e o mundo está povoado por monstros estranhos que te querem matar. Imagina que estás à beira do colapso, cansado, com a tua sanidade a quebrar-se a cada dia que passa. Não há salvação, mas tentas mentalizar-te que tens de conseguir continuar em frente. Tu és o último sobrevivente.

Lone Survivor é uma história sobre solidão. Num mundo destruído por monstros, o nosso personagem, sem nome, tenta sobreviver fechado no seu apartamento. Do outro lado, consegue ouvir os passos das criaturas monstruosas que mataram todas as pessoas que conhecia e lhe roubaram o

que mais importante tinha no mundo. Decidido em escapar, em procurar uma solução, aventura-se nos corredores do prédio. A cada passo que dá, a sua sanidade vai-se esvaindo, demonstrando-lhe uma realidade que pensava não existir.

Através da interacção, ligeira, com personagens e a representação dos pensamentos do protagonista, *Lone Survivor* consegue criar o retrato melancólico de uma pessoa à beira do desespero

A narrativa é simples, mas extremamente forte e eficaz. Através da interacção, ligeira, com personagens

e a representação dos pensamentos do protagonista, *Lone Survivor* consegue criar o retrato melancólico de uma pessoa à beira do desespero. Inspirado por *Silent Hill* e os filmes de David Lynch, o criador do título, Jasper Byrne, desenvolve uma história estranha, pesada e assustadora, que ficará connosco durante muito tempo. Algumas das sequências são incrivelmente arrepiantes e o mistério está construído numa estrutura que o torna imperdível. Vão querer saber o que se passa na mente do protagonista e onde o levam os corredores infestados do prédio.

Lone Survivor é um jogo de terror com uma enorme aposta na sobrevivência. Ao contrário da maioria dos títulos do mesmo género, existe um enorme cuidado em desenvolver uma experiência realista e cruel. O protagonista precisa de se alimentar e repousar para manter a sua sanidade mental. À medida que exploram os corredores do prédio, vão encontrar vários tipos de comida, alguns deles já estragados, para conseguirem continuar em frente. O desespero, a necessidade e quebra psicológica da personagem à medida que procura manter-se viva é do mais intenso e marcante que vão jogar este ano.

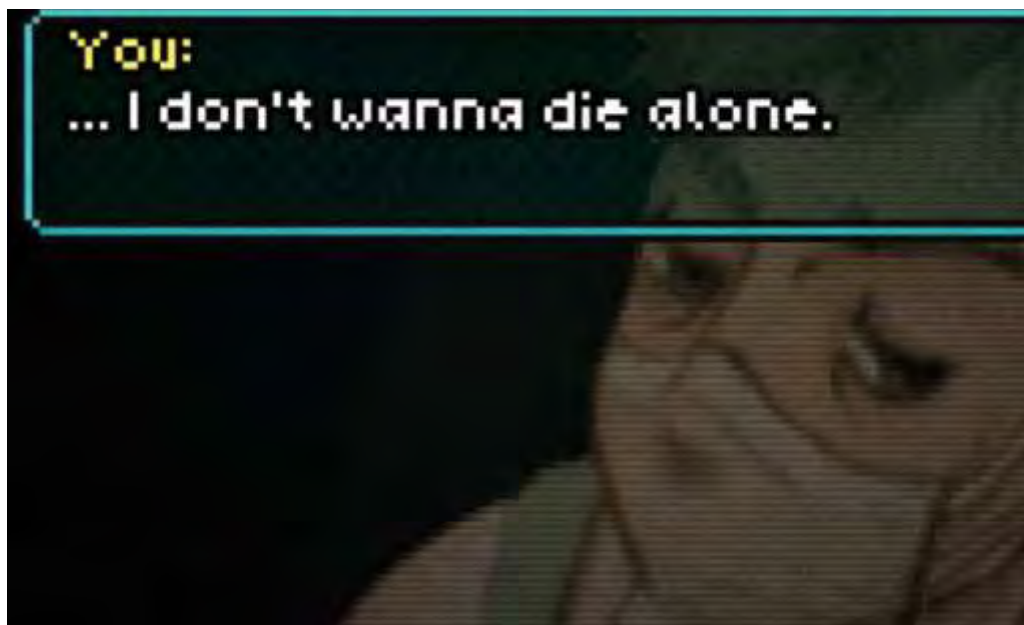
Existe a opção de lutarem contra os monstros, mas as sequências estão construídas para terem a possibilidade de fugir e evitar os confrontos. Apesar de possuírem uma arma desde o início da história, as balas são escassas e a utilização da pistola é propositadamente defeituosa. O protagonista sente-se incomodado pela presença da arma de fogo e, por mais ódio que sinta pelos infectados, evita disparar.

Existe a opção de lutarem contra os monstros, mas as sequências estão construídas para terem a possibilidade de fugir e evitar os confrontos. Apesar de possuírem uma arma desde o início da história, as balas são escassas e a utilização da pistola é propositadamente defeituosa

Para provocarem o maior dano possível, precisam de aproximar-se dos inimigos, mas correm o risco de serem atingidos e mortos. Existem variações na sua jogabilidade e é interessante constatar que cada jogador abordará *Lone Survivor* de uma maneira diferente.

O jogo apresenta vários finais alternativos que recaem sobre as escolhas que fizeram ao longo da história. O número de vezes que descansaram, a vossa abordagem em relação aos monstros, o tipo de alimentação que tiveram e até o número de comprimidos que tomaram para continuar em frente, afectam a resolução da narrativa. Nada é forçado, não existe uma moralidade que nos obriga a fazer determinadas escolhas. Não há certo ou errado, e o jogo deixa-nos escolher consoante a nossa visão e predisposição para sobreviver.

Graficamente, estamos perante um título





Os cenários são deprimentes, sem esperança, quebrados e vencidos pela passagem do tempo

2D, *sidescroller*, com uma direcção artística competente e extremamente bem desenvolvida. Os corredores vazios do prédio, os monstros sem feições e o uso da escuridão compõem um ambiente poderoso. Byrne consegue retratar o final do mundo como nunca o viram, utilizando elementos estranhos, alguns até perturbadores, para desenvolver a história do sobrevivente solitário. Os cenários são deprimentes, sem esperança, quebrados e vencidos pela passagem do tempo. À medida que descem nas profundidades do prédio, as paredes vão-se cobrindo de pele putrefata, e sentirão estar a entrar no maior dos infernos. *Lone Survivor* consegue desenvolver sequências absolutamente aterradoras e marcantes, apostando na tensão e não na gratuidade das situações.

A banda sonora, composta pelo próprio Jasper Byrne, é absolutamente fantástica. Existe uma clara influência de Akira

Yamaoka, mas Byrne eleva as suas composições a um novo patamar, criando sequências melódicas, quase esperançosas, que complementam o ambiente tenebroso de *Lone Survivor*. Ao longo das faixas, podemos sentir o desespero do protagonista, mas também a sua vontade de sobreviver e escapar do pesadelo. Existe uma hipótese, por mais pequena que pareça, e Byrne consegue passar este sentimento através das suas músicas. O grau de composição e cuidado da banda sonora demonstram o quanto *Lone Survivor* é inspirador e uma lufada de ar fresco num género que teima em apostar na acção e valores de produção em vez de transmitir uma mensagem.

Byrne conseguiu criar um videojogo intenso e com um nível de estrutura raro nos projetos *indie*. Apesar das limitações técnicas, desenvolveu uma história forte, emocional e perturbadora, que deliciará todos os fãs do género. *Lone Survivor* é um título obrigatório.

» High Score

Longevidade	8
Jogabilidade	8
Gráficos	8
Som	9

Total

9

Em resumo



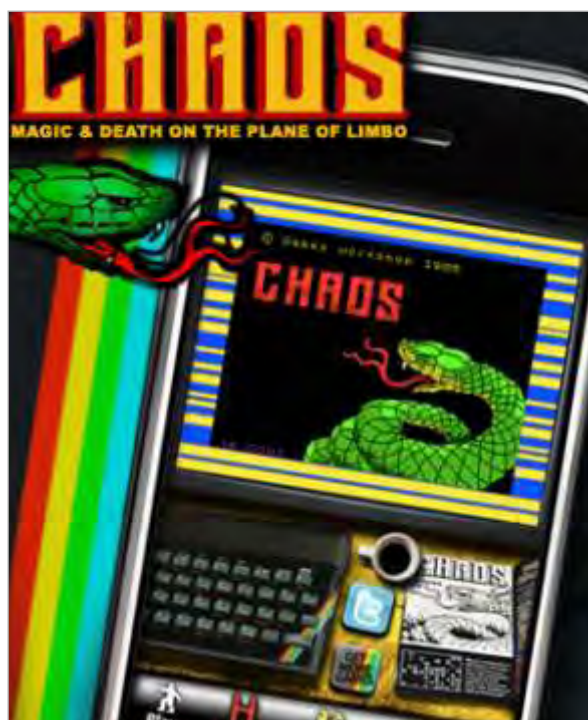
História, ambiente, sobrevivência.



Utilização do mapa.

Alternativas

Soundless Mountain 2, *Silent Hill*.



CHAOS

Por Mário Tavares

» Sistema: iPad

» Ano: 2012

Julian Gollop é um dos melhores criadores de jogos, e criou o que para mim são três dos melhores jogos de estratégia de sempre são eles *Laser Squad*, *Ufo* e *Chaos*. É deste ultimo que me irei referir neste artigo, embora lançado para o *Zx Spectrum* em 1985 tinha eu 10 anos e no inicio não me interessou, achei-o o jogo estranho e muito diferente do eu alguma vez tinha visto, nada mais errada esta primeira impressão!

Como já vos relatei em outros artigos tinha nesta altura um amigo homónimo que tinham mais 1 ano que eu e o pai uma loja de jogos de Spectrum e mais tarde de *Commodore Amiga*. Este fantástico jogo é para mim a "personificação Digital" de livros como os da "Aventura Fantástica". Originalmente [Dungeons & Dragons](#) lançado em 1982 colocava-nos em aventuras muito ao jeito de Jogos RPG tal como *Final Fantasy*. Estarão os conhecedores de *Chaos* já pensar: "este tipo está doido! o jogo Chaos não é um RPG!". Comam um *Mars*, acalmem-se por favor não quero ferir susceptibilidades, esta alusão aos livros de "aventuras Fantásticas" tranportam-

nos para personagens mitológicas e "fabulásticas" e é a isso que me refiro, *Manticore*, *Red Dragon*, *Zombie*, *Wraith*, *Golden Dragon*, *Centaur*, entre muitos outros são os nomes das personagens do jogo. É possível saber todos os detalhes dos personagens na tecla "i", refiro-me claro à robustez, capacidade de ataque entre outros detalhes. Existem personagens imortais e mortais e um mortal não consegue sequer atacar um imortal o contrário no entanto é possível. No iPad o jogo fica bonito, mas há um bug que é mortal para este jogo na plataforma da *Apple*. Colocaram apenas as teclas de direcção A, X, D, W esquecendo-se os autores da conversão das teclas que permitem movimentar na diagonal tais como as Q,E,Z,C. Sem estas teclas não conseguimos colocar as *Magic Shadows* (árvores) em posições de diagonal, estas árvores têm capacidade de ataque de proximidade. O jogo funciona da seguinte forma, num cenário rectangular, podemos jogar no mínimo 2 jogadores e no máximo de 8, podemos ainda jogar contra o computador ou com humanos, cada feiticeiro tem inicialmente vários feitiços, podem ser personagens mortais ou imortais ou feitiços tais como por ex. *Lightning Bolt* (raio) *Desbelieve* (desacreditar). Sim



É difícil num artigo dar a noção da complexidade do jogo e nas inúmeras regras e dados dos personagens, não é um jogo fácil é preciso saber jogar

podemos criar personagens Reais ou Ilusões sendo que as últimas são vulneráveis aos feitiços *Desbelieve*. Temos dois tipos de energia os *Chaos* e os *Law*, consoante maior a força de uma delas mais fácil é de criar personagens reais com a mesma força.

Um jogo pode demorar algumas horas quando jogado com 8 Jogadores é muito divertido será comparável aos jogos modernos de cartas de *Magic the Gathering*, mas na minha opinião *Chaos* é muito mais divertido do que jogar com cartas.

