

PUSHSTART

16.0
GRÁTIS | FREE

WWW.REVISTAPUSHSTART.COM



SHADOW OF THE COLOSSUS!

Preparados para se sentirem insignificantes?

Bem-vindos à terra proibida.

Super Mario Land 3D e não só!

Quais são as características do novo Mario? E se forem as que fomos conhecendo ao longo de 30 anos?



VGA e os melhores do ano

Muitos foram os prêmios atribuídos pelos críticos e peritos da área... mas será que a comunidade concorda?



Logitech G27

Testamos o novo simulador de corridas da Logitech e o resultado foi...



CONHECE A NOSSA EQUIPA-CORE E AS SUAS EXCENTRICIDADES MENSAIS



Tiago Lobo Dias

A testar:
App Inventor para Android.

A ler:
Assassin's Creed - Renascença.



Luís Filipe Teixeira

A jogar:
Jogos de tabuleiro à antiga com os amigos - a génese dos videojogos.

A ansiar:
As prendinhas de aniversário :D



Jorge Fernandes

A jogar:
Elder Scrolls V - Skyrim.

A Ler:
A Herança, de Christopher Paolini.



Ivan Flow

A jogar:
Pong!

A ler:
Fun Inc: Why game are the 21st century most serious Business e Joystick Nation, How Computer Games Ate Our Quarters and Won Our Hearts.



Tommaso Veronesi

A jogar:
Battlefield 3, League of Legends..

A aproveitar:
As promoções de Mini Jogos do Android Market (aguardar loucamente pelo DOTA 2).



Margarida Cunha

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

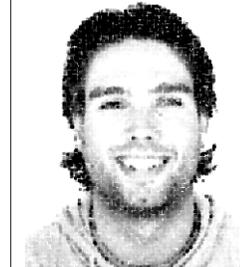
A ouvir:
Biophilia, a prenda de Natal oferecida por Björk.



Diogo Cunha

A jogar:
A tentar acabar o *Zelda Twilight Princess*.

A ver:
Os filmes clássicos dos anos 80/90 em HD.



André Santos

A jogar:
PES2012; The Need For Speed: The Run

A ler:
Fúria das Vinhas e a adorar/aguardar (ansiosamente) por *Max Payne 3*.

PUSHSTART #16

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@revistapushstart.com]

email [sugestões]

info@revistapushstart.com

Website

www.revistapushstart.com

Periodicidade

Mensal.

Edição

Volume 16, de Janeiro de 2011.



O primeiro olhar sobre 2012

Ano: 2012

Por Margarida Cunha

Há anos gloriosos, difíceis de igualar. Para a indústria dos videojogos, 2011 foi um desses.

Uma espécie de colheita *vintage* que atingiu a sua apoteose na *holiday season*, mergulhando-nos até hoje em universos alternativos por muitas e longas horas.

Tendo sido o ano de *Skyrim*, *Skyward Sword* ou *Gears of War 3*, registou igualmente um saldo positivo para títulos como *Angry Birds* que, no dia de Natal, foi baixado por cerca de 6,5 milhões de pessoas. 2011 comprovou também que *Mario Galaxy 2* continua no topo da preferência dos jogadores, uma vez que se consagrou, pelo 2º ano consecutivo, como o título mais baixado ilegalmente para a Wii – posição confortavelmente ocupada por *Gears of War 3*, no caso da Xbox 360. O novo ano abre com a promessa de títulos de excelência, que iremos desvendar mês a mês. Janeiro brinda-nos logo com o CES (*Consumer Electronics Show*), em Las Vegas. Trata-se de uma das mais expressivas feiras tecnológicas à escala global. Embora fechado ao público, trata-se de um evento de onde poderão sair grandes novidades e tendências de mercado em 2012. Tendências que se esperam mais positivas do que o desempenho que a PS Vita – a nova menina



dos olhos da Sony – tem apresentado no Japão. Tendo vendido cerca de 325.000 unidades nas primeiras 48h em território nipónico, a consola portátil não tem tido a recepção esperada. Os especialistas apontam o dedo a factores que incluem um desconhecimento geral por parte do público em relação ao produto; acrescente-se o preço elevado dos cartões de memória e o facto de a Nintendo ter posto à venda títulos apetecíveis para a 3DS, semanas antes do lançamento da PS Vita. O ano não começa, assim, em grande para a Sony, que se vê novamente na mira do grupo *Anonymous*. Este promete voltar a atacar o gigante tecnológico e a destruí-lo, iniciativa a que não foi alheio o apoio inicial que este concedeu ao projecto SOPA (*Stop Online Piracy Act*). Felizmente, estes maus presságios podem ser afastados da mente dos gamers, quando são

alimentados rumores de uma sequência para *God of War 3*. Em alternativa, no final do mês, podem sempre afogar a frustração em *Soul Calibur V*. Mentes menos inquietas mas mais estratégicas poderão mergulhar no novo e muito esperado *Final Fantasy XIII-2*. Uma vez que 2012 será recheado de bons jogos, por oposição ao baixo orçamento dos consumidores, aconselha-se um consumo de títulos bem faseado. Se o terror for uma área de eleição, *Silent Hill HD Collection* é uma boa opção para quem quiser visitar os 2º e 3º títulos do *franchise*. Os gráficos foram melhorados, a que se juntam algumas *sidequests* inéditas. Trata-se de uma boa forma de abrir o apetite para os próximos meses, que trarão à luz do dia os muito esperados *Max Payne 3* e *Resident Evil: Operation Raccoon City*. Num ano em que se especula acerca do fim do mundo (embora os especialistas digam



que a única coisa que vai acabar é uma geração de consolas), é positivo perceber que a indústria portuguesa de videojogos se encontra em expansão para novos territórios. Quais Descobrimientos 2.0, Portugal produz essencialmente para exportar, embora as produtoras e os apoios sejam poucos – a avaliar pelas palavras do especialista Nelson Zagalo, presidente da *Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos* e docente na Universidade do Minho. Ainda assim, o futuro afigura-se promissor, uma vez que 40% dos títulos produzidos até hoje foi conseguido em apenas 2 anos. Talvez nos falte o espírito aventureiro dos antigos barões – ou talvez tenhamos receio dos Adamastores da indústria – mas, se há algo que fazemos bem, é desbravar mares nunca navegados. Está na hora de lançar mãos ao leme.

HIGHLIGHTS

OLD vs NEW

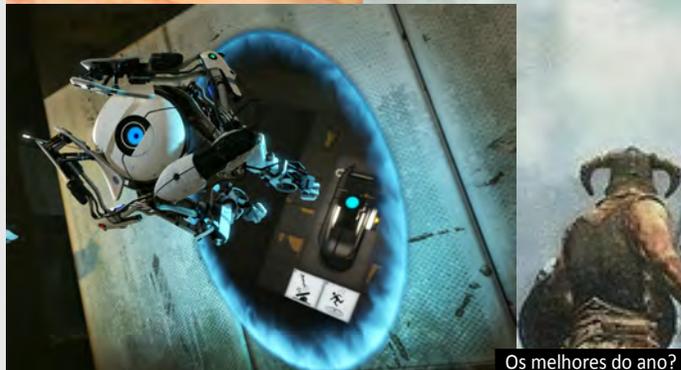
Super Mario (Mix) vs Super Mario Land 3D - 30 anos de Mario num jogo!

ESPECIAL

VGA e os melhores jogos de 2011 - O melhor do mundo dos videojogos em 2011!

4x4

Shadow of the Colossus -
- Uma das maiores obras-primas que vos passará pelas mãos!



REVIEWS

- Halo: Anniversary
- Gears of War 3
- Uncharted 3
- Battlefield 3
- SickBrick
- Actua Soccer
- Donkey Kong
- Maupiti Island



Logitech G27, um acessório para profissionais do volante e..não só!

EXTRA LIFE

Tecnologia

Logitech G27

VISÃO

Demoscene n.º4

HUMOR

GAME OVER

Halo: Anniversary

Sistema: XBOX 360 | Ano: 2011

Por Gonçalo Tordo

Em 2011 celebrou-se o décimo aniversário do lançamento da marca *Xbox*, tendo sido a primeira consola da *Microsoft* e a primeira consola ocidental com a capacidade de concorrer com as gigantes nipónicas *Sega*, *Nintendo* e *Sony*.

Sabendo que precisariam de exclusivos para atrair a atenção dos jogadores, a *Microsoft* adquiriu estúdios internos dedicados à produção de jogos para a *Xbox* e fez parcerias com *software houses* independentes, proporcionando-lhe um catálogo de lançamento muito respeitável. Mas entre estes destacou-se um jogo em especial, lançado pela recentemente adquirida *Bungie*, um estúdio a que poucos jogadores estavam familiarizados. Tratou-se de *Halo: Combat Evolved* e o seu sucesso foi tremendo, catapultando a *Xbox* e a *Bungie* ao estrelato, gerando inúmeros seguidores e imitadores. Agora, passados dez anos desde o lançamento de *Halo* e da marca *Xbox*, recebemos a edição de aniversário. Será que este jogo ainda consegue

competir num género tão concorrido como o FPS?

Ao começarmos o jogo somos é-nos apresentada uma história minimalista, sabemos que estamos na nave espacial *Pillar of Autumn*, que estamos a ser perseguidos por uma raça alienígena de que pouco ou nada conhecemos e somos obrigados a sobreviver numa estação espacial em forma de anel. Quando a saga ainda era nova, isto foi, na minha opinião, uma forma brilhante de contar a história; isto porque nós nunca sabíamos nada (quem são os *covenant*)? O que é que eles querem de nós? Porque é que eu sou o único com uma armadura especial?

Tudo isto dava um certo ar de mistério, o que servia de motivação para jogarmos o jogo... o problema é que dez anos depois já todos sabemos quem são os *covenant*, o que eles querem e que somos o *Spartan-117*, portanto, a história tornou-se num ponto fraco, o que é uma pena. Este é um caso em que a fama de *Halo* resultou num aspecto negativo do jogo.



Quanto à jogabilidade, este, para um jogo com dez anos, aguentou-se bastante bem: os controlos são fluídos e fáceis de usar, os inimigos são variados e até são inteligentes e temos uma boa variedade de armas por onde escolher, tudo semelhante aos outros jogos da saga... mas com o retrocesso que seria de esperar e acreditem que, se jogaram *Halo: Reach*, *Crysis 2*, *Killzone 3* ou qualquer outro *shooter* recente, então o retrocesso parece ainda maior.

As armas são as mesmas dos jogos anteriores, mas desta vez não temos o *spartan laser*, as espadas dos elite, o *fuel rod*, *dual weilding*, *as armour abilities*, não há *scarabs*, não há *warthogs* com *gauss cannons* ou *lança-rockets*, não há *brutes*. Simplesmente falta muita coisa a que fomos habituados, até os mapas multiplayer estão maioritariamente desaparecidos, diria que só um terço dos mapas de *Halo: Combat Evolved* passaram para a edição de aniversário.

Claro que se pode argumentar que *Halo: Anniversary* é um jogo dedicado aos fãs, um jogo que quer apenas lembrar à comunidade como tudo começou, algo que eu respeito e aceito. O problema é que este custa 40 euros no lançamento e está a ser vendido ao lado de jogos novos, para piorar as coisas eu simplesmente não senti nenhum "aniversário" no jogo, algo que seria facilmente resolvido com extras – por

exemplo, que tal incluírem alguns *making of*? Podiam também ter como extra o *Halo 2600*, um jogo criado por um fã para *Atari 2600* baseado na saga.

O único extra que foi acrescentado foram as caveiras, que até podem criar algumas variações interessantes, mas isto simplesmente não é suficiente.

Se existe um aspecto que realmente se destacou pela positiva no jogo foram: os gráficos, a música que foi regravada... Em relação à armadura dos elite, esta nunca esteve tão brilhante, atraente ou futurista e às vezes ficava parado a olhá-la de perto e a apreciar todo o detalhe que esta recebeu. É simplesmente linda e o mesmo vale para os ambientes abertos e coloridos que podem ser finalmente vistos sem *bloom*, um efeito visual presente no *Halo 3* e *Reach* que sempre me irritou. Gostei também do facto de poder alterar entre os gráficos antigos e os novos numa questão de segundos; a diferença é mais do que notória, mas não é algo que irão utilizar muitas vezes.

