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

PUSHSTART

13.0
GRÁTIS | FREE

WWW.REVISTAPUSHSTART.COM



Apontar, clicar e matar, Portugal finalmente tem o seu Dune 2!

Deus Ex: Human Rev.

Escolhas difíceis criam grandes jogos, e não há nada como desafios morais em videojogos!



Commodore *PET*

A revelação de 1977 e a verdade escondida do primeiro computador pessoal



Dungeon Siege!

Do Céu ao Inferno: *Dungeon Siege* perde toda a sua mística neste último título da franchise, ficando totalmente irreconhecível.



PUSHSTART #13

Coordenação Editorial
Jorge Fernandes, Ivan Flow.

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

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

Projecto gráfico
IvanFlow/FlowDesign.

Marketing
Tommaso Veronesi [marketing@revistapushtart.com]

email [sugestões]
info@revistapushstart.com

Website
www.revistapushstart.com

Periodicidade
Mensal.

Edição
Volume 13, de Outubro de 2011.

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

CONHECE A NOSSA EQUIPA E AS SUAS EXCENTRICIDADES MENSAIS



Tiago Lobo Dias

A jogar:
The Dig (1995), Fallout 3

A ler:
A história do *Atari ST* e guerras *ST/Amiga*. Fotografia (macro)



Luís Filipe Teixeira

A jogar:
Amnesia: The Dark Descent, a ressureição do verdadeiro *Survival Horror; Final Fantasy I, a conhecer a origem da saga...*

A ler:
As análises dos 500 filmes 5 estrelas da *Empire; O Cemitério de Praga,* a mais recente obra de Umberto Eco.



Jorge Fernandes

A jogar:
Okamiden, beleza pura, *Grand Turismo 5*,excentricidade virtual ao volante

A ver:
Suits, genialidade e muito humor ao usar a lei a nosso favor, *Thundercats 2011,* nostalgia pura,*Steins Gate,* brilhante abordagem às viagens no tempo.



Ivan Flow

A jogar:
League of Legends [add me: Thyrn] e *Mario Kart DS* modo battle [carapaças e bananas para toda a gente].

A ver:
That 70's Show, leve comédia para dias intensos!



Tommaso Veronesi

A jogar:
League Of Legends [add me: ScoutZ KnightZ] e *Battle Field Bad Company 2* [add me: ScoutZ].

A criticar:
Microsoft Windows mobile 7 - Porque perdes-te pelo caminho MS?



Margarida Cunha

A jogar:
The Legend of Zelda – Ocarina of Time. Ocasionalmente, *Super Smash Bros. Brawl,* para matar o vício.

A ouvir:
Agua de Annique



Diogo Cunha

A jogar:
Assassins Creed Brotherhood.

A ouvir:
Harmony of a Hunter [banda sonora comemorativa dos 25 anos de Metroid].



O mundo dos videojogos em Outubro

Ano: 2011

Por ***Margarida Cunha***









Outubro é sempre o mês mais tenebroso do ano. O sol desaparece mais cedo e a noite mais demorada solta a imaginação. É o mês do Halloween, que cada vez ganha maior expressão em Portugal.
Esqueçam os disfarces óbvios de vampiros e bruxas e voem um pouco mais alto: o *merchandising* de *Angry Birds* inclui agora uma linha de *costumes* para bebés, crianças e adultos.
O início do mês trouxe também dois grandes eventos: o *Iberanime*, no Porto, e o ***MyGames Samsung***, em Lisboa. A PUSHSTART esteve lá e traz-vos as reportagens completas na próxima edição. Para já, podem admirar as nossas fotos no Facebook.
Agora que já terminaram o ***Legend of Zelda Four Swords: Anniversary Edition*** – uma pequena gratificação da *Nintendo*, comemorativa do 25º aniversário da saga – podem finalmente dedicar-se a um dos grandes lançamentos do mês: *Dark Souls*. Uma espécie de sucessor de *Demon's Souls*, já tinha deliciado os críticos que tiveram a oportunidade de o admirar na *E3*. Quem já experimentou diz que o nível de dificuldade é ainda maior que o do seu predecessor e que, portanto, gamers pouco familiarizados com RPGs poderão achar a experiência frustrante. Ainda assim, é descrito como sendo altamente viciante, o que talvez explique os resultados de um estudo divulgado pelo *Divorce Online*. Analisando os motivos que conduzem à separação – e das mulheres que apontam "comportamento irracional" como motivo – 15% da responsabilidade é atribuída aos videojogos. Os "culpados" são geralmente ***World of Warcraft*** e *Call of Duty.* No entanto, os especialistas acreditam tratar-se de um sintoma mais do que de uma causa. Acrescentam ainda que os homens encaram os videojogos como um escape. Ora, a avaliar pelas 3 milhões de cópias que *Gears of War 3* conseguiu vender só na semana de lançamento, temos uma fatia significativa da população masculina sob forte pressão...
Numa altura em que o 3D invade os ecrãs das nossas consolas portáteis e dos nossos cinemas, um estudo do site *Playr2.com* veio revelar que não se trata de uma aposta ganha. Isto porque mais de metade dos 1000 entrevistados não revelou grande interesse no 3D nas consolas de próxima geração, tendo 44% dessa metade considerado a tecnologia desnecessária. Talvez seja por isso que haja ainda uma forte aposta nos colossos dos anos embrionários dos videojogos.
Os amantes de *Commodore* podem agora desfrutar de uma novidade: o ***C64 Forever 2012 Plus Edition***. Depois da ***AMIGA Forever***, a *Cloanto* lança agora o *C64 Forever*, um pacote de emulação para o modelo de computador que mais unidades vendeu em todo o mundo. Este software permite emulação do velho 8 bits, correndo jogos e software. Inclui mais de 200 jogos e demos pré-instalados e uma base de dados de mais de 5000 títulos. Juntam-se ainda algumas emulações adicionais de máquinas anteriores ao *C64,* tais como *PET* 2001, *VIC-20, PLUS/4*, etc. ideal para quem quer reviver o *C64* e um *must have* para os viciados em 8 bits. Por este mês, é tudo. Deixámo-vos as *treats*, por isso é a vossa vez de usarem os vossos *tricks*.

HIGHLIGHTS

OLD vs NEW

Dungeon Siege - 9 anos depois esta franchise não envelheceu bem...

4x4

UnderSiege - O que é nacional é bom, mas podia ser melhor

REVIEWS

- Amnesia
- Deus EX: Human Rev.
- Professor Layton and the Lost Future
- Limbo
- Dracula Ressurection
- Secret of Monkey Isl.
- Rick Dangerous



UnderSiege, estratégia em Português!



O *Commodore PET*, um computador para as massas

EXTRA LIFE

TECNOLOGIA

Commodore PET

ENTREVISTA

DEMOSCENE: Punisher

AUDIOVISUAL

Killer Prequels Trilogy

HUMOR

GAME OVER



Amnesia

Sistema: PC/MAC/Linux | **Ano:** 2010

Por ***Luís Filipe Teixeira***



Neste *First-Person-Survival-Horror* com alguns traços de aventura somos Daniel, que acorda no chão do castelo Brennenburg no séc. XIX.

Tal como o título indica (e sendo esta uma característica comum neste tipo de jogos), este não se lembra de nada que antecede este momento. Ao nosso lado encontra-se uma nota escrita por nós mesmos: pelos vistos sofremos de amnésia por opção própria; estamos a ser perseguidos por algo misterioso e temos de encontrar e matar Alexander of Brennenburg. Quem sabe o que aconteceu para que nos tenhamos auto-infligido com esta doença. A verdade é que vamos descobrindo o passado aos poucos, através de páginas do nosso diário encontradas ao longo da aventura e de *flashbacks* (*flashbacks* estes que são acompanhados por um efeito interessante) à medida que entramos em certos departamentos do castelo.

Apesar dos elementos fictícios, este é um jogo que tenta imitar o mais fielmente possível a realidade, de forma a entrarmos mais facilmente no personagem. A começar pelos comandos: não basta clicar numa porta para que esta abra. Temos mesmo de mover o rato para a frente ou para trás. O mesmo acontece quando queremos rodar uma manivela, por exemplo. É necessário circular o rato na direcção certa. O realismo não acaba aí. Nós, como jogadores, conseguimos entrar na cabeça de Daniel e sentir o que ele sente. A escuridão predomina em *Amnésia: The Dark Descent* (há partes em que o ecrã está completamente preto) e, quanto mais tempo ficarmos no escuro, mais nervoso e tonto Daniel fica. A respiração dele acelera e torna-se difícil controlar o personagem pois a visão deste torna-se curvada e ele próprio começa a andar em ziguezague. Enlouquece! Porém, mantermo-nos num local bem-iluminado não é boa solução, pois corremos o risco de sermos vistos por um dos monstros e, se isso acontece, fugir não chega. Eles são muito mais rápidos do que nós. Atacá-los também não adianta. Por um lado, porque não possuímos nenhuma arma connosco (a lanterna é a nossa única companheira) e, por outro, eles são invencíveis – e, mesmo se lhes atirarmos com objectos à nossa volta, nem dão por isso. A única solução é escondermo-nos numa parte... escura! E nem pensem em olhar para o inimigo porque senão a nossa vida complica-se novamente. Já devem imaginar o que acontece. O nervosismo torna a predominar. A nossa visão torna a desfocar. Então quando ele se situa muito próximo de nós e sabemos que nos viu, até zumbidos começamos a ouvir. E assim ficamos à espera que ele não nos veja e com alguma sorte acaba por desaparecer e a imagem a voltar ao normal.

Além dos sustos repentinos, é esta própria constante sensação de que não estamos sozinhos que faz com que o jogo seja tão único. Os efeitos sonoros, tal como o barulho da bicharada que sabemos que está algures por





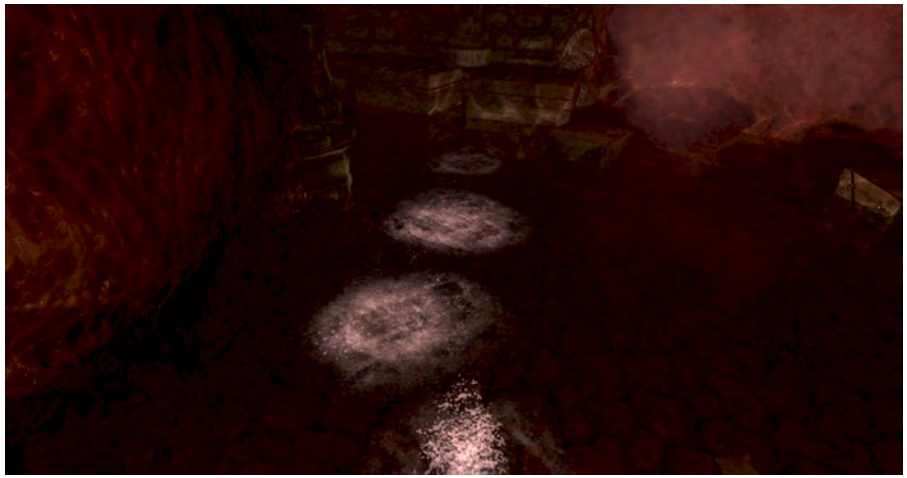




aí à nossa volta mas que não vemos, ajudam para o efeito. E a banda sonora? Calma quando deve ser calma, assustadora quando deve ser assustadora. *Amnésia: The Dark Descent* é um dos jogos mais ricos em detalhe que joguei nos últimos anos. Os criadores esmeraram-se e pensaram em praticamente tudo. Os objectos à nossa volta (cadeiras, armários, gavetas, livros, etc.) não fazem apenas parte do cenário, mas são influenciados através das nossas acções e isso é um factor relevante para que consigamos avançar no jogo. Tentem atirar um livro ou uma cadeira contra um dos enormes candeeiros do tecto.

É relevante falar também dos *puzzles,* pois, apesar de alguns poderem ser resolvidos usando apenas a nossa intuição, outros são algo complexos, sendo necessário puxar bastante pelos neurónios. Ainda iremos perder algum tempo a andar de um lado para o outro, a reler as notas que o personagem Daniel vai escrevendo automaticamente no seu caderninho e a pensar e pensar e pensar. E cuidado com que fazes, pois este é um jogo com vários finais alternativos.

Deixo-vos, por fim, com o intuito de vos inserir melhor no jogo, uma pequena descrição da primeira parte da aventura: no início não fazemos muito mais do que andar basicamente à procura de









passagens e objectos. É um terror mais virado para o psicológico. A ventania lá fora, os gritos de sofrimento algures cá dentro,.. Os monstros são raros por enquanto. Mas existem... E quando nos escondamos deles mantemos o nosso olhar virado para o chão, evitando assim as tonturas com que ficamos quando os observamos cheiros de terror. Fizemos o que uma pessoa normal faria numa situação destas: virar o olhar.

A situação começa a ficar mais assustadora e o terror a tornar-se físico quando entramos num corredor inundado e um monstro invisível anda a correr por lá. Temos de ter cuidado para não pisar a água senão somos atacados por essa criatura sem aspecto físico e dizemos adeus à vida. A única solução é mantermo-nos sempre que possível em cima dos caixotes que existem por lá e atirar para longe os bocados de braços e pernas que vamos encontrando ao longo do caminho para que "ele" desvie a atenção. E a forma feroz como "ele" come esses membros... Macabro no mínimo!

Passado isso, a recompensa. Entramos numa das partes mais lindas do jogo. O ambiente calmo presente na sala, os raios de lua a entrar pelas enormes janelas e a música? Celestial... confesso que não consegui conter o sorriso nos lábios e pensar que não queria mais sair dali. É daquelas raras partes em que paramos de jogar para poder contemplar o momento por mais um pouco. Para quem ficou curioso, a música é esta:

http://www.youtube.com/watch?v=ytpo2TfRLa4 .

Sem querer revelar mais *spoilers*, digamos apenas que as áreas que se seguem são igualmente impressionantes e os próprios cenários vão mudando de visual. Tanto podem estar deslumbrantes num determinado momento como de repente... escuros e degradantes. É preciso jogar para ver. Jogar com o quarto às escuras e o nível de som nas alturas, obviamente.

Depois de alguns anos, o verdadeiro *Survival-Horror* voltou!