É difícil num artigo dar a noção da complexidade do jogo e nas inúmeras regras e dados dos personagens, não é um jogo fácil é preciso saber jogar por isso aconselho a ler uns tutoriais disponíveis na net ou melhor ser ensinado por algum jogador já conhecedor do jogo, os gráficos são simples e iguais ao do Spectrum tal como o som, apesar do jogo ser soberbo na plataforma da *apple*, se tivessem sido melhorados os gráficos e som tendo em conta as capacidades do *ipad*, podia ainda ficar melhor, no entanto não interfere nada com a

jogabilidade esta ausência.

Podemos ter o nosso feiticeiro escondido numa árvore de "Magic Wood" ou numa *Dark Citadel*, bem como num *Pegasus* ou *Unicorn*. Cada personagem distingue-se pela forma nome e capacidade de robustez e ataque.

É sem dúvida um dos melhores jogos de todos os tempos é extraordinariamente original e não conheço nenhum jogo do mesmo estilo o que o torna único. O facto de ser único confere um estatuto impar a um jogo, poucos se podem gabar de ser únicos no estilo e sem "clones". Tal como um jogo de xadrez não é um jogo fácil mas é muito compensador quando se aprende a jogar, no ZX Spectrum é perfeito no *ipad*, o bug que mencionei "mata" o jogo tal como se num jogo de xadrez a Rainha não pudesse comer qualquer outra peça. Por esta razão a pontuação é sacrificada na jogabilidade nesta plataforma (*Apple*).

Em resumo



É único sem igual.



A ausência das teclas de movimento diagonal.

» High Score

Longevidade	10
Jogabilidade	5
Gráficos	7
Som	6

Total

7



Por Luís Filipe Teixeira

» Sistema: PC
» Ano: 2000

DRACULA 2: THE LAST SANCTUARY



Foi na edição 13, em Outubro passado, que resolvi analisar *Dracula: Ressurrection*. Análise que pode ser lida aqui

<http://revistapushstart.com/review/dracula-resurrection/>.

Este ano é a vez da sequência directa, *Dracula 2: The Last Sanctuary*. Encontramo-nos uma semana depois das aventuras do primeiro jogo e, para quem se questiona agora, não precisamos de ter jogado o primeiro para percebermos a narrativa de *Dracula 2: The Last Sanctuary*. Isso também se deve ao facto de os criadores do jogo se terem preocupado em mostrar o desfecho do jogo anterior na introdução deste. Nota-se, de facto, que esta é uma sequência directa, pois apresenta as mesmas características: mais uma vez vestimos a roupa de Jonathan Harker e movemo-nos na primeira pessoa,

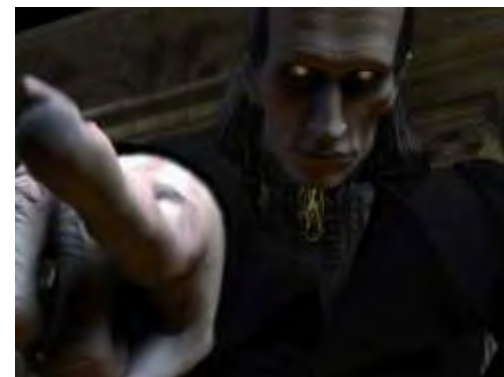
usando para tal única e exclusivamente o rato; o espaço ao nosso redor apresenta os mesmos excelentes gráficos pré-renderizados; vamos recolhendo objectos que nos ajudam a avançar no jogo; vamos encontrando personagens misteriosas; passamos por cenários góticos dignos de serem visitados e lembrados graças também à atmosfera criada através de uma maravilhosa banda sonora propositadamente pobre a nível musical (músicas só mesmo nas *cutscenes*), mas rica em efeitos sonoros como os de pássaros, sinos ou o vento, entre outros. Realmente todos os elementos que tornaram o primeiro capítulo inesquecível estão de volta. O ambiente pode ser o mesmo, mas a história é outra. Se em *Dracula: Ressurrection* a nossa finalidade era a de salvar Mina do príncipe das trevas e

trazê-la da Transilvânia de volta a Londres e apenas isso, já neste cabe-nos derrotá-lo de uma vez por todas, enquanto a nossa amada se encontra, depois de tudo pelo que passou, sob terapia ao cuidado do Doutor Seward em Londres. E é verdade que Drácula é um personagem muito mais activo agora. Antes podia ser vislumbrado apenas em duas ou três *cutscenes*, escapando ao confronto directo connosco, o que ajudava a magnificar o seu mistério.

De facto, os cenários enchem-nos visualmente as medidas, mas não são muito complexos no sentido em que não perdemos a orientação neles

Agora não, chegou o momento da aniquilação. A nossa aventura inicia-se, portanto, em Londres e termina na Transilvânia, no Último Santuário. Existe uma clara diferença entre o ambiente apresentado em Londres e aquele apresentado na Transilvânia. O facto da cidade de Londres ser mais megalómana retira-nos um pouco aquele sentimento “acolhedor” que nos foi oferecido na zona romena. Destaco, porém, o cemitério de Londres, todo ele megalómano também e bastante mais preenchido com pormenores e características dignas de um verdadeiro cemitério. Cemitério esse onde podemos encontrar o túmulo de Bram Stoker, o original criador do romance *Dracula*, num

interessante *easter egg*. O cemitério do jogo anterior na Transilvânia era pobre, com meia dúzia de campas, mas é graças a uma obrigatória e breve visita na sequência a esse mesmo sítio que ficamos com aquele efeito nostálgico adorado por toda a gente. Aliás, é quando chegamos à Transilvânia que reencontramos o velho ambiente que tanto adoramos em *Dracula: Ressurrection*. Mal chegamos, deparamo-nos logo com uma prisão onde se encontram dezenas de esqueletos, num cenário acompanhado por ruídos estranhos vindos ninguém sabe de onde. Seja onde estivermos, a atmosfera fantasmagórica repleta de sombras e segredos oferece-nos aquela sensação aventureira única que nos incentiva a progredir para ver em que cenário vamos encontrar-nos a seguir. De facto, os cenários enchem-nos visualmente as medidas, mas não são muito complexos no sentido em que não perdemos a orientação neles (como acontece em bastantes jogos de aventura). A linearidade mantém-se. Se nos encontramos em determinado cenário, sabemos que é aí que temos de desmistificar determinado assunto, mas não se deixem enganar! Os enigmas estão mais difíceis de resolver do que nunca. Alguns são tão complicados que nos chegam a cortar a vontade de progredir apesar do fantástico ambiente. Para piorar tudo, existe um ou outro cujo caminho para a solução não faz qualquer sentido, dificultando bastante a resolução. Não podemos descartar alguns enigmas interessantíssimos como aqueles que requerem que leiamos o diário de Drácula encontrado ao longo do caminho e que





As vozes que nos acompanharam no jogo anterior e com as quais já nos familiarizámos voltaram a trazer-nos mais uma aventura que vale bem a pena ser percorrida

decifremos o que nele está escrito. Outra realidade é o número de objectos à nossa disposição. Este aumentou consideravelmente face à anterior aventura, o que mais uma vez eleva, desta vez positivamente, o nível de dificuldade. Como que se isso não bastasse, podemos agora também juntar dois objectos transformando-os num terceiro. Mas a mudança mais significativa é o facto de agora podermos morrer em certas partes do jogo, seja porque um lobisomem nos atacou, seja porque um vampiro decidiu mostrar-nos a rigidez dos seus dentes. Convém, portanto, salvar sempre antes de nos dirigirmos a um cenário novo.

Dracula: The Last Sanctuary é totalmente falado em português. Já *Dracula: Ressurrection* o era. Novidade essa que na altura me agradou imenso. Talvez esteja a ser demasiado crítico neste caso, mas não posso deixar de referir que a sequência apresenta algumas vozes bastante “amadoras”. Nota-se por vezes que não se esforçaram minimamente naquilo que estavam

a fazer. Por exemplo, o grunhir de alguns monstros parece ter saído de um desenho animado para pequenas criancinhas. Tirando isso, não tenho nada a apontar. As vozes que nos acompanharam no jogo anterior e com as quais já nos familiarizámos voltaram a trazer-nos mais uma aventura que vale bem a pena ser percorrida. Coisa que infelizmente já não acontece no terceiro jogo, *Dracula 3: The Path of the Dragon*.

Como vimos, a primeira aventura de Jonathan Harker terminava depois de muito poucas horas. Já esta apresenta uma longevidade que vai ao encontro da maior parte dos jogos de aventura dos dias de hoje. Como ambos os jogos estão directamente ligados um ao outro (quer na continuação da história, quer na jogabilidade, quer nos gráficos fora do normal para a altura...), se os tivessem juntado num só, tenho quase a certeza de que iríamos ficar perante um jogo mais badalado do que realmente foi. Tal como o anterior, *Dracula: The Last Sanctuary* é um jogo obrigatório para todos os amantes do género e do universo vampiresco.

Em resumo



Falado em português (de Portugal); excelente ambiente gótico.



Alguns enigmas sem sentido; algumas vozes pouco trabalhadas.

» High Score

Longevidade	8
Jogabilidade	7
Gráficos	10
Som	7

Total

7



ALIEN RESURRECTION

Por Ivo Leitão

» Sistema: PS1
» Ano: 2000

Das memórias mais antigas que tenho é de em início dos anos 90 darem os primeiros 2 filmes da saga na RTP1 e eu ter ficado completamente aterrorizado com os xenomorphs e companhia. Uma cena que me ficou mesmo gravada na memória foi quando um certo andróide é cortado em dois num dos filmes. *Alien Resurrection* é o quarto filme da saga, tendo saído em 1997. Na minha opinião de fã, é um filme fraco, bem longe da qualidade dos 2 primeiros, o que é pena, visto que a série merece apenas o melhor. Mas este artigo não é uma crítica de cinema, pelo que vamos ao que interessa. A adaptação do filme para os videojogos, que inicialmente estava planeada ser um jogo na 3ª pessoa, sofreu vários atrasos e

mutações, tendo acabado por sair para a Playstation original já no ano de 2000, em alturas em que a própria Playstation 2 se estava a preparar para sair também.

Alien Resurrection segue a história do filme, que decorre numa nave/estação

Alien Resurrection* segue a história do filme, que decorre numa nave/estação militar, onde um grupo de cientistas consegue clonar a Ripley quando se encontrava "grávida" de uma Alien Queen, nos tempos de *Alien 3

militar, onde um grupo de cientistas consegue clonar a Ripley quando se encontrava "grávida" de uma Alien

Queen, nos tempos de *Alien 3*. Ora ao recuperarem a rainha, conseguiram que eventualmente novas ninhadas de xenomorphs surgissem. Claro que ter muitos bichos destes nunca é boa ideia, e há algo que teria de invariavelmente dar para o torto. O jogo coloca-nos então inicialmente na pele de Ripley, onde apenas temos o objectivo de sobreviver e escapar da estação espacial em que nos encontramos. Ao longo dos 10/11 níveis do jogo vamos encarnando também outras personagens do filme, como a cyborg Call ou o Christie, por exemplo.

O jogo é um *first person shooter*. Sinceramente acho que é um subgénero que encaixa perfeitamente na série, sendo possível recriar todo aquele clima tenso, claustrofóbico e aterrorizador pelo qual os filmes são sobejamente conhecidos. O *Alien vs Predator* da Atari Jaguar e o *Alien Trilogy* de Saturn/PC e PS1 já tinham sido dos primeiros jogos da série a terem esta abordagem, com bons resultados. Acontece que no ano anterior saiu para PC um joguinho de nome "Aliens versus Predator", que transpôs de uma forma brilhante todo este clima em forma de jogo. Dessa forma, *Alien Resurrection* tinha uns sapatos enormes para calçar... e falhou nalguns aspectos.