Não posso dizer que *Halo* esteja no topo da cadeia visual, mas que é bonito, lá isso é, sendo complementada pela música orquestral e pelos novos efeitos sonoros das armas – algo de que os jogos anteriores precisavam e ainda bem que estas alterações sonoras foram feitas. Espero que estejam presentes e até





melhoradas no próximo jogo. Infelizmente, já as vozes não foram regravadas e, verdade seja dita, muitas das falas e linhas de diálogo bem que precisavam de mais trabalho. Várias vezes fiquei com a sensação de que os actores estavam apenas a ler um texto enquanto falavam e isto é especialmente notório com a personagem Foehammer, a piloto do Pelican. Com uma campanha bastante longa, a possibilidade de jogarem em co-op ou multiplayer competitivo, este jogo ainda vos vais durar bastante tempo mas, se não forem autênticos fãs da saga, este jogo não vos fará mudar de ideias Tentem antes o *Halo 3* ou *Halo Reach* e, se nunca jogaram o original, a versão PC está baratíssima, pode ser jogada em HD com todos os mapas multiplayer, ainda tem uma comunidade online e até tem *mods* para melhorar os gráficos.

> High Score

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

Em resumo

+ Gráficos e sons estão muito, mas muito melhores, a campanha, apesar de antiga, ainda diverte.

- O jogo já mostra a idade, precisa de mais extras, o preço é elevado para o que oferece.

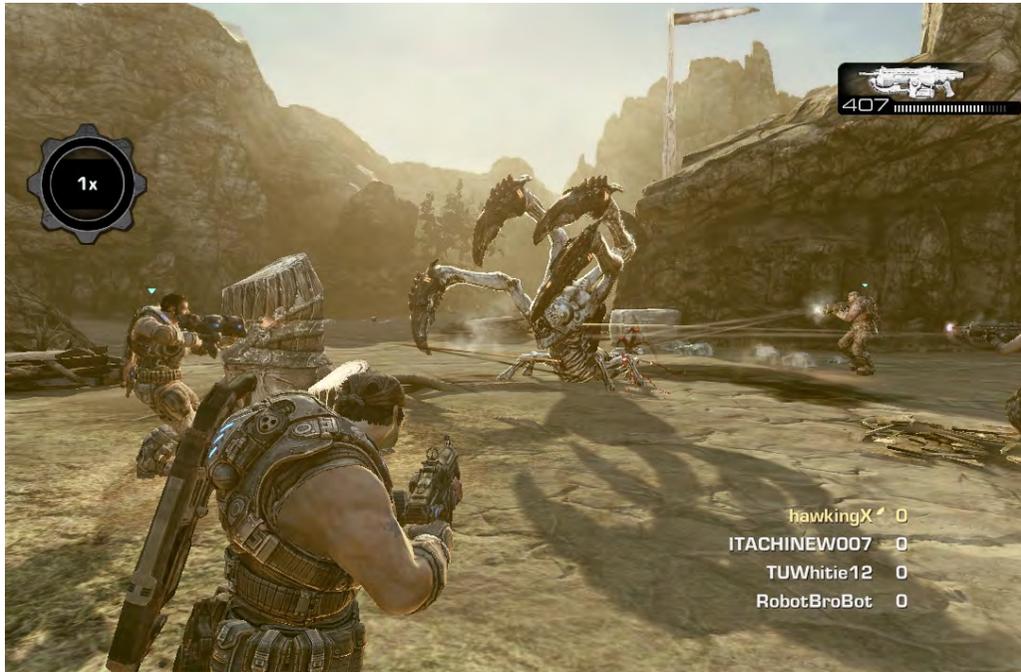
Alternativas

Halo, *Halo 2*, *Halo 3*, *Halo 3: ODST*, *Halo: Reach*

Gears of War 3

Sistema: XBOX 360 | Ano: 2011

Por **Gonçalo Tordo**



A saga *Gears of War* foi sem dúvida das mais influentes desta geração de consolas, popularizando e refinando o sistema de *cover* que se tornou tão comum nos *shooters* e tornando-se sinónima com a consola da *Microsoft*. Agora, com o lançamento do terceiro jogo na trilogia, esta finalmente chegou à sua conclusão.

Após a perda de Jacinto, a última cidade dos humanos e a destruição da fortaleza dos Locust em *Gears 2*, o Planeta *Serra* ficou à mercê dos *Lambent*, uma raça que resulta da mutação dos *Locust* com *Imulsion*, um combustível amarelado nativo do planeta. Estes já tinham sido introduzidos nos jogos anteriores, mas pouco se sabia sobre eles.

Desesperados, as restantes forças da agora dissolvida *Coalition of Governments (COG)* separaram-se em dois grupos: o primeiro refugiou-se num dos últimos *carriers* navais, um barco militar de enormes proporções enormes, enquanto que o segundo decidiu reforçar a sua posição numa fortaleza abandonada.

Após três títulos, a jogabilidade da saga

está refinadíssima, os controlos são fluídos e simples, vemos a introdução de armas novas como a retro lancer, uma metralhadora mais poderosa do que a lancer normal, mas com menor precisão ou lança-granadas que disparam debaixo do chão.

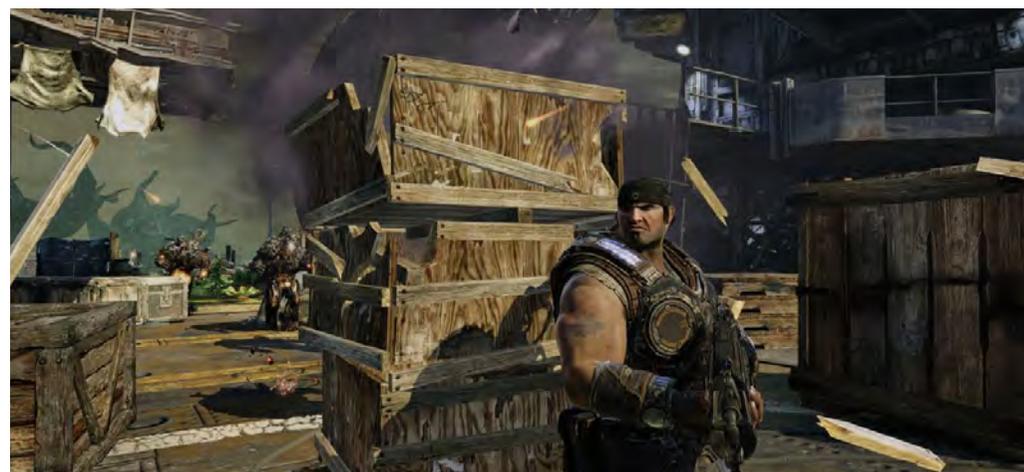
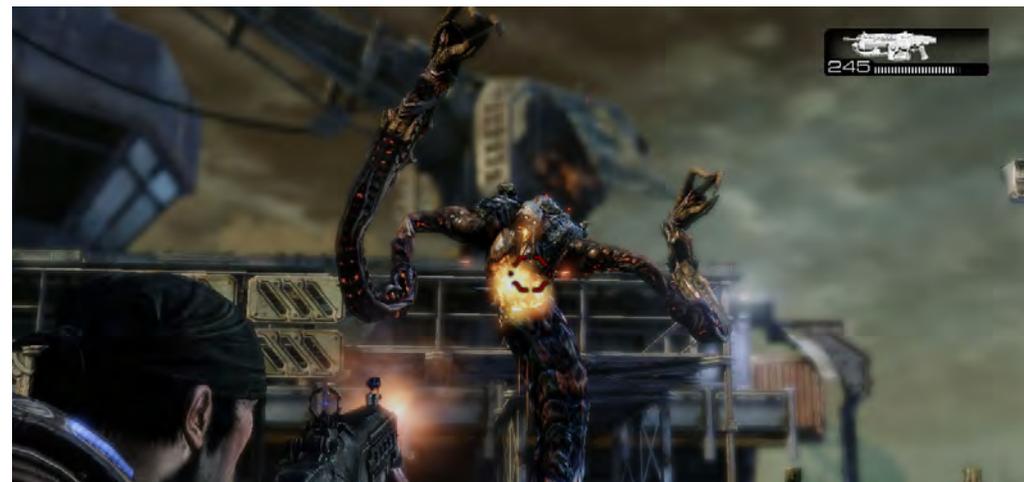
A campanha é a mais longa da saga, mas nunca se arrasta ou prolonga-se por mais tempo do que devia, em boa parte devido ao foco na história, personagens, batalhas excitantes com uma excelente sensação de urgência e especialmente a variedade de inimigos. Não me lembro da última vez que vi um *shooter* com tantas variações: monstros, desde os antigos e *grubs*, *tickers* e *wretches* presentes no primeiro jogo, passando pelos *grinders*, *kantus* e *flamers* do segundo jogo e agora os *armored Kantus*, *wild Locusts* e especialmente os *Lambent*. Estes, ao morrerem, podem explodir ou até mutar, tornando-se em criaturas completamente novas e ainda mais perigosas (em alguns casos crescendo tentáculos enormes, mas tornando-se imóveis). Numa época em que os *shooters* começam a imitar o *COD*, onde

basicamente só vemos dois tipos de inimigos (soldados com metralhadoras e soldados sem metralhadoras) é bom ver tanta diversificação nos inimigos num shooter – diria até que faz lembrar a época 16 bits, quando os jogos de plataformas, SHMUPS e *beat´em ups* tinham uma enorme variedade nos inimigos que encontrávamos.

Gears of War 3 destaca-se também pelos modos de jogo. Podemos jogar em co-op até 4 jogadores, em modo normal ou arcade, onde cada *kill* vale um certo número de pontos e temos que tentar fazer combinações para ganhar multiplicadores; os conhecidos modos online, como *deathmatch*, *king of the hill* e agora o novíssimo *Beast Mode*.

Em *Beast Mode* controlamos os *locust* e temos de atacar as fortificações humanas. Cada *locust* funciona de forma diferente; os *tickers* podem morrer com apenas dois tiros, mas têm ataques *kamikaze* que podem eliminar pequenos grupos com uma só explosão, passando pelos *grubs* e *Kantus*, chegando até ao imparável *Berseker*. A partir do momento que começam a jogar com o *Berseker* já nada vos detém e é divertidíssimo a facilidade com que arrasamos torres

de defesa ou grades eléctricas. Já, por exemplo, em *Horde mode*, controlamos os humanos e com cada ronda ganhamos dinheiro baseado no número de inimigos que matamos, que depois é gasto em criar fortificações e defesas para a nossa base e, sim, se não têm cuidado o *Berseker* destrói-vos tudo. Graficamente, *Gears 3* é sem dúvida o jogo mais atraente que já vi numa *Xbox 360*: as texturas, modelos, animações, *backgrounds* e a luminosidade estão à frente do que eu esperaria de uma consola com 6 anos de idade, mas a verdade é que a *Epic* não poupou esforços e espremeu tudo o que conseguiu da consola da *Microsoft*. Se tivesse de apontar alguma crítica aos gráficos (e por acaso até tenho) seria a falta de *Anti-Aliasing*, ou, se esta existe, não em quantidade suficiente. Isto porque graficamente o jogo sofre dos famosos *jaggies*, ou seja, superfícies que deviam ser planas ou lisas parecem ter alguma irregularidades serrilhadas, como se fossem pequenos degraus. Aliado a um excelente grafismo temos também uma soberba banda sonora, músicas épicas e orquestrais que aparecem nos melhores momentos e sabem quando devem sair de cena. Até os efeitos sonoros são brilhantes: quando disparo sobre o alvo e oiço





aquele "squish" fico com vontade de nunca tirar o dedo do gatilho. Com uma longa (pelos padrões actuais de shooters) e excelente campanha e com variadíssimos modos multiplayer, *Gears of War 3* é um jogo que veio para ficar e durar... pelo menos enquanto houver jogadores. Mas, mesmo depois deste ser esquecido pela comunidade, poderão sempre voltar a jogar pela campanha ou divertirem-se com *bots*. Numa consola que ficou famosa pelos shooters e enquanto fã de *Halo*, posso dizer que *Gears 3* é sem dúvida alguma o melhor jogo do seu género para a *Xbox 360*, é um jogo copiado mas ainda não foi superado e recomendo-o vivamente.

