30 PUSHSTART

WWW.REVISTAPUSHSTART.COM

Videojogos Portugueses

Portugal embora não tenha a mesma indústria como outros países, tem alguma representação. Atrevam-se a descobri-la!



XBOX 360 | NINTENDO | PLAYSTATION | PC | SEGA | ATARI | COMMODORE AMIGA | SPECTRUM | AMSTRAD | ARCADE | NEO GEO | INTELLIVISION | COLECO | MAGNAVOX | AMSTRAD ...

PUSHSTART #30

Coordenação Editorial
Jorge Fernandes, Ivan Flow.

Equipa editorial
Jorge Fernandes, Ivan Flow, Tiago Lobo dias, André Santos, Margarida Cunha, Tommaso Veronesi, Luís Filipe Teixeira, João Canelo.

Colaboradores
Ricardo Gouveia, João Sousa, Marco Cruz, Mário, Gonçalo Tordo, Castanheira, Nuno Pinto, Hugo Pinto, Hugo Gomes, Hugo Freitas, Ivo Leitão, Mário Tavares, 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 30, de Março de 2013.

Revista 100% ecológica. Não imprima leia directamente no seu monitor.

CONHECE A NOSSA EQUIPA E AS SUAS EXCENTRICIDADES MENSAIS

Tiago Lobo Dias



A perder a cabeça
Com tanto remake, para onde me viro?

A planear:
construir um telecomandado com o Arduino

Luís Filipe Teixeira



De olhos em...
Merrigan. Entrevista em breve?

De olhos em...
American Horror Story Asylum de Ryan Murphy. Criador do excelente Nip/Tuck.

Jorge Fernandes



A pensar:
Como é possível a Sony continuar a não aprender com os seus erros.

A ver Psycho Pass:
Uma série que me deixa muito em que pensar.

Ivan Flow



A avisar:
A Sony não está tão bem como aparentam.

A Ler:
Game Machines, The encyclopedia of consoles, handhelds & home computers.

Tommaso Veronesi



A tentar ganhar:
O Rambo Badge em *Bf3*... ESTÁ DIFICIL! E dar umas voltas no *CODMW 2*, isto mais parece um FPS com super poderes estilo Super Mário...

A ownar:
Noobs no *D3 Duel* no PTR! ... quem é o próximo? :X

André Santos



A detestar:
Aliens: Colonial Marines!

A experimentar:
o mundo Android.

João Canelo



A jogar novamente:
Silent Hill 3 e a adorar cada momento do jogo.

Chateado por...
Ter cometido o erro de ver Silent Hill: Revelations 3D.

Ps4 the win and Miss Croft in between

Por ***Margarida Cunha***



Há dias chegou a minha casa um folheto publicitário de uma grande cadeia de brinquedos e jogos. No verso, em todo o seu esplendor, figuravam *Tomb Raider* e *God of War Ascension*, com datas de lançamento previstas para 5 e 11 de Março, respectivamente. As reviews da grande aposta da Crystal Dynamics começaram a ser divulgadas na última semana de Fevereiro e têm sido unanimemente positivas. A IGN ressalvou aspectos como a beleza natural e pormenorizada da ilha onde a acção decorre; já o The Escapist fala de um ícone renascido, realçando a humanidade de Lara, por oposição à "princesa de plástico" a que tínhamos sido habituados. Muitas outras fontes poderiam ser citadas mas basta referir que *Tomb Raider* detém actualmente 86/100 no site de referência Metacritic. Mas se *lady* Croft pode bem ser a Miss Março 2013, é a vindoura PlayStation 4 que está a deixar todos com água na boca. Na apresentação que decorreu no dia 20, liderada por Andrew House (presidente da Sony Computer Entertainment), em Nova Iorque, foi apresentada aquela que se pretende ser a consola mais potente e envolvente da gigante nipónica. Sem dúvida que as características físicas (que podem ser consultadas na íntegra na página oficial da marca) metem respeito; mas as grandes novidades são essencialmente de âmbito social. Por exemplo, será possível ver os nossos amigos a jogar em tempo real, podendo acrescentar comentários no ecrã. Se nos for concedida autorização, poderemos ainda ajudar um amigo a ultrapassar uma etapa difícil do jogo, sem precisarmos de o comprar. Dispositivos móveis equipados com Android, iOS ou a própria Vita poderão ser utilizados como segundo ecrã, substituindo ou complementando a TV. Já no que diz respeito ao comando, o novíssimo Dualshock 4 – cujas imagens especulativas já percorriam a Internet algum tempo antes da sua divulgação – não só incluirá um *touchpad*, como também um botão *share,* que possibilitará a partilha instantânea de vídeos e *screenshots*. A Blizzard anunciou ainda que *Diablo III* será lançado para a PS3 e 4. No meio de tudo isto, não poderia deixar de ser mencionado o sistema de *cloud gaming* Gaikai, que a Sony adquiriu por 380 milhões de dólares, e com o qual tenciona criar a mais rápida e potente rede de jogos do mundo. O lançamento da consola está previsto para o final do ano, embora notícias recentes apontem para possíveis (e, diga-se, típicos) atrasos. Seja como for, a Sony deixou bem claro: "The next gen doesn't start until we say it does".

De volta está também a *franchise* popularizada por Altaïr e Ezio, tendo a Ubisoft confirmado *Assassin's Creed IV: Black Flag*, com um novo protagonista e período histórico. O anúncio oficial decorre a 4 de Março, sabendo-se, para já, que a nova aventura incluirá piratas.

E porque esta é uma indústria que movimenta milhões, a EA afirmou recentemente que todos os seus títulos futuros incluirão micro-transacções, o que significa que progressos nos jogos terão de ser pagos – ou seja, não basta desembolsar uma média de €60 para adquirir um jogo, é preciso pagar para progredir nele – que é como quem diz, jogar.

Com a PS4 a prometer aos consumidores *previews* de jogos, que lhes permitirão adquirir apenas aqueles que realmente os cativem (evitando constrangimentos *à la Aliens: Colonial Marines*), talvez novos modelos de negócio venham a estar em cima da mesa. Porque melhor que uma nova geração de consolas, só mesmo uma nova geração de mentalidades.

HIGHLIGHTS

4x4

DOOM

Entrevista

Demoscene n.º 10



REVIEWS

- Hambo
- Crazy Maze
- The Adventure of Dear Explorer
- Escola da Magia
- Portugal 1111
- Pigs in Space
- Mônica no Castelo do Dragão
- Jogo do Galo



EXTRA LIFE

Tecnologia

BQ Edison Wifi 16GB

Tutorial

DSLR no Android

Game Over



VIDEOJOGOS PORTUGUESES

Somos um país pequeno. A nossa indústria de videojogos é pequena. Mas será insignificante? Em comemoração da nossa trigésima edição, na PUSHSTART resolvemos levar esta questão ao seu limite. Claro que, em números anteriores, temos sempre destacado vários jogos portugueses, mas desta vez demos tudo por tudo. Por isso apreciem tudo a que de bom, mau e famoso tivemos direito em cerca de 30 anos de indústria dos videojogos.

Já analisados em edições anteriores

Pinball Yeah!



> High Score 8

Under Siege



> High Score 7

Elifoot m. 2012



> High Score 4

A Walk in the Dark



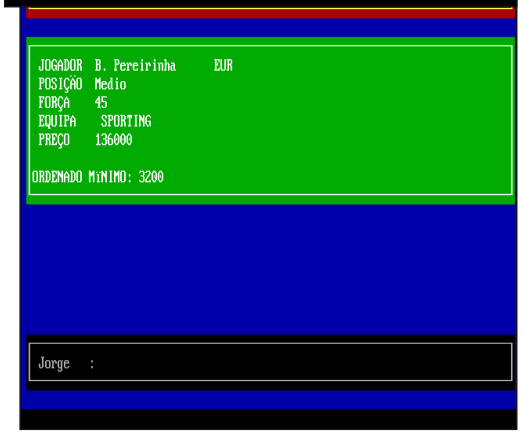
> High Score 7

Magic defenders



> High Score 7

Elifoot II



> High Score 8

HAMBO





A história de Hambo começa quando o nosso adorável personagem, um rechonchudo porquinho herói de guerra, precisa da nossa ajuda para salvar o seu melhor amigo, o Bacon, das garras dos inimigos... Que são mais porcos.

Por: ***Sílvia Farinha***

» **Sistema:** Android
» **Ano:** 2012

Desenvolvido por portugueses e trazido pelas mãos do Miniclip, *Hambo* é baseado num anterior que já existia em flash com o mesmo nome. Após conquistar uma legião de fãs, foi trazido para as plataformas móveis e tem continuado a conquistar aqueles que o jogam. Para quem gosta de jogos como *Fragger*, produzido também pelo *Miniclip*, este é sem dúvida uma alternativa.
A fórmula deste jogo é a mesma que tantos outros para plataformas portáteis já nos habituaram. Como a febre dos *Angry Birds* provou, jogos em jeito de puzzle onde o objectivo é destruir os inimigos espalhados pelo cenário utilizando o nosso personagem são sucesso garantido, e aqui *Hambo* não nos traz nada de novo. O que realmente me agradou, e apesar de ser um pormenor achei de facto muita piada, é o facto de este jogo ser dotado de um humor muito subtil que está

Para quem gosta de jogos como *Fragger*, produzido também pelo Miniclip, este é sem dúvida uma alternativa

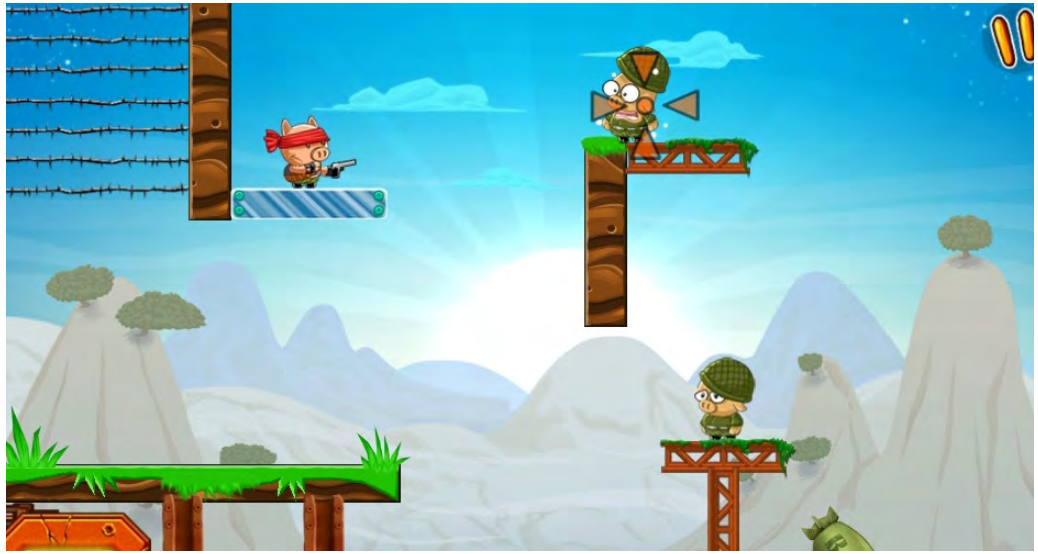
O que realmente me agradou é o facto de este jogo ser dotado de um humor muito subtil que está presente na escolha das personagens

presente na… escolha das personagens. Os criadores de *Hambo* foram bastante inteligentes com a forma como caracterizaram cada personagem, que podemos obter utilizando as moedas que conseguimos durante o jogo. Mas entre as minhas preferidas temos o *Hog of War* com uma skin semelhante a *Kratos* de *God of War*; *Star Pork*, semelhante ao *Spock* de *Star Trek* e ainda o *Hog Norris*, obviamente semelhante ao Chuck Norris. O modo como as palavras Pork, Spam, Hog, Bacon e outras do universo suíno estão inseridas nos seus nomes e nas suas *catch phrases*, juntamente com as skins são realmente umas das características mais divertidas do jogo.

