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

PUSHSTART

15.0
GRÁTIS | FREE

WWW.REVISTAPUSHSTART.COM



Amadora BD 2011

O Pateta, O Deadpool e a Aeris entram num café...



TOP 10 - Filmes de Natal

Chega o Natal e com ele os filmes natalícios. Escolhemos 10 que não devem passar despercebidos.



Elifoot II

Simplicidade e diversão são os pontos fortes deste manager de futebol, capaz de nos viciar horas a fio!



CONHECE A NOSSA EQUIPA-CORE E AS SUAS EXCENTRICIDADES MENSAIS



Tiago Lobo Dias

A converter:
Um laptop para um Amiga 1200

A planear:
Criar um painel de comandos para o Flight Simulator.



Luís Filipe Teixeira

A jogar:
Zelda: Skyward Sword - a mais épica das aventuras?; *Super Mario 3D Land* - retro meets contemporâneo.

A ver:
Ringer - O regresso de Sarah Michelle Gellar ao pequeno ecrã.



Jorge Fernandes

A jogar:
Elder Scrolls V - Skyrim.

A ler:
A Herança, de Christopher Paolini.



Ivan Flow

A ver:
Teenage Mutant Ninja Turtle 2003, todas as temporadas...e porque não?

A ler:
Smartbomb: the quest for art, entertainment in the videogame revolution e *All your base are belong to us.*



Tommaso Veronesi

A jogar:
RAGE e *Driver San Francisco.*

A criticar:
Por favor DICE: queremos o *Commander* no *BF3* para *PC*! Pleeasee!!



Margarida Cunha

A jogar:
Ocarina of Time, e a residir em permanência no Forest Temple.

A ouvir:
Biophilia, a prenda de Natal oferecida por Björk.



Diogo Cunha

A jogar:
Tudo que é mini-jogo para Android.

A ver:
Stargate, a melhor serie dos anos 90.



André Santos

A jogar:
CODMW 1, 2 e 3 (ver se tudo bate certo), *FIFA12, PES2012.*

A ver:
A série portuguesa *Tempo Final* e a aguardar (ansiosamente) por *Max Payne 3.*

PUSHSTART #15

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.

Projecto gráfico
IvanFlow/FlowDesign.

Marketing
Tommaso Veronesi [marketing@revistapushtart.com]

email [sugestões]
info@revistapushtart.com

Website
www.revistapushtart.com

Periodicidade
Mensal.

Edição
Volume 15, de Dezembro de 2011.

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



Resoluções de Ano Novo - Dezembro 2011

Ano: 2011

Por ***Margarida Cunha***

E eis que chega Dezembro. A *holiday season* está ao rubro, o que – com a chegada das férias de Natal – permite dedicar mais tempo aos muitos títulos que estão na gaveta à nossa espera. Com o menino Jesus e as festas de Ano Novo chega também a promessa de que o próximo ano será melhor. Sim, porque os videojogos podem ter arruinado a nossa vida mas... ainda temos duas vidas extra.

Nesse sentido, deixamos uma lista das resoluções mais populares para 2012.

1. **Passar mais tempo com a família** – nunca se percebe realmente como é que não passamos tempo suficiente com a família. Não é exactamente uma opção... Ainda assim, será sensato controlar o tempo que passamos a jogar ou ainda acabamos a ser licitados no *Craigslist*. Foi o que aconteceu a Kyle Baddley, quando a sua esposa se fartou das horas que este dedicava a *Call of Duty: Modern Warfare 3* (cuja review pode ser lida algumas páginas adiante). A senhora colocou o companheiro em leilão, assegurando que este era fácil de manter, requerendo apenas comida e água de 3 em 3 horas. Apesar de se tratar de uma brincadeira, houve ofertas...



2. **Deixar de fumar** – os males do tabaco são sobejamente conhecidos. Igualmente sabida é a ideia de que a melhor forma de acabar com um vício é substituí-lo por outro. É por isso que a Sociedade Portuguesa de Pneumologia decerto patrocinaria a nossa iniciativa de substituir os cigarros por horas em frente ao PC a jogar *Assassin's Creed Revelations*, da Ubisoft. É bem mais saudável matar os outros do que matarmo-nos a nós.

3. **Poupar mais** – é sempre boa ideia, sobretudo em contexto de crise. Por outro lado, se o fizermos, pomos em risco a sobrevivência da Nintendo, que – graças a *Skyward Sword* e a *Super Mario 3D Land* – conseguiu, até agora, escoar 1 milhão de títulos vendidos, só nos EUA. Nada, contudo, comparável ao sucesso obtido por *Skyrim*, que, nas primeiras 48h de vida, vendeu 3,5 milhões de cópias.

4. **Largar o *iPhone* e dedicar-nos às consolas** – há que deixar de lado as ideias de especialistas malucos, que incentivam os grandes da indústria a apostar na produção de conteúdos em vez do fabrico de consolas. Quanto mais não seja porque já faltou mais para pormos os olhinhos na PS Vita e na Wii U.

5. **Ser mais paciente** – caso contrário, nunca chegaremos a assistir ao lançamento de pérolas como *Metal Gear Solid: Rising, Max Payne 3, BioShock Infinite, Tomb Raider, Mass Effect 3, Far Cry 3* ou *Luigi's Mansion 2*, todos prometidos para 2012.

6. **Viajar mais** – compremos já um bilhete de ida para Hyrule, numa aventura a bordo da lindíssima edição da Nintendo DS *The Legend of Zelda 25th Anniversary*, que inclui *Ocarina of Time 3D*.





7. **Ler mais** – começando já por *Invasion*, o 3º e último capítulo da saga de comics *Halo: Fall of Reach*, escrita por Brian Reed e desenhada por Felix Ruiz.

8. **Apaixonar-nos** – podemos começar a "pesquisa" pelo Starbucks. Em alternativa, nunca se sabe quem podemos encontrar quando jogamos *PES 2012* online (review disponível nesta edição). No entanto, se o nosso alvo prefere deliciar-se com Messi em vez da nossa presença, o melhor é chutar para canto.

9. **Ser feliz** – agora, no presente. Já há jogos suficientes cuja acção decorre no passado e bastantes incertezas no futuro. Tudo o que temos é isto: momentos.

10. **Ver a PUSHSTART a crescer** – muito!

Bom 2012!

HIGHLIGHTS

OLD vs NEW

Digger- A vida de retroescavadora é dura...

ESPECIAL

Amadora BD 2011 - What's new, Charlie Brown?

4x4

Elifoot II - Porque em tempos foi divertido gerir uma equipa de futebol...

TOP

Filmes de natal - Descansem um pouco os dedos enquanto vêem um destes filmes.



Amadora BD - um grande evento!

REVIEWS

- PES 2012
- FIFA 12
- FM 2012
- Inazuma Eleven
- COD: MW3
- Myst
- Wizardry
- Pocket League Soccer



O verdadeiro segredo de Monkey Island finalmente revelado?

EXTRA LIFE

Entrevista

Andre Elias - Autor do Elifoot!

VISÃO

O verdadeiro segredo de Monkey Island!

HUMOR

GAME OVER

Pro Evolution Soccer 2012

Sistema: **Wii** | Ano: 2011

Por ***Daniel Martinho***

A primeira impressão que temos, quando entramos no jogo é que algo está errado: não é normal, num jogo de futebol, ser-nos aconselhado executar o tutorial, de modo a aprendermos a jogá-lo.

Um jogo de futebol, seja para PC ou para consola, basicamente, passa por passarmos a bola para os colegas de equipa, desmarcarmos alguém e chutarmos à baliza, usando os botões e controlos analógicos do comando. Nada de especial, certo? Se fizéssemos essa pergunta a quem tenha uma *Wii* e este jogo, quer nesta versão, ou noutra anterior, a resposta que obteríamos seria um rotundo e furioso **NÃO!**

Existe uma outra forma de jogar futebol. Foi-nos dada pela *Konami*. Dada exclusivamente aos donos de uma Wii. Dada há cerca de quatro anos. Uma forma de jogar tão revolucionária, tão precisa, tão perfeita que, quem nunca a experimentou, quem está habituado a jogar jogos de futebol no modo "clássico" tem bastantes dificuldades em compreender e aceitar o quão boa é. A concorrência deste jogo pode ser considerada pelos analistas como sendo superior nas outras plataformas, mas na Wii, a *Konami* continua a ser rainha. Tão superior que é, que a concorrência, para a versão 12 do jogo para a Wii, parece ter lançado um produto tão inacabado que chega a ser cómico. Como é que é possível terem lançado um jogo de futebol que não suporta online? Adiante, o que interessa para aqui é o PES.

Quem não conhece o jogo, permitam-me que vos apresente *Pro Evolution Soccer 2012* para a Wii. Um dos poucos, senão, mesmo, raros jogos comercializados com suporte a português. Quem experimentar este jogo irá encontrar, devidamente licenciadas, a Liga dos Campeões, Taça dos Libertadores, e algumas das principais ligas europeias (infelizmente, a Liga Sagres não está incluída no pacote, pelo que equipas portuguesas, só mesmo o Porto, Benfica e Sporting – o que é pena porque o Braga, por exemplo, no ano passado foi a uma final europeia, como sabem, mas o dinheiro fala sempre mais alto...).

Estranhamente, a versão para esta plataforma (e para a *PS2* e *PSP*) perderam a licença da Liga Europa e da Super Taça.

Mas a principal arma deste jogo, tal como referi acima, não reside no número de equipas e campeonatos licenciados, nem tão-pouco na menor qualidade gráfica derivada da plataforma em questão. *PES* prima pelo modo de jogo denominado de *play maker*. Nele, o jogador utiliza o



nunchuck como se fosse um vulgar comando analógico e o *wiimote* como se de um rato/ponteiro se tratasse. Com este estilo de jogo é possível indicar exactamente para onde passar a bola, quando passar, quem a irá receber e como a irá receber. É possível, também, comandar, ao mesmo tempo, todos os jogadores da nossa equipa (não acreditam? Imaginem que o *wiimote* é um rato e imaginem-se a jogar um RTS em que cada jogador representa um elemento do nosso exército. É possível dizermos a um jogador: "vai para ali" e a outro, ao mesmo tempo: "vai para acolá". Com este modo de jogo, ser um "mestre da táctica" é perfeitamente possível, basta ter algum treino (e assistir ao tutorial completo), e tudo parecerá natural.

Quem conhece as versões anteriores verificará que pouco foi alterado nesta versão. A principal diferença reside no facto de os jogos serem mais rápidos e na melhoria da inteligência artificial. A *Konami* prometeu dar-lhe mais foco e conseguiu-o. Os jogadores não estão tão presos à táctica adoptada. Fogem muitas vezes dos locais habituais e desmarcam-se

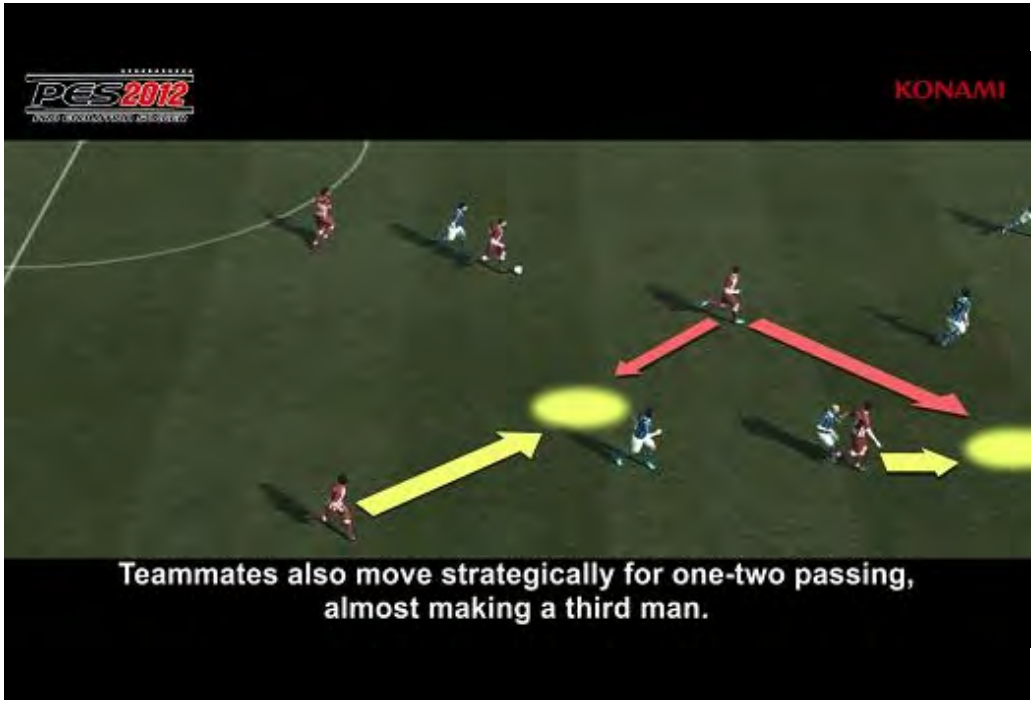
com mais naturalidade, o que provoca, também, mais "buracos" para serem explorados nos contra-ataques, tornando o jogo mais imprevisível. Outra diferença notória reside no facto de o estilo de jogo clássico ser na mesma suportado, é mais difícil, principalmente na recepção das bolas. Provavelmente, a equipa de desenvolvimento decidiu implementar esta alteração de modo a equilibrar os dois modos de jogo, já que este modo é mais vantajoso para quem está a iniciar o jogo. Só quem está muito habituado a jogar no modo *play maker* é que tem uma (clara e inequívoca) vantagem quando joga contra alguém que domina ou não o modo clássico.

No modo *single player*, além das ligas suportadas, ainda temos a Liga Master (uma espécie de campeonato (apenas as Ligas Inglesa, Francesa, Holandesa, Espanhola e Italiana é que estão disponíveis) com Liga dos Campeões incluída, uma Liga/Taça à medida (escolhemos qualquer equipa/selecção nacional para participar) e o modo Rota dos Campeões (na minha opinião, o mais divertido, já que começamos com uma equipa escolhida por nós – mas com jogadores fictícios e fracos – e participamos em vários torneios (semelhantes a alguns reais), onde defrontamos outras equipas e, no final de cada jogo, é-nos permitido escolher alguns jogadores (à sorte) para integrarem a nossa equipa. Esta "troca de cartas" permite que a nossa equipa obtenha jogadores, teoricamente, melhores dos que já temos. Além disso, por cada torneio, vitória, objectivo alcançado, é-nos dado dinheiro para ser gasto em *upgrades* para o nosso clube (que pode ser campos de treino, balneários melhores, etc), o que permite que os nossos jogadores evoluam para lá da sua condição actual (no fundo, este modo é uma espécie de RPG/*Footbal Manager*).

Quanto ao modo online (sim, porque o *PES* TEM modo online para a Wii), podemos pesquisar um adversário filtrando as pesquisas pela qualidade do sinal (para evitar os muito desesperantes *lags*), modo de jogo (*play maker*/clássico). Apesar de não ter um modo online tão consistente como o do *Mario Kart, Mario Strikers Charged*, ou mesmo o do famosíssimo *Black Ops*, com um pouco de paciência é possível encontrar adversários que tornam a experiência bastante agradável. Mas sempre é melhor que não ter online nenhum, não concordam? ;)

Graficamente, *PES* apresenta o mesmo tipo de menus que tem apresentando, não se notando grandes diferenças e continua a apresentar, por vezes, um ar infantil em certas ocasiões (o que me irrita bastante, já que não gosto da ideia que muitos defendem que a Wii é uma consola para crianças). A habitual opção de se jogar com uma equipa de *Miis* cabeçudos continua teimosamente a estar disponível... No campo as coisas passam-se de maneira diferente. O relvado aparenta estar muito mais definido, assim como os jogadores estão mais nítidos, conseguindo, por vezes, distinguir um ou outro movimento característico do jogador representado na vida real (a pose do Ronaldo antes de









marcar um livre, o estilo de corrida do Messi, etc).
Infelizmente, como sabemos, a Wii não prima pelas capacidades gráficas e, para que estas melhorias fossem possíveis, foi necessário retirar detalhe a outras coisas, neste caso, os estádios, que parecem ser cada vez mais falsos e simplórios nos detalhes (nem falo no público e nas respectivas animações).
Mas, também, quem está a jogar, não vai parar uma jogada a meio só para admirar as bancadas do estádio onde está...
O som do jogo continua com a qualidade igual à do ano passado, tornando a experiência um pouco mais real, já que somos brindados frequentemente com os cânticos utilizados pelas claques dos clubes em jogo.
Resumindo, *Pro Evolution Soccer 2012* é o melhor simulador de futebol. É o melhor simulador de futebol para a Wii porque o jogo da concorrência, simplesmente, deitou fora o conceito de realismo (e outros mais) e é o melhor simulador de futebol graças ao modo *play maker*. Neste modo, é possível jogar com qualquer táctica e qualquer jogada é possível, bastando que seja criada pela nossa imaginação.

> High Score

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

Em resumo

\+ Modo *Play Maker;* IA ainda mais melhorada; Jogo mais rápido; Modo Play Maker; Online; Modo *Play Maker*; Maior detalhe.