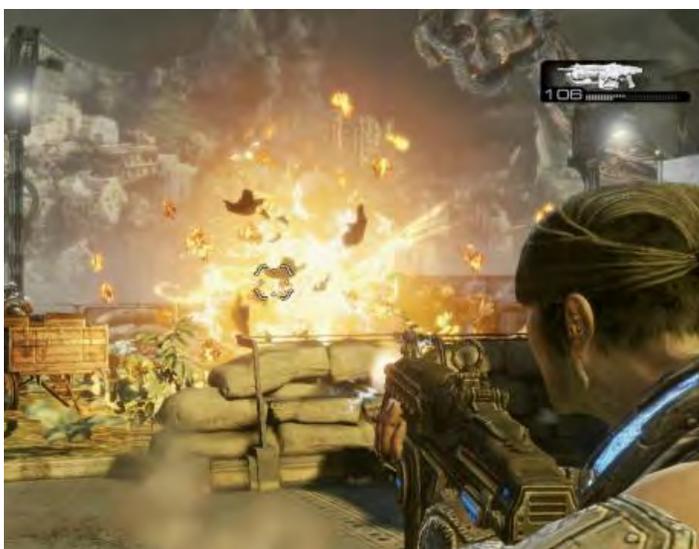
Em resumo

+ Gráficos soberbos, jogabilidade e banda sonora soberbas... simplesmente soberbo.

- Por muitas cutscenes que o jogo tenha, nunca me interessei muito pelas personagens.

Alternativa

Gears of War, *Gears of War 2*, *Army of Two*.



> High Score

Longevidade	5
Jogabilidade	5
Gráficos	5
Som	5
Total	5

Uncharted 3

Sistema: PS3 | Ano: 2011

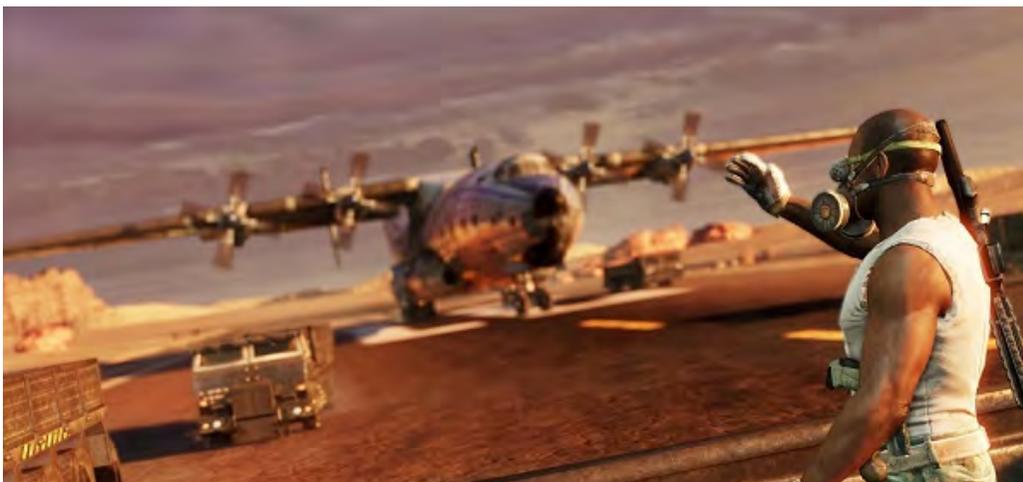
Por João Sousa



A terceira aventura de Nathan Drake chega finalmente à *Playstation 3* e mais uma vez vem dar uma lição de como fazer um **blockbuster** de aventura e acção.

Desta vez o enredo foca mais de perto o passado de Nate, a sua amizade com Sully e o legado de *Sir Francis Drake*, tudo isto no estilo a que a *Naughty Dog* já nos habituou; em que não pousamos o comando para assistir a intermináveis *cut-scenes* pois as sequências não interactivas encontram-se perfeitamente interligadas e inseridas nos segmentos jogáveis. Tal como os seus dois antecessores, este é sem dúvida um dos jogos mais cinematográficos já feito e a fasquia está continuamente a elevar-se. Se no jogo anterior participávamos num tiroteio dentro dum comboio em movimento, neste fazemos o mesmo mas num cruzeiro em plena tempestade ou num avião meio caminho andado para a sua queda. Apesar da clara homenagem que presta aos clássicos de aventuras como *Indiana Jones* podemos afirmar com convicção que o nível de

espectacularidade deste jogo está a par e até supera a maioria desses filmes. A jogabilidade continua praticamente igual ao que a saga nos apresentou até então, com a inserção de alguns movimentos novos, como a capacidade de derrubar um inimigo a partir dum salto numa plataforma mais elevada ou, até, entre uma ou duas bofetadas, soltar a cavilha dum granada presa no cinto do adversário. Foi melhorado também o combate corpo a corpo, sendo possível derrubar uma quantidade considerável de oponentes desta forma – o que é bom para quem não aprecie tanto os longos tiroteios, em que se deve apontar com precisão com o comando analógico. Por falar nisso, realço algo que poderá ser considerado quase “sacrilégio” mas penso que o jogo teria ficado a ganhar com uma versão para *Move*. Não propriamente para esbracejar no quarto enquanto Nathan repetisse os movimentos no ecrã mas mais como forma de ganhar rapidez a apontar a mira e disparar. *Resident Evil 4* na *Wii* ganhou muito com a implementação deste sistema e penso que *Uncharted* também



ganharia ainda mais ritmo e dinamismo.

A aventura em si não é demasiadamente longa mas passamos por ambientes bastante variados em direção à “Atlântida das Areias”.

Sabemos que o jogo é realmente bom quando percebemos que o acabamos em poucas horas, enquanto que uma boa parte dos jogos actuais são postos de parte depois de uns meros minutos (experiência própria e talvez

subjectiva). Isto deve-se à acção bem doseada, à divisão da progressão em capítulos curtos e à vontade de ver o que nos virá surpreender de seguida. Gráfica e tecnicamente o jogo é soberbo com uma atenção incrível aos “pequenos grandes pormenores”, que vão desde as animações de Nathan (que, por exemplo, se equilibra pondo a mão na parede mas mesmo assim por vezes tropeça) à simulação

dinâmica das ondas em alto mar que, eventualmente, viram todo o cenário de pernas para o ar. Todas as vezes que algo nos corre mal, como o chão que se parte ao cair nele ou que nos vemos numa luta por vezes pouco leal e desastrada, tornam o personagem mais real e próximo de nós (uma vez mais nota-se uma clara influência do mítico Harrison Ford em *Indiana*

Jones). Por fim, ao nível do som pontual, Nathan diz “merd*” e “oh meu Deus, raios!!!” e outros comentários que certamente passam exactamente ao mesmo tempo pela cabeça da maioria dos jogadores.

O jogo suporta visualização em 3D estereoscópico e, apesar de ter alguns momentos com bastante profundidade em que sentimos que o cenário é realmente vasto, tem o inconveniente que se pode tornar cansativo e a recomendação de pausas entre cada hora de jogo deve ser seguida.

Sem querer revelar demais, existem algumas experiências no jogo dignas de menção, como o novo rumo a estados psicologicamente alterados e ao “psicadelismo”. *Drake* vê o mundo a andar à roda mais do que uma vez e o jogador sente-se na pele dele tanto numa sequência em que o personagem é drogado como noutra em que delira perdido no deserto e sentimos que passamos por lá duas noites ou três (e isto sem passar uma grande seca a jogar).

A *Naughty Dog* explorou habilmente o modo *multiplayer* sendo original na criação de pequenas aventuras cooperativas e competitivas que expandem a experiência dinâmica e cinematográfica de *Uncharted* na



componente *online*. Esta adição ajudará com certeza a aguentar a espera por outro jogo deste calibre. Este é o tipo de jogos que faz necessária a existência da *Playstation 3*. Numa clara evolução do que foi *Tomb Raider*, não existe competição directa para *Uncharted* e é uma pena pois precisamos de mais jogos assim.

Em resumo

+ É *Uncharted* mais uma vez!

- Ter que esperar pelo próximo!

Alternativa

Tomb Raider?



> High Score

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



Battlefield 3

Sistema: PC | Ano: 2011

Por André Santos



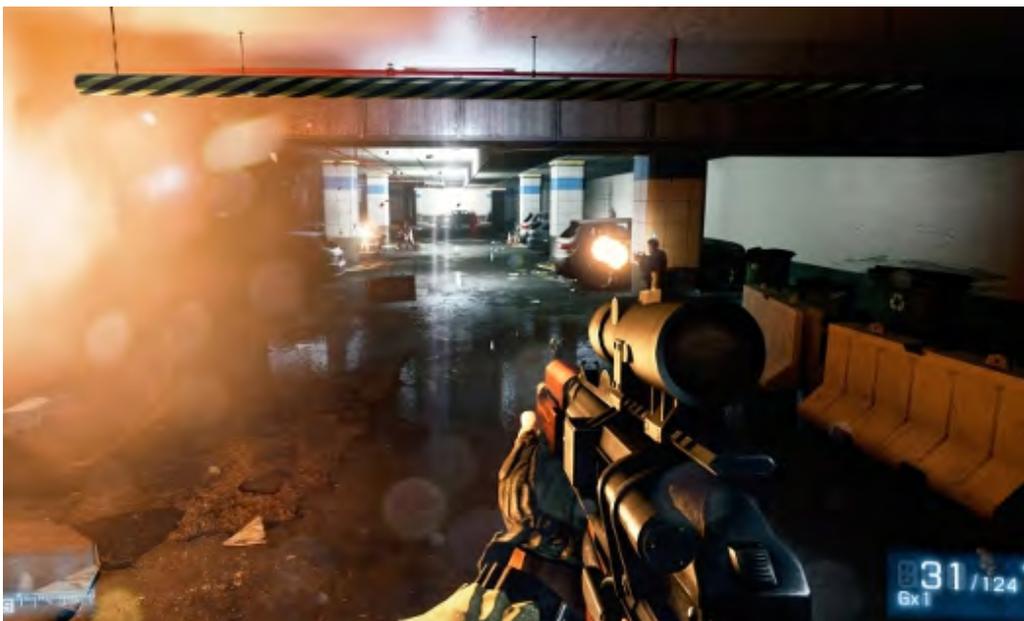
Num ano recheado de qualidade ao nível dos *FPS*, chegou a altura de arregaçar as mangas e pegar num dos títulos mais esperados, não só devido ao seu concorrente directo, *CODMW 3*, já analisado na edição anterior (disponível em www.revistapushstart.com), mas também porque *Battlefield* já representa uma referência digna no mundo dos videojogos, além de que o trailer efectivamente prometia muito. Cada vez mais este tipo de jogos está direccionado para o *multiplayer* mas a verdade é que continuo a adorar a experiência que é oferecida com a opção *single player*. No entanto há que reconhecer que esta não é tão envolvente quanto a do seu rival directo mas acaba por conseguir ser igualmente interessante. A história, apesar de ser básica, coloca-nos na pele de Henry “Black” Blackburn. É no decorrer de um interrogatório (e para alguns é provável que isto não seja propriamente original) que este vai desvendando alguns segredos e da mesma forma avançando na narrativa. Conta com doze missões, o que

infelizmente não é muito, mas também tal circunstância já não é novidade. O facto de não ser tão envolvente deve-se essencialmente ao factor repetição. De tanto em tanto tempo, e com o avançar do jogo, começa a ser previsível o que os inimigos nos preparam e como o fazem, o que acaba por retirar algum factor “surpresa”. Digo algum pois. *de quando em vez*, lá aparece uma sequência que nos deixa verdadeiramente arrebatados. É um modo que não é levado ao extremo, que não tem a mesma intensidade dramática ou ritmo de outros mas é seguramente muito agradável e igualmente cinematográfico. Relativamente à jogabilidade existem prós e contras. A favor temos que ter em conta as inúmeras opções que o jogador tem à disposição, bem como a enorme interacção com o ambiente que nos rodeia que nos permite destruir praticamente tudo, o que favorece em larga escala o realismo e a ligação com o espaço cénico. No mesmo sentido, uma palavra de

apreço à vasta oferta de veículos disponíveis para manobrar (desde tanques, aviões, jipes, etc.) que neste tópico deixa claramente o seu rival para trás! A interacção entre jogador e restantes elementos é adequada e a IA é assertiva. Tirando uma ou outra situação (muito esporádica) os inimigos correspondem e estão à altura do desafio. Já no que diz respeito à dificuldade esta é um tanto inconstante, apresentando-nos assim momentos em que nem tempo para respirar temos (com vagas incessantes de vilões) e noutras ocasiões, fácil e rapidamente os aniquilamos. Nos aspectos técnicos, *Battlefield 3* é um colosso e ao mesmo tempo um monstro. Graficamente é simplesmente estonteante, com uma definição fora de série. Os reflexos, os jogos de luzes e sombras encontram-se altamente realistas e representam um marco na tecnologia para o futuro dos videojogos. Curiosamente este foi o primeiro título que experimentei que não vem preparado para *Win XP*, pois, para tamanha qualidade visual, o sistema operativo anterior já não reunia as condições mínimas. Por outro lado, é um monstro, pois requer uma máquina extremamente potente e exige praticamente o topo de gama das placas gráficas, o que poderá não estar disponível para todos os utilizadores. Apesar de todo