Mal pegamos nos controlos e surge a primeira situação de combate, depressa vemos logo o que está errado neste *Alien Resurrection*. Os controlos são demasiado lentos, o jogador movimenta-se lentamente, e apontar a arma é igualmente lento. Ora os xenomorphs não são propriamente lesmas e quando nos encontramos rodeados deles o melhor é

mesmo fugir. Felizmente dá para ajustar a sensibilidade do "turning and aiming", mas não existe a hipótese de correr, e num jogo deste género é algo que faz mesmo falta. Sendo também um FPS algo antigo, existe aqui uma ajudinha que os jogadores de consolas conhecem como *aim assist*. Jogar no PC com rato e teclado é outra categoria... e eu próprio levei imenso tempo a habituar-me minimamente em jogar FPS com um *gamepad*. Infelizmente devido aos problemas de controlos que mencionei, este *aim assist* acaba por ser bem-vindo. O jogo tem suporte ao rato de PS1, podendo ser jogado em conjunto com o *gamepad*. Acredito que os controlos fiquem melhores desta forma, mas quem é que tem um rato para a PS1 mesmo? O arsenal à nossa disposição é variado, mas não foge ao habitual. Para além das habituais pistolas, shotguns, metralhadores, lança granadas e lança rockets, existem também 2 armas futuristas, com lasers e raios eléctricos respectivamente. A nível de itens, existem os habituais medkits, e caixotes espalhados com várias munições. Para além disso, acabamos por encontrar uma útil lanterna e o icónico radar de movimento. A variedade de níveis não é muito grande, mas o mesmo pode ser dito para o próprio filme. Afinal estamos a bordo de uma gigante nave espacial, dessa forma os cenários não fogem muito a uma temática industrial futurista. O jogo encontra-se dividido em 10/11 níveis, mas são níveis suficientemente grandes e com vários desafios pela frente. Para além dos próprios Alien nos seus diferentes estados de gestação, também lutamos contra a





A atmosfera do jogo é sem dúvida o ponto mais bem conseguido. Os cenários são escuros e claustrofóbicos, deixando-nos sempre com a sensação de que vamos encontrar um Alien uns passos à frente

equipa militar e/ou científica a bordo da própria nave. A atmosfera do jogo é sem dúvida o ponto mais bem conseguido. Os cenários são escuros e claustrofóbicos, deixando-nos sempre com a sensação de que vamos encontrar um Alien uns passos à frente, o que nem sempre acontece, contribuindo ainda mais para a expectativa. O radar, apesar de ser um pouco diferente do tradicional na saga, é uma marca da mesma e, quando estamos com pouca munição e saúde, e sabemos que temos de enfrentar uma série de criaturas na sala seguinte, é sempre algo que tenta instaurar o pânico no jogador. Os sons estão muito bem conseguidos, não existindo uma banda sonora por aí além. Sinceramente nem precisa, o jogo fica bem mais tenso se for abstraído de coisas que nos façam distrair da sobrevivência. Graficamente também é um ponto forte do jogo, que apresenta gráficos 3D bem detalhados para

uma máquina 32bit. Os primeiros *screenshots* que vi deste jogo, lá por 1999, deixaram-me boquiaberto sabendo que era para a PS1. Actualmente jogos 3D dos tempos das 32e 64Bit são jogos que envelheceram mal no quesito gráfico, portanto nem devem ser comparado a jogos Alien mais recentes. Para 2000, e precisamente para uma Playstation 1 acho que estão francamente bons.

Alien Resurrection, o filme, é um ponto baixo na saga, já o jogo, apesar de ter um grau de dificuldade elevado devido aos controlos imprecisos, não deixa de ser um jogo interessante na medida em que proporciona uma série de momentos de elevada tensão e o pânico total. Esse aspecto, aliado a ser um jogo tecnicamente bom para uma máquina de 32Bit, tornam *Alien Resurrection*, o jogo, como algo a que todo o fã de *Alien* deva experimentar.

Em resumo



O clima de tensão e medo constante.



Os controlos imprecisos.



» High Score

Longevidade	6
Jogabilidade	5
Gráficos	9
Som	9

Total

7

CONDEMNED

CRIMINAL ORIGINS

Por *Sílvia Farinha*

» Sistema: PC
» Ano: 2006



À primeira vista, este jogo parece adequado para todos aqueles que – como eu – têm um certo receio dos jogos de terror e de tudo o que gira à volta deste tema. Julgando ser o indicado para me iniciar nestas lides, mergulhei de cabeça para o universo deste *survival horror*. E não poderia estar mais errada. Gritei, assustei-me e viquei-me, neste que foi o meu primeiro jogo de terror. Desenvolvido pelos criadores de *F.E.A.R* e publicado pela *Sega*, este jogo funciona maioritariamente como um FPS onde é dado destaque ao combate corpo a corpo e à resolução de puzzles, onde se inclui a recolha de provas. Numa espécie de *C.S.I* versão *dark*, a junção de FPS com *survival horror* resulta na perfeição.

Encarnamos *Ethan Thomas*, um agente do *FBI* destacado para a unidade que

segue o rasto de *serial killers*. Iniciamos o jogo a investigar um homicídio levado a cabo pelo *Match Maker*, e é a partir daqui que a vida do nosso agente sofre uma reviravolta, pois é acusado do homicídio de dois colegas que investigavam este mesmo caso. Desde este momento, o nosso único objectivo de vida é encontrar o verdadeiro assassino e pelo meio vamo-nos deparando com uns seres bem estranhos que deambulam pela cidade, e não chegamos bem a perceber o que se passa. Contamos com a ajuda telefónica de alguns colegas que ainda acreditam na nossa inocência, sendo um deles *Rosa*, que nos fornece informações cada vez que recolhemos uma prova forense. Além da luta pela verdade, *Ethan* luta igualmente por manter a sua sanidade, pois esporadicamente sofre de

alucinações/premonições que distorcem a sua noção da realidade. Para nos ajudar nesta missão contamos apenas com um *taser*, algumas ferramentas forenses e as armas que vamos encontrando pelo caminho. São maioritariamente compostas por tubos da canalização, placas, machados e marretas, sendo estes dois últimos particularmente interessantes de

É-nos sempre dita que ferramenta usar e quando o fazer, e mesmo o seu uso acaba por ser bastante primário

usar. Quase sentimos o impacto da arma a bater contra o corpo dos inimigos e a estilhaçar-lhes o crânio, pois cada vez que o fazemos uma grande quantidade de sangue invade-nos o ecrã e passa uma maior percepção do combate. Esporadicamente, encontramos também algumas armas de fogo, mas estas não são de todo o foco principal deste jogo. Cada arma tem características diferentes, que nos são apresentadas cada vez que nos deparamos com uma, sendo assim possível escolher qual a que nos será mais útil para um determinado momento. Entre as características das armas temos a velocidade, danos, alcance e defesa. As mais leves como os tubos provocam menos danos mas reagem mais rapidamente, enquanto a marreta tem uma velocidade

menor mas faz mais estragos. Outro motivo que torna esta escolha de armas interessante é que em praticamente todo o lado encontramos madeira e tubos prontos a serem usados. Ao separá-los de uma mesa ou arrancá-los da parede, existe uma interacção muito bem conseguida com o cenário e que afecta o ambiente que nos rodeia, como por exemplo ao arrancar um tubo, fica a jorrar água da parede. Outro ponto forte de *Condemned* é a inteligência artificial. Este foi talvez o jogo que mais me agradou neste aspecto pois os inimigos interagem de uma forma brilhantemente conseguida. Muitos deles ao darem por nós podem fugir, e aqui não têm muitas hipóteses pois o nosso agente corre mais rápido que um qualquer drogado/zombie/criaturas que não é possível identificar. Os inimigos podem também optar por se esconder nas esquinas ou em alguns sítios bem recônditos, e que belos sustos apanhei eu devido a esta sua capacidade... Cheguei muitas vezes a rogar-lhes diversas pragas e a insultar as suas mães, mas isso torna o jogo ainda mais emocionante, como deve ser aliás um jogo de terror. Nas vezes em que decidem atacar-nos directamente, ou o fazem correndo desenfreadamente na nossa direcção ou nos vão provocando mini ataques cardíacos, fazendo cair objectos que se encontram à nossa volta, ou pelo simples som das suas pegadas. Muitas das vezes também eles próprios recorrem às armas disponíveis pelo cenário tal como o próprio jogador. O som é aliás um factor importante para toda a





A experiência assustadora é multiplicada mas, após os espantar, tudo fica bem novamente e podemos voltar a seguir com a missão do nosso agente

atmosfera de *Condemned*. Em todo o lado ouvimos sons e, como a iluminação é fraca, temos de recorrer à audição. Por vezes sentimo-nos seguidos e a ouvir inimigos em todo o lado e a certa altura acabamos por questionar a nossa própria sanidade mental. Por vezes o simples som da respiração dos drogados ou mesmo a nossa própria sombra pregam-nos valentes sustos, de tão submergidos que conseguimos ficar no jogo. A componente forense podia ter sido muito melhor explorada, pois acaba por ser demasiado simples. É-nos sempre dita que ferramenta usar e quando o fazer, e mesmo o seu uso acaba por ser bastante primário. Apesar disso, é interessante ver como as nossas descobertas fazem o jogo desenvolver. Já em termos gráficos, apesar da sua linearidade (o que dificulta a deslocação pelos cenários, pois são muito iguais) e de não estarem no seu melhor nas personagens, os cenários são irrepreensíveis e ajudam em muito a criar uma atmosfera sombria e

“suja”. No entanto, a animação das personagens e o seu aspecto, que não é de todo agradável, dão um toque ainda mais assustador ao jogo. *Condemned: Criminal Origins* é um jogo que, apesar de ter uma componente de FPS muito forte, consegue pôr-nos a saltar da cadeira em muitas situações. Todo o seu ambiente de fraca iluminação, sons aterradores e personagens, que não se sabe bem aquilo que são, contribuem para uma experiência de jogo alucinante e que consegue viciar até os mais relutantes com este género, apesar da sua curta duração. Apesar da sua brutalidade, acaba por se tornar repetitivo quando tinha potencial para ser muito mais. Os inimigos não estão por todo o lado e por vezes vamos tão descontraídos que, quando nos aparece um vindo literalmente do nada, a experiência assustadora é multiplicada mas, após os espantar, tudo fica bem novamente e podemos voltar a seguir com a missão do nosso agente.

Em resumo



Brutalidade e sons assustadores por todos os lados.



Linearidade na jogabilidade.

Alternativas

F.E.A.R.

» High Score

Longevidade	7
Jogabilidade	8
Gráficos	8
Som	9

Total

8

PHANTASMAGORIA

Por Gonçalo Neto

» Sistema: PC

» Ano: 1995

Um casal muda-se para uma mansão enigmática, e percebe tarde demais que algo está muito errado com o local. Nada de novo... até vermos a primeira sequência assustadora em vídeo. Quando foi lançado para PC, em 1995, *Phantasmagoria* tomou o mundo de assalto, criando um *buzz* que relembra a polémica em torno de *Night Trap* (1992), um jogo que levou a discussão sobre a maturidade dos jogos de vídeo às mais altas esferas políticas. Na senda desta polémica foi criada em 1994 a ERSB, organismo responsável pela atribuição de *ratings* ao conteúdo de jogos de computador nos EUA e no Canadá, e que não hesitou em classificar *Phantasmagoria* como M (para maiores de 17 anos). Noutros

países, organizações similares aplicaram a mesma receita, motivadas por uma cobertura mediática sensacionalista, que se concentrou no *gore* extremo e em alguma violência sexual. Mesmo depois das fatalidades de *Mortal Kombat* (1992), do ambiente sinistro de *Alone in The Dark* (1992) e do poder de assalto de *Doom* (1993), nunca os jogadores tinham visto nada assim.