> High Score

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

Em resumo

\+ Basicamente tudo.

\- Não recomendado a pessoas mais sensíveis

Alternativa

Eternal Darkness: Sanity's Requiem, Dementium: The Ward.

Deus Ex: Human Revolution

Sistema: **PC** | Ano: 2011

Por ***André Santos***



Deus Ex: Human Revolution mistura componentes não muitas vezes vistas nos videojogos. Em primeiro plano consegue – de forma magistral – conciliar acção e aventura típica de um FPS (que ocupa a grande percentagem do jogo) com a praticabilidade de um RPG, que nos permite visualizar o espaço que nos rodeia, principalmente quando temos de nos proteger utilizando os mais diversos objectos à disposição.

Em segundo plano, pensarmos neste título é também defini-lo a partir de uma simples palavra: escolhas. Dito de outra forma, está pensado e executado de forma a podermos optar pelo que mais nos convém durante o decorrer das missões, como por exemplo, respostas nos diálogos ou procedimentos de ataque – para os quais podemos decidir por modos furtivos ou, em contra-ponto, verdadeiras máquinas de guerra. As resoluções por nós tomadas vão influenciar o desenrolar do jogo e desengane-se aquele que pensa que tudo é ao acaso. Tendo isto em conta não será difícil prever que o guião e toda a história estão impecavelmente trabalhados.

Apesar de cronologicamente ser anterior ao original a verdade é que todo o aspecto é incrivelmente futurista. É, aliás, um mundo que várias vezes me transportou para as ambiências de Blade Runner e até Robocop, ainda que reconheça que possa ter sido um dos meus normais devaneios neste tipo de aventuras. O protagonista é Adam Jensen que, no mais profundo cumprimento do dever, se vê envolvido numa conspiração à moda antiga e na qual, logo no início, é ferido mortalmente. Como consequência é-lhe implantado um determinado tipo de tecnologia que combina elementos mecânicos com a componente humana e no processo vê-se equipado com várias partes corporais e implantes neurológicos que o transformam numa autêntica máquina de combate. A narrativa acompanha a pesquisa de Jensen na tentativa de desvendar tamanha conspiração, através de várias missões, sendo que cada uma delas tem um objectivo principal. É de referir igualmente que, ao mesmo tempo que vamos ultrapassando as missões "principais", vão surgindo com frequência desafios secundários que também requerem alguma da nossa atenção. É aqui que as "escolhas" referidas anteriormente ganham força, pois cada missão pode ser abordada a partir de diversos pontos de vista que por sua vez resultam em conclusões diferentes. Mesmo em momentos de grande pressão (como é o caso de reféns e o que fazer com eles) a atitude que o jogador toma vai trazer as suas respectivas consequências.

Com o avançar do argumento, vamos poder desbloquear actualizações e habilidades e mesmo aqui há que seleccionar de forma ponderada o que mais nos é indicado dependendo da nossa abordagem ao jogo.









Apesar de ter um enredo bifurcado é curioso que nunca perde a linha condutora – o que faz com que nunca nos sintamos "desnorteados". Para os mais perfeccionistas (ou apologistas do modo stealth) aconselha-se (muita) paciência. Mas, por outro lado, é garantido que assim conseguem mais umas consideráveis horas de jogo.
A jogabilidade é bastante amigável e varia entre o modo silencioso, onde simpaticamente deixamos os nosso inimigos "inactivos", e o modo full contact que utiliza em pleno toda a nova tecnologia partilhada no corpo de Jensen, bem como as armas com que foi equipado de forma a deixar os rivais sem qualquer hipótese de sobrevivência. Apesar da visão preferencial ser na primeira pessoa, sempre que o jogador opta por se esconder ou aproveitar a cobertura de um objecto, a câmara passa para a terceira pessoa, dando a perspectiva geral do local onde nos encontramos e consequentes movimentos de elementos hostis – ferramenta muito prática neste tipo de combates.
No que concerne a aspectos mais técnicos, graficamente não é um título perfeito mas está seguramente acima da média. O nível de detalhe falha em alguns momentos (como é o caso dos intervenientes secundários) mas genericamente é aprimorado tanto a nível dos cenários, das personagens (principais) e dos jogos de luzes dos espaços envolventes. Os conteúdos cénicos estão por toda a parte e um observador mais atento vai com certeza ficar deliciado com algumas das preciosidades apresentadas. Ao nível do som, tenho que confessar que a banda sonora me deixou… simplesmente arrebatado. É de uma qualidade e sonoridade fora de série, que recorre com frequência a efeitos sonoros, vozes e música electrónica. Tal resulta numa mistura harmoniosa que tem tanto de agradável como de envolvente e que em muita ajuda a criar a atmosfera de todo o jogo - há algum tempo que não assistia, ou ouvia, um tiro tão certeiro a nível musical. O trabalho de sonoplastia em si é de topo, agrada ao ouvido e a verdade é que vamos podendo escutar muitos pormenores da história enquanto nos cruzamos com os diversos equipamentos radiofónicos espalhados que nos vão contextualizando.
É verdade que tem um ou outro aspecto que necessita de melhorar, como a qualidade de algumas texturas e uns combates com bosses mais estimulantes e estrategicamente exigentes. Porém Deus Ex: Human Revolution é sem dúvida inovador, gratificante e um título inteligente que obriga o jogador a ponderar todas as suas opções e respectivas escolhas a partir de uma jogabilidade surpreendente, que acaba por conferir a cada um de nós uma experiência totalmente diferente. Com uma banda sonora irrepreensível, uma história envolvente (que vai fazer as delícias daqueles que gostam de teorias da conspiração à maneira), é com toda a







certeza um jogo mais que recomendado e impossível de não jogar.

Em resumo

\+ Narrativa envolvente, jogabilidade inovadora, banda sonora de excelência.

\- Algumas texturas pouco trabalhadas, combates com bosses algo desinteressantes.

Alternativas

Rainbow Six Vegas; Duke Nukem Forever.

> High Score

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

Professor Layton and The Lost Future

Sistema: **DS** | Ano: 2010

Por ***André Santos***

A saga deste tão estimado Professor e seu pupilo já é um clássico no universo da *Nintendo DS*. Se por um lado podemos afirmar que não prima pela inovação em si, por outro, há que reconhecer que *Professor Layton and The Lost Future* é sem sombra de dúvida o melhor da série e para o qual praticamente tudo foi melhorado.



A história começa quando o fiel ajudante Luke mostra a Layton uma carta que acabou de receber. Esta além de ter, surpreendentemente, uma data de 10 anos no futuro tem também como remetente ele próprio, na qual Luke descreve um destino pouco risonho e para o qual é necessário alguém (com as nossas aptidões claro) intervir urgentemente – e, sim, será pertinente realçar que qualquer semelhança com a saga cinematográfica "Regresso ao Futuro" é pura coincidência. A premissa é excelente, e digam o que disserem, consegue desde muito cedo deixar-nos totalmente agarrados, com o cérebro a fervilhar inúmeras teorias possíveis.

A jogabilidade mantém a mecânica de *point & click* e baseia-se na resolução de variadíssimos enigmas. Podemos avançar na narrativa caminhando, escolhendo o caminho pelo qual optamos por seguir ou podemos ir clicando em vários objectos, locais, etc., estabelecer contactos e conversações. As animações são de vários tipos, desde sequências animadas (em maior número e de qualidade bastante superior em relação a episódios anteriores), a imagens paradas, todas elas com desenhos extremamente trabalhados. Os diálogos são soberbos e a química entre Layton e Luke está muito bem explorada. O humor é discreto mas presente e incrivelmente *cool,* bem ao estilo da série. Apesar de ainda muitos dos diálogos serem apenas com recurso ao texto, denota-se um esforço enorme com a introdução - em maior escala - de vozes (também elas muito bem conseguidas). Os puzzles, que ultrapassam os 150, surgem em catadupa. Aliás, tudo é motivo para nos colocarem um desafio. Se por um lado tal pode causar um certo cansaço devido à repetição, por outro justifica o tamanho e a duração do jogo. Neste sentido será claro que o género em questão não permite propriamente *replays*, limitando a possibilidade de o jogador lhe voltar a pegar, pelo menos nos próximos tempos. Mas este é também um aspecto já conhecido à partida, pelo que não o consigo considerar como sendo depreciativo até porque a primeira experiência, garanto-vos, é







memorável.

Dispersas pelos cenários e sem qualquer indicação de onde possam estar, pelo que temos que ir clicando no ecrã até aparecerem, temos várias *hint coins*, bastante úteis para os desafios mais complexos. Cada puzzle tem como prémio um determinado valor de *picarats* que varia conforme a dificuldade do mesmo. Todos eles também se fazem acompanhar da opção *memo* que permite escrever e tirar notas em ecrã, o que é extremamente útil para aqueles em que o cálculo mental está mais enferrujado. Também estão disponíveis até quatro pistas de ajuda e o recurso a estas vai obviamente implicar um gasto das nossas tão importantes "moedas".

A história em si é magnífica e contada de forma exemplar. É repleta de pormenores, de tal forma que a considero como sendo um dos aspectos mais marcantes deste título. A ideia, partilhada por muitos nos seus antecessores, de que a narrativa seria apenas uma forma de se alcançar todos os puzzles simplesmente desaparece neste caso. Todavia este conto demora a arrancar, o que lá para o meio acaba por provocar uma certa desorientação contextual. Só mais para o fim é que se começa finalmente a desvendar o que ela encerra – sendo certo que algumas surpresas estão reservadas para o final. Ainda assim teria gostado de ver pistas ou indicações, que fossem aparecendo para que a sensação de desnorteamento fosse bem menor. As personagens, apesar de conhecidas, continuam caracterizadas com excelência e são elas que fazem a ligação entre o jogador e os restantes elementos. Sempre que se inicia o jogo após uma gravação é-nos dado um resumo da história até esse ponto. Tal reveste-se de extrema importância, principalmente se o período de interregno for considerável. Este sumário reúne os pontos principais sintetizando o nosso percurso.

Graficamente *Professor Layton and The Lost Future* é um clássico e um primor técnico. A banda sonora é adequada e perfeita… na grande maioria das vezes. Contudo em certas situações torna-se incomodativa (para não dizer mesmo irritante), devido aos tons monocórdicos que a compõem e à repetição de faixas dependendo do espaço cénico em que nos encontramos. Também não é variada e emotiva quando assim necessita de o ser e falha por não introduzir sons e composições mais epopeicas/ dramáticas em momentos de suspense









ou de novas descobertas.

Para quem gosta de desafios exigentes, aventuras e exercício mental, *Professor Layton and The Lost Future* vai com certeza encher as medidas. Apesar de apresentar uma ou outra falha, nunca suficientes para denegrir a sua imagem, é genericamente melhor, maior e mais objectivo. As personagens são carismáticas e memoráveis, os puzzles bem trabalhados com conteúdos totalmente novos (já que na forma e apresentação se repetem). A história é delineada, repleta de surpresas e com um guião notável. Os gráficos encontram-se aprimorados (o que é um deleite para a vista). Tudo isto faz com que este seja um título que tem tanto de genial como de obrigatório. É quase mesmo caso para dizer... "Elementar, meus caros Leitores".

> High Score

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

Em resumo

\+ Argumento bem estruturado; Gráficos e animações aprimoradas.

\- Música repetitiva; Revelações só muito próximas do final.

Alternativas

Professor Layton and Pandora´s Box; Professor Layton and The Curious Village.

Limbo

Sistema: PC, XBLA e PSN| **Ano:** 2010

Por ***João Sousa***





***Limbo* é um jogo que acerta em quase tudo que é necessário para ser um brilhante exemplo dos apoiantes da questão dos videojogos como forma de arte.**

A nossa aventura começa com um rapazinho a acordar numa floresta obscura e cheia de neblina. Nada é explicado e esse é um dos pontos positivos desta experiência. Sentimo-nos na pele do miúdo, levantamo-nos e começamos a explorar a floresta. Iremos aperceber-nos rapidamente de que aquele local não parece apenas ser perigoso… é mesmo letal! Entre armadilhas para ursos que nos cortarão aos pedaços, aranhas gigantes, larvas controladoras de mentes e outras surpresas, teremos que descobrir como sobreviver a este inferno… ou será apenas um limbo? Iremos morrer inúmeras vezes mas o objectivo é mesmo esse... repetir o erro até perceber qual é o "truque" necessário para prosseguir e a solução é sempre lógica e engenhosa!

A primeira parte do jogo é repleta de eventos pré-programados que tornam a experiência extremamente cinematográfica. Tal como *Uncharted 2* parece ser um filme de aventuras com prédios que começam a cair repentinamente levando-nos junto com eles, em *Limbo* o ambiente que nos rodeia também é dinâmico e temos de pensar como sobreviver e tirar partido dele. Apesar de este ser um jogo de plataformas 2D, sentimo-nos dentro de um filme e, se *Uncharted* pode ser considerado um *blockbuster* de aventura em forma de jogo, então *Limbo* será uma espécie de curta-metragem independente. A *camera*, sem nunca alterar o seu plano, reenquadra-nos na acção e na sensação a transmitir, a sua composição sonora, minimalista mas certeira cria a tensão o ambiente de solidão aventura e necessária. A estética do jogo é única, a preto e branco, com efeitos de focagem e iluminação entre os vários planos sobrepostos. É algo que cativa mesmo antes de jogarmos – apenas vendo um vídeo ou uma imagem sabemos que estamos a presenciar algo diferente da norma.