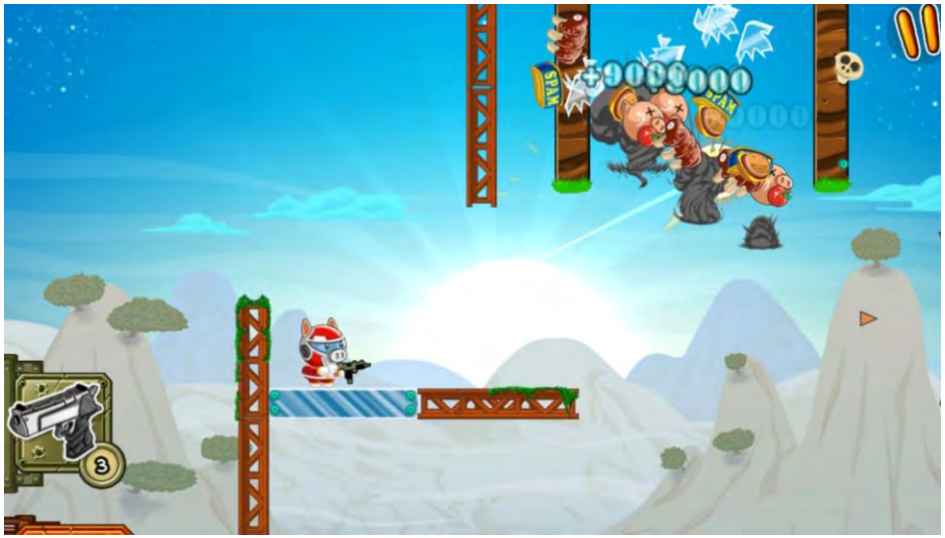
Para ajudar o nosso porco na sua nobre missão temos um arsenal de armas, onde podemos contar com uma pistola, uma UZI e um arco e flecha. A pistola dispara uma bala de cada vez, a UZI uma rajada de três, e com o arco escolhemos a altura e a força da flecha. Em muitos dos níveis é necessário recorrer ao uso de mais do que uma arma, dificultando ainda mais a tarefa de transformar os porcos inimigos em bacon – transformam-se literalmente em hambúrgueres, bacon e latas de comida depois de os atingirmos.

A jogabilidade é simples, apenas é necessário clicar no local ou porco para onde queremos mirar e escolher qual a arma a utilizar. Muitas das vezes os tiros têm de ser rápidos e temos de alternar entre as diferentes armas. Os puzzles vão-se tornando mais complicados com o decorrer do jogo, como seria de esperar.











Com a imensidão de níveis, ao início pensei «isto até parece bem fácil, não vejo qual o desafio». Não podia estar mais enganada. Divididos em 6 mundos – tendo alguns deles nomes como *Pig of War*, *Barbecue* e *Pigstorm* – os mais de 200 níveis reservam-nos algumas dificuldades. O primeiro mundo é todo ele de tutorial o que se torna bastante útil para perceber toda a mecânica do jogo e, aprendermos através da experiência. Mas a partir daqui tudo começa a complicar. Os puzzles tornam-se mais rebuscados, os porcos estão em localizações que aparentam ser impossíveis de chegar e o desafio aumenta consideravelmente.

Os gráficos 2D não têm nada a ver com os seus precedentes na versão *flash* e ganham bastante no detalhe e na qualidade, como seria de esperar. São mais animados, cómicos e muito coloridos, tornando-se num factor muito apelativo. A música é um pouco repetitiva mas, se lhe tirarmos as guitarras, até faz lembrar o *Rambo* original. Os efeitos sonoros infelizmente são bastante simples e aqui podia ter sido investido mais. Tirando isso, outra coisa que me incomodou bastante foi o facto de, apesar de este ser um jogo grátis, são constantes e em demasia os pedidos para o jogador comprar a versão completa, que na verdade traz muito pouco de novo, e a constante publicidade para outro tipo de produtos, sempre presente no ecrã. No fundo, *Hambo* é um jogo típico para uma plataforma móvel mas que apesar disso consegue-nos proporcionar umas boas horas de diversão com o seu aspecto apelativo e as suas constantes referências a comida!

High Score

Longevidade	8
Jogabilidade	7
Gráficos	8
Som	7
Total	**7**

RESUMO

É bom ter: Imensas personagens cómicas à escolha;

É mau ter: Demasiada publicidade e pedidos de compra constantes ao jogador;

Há alternativas: *Fragger.*

CRAZY MAZE!



Por ***Jorge Fernandes***

» **Sistema:** WP
» **Ano:** 2012

Um jogo que à primeira vista parecia ser o tradicional jogo de acelerómetro onde temos que chegar ao destino evitando certos obstáculos e coleccionando pontos pelo caminho. Será que vai consegue trazer algo de novo ao género?

Embora o mercado mobile esteja em claro crescimento, ainda existem poucos títulos portugueses disponíveis, especialmente se olharmos para o nicho do Windows Phone. Dentro deste pequeno nicho deparei-me com *Crazy Maze!*, um jogo que à primeira vista parecia ser o tradicional jogo de acelerómetro onde temos que chegar ao destino evitando certos obstáculos e coleccionando pontos pelo caminho. Será que este jogo consegue trazer algo de novo ao género?

O meu primeiro contacto com ele foi positivo, sendo que este apresentava menus simples, bem trabalhados e visualmente atractivos. As músicas escolhidas para o menu de jogo também são de louvar, conseguindo-nos deixar aquele bichinho para experimentar o jogo.

Todavia ao entrar no primeiro nível a parte gráfica deteriora-se a olhos vistos, e se pelos menus tinha ficado com a ideia que o interface tinha sido bem limado, nos níveis em si acontece o oposto. Tirando os ícones e elementos-chave do jogo, tudo o resto parece ser baseado em texturas básicas as quais não ligam entre si, fazendo com que o labirinto choque com o fundo de uma maneira bizarra, que não é nada agradável aos jogadores que gostam de grafismos simples mas interligados. O facto do fundo de cada

nível (ou pelo menos da sua grande maioria) ser gerado de forma aleatória é também ele uma opção bizarra visto que, sempre que fazemos *replay* de um dado nível, somos "enganados" ao pensar que este ficou diferente, até que a realidade nos cai em cima e percebemos que a única coisa que mudou foi o fundo.
Não sei se partilham da minha opinião ou não, mas sendo eu um jogador já com mais de uma década de jogo em cima, por várias vezes em conversa com amigos falamos daquele nível memorável que por boas ou más razões ficou para sempre gravado na nossa memória, algo que este jogo nunca conseguirá fazer.
Os controlos do jogo estão bem conseguidos, sendo precisos e com uma opção para os calibrarmos de início de forma a estabelecermos qual o centro do acelerómetro de acordo com a posição na qual nos encontramos a jogar.
Os níveis são, em regra geral, rápidos e interessantes, mas baseiam-se em elementos que já conhecemos de outros jogos que o precederam, não tendo aquela faísca inovadora que nos faz dar grande valor a um jogo. Em termos de dificuldade é bastante acessível de início e na sua maior parte, e a minha maior crítica aqui é o facto de demorar demasiado tempo a se tornar desafiante, pelo que muitos podem-no colocar logo de lado antes de atingirem os níveis que realmente mostram o melhor que o jogo tem. Os níveis que mais me deram prazer jogar foram aqueles que envolviam alvos em movimento seguidos de zonas de atracção/repelimento, os quais exigiam que conseguíssemos jogar com o *timing* correcto em perfeita sincronia com

a

Em termos de dificuldade é bastante acessível de início e na sua maior parte, e a minha maior crítica aqui é o facto de demorar demasiado tempo a se tornar desafiante









aceleração concedida pelo inclinar do telemóvel.
Em termos de som não creio que a escolha de música para os níveis tenha sido apropriada, aparentando novamente ser aleatória, e inclusive do mesmo catálogo sonoro usado para os menus. Se comecei por falar bem desta escolha para os menus, para os níveis em sim é natural que esta não seja adequada, não trazendo algo que contemporize a jogabilidade para o nível em progresso, e não conferindo aquela adrenalina adicional enquanto estamos a contornar obstáculos, algo que seria expectável.
A maneira de aceder ao menu ou pausar/continuar o jogo também não foi a melhor, visto que esta é baseada em toque, o qual tem impacto neste género de jogos, dando origem a um movimento não desejável ao continuar o jogo. Optando por esta escolha de acesso aos menus por toque deveria ter sido colocado um temporizador de alguns segundos para o jogador continuar a posição em que estava e voltar a estar em pleno controlo antes do jogo ser continuado.
Crazy Maze! segue a moda dos *achievements*, sendo que de acordo com a pontuação obtida temos um troféu de ouro, prata ou bronze, o qual em termos de mecânica de jogo é relevante para desbloquear níveis, mas que fica aquém do esperado para aqueles jogadores que gostam de partilhar com os amigos os seus dotes de jogador visto que a partilha apenas pode ser feita via Windows Live, algo que se formos realistas ninguém efectivamente usa. Faltou um claro suporte de divulgação nas redes sociais mais populares.
Em resumo, o jogo não é mau, aliás é bastante superior à grande maioria de "lixo" que se encontra pelo mercado do Windows Phone, mas é algo que se joga uns quantos níveis nos primeiros tempos e que depois cai em esquecimento, substituído pelo próximo jogo que parece ser interessante e o qual descarregamos para o nosso telemóvel. Tirando os problemas que referi da aleatoriedade da música e grafismo dos níveis, que acredito que possa ser algo picuinhas da minha parte, creio que a grande falha do jogo é a sua falta de desafio progressivo, e em especial pelo facto dos níveis não terem um tempo limite para aumentar o stress ao completá-los e forçar o erro humano.

High Score

Longevidade	5
Jogabilidade	5
Gráficos	4
Som	4
Total	**5**

RESUMO

É bom ter:
Bom interface gráfico nos menus;

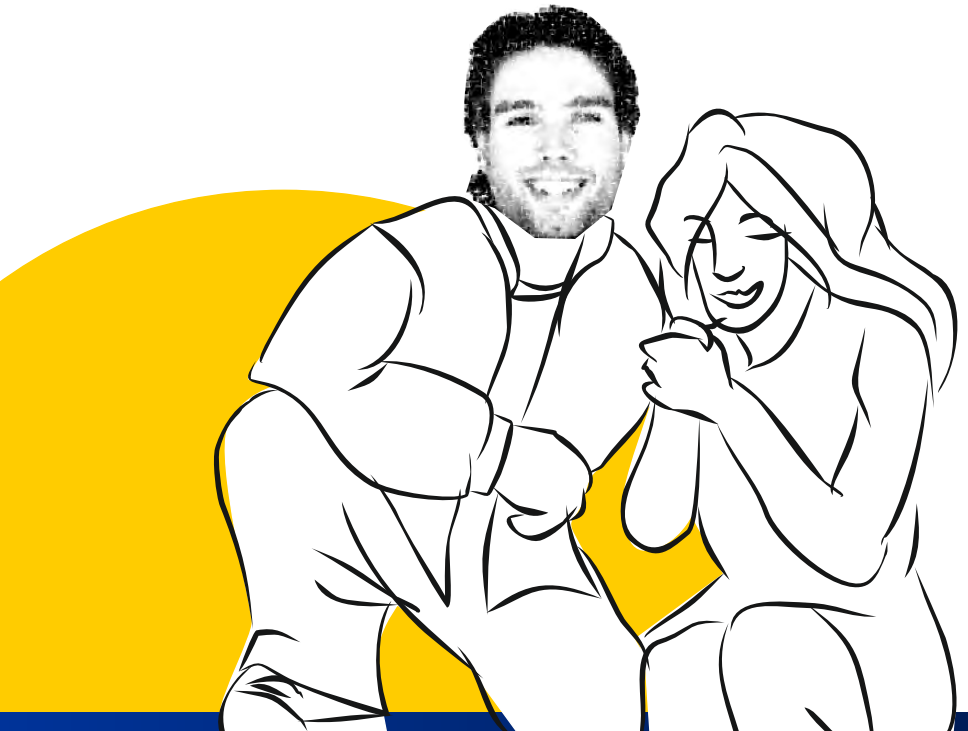
É mau ter:
Falta de desafio.
Níveis pouco ou nada memoráveis.

THE ADVENTURE OF DEAR EXPLORER

Por ***André Santos***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2011

***The Adventures Of Dear Explorer* é assim um daqueles jogos que sempre que nos apetecer está disponível**



Falo de um jogo em flash – segmento já com bastante volume no mercado – que pode ser jogado online além de ter a vantagem de ser gratuito. É uma criação do estúdio português, Vortix, que anteriormente já nos apresentou outros títulos igualmente interessantes como, Mold Rush ou Atomik Kaos. The Adventures Of Dear Explorer foi lançado em Maio de 2011 e é, pode dizer-se, uma mistura de géneros que desde cedo demonstra de forma evidente a sua faceta retro, seja no conteúdo ou na temática. Contudo, não pensem que tal retira alguma da mística do jogo, porque é exactamente o oposto.

É de louvar o minimalismo aparente neste título, a caracterização em cheio de uma época, o som bem ao estilo de 8-bits e uma história simples mas que acaba por nos conseguir cativar. Mas vamos por partes.

A história conta o salvamento de uma cheerleader, raptada por seres malignos, a cargo do seu namorado, um jogador de futebol do liceu com o típico cliché de menino rico, bem vestido, com um corte de cabelo à "tigela" e muita coragem, munido com uma poderosa caçadeira (que pertence ao seu pai). Este "pequeno herói" – nós, portanto – vai ter de enfrentar os mais diversos obstáculos e vilões para conseguir resgatar a sua amada. Apesar de ser uma narrativa

evidentemente simplista, agarra o jogador desde o início, talvez pela sua simplicidade e objectividade.