este poderio visual, a verdade é que não deixam de acontecer alguns *bugs* estranhos e inconcebíveis para tamanha capacidade, como pernas e até armas a passarem por entre as paredes. Não são situações muito frequentes é certo mas não deixam de aparecer algumas vezes. Já sonoramente é irrepreensível. A envolvência é brutal e transporta-nos num ápice para o centro da batalha. O som dos helicópteros, motores de tanques e todos os outros veículos incluídos bem como as armas é do mais realista que ouvi e resulta muito bem. O mesmo acontece com efeitos sonoros e a própria banda sonora disponível, na qual se denota que foi criada especificamente para o jogo, complementando e engrandecendo-o em praticamente todas as sequências. Outra agradável surpresa foi a inclusão de um novo modo, denominado *CO-OP*, que consiste em jogar *on-line* (preferencialmente com um amigo) seis missões que permitem desbloquear para o *multiplayer* armas entre outros adereços. Além desta funcionalidade é um modo bastante divertido apesar de não possuir a opção de ecrã dividido. O entretenimento garantido é trocado, mais uma vez, por um modo de pequena duração. A grande aposta no modo *multiplayer* é sem dúvida alguma muito bem conseguida. Se até aqui tenho vindo a





referir a curta duração das várias modalidades de jogo, o mesmo não posso dizer para este caso. Os mapas são enormes e para os quais podemos encontrar os habituais *Squad Team Deathmatch*, *Team Deathmatch*, *Squad Rush*, *Rush* e *Conquest*. São inúmeras as opções que podemos ir desbloqueando, portanto contem com várias e prolongadas horas de jogo (segundo a *Electronic Arts* poderá ir até às 100 horas para se desbloquear a totalidade dos conteúdos). Uma novidade implementada é o Tactial Light com o qual podemos cegar os nossos adversários... ou a nós próprios se não o utilizarmos devidamente.

No final, *Battlefield 3* não é apenas “mais um”. Tem vida própria e representa um marco a nível gráfico, tal é o seu poderio e exigência técnica. Apesar de possuir uma campanha singular demasiado curta, compensa com um *multiplayer*

verdadeiramente fantástico e duradouro. A nova aquisição do modo *CO-OP* traz missões variadas, com objectivos distintos e baseados em confrontos directos, condução de veículos e *stealth*. Apesar de um ou outro percalço, é um jogo realmente agradável que nos transporta para uma nova experiência por demais realista e a qual obrigatoriamente tem que ser vivida. Quanto à recorrente questão sobre qual é melhor, *CODMW 3* ou *Battlefield 3*? Pois... a única resposta a que consegui chegar é que são ambos, de facto, muito bons a todos os níveis.

Em resumo

+ Componente Gráfica; Sonoplastia; Modo Multiplayer; Modo CO-OP; Interação com espaços envolventes.

- Bugs gráficos; Modo campanha de curta duração; Modo CO-OP também ele de curta duração.

Alternativas

Call Of Duty Modern Warfare 3; *Crysis 2*; *F.E.A.R. 3*.

> High Score

Longevidade	5
Jogabilidade	5
Gráficos	+4
Som	5
Total	5

SickBrick

Sistema: PC | Ano: 2011

Por **Hugo Freitas**

SickBrick é um jogo *indie*, do mais independente que há. Desenvolvido exclusivamente por Mladen Bosnjak, e publicado pela *Magrathean Technologies*, este título inspira-se bastante em *Portal*. Infelizmente só os cenários e alguns elementos da narrativa confundem-se com a obra-prima da *Valve*, sendo a jogabilidade a de um típico FPS.

O jogo não perde tempo em explicar-nos o que se passa, optando por colocar-nos imediatamente num mundo pós-apocalíptico, com o nosso personagem preso num laboratório. Aí enfrentamos alguns perigos proporcionados por estruturas dos próprios locais, existindo também uma horda de robôs que tentam evitar a nossa fuga. Pelo caminho vamos encontrando armas espalhadas pelos níveis, pistas escritas na parede e alguns *audiologs* deixados por alguém que tentou escapar antes de nós. A dada altura somos apresentados com alguns puzzles, havendo também sequências em que controlamos um tanque. Mais tarde surge uma reviravolta na (fraca) história do jogo, e, quase sem darmos conta, chegamos ao fim. Por incrível que pareça, *SickBrick* pode ser terminado em menos de uma hora. Esta façanha tem origem na quase

inexistente inteligência artificial dos inimigos e na extrema linearidade dos níveis.

Em relação ao som, as coisas não melhoram.

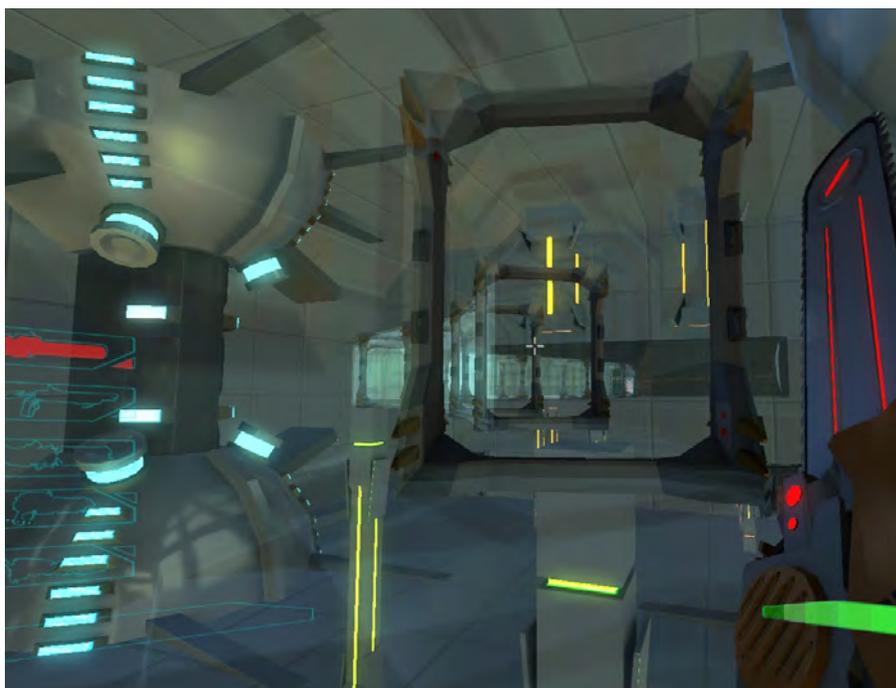
Inicialmente a banda sonora Rock é agradável, mas depois descobrimos que só há uma faixa, e que esta se repete vezes sem conta. Os efeitos sonoros das armas não são nada satisfatórios, falhando por completo o objectivo de “sentirmos” o disparo. O exemplo mais gritante é o tiro do canhão do tanque.

Felizmente nem tudo é mau!

Ainda que não sejam topo de gama, os gráficos estão bem conseguidos. As texturas são claras e detalhadas, e as animações dos adversários e das armas, embora simples, cumprem eficazmente a sua função. Onde o jogo realmente brilha é nos efeitos de luz, havendo momentos em que lembra títulos como *Doom 3*, ou o mais recente *Aliens vs Predator*.

Tendo em conta que o motor de jogo foi criado de raiz, este feito é de louvar! Apesar de não existir informação acerca dos requisitos mínimos, penso que um CPU de 2.2GHz, um 6800GT (ou





equivalente), e 1,5 GB de RAM serão capazes de correr o jogo.

SickBrick tem várias falhas que se cruzam com alguns instantes em que quase conseguimos ver o quão bom o jogo poderia ter sido. Num momento em que os projectos *indie* apresentam cada vez mais qualidade, está destinado a passar despercebido. No entanto é um bom começo e, se o criador assim o quiser, ainda está a tempo de sofrer algumas alterações para o melhor.

Em resumo

+ Efeitos de luz e detalhe das texturas.

- : Jogabilidade e som.

> High Score

Longevidade	2
Jogabilidade	2
Gráficos	4
Som	2

Total **3**



Actua Soccer

Sistema: PC | Ano: 1996

Por André Santos

Nem sempre os videogames com a temática do futebol foram (técnica e culturalmente) o que são hoje. Mas é um facto inegável que o desporto em questão tem actualmente a importância que tem, devido ao passado e ao que ao longo dos anos foi sendo trabalhado e evoluído.

Dizer que *Actua Soccer* foi graficamente pioneiro não é nada mais do que a verdade que acaba por marcar uma geração de jogos, o que o torna numa daquelas pérolas memoráveis, apesar da sua quase “maioridade” com a proximidade aos seus dezoito aninhos. Melhor, só mesmo a oportunidade de ler este texto ao som de uma das músicas disponíveis no menu principal, para a versão de PC, dona de uma sonoridade fantástica e a qual podem apreciar a partir do seguinte [link](http://www.youtube.com/watch?v=mPnviDofNmM&feature=related)

Vão ver que o impacto é seguramente outro.

Actua Soccer foi um dos primeiros jogos em que pude experienciar a espectacularidade de um motor gráfico

3D, som em aprimorado próximo de *surrond*, músicas *in-game* e uma jogabilidade incrivelmente viciante. Apesar de todas as “inovações”, revolucionárias para a altura, a verdade é que após o apogeu técnico que os videogames têm constantemente sofrido, olha-se para este título com algum desdém e desconfiança. Porém, além de representar uma geração, foi no ano de lançamento um verdadeiro vencedor, superando inclusivamente outros jogos de renome e com “maior” importância nos dias de hoje. Dono de uma simplicidade *sui-generis* oferece-nos a possibilidade de escolher, de entre um vasto leque de ofertas (entre opções internacionais como clubes) a equipa com que pretendemos iniciar os nossos confrontos futebolísticos! O menu bastante intuitivo e acessível entre outras opções, permite escolher as modalidades de jogo, que variam desde “League”, “Cup”, “Practice” e “Friendly”. Estas por sua vez, podem ser disputadas entre o jogador e o



computador, um segundo participante ou *online* para um encontro em rede. Para as equipas propriamente ditas podemos, como já vem sendo normal, definir as táticas e formações, sendo que as mais comuns estão disponíveis. Não é propriamente alongado no que diz respeito a estas preferências mas ainda assim não desilude. É possível também efectuar alterações ou personalizar opções como a qualidade gráfica, som, tipo e condições do campo, bem como o estádio. Um dos aspectos que mais sobressai é que, mesmo com as definições no máximo, não deixa de ser um jogo com um tempo de resposta preciso e imediato, que não causa arrastamento ou efeitos de esbatimento de imagem em ecrã e no controlo dos jogadores bem como respectiva equipa. Relativamente à jogabilidade podemos optar por várias colocações de câmara, que vão desde as mais afastadas até à perspectiva da primeira pessoa do jogador no campo. Infelizmente impera alguma confusão aos níveis do relvado com esta visão de jogo, o que o torna imensamente confuso, pelo que é a meu ver mais produtivo optar pelas perspectivas mais distantes. Os movimentos destas no acompanhamento do jogo são bastante fluídas, o que faz com que imponha um ritmo rápido mas ao mesmo tempo agradável enquanto acompanhamos o

desenrolar da partida. Por outro lado, tem algumas animações “estranhas”, como quando a bola sai pela linha de fundo, e que a câmara prontamente acompanha, mas que origina uma brusca “revienga” que nos deixa (basicamente) de olhos trocados.

O controle dos jogadores é relativamente simples após algum tempo de prática. Ao início vai ser complexo manusear o atleta e, principalmente seleccionar e mudar de jogador mas a prática leva à perfeição... e, neste aspecto, demais. É que, depois de lhe apanharmos o jeito, acaba por se tornar demasiado simples. O aspecto visual de selecção de jogador é intuitivo. O elemento que está por nós seleccionado fica com um triângulo amarelo em baixo que, além de indicar que é aquele que podemos manipular, também informa o sentido para o qual nos estamos a deslocar. Este “triângulo” assume outras formas quando por exemplo alguém se desmarca para o espaço vazio e aguarda a recepção da bola, ou quando se faz um passe. É também a partir desta ferramenta que podemos saber o que fazer em diversas situações, visto que, se pressionarmos o botão certo em conformidade com a forma geométrica que tivermos, o jogador executa lances pré-definidos. Graficamente são visíveis os limites tecnológicos da altura mas a verdade é que





tanto o público como os jogadores transparecem uma representação bastante real e fidedigna. Segundo consta, chegou mesmo a ser utilizada a tecnologia de *motion capture*, o que resulta em carrinhos, cabeceamentos e até pontapés de bicicleta (ainda que raramente funcionassem comigo) incrivelmente realistas. É certo que grande parte dos movimentos não são propriamente “reais” no sentido da simulação de jogo e também é verdade que os jogadores correm e mudam de direcção como se de robôs se tratassem, mas a fluidez *in game* facilmente faz esquecer esses “pequenos pormenores”. Outro aspecto que em muito ajuda a toda a envolvência são os comentários no decorrer das partidas, de autoria de um senhor de renome na Inglaterra chamado Barry Davies. A repetição do nome do jogador numa jogada perigosa, a célebre frase “o árbitro olha para o relógio mas ainda dá mais alguns segundos” ficam na memória e reouvi-las hoje é um agradável recuar no tempo.