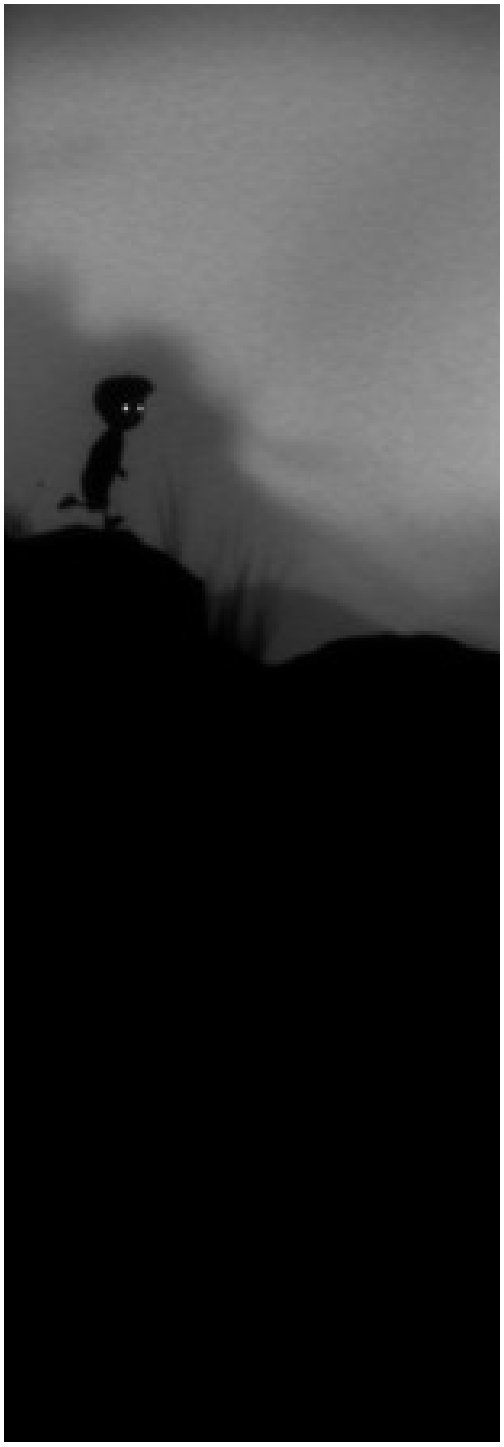
O jogo não se fica pela floresta… sem nunca apresentar algo como um fim de nível, vamos avançando naturalmente pela natureza até um ambiente mais industrial e tudo o resto será melhor não descrever pois o jogo vale também por ser uma experiência que prima por nos surpreender continuamente em vez de apresentar dezenas de inimigos que matamos de forma repetitiva.

A jogabilidade é extremamente simples. Podemos apenas movimentar-nos, saltar, carregar em botões, puxar e arrastar coisas. Apesar desta simplicidade a forma de resolução de cada *puzzle* é sempre nova e o motor de física presente confere uma sensação realista de mundo (mesmo quando resolvemos alterar as leis da









gravidade, como acontece a certa altura do jogo).

O único ponto negativo que se poderá realçar é que este jogo com tanta personalidade perde-se um pouco no seu género, começando por ser uma aventura misteriosa contra ameaças inesperadas para, a partir de metade do percurso, se tornar mais evidente a sua essência de puzzle game.

De qualquer forma é um jogo inesquecível e ideal para os apreciadores de estéticas e jogabilidade que tentam fugir um pouco à regra. *Limbo* trouxe-me à recordação belos exemplos como *Heart of Darkness, Braid* e *Portal* e não se fica atrás de nenhum deles.

> High Score

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

Em resumo

\+ o seu visual único e jogabilidade inteligente.

\- o progresso do jogo é menos cinematográfico que o seu início.

Alternativas

Braid; And yet it Moves.



Dracula: Resurection

Sistema: PC| **Ano:** 1999

Por ***Luís Filipe Teixeira***

Dracula: Resurrection **é a sequela do livro de Bram Stoker, passando-se sete anos após os eventos deste. Mina sente uma força a "puxá-la" até à Transilvânia e Jonathan Harker (nós) vai ao seu socorro. Afinal Drácula está vivo!**

Neste *point'n click* em primeira pessoa são duas as coisas que nos chamam logo a atenção: o facto de as falas estarem totalmente em português e os gráficos, impressionantes até nos dias de hoje. Podem ser imagens já pré-renderizadas, mas estas estão cheias de detalhe, tanto no mundo à nossa volta como nas personagens.

Sendo os gráficos pré-renderizados, todos os nossos movimentos também o são. Movemo-nos dando alguns passos de cada vez, sendo necessário clicar várias vezes no mesmo botão para chegar ao destino. Acreditem, soa pior do que realmente é.

O nosso percurso passa por duas divisões principais: uma aldeia na Transilvânia e o castelo de Drácula. Na aldeia temos de arranjar maneira de chegar até ao castelo (o que não é coisa fácil, visto termos muitos obstáculos à nossa frente) para aí salvarmos Mina. Existem, no entanto, várias subdivisões, tais como o cemitério, a pensão onde somos recebidos, as minas, entre outros. Apesar de serem poucas as personagens com quem interagimos, fazendo com que estejamos praticamente sempre sozinhos nesta aventura, não sentimos realmente tal coisa devido à excelente componente sonora do jogo. Mochos e corvos no exterior, bichos dentro dos poços ou minas, eles estão por toda a parte! É também devido a esta constante presença que nem sentimos a falta da banda sonora musical, que é praticamente inexistente. Existe sim, nas várias *cutscenes* que vão aparecendo. Tirando isso, o ruído dos animais satisfaz-nos completamente.

Relativamente aos enigmas em si, não são nada complicados de resolver. Isso deve-se ao facto de serem poucos os objectos que vamos encontrando pelo caminho, deixando-nos claro onde os vamos usar (e muitas das vezes é já no quarto ao lado), por isso não é necessário pensar muito. De facto, os enigmas resolvem-se todos muito lógica e instintivamente, sendo que, se pensarmos em demasia no assunto, podemos estar a criar "obstáculos"











desnecessários. Alguns dos enigmas não deixam de ser espectaculares. Por exemplo, é preciso encontrar um medalhão, levá-lo até à bruxa, colocá-lo depois num certo sítio da biblioteca para que seja desvendado outro objecto de forma a abrirmos uma passagem. Ficamos a pensar, já que estamos a ir ao encontro de Drácula, se este também teve de resolver estes passos todos. De qualquer forma não deixamos de sentir que estamos a fazer parte de uma verdadeira aventura.

Por falar em Drácula, o antagonista e o personagem que dá o nome ao jogo, este limita-se a aparecer em duas ou três *cutscenes* e não temos qualquer interacção directa com ele. Não podemos dizer que isso seja algo negativo porque na verdade o nosso objectivo sempre foi o de resgatar Mina e, pelo que o final nos dá a entender (muito directamente), a batalha fica reservada para *Drácula 2: The Last Sanctuary*.

O ambiente é o trunfo de *Dracula: Resurrection*. Este é um óptimo passatempo por ser bastante curto e apresentar-se com uma bela atmosfera gótica.

Em resumo

\+ Falado em português (de Portugal); excelente atmosfera.

\- Curto e fácil.

> High Score

Longevidade	+2
Jogabilidade	3
Gráficos	5
Som	4
Total	**3**



The Secret of Monkey Island

Sistema: Atari ST | **Ano:** 1990

Por ***Tiago Lobo Dias***

Hi! My name's Guybrush Threepwood, and I want to be a pirate!...". É assim que começa uma das mais incríveis aventuras da história dos videojogos. Foi o primeiro diálogo que nos apareceu e foi com ele que a *Lucasfilms Games* introduziu o jogo em 1990 no mercado. Fantástico, bombástico e hilariante, são alguns adjectivos com que avanço já, não consigo esperar pelo fim da *review*...

No início da década de 90, já vários jogos de aventura faziam as delícias de pequenos e graúdos, com a *LucasArts* e *Sierra* a fazerem de protagonistas editoriais principais. Se a *LucasArts* já tinha *Manic Mansion*, *Zack McKracken*, *Indiana Jones* e *Loom,* a Sierra por seu lado tinha *Kings Quest*, *Space Quest* e *Leisure Suit Larry*. Grandes jogos de ambos os lados, mas em 1990 A *LucasArts* lançou o *Monkey Island* que eclipsou tudo o resto.

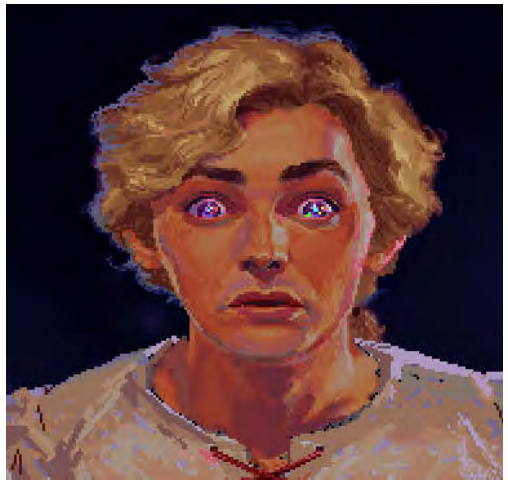
Gráficos bons, músicas que ainda hoje parecem estar gravadas nos tímpanos, um humor 5 estrelas, muito boa disposição e personagens fantásticas levaram este título ao super estrelato. Ainda hoje, para muitos apreciadores do género aventura, *Monkey Island* é o jogo que define o género. Foi lançado inicialmente para o *Atari ST, Macintosh* e PC e mais tarde viria a ser portado para o *Commodore Amiga*, e PC/VGA.

O grande obreiro desta obra foi Ron Gilbert que tinha um enorme fascínio por piratas e já tinha tentado lançar o jogo dois anos antes, mas na altura a prioridade era o *Indiana Jones And The Last Crusade*. Gilbert teve tempo para refinar o conceito e planear melhor o que viria a ser considerado uma obra-prima. Para a produção do jogo foi usado mais uma vez o sistema SCUMM, já usado por 4 vezes e continuava a dar cartas.

O tema do jogo são os piratas e a temática é abordada na perfeição ao longo da aventura através de cenários paradisíacos, o típico bar, as personagens vestidas a rigor, e os diálogos cheios de humor. Gilbert foi fortemente inspirado por uma das atracções da *Disneyland* e pelo livro *Stranger Tides*. O autor criou um mundo de ilhas com um ambiente muito simpático, atenuando a violência da pirataria e adaptando-a para um nível cómico e muito aceitável.

Uns dos aspectos mais emblemáticos deste jogo são os diálogos entre as personagens, em que reina o humor negro e o disparate de grande nível. Numa das partes do jogo Guybrush tem uma luta de espadas e a maneira de vencer o adversário é através de insultos. Num sistema de resposta múltipla, temos de















escolher o melhor insulto a aplicar contra o oponente e, conforme insultamos melhor ou pior, começamos a ganhar ou perder o combate. É fantástico poder chamar nomes ao adversário (sem conter asneiras), insultar é o mais original sistema de combate visto num jogo... Depois de vencer o combate sentimos um grau de realização diferente de qualquer outro. É reconfortante – algo tipo ir ao estádio chamar nomes ao árbitro até perder a voz. No fim sabe bem.

Reza a lenda que, antes do espaço temporal desta aventura, um pirata chamado Lechuck estava apaixonado por uma bela moça de seu nome Elaine Marley. Depois de várias tentativas de conquistar o amor da sua amada, numa tentativa de a impressionar parte numa viagem em buscar de um tesouro, durante a qual morre. De regresso da viagem Lechuck aparece sobre a forma de um pirata fantasma.
No tempo presente do jogo, a narrativa começa com um rapaz que quer ser um pirata e certo dia chega à ilha *Mêlée* onde procura alcançar o seu sonho. Para tal tem de ultrapassar três provas que lhe foram incumbidas pelos piratas líderes locais. Guybrush tem de executar as tarefas para poder ganhar o estatuto de pirata. As provas são: derrotar o mestre da espada, roubar uma estátua na casa do governador e encontrar um tesouro. Durante as suas provas, conhece entre outras personagens: a governadora da ilha, a bombástica Elaine Marley, que é raptada por piratas a mando de Lechuck, levando-a para a ilha de Monkey island. Guybrush reúne uma equipa para a salvar e rumam atrás dela. Já na ilha, o nosso herói dá de caras com um bando de canibais no qual tem de ajudar a encontrar uma raíz mágica. Em troca os canibais dão-lhe uma poção mágica feita com a raíz com o objectivo de destruir fantasmas.
Já com a arma certa para lidar com Lechuck, fica a saber que o pirata fantasma rumou à ilha de *Mêlée* para um casamento à força com Elaine.
De regresso à ilha para evitar o casamento, perde o poção e no final é com a bebida *Grog* que o consegue derrotar.
Da aventura original ainda sobre a alçada de Gilbert saiu o *Monkey Island 2* e mais outras tantas aventuras em forma de sequela mas já sem o autor original.
Em resumo, temos aqui um dos principais pilares do género aventura. Um jogo brilhante, com um enredo muito bom e diálogos fantásticos.
Os gráficos são bons, em estilo a puxar ao desenho não realista. A jogabilidade é a típica interacção por ícone via rato, simples de usar e eficaz. A dificuldade, embora não seja das mais elevadas, não pode ser considerada moderada, com puzzles que não lembram ao diabo, somos tentados a recorrer ao "tentativa-erro" a torto e a direito para obter resultados quando estamos encalhados. O jogo nem sempre é completamente lógico e várias vezes temos que usar objectos de maneiras







que não fariam sentido nenhum na vida real, mas esta lógica ilógica encaixa na perfeição no humor dos diálogos, e que aceitamos naturalmente. Fora este "pequeno pormenor", o jogo é perfeito e são garantidas horas de boa disposição. Uma das magias deste titulo é que não fica revelado qual o segredo de Monkey Island, nem neste nem em nenhum dos jogos seguintes... ou será que fica?

Para os interessados em jogar o jogo, existem versões a correr em *Atari*, *Amiga*, DOS, *Windows XP/Vista* etc... e até podem correr em emulação via ScummVM.

O jogo corre perfeitamente por exemplo em *Android* (ScummVM) e é uma boa alternativa aos jogos nativos do Android.

Em resumo

\+ Sentido de humor, personagens fantasticas.

\- Alguns puzzles muito difíceis, tentativa erro pode ser constante.