\- Poucas equipas portuguesas licenciadas; Não tem Liga Portuguesa; Comentários do Luís Freitas Lobo; Estádios pobrezinhos.

Alternativas

FIFA 12; Fifa Manager 2012; Football Manager 2012.



FIFA 12

Sistema: **PC** | Ano: 2011

Por ***André Santos***

Na longa história de vida deste título são facilmente identificáveis aspectos negativos, bem como positivos é certo. Um dos principais sempre foi a diferença abismal entre consolas e PC. Porém, desde que *FIFA* começou a apostar no retrato autêntico do desporto rei, depressa se começou a revelar e a dar a cara no confronto directo com o seu rival.

Estes últimos anos têm sido um limar de arestas, a vários níveis, aproximando assim os seguidores de *PC* da excelência do que já existia para as consolas, o que veio confirmar a presença numa luta pelo lugar cimeiro. A qualidade evidenciada em *FIFA 12* é o resultado de uma progressão notável (ao contrário de outros, dirão alguns) que nos oferece um título de encher o olho, mesmo aos mais cépticos.

A acompanhar esta evolução estão novos conceitos e jogabilidade renovada. Ao nível estético, os menus foram alterados para uma dinâmica vertical, apresentando a informação principal numa barra inferior a partir da qual se pode aceder às sub-opções na parte superior. Isto permite acompanhar as imensas animações *in game* mas, por outro lado, requer tempo de habituação devido à navegação pouco intuitiva. Os tempos de *loading*, bastantes rápidos por sinal, podem (pois não é uma obrigatoriedade) ser ocupados com treinos de movimentos/ remates com um dos jogadores disponíveis na equipa com que vamos iniciar o desafio.

No que diz respeito à jogabilidade foram reservadas algumas alterações. Chegaram três novidades: *Player Impact Engine* oferece animações totalmente novas e distintas no que diz respeito ao contacto físico entre todos os intervenientes em campo – incluindo o árbitro. Apesar de tal conferir e contribuir em muito para o já referido realismo, vão também ser a origem de gargalhadas capazes de nos fazer cair do sofá, proveniente dos erros gráficos que ocasionalmente lá vão acontecendo; *Precision Dribbling* inova nas fintas e nos cortes de bola. Também neste caso é necessário alguma prática, o que, para os menos acostumados – como eu – pode



originar um certo desânimo, afastando mesmo os menos persistentes; por último, a *Tactical Defending*, defesa táctica (inteligente) que actua na forma como o jogador/equipa defendem. Dentro da zona do meio campo o truque mesmo é andar a mudar de jogador com frequência e ter paciência, pois a cobertura à zona revela-se a mais eficaz. Entradas de carrinho e outro tipo de confrontos só mesmo no último terço do terreno e como medida drástica ou desesperada. Genericamente é tudo mais coeso, tanto na forma como atacam mas principalmente como defendem, eliminando por completo a sensação de jogadores "perdidos" no campo, tão frequentes anteriormente. Para aqueles que não gostam de mudanças e que neste momento já estão a fazer cara feia, foi deixada a possibilidade de desactivar estas definições. Mudanças drásticas podem ser penosas, e esperem complicações sérias mesmo nos níveis de menor dificuldade, pelo que sugiro muito treino e empenho.

Apesar de todas estas melhorias, ainda há aspectos passíveis de serem aperfeiçoados. A prestação dos guarda-redes continua genericamente fraquinha (aliás aspecto comum ao género). Irreal também é o que acontece em praticamente todos os pontapés de baliza (ainda que seja aceitável num lançamento lateral por exemplo), na qual uma linha de jogadores adversários se colocam "em cima" dos nossos defesas, pressionando-os de tal forma que por vezes conseguem mesmo recuperar a bola, independentemente da equipa ser um "simples" Farense ou um supra sumo como o Barcelona. No mesmo sentido, continua a ser burlesco que jogadores com bola – sempre da equipa contrária atenção – corram permanentemente mais do que nós sem bola, situação também indiferente à equipa adversária e à qualidade da mesma. Mesmo contando com estes pequenos acidentes de percurso, a IA de *FIFA 12* foi amplamente melhorada. Evidencia noções mais precisas das forças e fraquezas das equipas contrabalançando-as em concordância, alterando tipos de jogo/jogadas dependendo das tácticas ou jogadores que temos em campo. Estes, por sua vez, ocupam melhor o terreno, interagem de forma mais assertiva suprimindo jogadas fáceis e desprovidas de interesse ou realismo, como era pegar num jogador e controlá-lo de uma ponta à outra do campo. Aliás este universo "*Fifiano*" respira e transpira realismo por todos os megabytes do computador, retratando assim de uma forma plausível o futebol. Há tempo para defender, ponderar, planear o ataque e finalmente desferir o golpe final, culminando num recinto de pé a aplaudir-





















nos.
Por falar em estádios, é incompreensível e inaceitável que nenhum dos estádios portugueses esteja devidamente representado.
Por outro lado é incrível o poderio da *Electornic Arts* no que diz respeito ao licenciamento de jogadores, equipas, selecções, torneios e modos de jogo. Graficamente não existe nada de relevante a apontar mas, a meu ver, a animação do público poderia ser aprimorada. Já os jogadores estão noutro nível. Passeiam definição, animações personalizadas e ostentam muitas horas de trabalho. Apesar de grande qualidade, fico com a sensação de que continuam alguns furos abaixo relativamente ao concorrente directo. Sonoramente está irrepreensível, inclui cânticos de várias claques, vive-se um bom ambiente dentro do estádio e a nível musical é possível personalizarmos com faixas à nossa escolha.
Os vastos modos de jogo oferecem largas horas de diversão futebolística. No modo carreira, moral, forma física e posição global na liga influenciam resultados e decisões. Entre taças, partidas amigáveis, competições internacionais (algumas semelhantes à Liga dos Campeões, mas neste caso não licenciadas – o que também não deixa de me parecer estranho), há jogos e futebol para todos os gostos.
Sintetizando, *FIFA 12* traz mais e melhor e veio para ficar. Conseguiu eliminar os seus aspectos mais fracos (ainda que teimosamente permaneçam alguns) e é agora um título mais coerente e, acima de tudo, um verdadeiro simulador de futebol. É sem dúvida um reconhecimento que merece a nossa atenção e para o qual recomendo vivamente a experiência – e isto é dito por alguém que durante vários anos sempre acompanhou mais de perto a versão concorrente!

> High Score

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

Em resumo

\+
IA melhorada; *Precision Dribbling*, *Tactical Defending* e *Player Impact Engine*; Realismo puro.

\-
Sistema defensivo exigente; bugs gráficos no sistema de impacto; inexistência de estádios portugueses *licenciados.*

Alternativas

PES 2012; Fifa Manager 2012; Football Manager 2012.

Football Manager 2012

Sistema: **PC** | Ano: 2011

Por ***João Pereira***

***Football Manager 2012* é o mais recente titulo da série desenvolvida pela *Sports Interactive* e publicada pela *Sega*.** Esta série, que lidera há alguns anos o mercado de vídeojogos de simuladores desportivos, mais propriamente de futebol 11, surge novamente nas prateleiras das lojas com a promessa de cativar os seus fãs. *FM* não é realmente um jogo com o qual nos possamos deleitar a observar o grafismo, as particularidades sonoras, ou uma história cativante sobre a qual o jogo se desenrola. Pensando bem, nem sequer temos uma personagem palpável, portanto, para os amantes do tema, é realmente necessário que surja algo de novo para convencer a mudar. Do ponto de vista pessoal, não considero o simples facto ter uma base de dados actualizada suficiente para me convencer a mudar de versão, isto porque a maioria do tempo do meu jogo passa-se em anos posteriores onde jogadores como Cristiano Ronaldo são meros fisioterapeutas, nenhum jogador é real e portanto é indiferente ter a base de dados actualizada à partida. Para além da óbvia comparação com a versão de 2011, resolvi pesquisar o que os aficionados do jogo consideram funcionalidades deveras cativantes e que deveriam integrar no futuro.

Começando pelo jogo… a grande novidade de *FM2012* é sem dúvida a possibilidade de incluir/retirar campeonatos a qualquer momento. Por mais estranho que pareça, este pormenor faz toda a diferença. Eu sou daqueles que gosta de evoluir no jogo começando como um "zé ninguém", sem reputação, e para o qual não existe muito mercado. O facto de não poder de repente ir treinar para uma divisão inferior do futebol chinês, onde até consigo iniciar carreira e crescer, simplesmente porque me esqueci de adicionar a liga no início, chateava-me imenso. Mesmo para quem não tem esse problema podia a qualquer altura fartar-se do país onde treinava e resolver abraçar um novo desafio noutro país. Esqueceu-se de adicionar à partida? Tarde de mais! Ora aqui está a solução para os nossos pesadelos e, digo eu, já não era sem tempo!

Assim que se inicia a campanha, notam-

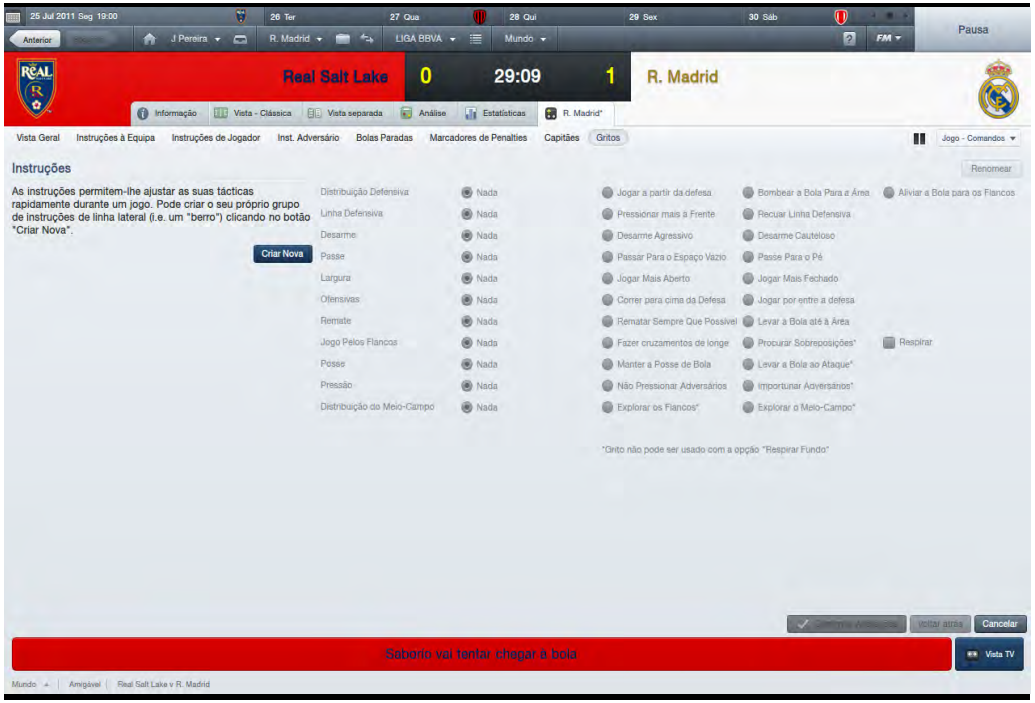


se de imediato as alterações na usabilidade do jogo com as modificações na interface. Na generalidade muitas coisas permanecem iguais ao *FM2011*, mas os locais onde mudou fazem diferença. Agora, na lista de jogadores do plantel vemos algumas características do jogador simplesmente movendo o rato, sem precisar de entrar na página do jogador. A própria página do jogador tem agora uma aba logo na entrada com muita informação compilada. Nos relatórios de plantel por parte do staff, temos também informação mais interessante que nos permite perceber a capacidade e qualidade dos 3 jogadores que rendem mais em determinada posição no terreno de jogo. O próprio relatório de olheiro sobre um jogador aparece mais detalhado, fazendo de imediato algumas das comparações que faríamos com jogadores já no plantel para a mesma posição. Mesmo o ecrã de tácticas de jogo surge com um novo *look*, em que todas as funcionalidades antigas aparecem de forma mais intuitiva para podermos preparar o encontro que se avizinha. Resumindo, são poucas mudanças na usabilidade do jogo mas em sítios que já mereciam de facto melhorias e que nos permitem gastar o tempo no que realmente interessa.

Sabem quando dizemos a mesma frase com entoações diferentes e parecem frases distintas com efeitos distintos? Pois é… outra grande novidade tem a ver com a entoação que o treinador coloca nas conversas que tem com os seus jogadores. Isto faz todo o sentido! Vendo bem, uma das principais tarefas do treinador é gerir emocionalmente o plantel e decerto não queremos ser agressivos quando tentamos convencer um jogador vital a abandonar a sua selecção em prol da equipa, caso contrário, corremos o risco de o tornar num jogador indisciplinado. Sendo assim podemos tentar abordá-lo de forma cautelosa. Não é um jogador vital? Porque não tentar usar um tom mais áspero? Se quisermos incutir num jogador uma nova posição em campo, podemos fazê-lo de forma apaixonada. O grau de entoação varia e, se não for bem medido, pode sair o tiro pela culatra. Sem dúvida que olho para esta novidade como algo de extrema importância na gestão dos recursos humanos que, no fundo, são o motor da nossa equipa.

Já no terreno de jogo, podemos gerir o encontro com mais precisão em tempo real. Podemos previamente configurar ordens a enviar para dentro de campo, falar com os jogadores, e determinar a entoação/tratamento que lhes damos, ou seja, se é um jogador que necessita de mais agressividade para acatar as ordens ou se, pelo contrário, precisa de ser





apaparicado. Isto é bastante útil quando somos um treinador que passa mais tempo a alterar a táctica de jogo durante os 90 minutos do que a preparar previamente o encontro.

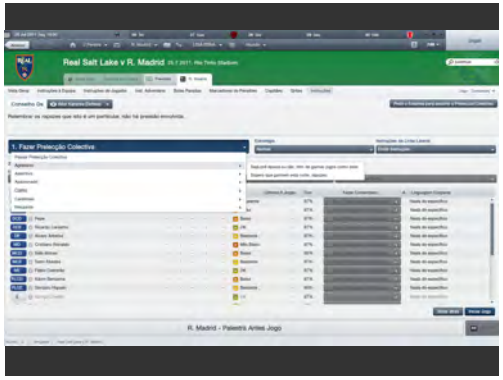
Quanto ao motor 3D, do qual já não abdico, foram adicionadas algumas animações bem como duas novas perspectivas de jogo, "vista de realizador" e "invertida". A vista de realizador é, a meu ver, a mais interessante uma vez que altera automaticamente a câmara consoante o lance em questão. Caso se trate de um canto ou de um livre temos uma câmara aproximada que nos dá uma perspectiva mais televisiva do encontro.

Finalmente, possuímos agora um maior controlo sobre as contratações efectuadas, podendo bloquear zonas do contrato. Caso tenhamos problemas a nível financeiro e estivermos impossibilitados de chegar ao ordenado exigido, podemos propor o ordenado que suportamos e bloqueá-lo. Assim obrigamos o agente a ter que ir por outras vias para nos extorquir dinheiro como, por exemplo, através de bónus de lealdade.

Temos assistido a uma evolução gradual muito agradável do tema, no entanto, para os aficionados ainda restam inúmeras funcionalidades que gostariam de ver no jogo. Nem todas são consensuais embora algumas surjam mais frequentemente como por exemplo:

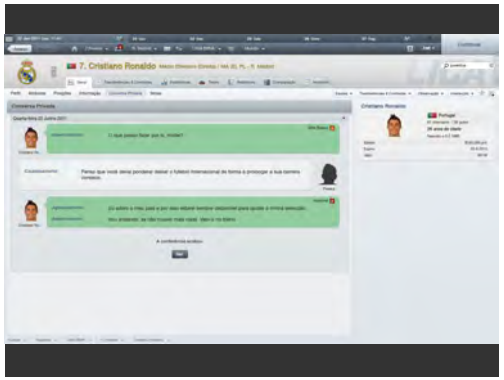
- Gastar o ordenado – pode ser interessante na medida em que o treinador tem de dar o exemplo. Se levar uma "má vida" certamente influenciará a equipa e direcção do clube. No entanto é algo a analisar com cuidado já que não queremos tornar o *FM* num *Sims*!
- Controlo no *merchandising*, patrocínios e preço dos bilhetes – algo que para muitos é visto como trabalho de direcção. Este aspecto leva-nos ao ponto seguinte.
- Desempenhar outras funções. Enriqueceria o aspecto evolutivo da carreira, podendo começar com funções de treinador nas camadas jovens e poder evoluir para adjunto, director desportivo, treinador ou presidente.
- Controlo na construção do estádio - de preferência com auxílio 3D. O mesmo é referido quanto ao à construção e gestão da academia de juniores.
- Detalhe na sessão de treino. Discutível, no sentido em que pode correr o risco de se tornar bastante complexo.