Se o objectivo é diversão e jogar um clássico do futebol, este é um título obrigatório. Passado o “choque” inicial relativamente à componente visual e jogabilidade, vamos com toda a

certeza reviver grandes partidas entre grandes equipas. Apesar de um contratempo aqui e ali, a verdade é que, para a altura em que saiu, *Actua Soccer* é um jogo muito à frente!

Em resumo

+ Visualmente apelativo para a época; Jogabilidade “simplista” mas extremamente viciante.

- Alguns movimentos do jogadores demasiado mecânicos; Perspectiva do jogador demasiado confusa.

Alternativas

FIFA 96.

> High Score

Longevidade	4
Jogabilidade	4
Gráficos	+4
Som	+4

Total **4**



Donkey Kong

Sistema: Arcades | Ano: 1981

Por Luís Filipe Teixeira

Depois de olhar para a simplicidade de *Space Invaders* ou *Pac-Man*, Shigeru Miyamoto teve uma ideia em 1981. Porque não fazer um jogo com narrativa? É aí que nasce *Donkey Kong*.

A história é bastante simples: o grande gorila Donkey Kong rapta Lady (posteriormente conhecida como Pauline) e Jumpman tem de a salvar.

Conseguimos aqui ver certas semelhanças com o filme *King Kong*, mas este não foi o único a servir de inspiração. A ideia de Shigeru Miyamoto era usar os personagens da saga *Popeye*. Coisa que acabou por não acontecer por não ter conseguido obter a devida licença.

Falemos do jogo. Este consiste em apenas quatro níveis. No nível “25m” temos de nos desviar dos barris atirados por Donkey Kong e algumas bolas de fogo que andam a circular pelo cenário. E assim fazemo-nos a caminho subimos escadote após de escadote até chegarmos ao topo.



Desilusão (ou não) surge quando Donkey Kong foge com Pauline até ao próximo nível (“50m”). O objectivo aqui é basicamente o mesmo, mas num outro cenário. No nível “75m” é a vez de nos desviarmos de uma espécie de trampolim.

Não que os níveis anteriores sejam fáceis, mas este, sendo o mais complexo de todos (com elevadores a subir num lado e a descer noutra), já nos dificulta mais a vida. É a vez de finalmente derrotarmos Donkey Kong no nível “100m”. São 8 os objectos que seguram a plataforma em que se situa o mauzão. Já sabem o que é para fazer, não sabem? Depois disso, o jogo começa do início de forma a conseguirmos obter mais pontos. Pontos que recebemos sempre que saltamos por cima de obstáculos, os derrubamos com o martelo ou sempre que recolhemos objectos espalhados pelo cenário. Isto até chegarmos ao “nível” 22,





onde aparece o famoso “Kill Screen” em que o jogo fica empancado devido a um erro de programação.

Donkey Kong introduziu a capacidade de saltar nos jogos de plataforma, daí o nome Jumpman. Mas quem é esse Jumpman afinal? Bem, todos nós recordamos Donkey Kong devido às várias sequelas, spin-offs, *remakes*, etc. (sendo este mais tarde o Cranky Kong na série *Donkey Kong Country*, mas isso é outra história). O carpinteiro

Jumpman passou a ser conhecido pouco depois por Mario. Sim, o mais do que famoso canalizador Super Mario teve a sua estreia aqui.

A importância de *Donkey Kong* deve-se não só a ter criado personagens ainda hoje conhecidas, mas também porque foi graças ao enorme êxito que esse jogo teve na altura que a *Nintendo* conseguiu criar condições para ter o seu próprio estúdio e continuar a fazer jogos.

Existe um documentário muito interessante à volta deste jogo chamado *The King of Kong: A Fistfull of Quarters* (2007) que retrata a tentativa de Steve Wiebe em bater o record de Billy Mitchell, a pessoa que obtém a maior pontuação do mundo.

Para quem quiser, fica aqui o vídeo que nos revela todos os quatro níveis de *Donkey Kong*. E isso tudo em apenas 3

minutos!

<http://www.youtube.com/watch?v=EhFV5-qbbIw>

Em resumo

+ Revolucionário e desafiante; origem de dois dos personagens mais emblemáticos.

- Pedem-se mais níveis.

> High Score

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

Maupiti Island

Sistema: AMIGA | Ano: 1990

Por *Daniel Martinho*

Estamos em Janeiro de 1954. Jerome (o nosso herói) está em Madagáscar a visitar um amigo quando recebe uma carta de Max (um velho amigo), que está no Japão a convidá-lo para o visitar. Sendo assim, Jerome pede emprestado o iate do seu amigo e parte em viagem acompanhado pelos marinheiros Bob (o capitão) e Anton. Durante a viagem pelo Oceano Índico decidem procurar refúgio na ilha de Maupiti, já que se aproxima um furacão.

O furacão passa.

Entretanto, um barco de pesca, cuja tripulação é composta pelo capitão Bruce e pelos marinheiros Roy e Chris, chega à ilha durante a noite e ancora ao lado do barco que trouxe Jerome. Na manhã seguinte, a Madame Maguy (dona de um pequeno hotel na ilha) informa Jerome que uma jovem rapariga chamada Marie foi raptada na noite anterior. E assim começa na nossa aventura para salvar Marie!

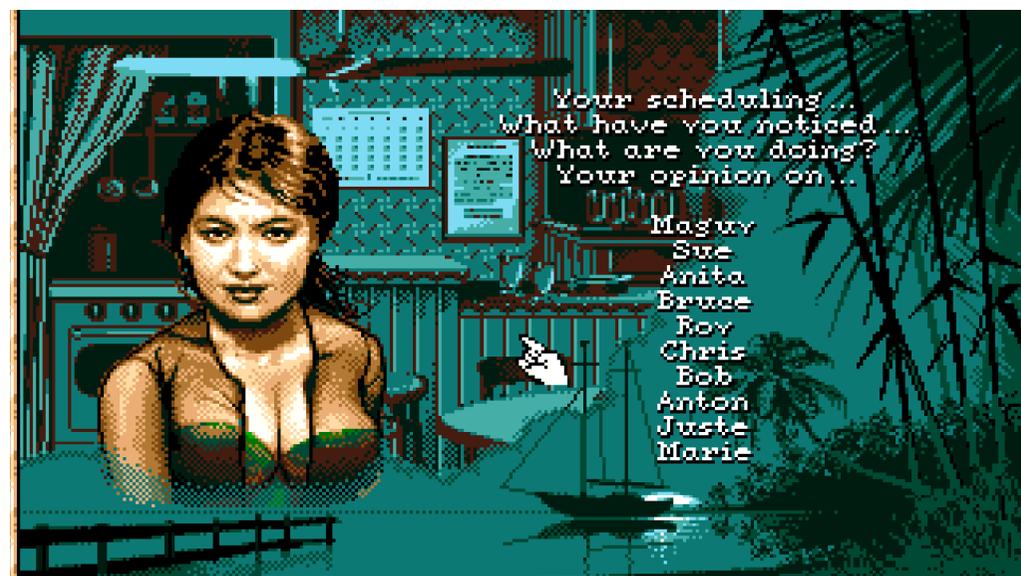
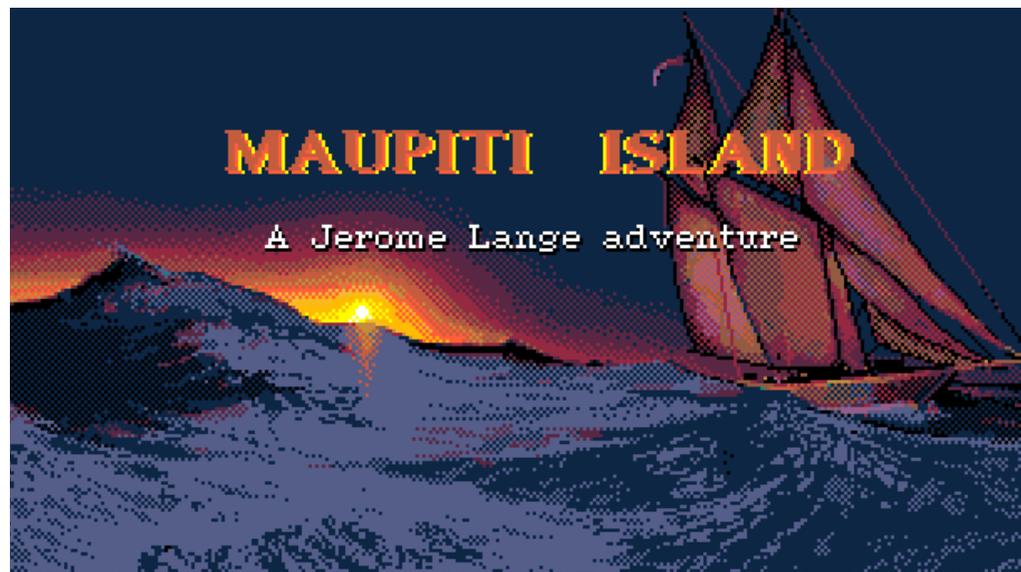
Se juntarmos a este elenco os empregados de Maguy (Sue, Anita e Juste) obtemos uma longa lista de possíveis suspeitos. Não é nada difícil, após umas buscas nas áreas circundantes (praias, jardins, poço, e hotel) e umas entrevistas rápidas com as personagens até termos rumores de todo

o tipo, histórias e conspirações...

Sue e Anita são as melhores amigas e contam tudo uma à outra, certo? Anita teve uma discussão com o marido Bob na noite do rapto – será que era sobre Marie? É verdade que Maguy é uma “madame” no sentido literal e que Marie era uma empregada relutante? Qual será o significado da estátua no poço? Porque será que alguns habitantes têm máscaras nos seus quartos?

Estas são algumas das muitas, muitas questões que o jogador se perguntará enquanto joga esta aventura.

Maupiti Island tem gráficos brilhantes e efeitos sonoros que, para a época em que foi criado, são supremos. A animação no ecrã é muito boa, com especial atenção nos detalhes (tais como as moscas a esvoaçar no quarto, ratos a atravessarem o chão, etc). A banda sonora do jogo varia conforme o local em que o jogador se encontra ou se é executada uma tarefa crítica. A interacção com as personagens é efectuada através de um sintetizador de fala e as palavras ditas aparecem escritas no ecrã, caso o jogador as não tenha entendido. Com esta característica, é possível memorizar o que nos é dito para contra-argumentar ou contradizer outras personagens, caso haja algo que “não bate certo”. Além disso, jogador pode





corromper, ameaçar ou oferecer objectos às personagens caso tudo o resto falhe. Assim, é oferecida ao jogador uma interacção quase realista com o ambiente e as personagens, como se o jogo se tratasse de um filme policial.

O jogo utiliza apenas o rato (é um, se não o primeiro, jogo de “point-and-click” / “find the missing object”) e menus que são usados para o jogador se mover, manipular o inventário, executar acções e interagir com as outras personagens.

É possível perseguir personagens (mas com cuidado) e, aí, um mapa da ilha aparece. As acções disponíveis são um pouco limitadas, mas adequadas ao contexto em que o jogador está (abrir, fechar, comer, olhar, observar (é olhar com mais atenção), procurar, empurrar, pousar, levantar, ler, dormir, cheirar, ouvir, pegar, rodar, esperar) e fazem lembrar as aventuras gráficas do tipo SCUMMVM que tanta alegria nos deram jogar.