> High Score

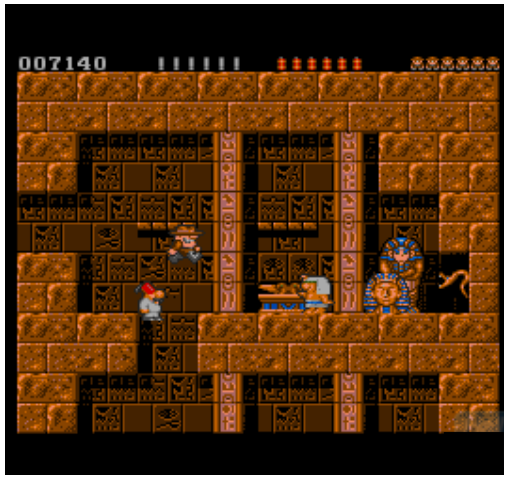
Longevidade	3
Jogabilidade	4
Gráficos	4
Som	4
Total	**4**

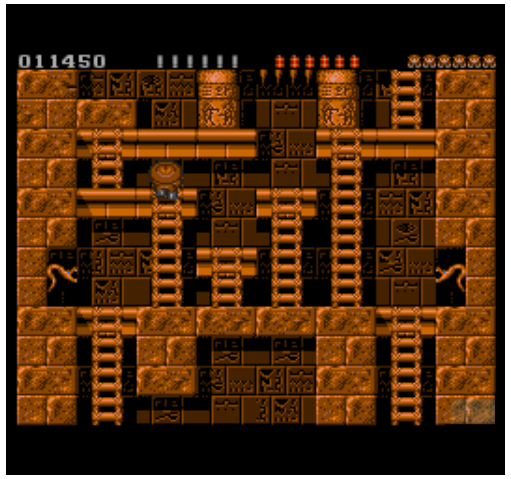
Rick Dangerous

Sistema: *ZX Spectrum, Commodore Amiga, Amstrad, Atari ST, Commodore 64* e *DOS* | **Ano:** 1989

Por ***Daniel Martinho***







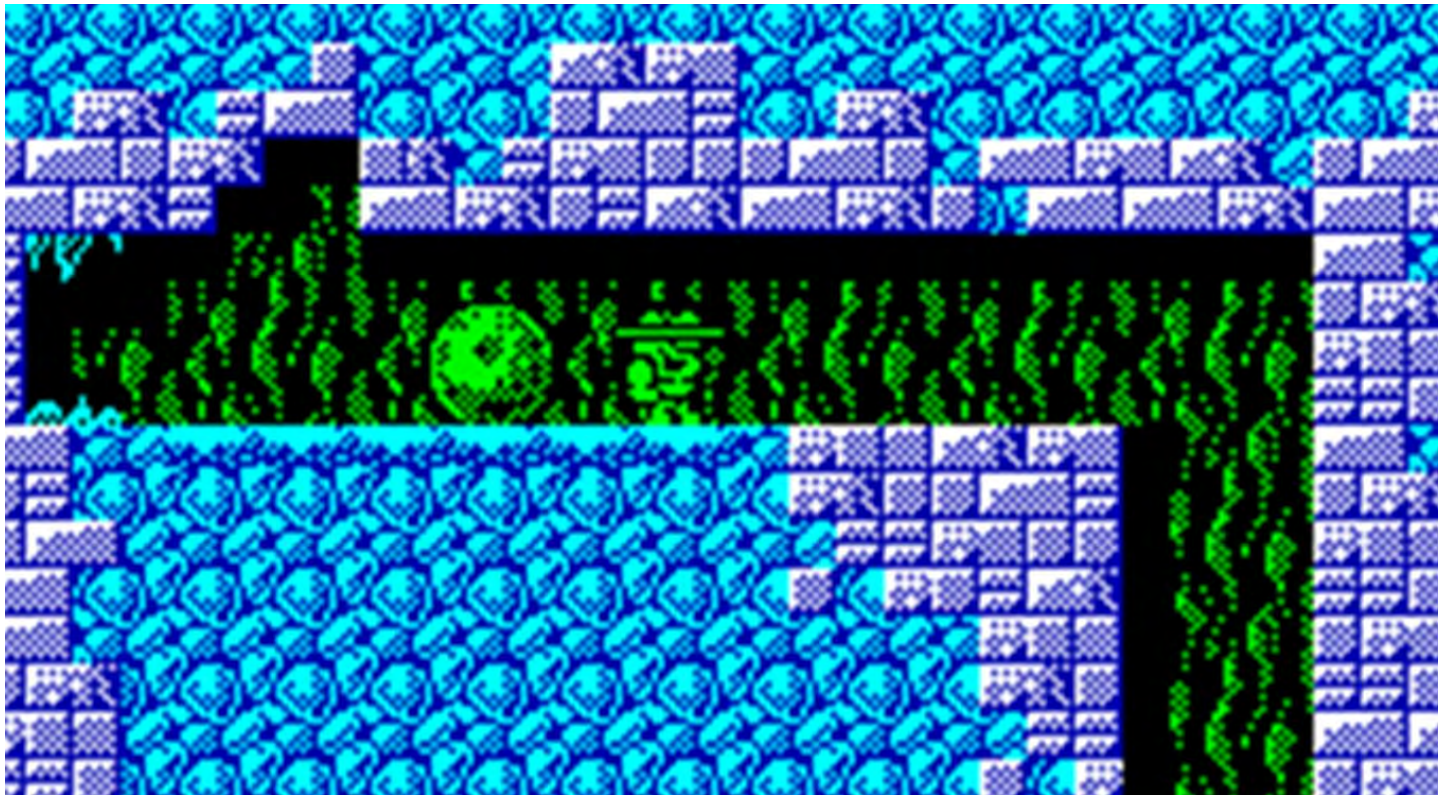
América do Sul, 1945. O nosso herói, um personagem vestido de cabedal, com um boné de cowboy na cabeça, uma pistola numa mão e uma barra de dinamite na outra encontra-se num templo secreto de uma tribo há muito perdida.

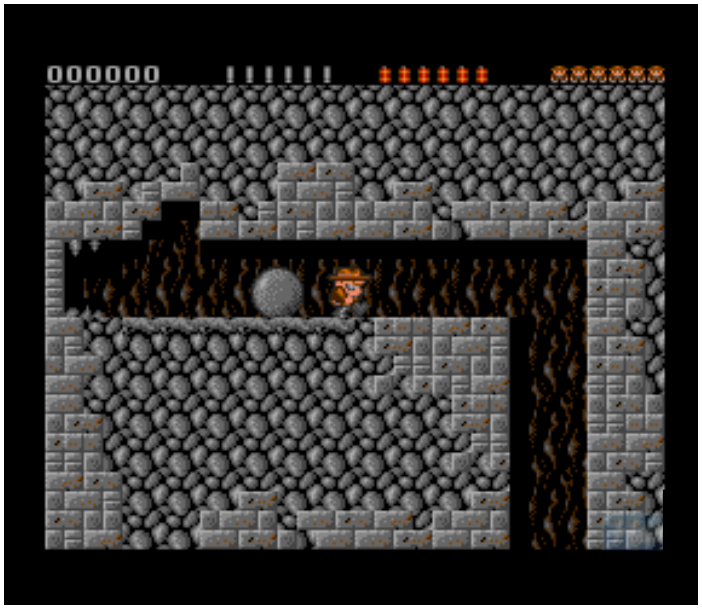
Eis que, vinda do nada, aparece uma bola de pedra gigante a rolar furiosamente na direcção do nosso herói. Sem qualquer alternativa, a única coisa que ele pode fazer é fugir dela, na esperança de não ser apanhado.

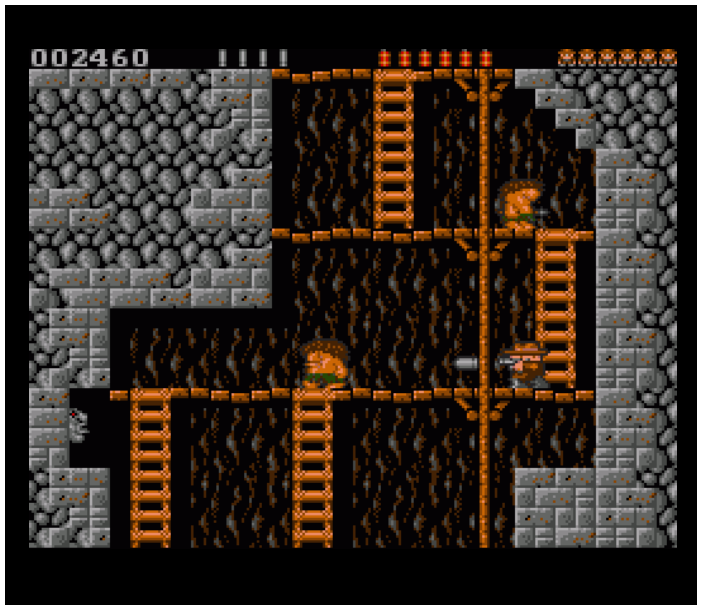
De certeza que esta cena é-vos familiar e a semelhança não é assim inocente. É precisamente assim que Rick Dangerous começa. Rick Dangerous é um jogo de plataformas feito pela Core Design para as plataformas mais comuns dos finais da década de 80 do século passado: ZX Spectrum, Commodore Amiga, Amstrad, Atari ST, Commodore 64 e PC. Era composto por 4 níveis geograficamente dispersos pelo globo: um templo perdido na América do Sul (porque será?), uma pirâmide escondida no meio do deserto do Egipto (mais um cenário que nos lembra um certo filme), um castelo nazi (tinham de ser nazis, não?) no centro da Europa e uma base de mísseis cuja localização era secreta. Em cada um deles, o jogador tinha de subir ou descer escadas ou plataformas, esquivar-se de armadilhas, abrir portas secretas e livrar-se dos inimigos que iam aparecendo. Como armas, apenas dispunha de uma pistola com munições finitas (que tinham de ser bem contadas e poupadas), umas barras de dinamite (que permitiam abrir buracos, rebentar portas ou, com alguma perícia eliminar inimigos) e um bastão que servia para activar alavancas e botões ou para paralisar inimigos.

Uma das principais características deste jogo é o factor surpresa, ou seja, grande parte das armadilhas (se calhar, todas) estão completamente escondidas do jogador, o que tornava o avanço no jogo feito à base da “tentativa e erro”. E, quando perdíamos as vidas todas, tínhamos que começar tudo de novo, o que nos obrigava, também, a ter que decorar todo o caminho, todos os inimigos mortos e como o foram e todas as armadilhas desviadas ou destruídas para chegar àquele ponto.

Sem dúvida, este é um jogo que aconselho vivamente a quem gosta de jogos de plataformas. É um jogo rápido, difícil (por vezes angustiante porque não sabemos o que nos espera ou como ultrapassar determinada fase e não podemos gravar), mas com um sentido de humor como poucos jogos têm e uma originalidade que,







apesar de ser um pouco fraca, torna-o bastante divertido.
Graças ao sucesso que teve, foi merecedor de uma sequela que, apesar de manter o mesmo espírito de jogabilidade, mudou completamente de atmosfera (virando-se mais para a ficção científica) e forneceu algumas inovações e melhorias (como, por exemplo, o facto de podermos atirar as bombas em vez de apenas as podermos deixar no chão).

Em resumo

\+ Sentido de humor apuradíssimo, níveis muito bem conseguidos e elaborados.

\- A dificuldade pode torná-lo bastante viciante.

> High Score

Longevidade	4
Jogabilidade	4
Gráficos	+4
Som	4
Total	**+4**



DUNGEON SIEGE VS DUNGEON SIEGE III

Sistemas: PC | Ano: 2002 & 2011

Por ***Jorge Fernandes***





D*ungeon Siege* é um *RPG* do género *hack'n'slash* de muita acção, com um foco na criação e organização de um grupo de aventureiros, os fiéis companheiros do nosso herói. O jogo ficou conhecido através da sua jogabilidade frenética, ambiente imersivo, interface intuitivo e grande diversidade de cenários, inimigos e equipamentos… e falta de história.

Mas felizmente não foi a parca história que o impediu de ser um dos grandes títulos do género, pois bastam alguns minutos de jogo para vermos que temos em mãos uma grande pérola. Começa deste logo pelo aspecto gráfico, que apresenta um 3D bastante detalhado e cativante (para a altura, obviamente), com muita atenção aos detalhes e repleto de diversidade. E o melhor é que tudo encaixa na perfeição, os tipos de inimigos que vamos enfrentando são parte do cenário, não deixando a noção de que foram ali colocados sem nexo, como acontece em alguns jogos. A música e a interligação entre os diferentes cenários também é bastante natural, e sem *loadings* visíveis.

Cada personagem pode realizar ataques de quatro tipos distintos: combate corpo-a-corpo, combate à distância, magia de combate e magia de natureza. O desenvolvimento das personagens é algo de bastante incomum neste jogo (e o qual me agradou bastante), sendo se calhar até um pouco mais realista que a típica distribuição de pontos de personagem e por árvores de *skills*. Basicamente, a personagem evolui de acordo com os ataques que realiza, isto é, se optarmos por atacar com armas como uma espada, a personagem irá subir de nível em combate corpo-a-corpo e ganhar atributos como força; se, por outro lado, optarmos por atacar com bolas de fogo e afins, a personagem subirá de nível em



DUNGEON SIEGE VS DUNGEON SIEGE III

Sistemas: PC | Ano: 2002 & 2011

Por ***Jorge Fernandes***





magia de combate e ganhará inteligência. Da mesma forma, o equipamento que poderão usar também irá depender do vosso estilo de combate, visto terem requisitos que só são cumpridos ao focarem-se em evoluir um ou dois estilos específicos de combate.
Este sistema de desenvolvimento permite um elevado nível personalização de personagens e, tendo em conta que podem ter um total de oito aventureiros no vosso grupo, conseguirão explorar bastante bem cada estilo de combate. Mas claro que devem ter sempre em mente um pensamento estratégico, de forma a criar um grupo coeso e equilibrado, com elementos focados em estilos de combate específicos, uns mais focados em atacar os inimigos e outros em providenciar o suporte necessário. Como referi em cima, podem controlar até 8 personagens em simultâneo, o que é outro dos pontos fortes deste jogo, pois, para além do vosso controlo sobre o desenvolvimento individual de cada uma delas, entra também a necessidade de uma abordagem às batalhas mais estratégica. Embora seja possível pausar o jogo e distribuir ordens individuais a cada elemento durante as batalhas, a AI do jogo está bastante boa (embora não tanto ao nível dos inimigos), e desde que tenham desenvolvido bem os vossos aventureiros não terão grandes problemas mesmo nas lutas mais sobrecarregadas de inimigos.
Outro dos pontos de que mais gostei no jogo foi o facto da exploração do mapa ao longo da nossa aventura, e das opcionais que vamos encontrando pelo caminho, não necessitar de andar constantemente a voltar para trás, quer para redescobrir elementos que numa primeira passagem não conseguíamos, como para entregar resultados de aventuras opcionais. Este tipo de



DUNGEON SIEGE VS DUNGEON SIEGE III

Sistemas: PC | Ano: 2002 & 2011

Por ***Jorge Fernandes***





comportamento ainda se vê nos dias de hoje e é estupidamente irritante, perdendo-se o fulgor do jogo em viagens inúteis.