A jogabilidade é baseada, como referi, em vários géneros e vai buscar inspiração a jogos de puzzles, plataformas entre outros. Cada nível representa um labirinto no qual, além de termos que encontrar as saídas que nos permitem a progressão no jogo, temos também que evitar uma série de situações perigosas – como seres rastejantes ou armadilhas e até personagens perigosas e estranhas. O início é, como se esperava, bastante ponderado que quase resulta num pequeno tutorial (onde inclusivamente nos vão sendo dadas pistas e variadíssimas indicações) mas depressa a dificuldade vai aumentando, sem contudo se tornar demasiado complexa ou frustrante – salvo raras excepções, ainda que para as quais os objectivos nunca se tornem impossíveis de alcançar. Todavia, o jogo exige uma certa habituação, tanto no que diz respeito aos movimentos da nossa personagem, como ao alcance da nossa arma, e até às movimentações dos nossos inimigos. Quanto ao primeiro fica evidente um ligeiro delay, diria mesmo até lentidão, quando o herói se desloca – tal acontece desde o momento que pressionamos a tecla até a personagem se começar a mexer. A caçadeira por sua vez tem munições limitadas e demora um certo tempo a “recarregar”, pelo que apenas conseguimos disparar literalmente um tiro de cada vez, bem como só é eficaz dentro de um determinado alcance. E por fim, as lemas (slugs no jogo) – entre outros, têm um certo padrão nos movimentos, que convém perceber antes de entrar a matar, ou as

O jogo exige uma certa habituação, tanto no que diz respeito aos movimentos da nossa personagem, como ao alcance da nossa arma, e até às movimentações dos nossos inimigos











consequências que se advinham não nos serão nada favoráveis.

A movimentação do nosso personagem é feita a partir das teclas direccionais – apenas cima, baixo, esquerda e direita – ou seja, não existem combinações de cima+esquerda e por conseguinte não existem movimentos na diagonal – e as estas juntam-se o "E" para o disparo, "R" para aplicarmos um golpe, "T" para o ecrã de updates, "H" para a ajuda, "P" para a pausar o jogo e o "Space" para fechar a janela de ajuda, ou também para interacção com outras opções. Ao longo do nível vamos podendo igualmente encontrar moedas, que aumentam os nossos stats, além de poderem implementar upgrades a várias características. Da mesma forma, estão espalhadas páginas de diário que, além de complementarem a história, podem dar algumas pistas no caminho que vamos ter de tomar. Também podemos encontrar t-shirts mas estas funcionam essencialmente como achievements. Além da arma, vão aparecendo aqui e ali outros tipos de itens, como corações (vidas) que aumentam a nossa capacidade de resistência perante os nossos inimigos. Ao todo são dezasseis níveis, e apesar de reconhecer que não se trata de um jogo propriamente grande, é com toda a certeza bastante divertido.

Graficamente The Adventures Of Dear Explorer é um título minimamente equilibrado. Por um lado fica patente um certo aspecto retro e muitas as vezes os pixéis notam-se bastante, mas por outro, e tendo em conta a base flash, não é de todo abusivo e acaba por não desiludir. É no som que mais senti a vertente retro. Composto por uma sonoplastia a relembrar os 8-bits, mas totalmente adaptada a cada cenário ou ambiência, denota um trabalho verdadeiramente bem conseguido por parte de Francisco Furtado, que já é considerado uma referência no campo musical de bandas sonoras para videojogos (Freeway Fury 1 e 2, Beep e Hospital Hustle são apenas alguns exemplos).

The Adventures Of Dear Explorer é assim um daqueles jogos que sempre que nos apetecer está disponível. Simplista mas cativante, engraçado e envolvente é um título que não se deve deixar passar ao lado, ainda para mais se forem apreciadores de jogos flash free to play. Se isso ainda não chegar, então há que ter em conta que se trata de um projecto português – nosso – e que só por tal já vale a pena. É certo que apres[illegible] limitações mas no [illegible] desiludir além de que, em certas partes, consegue mesmo transportar-nos para os espectaculares anos 80.

RESUMO

É bom ter:
Jogabilidade agradável;
Sonoridade que acerta em cheio;

É mau ter:
Alguma lentidão nos movimentos do personagem;
Alguns achievements que acrescentam pouco e que retiram fluidez ao jogo.

High Score

Longevidade	7
Jogabilidade	6
Gráficos	6
Som	8
Total	**6**

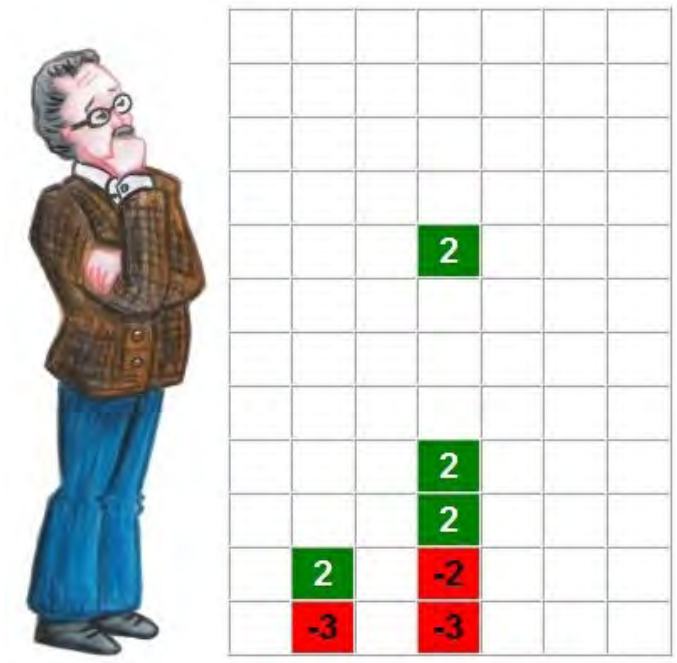
ESCOLA DE MAGIA

Uma escola de magia à portuguesa onde não há lugar para o Harry Potter

Por ***João Sousa***

» **Sistema:** Pc
» **Ano:** 2008

É um tipo de jogo que poderia perfeitamente estar inserido em algo como *BrainAge* da Nintendo



***Escola de Magia* não é o tipo de jogo tradicional que estamos habituados a comentar mas sim um *site* mais próximo do *edutainment*, ou seja, educativo.** Ora começando por aí teremos que ter presente que o objectivo aqui não é apenas divertir mas também ensinar alguma coisa (e não estamos a falar só de magia).
Neste jogo de *browser* acessível em http://pt.schoolofmagic.net devemos começar, como é normal quando se entra numa escola, ir à Secretaria e fazer o registo de utilizador. Este registo é bastante rápido e permitirá guardar a nossa pontuação. Aqui ficamos também a conhecer um pouco mais sobre o objectivo deste jogo, aumentar o nosso Quociente de Magia para nos tornarmos um feiticeiro poderoso. Para isso devemos explorar o castelo/escola e encontrar os mini jogos que irão aumentando a nossa pontuação. Podemos consultar também o Quadro de Honra para saber quem são os alunos com melhores notas, quer dizer, pontuações.
É-nos apresentado então o átrio principal onde podemos clicar para nos deslocarmos para diferentes compartimentos e também observar, por exemplo, o quadro de honra, enviar uma mensagem pelo correio, etc…
Todo o *site* funciona com hiperligações

simples de umas páginas para as outras mas existe alguma sensação de progressão, pois nem todas as portas estão inicialmente abertas nem todos os jogos são acessíveis à partida, o que incentiva a aumentar o nosso nível de magia para poder explorar o castelo na sua totalidade. Relativamente aos mini jogos temos alguma variedade e, como todo o resto do *site*, podem ser escolhidos através da exploração do castelo ou atalhando caminho pelo menu e clicando directamente no que se quer escolher.

Em *Voar sobre Lisboa* conduzimos a bruxa Adozinda pelos céus da nossa capital. A viagem é um pouco entediante, pois o ritmo é um bocadinho lento, mas é interessante cruzar-se com alguns dos marcos de Lisboa, como o Mosteiro dos Jerónimos e o Amoreiras. É curioso saber também que os céus de Lisboa estão repletos de bruxas, ovnis e indianos em tapetes voadores. No último nível a Adozinda leva de boleia na sua vassoura o seu amigo e temos que compensar o peso extra, carregando na seta para cima para aumentar a altitude. É apenas um pormenor mas nota-se que houve trabalho e dedicação na realização deste *shooter* pacífico (pois não disparamos, só nos desviamos daquele estranho tráfego aéreo).

Existem dois jogos de diferenças. O primeiro chama-se apropriadamente *Jogo das Diferenças* e não há muito a dizer: tem que se encontrar as 7 diferenças em várias ilustrações de bruxas, gatos pretos e etc… Se gostam de jogos das diferenças já sabem o que esperar. Quando acedi ao *Jogo das Sereias* é que não pensei que iria ser o mesmo género de jogo mas era, apenas ambientado num tema diferente (as sereias que se banham na Costa da Caparica).

Soma Zero é um dos melhores e mais educativos jogos do conjunto. Traz uma variação interessante do *Tetris* em que vamos empilhando quadradinhos com valores positivos ou negativos e eliminamos as linhas quando a conta vertical for igual a zero. É uma ideia interessante e um bom desafio para as crianças. É um tipo de jogo que poderia perfeitamente estar inserido em algo como *BrainAge* da Nintendo ou até como um *App* individual para *smartphones* e *tablets*.

No *Jogo do Ecoponto,* o fantasma do Alfredo (provavelmente um ex-lixeiro frustrado com toda a população a pôr o lixo no sítio errado) pega no lixo que cai do céu e tem de colocá-lo nos respectivos ecopontos (pelos vistos lá em cima também se faz bastante lixo). É bom para quem ainda não sabe separar o lixo correctamente.

Plantas Carnívoras é uma variação do tradicional *Mastermind*. Neste caso temos que descobrir quais são os ingredientes que as plantas carnívoras querem na sua refeição. É criativo e um bom entretenimento.

Na *Floresta* mais do que um jogo somos convidados a explorar o local e podemos entrar numa tenda e comprar colares a um *hippie* chamado Paul ou então simplesmente vaguear pela floresta dotada de caminhos um tanto imprevisíveis.

Na *Torre* encontramos uma bruxa que não está virada para fazer a dança da chuva mas que gosta de seguir sequências de









Podemos consultar também o Quadro de Honra para saber quem são os alunos com melhores notas, quer dizer, pontuações.

luzinhas… e é isso que se faz neste jogo, ver o padrão de luzes e repeti-lo até fazer chover. Poderia ser um pouco mais desafiante, pois as sequências são pouco complexas.

Em suma, existe bastante para fazer neste castelo além de jogar. Podemos visitar também a Biblioteca e ler alguns contos e na Livraria poderemos até comprar os dois livros da Bruxa Adozinda da autora deste *site*, Sofia Ester.

Este *site* foi criado em 2008, ou seja, há 5 anos (o jogo da *Soma Zero* já está a dar os seus resultados). O seu visual e mecânica de navegação são um pouco datados e poderiam vir a ganhar com a presença de algumas animações e mais trabalho a nível de som nos jogos por exemplo (que é quase inexistente). Por outro lado temos que nos aperceber que o público-alvo são as crianças e penso que as ilustrações e conteúdos serão apelativos para elas.

Em termos de conteúdo educativo não se pode dizer que ensina muito mas o foco parecem ser os jogos, a exploração e o sentido de competição pela melhor nota no quadro de honra.

High Score

Longevidade	7
Jogabilidade	5
Gráficos	3
Som	1
Total	**5**

RESUMO

É bom ter:B astante variedade de jogos e coisas para fazer;

É mau ter: Gráficos e navegação um pouco datados.

Há alternativas: Existem vários jogos educacionais num *browser* perto de si.

PORTUGAL 1111

Não sou propriamente um apreciador do género de estratégia, mas se houve algum título que me deixou curioso, este foi sem dúvida um deles. E tudo porque além de ser made in Portugal é também passado em Portugal.



Por ***André Santos***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2004

Não é todos os dias que encontramos jogos em que a acção decorre no nosso país, e muito menos em pacatas vilas do centro de Portugal. Ainda menos normal é que essa experiência nos transporte para pleno séc. XII e nos coloque frente a frente com Mouros, numa batalha verdadeiramente épica. *Portugal 1111: A Conquista de Soure* é considerado o primeiro jogo de estratégia em tempo real, com intuito comercial, totalmente em português e produzido na íntegra em Portugal. E o que é nacional é bom… ou quase tudo. O seu sucesso deveu-se: primeiro à forte campanha publicitária, com apresentação em vários eventos, nomeadamente direccionados para a temática em questão (como feiras medievais – prolíferas naquela região do país), além de que também esteve disponível numa parceria com a revista "Visão" com um preço irresistivelmente tentador e quase irrisório (tendo em conta os *pricings* actuais) de apenas 9,50€. Como é fácil perceber, foi jogo que não esteve muito tempo nas bancas, tal foi o sucesso da divulgação. O segundo aspecto prende-se com o facto de ter tido a parceria da Câmara Municipal de Soure, além da participação de historiadores da Universidade de Coimbra que deram o seu contributo e, não menos importante, tratou-se de uma criação da empresa de multimédia Ciberbit. Mesmo não parecendo à primeira vista, tudo isto é bastante apelativo, o que acabou por resultar numa boa aposta – pelo menos tendo em conta as exigências que o nosso país abrange. Por outro lado, não posso deixar de reconhecer que sinto uma certa tristeza relativamente à nossa "indústria", pois na verdade a grande maioria dos títulos é baseada noutros de renome, e mais internacionalizados. O que acaba por evidenciar, por um lado, uma notória falta de investimento na área, e por sua vez, alguma falta de ideias ou financiamento que consigam levar avante essas mesmos projectos. *Portugal 1111: A Conquista de Soure* é assim pura estratégia de bom nível, numa vertente portuguesa de *Age Of Empires*, com a mesma temática – mas adaptada ao nosso contexto. A jogabilidade e objectivos são também eles muito próximos do título referido. A história é a típica dentro do género de jogo, para a qual normalmente começamos com pequenos grupos de habitantes, situados numa determinada localidade – aqui Soure – para o qual teremos que criar uma comunidade viável e duradoura, combatendo as incansáveis investidas dos inimigos – neste caso a cargo dos Mouros, além de termos obrigatoriamente que gerir uma sociedade, seja em recursos técnicos ou económicos.