A jogabilidade foi um factor que foi tido muito em conta pelos seus criadores. Existem muitas coisas que podem ser abertas e fechadas (sempre com a maior discricção) e centenas de objectos que podem ser analisados. Todos os objectos que estão a ser usados aparecem na barra inferior do ecrã. Também sempre disponível está um relógio e a lista de personagens presentes. A energia do jogador também está apresentada e vai-se deteriorando se não se comer ou

descansar. O jogo pode terminar abruptamente se não se foi cuidadoso o suficiente. É possível morrer em areias-movediças, ficar fechados na própria cabine e ser assassinado se estivermos muito perto de resolver o mistério, mas não tivermos sido cuidadosos e discretos o suficiente!!!

Dito isto, o jogo contém vários possíveis finais e existe um elemento aleatório nos acontecimentos e factos que adiciona ao jogo um nível extra de dificuldade (“o que é verdade hoje, é mentira amanhã”, como diz o outro...). Contudo, nem tudo são rosas, pois o jogo apresenta alguns problemas sendo o principal o tempo que demora a carregar quando se vai falar com alguma personagem, o que torna o ritmo do jogo lento e pastoso. No geral, os gráficos são uma delícia, com uma quantidade de cores enorme e o som é melodramático e convincente. O argumento é intrigante e bastante apelativo, com puzzles e adivinhas em todo o lado! A jogabilidade é muito boa. *Maupiti Island* é uma das melhores e fascinantes aventuras gráficas lançadas até hoje.

> High Score

Longevidade	5
Jogabilidade	+4
Gráficos	+4
Som	+4

Total **5**

Em resumo

+ Jogabilidade, argumento.

- Alguma lentidão.

Alternativas

Morteville Manor.



SUPER MARIO (MIX)

VS

SUPER MARIO 3D LAND

Sistemas: Nintendo (vários) e 3DS | Ano: 1981 & 2011

Por Luís Filipe Teixeira



Chega-nos mais um obrigatório jogo *Mario* a revelar na totalidade as capacidades de uma consola *Nintendo*. É comum esta empresa servir-se deste mascote (e através dos jogos *Zelda*) para nos mostrar o verdadeiro poder da consola que comprámos. Aconteceu agora e, como vamos ver, aconteceu no passado.

O *Old vs. New* deste mês é um pouco diferente, pois, em vez de compararmos dois jogos, decidimos concentrar-nos em (quase) toda a saga *Mario*, já que o seu novo jogo é uma espécie de recolha do passado.

Vamos começar por falar da narrativa de *Super Mario 3D*

Land. Ou melhor,... passemos isso à frente. Esta é a mesma desde há trinta anos (tirando algumas excepções).

O que salta literalmente logo à vista é o efeito 3D da *3DS*. Este está muito bem implementado no jogo. O que vimos até agora nesta consola foi um 3D que serviu apenas para melhorar a parte visual do jogo, mas não aqui. É parte integral da experiência, influenciando directamente a jogabilidade, pois só conseguimos descobrir certos lugares escondidos com essa função ligada.

Outras regalias técnicas são o giroscópio que serve como binóculo, se movermos a consola de um lado para o outro, e a função *Streetpass* que nos permite desbloquear salas escondidas ou comparar tempos com outros jogadores.

Tirando isso, o que é *Super Mario 3D Land* afinal? A *Nintendo* conseguiu captar a essência dos jogos originais sem que esta pareça deslocada, datada nos dias de hoje. *Retro* suficiente para nos deixar nostálgicos e novo quanto baste para que se enquadre nos dias de hoje. É um jogo 3D que se joga como que se fosse um em 2D. E



SUPER MARIO (MIX)

Sistemas: Nintendo (vários) e 3DS | Ano: 1981 & 2011
 Por **Luís Filipe Teixeira**

VS

SUPER MARIO 3D LAND



é por isso que vamos encontrando características próprias dos mais variados jogos *Mario*. Para já, notamos que os níveis são muito mais curtos e lineares do que os últimos jogos 3D da saga (*Super Mario 64*, *Super Mario Sunshine*, *Super Mario Galaxy*), fazendo-nos lembrar os tempos de *Super Mario Bros*. Até a típica meta com a bandeira e o cronómetro estão de regresso. Por vezes basta-nos apenas um minuto para completarmos um nível e isso é excelente, principalmente porque estamos a falar de uma consola portátil. As semelhanças com *Super Mario Bros*. não acabam aqui pois o próprio

Bowser regressa à sua famosa ponte. Ponte essa que temos de destruir para que ele caia para dentro da lava. Esse é um dos inimigos finais, claro. Outros são os dois filhos dele que se encontram em navios voadores (olá *Super Mario Bros*. 3!). Algumas músicas também são retiradas directamente deste terceiro capítulo da saga para um melhor efeito nostálgico. No entanto, o que maior impacto criou foi o regresso do fato *Tanooki*. Fato esse que já não víamos desde 1988, mas que agora não nos permite voar visto que o jogo se tornaria fácil de mais.

Pelo caminho temos de encontrar as três *Star Coins* que surgiram pela primeira vez em *New Super Mario Bros*. Para isso, é necessário darmos uso aos itens como a flor que nos oferece a habilidade de lançar bolas de fogo, a estrela que nos torna invencíveis, etc. Já não conseguimos dar murros como em *Super Mario Galaxy* pois, como deu para perceber, este é um Mario à moda antiga. No entanto também é sentida a presença deste último nem que seja nos gráficos. Quase não se distinguem um do outro. E quem diria que também iríamos recordar os *RPGs* aqui.



SUPER MARIO (MIX)

Sistemas: Nintendo (vários) e 3DS | Ano: 1981 & 2011
 Por **Luís Filipe Teixeira**

VS

SUPER MARIO 3D LAND



Sempre que passamos de um mundo para outro, Mario recebe um postal. Postal esse com um visual muito ao estilo *Paper Mario*. O outro é o *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars*. Há níveis em que a camera está posicionada na diagonal, tal como nessa aventura não muito conhecida por estes lados.

Admito que me questionei bastantes vezes o porquê da presença do número trinta em vários níveis. Um dia fez-se luz e “olha outra referência a *Donkey Kong*”, jogo que saiu há trinta anos, jogo onde apareceu o nosso mascote pela primeira vez (na altura conhecido como Jumpman).

Feliz aniversário, já agora! Mas outra referência? Sim, porque uma das vezes em que enfrentamos o inimigo final de um mundo, ele atira-nos com barris, tal como aconteceu na estreia de Mario.

Curiosamente não encontrei elementos de *Super Mario Land*, apesar de se chamar *Super Mario 3D Land*. No entanto, se nos quisermos esticar mais um pouco, também poderíamos referir a presença de *Mario Clash* para a *Virtual Boy*, já que foi o primeiro Mario em 3D estereoscópico.

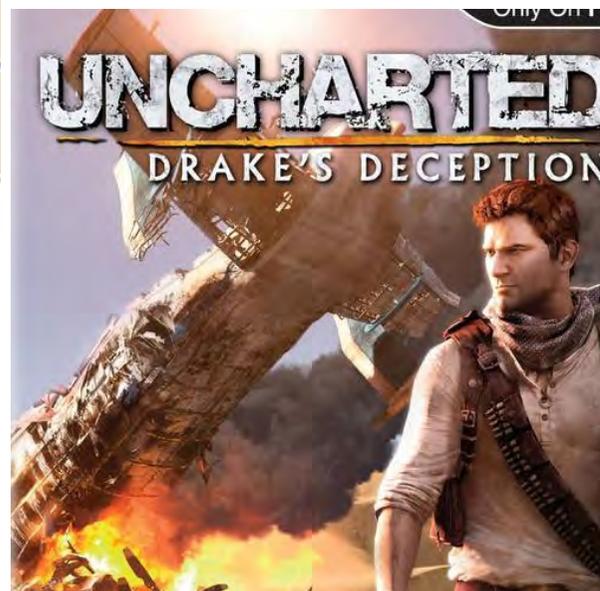
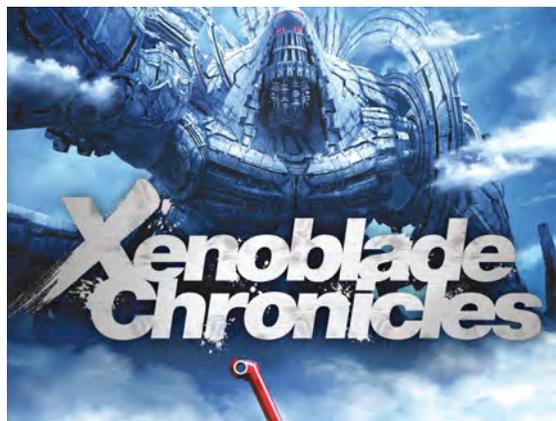
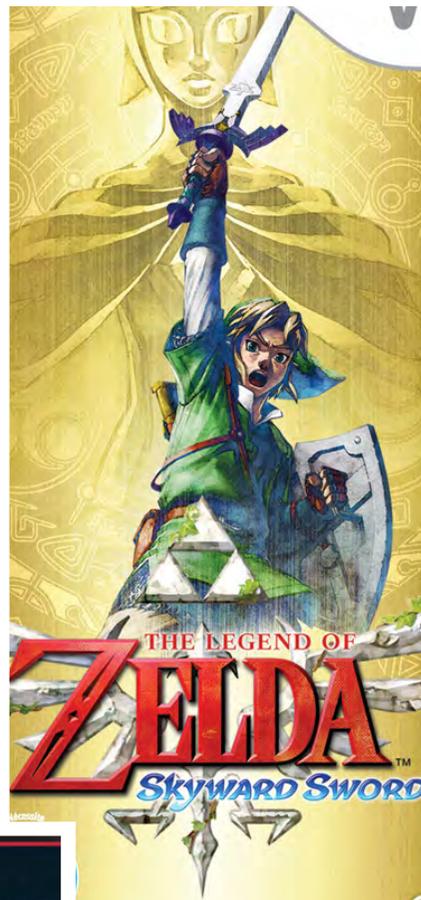
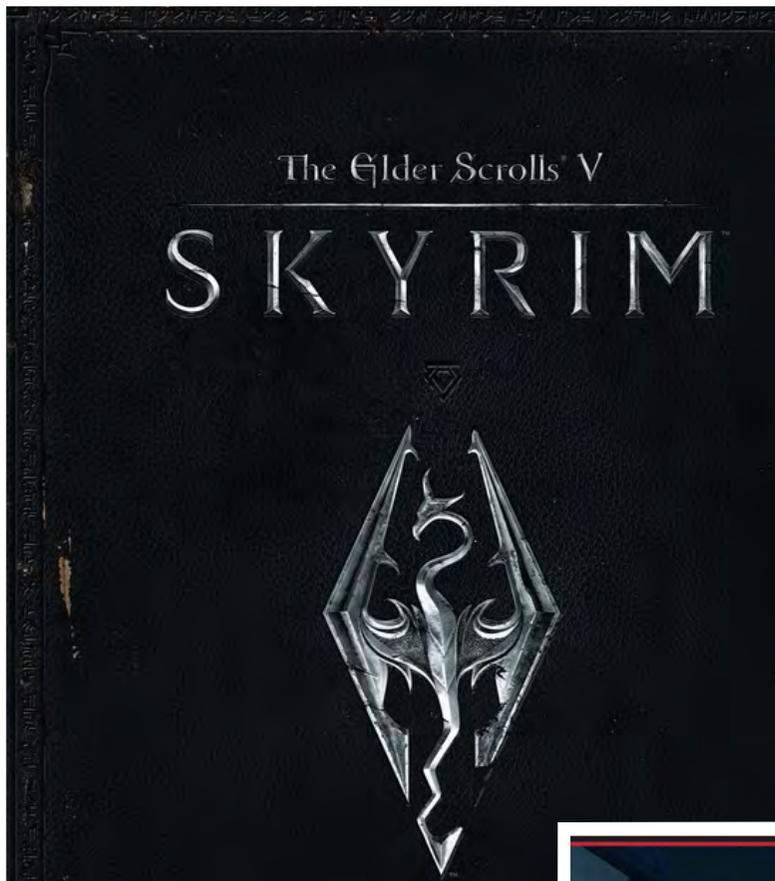
Por último, refiro que até existe uma pequena



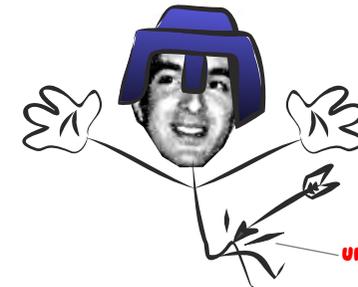
homenagem a *The Legend of Zelda*, mas descubram-na vocês!