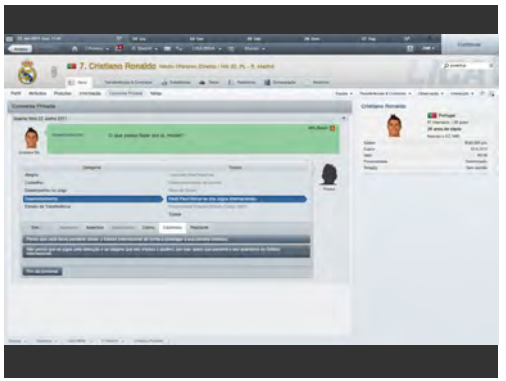
Infelizmente os espectadores do motor 3D permanecem com o mesmo aspecto artificial, a qualidade dos gráficos e fluidez do motor permanecem iguais, as modificações nos diálogos com a imprensa não fazem realmente a diferença e continuamos com dificuldade em perceber intuitivamente que influência teve o















trabalho da semana quer no desenvolvimento do jogador, quer no desempenho em campo. Esta edição do titulo não traz logótipos, equipamentos e fotos de alguns campeonatos como, por exemplo, o português. No entanto, a comunidade já disponibilizou *patchs* na internet que solucionam o problema. *Fm2012* acaba por se revelar interessante com melhorias que tocam em alguns dos pontos que os fãs apontavam. No entanto não chega a ser uma experiência esmagadora. O problema de um jogo destes é o facto de já ser um colosso tal, que as alterações de um ano de trabalho acabam por saber a pouco. Valerá a pena adquirir? Eu, que tenho uma "carreira" já avançada no *FM2011,* não creio que as melhorias sejam suficientes para me fazerem recomeçar tudo de novo. No entanto, se eu não fosse um jogador de carreiras de longo prazo, consideraria fortemente a aquisição desta versão do jogo.

> High Score

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

Em resumo

\+ Melhorias no controlo emocional e contratual. Interface mais intuitiva e vista realizador muito apelativa.

\- Pouca preocupação com gráficos/fluidez e público no jogo 3D. As novidades sabem a pouco.

Alternativas

Fifa Manager 2012.



Inazuma Eleven

Sistema: **DS** | Ano: 2011

Por ***Jorge Fernandes***

Ao longo da evolução dos jogos de desporto, em especial os de futebol, que temos visto uma constante introdução de alguns elementos RPG para melhorar e personalizar a experiência de jogo, mas nunca se viu uma total fusão destes dois géneros… ou pelo menos não até agora.

Em *Inazuma Eleven* temos um jogo que nos é vendido sobre a temática do futebol mas que, na sua essência, tem mais raízes de RPG. É, assim, necessário a evolução dos nos jogadores através da acumulação de experiência, equipar os nossos jogadores com material desportivo para realçar qualidades inerentes à sua posição, exploração do mapa e descoberta de tesouros, etc**.** Basicamente imaginem um mundo onde as espadas são substituídas por chuteiras, as poções de vida por bebidas energéticas, e os confrontos com monstros por disputas de futebol amigáveis contra outras escolas, amigos e vizinhos.

Juntem a esta fórmula uma história elaborada que introduz o futebol como uma forma de vida e uma maneira de criar laços de amizade, e rapidamente vemos que temos algo único em mãos. Mas será que funciona?

De uma forma geral pouco ou nada muda face aos RPGs comuns. Ou pelo menos não ao ponto das lutas/partidas de futebol, e de certa forma podemos traçar um paralelismo com o Pokémon – na medida em que, quando damos por nós, estamos a coleccionar jogadores e a construir uma equipa equilibrada com base nos seus atributos, nas suas *skills* individuais e até mesmo nos seus elementos, visto neste jogo estar presente o típico esquema à volta da água, fogo, terra, ar e suas respectivas forças/fraquezas.

No que toca aos jogos de futebol, o jogo baseia-se em dois sistemas distintos: as Battles e os jogos normais. Todas as Battles são caracterizadas por serem desafios 4x4 com objectivos vários e um tempo limite curto para os cumprir, e podem variar entre marcar primeiro golo, roubar a bola ao adversário ou impedir que o adversário ganhe a posse da bola. Este é o sistema maioritariamente usado para recrutar novos jogadores e para treinar a nossa equipa, pois é o sistema usado nas *random battles* deste *Soccer RPG*. Pois é, o terror das *random battles* ainda está bem presente nos dias de hoje e, se não tivesse sido temperado pelo facto destas terem curta duração, teria sido o fim deste jogo. Os desafios normais e que são os pontos-chave para progredirmos na história,







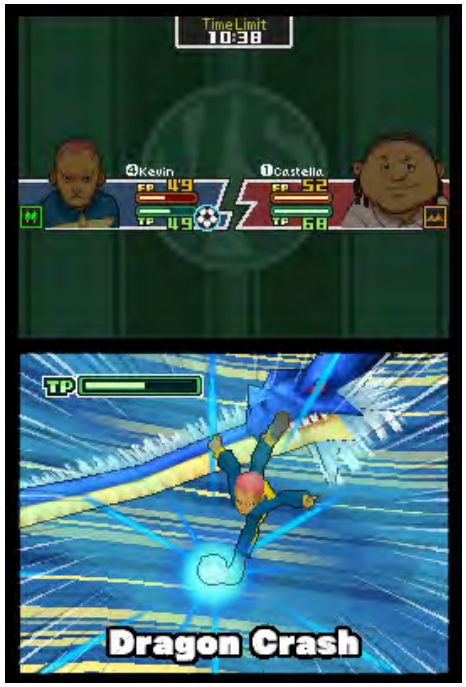




tratando-se de jogos de futebol 11x11, com a duração de alguns minutos.

A mecânica de jogo, ou pelo menos do ponto de vista conceptual, é interessante e envolve o controlo individual de cada jogador recorrendo ao *stylus* – traçando um caminho pelo relvado que o jogador irá seguir até ordem em contrário ou tendo chegado ao destino (e adoptando um comportamento automático de seguida). Para facilitar a atribuição deste tipo de instruções ao jogadores pode ser usado esporadicamente um *timeout*, que congela o relógio por alguns instantes e nos permite puxar do velho manual de estratégia e distribuir ordens. Sempre que existe uma disputa de bola entre dois jogadores, quando pretendemos rematar à baliza ou quando vamos defender um remate adversário, somos confrontados com o tradicional sistema de menus dos RPGs. Estão, assim, sempre presentes três opções: duas delas reduzem-se a um *tradeoff* entre taxa de sucesso de realizar determinada acção e o controlo do resultado desta; e a última diz respeito ao uso das habilidades especiais de cada jogador, seja uma finta, desarme, remate ou defesa. Infelizmente este sistema tem algumas lacunas em termos práticos, especialmente porque movimentos de vários jogadores para tentar o desarme e cortar linhas de passe envolvem *timings* exactos que apenas podemos coordenar em jogo corrido – sucedendo-se múltiplas ocasiões onde os jogadores foram além do que desejávamos, devido ao caminho desejado já não ser aplicável com o desenrolar da jogada. Desta forma temos que tentar prever na melhor maneira todos os movimentos do adversários e desenhar os caminhos para os nossos jogadores com isso em mente, o que tipicamente se traduz em caminhos mais curtos, que ajustamos rapidamente com outros em catadupa.

O sistema de recrutamento de novos jogadores é um dos pontos fulcrais do jogo, e varia entre recrutamentos de alunos da nossa escola, de escolas rivais que já tenhamos derrotado, e de alunos com os quais o progresso na história nos permitiu desbloquear. A variedade de jogadores é deveras impressionante, e podemos ter até 100 elementos (entre mais de 1000 disponíveis) na nossa equipa (embora apenas com os titulares e 5 suplentes activos num dado momento), o que retira alguma monotonia aos desafios de futebol. Existem bastantes habilidades especiais – as quais possuem *cutscenes* bastante engraçadas – embora se acabem por tornar repetitivas após vários jogos, motivando-nos a rodar frequentemente os elementos da equipa. O maior problema do sistema de recrutamento é que, na grande maioria dos casos, ele consiste numa Battle com o elemento que pretendemos recrutar, o qual deve ser encontrado pelo mapa tendo apenas breve descrições que nem sempre são óbvias, e que









nos fazem andar às voltas a levar com *random battles* em cima.

Mas o pior deste jogo, e que acaba por ser consequência directa da sua história envolvente, é o facto de algumas partidas apenas poderem ser ganhas recorrendo a uma habilidade especial específica realizada com membros pré-determinados, retirando muita liberdade de escolha ao jogador.

Por fim, a história deu origem a um anime relativamente popular mesmo em Portugal, o que, associado ao facto da versão europeia deste só ter saído três anos mais tarde que a japonesa e já depois do apogeu da série, levanta várias questões, desde os nomes e vozes usados nesta versão serem diferentes dos usados no Japão, traduzindo-se num perda de identidade por parte dos fãs do anime.

Em resumo

\+ Fusão dos géneros Desporto e RPG interessante, história bastante elaborada para o género.

\- *Random battles*, recrutamento de jogadores monótono, *voice actors*.

> High Score

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



Call Of Duty Modern Warfare 3

Sistema: **PC** | Ano: 2011

Por ***André Santos***

A montanha russa de emoções fortes, adrenalina constante e combates incessantes, mais conhecido por *Call Of Duty Modern Warfare* está de volta!

Com um grande dose de expectativa proveniente das versões anteriores, o trailer prometia muita acção e grandes cenários à nossa disposição (para de uma forma ou doutra os destruirmos, claro está). A meu ver esta saga consegue juntar elementos típicos dos filmes de Michael Bay com o efeito viciante da série televisiva *24* que, por mais que conhecêssemos a fórmula e independentemente dos seus prós e contras, continuava temporada após temporada, a deixar-nos totalmente agarrados ao sofá. Continua assim a ser a grande ritmo que voltamos a experienciar as complexas missões de Price e companhia.

CODMW3 é provavelmente um dos jogos actuais mais polémicos e que melhor define o universo dos *FPS (shooters)* devido, principalmente, à sua cinematografia e interacção que o jogador passou a ter, tanto com os restantes elementos da equipa, como nos espaços envolventes. Sob esta perspectiva a verdade é que a jogabilidade não traz nada de novo mantendo-se fiel à utilizada no título prévio. No modo *campanha* seguimos de perto e retomamos a história deixada no episódio anterior. Esta, apesar de ter muitos pontos altos, não deixa de ser algo confusa em certos momentos, nomeadamente, nos elementos de transição entre cenas e personagens. Por outro lado a duração das missões bem como a intensidade das mesmas é notável, causando impacto ao jogador sem o "maçar" em exagero. A acompanhar o modo *singleplayer* perduram os cenários e monumentos representados, todos eles absolutamente espectaculares, que têm como fim mais certo e provável a total extinção. Não deixa de ser até algo despretensiosa a qualidade gráfica que, curiosamente, também se manteve em relação ao passado. Numa altura em que a maioria dos jogos aposta na qualidade visual (o que também sobrecarrega os sistemas) a *Activision* oferece-nos um exemplar bastante "leve" e passível de ser jogado na grande maioria das

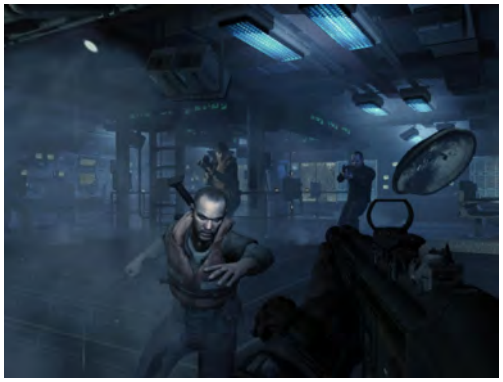


máquinas. Apesar de um jogo de luzes absolutamente irrepreensível é notório que, a nível gráfico, evidencia alguns problemas a nível de texturas (principalmente sobreposição das mesmas), e da mesma forma facilmente se percebe que já existem outras ofertas deste género bastante mais avançadas do ponto de vista visual. Por outro lado, oferece uma jogabilidade extrema mas, ao mesmo tempo, simples e eficaz. Já ao nível da resposta dos adversários, era necessário uma melhoria considerável no comportamento da IA. Isto sente-se mais aprofundadamente nas missões em que temos que agir furtivamente, nas quais, mesmo a rastejar, são diversas as situações em que passamos demasiado próximos dos inimigos (o que tornaria impossível não nos ouvirem). Noutros casos chegam inclusivamente a virar a cabeça na nossa direcção mas tal também não origina o sinal de alarme e o alerta geral!

O único senão grave – comum a todos os episódios – é mesmo a reduzida dimensão do modo *campanha*. Esta "sensação" é mais intensa até porque tudo acontece rapidamente e de uma forma extremamente aliciante. Tal envolvimento faz com que nem demos pelo avançar nas missões e, na verdade, quando damos por ela, já estamos a ver os créditos finais a correr.

Todavia houve o cuidado de tornar o jogo mais equilibrado e recompensador pelo que oferece outras possibilidades com algumas novidades. A intensidade dos combates e a proximidade dos mesmos é frequente e, principalmente para os menos habituados nestas andanças, a morte vai ser uma realidade por diversas vezes. A opção *special ops* é uma tremenda mais-valia. Além de acrescentar muita diversão e horas de jogo, pode optar-se por fazê-lo sozinho ou *online* com um amigo. Aqui, apesar de a maioria dos mapas ser igual ao do modo campanha, os objectivos são variados e vão desde desactivações de explosivos, até à aquisição de amostras de gás tóxico. Outra novidade incluída neste modo é *Survival*, onde os jogadores terão que enfrentar inúmeras vagas de inimigos que, dependendo do seu progresso, podem ir coleccionando armas, equipamentos, etc., bastante semelhante ao modo *Zombies* de versões passadas. A variedade de mapas e a jogabilidade tornam esta componente muito interessante e divertida.

O *multiplayer* propriamente dito não é inferior ao seu antecessor e para isso contribuem muitas das alterações para esta nova versão. Foram adicionados os *Strike Packages* para vários níveis de dificuldade – direccionados para diferentes tipos de jogadores e estilos de jogo



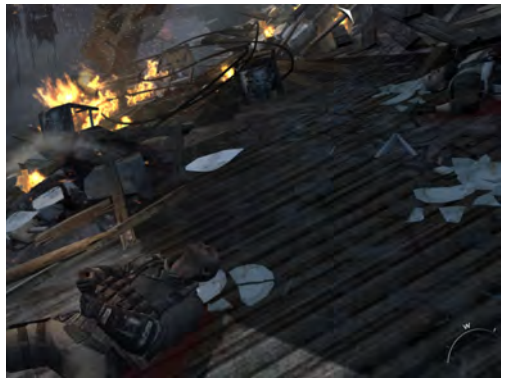


















(*Assault, Support* e *Specialist*). Assim é agora possível progredir de mais rapidamente sem ter que necessariamente aniquilar tudo à nossa volta mas sim ter uma determinada forma de encarar o desafio (estratégia) e igualmente sair recompensado.

Em conclusão, apesar de não ser propriamente inovador, consegue manter elevada a expectativa e consequentemente a qualidade. Ao nível da história, no modo *singleplayer*, o principal objectivo passa por concluir uma narrativa já seguida nos dois episódios anteriores, mas que não deixa de dar aos seus fãs, grandes momentos tão ao estilo da série, apesar de duração consideravelmente reduzida. Para aumentar a agradável experiência, oferece e renova um modo *multiplayer* fantástico com várias opções e metodologias novas que nos vão seguramente ocupar muito tempo. Por fim, e independentemente de tudo o que o rodeia, é possível garantir que as emoções vividas e sentidas a jogar *Call Of Duty Modern Walfare 3* dificilmente serão esquecidas.

> High Score

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

Em resumo

\+

Boa relação entre a componente gráfica e sonora; Modo *Singleplayer* intenso; *Multiplayer* fantástico.

\-

Singleplayer com campanha de pouca duração (infelizmente); Alguns problemas nas texturas.

Alternativas

Battlefield 3; Deux Ex: Human Revolution.



Myst

Sistema: PC| **Ano:** 1993

Por ***Tiago Lobo Dias***

Lançado em 1993 pela *Cyan*, este titulo foi um dos responsáveis pelo *boom* do CD-ROM.