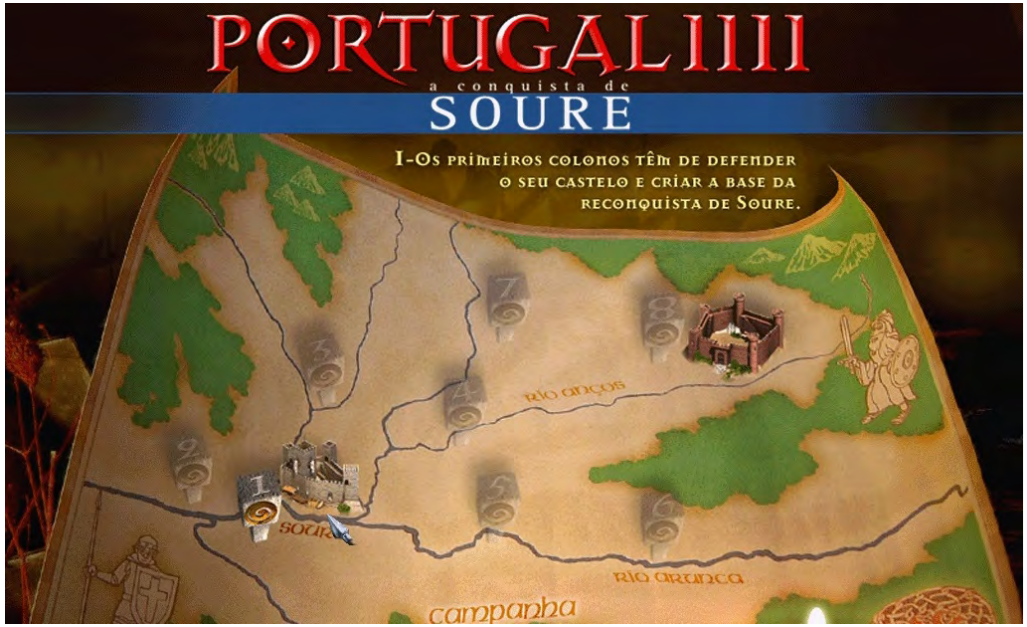
É um jogo bastante intuitivo que recai numa jogabilidade de *point&click* para

escolhermos e ordenarmos quem deve fazer o quê. A mecânica agrada bem como a fluidez nos comandos e movimentações das personagens, à excepção de quando aproximamos o rato às extremidades (à esquerda – por exemplo –para a selecção de unidades) e o cenário movimenta-se de forma brusca, o que se torna imensamente irritante. Tal como já foi referido, começamos o jogo com poucos recursos, dos quais fazem parte um castelo e algumas unidades com poucas capacidades. Relativamente a estas unidades, o que mais me agradou foi o conceito de "fé" – algo que me parece que encaixa na perfeição. É imperativo que esta não atinga valores baixos (o zero significa que os habitantes desistiram simplesmente de lutar), e portanto é necessário manter a fé das nossas personagens bem lá em cima, recorrendo obviamente para tal a um elemento do clero (padres ou inclusivamente idas à igreja) que prontamente elevam os espíritos do nosso pessoal. Todo o avançar da história é feito a partir das nossas conquistas e vitórias. Além das invasões, tem que haver a preocupação em cultivar quintas, construir moinhos, celeiros, etc., bem como muralhas, torres de vigia e castelos, para de forma eficaz conseguirmos proteger as populações. Temos à disposição oito mapas, onde para cada teremos que encontrar um "hot spot", que no fundo é o que define a passagem para o próximo nível e por sua vez permite acrescentar mais vinte unidades ao nosso grupo. Além destes existem dois mapas onde podemos praticar, que tal como nos oito cenários referidos anteriormente, são a "dobrar", já que podemos abordar o jogo sob a perspectiva do povo português, ou do povo invasor – o que na minha opinião é um aspecto muito positivo para os criadores do jogo. A vertente militar é igualmente bem desenvolvida, o que obriga a uma gestão adequada de materiais e formas de estar – e neste campo ajuda o facto de podermos automatizar certo tipo de acções.

Contudo, no meio destes vastos prados medievais, também existem algumas manchas de sangue consideráveis. Uma destas situações prende-se com a automatização referida anteriormente e que infelizmente apresenta alguns *bugs* no funcionamento, o que acaba por afastar o jogador de a utilizar tantas vezes quanto desejaria. Outro aspecto é a carência de realismo em algumas situações, como por exemplo, as torres de protecção mandarem salvas de flechas mais rápidas do que qualquer humano conseguiria, ou até unidades de cavalaria serem mais lentas do que as que se deslocam a pé – e apesar de na versão a que tive acesso isto se verificar, também segundo consta foi disponibilizado um *patch* que resolve este e outros problemas. A somar a isto uma curva de dificuldade – a meu ver – bastante acentuada, acaba por afastar os menos aficionados. O estilo repetitivo inerente ao jogo poderá, é certo, agradar aos fãs, mas vai com certeza igualmente afastar aqueles que não se identificam com a temática. Graficamente, *Portugal 1111: A Conquista de Soure* é agradável, com cenários bem construídos, repletos de detalhe, mas o mesmo já não se pode dizer do retrato das populações, que me pareceu sempre pouco minucioso e nalguns casos até pixelizado. O





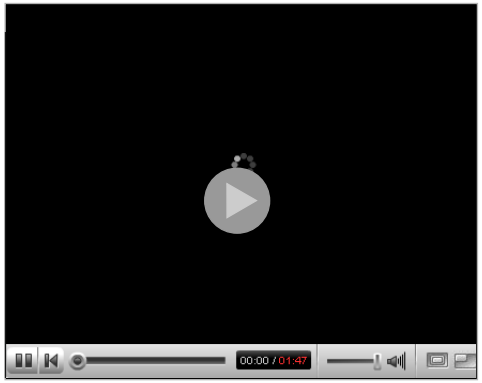












Esta review também foi feita em vídeo! Sim senhor!

som surpreendeu-me pela positiva, gostei de ouvir o português a cada ordem que dava, que apenas peca devido à repetição das ordens, que acaba por as torna cansativas de ouvir. A música enquadra-se perfeitamente, não incomoda e tem vários elementos sonoros típicos da época que engrandecem o jogo.

Portugal 1111: A Conquista de Soure é assim um título interessante e que de certeza agrada aos apreciadores. Se conseguiu fazer com que me convertesse num deles? Efectivamente não, mas não deixo de reconhecer que é um título com as suas mais-valias. Por outro lado, e tendo em conta o ano em que foi lançado, fico com a sensação de que foi deixado um pouco ao abandono, o que é pena. Pelo que vi, seria jogo para conseguir chamar muitos e talvez até, quem sabe, tornar-se mediático a nível internacional. Por outro lado, é este o nosso fado. Temos bons exemplares mas que raramente marcam fora do nosso espaço cultural. Será este exemplo um indício do começo de uma indústria? Humm, não creio.

High Score

Longevidade	6
Jogabilidade	7
Gráficos	7
Som	8
Total	**7**

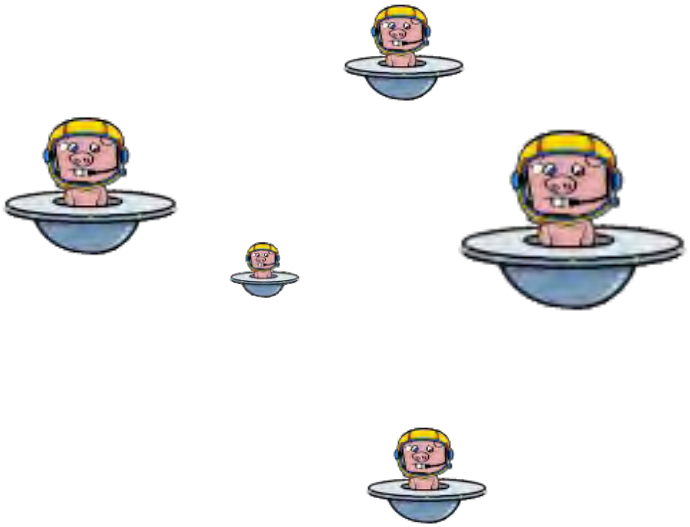
RESUMO

É bom ter:
Jogabilidade, grafismo e sonoridade agradável;

É mau ter:
Curva de dificuldade acentuada; Alguns bugs na jogabilidade; pouco reconhecimento internacional.

Há alternativas:
Age Of Empires

PIGS IN SPACE



Por ***Ivo Leitão***

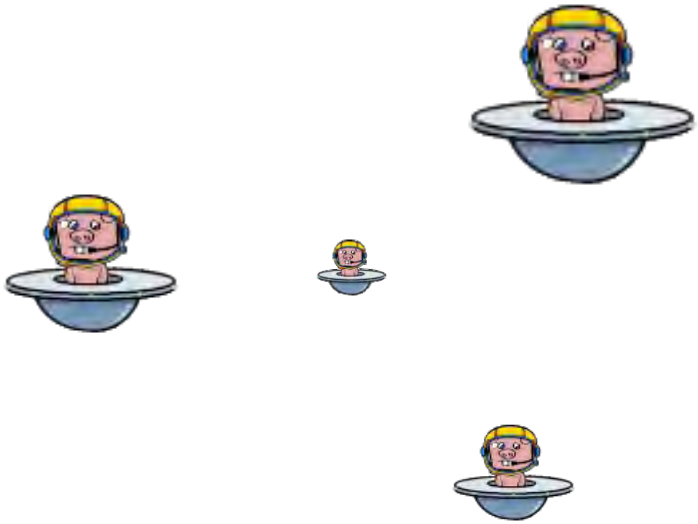
» **Sistema:** Android
» **Ano:** 2012

É certo que o mercado dos *smartphones* tem vindo a ganhar cada vez mais força no seio da comunidade *gamer*. Sejam jogos casuais, conversões de jogos clássicos, jogos mais avançados ou simplesmente *rip-offs* de outros jogos conhecidos, a verdade é que esta abertura do mercado às "apps", deu muita força no seio da comunidade de desenvolvedores independentes, com imensos pequenos jogos a serem desenvolvidos por uma ou duas pessoas. Este *Pigs in Space* é um jogo desenvolvido pelo pequeno estúdio Gato Pinco, que conta já com diversos pequenos jogos disponíveis para *download* na loja Google Play, entre os quais o *Towers*, que apresenta uma jogabilidade idêntica.
E o que consiste então este jogo? Eu diria que é um jogo que foi buscar influências a outros *puzzle games* como

Um jogo bastante desafiante para quem gosta deste tipo de jogos, exigindo mesmo reflexos e pensamento rápido por parte do jogador