Embora a falta de história não me tenha afectado muito, senti falta de uma maior interacção entre as personagens secundárias e o nosso herói. Depois do nosso primeiro encontro, que já é escasso no que toca a introduções, não existe margem para diálogo, e o jogo sofre um pouco com isso. O jogo teria ficado brilhante com uma interacção entre personagens como as do antiquíssimo *Star Ocean* ou como a presente em jogos mais recentes como *Mass Effect* e *Dragon Age*.

Mas a qualidade do jogo já deixava antever um futuro de muitas sequelas e a verdade é que, com a chegada de *Dungeon Siege III* em 2011, vemos essa lacuna preenchida, existindo uma ligação bem estabelecida entre o nosso heróis e os nossos companheiros de luta. O problema está no facto de se terem esquecido de tudo o resto...

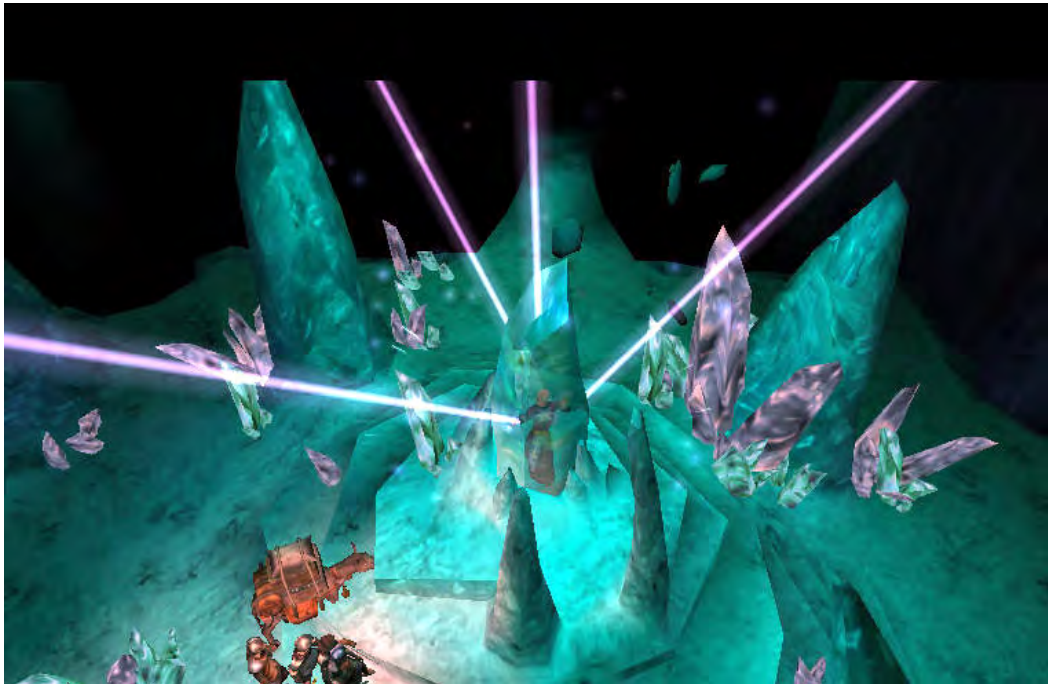
Em *Dungeon Siege III* temos à nossa disposição uma escolha entre quatro personagens, *Lucas Montbarron*, *Anjali*, *Reinhart Manx* e *Katarina*. Cada uma delas tem duas posturas de combate diferentes, cada qual com *skills* diferentes. O *Lucas* é um soldado nato, mestre da espada e escudo ou da espada de duas mãos. A *Anjali* é uma *Archon*, e alterna entre algo similar a uma amazona com uma lança e uma elemental de fogo. O *Reinhart* é o feiticeiro de serviço, capaz de usar a sua magia nas vertentes de curto e longo alcance. Por fim, temos a elusiva *Katarina*, que alterna entre uma espingarda a



DUNGEON SIEGE VS DUNGEON SIEGE III

Sistemas: PC | Ano: 2002 & 2011

Por ***Jorge Fernandes***





longo alcance e duas pistolas para combate próximo. Cada personagem possui a sua própria árvore de *skills*, mas a variedade é pouca, facto que tenta ser colmatado introduzindo um sistema que permite desbloquear uma versão mais avançada de cada *skill* à medida que a usamos regularmente.

Desta forma perdemos a originalidade e customização do sistema de desenvolvimento de personagens dos títulos anteriores, trocando-o por um sistema de atribuição de pontos já bem conhecido e ainda por cima mal executado – visto que as personagens acabam por serem todas bastante semelhantes, dividindo as suas habilidades entre combate a curto e longo alcance (com a excepção do *Lucas*). É portanto impossível conseguirmos desenvolver uma personagem para ser um mestre de magia de ataque e espada, ou qualquer outra das anteriores possíveis combinações… e em vez do jogo se adaptar ao estilo do jogador, fica o jogador incumbido de escolher a personagem menos má para o seu estilo.

Outro dos grandes retrocessos neste jogo é o facto de apenas podermos controlar directamente uma personagem, e no máximo apenas podemos ter um companheiro de aventura… o que deixa muito a desejar face à constituição de um grupo de aventureiros com oito elementos todos controláveis.

Mesmo o sistema de luta piorou bastante e, em vez do simples e intuitivo clique de rato, passámos a ter de recorrer a teclas e a termos necessariamente de estar virados e alinhados com o inimigo. Isto torna o combate muito menos fluído e deixa a ideia de ter sido um *port*



DUNGEON SIEGE VS DUNGEON SIEGE III

Sistemas: PC | Ano: 2002 & 2011

Por ***Jorge Fernandes***





mal conseguido de uma versão idealizada para consola. O controlo de câmara também deixa muito a desejar, especialmente na vertente *multiplayer*, que também é uma espada de dois gumes, pois se por um lado permite jogar em modo *co-op* com mais três amigos (e portanto aumentando o nosso grupo para quatro elementos), por outro as personagens controladas por eles são temporárias, não podendo trazer o seu herói para o jogo, ou seja, não ganham nem experiência nem novos equipamentos dos despojos da luta.

Felizmente conseguiram evitar um fracasso total ao manter a qualidade e diversidade de cenários e inimigos a que esta *franchise* nos habituou, pelo que a exploração depois de desbravar o caminho de inimigos consegue ser uma experiência agradável. Por fim, a única melhoria visível é a existência de uma história (embora não muito original), historial entre personagens, muitos *cutscenes* interessantes, e a tal interacção entre personagens, com impacto no desenrolar do jogo que mencionei faltar ao original. Existe também uma camada de humor, quer entre as personagens principais, como por vezes com os *npc's* que populam o mundo, que foi o detalhe que muito me agradou.

Em suma, *Dungeon Siege III* consegue ser um jogo razoável para passar o tempo, mas um que fica muito aquém dos seus antecessores, e que de certa forma mancha o historial desta *franchise* de sucesso, prevendo-se um futuro negro para uma nova sequela.

UNDERSIEGE

Sistema: PSN | Ano: 2011

Por ***Gonçalo Tordo***

***UnderSiege* é o último jogo criado pelo ainda recente estúdio português *Seed Studios.* No entanto, é o primeiro a adquirir (alguma) fama a nível internacional, o que se deve em parte aos apoios da *Sony* e ao facto de ser um dos poucos *RTS* criados com uma consola em mente.**

Em *Under Siege* assistimos à história de Eirik, Kari e Asgeir na sua luta contra o reino ditatorial da cidadela dos humanos e a forma em como estes e o seu bando de rebeldes se vêem envoltos numa invasão de monstros desconhecidos que surgiram sem aviso e atacam todas as raças e civilizações indiscriminadamente. Não posso dizer que a história ou as personagens sejam originais ou sequer interessantes, felizmente os diálogos podem ser facilmente ignorados, até porque (felizmente) o jogo não faz grande questão de no-los impingir. Talvez se os diálogos tivessem actores e não fosse apenas texto ainda podia criar algum interesse









«Ao contrário de outros *RTS*, não há construção de bases ou gestão de recursos no sentido clássico...»







limitado, mas isto é um jogo *PSN* e os orçamentos destes não costumam ser os maiores.

Ao contrário de outros *RTS*, em *Under Siege* não há construção de bases nem temos de gerir recursos no sentido clássico. Em vez disso, ao iniciarmos uma missão teremos de contratar um número limitado de esquadrões com as suas respectivas forças e fraquezas. Isto traduz-se num jogo cujas batalhas são todas em pequena escala, raramente vemos mais do que três ou quatro dúzias de unidades no ecrã e, se esse número já parece limitado, quando comparado com jogos como *Halo Wars*, imaginem o quão pequenas as batalhas nos parecem quando comparadas *ao Supreme Commander* ou à saga *Total War.* Infelizmente, penso que mesmo este pequeno número de soldados às vezes seja demasiado para a *PS3*, isto por a *framerate* nem sempre era consistente.

No entanto não pensem, lá por as batalhas serem pequenas, que o jogo é fácil, muito pelo contrário, vai exigir uma grande micro-gestão da vossa parte logo nas primeiras missões e, infelizmente, eram frequentes as vezes em que o comando simplesmente tinha dificuldade em acompanhar os meus pensamentos ou as ordens que eu queria dar – não quero com isto dizer que os controlos sejam maus; tendo em conta as sua limitações estes até são muito intuitivos e lembram os de *Halo Wars*, mas a verdade é que não conseguem substituir o teclado e rato.

O jogo possui também alguns elementos *RPG*, as nossas unidades podem subir de nível à medida que lutam; se perdermos alguma unidade, ou até um esquadrão inteiro, teremos de recrutar outro no nível seguinte. Existem poções de defesa, ataque ou cura e em cada missão podemos ganhar dinheiro ao derrotarmos inimigos ou encontrando tesouros escondidos no mapa, incentivando a exploração a dinheiro – que pode ser utilizado para contratar novas unidades ou treiná-las. Isto é especialmente útil, porque podem chegar a um ponto em que, apesar de terem cumprido todos os objectivos, perderam demasiadas

«Graficamente é muito agradável, as texturas são possivelmente as melhores que já vi num RTS ...»







das vossas forças e já não têm como completar a missão seguinte. Esta ocorrência torna-se ainda mais comum quando descobrimos que só podemos salvar o jogo depois de completarmos cada nível.

Num jogo deste género seria de esperar que existisse uma grande variedade unidades inimigas e amigáveis, mas tal não acontece: existem apenas nove tipos de esquadrões controláveis (e dois deles são demasiado semelhantes entre si) e dez géneros de inimigos, não incluindo os *bosses.* Felizmente estes possuem habilidades especiais como curar, proteger ou atrair atenção dos inimigos, o que sempre acrescenta um elemento estratégico.

Algo que me impressionou muito no jogo foi o editor de níveis – este não é bastante simples de usar e permite a criação de mapas surpreendentemente complexos, com *triggers*, diálogos, ordens específicas para a inteligência artificial e até pode ser jogado online com amigos. Esta versatilidade é algo em que a *Seed Studios* sem dúvida se destacou, até porque não consigo pensar em nenhum RTS para consolas que venha com editor, quanto mais com um deste calibre.

O online do jogo tem os modos básicos como *deathmatch* e captura de território – e até podemos alterar algumas opções de cada mapa como desejarmos. Infelizmente, as salas online estão vazias, pelo que apenas consegui fazer dois jogos e em ambos o meu oponente saiu a meio, algo que no jogo não conta como uma vitória.

Graficamente é muito agradável, as texturas do jogo são possivelmente as melhores que já vi num *RTS* para consolas: mesmo com o *zoom* no máximo estas são muito atraentes, sendo ainda ajudadas pelos vários locais que visitamos, desde montanhas gélidas, passando por florestas, planícies, savanas e masmorras.

Infelizmente não posso dizer o mesmo das animações de combate: são lentas, robóticas e têm pouca vida, muitas vezes parece que os soldados nem se estão a tocar quando lutam.

A banda sonora não é nada por aí além, aliás, eu acabei o jogo e não me

«UnderSiege é um bom jogo; sinto que o seu maior ponto fraco foi o seu orçamento...»







consigo lembrar de uma única música. Não quero dizer que este seja má, simplesmente não é memorável. O melhor que posso dizer dela é que existe. Isto também não é ajudado pelo facto de não existirem vozes algumas (mesmo quando damos ordens aos nossos homens apenas ouvimos gritos ou grunhidos).

A Campanha está dividida em cinco capítulos. Cada um contém entre três a cinco missões – excluindo as dificuldades e troféus, não existe grande vantagem em repeti-la, mas se tiverem uma boa imaginação podem criar os vossos próprios mapas ou convidar um amigo para uma partida online... apenas não esperem encontrar salas com outros jogadores.

UnderSiege é um bom jogo; sinto que o seu maior ponto fraco foi o seu orçamento: se a história, animações de batalha e a música fossem melhores podia ter sido lançado fisicamente e até teria conseguido boas pontuações. É óbvio que a *Seed Studios* tinha muita imaginação e, de facto, acrescentou elementos que até agora nunca tinha visto num *RTS* para consolas. Esperemos que haja um *UnderSiege 2* e que consigam acrescentar os elementos que faltaram à sua prequela.

> High Score

Longevidade	+3
Jogabilidade	+3
Gráficos	4
Som	2
Total	**+3**



UnderSiege 2

Por ***Diogo Cunha***



Embora não seja grande apreciador de jogos de estratégia, principalmente em consolas, é bom saber que um grupo de portugueses conseguiu criar um jogo que não fica nada a dever aos títulos com grandes orçamentos. Os gráficos e sons são admiráveis, a campanha é interessante e a jogabilidade é eficaz (mesmo tendo usado o esquema de controlos com comando normal). *Under Siege* oferece também um editor de níveis que me faz perder mais tempo de jogo do que na própria campanha e online juntos. É o extra que mais adoro neste tipo de jogos, embora o de *Under Siege* não me tivesse conquistado.