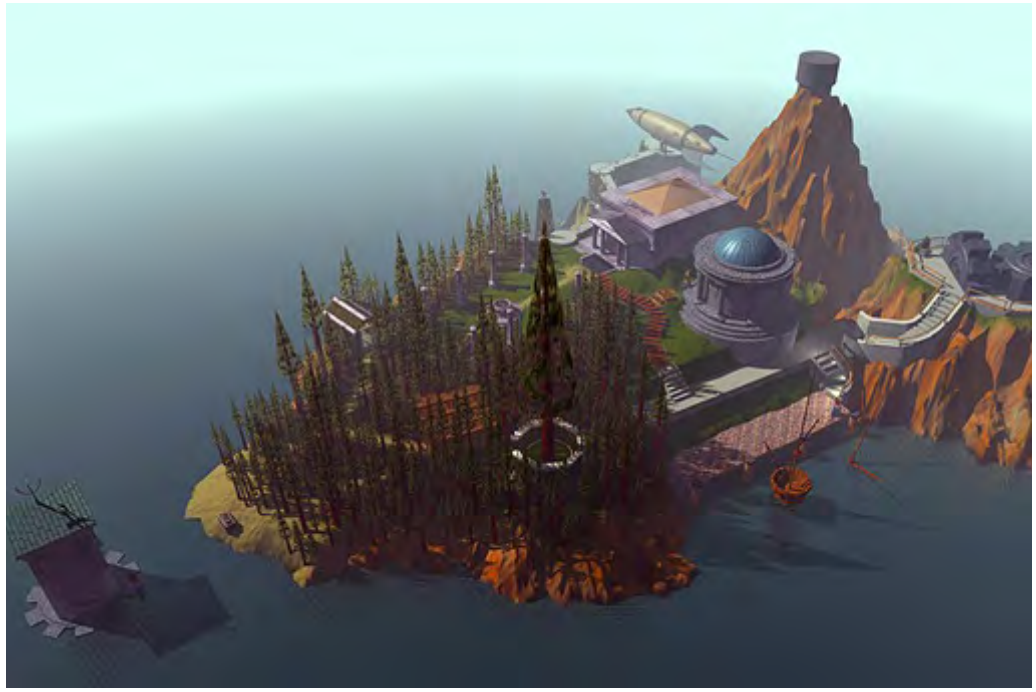
A passagem das disquetes para este novo formato abriu novas portas na indústria. Com mais de 600 Mbytes disponíveis , o design gráfico, a música e efeitos sonoros entravam num novo nível e rapidamente apareceram jogos a explorar o novo formato. *Myst* foi um deles. Deteve o recorde de vendas até 2002, com cerca de 6 milhões de unidades vendidas. Os ingredientes para tal sucesso foram uma bela história, um grande ambiente e um mundo 3D muito bem concebido.

O jogo é do género aventura gráfica renderizada na primeira pessoa, pouco vulgar para a altura. Apesar de ser visto pelos olhos do jogador (FPS), o movimento não é livre. Se estivermos numa sala, podemos rodar a vista normalmente por ângulos de 90º, por vezes mais por vezes menos, consoante a cena.

O ambiente é todo "renderizado" em 3D, originalmente criado em *Macintosh* com o *StrataVision 3D* tendo gráficos belíssimos e um ambiente muito envolvente. O som é também muito bom, tendo vários efeitos sonoros presentes ao longo do jogo. Em jogabilidade, nada mais simples: o rato controla tudo ao estilo de *point and click*.

A história presente dá inicio a um longo enredo de várias sequelas e livros. O jogador está na pele de um "estranho" do qual muito pouco se sabe. A nossa personagem tem acesso a um livro com um detalhe muito elevado de uma ilha chamada Myst. Este livro teria sido escrito por *Atrus* com uma arte muito antiga que, através de descrições muito pormenorizadas, consegue fazer saltar quem lê o livro para o mundo (Age) nele retratado. É desta forma que o "estranho" salta para Myst e dá inicio ao jogo.

Explorando a ilha, vamos encontrar outros livros que nos permitem saltar para outros mundos. Na biblioteca da Ilha encontramos 2 livros, um vermelho e um azul que possuem, cada um, uma personagem encarcerada no seu interior. São elas *Sirrus* e *Achenar,* dois irmãos e filhos de *Atrus.* Olhando para os livros o nosso personagem consegue ouvir os irmãos com muita interferência, inicialmente, e cada um deles tenta convencer que *Atrus* está morto e que o outro irmão é responsável pela morte do Pai. *Sirrus* e *Achenar* imploram-nos ajuda











para os libertarmos da prisão que é cada livro. Para tal temos que descobrir as páginas que estão a faltar , vermelhas e azuis, consoante o irmão. Conforme vamos devolvendo as páginas perdidas a comunicação com os irmãos vai ficando mais clara, mais livre de interferência. Mas, para conseguirmos alcançar o nosso objectivo, temos que saltar para vários mundos (Ages) e resolver vários puzzles com mecanismos complexos.

Ao longo da aventura, cada irmão vai tentando convencer-nos a não confiar no outro irmão e a não tocarmos num livro verde ou então ficamos também aprisionados. Na verdade, o Livro Verde permite comunicar com *Atrus,* que nos pede uma página especial para poder sair de *D'ni* e fazer justiça com seus filhos.

No fim de termos achado todas as páginas em falta, o jogo apresenta três finais diferentes.

Ou devolvemos a última página a um dos irmãos e o libertamos, trocando de lugar com ele; ou não o fazemos e tocamos no livro verde que nos "transporta" para junto de *Atrus* no mundo de *D'ni*. Aqui, se não levarmos a última folha especial, ficamos presos neste mundo, mas se a levarmos podemos sair e voltar a Myst.

Esta produção tem um enredo muito elaborado, e um ambiente riquíssimo. Foi muito aclamado pela crítica da altura, embora o jogo possa não agradar a muitos jogadores por ter pouca acção. Na maioria do jogo não vemos ninguém e só interagimos com os puzzles. Sendo assim, é um jogo aconselhado para os amantes dos jogos de aventura. Para quem tem muita paciência e gosta de puzzles o jogo é muito gratificante.

Devo dizer também que as sequelas são muito boas, continuando com a historia e levando-a muito mais além. Nos jogos seguintes, percebemos melhor como funcionam os livros, e como se "conectam" a outros mundos. E para os mais fanáticos aconselho os 3 livros existentes no mercado, num total de 900 páginas com fonte muito reduzida, onde ficamos fascinados com toda a temática dos jogos.

> High Score

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

Em resumo

\+ Grande ambiente, bons gráficos, continuidade nas sequelas com enredo fantástico.

\- Muito parado.

Alternativa

7th Guest.

Stunt Car Racer

Sistema: Amiga| **Ano:** 1989

Por ***Daniel Martinho***

Quando os jogos 3D começaram a ser criados, imediatamente, o seu foco principal eram os simuladores, como era óbvio.

Se o principal objectivo de um jogo em 3D era o de virtualizar a realidade, então o mais lógico seria que os produtos que utilizavam essa nova tecnologia iriam incidir sobre temas que eram pouco ou nada explorados nos ambientes 2D (se a nossa realidade era em 3D, não fazia nenhum sentido jogar um simulador de carros, por exemplo, em 2D. Não era suficientemente real…).

Stunt Car Racer foi um desses exemplos, a par de tantos outros. Neste jogo, o jogador entrava num campeonato de corridas de carros, praticado em pistas que se assemelhavam a montanhas-russas. A pista encontrava-se acima do nível do solo e, ora se subia muito, para ser abruptamente interrompida por um ou mais buracos, ora se descia vertiginosamente a toda a velocidade. As curvas poderiam aparecer vindas do nada, sem qualquer aviso e, caso falhássemos uma, éramos logo presenteados com uma queda aparatosa até ao chão.

O campeonato dividia-se em 4 divisões













(cada uma com duas pistas diferentes) e continha 3 pilotos, perfazendo um total de 12 (jogador incluído). Para se subir de divisão (obviamente que o jogador começava na 4ª - mais fácil), cabia ao jogador ser o mais pontuado nas 4 corridas que cada divisão oferecia (2 pistas x 2 jogadores = 4 corridas). A pontuação era dada pela classificação (ou se ganhava, ou não) – 2 pontos - e pela volta mais rápida – 1 ponto extra. Cada corrida tinha apenas 3 voltas à pista, independentemente de ser uma pista enorme ou pequena.

A principal dificuldade do jogo não residia em acabar a corrida em primeiro, mas sim em acabar a corrida, pois era necessário conhecer muito bem cada uma das pistas: saber onde acelerar ao máximo, usando o turbo que nos era oferecido em cada corrida e era limitado, ou abrandar o ritmo, pois por muitas vezes a pressa era inimiga da perfeição e era bastante fácil sair para fora da pista. Sempre que o nosso carro era abalroado para fora da pista, ou se caísse com muita velocidade contra o chão da mesma (devido a um salto com velocidade a mais), ou se batesse no carro rival, era-lhe acrescentado dano e, se o dano fosse demasiado, a corrida terminava logo ali.

Este jogo foi bastante popular e divertido (ainda o é e, pessoalmente, ainda o jogo de quando em vez, apesar de nunca o ter terminado, pois é mesmo bastante difícil) tendo sido nomeado muitas vezes para os tops de melhores jogos para as plataformas que o publicaram.

Quem o experimentar agora irá com certeza estranhar os gráficos básicos que o compõem mas, uma vez habituado ao ambiente dos anos 90 do século passado a que nos remete – e se esquecer as maravilhas gráficas dos jogos actuais – com certeza que terá uns momentos bem passados e cheios de adrenalina.

> High Score

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

Em resumo

\+ Velocidade vertiginosa, sensação de vertigens em alguns pontos das pistas, adrenalina constante.

\- Dificuldade por vezes excessiva. Grátis.

Alternativa

Hard Drivin' .

Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord

Sistema: **PC-MSDOS** | Ano: 1981

Por ***Gonçalo Tordo***

Numa época em que os videojogos ainda estavam a dar os primeiros passos e o *RPG* como género era um conceito maioritariamente desconhecido e com poucas ou nenhumas regras e estruturas definidas, foi lançado o jogo *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord.*

Um dos títulos que mais influenciou o seu género, sem ele, possivelmente, não teríamos jogos como *Final Fantasy* ou *Dragon Quest* – tendo, aliás, o criador desta última saga referido que na altura adorava o jogo *Wizardry* e que serviu de inspiração para a sua criação.

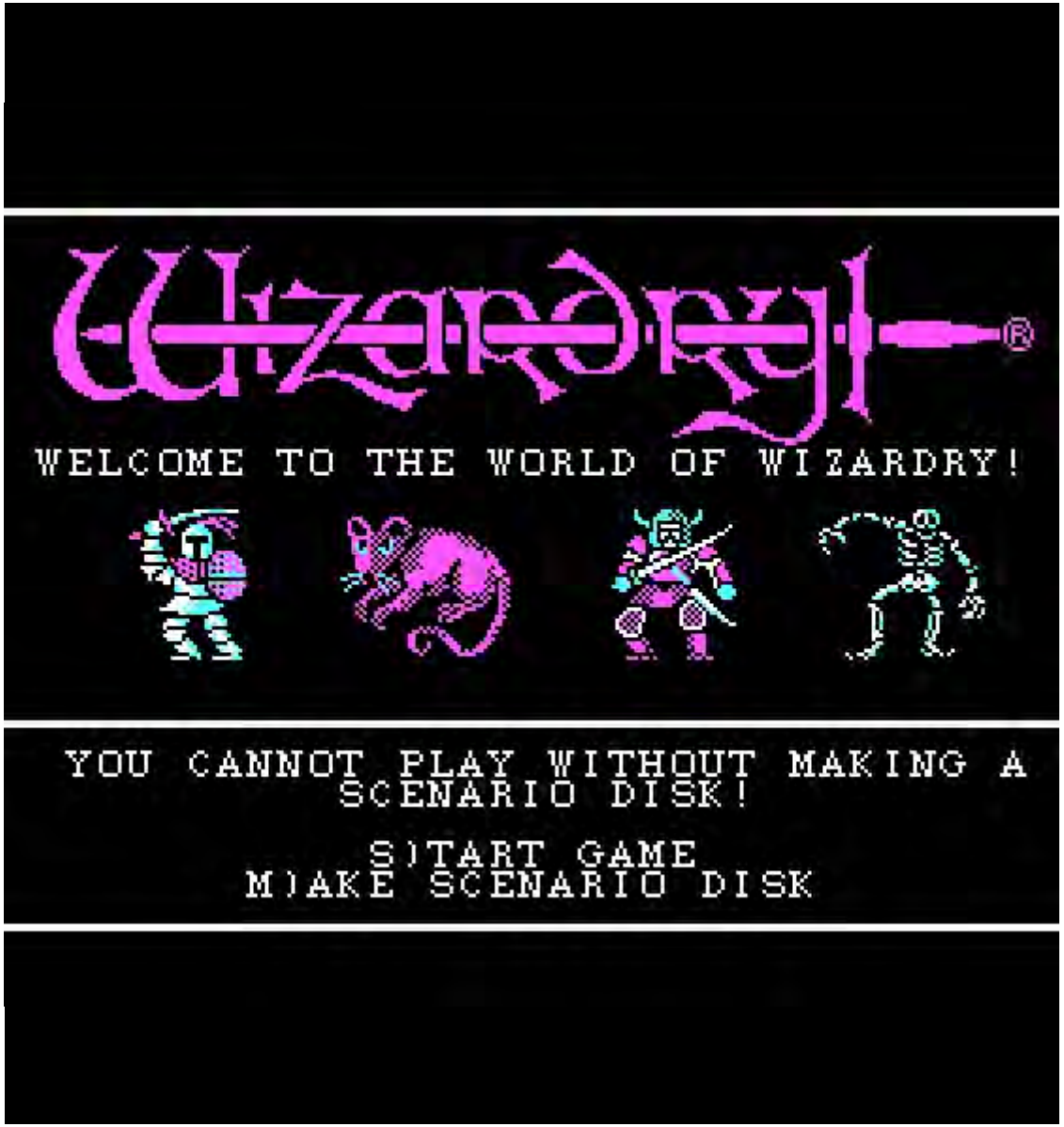
Esta era de facto a idade da pedra dos videojogos, a sua pré-história, tendo a saga recentemente completado 30 anos de existência, sendo o seu aniversário caído no esquecimento de quase todos os jogadores, assim como sites e revistas da especialidade.

Mas como é que tudo começou, perguntam vocês? Bem, para isso temos de recuar para um tempo em que a grande maioria dos jogos não tinham história e os poucos que a tinham teria de ser pesquisada no manual.

Só assim descobrem que, em *Wizardry*, controlaremos uma equipa de aventureiros, que chegam à cidade de *Llyglgamyn*, tendo esta no seu sub-solo um labirinto enorme, habitado por todo o tipo de monstros e demónios e, no centro, um Mago enlouquecido de nome *Werdna*.

Ao começarem o jogo, a primeira regra que têm de ter em mente é que o manual de instruções é o vosso melhor amigo: não entrem na masmorra, não criem a equipa, nem sequer liguem o vosso computador se não tiverem o manual à mão. Sim, ele é importante. Precisam dele para saber o que cada classe, raça, stat e feitiço fazem, precisam de saber os nomes dos feitiços se os querem dactilografar (sim, dactilografar) durante as batalhas e, depois de terem feito isto tudo, peguem numa caneta e num papel de quadrículas para começarem a desenhar os vossos próprios mapas de cada piso do labirinto.

Finalmente, e apenas aí, podem



começar a explorá-lo, serem completamente aniquilados e aperceberem-se de que, quando morrem, não voltam para a cidade nem podem restaurar um *save* antigo – isto porque não existem *saves*, o jogo só guarda o estado da tuas personagens e não o seu progresso dentro do labirinto.

Depois de morrerem, o jogo só vos dá duas opções: ou começam do início, criam uma equipa nova, a começar do nível 1 e tornam-na na vossa nova equipa principal; ou então começam do início, criam uma equipa nova, a começar do nível 1, para procurar e resgatar os corpos da vossa antiga equipa, arrastando-os para *o Templo de Cant* e apercebem-se de que os padres cobram uma fortuna só para ressuscitar um único membro da vossa equipa, que o sucesso na ressurreição não é total, não há reembolsos e que neste jogo existe uma coisa chamada morte permanente e é mais ou menos por esta altura que começam a chamar-lhe o *Templo de "**Can't**"*.

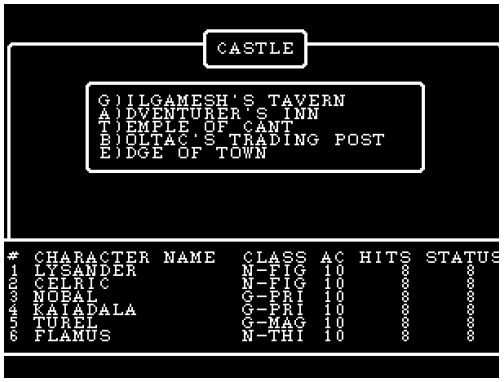
Na sua essência, *Wizardry* é um *dungeon crawler* como *Diablo*, mas o combate é muito semelhante à saga *Final Fantasy*, sendo os combates aleatórios e por turnos. Existem, contudo, algumas diferenças: não podem ter personagens "boas" e "malévolas" na mesma equipa, têm de escrever o nome de cada feitiço antes de o lançarem e de cada armadilha antes de a desarmarem (e o sucesso também não é garantido) e, finalmente, vocês podem até não saber o que é que vos está a atacar.

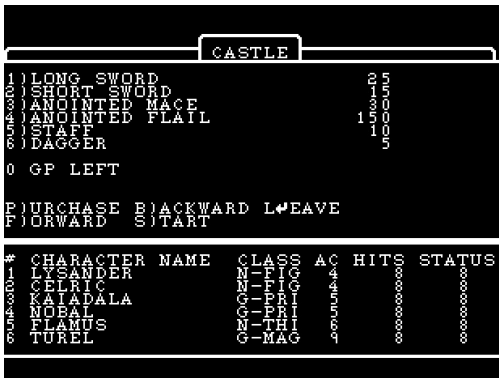
A maior parte das vezes, durante as batalhas, têm uma imagem que serve de aproximação aos vossos inimigos e um nome genérico como *"small humanoids"* ou *"weird humanoids"*, o que pode ser a diferença crucial entre um rato gigante ou coelho vorpal e decapitante (não estou a brincar). No entanto, isto até resulta numa celebrações interessantes "*Viva, matei... algo*", finalmente, como recompensa, temos um baú, o nosso *"thief"* diz-nos que está armadilhado com uma agulha venenosa.