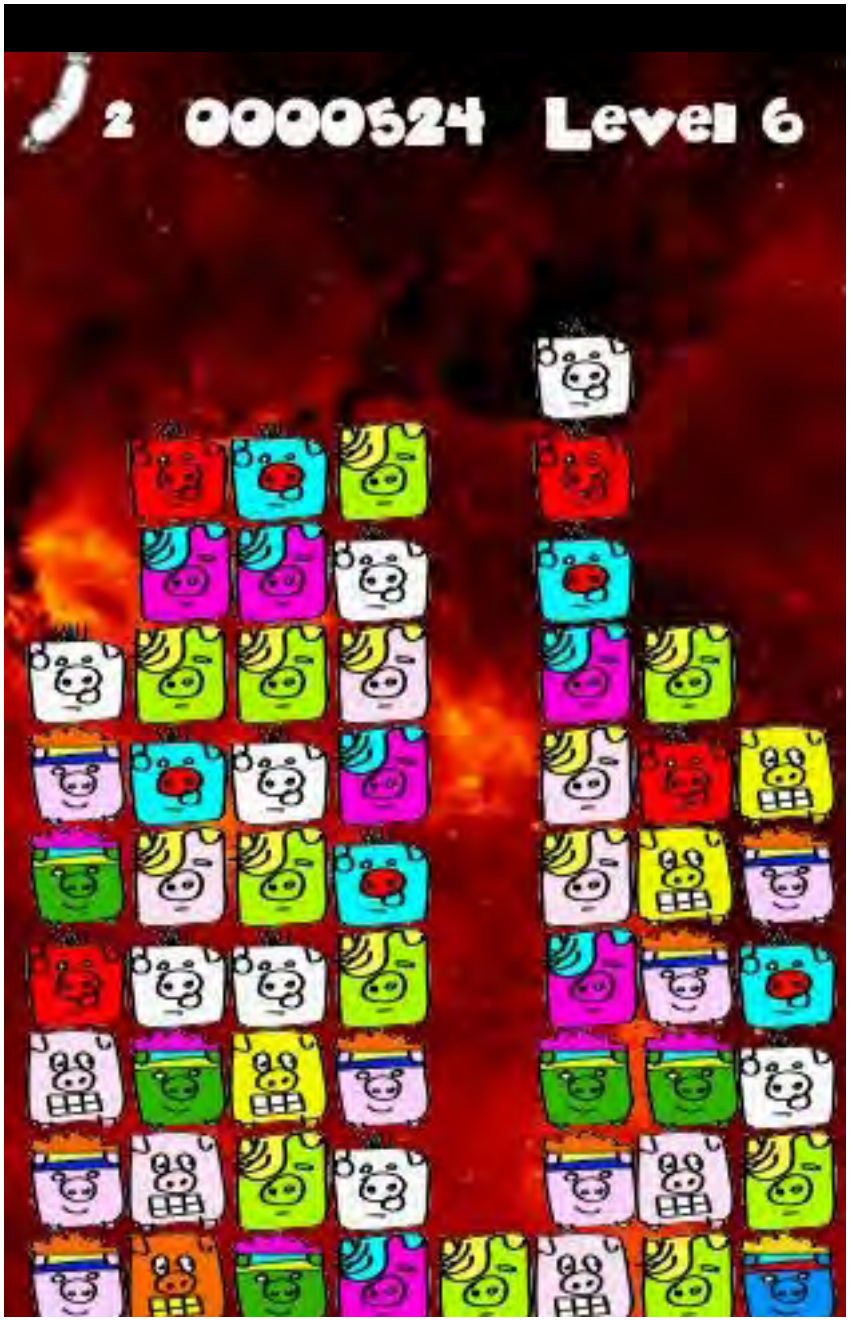
Apenas existe música no menu inicial, com o jogo em si a apresentar os mesmos efeitos sonoros vezes sem conta

Bejeweled ou *Puyo-Puyo*, mas ao invés de manipularmos pedras preciosas ou… *puyos*, controlamos… porcos, acertaram! Cada nível começa com uma série de porcos de diferentes cores ou poses espalhados numa matriz. Com o tempo vão caindo novos porcos em cima dos que já estão em jogo, e como devem imaginar, perde-se uma vida quando algum porco chega a tocar na parte superior do ecrã. Para que isso não aconteça, podemos manipular os porcos 2 a 2, trocando-os de posição entre si, tanto horizontalmente, como verticalmente. Sempre que consigamos formar uma (ou múltiplas) linhas horizontais ou verticais de 3 ou mais porcos idênticos, os mesmos desaparecem, com os porcos acima a preencher os espaços que ficaram livres.
Avançamos de nível ao atingirmos uma determinada pontuação (do primeiro nível para o segundo temos de fazer 100 pontos, do segundo para o terceiro são 200), com a dificuldade a aumentar progressivamente ao serem introduzidos novos porcos da mesma cor, mas cujo desenho é ligeiramente diferente.
Existem também diversos blocos especiais, que tanto podem ajudar no progresso do jogo como atrapalhar. Infelizmente *Pigs in Space* não é um jogo com uma jogabilidade perfeita. Um dos problemas que encontrei é que por vezes eram formadas naturalmente linhas de 3 ou mais porcos idênticos com os porcos que caem, sendo que as mesmas não desapareciam automaticamente, como em diversos outros jogos semelhantes. Aqui temos de









trocar a posição de um desses porquinhos e voltar a colocá-lo no sítio para que o jogo detecte a tal linha que já tinha sido formada. Outra coisa que na minha opinião atrapalhou um pouco a jogabilidade é o facto de não podermos trocar um porquinho e um espaço vazio. Por vezes conseguimos eliminar uma coluna por completo, ficando 2 áreas do jogo completamente separadas até que um outro porquinho caia por lá. Isto, aliado ao ritmo relativamente rápido que o jogo vai colocando novos porquinhos em acção, torna-o bastante desafiante para quem gosta deste tipo de jogos, exigindo mesmo reflexos e pensamento rápido por parte do jogador.

A parte do audiovisual infelizmente poderia estar melhor trabalhada. Apenas existe música no menu inicial, com o jogo em si a apresentar os mesmos efeitos sonoros vezes sem conta. A arte dos porquinhos (e respectivos ecrãs de fundo) faz de certa forma lembrar desenhos infantis que, apesar de achar ter sido esse o objectivo do criador, não é algo que me agrade propriamente.

O jogo está disponível na Google Play em duas diferentes versões: a gratuita e a versão paga com um custo de 0.50€. Seguindo o autor, o que difere nas 2 versões é a não inclusão de publicidade na versão paga, bem como vários outros níveis adicionais. Como conclusão, apesar de existirem outros jogos semelhantes com uma melhor jogabilidade e visualmente mais agradáveis, não deixa de ser um jogo engraçado para se jogar casualmente. O estúdio Gato Pinco apresenta também vários outros jogos disponíveis para *download*, muitos deles sendo *puzzle games* com algumas semelhanças a este, mas também dispõe de outros jogos como *Chicken Soccer Extreme* ou *Crynaldo* (qualquer semelhança com a realidade é mera coincidência). Visto todos os jogos terem uma vertente gratuita, recomendaria a todos os leitores que dispensassem algum tempo para lhes dar uma olhada. Os videojogos portugueses agradecem.

High Score

Longevidade	6
Jogabilidade	6
Gráficos	6
Som	6
Total	**6**

RESUMO

É bom ter:
Porcos e bacon!

É mau ter:
Não ter música durante o jogo; alguns problemas na jogabilidade.

Podem ver esta review em vídeo

MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO

Texto escrito em PT-BR



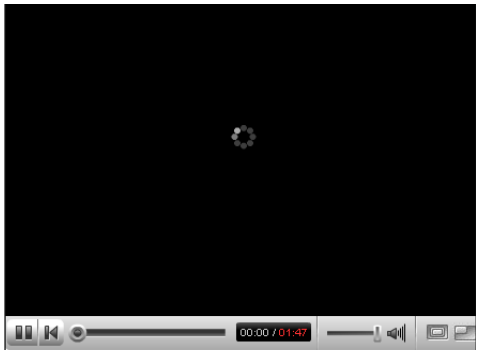
Por ***Releta Lima***

» **Sistema:** Master System
» **Ano:** 1991

A Tectoy foi criada pelo engenheiro argentino Daniel Efraim Dazcal, com a finalidade de desenvolver e produzir brinquedos de alta tecnologia, um ramo até então pouco explorado no mercado brasileiro. A empresa crescia rapidamente, e com isso transforma-se na representante exclusiva da Sega (grande empresa japonesa do mercado de videojogos) do Brasil.

Em 1991 com o sucesso do Master System a Sega estava com boa parte do mercado de videojogos no Brasil. Após a tradução de *Phantasy Star*, a Sega e a Tectoy resolveram lançar jogos com personagens brasileiros, nada mais justo do que os personagens mais conhecidos dos brasileiros, *A Turma da Mônica*, criado pelo Maurício de Sousa, que até então a Tectoy tinha direitos sobre seus personagens.

Mônica no Castelo do Dragão não foi desenvolvido pela empresa Tectoy e o jogo não foi criado do zero mas tratou-se sim duma adaptação de outro já existente criado nos Estados Unidos em 1987 para a Master System, *Wonder Boy in Monster Land*, no entanto pouco conhecido no Brasil, até porque o país nessa época não tinha recursos para criação de jogos.



Após a tradução de *Phantasy Star*, Sega e Tectoy resolveram lançar jogos para o mercado brasileiro com personagens bem conhecidas deste país

No jogo nem todos percebem, mas tem elementos de Jogos RPG



A diferença entre *Wonder Boy* para o jogo da Mônica era mínima, a mudança era apenas nos personagens e no enredo, por sinal muito fraco e os textos eram em português.

A história do jogo é muito simples. Mônica precisa de enfrentar seus medos contra o capitão feio, que é o vilão, e quer se apoderar do planeta Terra. Cabe à dentuça Mônica e seus amigos proteger a Terra deste mal.

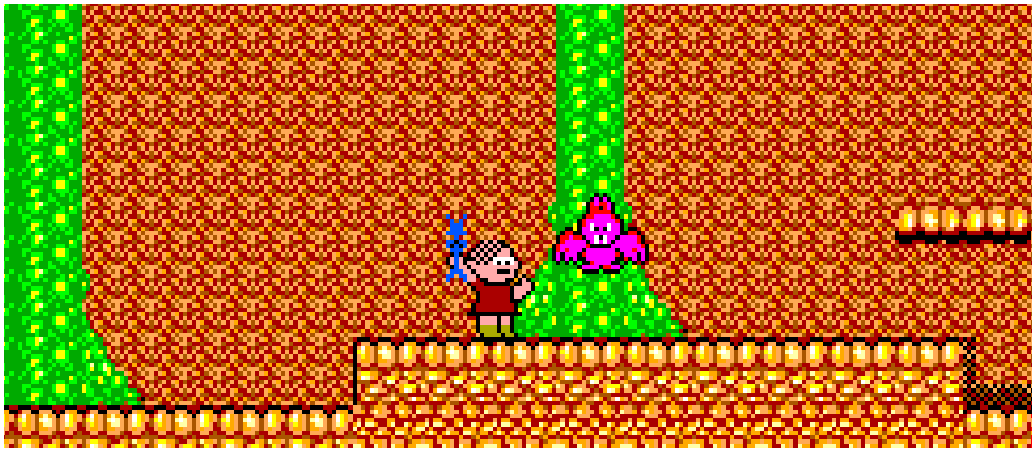
Um ponto desfavorável do jogo é que esse capitão feio só aparece na apresentação e nada mais, e se alguém quiser descobrir quem é realmente (o chefão do jogo) tem que jogar ate ao fim.

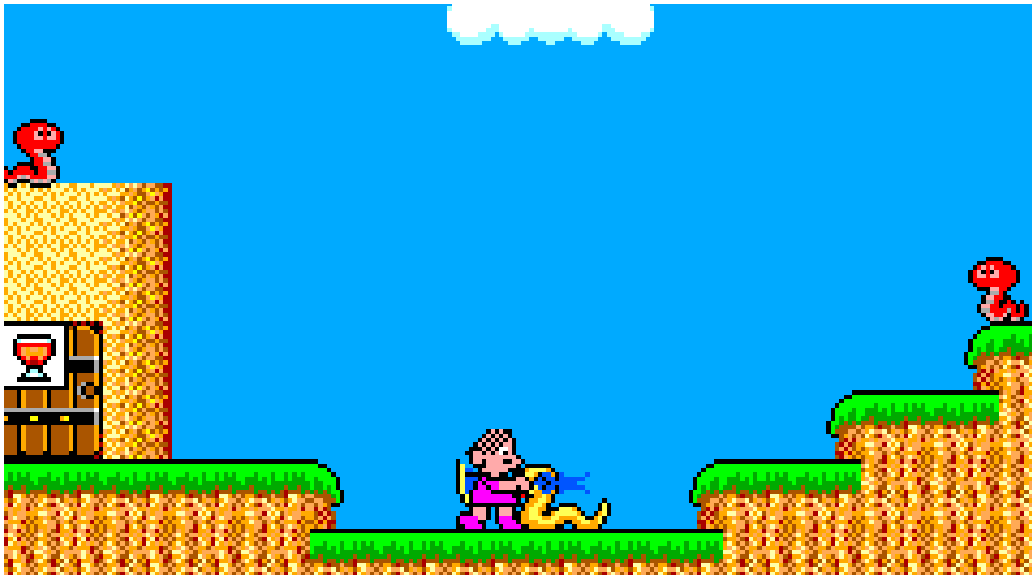
No jogo nem todos percebem, mas tem elementos de jogos RPG, como os RPG de hoje, e também existem muitos labirintos, locais secretos além de itens escondidos. Deve-se de igual modo juntar moedas para as compras de itens como: escudos, botas e amaduras que ajudarão ela a combater o mal. Mas a Mônica não esta sozinha nessa aventura e conta com seus amigos, que lhe vendem alguns itens e que a ajudam a ficar mais forte.