Super Mario 3D Land é um jogo para toda a gente. Os mais velhos vão sentir-se nostálgicos graças aos elementos referidos e os mais novos, bem... é um jogo Mario! O *design* dos níveis está cheio de criatividade e é nesses pormenores que se nota o empenho dos criadores.

«And the winner is...»



QUAL SERÁ O JOGO QUE VAI GANHAR ESTE ANO???





VGA e o melhor no mundo dos videojogos em 2011

Por Jorge Fernandes



Como tem vindo a ser hábito, no final do ano são eleitas as melhores produções a nível de videojogos nos *Video Game Awards* (VGA), mas como em tudo na vida é sempre bom ter uma segunda opinião, pelo que, ao longo desta crónica, irei contrapor alguns dos resultados mais importantes com os eleitos de um dos websites de videojogos bem conhecido por todos, o *Gamespot*.

Por questões logísticas irei abordar apenas as categorias mais importantes e os resultados mais inesperados, pelo que aqui deixo um convite para todos deixarem a sua opinião

sobre o que aqui vou dizer e sobre o que ficou por falar.

Começando pelos candidatos a jogos do ano, começamos logo por destacar que mesmo com a *Gamespot* a nomear o dobro dos eleitos face aos VGA, deixaram de lado dois dos coqueluches do ano para a *PS3* e *Wii*: *Uncharted 3* e *Zelda: Skyward Sword*, o que certamente se transformou em razão suficiente para os fãs das respectivas consolas anunciarem ao mundo a falta de credibilidade destes prémios por parte da *Gamespot*.



VGA e o melhor no mundo dos videojogos em 2011

Por Jorge Fernandes

Mas polémica de nomeações à parte, esta é sempre uma categoria onde o vencedor nunca será do agrado de todos, pois numa luta entre todos os géneros, caso o vencedor seja de um que não gostemos, é natural que não concordemos com a decisão tomada. Felizmente este ano não foi o caso e, pessoalmente, estou bastante satisfeito ao ver o *Elder Scrolls V: Skyrim* ser nomeado como o justo vencedor tanto pelos VGA como pelo Gamespot. Fãs do género que já tiveram a oportunidade de o jogar certamente concordarão comigo e para os restantes aconselho a o fazerem e não usem como argumentos a aparente lista interminável de bugs que vai surgindo pela net, pois a grande parte deles nunca vos irá acontecer, e outros tantos são tão cómicos que acabam por contribuir para a rica experiência de jogo. Em *Skyrim* contamos com um mundo aberto, totalmente livre e explorável, onde o desenvolvimento do jogo depende totalmente do jogador, tornando-o único a cada individuo. Ter a oportunidade de presenciar eventos como uns ossos de dragão a emergir de um túmulo e ganhar forma à vossa frente é outro dos grandes apelativos do jogo e, para os jogadores ainda cépticos, lembro que foi o

primeiro jogo ocidental a receber nota máxima da Famitsu, o que só por si indica que os problemas bem conhecidos deste título são apenas uma gota de água na sua grandeza.

Partindo agora para o domínio das consolas, esta costuma ser uma luta renhida dentro dos próprios eleitos para cada uma delas, como para as populares guerras entre exclusivos de cada plataforma. Começando pela *Nintendo Wii*, chega a altura de ficar desapontado com as nomeações dos VGA, visto estas não contemplarem o *Xenoblade Chronicles*, sendo que a única razão aparente que vejo para tal atrocidade é o facto deste título apenas ser lançado em 2012 em território americano. A verdade é que esta não nomeação condiciona a comparação entre os vencedores dos VGA vs Gamespot, sendo que à partida o *Xenoblade* em conjunto com o *Zelda* seriam os grande rivais para o prémio graças às excelentes análises que foram recebendo por toda a comunidade de gamers. Desta forma o desfecho acaba por ser um pouco anti-climático, sendo que cada um deles recebe o galardão de melhor jogo para a *Wii*, *Xenoblade* pela Gamespot e o *Zelda* pelos VGA. Ambos são





VGA e o melhor no mundo dos videojogos em 2011

Por Jorge Fernandes



claramente vencedores do prémio, mas será que as coisas seriam diferentes caso o *Xenoblade* também tivesse sido nomeado nos VGA?

Seguindo para a *Xbox 360* surge o dilema de saber quais os critérios que foram usados na escolha dos nomeados, principalmente devido ao facto de nos VGA nem sequer contemplarem o jogo do ano nas suas escolhas. Dito isto também gostava de esclarecer que, mesmo com o *Skyrim* nomeado, não me chocava que este não fosse o vencedor do galardão de alguma consola em particular, pois a experiência de jogo e o modo como os jogadores dele usufruem varia entre as diversas plataformas. Assim sendo, este é primordialmente um jogo desenhado para PC, com o qual já contamos à partida com a introdução de futuros *mods* feitos pela comunidade, e que apresenta desde logo menos restrições que as suas congéneres nas consolas. Com isto em mente, acho que o mais importante a frisar, e que é aplicável tanto aos VGA como aos eleitos da Gamespot, é o facto do vencedor escolhido não ser um exclusivo da *Xbox 360*, o que tipicamente é um mau sinal – pois significa que os melhores jogos actualmente presentes nesta plataformas

também podem ser usufruídos noutras tantas, indicando alguma falta de argumentos para a sua compra. O grande vencedor desta categoria pelo Gamespot foi o *Skyrim*, cujo valor já foi discutido anteriormente, e o eleito dos VGA foi o *Batman: Arkham City*. Embora seja indiscutivelmente o melhor jogo de Batman de todos os tempos, falta-lhe, na minha opinião, aquela mística que marca todas as grande *franchises*, aquele aspecto inexplicável que sentimos presente nos jogos e que os elevam a patamares mais altos que os restantes. Por esta razão, e dentro dos nomeados escolhidos pelos VGA, eu optaria por atribuir o prémio ao *Forza 4*, que é o melhor simulador de condução da actualidade, e que acaba por ser o fôlego dos exclusivos desta consola face às críticas que o *Gears of War 3* recebeu.

Saltando agora para a consola de última geração em falta, a *PS3*, volta novamente a surgir a questão de quais os critérios usados para as nomeações, sendo que enquanto os VGA optaram por uma lista completa de exclusivos, o Gamespot fez exactamente o oposto, deixando mesmo de lado exclusivos *PS3* que são indiscutivelmente os melhores do seu



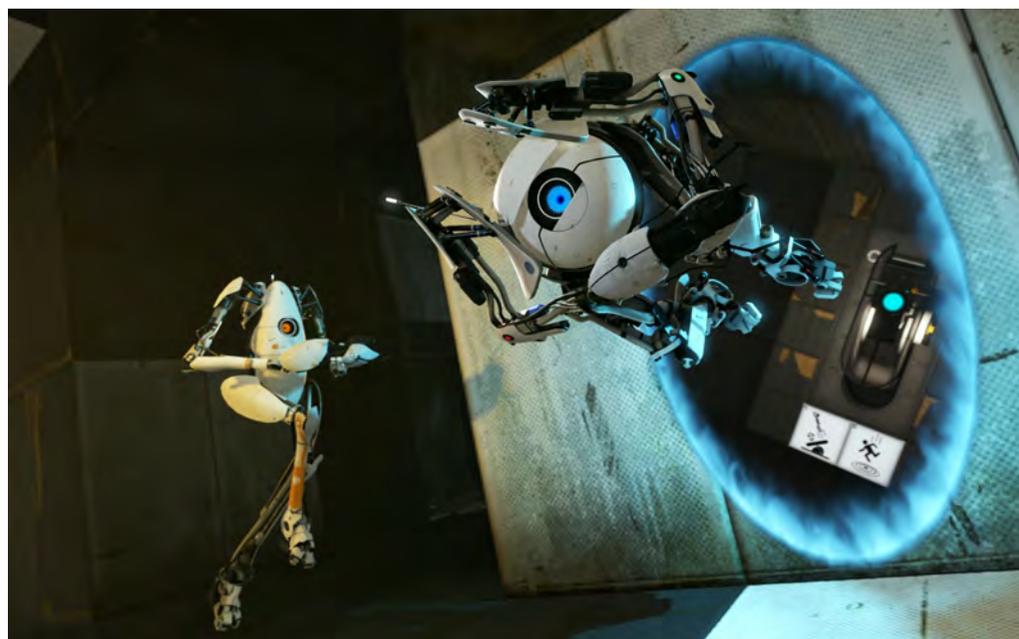
VGA e o melhor no mundo dos videojogos em 2011

Por Jorge Fernandes

género, como o *Uncharted 3*. De facto, se os nomeados para jogo do ano da Gamespot já tinham deixado os fãs a pensar na credibilidade destes prémios, esta lista de escolhas veio a confirmar os seus receios, tendo-se tornado na categoria mais polémica de todos os tempos ao deixar de fora muitos dos candidatos ao prémio. O facto do próprio *Skyrim* ter ficado de fora é algo bizarro, se pensarmos nos prémios que foram atribuídos anteriormente – até porque, se existe algum problema com esta versão em particular, tal não é visível nas notas atribuídas pelo próprio Gamespot. Dentro desta categoria os grandes vencedores foram o *Uncharted 3* e o *Portal 2*, pelos VGA e Gamespot respectivamente. São ambos grandes jogos mas, sinceramente, o *Portal 2* não é um título que associe à imagem vendida pela *PS3* e, se me pedissem a opinião de qual dos dois comprar para a consola, aconselharia sempre o *Uncharted*, visto achar ser uma experiência mais envolvente e avassaladora, e que melhor tira partido das potencialidades da *PS3*.

Por fim, dentro dos prémios mais relevantes, falta apenas abordar qual o vencedor do prémio de melhor jogo do

ano para PC. Nesta categoria, o site Gamespot volta a apresentar alguma consistência, nomeando e escolhendo como justo vencedor o *Skyrim*. Por outro lado, nos VGA este não foi sequer mencionado e o vencedor apresentado foi o *Portal 2*, conseguindo suplantar na opinião do seu júri um dos fenómenos online dos *shooters* disponíveis para PC da actualidade, o *Battlefield 3*. Como já disse anteriormente, *Portal 2* é um grande jogo, mas apenas não tem rival no género Puzzle, pelo que na minha opinião dificilmente destronava os reis de qualquer outro género para alcançar o lugar de melhor jogo para PC – especialmente vista a sua curta longevidade e a já não ter o mesmo impacto em termos de originalidade que o seu predecessor teve, embora a nível de humor tenha melhorado bastante.





SHADOW OF THE COLOSSUS

Sistema: PS2 | Ano: 2005

Por Margarida Cunha

As vezes a vida presenteia-nos com pessoas capazes de deixar uma marca indelével no nosso percurso, pois sentimos que a sua passagem nos moveu. Porque alterou a nossa forma de ver o mundo, de o perceber ou porque sentimos que avançámos um pouco mais.

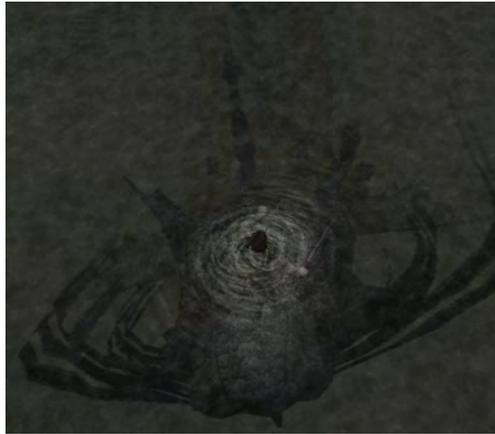
Noutras ocasiões, essa dádiva materializa-se de forma um pouco diferente. Foi o que aconteceu em *Shadow of the Colossus*. O título de acção/aventura da Sony é uma verdadeira experiência multisensorial que nos envolve a partir do primeiro minuto.

O jogo inicia-se com o nosso personagem – Wander – a deambular no seu cavalo por uma vasta paisagem, acabando por entrar num território proibido.

Transportando consigo o corpo da falecida Mono – uma figura feminina de quem pouco se sabe – Wander chega ao Shrine of Worship, onde reside Dormin, uma entidade superior capaz de ressuscitar os mortos. Após ouvir as intenções do viajante – e apercebendo-se de que este tem na sua posse uma espada antiga – Dormin dispõe-se a aceder ao seu pedido. Em troca, exige que este derrote os ídolos presentes no templo em que se encontram, encarnados em colossos espalhados pela terra proibida. Wander aceita o desafio,



«O prato principal - Os Colossos - pode dizer-se que são **verdadeiramente imponentes...**»



consciente de que, tal como sublinha Dormin, o preço a pagar poderá ser elevado.