Em 1995, o CD-Rom era já o formato de armazenamento de dados preferido da indústria. Um dos grandes responsáveis pelo *boom* do CD-Rom foi *Myst* (1993), um jogo que vendeu muito mais do que os seus criadores esperavam, e que levou a que muitos jogadores fizessem um *upgrade* às suas máquinas para o conseguirem jogar. *Myst* foi assimilado por uma audiência muito mais vasta do que a típica comunidade de jogadores de então e mostrou que, se o *software*



estivesse à altura das expectativas dos consumidores, estes iriam investir em melhor *hardware*. Foi com esta mentalidade que a *Sierra On-Line* se lançou, pela mão de Roberta Williams, no seu mais ambicioso projecto até então. Roberta Williams, co-fundadora da empresa com o marido, Ken Williams, era já uma das autoras mais reconhecidas do

Em *Phantasmagoria* o problema não é a imersão no ambiente de jogo, mas sim o nível de interactividade

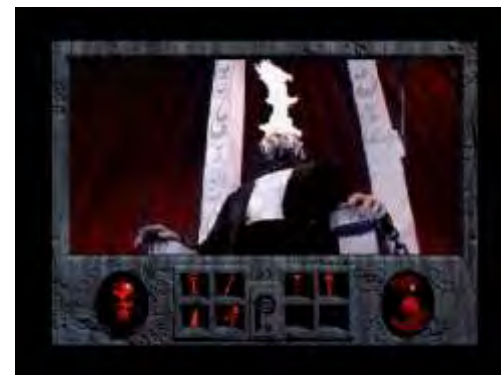
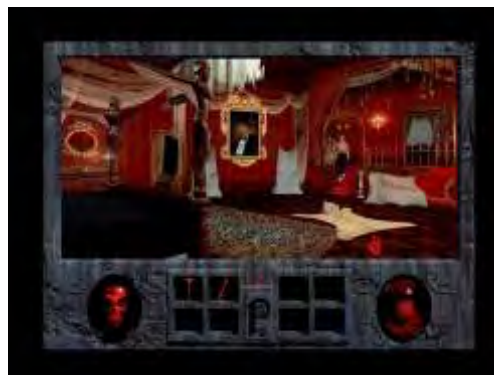
meio, principalmente por causa da série *King's Quest*. A *Sierra* desde cedo demonstrou um interesse em desenvolver aventuras realistas, atendendo a um tipo de público mais maduro. *Police Quest : Open Season* (1992) e *Gabriel Knight: Sins of the Fathers* (1993) são dois jogos essenciais para percebermos de onde vem *Phantasmagoria*.

O rápido crescimento do interesse em torno de jogos que integrassem FMV (*full motion video*) surgiu, não só por causa das capacidades de armazenamento de dados do CD-Rom, mas também porque a tecnologia de modelação 3D ainda estava para surgir. Não era ainda possível explorar ambientes detalhados de jogo para além do SVGA mais espectacular ou das evidentes limitações dos FPS da altura. *Phantasmagoria* sai para um mercado que começa aos poucos a descobrir o

computador como centro multimédia. É um investimento quase histórico na produção de um jogo de computador, fala-se em 4 milhões de dólares... para um jogo de 1995. Um jogo com este orçamento tinha que vender bem, mas o facto de vir em 7 CDs não facilitava as reduções de preço. *Phantasmagoria* foi lançado como produto topo de gama e foi uma das histórias de sucesso comercial desse ano. Mas a crítica dividiu-se.

A maior virtude do jogo é o facto de ser uma experiência memorável pela sua novidade. Enquanto jogo de terror, para quem gosta de aventuras gráficas, o seu apelo é inegável. Uma mansão isolada com segredos obscuros para desvendar, ambientes pré-renderizados inquietantes, um elenco de personagens realistas com quem interagir, e uma donzela para proteger, que neste caso... somos nós. A escolha de uma protagonista feminina vem na senda de outros jogos da autora, como a série *Lara Bow*, mas convém não esquecer que *Lara Croft* só surgiria um ano mais tarde.

O facto de ter uma vasta audiência como *target* faz com que a experiência seja simplificada. *Phantasmagoria* desejou ser o pesadelo mais realista de sempre, e até certo ponto conseguiu, mas não sem fazer concessões em termos de jogabilidade. Durante o jogo existe um *hintkeeper* sempre disponível que vai dando dicas sobre como prosseguir, se assim o desejarmos. Em vez de utilizar o *point and click* funcional dos anteriores títulos da *Sierra*, em que para cada acção corresponde uma função do cursor, em





É um investimento quase histórico na produção de um jogo de computador

Phantasmagoria apenas há duas acções diferentes. Para indicar tudo com que é possível interagir o cursor fica vermelho. Caso contrário pode também indicar-nos a direcção dos nossos movimentos através de setas. Enquanto híbrido entre uma narrativa com actores reais e um jogo de exploração, *Phantasmagoria* atinge um nível que não tem muita concorrência, mesmo quase 20 anos mais tarde mas, enquanto desafio, para quem estava habituado à “velha escola” da *Sierra*, é um título que peca pela facilidade. Em *Phantasmagoria* o problema não é a imersão no ambiente de jogo, mas sim o nível de interactividade e quantas coisas interessantes há para fazer. Aqui há uma história para ser seguida, e o objectivo é simples: examinar e interagir o máximo possível.

A sequência mais memorável é a do final do jogo, aliás, o único dos 7 capítulos em que a protagonista realmente poderá morrer. A perseguição final mistura rapidez de reflexos com um processo de tentativa e erro. Cada erro conduz às inevitáveis mortes, cada uma

mais sangrenta e brutal do que a anterior... em FMV. O processo torna-se cansativo, mas enquanto experiência é dos momentos mais intensos que o jogo tem para oferecer. A resolução do vídeo é baixa, comparada com o moderno HD, mas apesar disso o jogo consegue ter um ambiente gráfico claramente acima de média da altura, e que ainda hoje se mantém razoável, com a excepção de algum *ghosting* nas personagens, que denota um processo de *bluecreen* pouco refinado. Os efeitos sonoros são competentes e a banda-sonora cuidada, dos efeitos até ao *main theme* memorável.

Mas a revolução do 3D estava já ao virar da esquina e rapidamente o público pôde viver o sonho de explorar livremente os universos dos jogos, em motores gráficos cada vez mais poderosos. Os jogos de FMV serão sempre limitados, por comparação com o que veio a seguir. Mas representam um momento muito particular na indústria em que a promessa do filme interactivo parecia ser o futuro.

» High Score

Longevidade	6
Jogabilidade	6
Gráficos	8
Som	7

Total

7

Em resumo



A intensidade de algumas sequências do jogo; a integração de actores com ambiente pre-renderizados; A vontade de inovação.



O posicionamento da câmara incorrecto volta; Alguns desafios pouco coerentes.

Alternativas

Phantasmagoria; *A Puzzle of Flesh*; *Gabriel Knight: The Beast Within*; *Darkseed*; *Harvester*.



YO JOE

Por Mário Tavares

» Sistema: AMiGA

» Ano: 1990

2 7 Anos! Parabéns à Commodore e ao Amiga. Para este artigo escolhi o jogo *Yo Joe*, a razão é simples: este jogo é na minha opinião um dos melhores jogos de plataformas de sempre e o Amiga é mais uma vez o sistema escolhido. Lançado em 1993 é um dos jogos "esquecidos", não há comentários sobre este jogo que é no mínimo brilhante! Jogos como o *franchising Batman* são bem mais populares, o que não percebo por quê, excepto se considerar apenas que a máquina de publicidade funciona mesmo com jogos menos bons. Publicado pela Hudson e criado pela Play Byte, este jogo também saiu para o MS DOS, muito embora nunca o tenho visto na dita plataforma. Foi no Amiga que tive oportunidade de jogar *Yo Joe*, o som dos níveis é soberbo ainda nos dias de hoje dá uma dinâmica invulgar; os gráficos são do melhor que o Amiga é capaz e não ficam a dever nada a uma máquina de *arcade*. Os níveis são gigantescos e o estilo dos gráficos muito coloridos e detalhados com *backgrounds* muito trabalhados. O nível Egipsio é lindíssimo, é um prazer jogar este jogo

e nos dias de hoje a nostalgia atinge-me e fico em transe só de me lembrar das maravilhosas tardes com amigos a jogar sem limite de tempo. Por esta altura já tinha 18 anos e o som deste jogo inundava o quarto e enchia as paredes com harmonia auditiva, o monitor do Commodore Amiga em muito ajuda a criar esta atmosfera. São 6 níveis de puro entretenimento sensorial.

Há vários jogos da época do início dos anos 90 que têm gráficos semelhantes, tal como *Gods* ou *Magic Pockets*. Nesta

O primeiro nível de Yo Joe é grande, muito grande, mas é extremamente divertido jogá-lo com um amigo

altura o PC recebeu muitos jogos "ported" do Amiga e todos estes jogos foram também convertidos para o PC. *Yo Joe* pode ser jogado a dois, o que é invulgar em jogos de plataformas. Podemos atirar cocktails molotov, que têm um efeito engraçado. É dos jogos mais divertidos de sempre e já não há jogos como este, puro divertimento. Gráficos soberbos, som fantástico e



Num ano em que se comemoram os 27 anos do Commodore AMiGA este é o jogo a ter num top 20 dos melhores jogos de todos os tempos. Tal como Ziriaux este Yo Joe desconhecido por muitos é um jogo obrigatório jogar.

incrivelmente simples de jogar; a história é classica: temos de ir em busca do maléfico Professor X. Da Play Byte foi também produzido o Jogo UGH, que é muito original e os gráficos são igualmente bons. O primeiro nível de Yo Joe é grande, muito grande, mas é extremamente divertido jogar com um amigo; é um pouco parecido com a dinâmica que se tem a jogar outros jogos tipo *Midnight Resistance*, uma vez que a dois há uma dependência grande do outro membro da equipa e torna a tarefa mais fácil. Yo Joe é um jogo que é referência nos jogos de plataformas e é intemporal. Num ano em que se comemoram os 27 anos do Commodore AMiGA este é o jogo a ter num top 20 dos melhores jogos de todos os tempos. Tal como Ziriaux este Yo Joe desconhecido por muitos é um jogo obrigatório jogar. Falo, claro, para os amantes dos videojogos.

» High Score	
Longevidade	8
Jogabilidade	8
Gráficos	9
Som	10
Total	9

Em resumo

+

Adrenalina constante.Graficos, Som Formidável, o melhor jogo de plataformas.

-

Não há!

Alternativas

Midnight Resistance .

VIDEOGAMES

SPOOKY MOMENTS



Por Luís Filipe Teixeira

É impossível não

mentonar *Silent Hill*. A banda sonora contribuiu imenso para que certas cenas se tivessem tornado memoráveis e nos fizesse achar má ideia termos apagado a luz antes de pegarmos no comando. Aliás, todas as bandas sonoras desempenham um papel importantíssimo nos jogos de terror ou até a ausência dela, como vimos em *Amnesia: The Dark Descent* (analisado na edição 13) ou no mais recente *Slender*. O facto de nos movermos num ambiente todo ele silencioso faz-nos estar mais atentos e questionar o que nos espera nos momentos seguintes. Por vezes ouvimos umas gotas de água a cair ali, uns passos acolá,... É o suficiente para nos deixar num estado de alerta. Tenho também uma confissão a fazer: nunca joguei o *Sanitarium* para PC.

Cheguei a colocar o CD no leitor, cheguei a ir até ao menu principal e... fiquei-me por aí. O próprio menu deixava-me nervoso! Sempre que passava com o cursor por um dos ícones, era acompanhado por uma voz fantasmagórica de uma criança e o que há mais assustador do que isso? Ora vejam:

<http://www.youtube.com/watch?v=6dmVXYaSfyA>.

Contudo, o meu maior medo passou-se num jogo que joguei enquanto miúdo e que não é suposto ser de terror: *Maniac Mansion* (analisado na edição 12). Estava eu a percorrer a mansão e a chegar à cozinha quando de repente me aparece Edna à frente, a esposa do vilão, mas a uma velocidade que nem nos deixa tempo de reacção! E a música de fundo? Ainda agora, ainda agora...



Por Ivo Leitão

Já joguei bastantes jogos de terror/suspense, mas ainda tenho uns quantos em fila de espera na prateleira, algumas séries bem conceituadas como *Silent Hill*, *Project Zero/Fatal Frame* ou *Forbidden Siren*. Assim sendo, muito provavelmente no próximo ano faria um artigo completamente diferente... Ora quando era uma criança inocente, apanhei a altura em que o *Doom* e seus clones fizeram um grande sucesso nos PCs. Apesar de *Doom* não ser um jogo propriamente assustador, a sua violência extrema, aliado a um *design* de monstros interessante, foi algo que marcou uma era. Até aos dias de hoje *Doom* foi dos pouquíssimos jogos que me visitaram no mundo dos sonhos, onde me vi sozinho a enfrentar um enorme *Cyberdemon*. Claro que no pesadelo não durei muito.