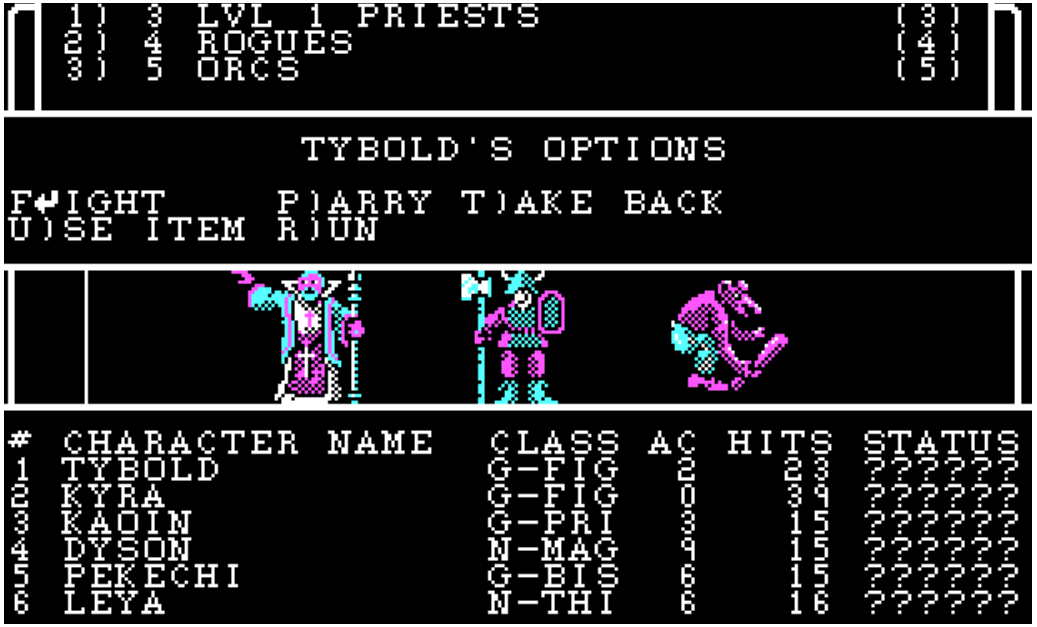
A boa noticia é que encontraste um item mágico, algo raro no jogo (ao contrário dos RPG actuais), a má noticia é que, na verdade, a armadilha do baú teleporta-nos para um ponto aleatório dentro da masmorra. Agora, cansada e perdida, a tua equipa vai percorrer os corredores labirínticos até finalmente morrer; depois crias uma equipa nova e começas tudo de novo... e garanto-te que vais adorar cada minuto.

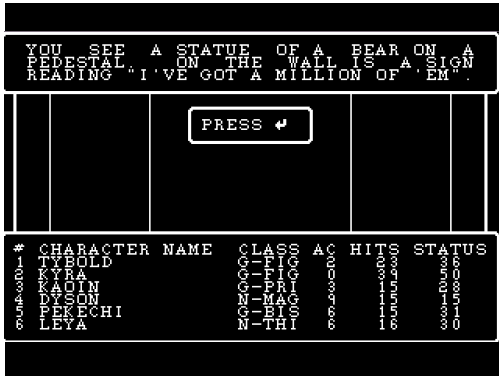
Graficamente... bem... olha para as imagens, texto e paredes a preto e branco com a ocasional imagem estática em azul e púrpura.

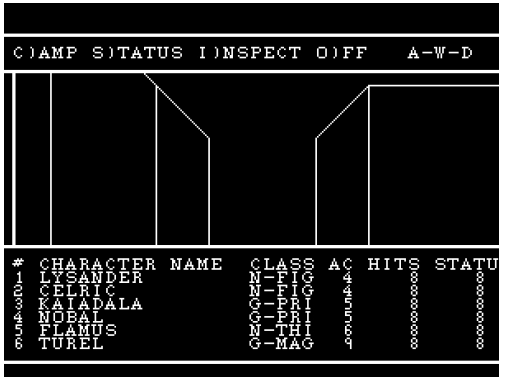
A única coisa que ouves são os teus passos na masmorra, de resto não existe, isto é

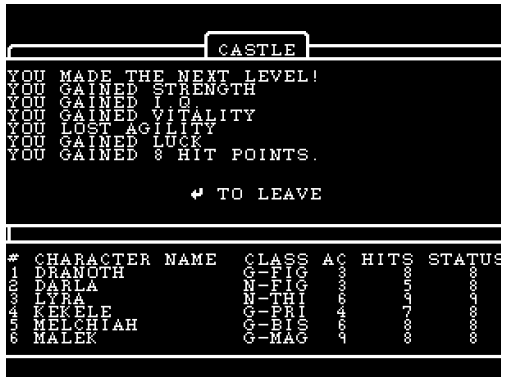


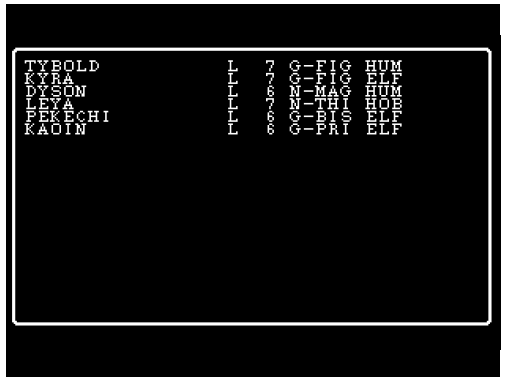


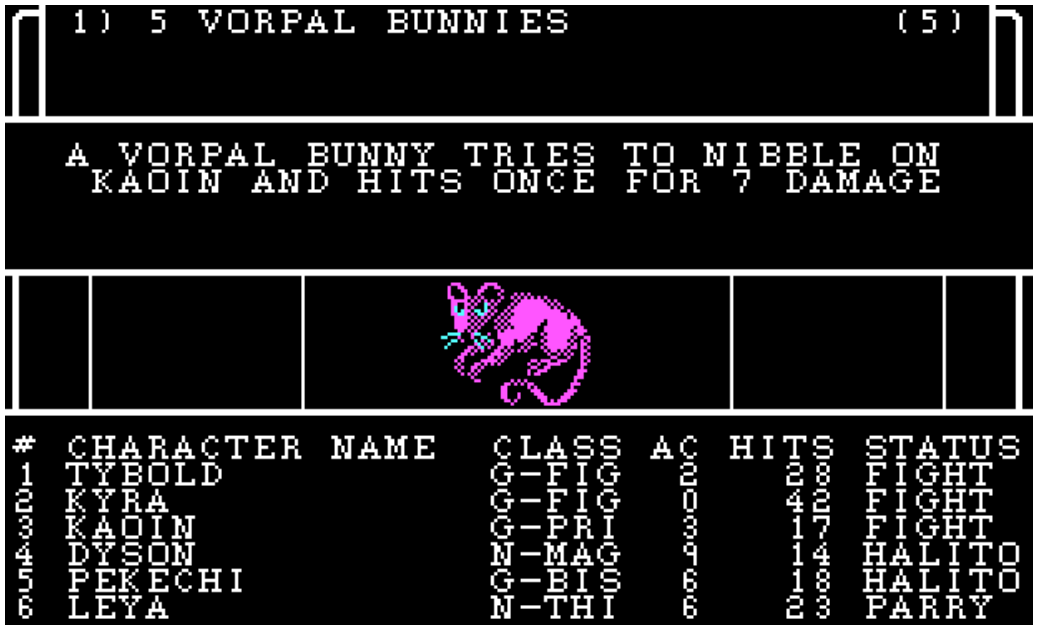




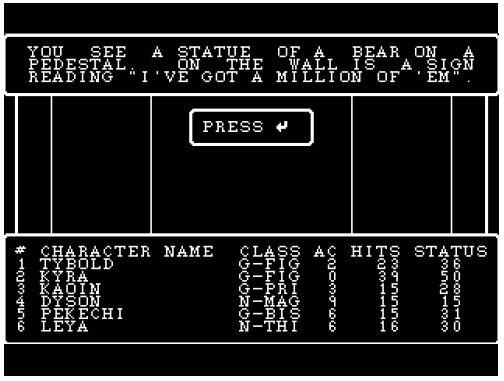












um jogo de PC de 1981, estavas à espera do quê?

A masmorra, no total, tem dez níveis e eu nunca passei do terceiro, junta a isto a necessidade de constante de *grind*, substituir membros da equipa que morreram e uma busca constante por paredes e chaves secretas e verás que tens um jogo muito longo pela frente.

Wizardry é um jogo silencioso, feio, doloroso e sádico, faz-vos trabalhar por cada vitória e, quando pensam que até se estão a safar bem, este cria uma reviravolta qualquer que acaba logo com vocês. Mas no final isso apenas faz com que cada conquista nos saiba melhor e motiva-nos a querer cada vez mais.

Isto não é um jogo para iniciados, não vos segura a mão nem vos atira com imensos tutoriais. Mas, no final do dia, quando olhei para os mapas desenhados à mão, quando me apercebi do terror e desespero que é estar perdido num labirinto imenso que me pode matar na próxima curva, quando cheguei à conclusão de que progredi até um ponto onde poucos jogadores chegaram nos últimos 15 anos... olhei para o manual, aquele pequeno livrinho que já se tornou no meu melhor amigo, e disse a mim próprio *"Este jogo é excelente"*.

> High Score

Longevidade	5
Jogabilidade	5
Gráficos	1
Som	N/A
Total	**5**

Em resumo

+

Complexo e Viciante, Sensação de Exploração e Imersão.

-

Gráficos terríveis, Não existe som, Dificuldade Extrema.

Alternativas

Eye of the Beholder, Shining in the Darkness.

Pocket League Story

Sistema: Android| **Ano:** 2011

Por ***Ricardo Gouveia***

A japonesa *Kairosoft* é provavelmente das *software-houses* que mais tem ganho e crescido no mundo da nova geração de jogos para *smartphones*, já tendo um considerável leque de jogos tanto para as plataformas *Android* como para *iOS*.

O seu estilo de jogo, simulação, e o seu motor base é reutilizado e adaptado a vários ambientes e realidades diferentes. Os seus jogos costumam rondar sempre os tops tanto do *Android Marketplace*, como da *iTunes Store*, sendo geralmente baratos, rondando os 3 euros.

Pocket League Story é a mais recente participação da Kairosoft na plataforma Android, ainda não tendo chegado ao iOS. Trata-se de um jogo de simulação de futebol, onde pegamos numa equipa criada por nós, desenvolvemos as infraestruturas da equipa (melhorando os recintos de treino, adicionando lojas, ginásios, parques de estacionamento, entre outros), elaboramos uma estrutura de patrocinadores, organizamos actividades para os adeptos (com o objectivo de melhorar a popularidade da equipa) compramos e vendemos jogadores, gerimos o treino destes (procurando, como num RPG, melhorar as suas estatísticas), gerir as nossas estratégias de jogo, enfim, lembrando-nos bastante de *Inazuma Eleven* e de *Football Manager*. A experiência em si é viciante e o jogo é fácil e rápido de pegar, permitindo jogar tanto em pequenos ou grandes períodos de tempo. O objectivo? Simples (na teoria): ir subindo de nível até a nossa equipa estar no topo do mundo.

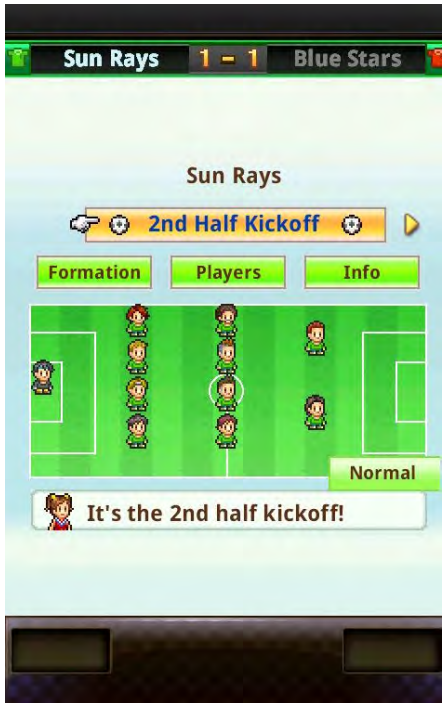
A mecânica do jogo desenrola-se sobretudo nas competições, para as quais temos que preparar convenientemente os nossos atletas. Há dois tipos de competições: as taças (por eliminatórias), em que temos que derrotar consecutivamente um dado número de adversários; e as ligas, em que enfrentamos todas as outras equipas e tentamos alcançar o lugar cimeiro da classificação. Inicialmente, começamos em competições locais e, à medida que a nossa equipa for vencendo competições e aspirarmos ir mais além, podemos aceder a novas, mais abrangentes e mais complicadas competições a nível regional, nacional e por aí além.

Como nos outros títulos da produtora, a curva de aprendizagem é um pouco lenta e













o jogo pode revelar-se bastante complexo no início, o que poderá levar a alguns erros numa fase inicial da carreira. Com algum tempo, podemos perceber onde devemos investir os fundos do clube, quais os jogadores que devemos comprar e como proceder na nossa missão de jogo.

Em termos gráficos, é bastante simples e à moda dos jogos mais retro, não sendo propriamente daqueles jogos que queiramos mostrar aos nossos amigos pelos "gráficos no telemóvel". No entanto, o jogo está bastante bem organizado e, para a informação que comporta, é fácil navegar nos menus e chegar ao que queremos.

A jogabilidade é bastante satisfatória e, para quem se sinta motivado a prosseguir o jogo, poderá bem ser dos melhores jogos móveis da actual geração pertencentes ao género. O jogo tem alguma dificuldade, sendo vital uma boa compreensão da sua mecânica para o progresso no mesmo. Apesar de poder ser algo repetitivo e haver momentos em que pode não haver muito para fazer, além de treinar para o nível seguinte, a experiência é viciante e certamente agradará adeptos de futebol e de jogos de simulação.

O jogo termina a uma certa altura, por volta do 8º ano, no entanto, é possível recomeçá-lo com os mesmos jogadores (presumivelmente já bastante evoluídos). Após ter vencido todas as competições e ter expandido todas as infra-estruturas do clube, o jogo não tem muito mais para oferecer, sendo limitado nesse aspecto. Pode, no entanto, para quem mais tenha gostado, ter um bom *replay value*, por ser prático de jogar e servir mesmo para matar o tédio em várias situações.

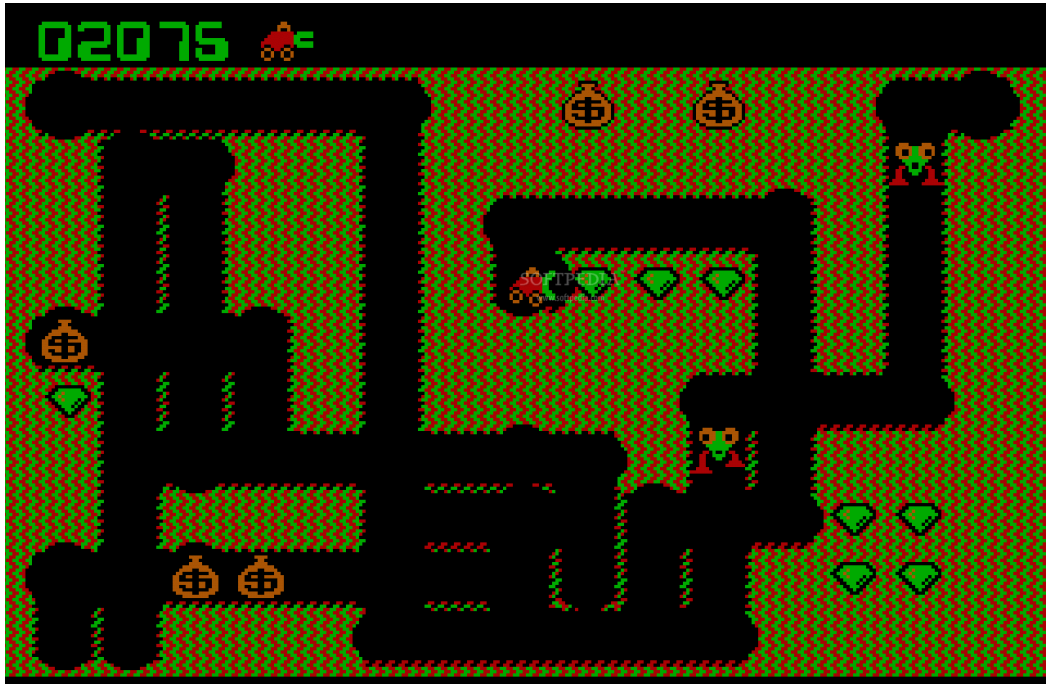
Ainda não acabei o jogo, mas acabei o seu período e já estou no último nível de competições, o que vai precisar de um valente esforço para conseguir, mas lá chegarei. Até agora, tenho achado que este e qualquer outro título da mesma produtora vale cada um dos poucos cêntimos que recebeu. É como andar com uma versão *light* de *Football Manager* nos transportes públicos.