> High Score 3



UnderSiege 3

Por ***Jorge Fernandes***



UnderSiege é um jogo de estratégia em tempo real bastante desafiante, onde o jogador tem sempre de estar em cima do acontecimento, controlando vários focos de batalha e as distintas unidades que possui, pois só através de uma mestria das suas habilidades especiais é que se conseguirá avançar com sucesso no jogo. Ao jogo fica a faltar a possibilidade de gravar durante o nível (para ser acessível a jogadores menos experientes), mais algum controlo em certas personagens (como ordenar aos *gunners* para atacar uma determinada posição sem nossa intervenção) e uma correcta calibração para o uso do *Move*.

> High Score 4

UnderSiege 4

Por ***João Sousa***



Não sendo definitivamente um fã do género ”jogos de estratégia”, reconheço que *Undersiedge* é um trabalho bem executado com um *intro movie* que fará certamente inveja a muitos jogos internacionais. É sobretudo um exemplo da coragem de seguir os nossos objectivos que deverá sem dúvida ser apoiada pelos *gamers* nacionais e internacionais.

> High Score 4



COMMODORE PET

Por ***Tiago Lobo Dias***

Na edição de Agosto falei do I*BM PC 5150* e da importância da nova arquitectura que nasceu com este computador – que viria a traçar os standards da informática de "secretária" ou, usando o temo correcto, do computador pessoal.
Este mês vou falar de outra máquina mais antiga, e que pode ser considerada o 1º verdadeiro "PC", apesar de não ter implementado um standard como fez o *5150*.

Afirmando que o *IBM 5150* não foi o 1º verdadeiro *PC,* aposto que alguns de vocês ficaram a pensar "como? Não foi o *IBM?* Então foi um *Apple*?". Nada disso, foi um *Commodore* de 1977! Sim, isso mesmo. IBM, *Apple* e *Intel,* entre outras marcas, têm tendência a "vender" que, no início da história do PC, o computador pronto a trabalhar que cabe numa secretária com preços abaixo do exorbitante ou foi um *IBM* ou um *Apple*, mas a verdade é que não foi nenhum destes. O primeiro foi o *Commodore PET* de 1977. Mas vamos lá então contar como tudo começou. Nos anos 60/70 a informática era feita em grandes máquinas que pesavam uns quilinhos mais do que o que pesam agora, eram caríssimas, e nem as grandes empresas tinham dinheiro para as comprar. O que se fazia muito na altura era a compra de tempo de computação. As pessoas ou as empresas compravam tempo (em horas) de uso de máquina. Mais tarde começaram a aparecer as primeiras com tamanho razoável que se podiam ter em casa, mas era tudo material ainda muito caro e que necessitava de elevados conhecimentos de electrónica: vinham às peças, era necessário montar, soldar e comprar outros componentes para meter uma máquina a trabalhar (que nem sequer monitor tinha), o interface de *output* não era mais do que um conjunto de luzes que acendiam e



O Commodore PET em toda a sua glória



O interior do mítico sistema


Uma revolução informática sem precedentes...


...Acessivel a todos, o PET era o computador das massas

apagavam para mostrar os resultados de determinada instrução ao utilizador. Só anos mais tarde é que apareceram as primeiras ligações a monitor ou a televisão, mas sempre tudo em kits complicados de montar.

Nos anos 70 um senhor chamado Chuck Peddle trabalhava na *Motorola* no desenvolvimento do processador 6800 (não confundir com 68000) e, não satisfeito com o projecto, saiu e foi trabalhar para a MOS *Technology* onde criou o Chip revolucionário "6502". A meio dos anos 70, a *Commodore* estava a sofrer com a quebra de vendas dos seus principais produtos, que eram calculadoras. Aspirando a uma integração vertical, procurou uma empresa para lhe garantir a produção de semi-condutores e ganhar estabilidade.

A MOS *Technology* era a empresa perfeita e Chuck Peddle o homem que levaria a *Commodore* a entrar no mundo dos computadores. A MOS foi comprada e a *Commodore* ganhava em reduções no custo dos componentes e ganhou mão de obra de alta qualidade.

Foi com o Chip 6502 como base que Chuck Peddle e sua equipa criaram o 1º protótipo, o *KIM-1* ainda em sistema de kit para montar e que mais tarde lavaria ao 1º computador pessoal. Com o *know how* ganho no *KIM-1,* a equipa passou para o passo seguinte, o *PET* vinha em formato "caixa registadora" e tinha um teclado e um ecrã embutidos. Era um computador sólido, que parecia uma única peça e totalmente funcional assim que saía da caixa. Bastava fazer "ON" e estava a trabalhar.

Peddle contou com a preciosa ajuda de Bill Seiler e John Feagans para criar o computador a tempo da feira "*Consumer Electronic Show*", que era um dos mais importantes encontros de tecnologia nos Estados Unidos. Em Janeiro de 1977 chegou ao mercado com o nome *PET* 2001, uns meses antes do *Apple II*. O modelo *Apple I* já tinha saído mas era um sistema kit, não era um "pronto a trabalhar". O *Apple II* que saiu em Junho de 1977 (que muita gente erradamente diz ser o 1º PC) utilizava um CPU chip 6502.... da MOS *Technology* que pertencia à... isso mesmo, *Commodore*!!

Com a MOS *Technology* a produzir internamente grande parte dos componentes *core*, a produção do *PET* era barata comparada com outras marcas, o que permitiu lançar o computador a um preço acessível para as massas, 495 dólares. Passado pouco tempo, com as encomendas a chegar a 50 unidades por dia, algo impensável na altura, o preço subiu para 595 dólares, mesmo abaixo da concorrência. Quando foi posto à venda na Europa o preço subiu para o dobro! A *Commodore* estava longe de saber que a Europa seria o seu principal mercado e fonte de rendimento.

Chuck Peddle era um homem visionário que não se conteve a criar o chip 6502 e o seu computador *PET.* Antes mesmo do *PET* e da *Commodore*, meteu o Chip à venda por um preço completamente esmagador, 25 dólares contra os mais de 170 dólares dos processadores *Motorola* e *Intel* 8080 da altura. O mercado não queria acreditar no que via. Peddle sugeriu que o Chip fosse utilizado em



O *PET* a sair da linha de montagem ainda na década de 80.



O PET trouxe também a facilidade da introdução informática as crianças

todo o lado, computadores, electrodomésticos, bombas de gasolina etc... o homem criou uma cultura electrónica barata sem precedentes e tudo sem ter patenteado o chip.

O 6502 foi utilizado no *Apple I* e *II*, pelo *BBC Micro* pelo *Atari 2600* e *800XL*, pela *Nintendo Famicom* etc... etc... e, claro, pelo PET e mais tarde por outro *Commodore*, o *VIC-20.* Mais tarde deu origem a outra serie de chips, a *65xx,* que equipou um outro sem número de máquinas, *Commodore 64* incluído... estava feita uma revolução na electrónica!

Curiosamente, Peddle que saiu da *Motorola*, assistiria anos mais tarde a uma aproximação da sua ex-empresa à Commodore com um fornecimento de novos processadores, a série 68K que viria a equipar os famosos *Commodore Amiga*.

O *PET* na primeira versão vinha com o 6502 a 1Mhz como processador, tinha 4KB de Ram (podendo chegar noutras versões a 96kb), 40x25 caracteres de *display* com capacidade para letras minúsculas e maiúsculas. Para armazenamento de dados tinha acoplado um leitor de cassetes na parte da frente da caixa. A velocidade era de 1500 *baud rate* mas, devido ao sistema de verificação de dados, a velocidade ficava reduzida a 750. Como teclado, tinha 73 teclas de borracha mesmo ao lado do leitor de cassetes. Foi um teclado muito complicado de usar devido à posição e que levou a algumas criticas negativas – os utilizadores tinham constantemente dores nas mãos e braços.

O *PET* tinha o sistema operativo em ROM, que era basicamente a linguagem BASIC.

E aqui um dado curioso merece ser mencionado: para além de Chuck Peddle, a *Commodore* tinha outro homem forte, brutal e implacável nos negócios. Falo do fundador da *Commodore* Jack Tramiel.

Quando chegou a altura de negociar o sistema operativo para o *PET,* a *Commodore* quis o *Basic* da *Microsoft* e, quando se reuniram, o jovem da *Microsoft* chamado Bill Gates pediu 3 dólares por computador vendido, a contar com um negócio a longo termo no qual Tramiel respondeu: “já estou casado!”. Contra os 3 dólares, Tramiel ofereceu 25.000 dólares a Bill Gates por uma licença vitalícia livre de comissões por unidade vendida. Gates acabou por aceitar, tendo feito um dos piores negócios de sempre na *Microsoft*. A *Commodore* utilizou o *Basic* em vários modelos de 1977 a 1985, sem pagar um único dólar adicional.

O *PET* foi produzido entre 1977 e 1982, ano em que entrou em cena outro monstro, o *C64.* O *Commodore* PET foi um computador notável, que saiu 4 anos antes do *IBM 5150*. Apesar da importância que este sistema teve na história, os gigantes da informática têm tendência a ignorá-lo. Listagens recentes de revistas conceituadas que nos dão as 25 melhores máquinas de sempre listam o *IBM 5150* dentro dos 10 primeiros lugares, mas não listam o *PET* nem o *C64,* duas máquinas que mudaram o curso da informática. Para meu contentamento mostram o *Commodore Amiga* muito bem posicionado, mas o *PET* merecia uma vitrina maior no museu.



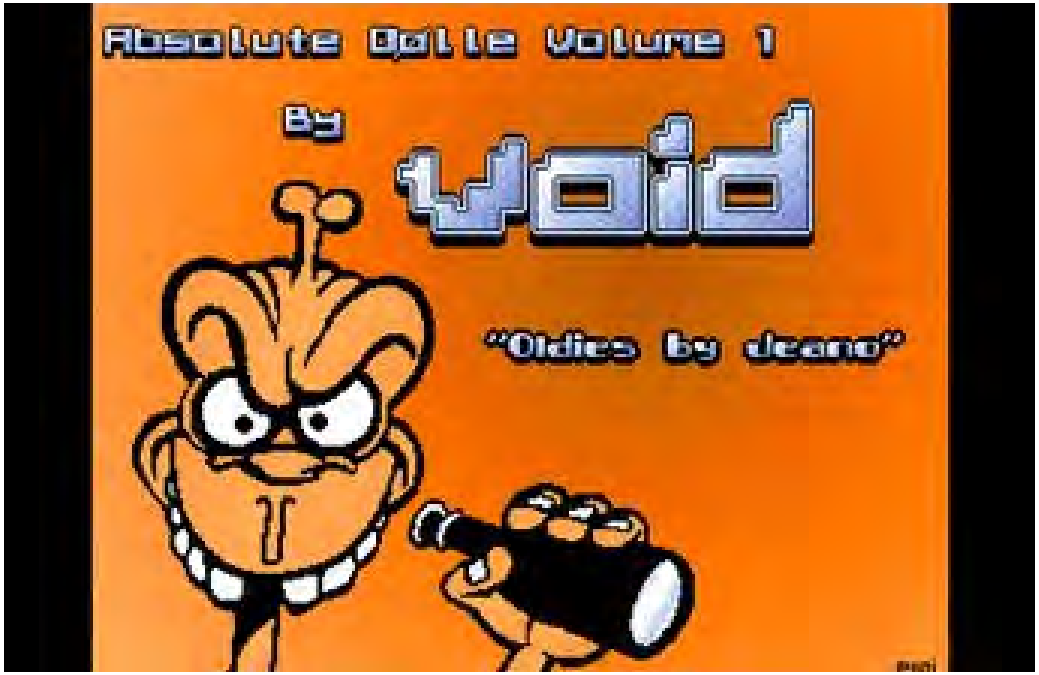
PUNISHER

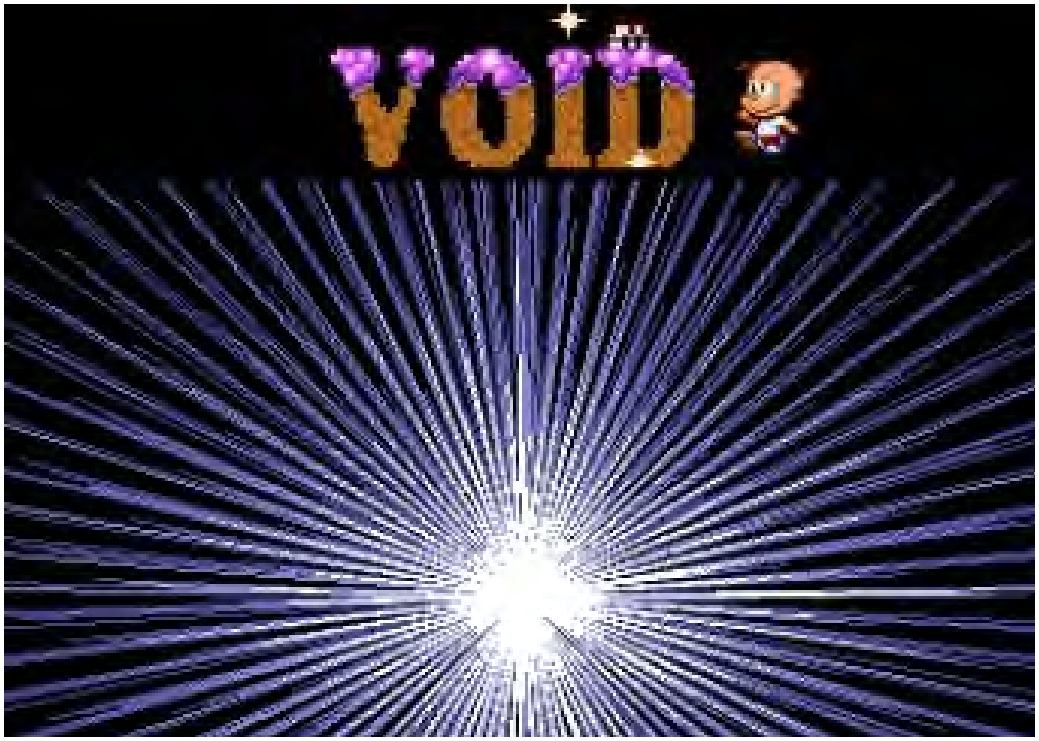
*Por **Tiago Lobo Dias***

Este mês entrevistamos um "velho" membro da Demoscene de seu nome Jonas, conhecido como *Punisher* ou somente *Puni* que *anda* no movimento desde 1995. Começou por pertencer ao grupo *Complex Quantity* e ainda hoje participa em Demos. É um membro activo da classicamiga.com e tem também um blog onde escreve sobre jogos Retro:
oldschoolgameblog.wordpress.com