Resident Evil é dos jogos que é

impossível não referir, especialmente o remake que foi lançado para a *Nintendo GameCube*, no ano de 2002. É sem sombra de dúvidas o jogo da série que apresenta uma atmosfera mais tensa, aliada aos excelentes gráficos. Aquele momento em que uns cachorrinhos simpáticos saltam de umas janelas após termos passado pelas mesmas umas 200x, é clássico.

Dos jogos recentes devo referir o primeiro *Dead Space*. Munição escassa, um clima de cortar à faca tal como os filmes de *Alien* que tanto gosto, igualmente repleto de monstros agressivos e “sneaky”. Não tenho vergonha de dizer que o primeiro *Dead Space* me deixou imensas vezes com o coração aos saltos e sempre que chegava ao fim de um capítulo de jogo, senti-me obrigado a sair do jogo e ver um episódio de uma série cómica qualquer para regularizar o ritmo do meu “ticky-ticker”.

VIDEOGAMES

SPOOKY MOMENTS



Por João Sousa

Assim de repente lembro-me de 4 momentos assustadores que me marcaram nos videojogos. O primeiro ainda era eu pequenito a jogar *Alone in the Dark I* num PC não capacitado para isso. Qualquer fuga de um monstro em câmara lenta e sem som (funcionava mal o jogo no meu PC) não fazia sustos repentinos (lá de repentino aquilo não tinha nada) mas criava um ambiente de tensão. *Enemy 0* para a Sega Saturn foi um jogo no qual não consegui avançar muito pois empanquei logo num dos primeiros puzzles (ainda não havia Google na altura). Verdade seja dita, também não me esforcei muito para avançar pois matar monstros invisíveis com uma arma que demora um

tempão até disparar não é próprio para cardíacos. O terceiro momento foi jogar *Silent Hill...* quando escurecia o jogo tinha que ser desligado!!! O sentimento de vulnerabilidade era mais do que muito naquelas ruas cheias de nevoeiro... e a estática do rádio e aquele hospital macabro que ainda mais macabro se tornava... brrr... O último momento recente foi com *Slender*, terrivelmente simples e eficaz. Sozinho na floresta, apenas com uma lanterna e com a certeza de que mais cedo ou mais tarde um susto está à nossa espera, seja ao cruzar a parede do WC ou a olhar para nós entre as árvores. Poderia dizer que não acabei o jogo por tê-lo achado fraco ou chato...mas não, foi mesmo por medo!



Por Gonçalo Neto

Tal como uma comédia é mais divertida quando vista em grupo com amigos, para se apreciar realmente o terror é necessário criar um ambiente propício. O *Exorcista* poderá não meter muito medo quando visto à tarde entre piadas e telefonemas, mas sozinho em casa, com as luzes apagadas às duas da manhã, o caso muda de figura... A primeira vez que joguei *Quake* assustei-me com a intensidade dos combates... a primeira vez que joguei *Resident Evil 2* assustei-me com o som dos vidros da janela a partir-se enquanto os *zombies* tentavam entrar... A perseguição final no *Phantasmagoria* proporcionou-me algo que nunca tinha sentido... A acção em *Left 4 Dead* pode ficar realmente enervante... Mas se há momento em

que posso dizer que fiquei realmente assustado, foi no jogo *Amnesia: The Dark Descent*. Às escuras, com auscultadores, cheguei a uma parte do jogo em que temos de atravessar uma cave inundada. De cada vez que pisamos a água, uma criatura invisível aproxima-se pronta para nos matar. Só se vêem os seus passos na água e ouvem-se os sussurros de algo abominável. A única solução é percorrer o espaço saltando em cima de caixotes espalhados pelo chão, mas qualquer passo em falso faz a criatura aproximar-se rapidamente, e o nosso coração bater mais depressa. O facto de não termos qualquer modo de nos defendermos só aumenta a nossa ansiedade... mas o verdadeiro golpe de mestre é o facto de a criatura ser invisível. O terror é isto: está na nossa imaginação.

VIDEOGAMES

SP🕹️🕹️KY MOMENTS



Por Jorge Fernandes

Com o cair da noite vêm a escuridão e a ausência de som e, quando começam a saltar ao mínimo barulho e a distinguir formas vindas dos vossos pesadelos em qualquer objecto cuja sombra esteja deturpada pela penumbra da noite, sabem que estão em condições de pegar num dos vossos jogos de eleição e prepararem-se para a que possivelmente irá ser a vossa última noite de jogo... Para mim, o jogo que mais me fez saltar da cadeira e que foi capaz de me deixar num estado onde tive que recuperar o fôlego para me compor e voltar a conseguir tocar no rato sem ter as mãos a tremer foi *Alien VS Predator*. De *pulse rifle* na mão, volume ao máximo, olhos pregados ao ecrã e com um batimento cardíaco

sincronizado com a taxa de varrimento do detector de movimentos, lá vamos nós a controlar um *marine forever alone* pelos corredores derrelictos com marcas de ácido e estrutura *Giger-esque*, até que a cadência do detector de movimentos aumenta rapidamente e aparece a distância a que estamos da sua origem... 10m, 8m, 5m, 2m, -1m... e nós, voltando-nos de costas rapidamente, descarregamos a nossa *pulse rifle* no *facehugger* que nos tinha passado despercebido, e nesse exacto momento de glória onde mataram o \$#%\$%!! reparam que o detector de movimento continua a apitar... e apenas distinguem um hissss antes de se virarem e se depararem com um Xenomorph de boca aberta e algo a vir em vossa direcção...



Por João Canelo

Visitar a mansão assombrada de *Project Zero*, também conhecido como *Fatal Frame*, foi das coisas mais assustadoras que fiz no mundo dos videojogos. Lembro-me perfeitamente de percorrer os corredores aterrorizado e inseguro, apontando a câmara para tudo o que me rodeava à procura de fantasmas. Sentir-me indefeso e ter de combater os espectros de tão perto, fazia-me sempre saltar do sofá. *Project Zero* foi o primeiro a fazer-me ficar completamente paralisado e com medo de continuar. Uma vez, deixei o jogo ligado e fui à casa de banho. Quando regressei, para minha surpresa e imenso terror,

reparei que o ecrã estava cheio de dedadas ensanguentadas que não estavam lá quando saí da sala. Ainda hoje me arrepio só de pensar. Em *Silent Hill 3*, a sequência em que ficamos presos na sala que se vai enchendo de sangue, também é das mais assustadoras que encontrei nos videojogos. Qualquer um dos *Silent Hill* tem momentos que nos ficam para sempre na memória e é sem dúvida uma das minhas séries favoritas. Mas no meio disto tudo, o primeiro grande susto que apanhei foi no *Splatterhouse 2*, quando me deparei com os cenários cheios de sangue e monstros retalhados. A banda sonora, mesmo não sendo assustadora, ainda me provoca arrepios na espinha.



Por Luís Filipe Teixeira

» Sistema: Atari 2600
» Ano: 1982

Mais uma edição de Outubro, mais uma edição focada nos jogos de terror. Não encontramos melhor título para a secção 4x4 do que aquele que realmente possui *Halloween* no nome. Infelizmente, esta é a única parte interessante do jogo. Em 1978 John Carpenter realizou *Halloween*, aquele que viria lançar os chamados *slasher films*. Cinco anos mais tarde a *Wizard Video* decide adaptar o filme para a *Atari 2600*. Apesar de a imagem da capa do jogo ser exactamente a mesma da do filme, os nomes dos personagens principais não constam no manual, ou seja, o assassino Michael Myers está descrito apenas como *homicidal maniac* e a vítima principal, Laurie Strode como *babysitter* (o que coincide com a função dela no filme original). Outra curiosidade acerca deste jogo é o facto de ter ficado com o nome *Sexta-Feira 13* em alguns países, apesar de ser claramente uma adaptação da já mencionada obra de John Carpenter. Cabe-nos, no papel da *babysitter*, salvar vários miúdos que se encontram espalhados a correr desesperadamente pelas diferentes salas de uma casa de dois andares e levá-los até a uma das salas de

segurança que podem ser encontradas na extrema direita e extrema esquerda de cada andar. Quantas mais crianças salvamos, mais pontos recebemos. Não existe grande variedade no *design* de cada sala. As únicas diferenças são as cores da parede e do chão que vão mudando entre o verde, vermelho, amarelo,... e o número de janelas e portas existente em cada uma.

O jogo acaba quando o Michael Myers (passo a chamar-lhe assim) nos cortar a cabeça três vezes, sendo que o número de vidas está indicado no topo do ecrã em forma de abóbora. Sempre que nos aparece o vilão do jogo com uma faca na mão à frente (muito bem retratado, por sinal), somos presenciados com o famoso tema do filme. Tema esse que conseguiu ser fielmente recriado graças à sua simplicidade. Infelizmente é levado à exaustão pelo simples facto de Michael Myers se encontrar em praticamente todas as salas salvo raras excepções. A única forma de derrotarmos o *boogeyman* é usando uma faca que pode ser encontrada em vários departamentos da casa. Digo-vos, esta é tão poderosa que depois do vilão ser esfaqueado por nós, é ele que corre a sete pés para o mais longe possível.

Para além do minimalismo na jogabilidade, da simplicidade dos cenários (o clássico *Space Invaders* que apresenta um único plano fixo, possui mais variedade do que este jogo de terror), existe o facto da dificuldade em

resolver as tarefas ser quase inexistente. O Michael Myers nunca me apanhou. Cada vez que salvamos mais uma criança, o nível de dificuldade aumenta, ou seja, o assassino torna-se mais rápido, mas mesmo assim tive que me deixar morrer para ver o que acontecia. E agora sim, somos confrontados com a melhor parte do jogo. Vejamos, ao contrário do que acontece na geração de agora, em 1983 os videojogos eram direccionados quase exclusivamente aos mais novos e *Halloween* é de facto um jogo de terror com ofertas *gore*. Depois do nosso destino passar pela faca de Michael Myers, a nossa cabeça desaparece e esguichos de sangue começam a sair do nosso pescoço enquanto corremos de um lado para o outro à procura da inexistente sobrevivência. Já os miúdos, coitados, esses não correm. Esses permanecem imóveis deitados em cima do próprio sangue que vão deixando no chão. Graças a esta característica, muitos comerciantes recusaram-se a vender o jogo, o que levou ao número reduzido de vendas. Em suma, existem jogos como o *Frog*, *Pac-Man* ou o já mencionado *Space Invaders*, entre outros, cuja fraca variedade na jogabilidade não impede o facto de ficarmos viciados na mesma. Infelizmente isso não acontece com *Halloween*, devido ao quase ausente sentimento de realização que nos proporciona.

» High Score	
Longevidade	1
Jogabilidade	3
Gráficos	5
Som	4
Total	3



HALLOWEEN

2

Por João Sousa



Nesta época de terror nada melhor do que jogar algo terrorífico... às vezes terrivelmente mau. Temos que ter presente que é difícil um jogo de Atari ter impacto hoje em dia e esta aventura não se destaca na positiva nem pela decoração colorida das paredes, tipo *reality show* português, nem pela sua jogabilidade, que não tem muito de interessante. Na verdade a única coisa com piada é a personagem feminina ser mais entroncada que o Michael Myers e ficar sem cabeça quando é apanhada pelo vilão. Os esguichos de sangue que saltam daqueles pescoços deverão ser um marco histórico como provavelmente as primeiras decapitações da história *pixelada* dos videojogos.