> High Score

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

DIGGER VS DIGGER HD

Sistemas: PC e PSN | **Ano:** 1983 & 2009
Por ***Diogo Cunha***





Existem jogos que marcam momentos da nossa infância e este marca-me especialmente. Criado em 1983 (eu e o jogo) *Digger* é um belo exemplo de como os jogos *arcade* podem (e devem) ser simplesmente viciantes.

Obviamente não pus as mãos neste jogo no ano em que ele saiu mas sim cerca de 13 anos mais tarde, onde eu e os meus amigos passávamos os feriados em desenfreadas competições pela melhor pontuação neste jogo que alguém tinha instalado nos velhos PCs do meu liceu.

O conceito é simples e algo similar ao seu "primo" *Dig Dug:* temos que escavar caminhos e encontrar tesouros enquanto fugimos de criaturas estranhas ou damos cabo delas. A maior diferença aqui é a personagem que encarnamos, uma espécie de retroescavadora. Apesar de ser um dos heróis mais improváveis do mundo dos videojogos faz algum sentido que sejamos uma escavadora, visto que sempre que avançamos estamos a escavar. Cada passo terá que ser cuidadosamente (ou não) pensado de forma a não abrimos demasiado o caminho, pois dessa forma poderemos ser encurralados pelos seres que habitam as profundezas do solo. É aqui que se define a principal estratégia do jogo e que se separam os profissionais de meros amadores. É certo que é possível percorrer os níveis de uma forma improvisada mas os verdadeiros aficionados de *Digger* com certeza terão já embutido na sua memória um caminho específico para cada nível que, se executado na perfeição, permitirá obter a máxima pontuação possível. Esse feito é alcançado não só com a recolha dos diamantes espalhados pelo nível mas também pela chacina das criaturas, ora através da nossa "cuspidela-bola-de-fogo", ora deixando cair um saco de ouro

DIGGER VS DIGGER HD

Sistemas: PC e PSN | **Ano:** 1983 & 2009
Por ***Diogo Cunha***





estrategicamente em cima da sua cabeça. Além disso, tal como no clássico *PacMan*, alcançada uma certa pontuação, somos presenteados com um *power-up* temporário que nos permite passar de presa a caçador.
Na sua essência esse Old VS New é injusto pois *Digger HD* lançado na PSN em 2009 apresenta tanto uma versão com gráficos modernizados como a versão clássica do jogo. Assim temos basicamente o pacote completo… ou quase! Fica a faltar apenas a famosa *popcorn song*, a famosa música principal do jogo original que, caso não estejam a ver qual é, depois de uma rápida pesquisa verão que a conhecem. A falta desta música deve-se provavelmente a problemas de *copyright* mas é de lamentar, pois estará de certeza bem presente na memória de todos os fãs do jogo. As músicas de substituição não são más mas nunca é exactamente a mesma coisa.
Os gráficos efectivamente apresentam um aspecto moderno e mais cuidado, sem nada de especial a apontar a não ser os atractivos menus de escolha de nível.
Apesar da possibilidade de competição a 2 jogadores, a verdadeira competição é através das tabelas de pontuação online, onde rapidamente se perceberá se somos mesmo mestres no *Digger* ou não.
Concluindo, se aguentarem jogar este jogo sem a *popcorn song* optem pela nova versão HD, pois podem sempre usufruir do clássico e da sua versão renovada. É assim que um *remake* deve ser feito.


Parabéns Inês!
Vencedora do
passatempo
Voucher £25!
GAMER GIRL
SHROUDED IN MYSTERY. MUCH SMART. SOMETIMES DRESSED FUNNY.

Amadora BD 2011

Por ***Gonçalo Tordo***





Considerado o maior evento de Banda Desenhada em Portugal, a PUSHSTART esteve presente na mais recente iteração da Feira Internacional de Banda Desenhada da Amadora (FIBDA).

O tema deste ano foi o humor, celebrando assim o sexagésimo aniversário de *Charlie Brown.* Como tal, todo o 1º piso do Fórum Luís de Camões dedicou-se exclusivamente à veia cómica da 9ª arte – desde as criações francesas *Astérix* e *Spirou*, vindo da América do Sul visitámos salas dedicadas à *Mafaldinha* e ao *Cebolinha.* Algumas tiveram até personagens portuguesas, como o *Zé Povinho*, tiras satíricas, algumas recentes e independentes, outras centenárias e patrocinadas pelos jornais da época.

Claro que o grande destaque foi para as tiras americanas como *Felix the Cat, Mickey Mouse, Donald, Looney Tunes* e especialmente *Charlie Brown*, de uma forma geral todas as salas do fórum apresentavam de uma forma mais ou menos detalhada a evolução que cada personagem atravessou. Contudo, as que eram dedicadas às tiras do *Snoopy* e *Charlie* brown proporcionavam um olhar muito mais detalhado, desde a génese das personagens, do sucesso da banda desenhada, a forma como esta acompanhou os tempos atribulados da década de 70, etc.

Outro grande foco do 1º andar foi sem dúvida a sátira portuguesa que era bastante popular

Amadora BD 2011

entre o final do século XIX e princípios do séc. XX. Esta aparecia em jornais ou periódicos como o *Século Cómico* ou *O Pajem.* Também encontrámos biografias, caricaturas e até entrevistas de alguns dos humoristas desta época, chamando-a de Sociedade dos Humoristas Portugueses.
Admito que toda a informação lá contida até possa ser interessante num museu, mas não pude deixar de sentir que que estas salas caíam um pouco fora do âmbito da Banda Desenhada, especialmente tendo em conta as mobílias centenárias que a decoravam.
Se, no final de contas, este primeiro andar vos pareceu algo vazio e até incompleto, seria obrigado a concordar com vocês. Percebo que o humor era o tema deste ano mas, como fã da *DC Comics* notei uma completa omissão do género de super heróis. Também não houve qualquer indício de Manga Japonesa, histórias de detectives, piratas e outros tantos géneros que em alguma altura ou outra marcaram a Banda Desenhada – até mesmo muitos dos livros, marcas e personagens expostos tinham muito pouca informação, ou seja, se não conhecem o *Spirou* ou o *Astérix* não é depois de visitarem as suas salas que passam a saber muito sobre estes.

Felizmente, o piso -1 deixou-me uma impressão muito mais agradável, sendo dedicado à banda desenhada independente, com lojas e stands a venderem fascículos e livros a preços inferiores ao habitual e até tinha um palco onde se realizou *karaoke* e os concursos de *cosplay*.
Ao entrar neste piso senti-me em casa, como se tivéssemos deixado o andar "politicamente correcto" e que mais se parecia com um museu e finalmente entrássemos no que eu queria ver: mercadoria de Anime e banda desenhada, *cosplayers* a divertirem-se, banda desenhada independente e até com muito bom aspecto como *As Aventuras de Dog Mendonça e Pizza Boy.*
As salas de cada BD eram muito mais espectaculares, a do *Dog Mendonça e Pizza Boy,* por exemplo, estava enfeitada de modo a parecer que estamos num submarino: outra, por exemplo, parecia um cometa. Até o jogo *Under Siege* para a *Playstation 3* teve direito a sala própria para promover o lançamento do seu livro. Esta apresentava a *artwork* do jogo e mostrava-nos jornais a revistas portuguesas com vários artigos sobre este. Admito que a informação lá contida era





Amadora BD 2011

interessante, mas achei-a pouco original mas, para ser justo, depois de ter visitado um submarino e um cometa já pouco me impressionava.

O ponto alto da Feira foi sem dúvida o concurso de *cosplay:* ver dezenas de pessoas vestidas das mais variadas personagens de jogos e animes, vermos a cara de felicidade de todos enquanto se divertiam, liam BD, cantavam karaoke, vermos a feiticeira Edea do *Final Fantasy 8* a comparar disfarces com uma Samurai; as classes do *Team Fortress 2* a falar com o *Deadpool* ou o *Pateta* da *Disney* a falar com *Hinata* do *Naruto*... isto sim é para mim a verdadeira feira de banda desenhada e provavelmente o mais próximo que Portugal alguma vez chegará à famosa *Comic-Con* de San Diego. Apenas espero que para o ano o piso -1 ganhe mais importância.







Amadora BD 2011

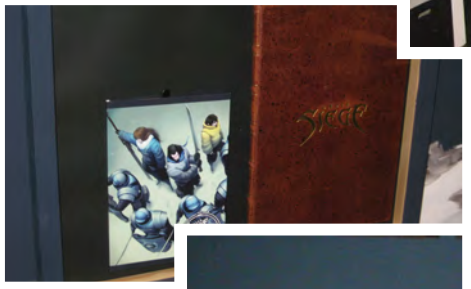


























ELIFOOT II

Sistema: PC-MSDOS | **Ano:** 1992

Por ***Jorge Fernandes***

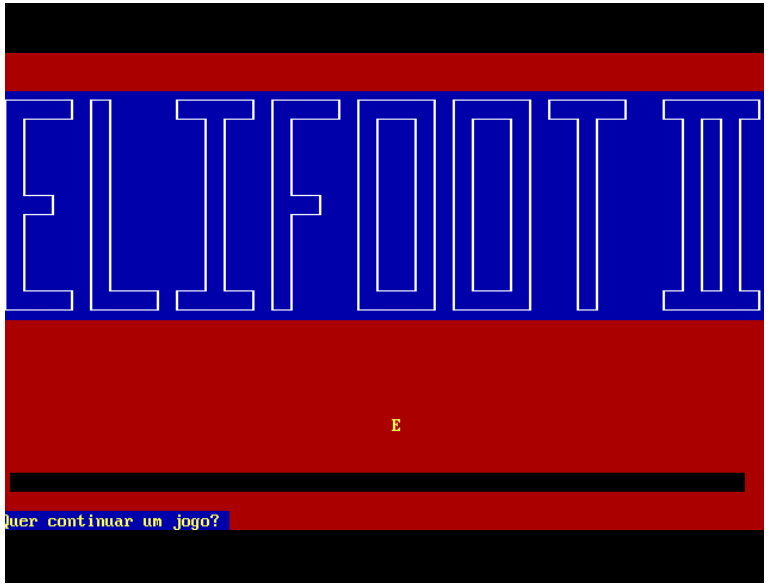
Numa altura onde os managers de futebol estavam a dar os primeiros passos para uma longa carreira repleta de sucessos, através de títulos como *The Manager, Premier Manager* e o já defunto *Championship Manager*, surge no panorama nacional o *Elifoot II*, criado pelo português André Elias e que, entre muitas outras coisas, anunciava ser capaz de nos colar ao monitor muitas horas seguidas a levarmos a nossa equipa ao título nacional.

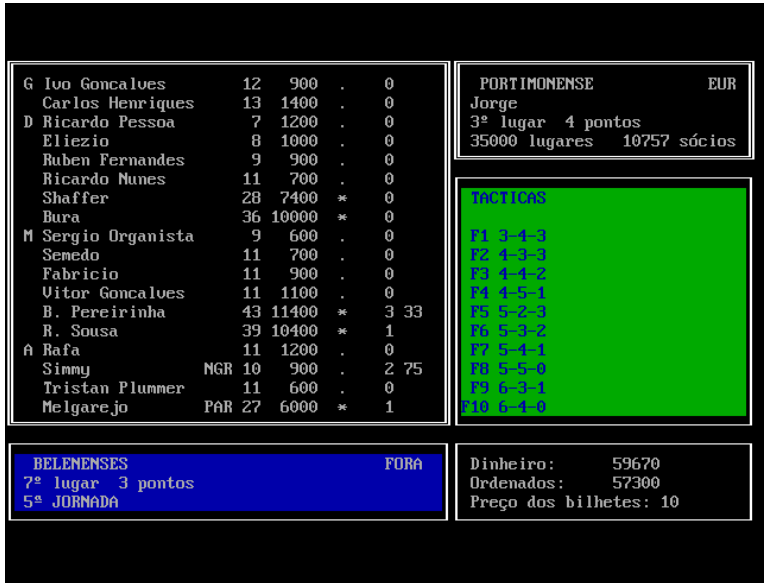
O jogo baseia-se num conjunto de regras simples e num mercado económico de compra e venda de jogadores muito bem conseguido, e ao qual temos de estar sempre atentos para alcançar o sucesso desejado.

Começando por descrever os jogadores, como treinadores temos apenas que estar atentos a três factores: a sua força, atributo único dos jogadores que indica o seu potencial; a sua posição e a sua nacionalidade. Em adição, o jogo exige que o plantel tenha sempre um mínimo de 14 jogadores, entre os quais um deles deve ser sempre um guarda-redes, e apenas podem ter 4 estrangeiros a jogar pela vossa equipa. Por fim falta apenas referir que os jogadores ao ficarem sem jogar vão ganhando força (até um máximo de 50), e é o único método de "treino" presente neste jogo. Por outro lado, jogos sucessivos desgastam os jogadores, razão pelos quais eles vão perdendo a sua força.

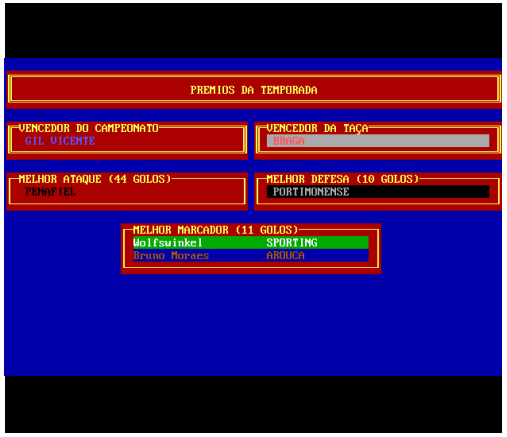
Com isto em mente devem ir construindo o vosso plantel, gerindo a equipa que vos é atribuída de início e colmatando as suas falhas com a compra de jogadores no mercado. Estes são vendidos em leilão em duas fases antes do início de cada jornada, sendo a primeira logo após o fim da jornada anterior, e a segunda após as equipas escolherem as suas tácticas para a jornada actual. A venda de jogadores é feita em formato leilão, onde todos os clubes que possam cobrir o seu preço de venda podem licitar uma única vez, até um máximo de 64000, o ordenado que estão dispostos a pagar pelo jogador. Caso sejam o primeiro clube a licitar o valor mais alto deste leilão, o jogador entre imediatamente na vossa equipa. Neste ponto relembro apenas para serem comedidos nas licitações visto apenas poderem mudar o ordenado do jogador após várias jornadas, correndo o risco de comprometerem as contas do vosso clube.

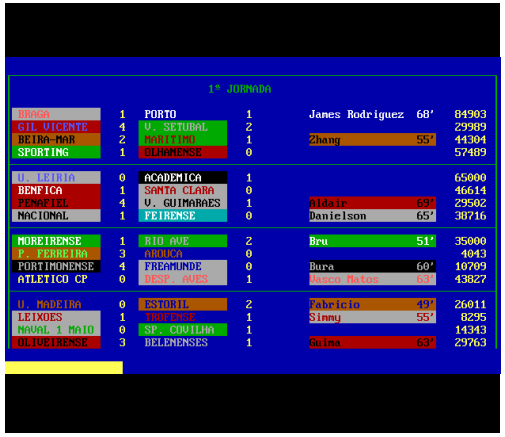
Mas no *Elifoot II* não irão apenas gerir a vossa equipa, têm também que gerir o próprio clube, desde a gestão das contas à manutenção do estádio, sendo que esta última está intrinsecamente ligada à primeira, pois uma correcta gestão do estádio de forma a maximizar os lucros de bilheteira é fulcral para a liquidez do

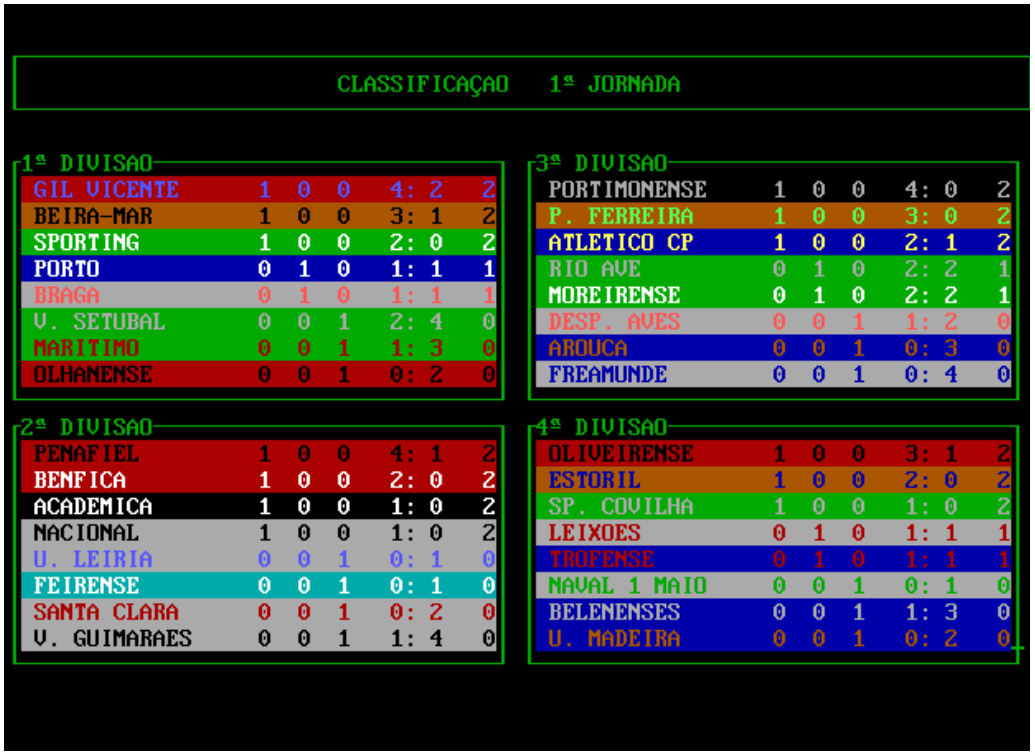




«... na realidade a simplicidade deste jogo é um dos seus grandes atractivos...»