Mônica e o Castelo do Dragão fez muito sucesso mesmo sendo uma adaptação, assim dando futuras continuações do jogo como *Turma da Mônica em O Resgate*, todas baseadas na série *Wonder Boy*. Teve até um título para a Mega Drive, *Mônica na Terra dos Monstros,* mas não teve tanto impacto, por isso não teve continuação nesta consola. Já na Master System foi bem diferente, e o grande sucesso foi tanto, que o jogo teve uma













A diferença entre *Wonder Boy* para o jogo da Mônica era mínima



edição especial da Master System cor-de-rosa e vinha com dois jogos da turma da Mônica na memória.
Poucos personagens brasileiros fizeram tanto sucesso como o jogo da Mônica. Mas existiram varias adaptações para o Brasil como, Chapolin vs Drácula que não é um personagem brasileiro mas sim mexicano, mas era muito querido no nosso país com uma série com mais de 30 anos ainda em exibição e outros exemplos como *Férias Frustradas do Pica-pau*, que também não é um personagem brasileiro, Sapo Xulé, Show do Milhão – que também teve uma consola edição especial e outra portátil para mega Drive – entre outros jogos.
Para mim, como para muitos brasileiros, as historinhas da baixinha dentuça são parte da nossa infância.

RESUMO

É bom ter:
Nada a assinalar;

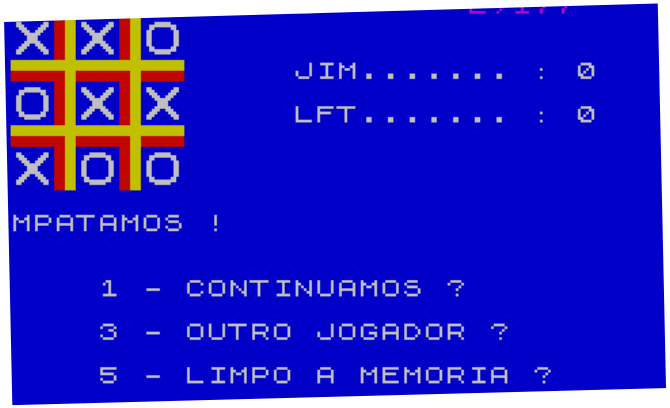
É mau ter:
Cenários muito repetitivos.

High Score

Longevidade	7
Jogabilidade	7
Gráficos	7
Som	7
Total	**7**



JOGO DO GALO



O tão conhecido *Jogo do Galo* agora em versão electrónica! *Agora* em 1983...

Por ***Luís Filipe Teixeira***

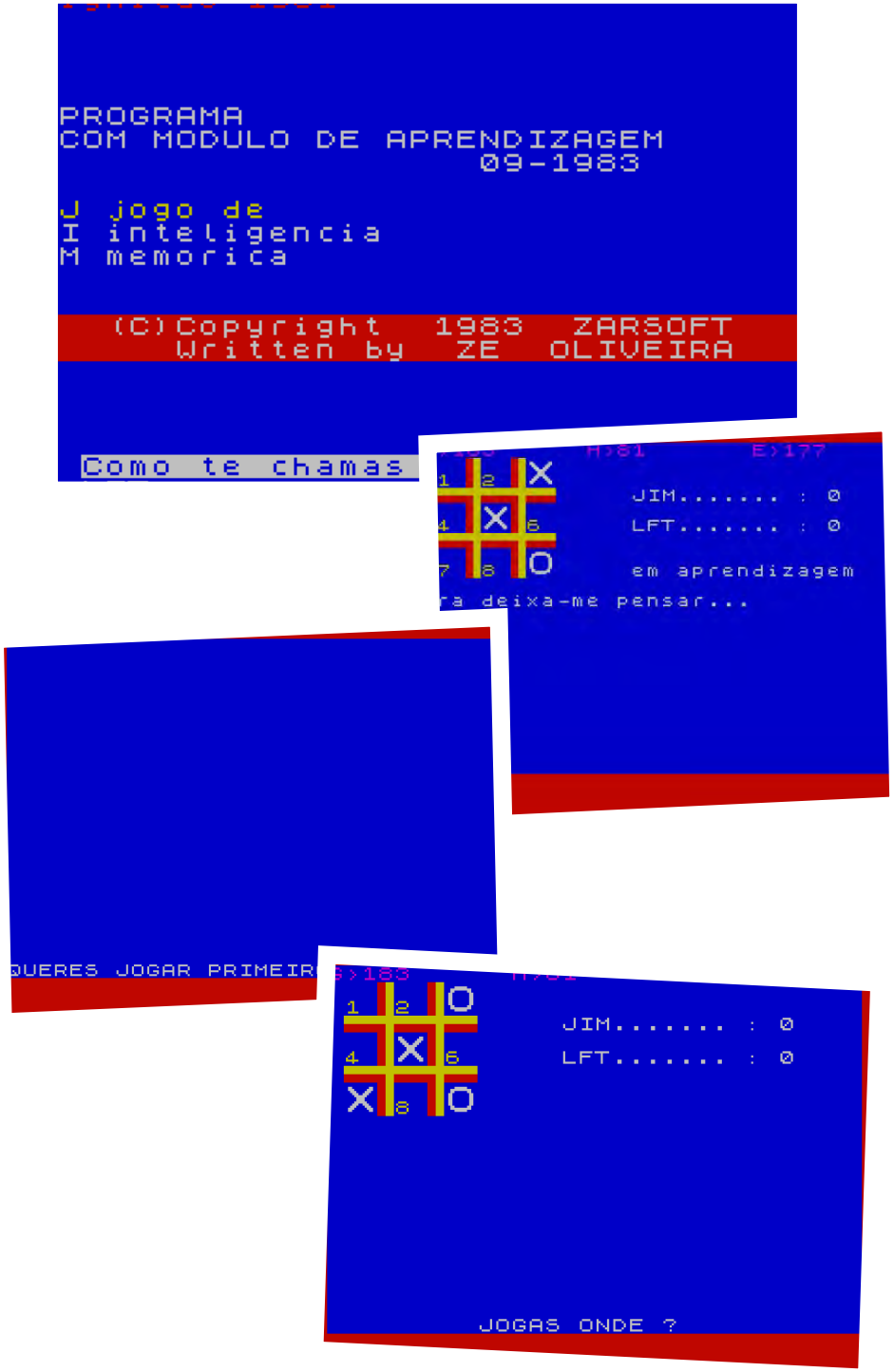
» **Sistema:** Spectrum
» **Ano:** 1983

Para quem ainda não sabe as regras de um dos jogos mais conhecidos de sempre, o *Jogo do Galo*, aqui vai: este é um jogo de duas pessoas em que cada um escolhe um símbolo, o X ou o O. O objectivo de cada um é conseguir, numa matriz de três linhas e três colunas, marcar três X ou três O em linha, quer horizontal, vertical ou diagonal. Os jogadores jogam de forma alternada, portanto, para além de tentarmos ser os primeiros a conseguir juntar os três símbolos, temos também de ter cuidado para evitar que o adversário o consiga fazer primeiro, jogando de forma estratégica.

Como não seria de esperar outra coisa, existem também inúmeras versões electrónicas do *Jogo do Galo*. Decidi focar-me na versão de 1983 para o ZX Spectrum, versão esta que foi criada pelo português José Oliveira e publicado pela editora Zarsoft, e tentar descobrir onde se destacava perante as outras.

Decidi focar-me na versão de 1983 para o ZX Spectrum, versão esta que foi criada pelo português José Oliveira e publicado pela editora Zarsoft

Se nos passou ao lado logo no início quando nos é perguntado o nosso nome (“como te chamas?”), é mais tarde quando aparece a frase “queres jogar primeiro?” que nos apercebemos de algo: o jogo trata-nos por tu (às vezes até menciona o nosso nome no fim de uma frase). Achei isso interessante, pois é revelada aqui uma preocupação em fazer com que o jogador sinta que está a jogar contra outro ser humano. É verdade que este podia ser um jogo daqueles, como se



Por vezes o computador demora mais um pouco a fazer a jogada e diz-nos: "espera aí", "um momento" ou "ora deixa-me pensar".

costuma dizer, que vai directo ao assunto, mas estes pequenos toques dão-lhe charme e incentiva-nos a fazer mais um jogo, evitando o cansaço rápido.
Outro exemplo é quando nos pergunta: "jogas onde?"; ou o meu preferido é quando por vezes o computador demora mais um pouco a fazer a jogada e nos diz: "espera aí", "um momento" ou "ora deixa-me pensar". Não vou revelar aqui as várias reacções do nosso "amigo" caso este perca ou ganhe, mas quando há empate, podemos encontrar, por exemplo, um "desta escapaste!".
Existem três graus de dificuldade, sendo que se optarmos pelo mais difícil, é provável que venham a existir muitos empates (isto se jogarmos bem) como já é habitual no *Jogo do Galo*. Se optarmos pelo mais fácil, bem, o computador comete erros que não lembra a ninguém. É quase impossível perdermos. Este é portanto para a pequena percentagem que ainda não está familiarizada com o *Jogo do Galo*.
De resto, não existe muito mais que valha a pena ser mencionado, o que não é surpresa nenhuma, tendo em conta o jogo que estamos a jogar. A música também é praticamente inexistente. Há, sim, uma pequena melodia na introdução. A partir daí vamos ouvindo uns "bips" durante as jogadas.
Resumindo, esta versão do *Jogo do Galo* é interessante pelo facto do computador ter uma personalidade própria e nos tratar como que se já fossemos amigos de longa data.

High Score

Longevidade	4
Jogabilidade	7
Gráficos	5
Som	3
Total	**6**

RESUMO

É bom ter:
Vários graus de dificuldade; "adversário" com personalidade própria;

É mau ser:
"Apenas" o jogo do galo.

PARADISE CAFÉ







A década de 80 do século passado foi bastante peculiar no modo como a sociedade reagiu à liberdade oferecida pela Revolução. Vários tabus, alimentados pela ainda mentalidade retrógrada da época e pela censura, finalmente caíram por terra, o que deu origem a alguns "fenómenos" de popularidade que ainda hoje são lembrados.



Por ***Daniel Martinho***

» **Sistema:** Spectrum
» **Ano:** 1985

***Paradise Café* é um jogo nacional criado por uma empresa chamada Damatta. Nele controlamos uma personagem sem nome, que deambula pelas ruas de uma cidade em busca de prazer e de ganhar a vida.** Durante o jogo somos abordados por diversas personagens com as quais interagimos e cujas intenções para connosco vão variando com o decorrer do jogo em que, basicamente, temos que responder a cada situação pressionando a tecla correcta que indica qual a acção de resposta iremos tomar.

A verdadeira magia do jogo reside nos temas sexo e drogas, que aqui se tornam o propósito principal da sua criação. O nosso herói tem, no decorrer do jogo, encontros com prostitutas que satisfazem os seus desejos, bastando que tenha dinheiro suficiente, senão… Já lá iremos. Além das prostitutas, encontros fortuitos com polícias, velhotas indefesas (e mesmo a pedir para serem assaltadas/violadas), toxicodependentes e traficantes de armas e de estupefacientes.

Tal como já tinha referido, a temática sexo e drogas é o ponto forte do jogo, na medida em que são apresentados e representados gráfica e explicitamente sem cortes nem censura. E é por isso que toda a gente que o experimentou fê-lo enquanto jovem ou adolescente, tornando-o como algo imemorial, que toda a gente se lembra e relembra com saudades do tempo em que o fez. O seu conceito, a temática do fruto proibido que retratava, as delícias gráficas que fornecia e o facto de ser em português tornavam o acto de o jogar em algo incrivelmente excitante e rebelde. Quantos de nós o faziam, às escondidas, com medo que os nossos pais nos apanhassem em flagrante?

Graficamente pobre, com argumento praticamente inexistente, este jogo continua a dar que falar. No panteão de personagens imortais que alberga é inevitável a referência ao Reinaldo, que tanta risada e alegria proporcionava sempre que aparecia, apesar de o resultado da sua presença não ser favorável ao jogador. Ainda hoje muita gente fala nele sem saber a sua verdadeira origem, que reside neste jogo. A sua má qualidade, aliada ao facto de ser um dos primeiros jogos portugueses a ter realmente um sucesso notável (pelo menos, no nosso país) e a temática sexual/pornográfica fazem com que *Paradise Café* seja algo que, apesar de existir há cerca de 30 anos, continue jovem e a cumprir a sua missão principal, que era a de divertir quem dele usufrui.

P.S. Dão-se alvíssaras a quem provar ter pertencido à Damatta, pois creio que nunca se chegou a conhecer os verdadeiros criadores do jogo.

» High Score

Longevidade	8
Jogabilidade	7
Gráficos	7
Som	0
Total	**7**



PARADISE CAFÉ 2

Por **João Canelo**



Paradise Café ganhou, ao longo da minha vida como *gamer*, um estatuto de clássico máximo. Apesar de nunca ter experimentado o jogo até este ano, os relatos, partilhados por amigos e familiares, criaram em redor do título português um misticismo que poucos jogos conseguiram. No entanto, é um jogo muito limitado, não obstante a plataforma para que foi produzido, existindo poucas situações em que possamos delinear uma verdadeira jogabilidade, quanto mais satisfatória. A nossa vida, como a famosa personagem de *Paradise Café*, é assaltar velhotas, visitar prostitutas e fugir à lei ou ao temível e mítico Reinaldo.
Paradise Café continua a ser obrigatório e é, ainda hoje, um dos videojogos mais conhecidos do nosso país.