> High Score

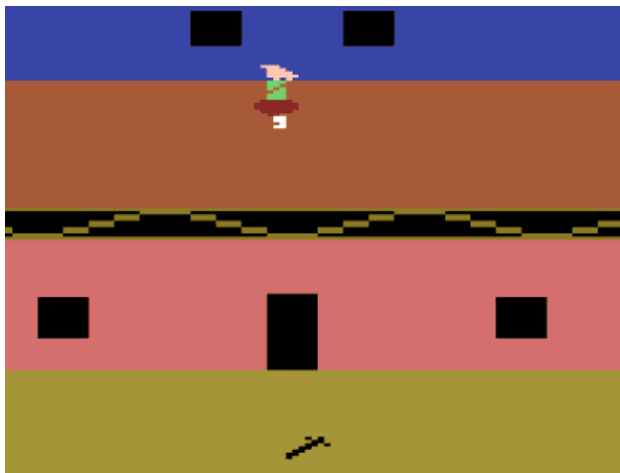
5



HALLOWEEN

3

Por André Santos



O que depressa parecia um início auspicioso com a introdução da inspirada banda sonora, depressa se torna um jogo pouco memorável. Os cenários são do mais básico possível, além de repetitivos, e, apesar de a jogabilidade até não ser desagradável, a vontade que fica para o voltar a jogar é pouca. Ainda assim conseguiu arrancar-me um grande sorriso quando vi a primeira vez a cabeça da desproporcional protagonista a saltar e o sangue a esguichar. *Halloween* deixa tanto a desejar ao nível da concepção, que no fim até acaba por ser engraçado jogá-lo (e nada mais que isso).

> High Score

3



HALLOWEEN

4

Por Tiago Lobo Dias



Com a capa original do filme e a sua grande música de introdução, o jogo consegue no início transmitir o espírito deste clássico. Mas passando a *intro* e indo para o jogo, desilude um pouco. O grafismo é fraquito, tendo em conta títulos da mesma altura. A jogabilidade não é má, mas faltam opções que influenciem o jogo. No cenário podia ter mais quadros, são todos iguais, uns com janelas, outros com portas, mas está tudo sempre na mesma posição. O conceito está agradável, mas apesar das limitações do *hardware* podia ter sido melhor explorado.

> High Score

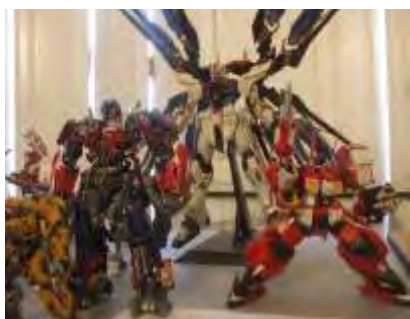
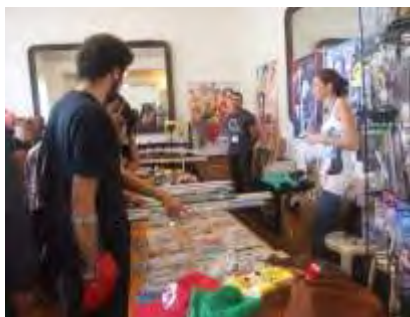
3



Por Jorge Fernandes e Ivan'Flow

MIDORI II

O Midori é na sua essência um evento sobre cultura japonesa, organizado por um grupo de amigos que têm em comum uma paixão pelo que de melhor de faz por terras nipônicas, que pretende juntar no mesmo espaço um programa diverso que a divulgue da melhor forma, trazendo-nos concursos de cosplay, desenho e amv's, workshops vários desde uma iniciação à própria língua e a técnicas para criação dos vossos costumes, actividades tradicionais, diversos tipos de jogos e sobretudo diversão, muita diversão.



Depois de um interregno de 3 anos, marcado principalmente pelos entraves e dificuldades pelos quais as organizações amadoras passam, a organização conseguiu finalmente assegurar um espaço para a realização do Midori II, no Centro Galego de Lisboa, que embora apertado para o público que veio a aderir ao evento, foi claramente uma escolha inteligente, tendo em conta a sua fachada histórica, e a sua proximidade com o Jardim do Torel, um dos pontos panorâmicos emblemáticos de Lisboa, ideal para photoshoots e para o descanso entre actividades (apenas foi pena o tanque oval ornamental não ter tido a manutenção devida por parte da CML, pois rodeado pelos dois lanços de escadaria seria certamente um spot fotográfico de sonho).

A divulgação do evento foi feita maioritariamente via redes sociais, com os fãs de cultura japonesa a passarem a palavra entre si, o que de certa maneira reforça os princípios que deram origem ao evento, e que antevia uma partilha de interesses e uma grande familiaridade entre o público. De forma a juntar toda a informação no mesmo lugar foi posteriormente criado o site do evento, o que permitiu torná-lo mais público e acessível, embora tenha pecado pelo facto deste apenas ter disponível a programação do evento na semana anterior à sua realização, que embora se perceba que a apresentação tardia da programação se deva à organização estar a lutar até às últimas para assegurar a maior

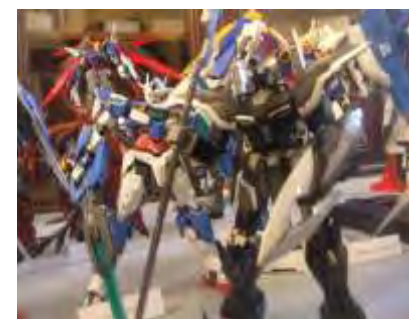
qualidade e diversidade para o evento, serviu de desincentivo para muitos indecisos.

SÁBADO, ELIMINATÓRIAS E MÚSICA

Por Jorge Fernandes

Com muitas expectativas, quando o calendário ditou a chegada do dia 22 de Setembro, o público aderiu em massa ao evento, e à hora de abertura das portas não se via o fim da fila de fãs que esperavam pelo seu momento para entrar no recinto. Muitos vieram inclusive mais cedo para tentarem garantir o seu lugar nas workshops que iriam ser realizadas ao longo do dia, enquanto outros simplesmente queriam aproveitar o dia ao máximo, sendo incerto se poderiam ou não voltar para o dia seguinte. O grande destaque deste dia seriam as eliminatórias do ECG, embora também tenha sido a razão de algum descontentamento, visto a sua preparação ter implicado o uso do espaço reservado a alguns stands, que sem aviso prévio se deslocaram para o evento logo na abertura, e apenas horas mais tarde os conseguiram efectivamente montar e abrir ao público.

Chegada a hora das eliminatórias, o espaço estava devidamente montado, e a célere actuação dos voluntários e dos responsáveis pelo espaço de restauração em frente ao palco,





A qualidade dos cosplays presentes nas eliminatórias do ECG foi realmente impressionante, culminando com uma grande vitória da CLAMP, que deu vida às personagens vencedoras

permitiu que as mesas fossem temporariamente removidas, e que o espaço fosse otimizado para o público apreciar os cosplayers, o que demonstrou uma grande capacidade da organização. Com alguns atrasos nos toques finais de alguns *cosplayers*, o apresentador mostrou-se bastante energético, e em conjunto com a equipa de som foi criada uma grande sinergia com o público, nomeadamente quando foram cantadas a plenos pulmões músicas como os genéricos de Dartação, e bem, o Dragonball GT, sendo que esta última fez notar claramente a existência de várias gerações presentes no evento, sendo que o entusiasmo de muitos ao ouvir o nome Dragonball rapidamente foi trocado pelo comentário “eish, isso já não é do meu tempo” quando se percebeu que seria a música do GT. Por outro lado, os comentários rapidamente se deixaram de

ouvir com a multidão a cantar, pelo que apenas nos resta dar os parabéns à organização por ser capaz de fazer a ponte entre várias gerações.

A qualidade dos *cosplays* presentes nas eliminatórias do ECG foi realmente impressionante, culminando com uma grande vitória da CLAMP, que deu vida às personagens vencedoras quer na categoria de grupo (Gate 7) como na categoria individual (Tsubasa Chronicles). Como *runner-ups* na categoria solo tivemos a personagem Artemis do intemporal Saint Seiya, e na de grupo, Suzaku e Euphemia de Code Geass. Por fim, e não sendo nós uma revista de videojogos, queremos também destacar na categoria de grupo o skit da equipa de League of Legends, que trouxeram muito humor e boa disposição com a Queen Ashe, Caitlyn e Ahri. A terminar o dia, o concerto por parte dos Tempura trouxe nova animação ao palco,

com temas emblemáticos para o público português, como Trigun, Saint Seiya, Pokémon, Evangelion, Sailor Moon, e claro Dragonball.

DOMINGO, POLÉMICAS E JOGOS

Por Ivan'Flow

No segundo dia, apesar de alguns contratempos organizacionais, o evento teve praticamente a mesma dinâmica do dia anterior. Muitos cosplayers a desfilar, alguns já em preparação para as competições oficiais, enquanto outros simbolizavam o espírito do evento. Pela manhã iniciaram-se aos torneios de videojogos, e ao mesmo tempo, o começo dos workshops e a exposição dos melhores trabalhos do concurso de desenho manga. Na parte dos jogos, destacaram-se as consolas míticas em Portugal, tanto do



Midori II é um evento feito por amigos, com uma grande paixão. Se os podemos considerar amadores? Sim, falta-lhes experiência e organização, mas, isso não significa que não exista empenho ou devoção

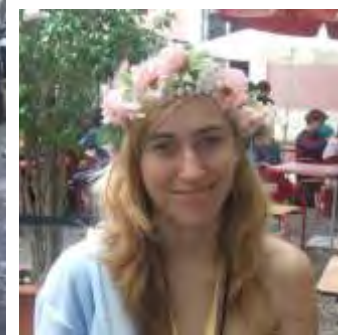
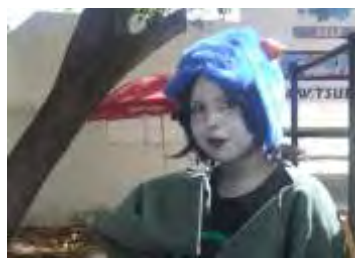
reinado Playstation, como da Sega. Neste, digamos que foram politicamente correctos, e os serviços mínimos foram cumpridos. Embora, como amantes de videojogos, lamentamos sempre a ausência de outros sistemas, porque basicamente estamos sempre limitados ao mesmo tipo de experiências, e neste aspecto, o Midori II não foi particularmente diferente de outros eventos semelhantes.

A competição de Cosplay, era naturalmente, o grande evento do dia, por isso, era natural a comoção em volta do mesmo, com muitos participantes a aparecerem no meio da multidão, enquanto outros preparavam-se para assistir ao mesmo, escolhendo os melhores lugares possíveis. No entanto, ao contrário do dia anterior, os participantes eram menos e talvez por isso, a competição teve um espírito mais

descontraído por parte da organização. Tal como não podia deixar de ser, muitos cosplayers encarnaram personagens relacionadas com os seus Animes e Mangas preferidos, enquanto outros foram buscar inspiração aos videojogos. Do lado dos jogos tivemos, Lady Sylvanas do WoW e Fang de Final Fantasy XIII, enquanto do Manga e Anime tivemos personagens como Prince Soma e Perona... e como não podia deixar de ser, também fomos contemplados com uma vocaloid: Kagamine Rin. No entanto, só três entraram na competição oficial do dia. Após o desfile e skit, o júri retirou-se para a deliberação do pódio e como, é quase tradição nestes eventos, o resultado final é quase sempre polémico. Pois, infelizmente, quando o júri voltou, começou a sua intervenção apresentando desculpas e motivos para a sua decisão, o que só demonstraria que a polémica ia

estar presente. O pódio final ficou assim deliberado: terceiro lugar para Mandy Neko (Prince Soma), segundo para Kai Pereira (Lady Sylvanas), e o primeiro para Flávia Pereira (Rin). Após, o fecho desta competição, quase todas as outras de Midori II também encerrariam, com o evento a seguir uma tona leve com a comunidade e mais focada na partilha de experiências entre todos os presentes. Midori II é um evento feito por amigos, com uma grande paixão. Se os podemos considerar amadores? Sim, falta-lhes experiência e organização, mas, isso não significa que não exista empenho ou devoção. Esperemos agora que no próximo evento, as lições deste permitam que Midori III seja ainda melhor! Cá estaremos para ver.

MIDORI II



MIDORI II



Queres ver mais fotos?

Visita www.facebook.com/pushstartrevista



Reparação ZX Spectrum



Por Tiago Lobo Dias

JNos últimos tempos tenho aprendido umas coisas de electrónica. Tenho feito uns trabalhitos em algumas máquinas com concertos e reparações simples. Não sei bem porquê, mas ficaram todos a pensar que sou um engenheiro e guru do assunto. Completamente errado, sei usar um ferro de soldar, sei tirar umas medições com multímetro e mais umas coisitas, mas daí a olhar para um circuito impresso e perceber tudo o que lá vejo... é outra história bem diferente.