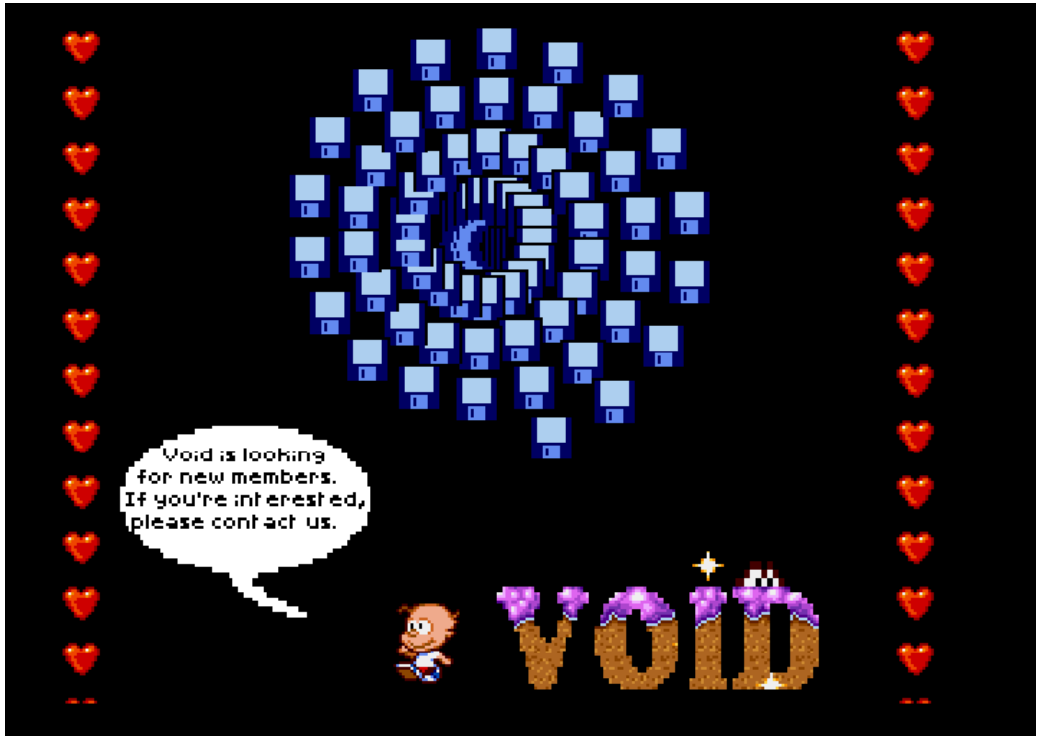
Tiago: Qual foi e qual é o teu envolvimento com a Demoscene?

Punisher: Estive envolvido na Demoscene desde 1995. A minha tarefa principal nessa altura era a troca de correspondência postal. Fiz isso até 2001. Nessa altura a maioria da troca de cartas desapareceu devido á emergente popularidade da Internet. As trocas eram feitas com base em longas e amigáveis cartas com montes de disketes incluídas a serem enviadas por correio postal.
Para além das trocas, escrevi vários artigos para *Disk Magazines (na altura era basicamente informação tipo revista em ficheiro executável numa diskete)*, tais como *Showtime* e *Sabotage*. Fui também um *Packer* (tive o meu próprio Pack chamado *Dreams*) trabalhando bastante para obter as últimas novidades e divulgá-las por outras pessoas. Podes encontrar isso aqui:
http://www.pouet.net/prod.php?which=14390
Fui também o principal organizador de um agora extinto grupo chamado *Instinct e* parcialmente organizador dos *Apathy.*
Nos dias de hoje, desenho gráficos em *Deluxe Paint* no meu fiel *Amiga* 1200, faço alguma programação num pack de música e trabalho numa nova produção para os Void.
Sou um membro dos *Gods, Tussejuv*









Rangers, e *Void. Tussejuv Rangers* é um grupo de malta amiga da parte Sul da Noruega. *Void* está reduzido a somente três elementos, mas vamos continuar com o grupo vivo. No passado cheguei a ser membro dos *Nah-Kolor*, *MAWI*, *Apathy*, *Instinct* e outros grupos.

Tiago: Muitas pessoas ligadas à Demoscene consideram o Demo como uma movimento cultural. Vês a coisa desta maneira, ou achas que é apenas um ficheiro áudio-visual?

Punisher: Eu considero a Demoscene um movimento cultural. Há muito mais numa produção para além de imagem e som. Criar Demos pode ser considerado uma forma de arte. Tivemos Demos que foram feitos para expressar uma opinião, outros para chocar e provocar, enquanto outros são rebuçados para os olhos. Alguns Demos até têm mensagens políticas! Também temos mágicos de pixéis que criam as mais espantosas obras de arte em computador. Instintivamente penso em nomes como Lazur, Yon, Dzordan, Bridgeclaw and Pix.

Tiago: Em Portugal a Demoscene ainda é muito pequena em números, apenas algumas pessoas dão atenção, parece-me que o "movimento" é mais no Norte da Europa que no Sul . Como é que vês o movimento na Europa? Está a crescer?

Punisher: Infelizmente não acho que a Demoscene esteja a crescer. Não existe recrutamento suficiente entre as pessoas mais novas. Este já era um problema no fim dos anos 90 e no princípio do século. Olha para as pessoas activas na comunidade *Amiga* por exemplo, a maioria já passaram dos 30 e 40 anos. Acredito que a razão é que os miúdos de hoje estão a crescer com consolas. Os jogos são o foco principal. Não tens uma ligação directa com programação ou gráficos. Os que usam PC parecem mais agarrados a outras actividades na Internet, jogos e redes sociais.
O impulso de criatividade não parece tão forte como no passado. Para ser honesto, eu sinto-me muito mais criativo quando uso o meu *Amiga* do que quanto uso *Windows*.
Eu concordo com o teu ponto de vista no que toca á distribuição geográfica da Demoscene. O Norte da Europa sempre foi forte.

Tiago: Temos visto muitas plataformas na Demoscene, *Amiga/Atari/C64/PCs*, até *Spectruns* e *Game Boys*. Consegues escolher uma que tenha sido mais importante que todas as outras, ou achas que todas elas tiveram um papel importante.

Punisher: Acredito que todas as plataformas tenham tido um papel importante na cena. A minha opinião sobre o tema é que o importante não é a máquina que usas mas sim o que consegues extrair dela.

Tiago: Qual será a categoria mais importante nas competições

Demoscene? 4K Intro? 64K? Tamanho livre?

Punisher: Historicamente falando, eu diria tamanho livre. Foi através destas produções que os grupos puderam mostrar ao mundo do que foram capazes de fazer. 4KB são porreiros mas são basicamente trabalho de uma pessoa só, o programador. Normalmente mais pessoas estão envolvidas em Demos. Precisas de alguém para pixalizar, desenhar, compor, codificar etc… As Disk magazines também desempenharam um papel importante há muitos anos atrás.

Tiago: Algumas categorias nas competições de Demoscene podem favorecer plataformas mais recentes devido a terem mais "potência". Visto por alguém que não está por dentro, parece que as 4K e 64K podem ser mais equilibradas pois a capacidade de processamento não é tão importante e que as de tamanho livre podem favorecer as mais recentes. Vês o tema desta maneira?

Punisher: Isso é verdade, mas penso que as pessoas acham os Demos para plataformas antigas mais impressionantes. Fazer excelentes efeitos num PC moderno já não é algo que faz o maxilar das pessoas cair. Mas de um C64, um Amiga 500 ou um Zx Spectrum fizerem algo extraordinário, as pessoas vão reagem de modo diferente.

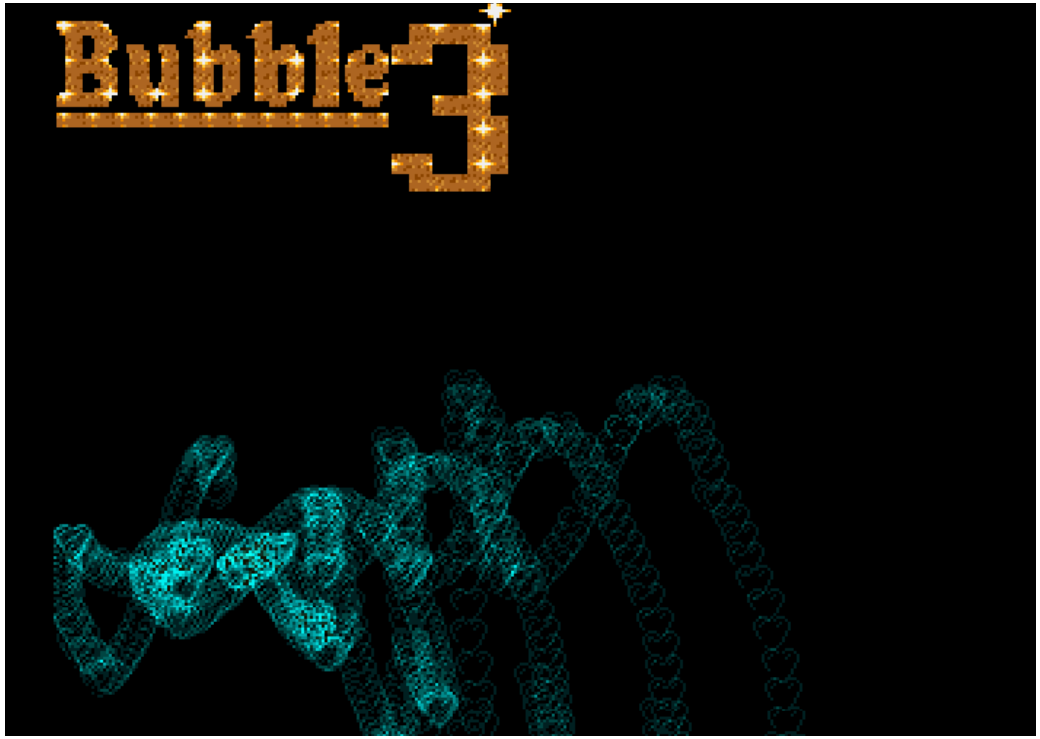
Tiago: Sei que és um membro activo na comunidade Retro, o classicamiga.com é um exemplo, ainda jogas jogos Retro?

Punisher: Sim, eu gosto imenso de jogar jogos Retro. O meu Amiga está sempre ligado e pronto a jogar. Gosto de jogar jogos tipo Banshee, Project-X, Super Frog e UFO: Enemy Unknown. Sou também um grande fãn da serie Donkey Kong na SNES. Esses são pura excelência! Também gosto de Knightmare e Salamander no MSX.

Tiago: Fala-nos sobre 2 dos teus Demos favoritos e porque o são.

Pusnisher: Essa é uma pergunta muito difícil. É muitíssimo difícil de escolher apenas 2, mas vou dar o meu melhor. Vou fazer de conta que vou para uma ilha tropical e só posso levar 2 Demos ;).
O primeiro é o *Tint* da *Black Lotus*. Este Demo foi lançado na *The Gathering* de 1996 na Noruega e levou o primeiro lugar nas competição Amiga. Foi completamente arrebatador na altura. Com o *Tint* a *TBL* estava definitivamente no mapa como um dos melhores grupos Amiga no meio dos anos 90.
Agora para o segundo, este é um Demo Norueguês de 1994, Ganhou a competição Amiga na "*The party*" na Dinamarca em 1994. Estou a falar do *Nexus 7* da *Andromeda*. Se ainda não o viste, recomendo vivamente. Lembro-me de visitar festas Demo nos anos seguintes ao *Nexus 7* e havia sempre rumores sobre uma nova produção escaldante da *Andromeda*, mas nunca apareceu nada.