PARADISE CAFÉ 3

Por **Gonçalo Neto**



Em 1985 ainda não existia a Internet como hoje a conhecemos, mas o que seria se *Paradise Café* tivesse tido uma exposição mediática maior? Ainda assim, é o jogo português mais famoso de sempre. À semelhança de outras pérolas do submundo da pirataria, há relatos apaixonados de quem o jogou em países como Itália e Rússia. *Paradise Café* é uma lenda, sussurrada entre jogadores *old school* e passada às novas gerações como um ritual iniciático às delícias da promiscuidade 8-bit.
Para quem diz que é um jogo sem moral, prestem atenção ao que acontece a quem não paga as contas... Cucu!



PARADISE CAFÉ 4

Por **Tiago Lobo Dias**



O mais emblemático jogo português para o Zx Spectrum deixou marcas em muitos jovens. Frases históricas fizeram as delícias do petiz português nos anos 80. Possui humor, jogabilidade (alguma), mas o mais importante foi o palavreado, imagens e animações que o jogo nos dava. O pormenor do crucifixo por cima da cama ficou-me gravado na retina; ainda hoje, quando vejo um num quarto, lembro-me do jogo. Quer se queira quer não, a verdade é que foi um marco, não havia ninguém com um ZX que não tivesse jogado este título.

DEMOSCENE N.º10

Por ***Tiago Lobo Dias***

Em mês dedicado ao que por cá produzimos, não quis deixar de transpor o tema para a Demoscene. Fui pesquisar um pouco sobre trabalhos feitos cá dentro e encontrei na Web o Filipe Cruz *aka* "ps" ou "psenough". Este Demoscener surpreendeu-me de imediato por trabalhar com a Farbrausch, grupo bem conceituado e que estimo bastante. Além de estar ligado à Demoscene, tem vários trabalhos áudio e vídeo e é também *software developer*. Sendo alguém que conhece bem o movimento da Demoscene e com o extra de ser português, solicitei uma entrevista, a qual foi imediatamente aceite. Deixo-vos então as perguntas e respostas.

Tiago: De onde veio o teu gosto pela Demoscene? Acompanhaste o nascer das intros no C64? Amiga? ST?
Filipe: Nem por isso. Entrei tardiamente na Demoscene, por volta de 1997, directamente na Demoscene PC. Na altura tinha um 486 e um amigo meu com quem trocava jogos, e que por acaso também andava envolvido na Demoscene, passou-me umas demos. Uma delas a *Second Reality* dos Future Crew. Despertou-me a curiosidade de perceber como eram feitas aquelas coisas e pus-me a ler tutoriais de programação de gráficos.

Tiago: De que maneira estás envolvido? Reparei que tens vários trabalhos áudio, incluindo uma participação com a Farbrausch, grupo que já falei aqui na PUSHSTART. Estás também envolvido na componente gráfica? Código?

Website de Filipe «ps» Cruz

http://www.tpolm.org/~ps/

Filipe: Iniciei a minha actividade como programador, mas descobri rapidamente que o meu interesse estético em fazer demos era diferente da visão dos músicos com quem ia conversando na altura, decidi "portantos" aprender produção de som, que acabou por se tornar um processo de catarse pessoal que continuo a cumprir de vez em quando. Com os anos vai-se conhecendo mais gente interessada em colaborar com a nossa visão estética e foi dessa maneira que acabei a entregar músicas para colaborar com personagens reconhecidas da Demoscene como o *Visualice* dos Farbrausch, o *Pixtur* dos Still e o *Navis* dos ASD. Mas continuo a programar e também organizo ocasionalmente a inércia Demoparty, o único evento da Demoscene em Portugal.



Tiago: Qual a tua opinião sobre o estado do movimento em Portugal? Existe falta de informação/divulgação? Para quem está por fora parece por vezes um pouco *underground*...

Filipe: Tipicamente a malta mais ligada à programação e arte digital já conhece a Demoscene, mas continua a não haver muita gente a participar activamente e os eventos que costumamos organizar não costumam ultrapassar os 30 participantes. Hoje em dia, e algo comicamente, o fórum mais activo da Demoscene Portuguesa é o grupo no Facebook:

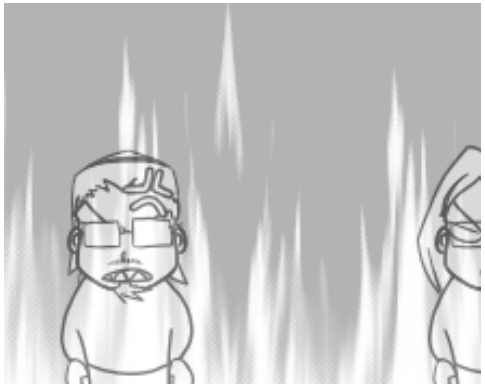
http://www.facebook.com/groups/scenept/

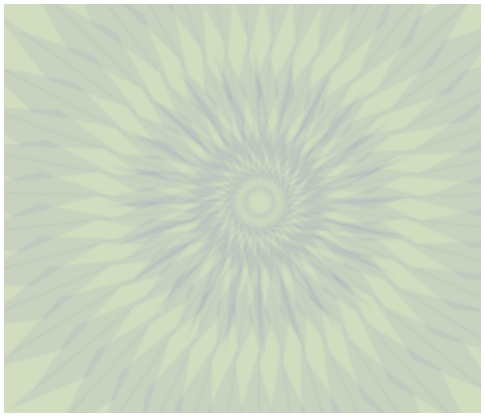
Quando se tem um grupo no Facebook ainda se é considerado *underground*?

Tiago: Achas que esta forma de arte pode derivar para outros caminhos? Temos visto trabalhos audiovisuais fantásticos, por exemplo, num campo totalmente diferente; o Arduino ou Raspberry Pi onde fazem circuitos com centenas de *leds* formando grafismos impressionantes. Ou achas que a Demoscene tem necessariamente de ser no formato computador/monitor?

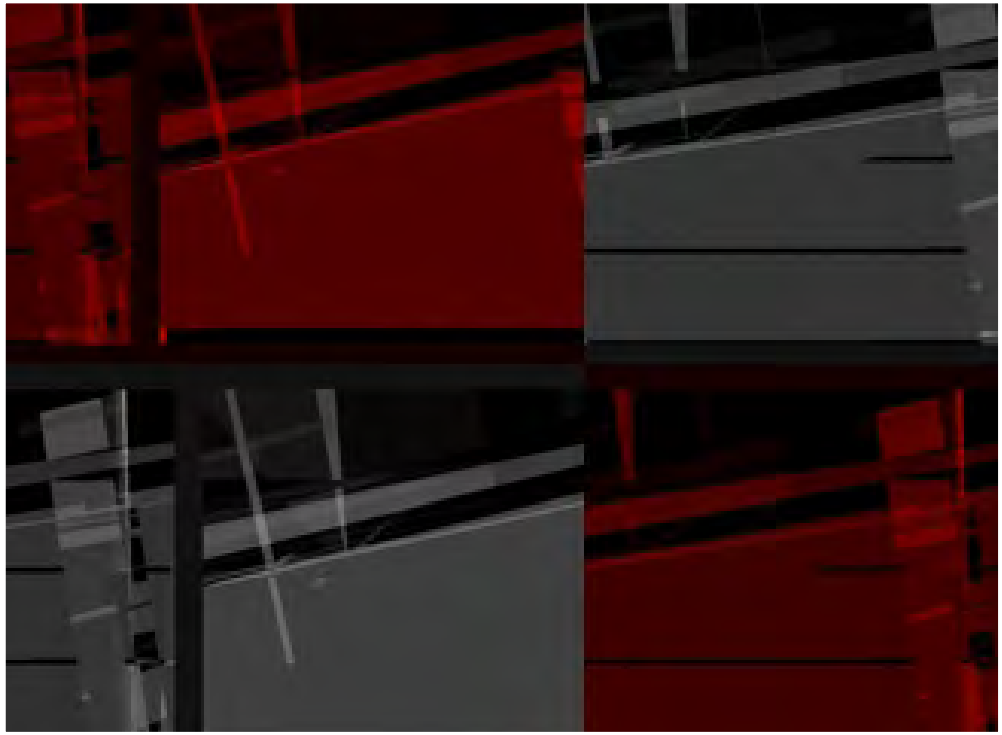
Filipe: Na Demoscene quanto mais esquisita for a plataforma melhor. O

Tenho um ZX Spectrum a apanhar pó algures, foi a máquina onde aprendi a programar, na altura não conhecia a Demoscene mas continua a ser a minha plataforma retro favorita. Mas como não sou racista quando dou um salto à pouet também sigo as releases do C64, Amiga e Atari.





conceito da Demoscene é demonstrar duas coisas. Em primeiro lugar demonstrar a criatividade do artista / músico / programador. E em segundo demonstrar as capacidades da máquina ou plataforma. Quem é pioneiro em fazer demos para novas plataformas leva pontos extra. Inclusive nos eventos lá fora há tradicionalmente uma categoria nas competições que é dedicada exclusivamente a demos para outras plataformas para além das habituais (PC, Amiga, C64). A Demoscene sempre teve uma forte ligação com a malta das electrónicas DIY, *reverse engineering* e afins.



Tiago: Tens computadores Retro? C64, Amiga, Atari ST? Quais os que te marcaram?
Filipe: Tenho um ZX Spectrum a apanhar pó algures, foi a máquina onde aprendi a programar, na altura não conhecia a Demoscene mas continua a ser a minha plataforma retro favorita. Mas como não sou racista quando dou um salto à *pouet* também sigo as *releases* do C64, Amiga e Atari. Hoje em dia a grande maioria das demos acabam sempre no YouTube, por isso nem somos obrigados a instalar um emulador para conseguir ver o que se anda a fazer. Já agora fica a nota que muitos demosceners consideram ser um sacrilégio usar emuladores, o *hardware* real é sempre melhor, é pena ser menos prático.

Tiago: Diz-me duas demos que consideres muito boas, uma retro e uma actual, para deixarmos um *link* para os leitores.
Filipe: Uma demo antiga que é essencial conhecer é a *Secret Life of Mr. Black* dos *Orange*.
Algo mais recente sinto-me dividido entre a *Spacecut* dos CNCD e a *Metamorf II* dos *Satori*. Ambas lançadas na Assembly 2012 e com estilos completamente opostos. A *Spacecut* puxa os limites das placas gráficas mais recentes, tem uma introdução fantástica e efeitos

DEMOSCENES

Spacecut - CNCD (Assembly 2012)
http://www.youtube.com/watch?v=7PHFz6PHWw4

Metamorf II - Satori (Assembly 2012)
http://www.youtube.com/watch?v=fsSvbsKEhDs

Secret Life of Mr. Black – Orange (Assembly 1997)
http://www.youtube.com/watch?v=ZR2KBDa7lAg



belíssimos. A *Metamorf II* pelo contrário é algo completamente feio, sujo e mau. Tem o estilo inconfundível dos Satori, que insistem em utilizar *software rendering* numa altura em que já toda a gente e a sua mãe, se programar gráficos, usa *shaders*. Mas apesar da *Metamorf II* ter um aspecto completamente anti-comercial, ela transparece uma honestidade criativa única queque se torna fascinante. Não é para todos os gostos mas acredito que vale mesmo a pena ver.

BQ Edison WI-FI 16GB

TABLET

Por ***André Santos***



RECOMENDADO

+ Design atraente
+ Performance
+ Preço competitivo
+ Qualidade concepção
- Camera digital
- Saída de audio

Depois da análise ao tablet da BQ modelo Maxwell Plus (disponível na edição Nº28), surgiu agora a oportunidade de analisar a versão Edison Wi-Fi 16GB – mais direccionado, a meu ver – para uma componente visual.