Um colega de trabalho aqui da PUSHSTART, o Daniel, tinha um Zx Spectrum 48k avariado e aproveitou a minha descomunal fama de electrónico para me sugerir a reparação do Zx dele. Cheio de sangue na guelra disse logo que sim, fui inteligente ao ponto de dizer “não prometo nada”, na realidade



estava convencido que não ia conseguir fazer nada. Mas a fada sininho disse-me “Epá, vê lá isso que até pode ser que seja simples”. Quando a voltar a ver, soldo-lhe as asas...

Recebi o Zx nos correios, (o “jovem” mora longe), e numa primeira olhadela, verifiquei o bom estado de cosmética em que se encontrava, impecável para este modelo saído da fábrica em 1983. Teclas 5 estrelas, sem riscos, uma maravilha. Abri-o e contemplei a sua

pequena *motherboard* e fiz a seguinte pergunta em voz alta: “E agora? Que faço eu?”. Os meus conhecimentos sobre esta máquina da Sinclair não são os melhores e tive que iniciar uma pesquisa sobre as avarias mais típicas para ver se conseguia chegar a bom porto. Para começar liguei o bicho para ver o mal que tinha. Ecrã preto, sem imagem, sem som, sem nada. Bem, o melhor é auscultar o Zx, o que, traduzindo isto para electrónica,

significa usar o multímetro. Eu à espera de diagnosticar uma constipação e o gajo sem batimento cardíaco. “Tá bonito”, pensei eu.

Depois de consultar informação técnica verifiquei que o regulador de tensão “IC 7805” poderia não estar bom. Fui ler o valor e em vez de 5V lia menos de 1V. Estava detectado o problema, ou pelo menos o 1º obstáculo. Comprei um novo, por cerca de 20 cêntimos, e meti mãos à obra. Este regulador tem 3 pernos bem distanciados entre si permitindo um trabalho relativamente fácil. Desseldei o antigo e soldei o novo. Medi de novo, 5V, perfeito, mas continuava sem funcionar. Agora em vez de ecrã preto tinha vários riscos no ecrã. Pelo menos começava a dar qualquer coisa. Falei com mais uns amigos que me indicaram que as memórias podiam não estar boas. Foi para aqui que me virei, fui ler mais não sei quantos documentos, e as medições nas memórias foram feitas segundo o esquema que apanhei, a voltagem por Pino seria: 5V(9), -5V(1) e 12V(8). Quando medi os valores que obtive foram muito abaixo destes. Seria memória ou os valores que ali chegavam já vinham mal? Mais umas consultas e encontrei dezenas de teorias e muitas pessoas a dizer para fazer isto e aquilo, coisas que não fazia ideia do que se tratava. Cozi o cérebro várias vezes e decidi que a ideia que mais prevalecia nos manuais e documentação era a que iria tomar. E esta ideia era de ser um problema nos

transístores TR4 (tipo NPN) e TR5 (tipo PNP).

Lá fui eu à procura destes dois componentes na *board* e à primeira vista estavam OK. Para testá-los seria necessário tirá-los da *board*, para ter leituras limpas. Como não tinha alternativa, foi o que fiz, com bastante cuidado, tanto quanto a minha agilidade com o ferro de soldar e chupa soldas permite, lá retirei os ditos. Segundo os manuais, para os testar seria semelhante a um diodo, ou seja, a corrente só passa numa direcção, a diferença é que em vez de 2 pernos temos aqui 3. Então medimos os pernos da extremidade contra o do centro. Verifiquei que o TR4 não estava bom. Pelo sim pelo não, aconselharam a mudar também o TR5.

Fui à loja Dimofel nos Restauradores e fiquei a saber que os TR4 com a referência ZTX651 e o TR5 com a ZTX751 já não se vendiam e tinham agora os substitutos ZTX653 e ZTX753 respectivamente. Asseguraram-me que faziam a mesma coisa e por cerca de 4 euros e qualquer coisa lá os levei para casa. Soldei ambos com muito cuidado e testei o ZX sem grande esperança. Para meu espanto, funcionou. Imagem, e som impecáveis. Testei as teclas, tudo

a trabalhar, liguei-o ao leitor de cassetes e carregou o *Outrun* à primeira. Fiquei pasmado comigo próprio e, no embalo da euforia, comecei e teclar uns comandos em Basic, a nostalgia começou a acordar velhas memórias e dei por mim a fazer uns gráficos no ecrã e a gravar para cassette. Dediquei mais umas horas e consegui realizar um objectivo antigo que sempre tive, o de meter uma imagem no ecrã e gravar para cassette. Deixo aqui o vídeo:

<http://www.youtube.com/watch?v=Whous4HH3zU&feature=youtu.be>

No fim comemorei com uma mini e contemplei a obra. Deu uma trabalhadeira, mas valeu a pena! Um Zx de novo a trabalhar e muito conhecimento adquirido.

A revista PUSHSTART não se responsabiliza por qualquer dano feito no seu computador. Este texto relata um projecto feito pelo autor e não uma regra ou procedimento a usar. Caso o leitor queira replicar o projecto, deverá ter um conhecimento básico de electrónica e está por sua conta e risco.



Os TR4-TR5 velhos



Os TR4-TR5 novos



Voltagem, antes e depois da reparação



Regulador de tensão velho



Regulador de tensão novo

SAW

I Want To Play 7 Games

Por André Santos

Outubro, mês de Halloween e de uma edição plena de artigos do género de terror, para a qual era impossível passar ao lado de uma das mais rentáveis sagas cinematográficas da actualidade. Composta por sete partes, tentaremos perceber um pouco do porquê de tanto sucesso mas, mais importante ainda, dar-lhe o devido reconhecimento. Refiro-me claro, a essa “pérola” mais conhecida por SAW, que na sua estreia apresentava uma das premissas mais originais e ousadas dos últimos tempos. Dois homens acordam numa casa de banho com aspecto muito duvidoso, nenhum se recorda de como lá foi parar, ambos estão acorrentados, e para adensar, no meio do espaço jaz um cadáver. É um *thriller* psicológico, intenso, com sequências bastante “doentias” e uma técnica muito própria de filmagem, com recurso a planos rápidos e quase sempre em movimento que vai buscar alguma da inspiração, não só a outros sucessos dentro do género - *Se7en* ou

Cube, bem como a todo o universo de videojogos. Em primeiro, porque todos os filmes partilham uma construção narrativa ao estilo de jogo, com a necessidade de se superarem vários níveis ultrapassando uma série de obstáculos até ao derradeiro final. E em segundo porque ostenta uma estética visual recorrente em jogos, com ambientes claustrofóbicos, negros e sujos, que se enquadram dentro do género, de forma que “facilmente” se poderia trocar a visualização pela jogabilidade em SAW. Antes de fazer carreira em Portugal, já a película havia sido exibida no Festival de Toronto, local aliás onde acabou por causar imenso furor, apesar do muito discreto lançamento em Portugal – o que vem comprovar o (inexistente) nível de qualidade das editoras nacionais. SAW marca igualmente a estreia do realizador James Wan que também co-assina o argumento com Leigh Whannell que, por sua vez, o protagoniza. O mais interessante da saga SAW é mesmo a composição narrativa

brilantemente executada ao longo dos sete filmes. A somar a isso, alguns aspectos muito interessantes do ponto de vista da composição das personagens, bem como da continuidade dos filmes. Senão vejamos; temos a história de um *serial-killer*, interpretado por um fantástico Tobin Bell (Jigsaw), que até lhe ser descoberto um tumor em fase terminal, vivia a mais comum das vidas e que se comportava como um cidadão exemplar. Após verificar que o tempo para ele escasseia, e considerando aquilo por que está a passar uma injustiça, este começa a verificar a quantidade de vida que é “desperdiçada” à sua volta, seja por opções de vida mal direccionadas, ou por posturas/attitudes menos correctas. Assim, resolve colocar estas pessoas em jogo, dando-lhes a hipótese de escolherem a salvação, se e apenas se tiverem a força interior e psicológica necessária para tal. É neste conceito que surgem as tão faladas e espectaculares armadilhas que são

imensamente variadas ao longo da saga, ou como ele lhes chama – jogos – apresentadas pela inesquecível figura de “palhaço”, num triciclo e a célebre frase “*I wanna play a game*”, das quais as *supostas vítimas* terão que se libertar. Para tal há sempre que sacrificar algo (normalmente alguma parte do corpo) e de forma dolorosa, que justifique em pleno a segunda oportunidade dada por Jigsaw. Além de todas as vítimas nalgum momento anterior se terem cruzado directa ou indirectamente com Jigsaw, o mais “curioso” é que este *serial-killer* nunca



acaba por matar ninguém directamente. Apenas apresenta o “castigo” à vítima para que esta decida o que vale mais, se a celebração da vida ou a morte. Obviamente que tudo isto não deixa de ser bárbaro, mas o conceito é imensamente inovador, razão pela qual penso que conseguiu angariar tanto público num tão curto espaço de tempo. Também ajuda toda a estrutura narrativa em forma de *puzzle* (que automaticamente nos remete para os videojogos) que é criada para contar cada história, e que de forma tão surpreendente nos conduz para o admirável e inesquecível final do primeiro filme. Concordo com o facto de serem necessários estômagos de ferro, principalmente para quem como eu viu os sete de filmes de seguida... Talvez mais espectacular ainda seja a forma inteligente utilizada para manter uma personagem tão importante como Jigsaw activa, apesar de esta oficialmente morrer no final do terceiro capítulo. Confuso?! – Nem por isso, porque o brilhantismo que referi há pouco sobre o argumento reside precisamente nestes aspectos, visto que ao longo do tempo foram sendo contratados vários ajudantes, que por sua vez, lá mais para a frente, começam a querer ter a sua própria de agenda, o que acabará por ir contra as directrizes de Jigsaw, o que inevitavelmente irá conduzir a um final intenso no último capítulo. Olhando para o conjunto dos sete filmes,



posso referir é que é muito mais produtivo a visualização de todos seguidos, de outra forma e se o hiato temporal for considerável, certos pormenores são facilmente esquecidos, o que se traduz nalgum desnorte sobre acontecimentos do passado. Há igualmente alguma mestria na gestão de personagens e na forma como cada história consegue ser um complemento ao capítulo anterior. Contudo, há um grande filme – que é o primeiro, há vários bonzinhos – II, III, V, VI e VII – e depois há *SAW IV*, de longe o mais fraco, muito devido aos excessivos subenredos cruzados e aos constantes *flashbacks* que tornam a história demasiado confusa. Ao nível da representação nunca houve

destaques mas há que reconhecer a participação de alguns bons actores, e apesar de num caso ou outro até ser evidente um certo medianismo, no geral não se pode classificar como tal. Toda a saga consegue impor um ritmo coeso e interessante, muito devido à realização “atrevida” com planos fechados, sempre em movimento e uma música pesada mas equilibrada. O evoluir das armadilhas, das consequentes mortes e o resultante respeito pelo evoluir narrativo da saga também são factores positivos, exceptuando em *SAW III*, que é por demais sanguinário, perverso mesmo em algumas cenas e visualmente violento. Ao longo dos episódios vamos descobrindo todo o objectivo de Jigsaw,

que acaba sempre por ter um truque escondido debaixo da manga, para quando os seus planos começam a desviar, seja por razões directas ou indirectas. No fim, há que reconhecer que *SAW* não deixa praticamente pontas soltas e da mesma forma *SAW 3D* (ou *SAW VII*) apresenta um “final” à altura e na minha perspectiva bem conseguido. Contudo, quando uma fórmula de sucesso é utilizada em excesso, tende a esgotar-se e não restam muitas dúvidas que tal aconteceu em pleno a esta série. Filme após filme foi perdendo o seu elemento-surpresa, e apesar das mortes cada vez mais inventivas, a chama de *SAW* aos poucos foi-se apagando, o que comprova que provavelmente deveria ter terminado muito mais cedo. Em suma, a visão de *SAW* no seu todo é seguramente mais adequada e as perdas de informação relativas a acontecimentos anteriores é menor. Além de não ser aconselhável o visionamento desta série antes de qualquer refeição, há que reconhecer que independentemente dos seus altos e baixos é, incontornavelmente, um marco cinematográfico. Já para quem não consegue resistir a um “jogo” de emoções fortes, a colecção *SAW* é um objecto (ou melhor um conjunto de sete), pelo menos até à presente data, que não deve deixar passar ao lado.