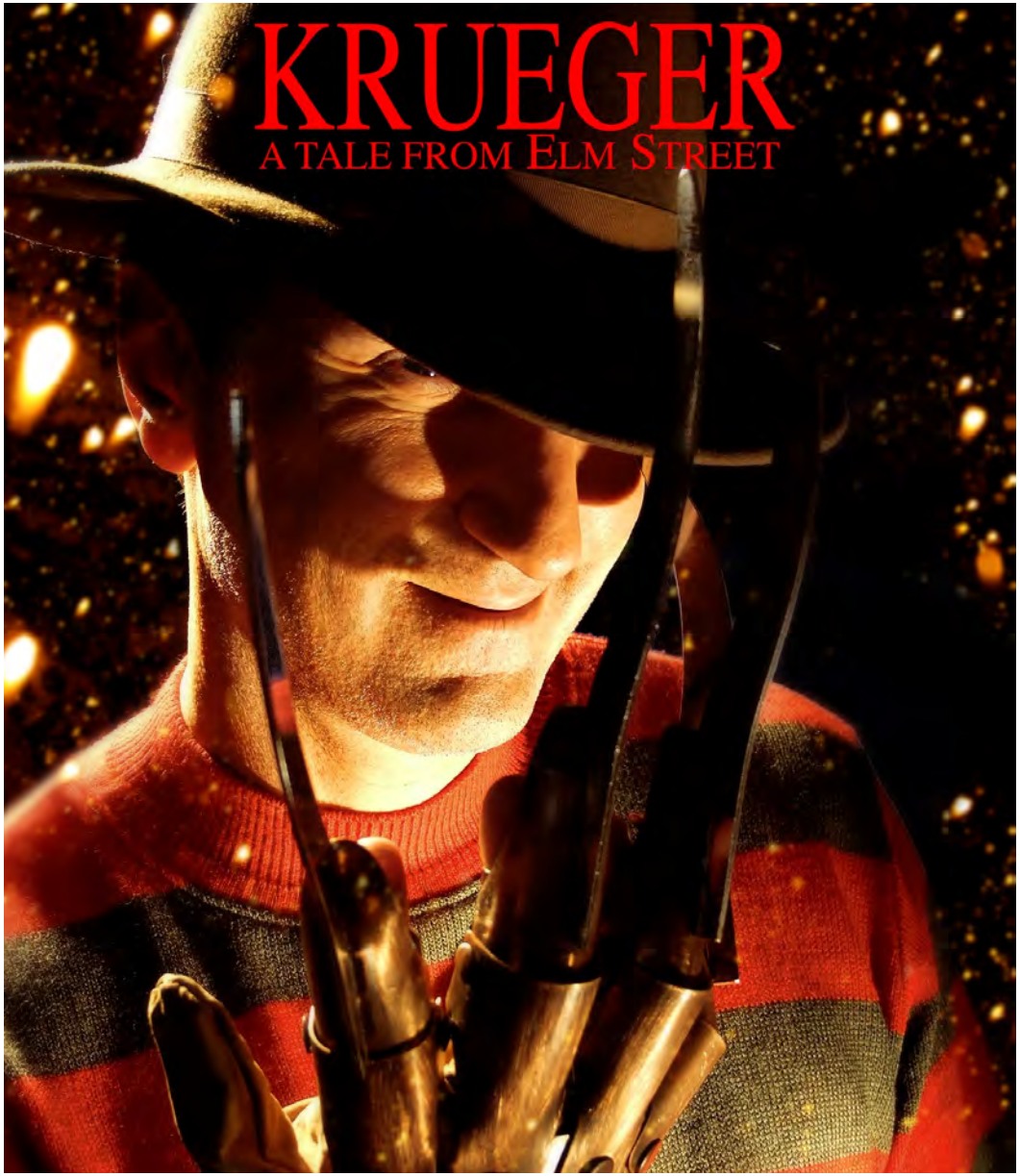






KILLERS PREQUELS TRILOGY

Por ***Luís Filipe Teixeira***



Chris R. Notarile é um jovem produtor, realizador e actor que já fez inúmeras curtas-metragens e também uma ou outra longa-metragem (*Methodic* (2007) e o para breve *Stand Off* (2011)) através da sua produtora Blinky Productions INC. A particularidade deste realizador, para além de conseguir trabalhos completamente originais – como o *Bitter* Sweet (2006), o *Axe Massacre* (2008), o *iPsycho* (2010) ou o *Choice* (2011) – é a de pegar em personagens já existentes e "oferecer-lhes" mais um capítulo: *The Nightmare Ends on Halloween* (2004) em que junta Freddy Krueger a Michael Myers; THE CABINET OF Chris R. Notarile (2007) uma versão moderna do filme alemão *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1919); a série *Punisher '79-82* (2010); ou uma das minhas favoritas, a saga *Mr. J* (2010). Esta série de quatro episódios (ou cinco, se contarmos com o *spin-off Die Laughing (A Superman Fan Film)* retoma a história de Christopher Nolan *The Dark Knight* (2008) com o Joker preso no Arkham Asylum. É o próprio Chris a fazer o papel de Joker aqui, conseguindo encarnar a personagem deixada por Heath Ledger na perfeição (embora ele diga que esta lhe serviu apenas de inspiração e lhe tenha atribuído algumas características diferentes). Confesso que houve vezes em que senti que a interpretação estava tão fidedigna que se tornava quase impossível distinguir esta da original.

Todos estes filmes contam com um orçamento muito limitado e mesmo assim conseguem ter um aspecto bastante profissional. É a prova de que quando acreditamos conseguimos dar à luz projectos de boa qualidade.

Sendo esta a edição de Outubro, o mês em que se celebra o *Halloween* ou Dia das Bruxas damos uma especial atenção à mais recente saga de Chris R. Notarile, a chamada *Killer Prequels Trilogy.*

Krueger (A Tale from Elm Street) (2011), Voorhees (Born on a Friday) (2011) e Myers (Rise of the Boogeyman) (2011) são três curtas-metragens que nos revelam a origem dos vilões de *A Nightmare on Elm Street* (1984)*, Friday the 13th* (1980) e *Halloween* (1978).

Krueger (A Tale from Elm Street)

http://www.youtube.com/watch?v=1S1tAaLZo9w

A abertura é fantástica: a sombra de Freddy é apresentada na parede; segue-se um grande plano das famosas luvas até



KILLERS PREQUELS TRILOGY

Por ***Luís Filipe Teixeira***



que a sua cara ainda sem queimaduras é revelada. “Come to Freddy” diz ele virado para uma criança a chorar. Não há dúvida, o ambiente macabro dos filmes originais é recriado na perfeição (até o mítico tom avermelhado está de volta).

O resto do filme passa-se na sala de interrogatório com o polícia Donald Thompson (e pai da protagonista do filme original) a tentar fazer com que Freddy confesse os seus crimes. Está aqui explicado o porquê de Freddy ter virado a sua atenção a Nancy Thompson posteriormente.

Freddy Kruegger, para além de não mostrar remorsos naquilo que fez, diverte-se a gozar com o polícia revelando-se sádico ao mais alto nível.

Temos também alguns *easter eggs* para os mais atentos como “I'm your worst nightmare” ou “in your dreams” dando indícios daquilo que nos espera no filme original.

A finalidade do realizador era mostrar ao mundo o quão malvado Freddy já era como pessoa. Não restam dúvidas de que mereceu de certa forma o destino que o povo lhe deixou.

Voorhees (Born on a Friday)

http://www.youtube.com/watch?v=AlgYvIeSVQ4

Pamela Voorhees prepara a festa de aniversário de Jason com um sorriso de orelha a orelha até que é informada por um policia que o seu filho morreu afogado. A particularidade desta cena é que não existe um corte na música alegre que acompanhava os preparativos, continuando a dar mesmo já quando a mãe está a receber a notícia trágica. Ficamos perante um contraste visual/sonoro levando-nos a emoções distintas. A cena culmina com um grito desesperado da senhora Voorhees.

Chris R. Notarile decidiu focar-se no primeiro assassinato de Pamela Voorhees enriquecendo-o com mais pormenores. Não podia faltar a típica perseguição pelo bosque da saga, obviamente. Depois disso vem o confronto entre a senhora Voorhees e a responsável pelo acampamento do Lago Crystal, que não tomou o devido cuidado com Jason na altura da sua morte. Nesta cena percebemos também que a mãe de Jason começa a ficar por momentos com dupla personalidade (resultado da tragédia) ouvindo a voz do seu filho, chegando até a falar com e por ele. Ora, quero destacar aqui uma preciosidade. O tema principal do filme original tem apenas duas palavras: “Ki...Ki...Ma...Ma...”. Os fãs sabem que o compositor da banda sonora inspirou-se nas palavras “kill mami” ao compor essa música, embora isso nunca seja explicado em toda a saga original... até agora. Na parte em que a senhora Voorhees pergunta ao seu filho (imaginativo) o que fazer com Catherine, este diz-lhe: “Kill her mami”. Nesse preciso momento aparece a música



KILLERS PREQUELS TRILOGY

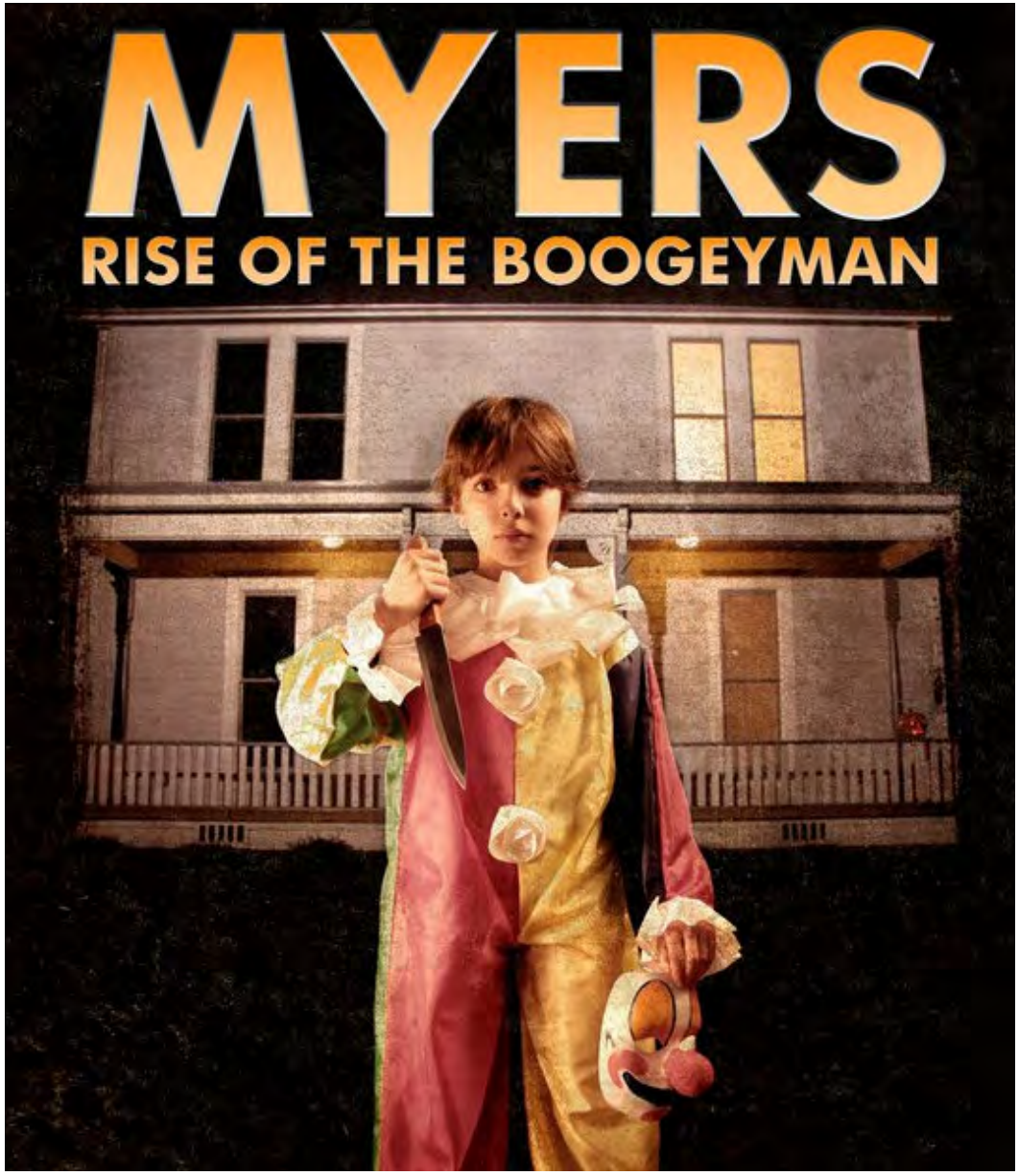
Por ***Luís Filipe Teixeira***

"Ki...Ki...Ma...Ma...". É de génio!

Myers (Rise of the Boogeyman)
http://www.youtube.com/watch?v=he78J6PFoSE

Esta é , sem dúvida, a mais fantasmagórica das três curtas. O filme abre com o famoso tema *Mister Sandman* e somos convidados a acompanhar Michael vestido de palhaço e a sua irmã mais velha, Judith, enquanto andam por Handdonfield na prática do *trick 'r treat*. Eles cantam, dançam e riem juntos. Segundo o realizador, o objectivo era conseguir com que o público simpatizasse com alguém que vimos apenas durante trinta segundos antes de morrer no filme original. Relativamente a Michael, este não nasceu maléfico. Tornou-se assim sem nenhuma razão aparente de um momento para o outro. "I like him" diz Michael completamente inocente e adorável sobre o namorado da irmã, deixando de parte qualquer sinal de ciúmes discutido no filme original. Entretanto Judith vai ter com o namorado e Michael fica sozinho a ouvir uma voz a sussurrar o seu nome. Começa a ter visões de um Michael Myers já adulto de fato macaco e máscara a persegui-lo. É curioso e bastante original vermos na mesma imagem o famoso *boogeyman* e pequeno Michael. Este consegue finalmente tirar-lhe a máscara e... o choque.

Quem quiser ver (gratuitamente) os filmes de Chris R. Notarile pode ir ao seu site http://www.blinky-productions.com/ ou à sua conta no *YouTube:* http://www.youtube.com/user/blinky500



PUSHSTART_COMICS

"Curvas"



© Super Diogo

Apoios



A **FNintendo** consiste na maior Comunidade activa de Nintendo em Portugal.
Aqui encontram um Portal com as principais notícias sobre a Nintendo, passando por análises dos seus jogos, assim como artigos, crónicas e passatempos.
Contamos igualmente com um Fórum onde a Comunidade pode debater entre si tudo o relacionado com este fantástico mundo.



O **Rumble Pack** é um blog de humor acutilante e corrosivo sobre videojogos, mas onde também é possível encontrar posts sobre videojogos que normalmente não entram nos sites portugueses da especialidade -- tudo regado com a linguagem peculiar que nos caracteriza. A nossa prosa ácida também já passou pela revista Smash!, X-Zine (revista online) e Lusogamer.
Also: o choro é livre!



A **«New Optimism»** é uma revista digital portuguesa de cultura urbana com uma personalidade forte e que se distingue pela sua linha gráfica e editorial. Transmitimos valores de positivismo, dinamismo e defesa de valores éticos e culturais, criamos acções que movimentam pessoas e transmitimos o conhecimento como algo capaz de unir as pessoas.



Nascimento: 18 de Maio de 2009.
Morte: undefined

Análises, antevisões, notícias, comentários, vídeo-análises, fazemos de tudo com a tecnologia. Fazemos tudo com o maior do rigor para que a pessoa que nos leia do outro lado do ecrã possa pensar "isto sim, isto vale a pena ler". Por isso não utilizamos publicidade, não damos erros ortográficos, nem nada dessas porcarias. A informação é o principal. A tecnologia, o limite.



PRÓXIMA EDIÇÃO

NOVEMBRO

REVISTAPUSHSTART.COM