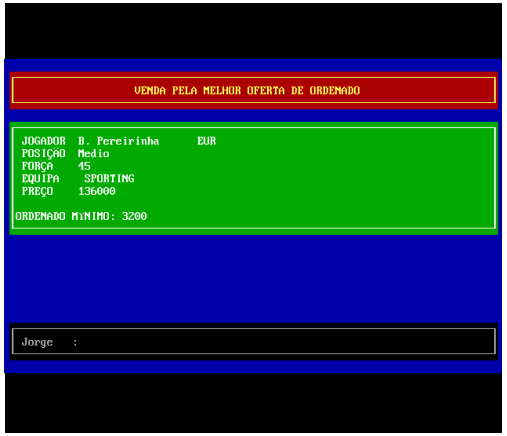
vosso clube, de forma a suportarem os ordenados do vosso plantel.

Simples não é? E na realidade a simplicidade deste jogo é um dos seus grandes atractivos, mas muitos se esquecem do complexo sistema económico que troca as voltas a todos os jogadores com menos experiência. Os aspectos mais visíveis deste sistema são: o facto dos jogadores reclamarem por ordenados bem mais substanciais caso o clube esteja bem de finanças – podendo inclusive abandonar a vossa equipa caso lhes façam uma oferta mais baixa do que eles estavam a pensar; e o preço de mercado dos jogadores, que flutua de acordo com os gastos de cada clube, podendo a certo ponto vendermos jogadores a mais de um milhão... e noutras onde nem oferecidos os clubes os conseguem manter. Quando o mercado está saturado e os clubes sem dinheiro, o sistema económico do jogo acorda e vemos uma subida rápida no preço dos bilhetes. O próprio custo de construir bancadas no estádio também varia com o tempo, e temos de saber aproveitar os preços mais baixos para irmos reconstruindo o nosso estádio que se vai danificando e perdendo lotação com o passar do tempo. As lotações dos estádios também variam consoante a vossa prestação e a qualidade dos vossos adversários, pelo que o timing para realizar a manutenção do estádio deve ser bem estudada. Na própria compra de jogadores também é preciso ter atenção aos valores envolvidos, sendo que preços de saldo tipicamente equivalem a licitações com ordenados mais elevados que o normal.

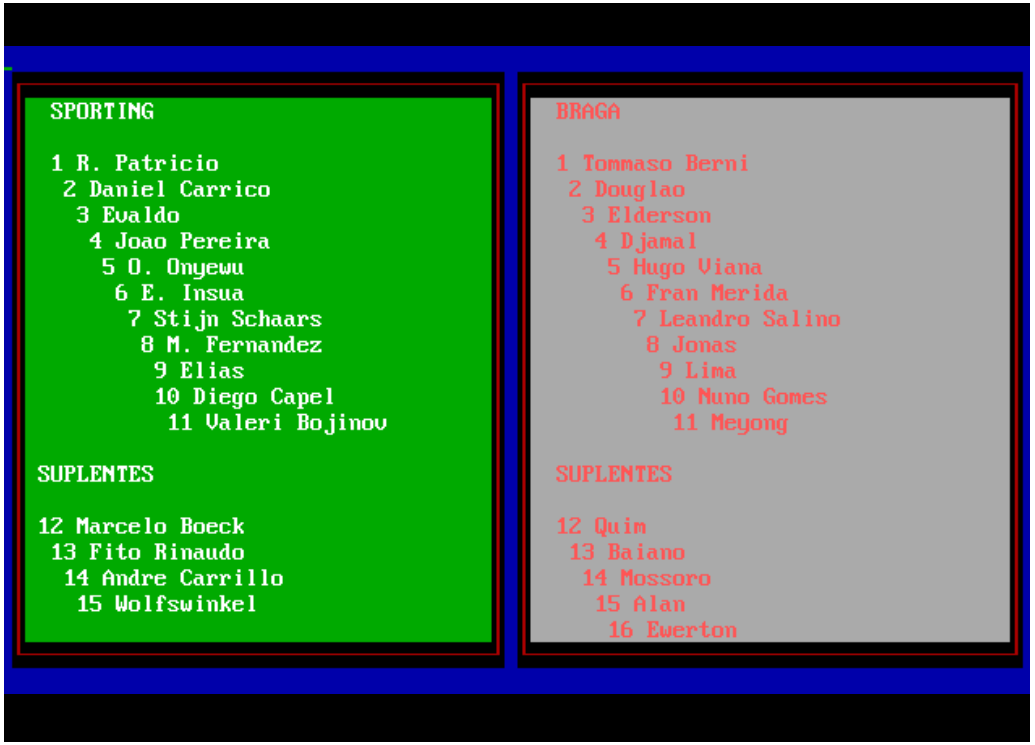
Outro aspecto relevante deste sistema é o de terem sempre que estar com atenção aos vossos jogadores, e devem avaliar todos os que ficarão disponíveis para venda na jornada seguinte (representado com um ponto) – pois, caso tenham ordenados baixos, podem sair por vontade própria, impedindo que os vendam. Por fim existem também prémios monetários a ter em conta no final de cada época, considerando a equipa que teve a melhor defesa, melhor ataque, melhor marcador, vencedor da Taça de Portugal e do campeonato.

E nunca esquecer que a vossa reputação e qualidade como treinador está sempre a ser analisada, e poderão ser convidados a irem treinar equipas de divisões superiores caso estejam a fazer uma boa época, ou

«... E nunca esquecer que a vossa qualidade como treinador está sempre a ser analisada...»







levarem com a famosa chicotada psicológica e serem despedidos do vosso clube, podendo inclusive ficarem algum tempo sem treinar. Todavia, ao irem treinar equipas de divisões superiores nunca esquecer que elas tipicamente estão em maus lençóis, pelo que devem ponderar se o salto é justificável ou se têm um projecto com grande futuro em mãos na equipa onde estão.

Deixando o melhor para o fim, falta referir o sistema *multiplayer* do jogo, onde num típico *hot set* podemos defrontar até mais 4 amigos, os quais irão certamente tornar cada licitação numa guerra muito aguerrida onde nem sempre o bom senso impera – razão pela qual um rei momentâneo pode vir a tombar à medida que o campeonato vai progredindo. Ao contrário dos seus rivais, *Elifoot II* não fica muito mais prolongado com mais jogadores, visto todas as acções terem o seu timing bem definido e pelo facto de não existir a eterna procura de jogadores por nossa parte – que, se não considerarmos as tarefas de gestão nos jogos de última geração, sempre foi a razão para tornar este tipo de jogos lento.

> High Score

Longevidade	+3
Jogabilidade	+4
Gráficos	2
Som	1
Total	**+3**



ELIFOOT II

2

Por ***André Santos***



Este foi, na verdade, um dos primeiros jogos que experimentei com a temática de gestão futebolística. A sua simplicidade juntamente com a genialidade fizeram com que passasse largas horas em frente ao ecrã a apreciar o meu "sucesso" (ou não) no comando do grupo. Os cuidados a ter genericamente com o *staff*, tal como para todo o clube, os ordenados a pagar, a reputação como treinador e as possíveis propostas que daí poderiam surgir, foram o ponto de partida para um grande jogo e muito entretenimento. *Elifoot II* está e vai ficar para sempre na minha memória como sendo um dos melhores jogos portugueses e um dos primeiros na temática em apreço.

> High Score **4**

ELIFOOT II

3

Por ***Ricardo Gouveia***



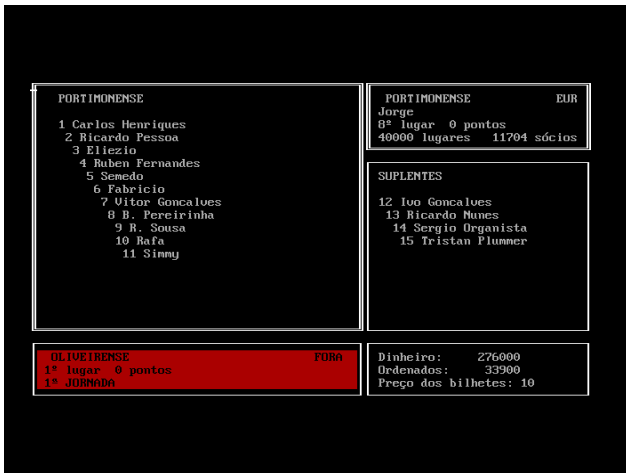
Mal soube que a proposta para o 4x4 deste mês era *Elifoot 2*, sabia que tinha que fazer parte. *Elifoot 2* tem quase a minha idade, mas foi um dos jogos da minha infância. Um dos meus mata tempos preferidos quando ficava com os meus avós e não podia brincar no quintal, eles que depois tiveram que ouvir longas explicações minhas sobre porque ganhar 7-0 com o Beira-Mar ao Salgueiros no meu primeiro jogo na 2ª Divisão era algo do outro mundo. *Elifoot 2* marcou uma geração dos jogos *made in* Portugal. Um jogo que brilha pela sua simplicidade. Um jogo bastante viciante e com potencial para durar e durar...

> High Score **+4**

ELIFOOT II

4

Por ***João Sousa***



Mais uma vez venho dar opinião de um género de jogo que pouco ou nada me diz, pelo que não estranhem se esta divergir muito da dos meus colegas. Para mim, jogos de futebol são pouco interessantes… mas jogos de gestão e estratégia são abominavelmente maçadores. Ainda assim, há que apreciar *Elifoot* pelo seu carácter pioneiro neste género de jogo, desde a sua versão zero no *ZX Spectrum* em 1987, até aos dias de hoje. Um jogo interessante mas definitivamente não para mim.

> High Score **3**

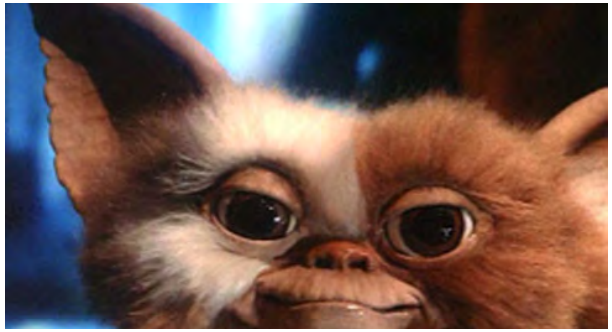


Top 10 Filmes Natalícios

Por ***Luís Filipe Teixeira***









Já se respira Natal em todo o lado (principalmente nos centros comerciais). Os pequenos olham para o céu à procura de uma estrela mais brilhante na esperança que seja o Pai Natal, as músicas natalícias dominam a rádio e, claro está, a televisão conta com inúmeros filmes da época. Apresento-vos o meu Top 10 pessoal de filmes natalícios. Não significa necessariamente que aquele que se posiciona em primeiro lugar seja melhor em termos de qualidade do que o que está em décimo, mas que tem um maior significado pessoal. Deixo igualmente para cada filme um link de uma cena que me marcou especialmente.





10 THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS (HENRY SELICK, 1993)



Jack Skellington, o rei de *Halloween Town* sente-se um pouco cansado de festejar o Halloween todos os anos até se deparar por acidente em *Christmas Town* onde conhece o Natal. Fascinado com a ideia, tenta levar o espírito natalício até à sua aldeia, mas começam a surgir alguns problemas… Produzido e escrito por Tim Burton (notando-se claramente nos cenários e personagens) e rodado em *stop motion,* este é o filme adequado para ver depois do Halloween e antes do Natal. É a transição perfeita de uma época para a outra.

http://www.youtube.com/watch?v=ZuWD-mSUtrU

9 MIRACLE ON 34TH STREET (GEORGE SEATON, 1947)



Kris Kringle, um simpático velhote, é declarado insano quando este defende ser o verdadeiro Pai Natal. Conseguirá um jovem advogado convencer o povo de que o Pai Natal é de facto real? Será que ele próprio o vê como tal? Um filme que nos tenta levar a acreditar na magia que muitas pessoas foram perdendo com o tempo e que esta pode continuar a existir no nosso dia-a-dia mesmo já no estado de adulto.

http://www.youtube.com/watch?v=-9U1-Lb1qKM

8 HOME ALONE (CHRIS COLUMBUS, 1990)



Quem não conhece este filme? É de estranhar um Natal que não passe na televisão e com mais do que razões para isso. Já se tornou uma tradição em si. O pequeno Kevin de oito anos é esquecido em casa em Chicago quando a família dele resolve ir festejar o Natal a Paris. Contente com a situação por finalmente se ver com a oportunidade de fazer o que bem lhe apetece, depressa vai aprender a lidar com as responsabilidades de um adulto no momento em que dois ladrões decidem assaltar a casa.

http://www.youtube.com/watch?v=5tEnAlEVCFg

7 DIE HARD (RODERICK THORP, 1988)



O Natal também pode servir de cenário a filmes de acção e *Die Hard* é prova disso. Se antes tínhamos o pequeno Kevin a oferecer porrada aos assaltantes da sua casa, agora temos o detective John McClane a fazer a vida negra aos terroristas que mantêm reféns num arranha-céus. Mesmo quem não conhece este filme ou não simpatiza muito com o género a que eu chamo de Balas, Bombas e Murros nas Trombas, pode muito bem estar familiarizado com a famosa expressão improvisada na altura que já faz parte da história do cinema: "Yippie-Kai-Yay, Motherfu****".

http://www.youtube.com/watch?v=mlCQthIt9-Q

6 PLANES, TRAINS AND AUTOMOBILES (JOHN HUGHES, 1987)



Este clássico escrito e dirigido pelo argumentista de *Home Alone* é mais um filme de Acção de Graças do que propriamente de Natal, no entanto sempre o associei a esta época, seja pela presença da neve ao longo de todo o filme ou porque costumam escolher o Natal para o exibirem por estes lados. Neal Page, um sério executivo de propaganda, vê-se de repente na companhia de Del Griffith, alguém de muita boa vontade, sempre falador e que passa o dia com um sorriso na boca. Estes dois personagens não podiam ser mais distintos um do outro, levando a inúmeras cenas de desgraças e gargalhadas puras. É um filme que foca a relação entre duas pessoas que vêem a vida de forma diferente.

http://www.youtube.com/watch?v=kCqcMOB6STc

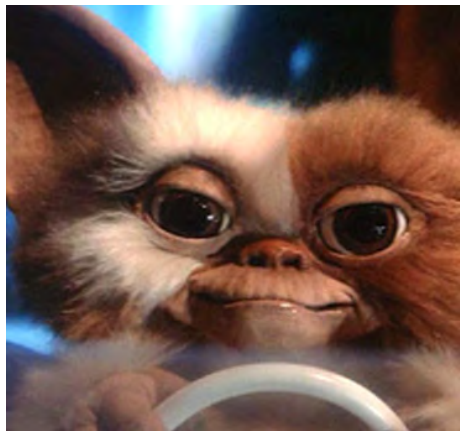
5 SERENDIPITY (PETER CHELSOM, 2001)



É a vez da comédia romântica. O principal tema aqui é o destino. Será que ele existe mesmo? Para Sara Thomas não existe força maior do que essa pois, depois de se ter cruzado com Jonathan Trager num centro comercial e ter passado com ele uma bela noite pela cidade de Nova Iorque, esta decide testar a "sorte" para ver se de facto estão destinados a ficar juntos. Acabam por se separar na esperança de se encontrar novamente. Mas os anos passam e essas mesmas esperanças vão desaparecendo. Um belo filme que nos ensina a agarrarmos as oportunidades que surgem na vida.

http://www.youtube.com/watch?v=7FqrewAHKBE

4 GREMLINS (JOE DANTE, 1984)



Billy recebe um Mogwai (muito parecido com aqueles brinquedos "Furby") como animal de estimação. No entanto, há três regras que devemos seguir se quisermos evitar que esse bichinho super fofo se torne o maior dos pesadelos: não o expor à luz, não o molhar e não o alimentar depois da meia-noite. Escusado será dizer que todas essas regras são quebradas e, o que inicialmente aparenta ser um inocente filme para toda a família, torna-se rapidamente numa macabra comédia negra repleta de momentos épicos.