Peter Maris (Realizador *Phantasmagoria*)

Por Gonçalo Neto

Phantasmagoria é um dos jogos mais famosos da era FMV, e também um dos mais violentos. Para tentar atingir algo nunca alcançado, a *Sierra* escolheu um realizador especializado em filmes de género, pouco habituado a excessos de orçamento. Peter Maris tinha já uma carreira como realizador e produtor nos campos do terror e da ficção científica, e *Phantasmagoria* marcou a sua única incursão na indústria dos jogos de computador. Numa entrevista exclusiva à PUSHSTART, o realizador de *Phantasmagoria* fala-nos do processo de rodagem das sequências de vídeo, e levanta um pouco o véu sobre um dos mais controversos jogos de sempre.

Como foi que a *Sierra* o abordou para este projecto? Naquela altura eu estava em fase de pós-produção de um filme e de produção de outro ao mesmo tempo, com a Shelley Winters, a Diane Ladd, entre outros. A minha mulher era directora de uma casa de pós-produção e alguém mencionou que a *Sierra* estava à procura de um realizador virado para a acção. Ela ligou-lhes e recomendou-me para o trabalho. Eu estava demasiado ocupado e nada interessado em jogos de computador, até porque não fazia ideia do que eram, mas ela insistiu e mandou-lhes algumas cópias do meu filme. Eles gostaram do meu trabalho e quiseram reunir, mas eu disse à minha mulher que não tinha tempo e que não estava interessado. Sem o meu conhecimento, ela marcou um encontro com eles num restaurante grego em LA sabendo que eu iria aceitar jantar com eles, já que sou de descendência grega. Depois, concordei em olhar para o guião e fazer o projecto quando acabasse o



meu filme.

Do ponto de vista tecnológico, o que diferenciava *Phantasmagoria* de outros jogos FMV da altura?

Phantasmagoria foi o primeiro jogo a combinar actores em vídeo com imagens geradas por computador. Para isto foi necessária nova tecnologia, mas as pessoas da *Sierra* eram muito talentosas e inventaram um novo processo para produzir este jogo.

Qual foi a parte mais difícil da rodagem? Não foi difícil, apenas uma novidade para mim, mas a equipa da *Sierra* facilitou o meu trabalho e ajudou-me a compreender o processo de fazer um jogo.

Como foi a experiência de trabalhar com a Roberta Williams? Ela era uma presença constante no *set* de rodagem? Trabalhar com a Roberta foi ótimo, ela era muito dedicada e sabia o que queria para este jogo. Deu-nos liberdade para fazermos o jogo sem interferir, mas estava disponível para as nossas perguntas e para ouvir novas ideias.

A actriz Victoria Morsell e o resto do elenco tiveram dificuldades com o processo de rodagem?

A Victoria e o David foram excelentes pessoas com quem se trabalhar, adaptaram-se muito bem ao processo de fazer o jogo, e adoraram cada momento. Por que é que a Victoria nunca muda de roupa durante todo o jogo, apesar de a acção de desenrolar ao longo de uma semana? Não se poderia resolver este

problema alterando digitalmente a cor da camisola?

Nós filmámos bastantes movimentos genéricos para serem usados em várias partes do jogo, e a tecnologia da altura não permitia alterarmos as cores como queríamos. Para além disso, dadas as várias escolhas que podem ser feitas ao longo do jogo, teria sido confuso para o jogador.

A interacção entre vídeo, efeitos especiais e efeitos computadorizados criou problemas inesperados? Não tivemos quaisquer problemas, até porque o jogo foi planeado minuciosamente. Levou é muito tempo a filmar, eu não estava habituado a filmar um filme durante meses.

Quanto tempo durou a rodagem? Foram cerca de 3 meses a filmar em *bluescreen*.

Quando estavam a filmar as sequências com mais *gore* pensaram que seriam censuradas em alguns países? Houve alguma restrição por causa disso? Não fizemos quaisquer cedências quanto à quantidade de *gore* no jogo. Eu não achei que fosse haver censura porque era um jogo de computador, e não um filme.

O que teria feito diferente se tivesse tido um orçamento maior?

Não era uma questão de orçamento, mas sim de limitações tecnológicas da época.

Qual foi a maior limitação tecnológica em relação ao que queriam fazer?





Eu estava a trabalhar com o Bill Crow, o director de produção, para arranjar maneiras de filmar os actores de um modo que tornasse possível o movimento ininterrupto de um lado para o outro, mas a tecnologia de então não o permitia.

Esperava que o público reagisse ao jogo de modo tão expressivo quando ele foi lançado? Acha que a recepção surpreendeu a *Sierra*?

Ao princípio eu não fazia ideia da recepção que o jogo iria ter, mas senti que foi uma ótima experiência de aprendizagem. Foi quando os jornalistas começaram a querer falar sobre o jogo que eu me apercebi que tínhamos um jogo realmente inovador. Acho que as pessoas da *Sierra* tinham uma boa ideia do jogo que tinham feito, mas não esperavam que fosse tão bem sucedido como foi.

Olhando para trás, o que sente sobre o jogo?

Realizar este jogo foi uma ótima experiência e iniciou-me no processo de filmagem digital. Eu fui o primeiro a fazer uma longa-metragem com a câmara *digibeta* da Sony que tinha acabado de sair.

Acha que já se esgotaram as possibilidades do uso de actores reais em jogos de computador? Vê algum futuro para este género?

Acho que já não faz sentido usar actores em jogos, a tecnologia avançou tanto e as

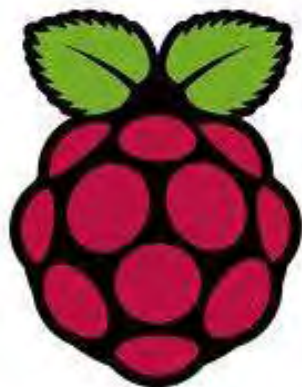
imagens são tão boas que não há necessidade de actores. Acho é que algum dia vamos ver mais filmes com actores gerados por computador.



RASPBERRY PI

Por Tiago Lobo Dias

Este mês tive a oportunidade de ver um *Raspberry Pi* que tanta curiosidade me estava a despertar. Um amigo deixou-me este pequenito circuito durante uns dias para poder analisar, os resultados foram bons por um lado e maus por outro.



Vou tentar definir o que já é e o que poderá vir a ser um Raspberry Pi. Na prática, o “Rasp” é uma *motherboard* num tamanho muito reduzido com um preço muito convidativo. Cerca de 40 euros em Portugal. Tem processador ARM a 700Mhz e 256 Mb de memória já montadas *on board* e está pronto e trabalhar. Basta juntar corrente, rato e teclado e ligar a uma Tv. O Rasp tem ainda uma entrada para cartões SD para serem usados como disco rígido.

Como cereja no topo do bolo, possui conectores para placas externas para uso de robótica. Quem já ouviu falar do Arduíno? Este sistema será muito semelhante, possui a capacidade para ligar motores, sensores, interruptores, toda uma panóplia mecânica comandada por *software* no Rasp. Tudo isto já está disponível a nível de hardware e software, e possivelmente irão aparecer outros periféricos. Mas pode vir a ser muito mais: os criadores deste pequeno computador dizem que será óptimo para as salas de aula, nomeadamente, para a introdução ao ensino de programação e robótica. Com

Parece-me uma boa máquina para *mediacenter* e para acesso geral à Net. Excelente para robótica. Pode ser também bom para viagem

um preço impressionante, Nota-se ainda muita falta de software dedicado ao Rasp, que lhe dê outra potencialidade. E é aqui que a meu ver se situa o problema actual da máquina: hardware prometedora mas com falta de software preparado de raiz para ele. Mas acredito que rapidamente isto venha a mudar.

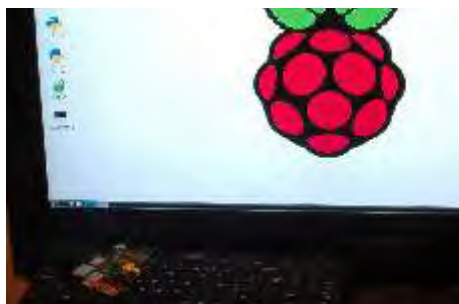
O sistema operativo é Linux, e já existem algumas distribuições, todas adaptadas a um hardware mais fraco, pois uma versão actual de Linux é pesada demais para este hardware. A instalação do SO é fácil, basta sacar a distribuição pretendida e recorrer a um programa que passe a ISO para o cartão. Não tive qualquer problema em instalar 3 distribuições diferentes. Correram bem, mas é notória a falta de potência da máquina. As janelas abrem lentamente, o *browser* mastiga muito na Net, toda a performance é fraquita. A título de exemplo, tentei instalar o emulador de *arcade Mame* (era um dos objectivos de muita gente). Segui à risca os tutoriais dos especialistas e tentei em 3 distribuições diferentes, todas com o mesmo problema, o Mame

RASPBERRY PI

Por *Tiago Lobo Dias*

supostamente não consegue correr no modo gráfico (GUI), e tem de ser executado em *command line*. Segundo o tutorial tem de ser compilado, e deixa o aviso que vai demorar muito tempo. No meu caso esperei cerca de 8 horas com cada uma das distribuições e não ficou pronto, tive de desistir. Talvez tenha colocado a fasquia muito alta mas parece-me que um computador que apenas dá para ir à net e correr uns programitas leves não tem grande interesse. Espero que o conceito de aprendizagem de programação e robótica funcione sem os problemas que verifiquei e que rapidamente surja software dedicado.

Depois de ter visto as 3 distribuições a patinar um pouco, descarreguei da net um *mediaplayer* já em forma de *boot*, ou seja metemos no *sdcard* e ele arranca directamente para o *mediaplayer*. Aqui sim, tive de tirar o chapéu, menus com velocidades aceitáveis, lê fotografias, músicas e filmes. Mesmo puxando pelo HD ele aguenta-se bem. Brilhante, agora sim, por conseguir reproduzir multimédia e ter acesso à net já vale o preço.



Com um tamanho reduzido e podendo ser alimentado via USB pela própria televisão, é ideal para ficar atrás desta permanentemente para *mediacenter* e acesso à Web. Como tem *wireless*, até pode ser comandado à distância com um telemóvel por exemplo. Convém arranjar uma caixa para proteger a placa, mas com temperatura debaixo de olho. Reparei que, depois de uns minutos a puxar por ele, aquece um pouco, embora não demasiado, se o fecharmos dentro de uma caixa com pouca ventilação, a temperatura poderá subir. O que mais não falta são projectos na Net para tirar ideias. Em resumo, parece-me uma boa máquina para *mediacenter* e para acesso geral à Net. Excelente para robótica. Pode ser também bom para viagem (peso e tamanho imbatíveis) desde que tenhamos os periféricos necessários no destino (TV, rato, teclado). Como pequeno computador para tarefas ligeiras cumpre sem grandes problemas, mas para um uso mais intenso e puxado não vai ser suficiente.

Tesourinho da internet – Setembro



Playstation nova , dois comandos , 3 jogos (smack down vs raw , GTA san andreas , fifa) e cartao de memoria ...

Preço

€ 250,00
Negociável

A internet está cheia de artigos relacionados com jogos. Até agora nada de novo. Mas, também podemos encontrar negócios que causam-nos grandes dúvidas sobre a sua legitimidade. Abrimos agora um espaço mensal para mostrar alguns destes *negócios espectaculares*.

Desvalorização

Por Gonçalo Tordo

Aqui temos alguém que não acredita na desvalorização do material usado. Fizemos as contas e, se comprarmos este material todo numa loja, custar-nos-ia o mesmo que este vendedor está a pedir por artigos em segunda mão. Quem me dera que esta mesma lógica se aplicasse aos carros, assim podia ter vendido o meu antigo Fiat Uno pelo preço a que o comprei há uns 15 anos.

REVISTAPUSHSTART.COM



Gaming Logitech

Em Novembro