O objectivo continua a ser encontrar uma solução que reúna o consenso à volta dos seus utilizadores mas que ao mesmo tempo apresente um preço convidativo e acima de tudo à medida da maioria das carteiras.
E também eu devo confessar que da marca conhecia muito pouco (http://www.bqreaders.com/). Após a nossa análise anterior, comecei a pesquisar de forma mais aprofundada, a seguir o site bem como o fórum, e a tentar obter feedback por parte dos utilizadores. Um dos locais que passei a ler com atenção foi o fórum (http://foro.bqreaders.com/) que vem confirmar que, além de ser um "ponto de encontro", é também um local onde se podem tirar muitas dúvidas, e ainda para mais em português.
Sabemos também que será sempre impossível agradar a todos, é um facto. Por outro lado, contra factos não há argumentos e desta feita fica evidente que o BQ Edison Wi-Fi 16Gb é um tablet perfeitamente ao nível da "concorrência". Assim, e olhando para um dos factores a que tendencialmente mais atenção damos, este tablet tem o preço de 199€, que é consideravelmente menos do que outros com características semelhantes. No que respeita ao processador vem equipado com a tecnologia generalizada e já presente no modelo visto anteriormente, um dual core Cortex A9 a 1,6 GHz, com 1GB de RAM. Para os menos entendidos nestas andanças, é como basicamente dizer que é um tablet que está para as curvas e raramente se queixa. Do que experimentei praticamente não senti atrasos, *delays* ou até arrastamento, sejam nas aplicações como no próprio ecrã, o que é o mesmo que dizer que corre a grande maioria das aplicações sem problema. O mesmo se passa

BQ Edison WI-FI 16GB

TABLET

Por **André Santos**

com os jogos, para os quais apenas os mais pesados e exigentes começam a apresentar alguns constrangimentos.
No que respeita ao ecrã, de 10,1" e uma definição máxima de 1280x800, é evidenciada uma qualidade visual bastante agradável e praticamente irrepreensível. É impressionante o detalhe na visualização de filmes, principalmente se estes forem em HD e tiverem pouca compactação. Ainda relativamente a estes é também de louvar a vasta lista de formatos compatíveis, inclusivamente para as legendas, que de igual forma lê praticamente tudo, sem levantar questões. O ecrã deste modelo Edison apresenta ainda uma função multitáctil capaz de detectar até 10 pontos em simultâneo. Contudo, as cores podiam ser um pouco menos esbatidas, e na minha opinião fica a faltar um controlo automático de brilhos, ainda que manualmente tal seja possível.
Já sonoramente é mais difícil de classificar este tablet. A qualidade do áudio é globalmente boa, mas em ambientes com algum ruído, o som que sai pelas colunas (que ainda para mais se encontram na parte traseira do equipamento) faz com que seja pouco audível e obriga à utilização de *phones*. Fora este tipo de ambiências, bem como através dos auscultadores, devo dizer que fiquei bem impressionado com a sonoridade e a definição do mesmo, tanto a nível de graves como agudos, sendo que a maior perda nota-se nos médios.
Relativamente à conectividade corresponde q.b. e o que apresenta dá perfeitamente para gerirmos o nosso tablet sem grandes problemas. À parte da falta de podermos utilizar um cartão SIM, apenas disponível no modelo 3G (que tem custo de mais 50€), e da respectiva mensalidade desse mesmo cartão, existe já no fórum informação sobre a possibilidade de se utilizar uma *pen* de banda larga – o que devo confessar que me parece extremamente útil e bem pensado. Apesar de não ter testado, fiquei seriamente tentado a experimentar e apenas não o fiz por não ter conseguido arranjar uma *pen* para ensaiar. Também ainda não existe GPS, mas temos a ferramenta de Google Maps, que em última análise já pode ajudar. Ainda relativamente ao GPS, não lhe reconheço grande utilidade neste contexto, tendo em conta as dimensões e praticabilidade na maneabilidade do tablet, mas aceito que para muitos seja uma opção a acrescentar. A entrada mini USB OTG (on the go) e para a qual já vem um cabo é a solução ideal para importar, exportar informação, e ligar outras formas de *backup* (através de adaptador), sendo ainda possível recorrer ao Bluetooth, que pelo que experienciei é também bastante intuitivo, na activação e partilha de dados, além de rápido. Existe de igual forma uma entrada HDMI, que apesar de também requerer um adaptador é o ponto alto deste modelo, tamanha a qualidade e definição que demonstra, por exemplo, num ecrã preparado para alta definição. Por fim temos ainda a possibilidade de alargar a capacidade que apresenta de origem, 16GB, dependendo do cartão micro SD que lhe colocarmos. Poderá parecer pouco, se



O Tablet possui uma elegância distinta e ergonomicamente é confortável



BQ Edison WI-FI 16GB

TABLET

Por **André Santos**



Um ecrã generoso facilita imenso a leitura de revistas digitais, tal como a PUSHSTART



É impressionante o detalhe da visualização

pensarmos no actual paradigma das capacidades de armazenamento, mas tendo em conta a utilização que se pretende dar ao equipamento, esta é a meu ver mais que suficiente. Da mesma forma todo o interface é bastante *user friendly* e, mesmo para os utilizadores menos experientes, como era o meu caso, não oferece grande ou nenhuma resistência.

Esteticamente é apelativo, com uma sensação de toque agradável – na parte traseira o material rugoso ajuda à aderência – e além de ser ergonomicamente adequado, apresenta um aspecto robusto. Por outro lado, e tratando-se de um equipamento que pretende ser manipulado apenas por ecrã táctil, sofre do mal genérico deste tipo de equipamentos – sendo que fica rapidamente preenchido com dedadas, o que praticamente obriga à aquisição de uma *pen*. Ainda assim eliminar tal é difícil (leia-se aliás impossível)!

Tirando estes pequenos apontamentos, é fácil deixarmo-nos agradar pela aparência e funcionalidades do BQ Edison Wi-Fi 16GB.

Quanto à autonomia, verdade seja dita: nunca é suficiente, precisávamos sempre de mais. E é nos jogos que a bateria Li-on 6400 mAh evidencia a falta de mais uns *miliamperes/hora* que resultassem num maior tempo de diversão. Por outro lado, na visualização de vídeos é *relativamente* económica e, se não puxarmos pelo brilho (o que também se aplica às restantes aplicações), temos cinematografia para várias horas. Já com o Wi-Fi ligado o consumo é substancialmente maior, o que por vezes obriga à desactivação do mesmo, para economizarmos ao máximo.

Como pontos negativos, não posso novamente deixar de indicar a qualidade das câmaras disponíveis – uma frontal e uma traseira. Ambas apresentam-se com pouca definição/ detalhe, e ainda que pessoalmente não lhes reveja grande utilidade, reconheço que possa ser um *handicap* para outro tipo de utilizadores. Outro aspecto que me pareceu estranho foi o facto de termos que sair de determinada aplicação (leitor de vídeos) para, por exemplo, visualizarmos um email do qual recebemos um alerta de chegada. Este *multitasking* é bastante pertinente e foi com satisfação que o experienciei após uma simples actualização ao sistema operativo, passando a ser possível visionar o filme num ecrã de menores dimensões mas que me permite interagir com as restantes funcionalidades do tablet.

Em síntese, um tablet verdadeiramente à altura das exigências, principalmente tendo em conta a variada oferta neste segmento. Com um ecrã generoso, um processador capaz de suportar a generalidade das ocorrências, e acima de tudo, um preço altamente atractivo, não creio ser possível pedir-se muitos mais. Recomendo vivamente.

DSLR
NO ANDROID



Por ***Tiago Lobo Dias***

Para um adepto da fotografia, como eu, os factores mobilidade e backup são importantes. Vivo aterrorizado com a ideia de ir de férias e no último dia o cartão dar um erro e perder as fotos todas, ou então que me roubem a máquina. Existem algumas soluções para minimizar o ficar sem fotos (esquecer o roubo em si) sendo a mais prática levar vários cartões e ir mudando; assim se um der o badagaio, não se perdem as fotos todas. Outra solução é levar um portátil e descarregar as fotos diariamente. Óbvio que vai envolver mais peso, mais espaço e mais uma preocupação. Deixar o portátil no hotel, será que o gamam? Uma solução para isto tudo, e que ainda nos dá uns extras, é um simples telemóvel ou tablet. Hoje em dia muitos possuem uma porta USB OTG que permite ligar dispositivos como um rato, um teclado, uma PEN e.... isso mesmo, uma máquina digital. E a razão não é apenas o backup de fotografias, vai bem mais longe a sua utilidade, pois permite visualizar as fotos que já tirámos e também controlar quase todas as funções da máquina.

Antes de tentar fazer as ligações é importante verificar se tanto a máquina como o telemóvel/tablet permitem tal coisa. A câmara terá de ser digital, as DSLR normalmente dão, mas nem todas, e os dispositivos Android terão de ter uma porta USB para dados. Se for OTG deverá dar, senão, só mesmo testando. Além do hardware o permitir, a versão do Android poderá não ter drivers que o permitam fazer, foi o meu caso onde só com uma actualização de firmware o consegui fazer.

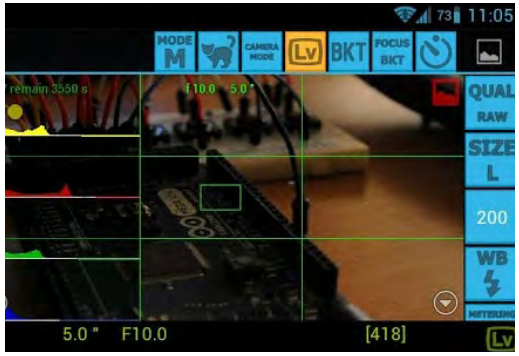
Assumindo que temos o hardware necessário, passemos às ligações: para começar necessitamos preferencialmente do cabo de dados original da câmara (mas pode funcionar com outros). Este cabo normalmente é USB macho de um lado e mini USB macho no outro (pode ter outros formatos). Este último liga na câmara e o USB macho vai ligar ao telemóvel ou tablet. Muito provavelmente não vão ter a porta em USB normal mas sim em formato *mini* ou *micro*. Vão necessitar de um adaptador de mini USB fêmea para USB fêmea "normal". Estes adaptadores deverão estar à venda nas lojas da marca ou então no *ebay* a preços muito em conta. Já com o adaptador e o cabo ligado o tablet/telemóvel irá detectar um dispositivo USB de armazenamento. Sem nenhum software de controlo da câmara instalado as opções disponíveis serão apenas de transferir ou visualizar as fotografias, tal e qual se tratasse de uma PEN. Agora com o software adequado, upa upa, a história é outra! Existem alguns softwares disponíveis e gratuitos, eu aconselho o "DSLR Dashboard" via Google Play que me parece bastante bom, embora existam outros com bom aspecto. Depois de instalado, quando fazemos a ligação com o adaptador + cabo e ligamos a máquina, o Android vai reconhecer o dispositivo e perguntar se queremos correr o dito programa ou se queremos ver as fotos da máquina via software de raiz Android. Escolhendo executar o programa, arrancamos para o mundo do controlo digital.

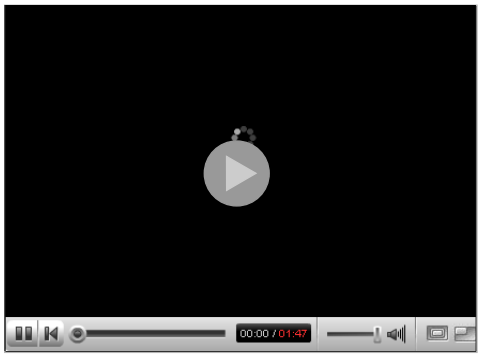
O software é simples de usar mas tem um detalhe para funcionar que alerto

já: depois de executar o programa a câmara é detectada mas muito provavelmente não a conseguimos comandar de imediato, será necessário ir às opções e fazer um “Close connection” seguido de “Search for camera”. Assim, ele fecha a ligação e inicia uma nova, metendo a câmara a funcionar. Estando já tudo pronto a trabalhar, o conceito é o de sincronização bidireccional, que passo a explicar:
A aplicação permite mudar as configurações da máquina via botões; por exemplo, mudamos o ISO de 200 para 400 e o software informa a máquina do novo valor que esta vai receber e actualiza. Se olharmos para o visor da máquina, reparamos que ficou com 400, mas por outro lado podemos mudar na máquina por exemplo dos 400 para novamente 200 e desta vez o sentido é ao contrário. A máquina informa o tablet/software que o novo valor é 200 ao que este actualiza no ecrã. Em resumo, se mudarmos um valor de um lado, o outro vai assumir o novo valor. E isto é válido também para a abertura, velocidade do obturador, balanço dos brancos, exposição etc.. Depois de termos as configurações que queremos, temos o botão de disparo no software que obviamente faz tirar a fotografia. Mais uma vez pode ser dado o comando pela própria máquina. Com a fotografia tirada podemos visualizá-la no tablet, onde temos inclusive a opção da fotografia ficar logo gravada neste dispositivo. Vantagens disto tudo? Imaginem por exemplo fotografia macro, onde estão a preparar tudo para tirar uma foto a um objecto pequeno com boas luzes à volta, a focagem já está feita, e querem testar determinada abertura; podem assim confortavelmente a uma certa distância alterar os parâmetros da máquina e ir vendo o resultado dos ajustes em tamanho grande (caso do tablet) sem estar a mexer na câmara. Visto o cabo não ser caro, até podem arranjar um com alguns metros para meter a câmara à espera de um animal e à distância para não afugentar o bicho ao tirar a foto. Com mais que um metro e meio pode ser difícil arranjar o cabo, mas nada que não se possa fabricar em casa, basta comprar os terminais, fio e fazer um trabalhinho com o ferro de soldar. Se quiserem saber mais sobre criar cabos podemos dar umas dicas. E pronto, espero que tenham gostado da ideia e que a usem, pois vão ver que dá muito jeito.

Nota: é muito difícil responder se determinado telemóvel, tablet ou câmara fotográfica funciona neste sistema. É sempre necessário testar. No nosso caso, o teste foi efectuado com um Tablet BQ Maxwell Plus com Android 4.1.1 ligado a uma câmara Nikon D70.

Podem ver este tutorial em vídeo










REVISTAPUSHSTART.COM
Música e videojogos!
Em Abril