http://www.youtube.com/watch?v=RN16Wgp48MI

3 SANTA CLAUSE (JOHN PASQUIN, 1994)



Quando Scott Calvin (pormenor das mesmas iniciais serem o de Santa Claus) mata acidentalmente o Pai Natal e veste a sua roupa, transforma-se no seu sucessor. Apesar de inicialmente contrariado (até porque não acredita no Pai Natal) e com dificuldades de adaptação ao novo estatuto, acaba por lhe ganhar o gosto. Eis um filme que tenta focar o emprego de Pai Natal como nenhum outro. Somos confrontados não só com as regalias deste, mas também com os seus problemas. É sem dúvida um filme mágico que nos revela também a aproximação entre um pai e o seu filho.

http://www.youtube.com/watch?v=q8RIocXD4No

(a partir dos 6:00)

2 IT'S A WONDERFUL LIFE (FRANK CAPRA, 1946)



George Bailey é um homem cheio de ideais e planos para o futuro. No entanto, nunca conseguiu cumprir os seus objectivos, fazendo com que se passe a considerar como um falhado e até achar que as pessoas à sua volta estariam melhor sem ele. Num momento de desespero tenta o suicídio mas é salvo por um anjo que lhe mostra como é que o mundo seria se ele nunca tivesse nascido. É impossível ficarmos indiferentes a este filme depois de o vermos. É uma obra-prima que nos enche de felicidade e nos ensina o poder da auto-confiança e a darmos valor a nós mesmos.

http://www.youtube.com/watch?v=HC1HT3UjyDA

1 A CHRISTMAS CAROL (ROBERT ZEMECKIS, 2009)



São inúmeras as adaptações do famoso conto de Charles Dickens. Seja em forma de banda desenhada, livros infantis, desenhos animados, musicais... há de tudo. A minha versão favorita é a animada de Robert Zemeckis, em que Jim Carrey dá voz e forma a praticamente todos os personagens. Nesta aventura da auto-descoberta, o avarento Ebenezer Scrooge é visitado por três espíritos (o do Natal passado, presente e futuro) que o vão tentar tornar uma melhor pessoa evitando que vá parar ao inferno quando morrer. Já todos conhecemos a história. O que distingue este filme de outros é o tipo de animação incrivelmente real, cheio de detalhes a enriquecer o mundo de Ebenezer Scrooge.

http://www.youtube.com/watch?v=Kihm2da45sE



André Elias - Autor do Elifoot

*Por **André Santos***

Numa edição particularmente dedicada ao desporto-rei, não poderíamos deixar de fora um dos jogos mais conhecidos *made in* em Portugal. Para tal convidámos André Elias, criador de *Eliffot*, para partilhar connosco alguns dos segredos de tanto sucesso. Com mais de 20 anos de evolução e desenvolvimento já conta com várias edições disponíveis. *Elifoot*, também frequentemente apelidado como o pai dos *managers*, revolucionou o mundo dos videojogos, tornando-se o primeiro *manager* para PC que permitia múltiplos jogadores e acessível a todos, criando dessa forma um conceito altamente original, repleto de inovações e que permite a competição entre participantes de vários pontos do mundo.

http://www.elifoot.net/

1. Qual a história da primeira versão do jogo?

O *Elifoot* começa no ano de 1987, quando quis fazer um jogo para eu próprio jogar. No *ZX-Spectrum*, nasceu a primeira versão. O objectivo era conseguir jogar contra um conjunto de jogadores, controlados pelo computador, dotados de inteligência que, embora sendo artificial, fosse frequentemente superior à dos humanos. Conseguia-se descobrir forma de os ultrapassar, mas não era fácil. E esse era o objectivo.

2. Como é que o nome *Elifoot* surgiu?

Deixo aos leitores para descobrirem. Não é difícil...

3. O que distingue *Elifoot* de outros videojogos semelhantes e actualmente no mercado?

O *Elifoot* destaca-se dos outros por ser um clássico. Trata-se do primeiro *manager* em português e o primeiro jogo multi-jogador do género. A marca *Elifoot* é forte, clássica e sempre apreciada. Destaco nesse sentido um comentário que li num fórum - "quem não jogou *Elifoot* na adolescência que atire









a primeira pedra".

4. Quais foram e continuam a ser as maiores dificuldades em conseguir trazer *Elifoot* para um meio mais abrangente?
No final de 2011, ou no início do próximo ano, o *Elifoot* entrará em força nos telemóveis.

5. Com 13 versões editadas e 24 anos de existência, qual é o segredo?
Ouvir os jogadores, tentar ir ao encontro e dar-lhes o que pretendem. A evolução foi sempre, desde a primeira versão, feita com base e tendo em conta as opiniões dos jogadores. Esta é bem mais importante do que a do programador, afinal é para eles que se faz o jogo.

6. Na sua opinião, há mercado em Portugal preparado para este tipo de jogos?
Sim. Os jogos que se dizem concorrentes são normalmente complementares. Há jogos mais e menos complexos, dependendo do estado de espírito e também do tempo disponível. Assim opta-se num dia por jogar um e no dia seguinte por jogar o outro. O *Elifoot* tem o seu espaço.

7. Qual é a sua opinião relativamente à comercialização de *Elifoot*? Tem rentabilização, ou por outro lado a pirataria é implacável?
A pirataria existe e não pode ser ignorada. Por outro lado o *Elifoot* está devidamente protegido, o que permite assim ter um valor de comercialização mais baixo.

8. O que podemos esperar para o futuro?
Para 2012 teremos três novas versões, que corresponderão às versões 14, 15 e 16 do *Elifoot*. São elas o ELIFOOT 98/12, um *remake* do famoso ELIFOOT 98, o ELIFOOT 2012, evoluído directamente do ELIFOOT 2011. A somar a estes, e como grande novidade, vamos ter o ELIFOOT MOBILE 2012 para ANDROID, baseado no ELIFOOT II de 1990 para telemóveis. Seguir-se-á também o ELIFOOT MOBILE 2012 para iPHONE.

9. O que gostaria que acontecesse num futuro próximo a *Elifoot*?
Que se tornasse num clássico dos jogos para telemóveis.



O verdadeiro segredo de Monkey Island

Por ***Tiago Lobo Dias***

Muito debate e especulação se tem visto na Internet sobre qual seria ou será o verdadeiro segredo de Monkey Island. Tenho lido várias versões ao longo dos anos, vou destacar algumas, antes de lançar a teoria da conspiração:

- O local secreto por debaixo da ilha de Mêlée onde estava *Lechuck* (MI 1).

- O enorme tesouro apelidado de *Big Whoop* que nunca foi descoberto (MI2).

- No final de MI2 o jogo acaba com 2 pequenos irmãos a sair de uma atracção de um parque temático, em que os dois miúdos estavam a brincar ao faz de conta, onde idealizaram uma aventura de piratas nas Caraíbas com as personagens Guybrush e *Lechuck*. O segredo seria então que tudo o que se passou no MI1 e MI2 tinha sido imaginação das duas crianças.

- O macaco robot (MI4) – já no MI1 se tinha visto uma estátua de cabeça de Macaco. Em MI4 aparece novamente a cabeça, que depois se revela ser um robot inteiro com formato de macaco. Alguns diálogos apontam para ser esse o segredo, embora pouca lógica suporte a teoria.

Existem muitas mais versões mas convém ter em conta alguns dados:
Gilbert planeava fazer o *Monkey Island 3* mas saiu do projecto, deixando os direitos entregues a outras pessoas que fizeram os jogos seguintes. Apesar de ficar afastado, foi consultado várias vezes para as sequelas. Em entrevistas *Gilbert* afirma que tencionava revelar o segredo no 3ª jogo e garantiu que mais ninguém sabia o segredo senão ele. Acrescenta ainda que a equipa que desenvolveu os jogos seguintes fez um bom trabalho, diz mesmo que gosta dos jogos, mas que não existe nenhuma revelação nestes, pois ele não passou a informação a ninguém. Então, as teorias de que se poderiam verificar do MI3 para cima não poderão ser levadas em conta.
Outro factor é que, em MI2, o cofre que aparentemente poderia ser o *Big Whoop*, no fim do jogo percebe-se que não o é. *Gilbert* diz em entrevista que o *Big Whoop* não seria importante para o MI3 se ele o tivesse feito, pelo que se conclui que não seria nenhum segredo. De qualquer maneira em MI3 o *Big Whoop* aparece como sendo o nome de um parque de diversões também apelidado de Carnaval dos Amaldiçoados, usado por *Le Chuck* para programa de recrutamento do seu exército de mortos e também como sendo uma passagem para o inferno.



LeChuck - Monkey Island



Disney Park, Pirates of the Caribbean, uma influência?



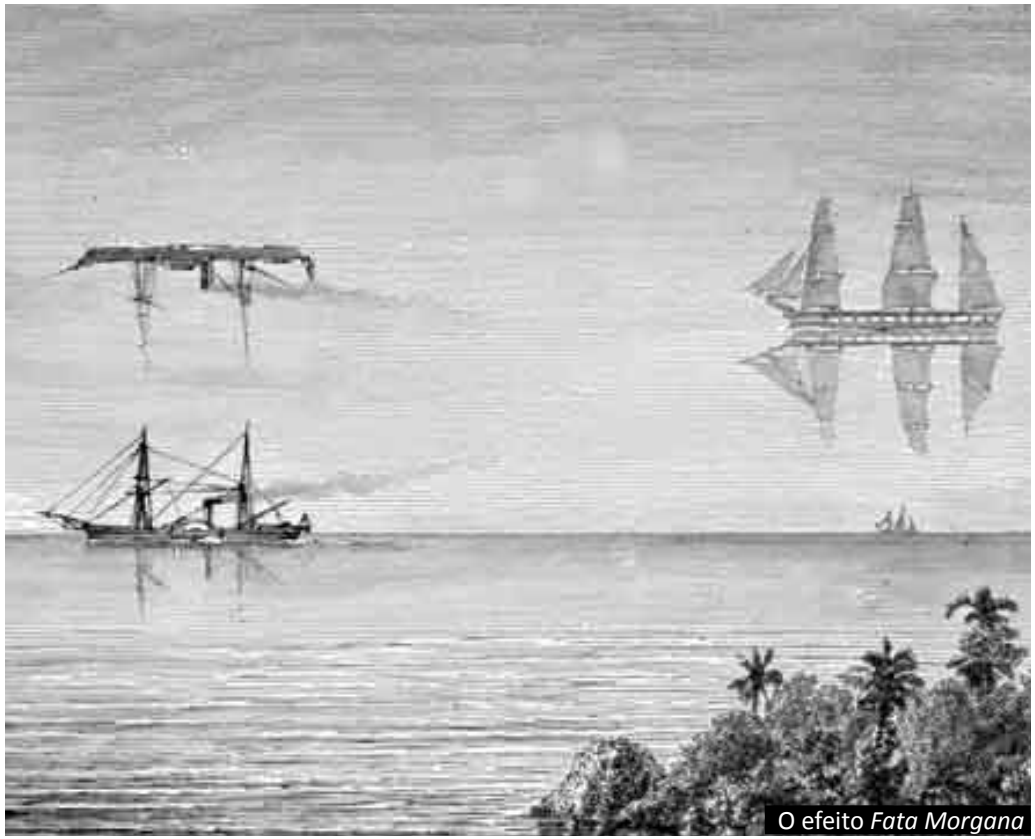
O barco amaldiçoado Flying Dutchman...



... e o Ghost Ship de Monkey Island, estarão os dois relacionados?

E agora, aproveitando o tema do segredo e passando à fase de teoria da conspiração, cá vão uns factos saídos da minha cabeça de *nerd*:

Gilbert foi influenciado pelo livro de Tim Powers "*On Stranger Tides*" e pelo parque da Disney "*Pirates of the Caribbean Ride*". Ora o filme *Piratas das Caraíbas* teve na certa inspiração no mesmo parque e …. possivelmente no *Monkey Island*., hum…. Então vejamos:
O pirata *Lechuck*, segundo o texto do jogo: *"…LeChuck? He's the guy that went to the Governor's for dinner and never wanted to leave. He fell for her in a big way, but she told him to drop dead. So he did. Then things really got ugly. …"* foi um dia a casa da governadora e ficou apaixonado. Ela, não querendo nada com ele, mandou-o "cair morto". Basicamente foi o que ele fez: partiu numa viagem para descobrir um tesouro para a impressionar e voltou morto. No filme, Davy Jones apaixona-se por Calypso, que lhe atribui a tarefa de transportar as almas que morrem para o "outro lado", e dá-lhe o navio *Flying Dutchman.* Calypso promete que passado dez anos iria passar um dia com ele, o que acaba por não acontecer. No jogo *Lechuck* tem também um navio fantasma. Indo agora ainda mais fundo, podemos relacionar isto com …. *Os Lusíadas*… isso mesmo. Vejamos: quando os portugueses chegaram ao Cabo das Tormentas, encontraram o Adamastor, gigante mitológico em forma de tempestade que lhes criou as maiores dificuldades. O gigante teve um desgosto de amor com Thetis, a deusa do mar, estando condenado a ficar rodeado de mar sem lhe poder tocar (*Thetis*). Aqui temos uma ligação com *Elaine Marley*, mas não só; no filme o barco era o *Flying Dutchman*, e este barco já tem muita história. O *Holandês Voador* era um barco comandado por Hendrik van der Decken que, segundo as lendas, tentou dobrar, no séc. XVII, o Cabo das Tormentas, agora apelidado de Cabo da Boa Esperança. A tripulação viu-se no meio de uma grande tempestade e o capitão jurou que não iria recuar e que a iria atravessar, nem que tivesse de lutar com ela até ao dia do julgamento. E foi o que aconteceu: o Holandês Voador foi condenado a navegar nos mares para sempre sem nunca poder voltar a casa. E esta tempestade, seria o Adamastor?
Thetis, Calypso e Elaine Marley estão as três interligadas: todas provocaram desgostos de amor, todas estão relacionadas com alguém que anda no mar (embora o Adamastor não andasse de barco) mas serviu de entrave a quem navegava. O barco está relacionado e os três personagens Adamastor, Hendrik van der Decken, e Lechuck foram amaldiçoados. Com o 1º e o 2º a narrativa passa-se no mesmo local, com o 1º e o 3º a maldição deve-se a amor impossível…
Agora, saltando para outro ponto de vista, Calypso vivia numa ilha, mencionada na obra de Homero, *Odisseia*. A localização seria no Mar Mediterrâneo ou no Mar Jónico (Sul de


O efeito *Fata Morgana*


A deusa Calypso

Itália). O sítio mais provável será a Ilha de Gozo (República de Malta), ou até mesmo em alguma ilha mais perto da Sicília ou, quem sabe, a própria Sicília Hum… então desta ilha vem um conto interessante. Nela habitavam as *Sirens*, sem grande tradução directa – sereias não será o mais correcto, pois as *Sirens,* em vez de metade mulher, metade peixe, eram antes metade mulher, metade ave, segundo as lendas. Ora estas "senhoras" eram belíssimas e atraíam os marinheiros com seus cantos hipnotisantes, levando-os a embater nas encostas escarpadas da ilha. Nesta mesma ilha aconteciam e acontecem fenómenos sob a forma de uma complexa miragem, que criam uma ilusão óptima e térmica em que barcos, ilhas ou zonas costeiras parecem flutuar no ar por cima do mar. Este fenómeno, na altura visto como feitiçaria, foi apelidado de *Fata Morgana,* (*Forgana Le fay,* em inglês), nome de uma personagem da lenda do Rei Artur que ficou para sempre associada às Sirens. Já agora, Fata Morgana que era, dependendo das fontes, ou uma fada, uma feiticeira, ou simplesmente uma mulher, está presente nas lendas do Rei Artur sendo sua meia irmã, que o o levou para a Ilha de Avalon. A localização da ilha é alvo de controvérsia, mas uma das teorias aponta para a ilha de Sicília, em que a personagem tem muitas ligações ao vulcão Etna e às Sirens. Ora então a miragem de *Fata Morgana* não terá sido o efeito que originou a lenda do Holandês Voador? O barco que "flutuava" no ar?

Agora, será que Davy Jones e Hendrik van der Decken são a mesma pessoa? Não? Ok, continuemos… então, voltando a Calypso, quem era ela? Na mitologia grega, era uma ninfa da água, uma Nereida. Então e a quem pediu Camões inspiração? Às ninfas. N' *Os Lusíadas*, o Adamastor teve um amor impossível por Thetis, que era…. uma ninfa do mar. Coincidência, não é? Pois, mas acontece que Thetis era avó de Tethys e, por sua vez, esta era …. mãe de Calypso!!!
Será tudo coincidência ou é tudo devaneio da mente de um nerd?
Depois disto tudo, e voltando aos segredos, qual será o de *Monkey Island*? Algo dentro da história ou fora dela? Lenda, mito, ou algo mais? Alguma relação com a mitologia grega? Algum dia será revelado?



PUSHSTART _COMICS

"Portal salva o Natal"



© 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.



REVISTAPUSHSTART.COM

PRÓXIMA EDIÇÃO

JANEIRO