Começa assim a nossa aventura. Munidos apenas de uma espada e de um arco, e tendo como única companhia o nosso fiel cavalo, Agro, a nossa missão é encontrar os colossos, descobrir os seus pontos vitais e derrotá-los. Para os encontrar, basta levantarmos a espada num local iluminado. O nosso destino será revelado quando os feixes de luz emitidos pela nossa arma se concentrarem num só ponto.

Geograficamente, o limite é a nossa imaginação. Apresentando um território vastíssimo, *Shadow of the Colossus* oferece-nos uma sensação de liberdade imensa. É precisamente o que sentimos quando atravessamos todo o tipo de paisagens, de montanhas a vales, passando por desertos, rios, cascatas, florestas, entre outros encantos naturais. Tal produz um jogo de luzes fantástico, que ora nos traz para uma colina verdejante e banhada pelo sol, como nos imerge nos mais sombrios vales, sombrios e cinzentos, num sítio onde a esperança parece não entrar. Na verdade, o cenário contribui em muito para a constante sensação de pequenez que nos invade ao longo do jogo.

Outra sensação que nunca nos abandona é a solidão. O diálogo é inexistente e a ausência de outros personagens é quase

total. São diferenciais muito bem trabalhados, que realçam o peso do nosso fardo – como que um *reminder* constante da tarefa que nos compete só a nós, de uma responsabilidade que assumimos voluntariamente.

Quanto ao prato principal – os colossos – pode dizer-se que são verdadeiramente imponentes. Assim que vemos o primeiro, apercebemo-nos claramente do que Dormin queria dizer com “o preço a pagar poderá ser elevado”. Uma eventual sensação de poder que poderemos ter sentido é imediatamente reduzida a pó, quando nos colocamos frente a frente com as criaturas. Criaturas cujos detalhes e movimentos são impressionantes, num espectáculo visual que retira o melhor do grafismo da PS2 (e cujo potencial foi maximizado na reedição do jogo em HD, para a PS3, num pack que inclui *Ico*, desenvolvido pela mesma produtora). Quer se movimentem na terra, sobrevoem os ares ou se escondam em lagos, todos os colossos, de forma mais ou menos evidente, impingem-nos uma sensação de respeito e deferência.

É em contexto de batalha que o melhor do jogo se conjuga, para proporcionar entretenimento na sua forma mais pura. Aos cenários – os quais deveremos explorar para sobreviver – e à imponência dos colossos junta-se a banda sonora, de

«O minimalismo de *Shadow of the Colossus* além de intrigante, é viciante...»



uma mestria cinematográfica. É esta que transmite o pulsar do confronto, alterando-se em função dos nossos progressos e retrocessos. Como uma sombra, acompanha o nosso pânico quando nos deparamos com um colosso violento mas também nos enche o ego quando atingimos uma zona vital do inimigo. Os sons ambientes são reduzidos ao essencial. Assim, muitas vezes, tudo o que se ouve é o cavalgar de Agro, a nossa respiração ofegante e o deambular do vento. Um realismo igualmente presente nos movimentos de Wander – visível em aspectos como as várias pausas necessárias para recuperar o fôlego ou os pés e braços que se movimentam debaixo de água, para que possamos manter-nos à superfície. O minimalismo de *Shadow of the Colossus*, além de intrigante, é viciante. Sem *fillers* nem *sidequests*, o nosso objectivo prossegue, colosso após colosso. As cicatrizes psicológicas (leia-se, frustração e impaciência) que uma batalha pode deixar em nós são rapidamente substituídas pela grandeza que nos invade após mais uma vitória. Trata-se de um ritual aditivo que se repetirá, no mínimo, 16 vezes e que nos consumirá muita paciência e horas de jogo. Não é, portanto, surpreendente que seja considerado um dos títulos mais marcantes de sempre na história dos videojogos e que a crítica especializada o tenha acolhido com

cotações sempre superiores a 90%. Às vezes a indústria presenteia-nos com jogos capazes de deixar uma marca indelével no nosso percurso de gamers, pois sentimos que a sua passagem nos moveu. Porque alterou a nossa forma de jogar videojogos, de os perceber ou porque sentimos que avançámos um pouco mais. *Shadow of the Colossus* é uma dessas dádivas. Soube tirar partido da fórmula *less is more*, focando-se primariamente na nossa missão e reservando os detalhes para aquilo que realmente requer a nossa atenção. Uma sensibilidade que poucos conseguem. Uma mestria que separa um videojogo de um verdadeiro colosso.

> High Score

Longevidade	5
Jogabilidade	5
Gráficos	5
Som	5

Total

5

SHADOW OF THE COLOSSUS



Por João Sousa



Aqui está um épico até para quem não gosta de épicos (como é o meu caso). É um jogo solitário e silencioso com momentos simplesmente inesquecíveis. É diferente de tudo que foi feito até então e de todos os que foram criados depois dele. Por essa coragem, originalidade e valor estético este jogo é muito próximo de uma obra de arte.

> High Score

5



SHADOW OF THE COLOSSUS



Por Luís Filipe Teixeira



Este é um jogo que consegue ser simples e complexo ao mesmo tempo. Simples porque temos uma única finalidade ao longo da aventura: encontrar e destruir o próximo monstro. A complexidade surge quando nos apercebemos que cada monstro possui um ponto fraco diferente. E encontrá-lo? Não nos podemos esquecer também da característica que distingue esta obra arte de muitas outras: o ambiente. Vivemos num mundo isolado, sem vida e isso é perfeitamente recriado não apenas de forma visual, mas também sonoramente.

> High Score

+4



SHADOW OF THE COLOSSUS



Por Diogo Cunha



Normalmente os momentos mais interessantes e mais memoráveis dos videojogos são as batalhas com os bosses no final dos níveis. Mas, até chegar a estes, o jogador percorre o chamado “conteúdo” do jogo, as dezenas de inimigos para derrotar, puzzles para resolver, histórias para ver, etc. *Shadow of the Colossus* destaca-se porque descarta todo este “conteúdo”: consiste apenas em 16 batalhas com bosses e no caminho solitário até chegar a estes. O encanto do jogo está na sua escala, tudo é épico e enorme. O mapa parece ter sido importado directamente de um livro de Tolkien e os colossos são gigantescos e aparentemente invencíveis à beira do pequeno personagem.

> High Score

5



LOGITECH G27

Por Tiago Lobo dias

Foi com enorme expectativa que recebi o volante do estafeta da *Logitech*. Uma caixa pesada de cartão a dizer G27 na lateral anunciava um fim-de-semana de elevadas rotações. Aberto o cartão, encontrei a caixa original que costumo ver nas lojas, mas desta vez não estava na prateleira, estava nas minhas mãos! Abri a caixa e retirei tudo com o máximo cuidado, o coração bombeava sangue que nem um V8 a pedir gasolina.

Fiquei com 3 partes em cima da mesa: pedais, volante e manete de velocidades. O peso de cada um anunciava uma construção massiva e robusta. Começando pelos pedais, três, acelerador, travão e embraiagem num bloco grande e pesado. Coloquei no chão e tentei um primeiro contacto com os pés. Bom, muito bom, é necessária alguma força para iram ao fundo, principalmente o travão, mas mesmo com travagens mais violentas a base não mexe, fica solidamente fixa no chão. A inclinação dos pedais é boa, mas requer alguns testes para determinar a altura da acento, ou então o contrário, elevar a base para adequar ao acento. Cadeira com rodas é impraticável, pois com uma travagem vemos o pedal ficar no mesmo sítio e nós a recuar meio metro para trás. A distância entre pedais pode parecer curta, mas não é suposto jogarmos com botas de montanhismo em que carregamos em dois pedais (sem querer) em simultâneo; uns ténis mais ligeiros e já não temos problemas. A menos que sejam pilotos mais experimentados e puristas e queiram usar técnicas de travão e acelerador em simultâneo (Heel-and-toe). Para esses jogadores é possível até deslocar o topo dos pedais para a esquerda ou direita em cerca de 20%, de modo a facilitar a dita técnica. Como se não chegasse, a *Logitech* meteu o acelerador um bocadinho mais para baixo para melhorar esta performance a pedido





dos utilizadores.

Passei depois à manete das velocidades, temos seis em sistema “H”, mais a marcha-atrás. Adorei o facto deste bloco ser separado do volante, pois permite uma colocação em locais mais confortáveis e mais realistas. Com sistema de pinças prende-se facilmente a uma mesa ou outro local. Tem vários botões à disposição, mas é a manete que chama a atenção: manípulo curto, com topo em bola, simula na perfeição um carro verdadeiro. As passagens de caixa são bem executadas e dá uma sensação de realismo muito elevada, embora aparente um ar frágil.

Enquanto no real, sentimos metal por baixo da alavanca e quase não se ouve o mecanismo, aqui sentimos plástico e um som oco. Inicialmente usamos um pouco a medo e só com algum tempo vamos ganhando confiança para executar as passagens mais rapidamente. No fim revela-se muito mais sólido que o contacto inicial. Um ponto negativo é que deixa de ser possível (era no G25) a

passagem de caixa sequencial em linha, em sistema cima/baixo. Agora é só em “H” tal como um carro convencional. Não posso deixar de dizer que, apesar de ser muitíssimo agradável a simulação com mudanças convencionais, em termos de tempos por volta, nada melhor que as patilhas no volante: a mudança entra mais rápido, não necessitamos de embraiagem, é tudo mais fácil e rápido, mas, não é a mesma coisa. Se é para simular, então tem de ser o mais perto possível da realidade. É um *Ferrari Enzo*? Vamos de patilhas. É um *Ferrari BB de 76*?

Vamos de manete. Mas não é uma questão de idade, pois grandes máquinas actuais continuam a ser de manete.

Por fim, o volante. Ao olhar salta logo à vista o cabedal, o contacto com a mão é agradável, o resto é metal e, tal como os pedais, reina a solidez. O desenho do interior do volante é um clássico “T”, com três botões de cada lado e um curso de 900 graus para um diâmetro de cerca de 28 cm. O volante vem com patinhas de velocidades como alternativa à manete. São em metal e estão bem posicionadas.

Quando ao *Force Feedback* é feito por 2

O G27 É INTUITIVO?



É o *Logitech G27* intuitivo? Decidimos testa-lo com uma jogadora que nunca tinha jogado simuladores de corrida. Podem ver o resultado acima ou em: <http://www.youtube.com/watch?v=AFijWUJ-Eeg&feature=colike>

motores com engrenagens helicoidais, garantido uma “comunicação” da estrada ao piloto mais limpa, mais suave e com menos ruído.

Em termos de ligações, pedais e manete vêm com um cabo para ligar na parte de baixo do volante e este com um cabo para ligar à corrente, mais o cabo de USB para ligar ao PC ou *PS3*.

Testei alguns jogos, tendo dedicado mais tempo ao *GT5* na *PS3* e ao *F1 2011* no PC.

Na consola a configuração foi automática não tendo sido necessário fazer mais nada. No PC, necessitei apenas de escolher “G27” nas opções dos controladores e estava prontinho a jogar, ou melhor, a simular. Sim porque, com um volante destes, a simulação salta para outro nível. Sendo um periférico com embraiagem e 6 velocidades independentes, era neste campo que tinha mais curiosidade, e o primeiro teste foi no *GT5* com um carro com embraiagem. O Escolhido foi um *Lancia Delta Integrale* nos Alpes Suíços. Maravilhoso! Dá um gozo tremendo meter mudanças na maneira

convencional, tal e qual fazemos com um carro real. Agora tudo depende de como o jogo está feito. O hardware está preparado para simular na totalidade a realidade: os três pedais são analógicos, inclusive a embraiagem, podemos pisar na totalidade, como podemos dar apenas uns toques (os amantes do Drift vão delirar!). Mas tudo vai depender do software (jogo). No caso do *GT5* está tudo bem feito, embora, por exemplo, não tenha conseguido “engasgar” o carro por falta de rotação, ou ouvir a caixa resmugar por metermos “um prego”. Mas o *G27* dá sem dúvida os ovos para se fazer as omeletes.

Depois de testar algumas horas este “brinquedo” fiquei a pensar que a simulação está cada vez mais perfeita, mas até que ponto? Será que mete alguém que nunca pegou num jogo de carros a conduzir tal como no real? Humm... tinha que testar e não fui muito longe: peguei na namorada, que tem carta de condução, e sentei-a ao volante. Apenas lhe disse: “tens aqui o volante as mudanças e 3 pedais tal como o teu carro, agora faz-te à estrada”. E ela fez exactamente o que fazemos quando temos um carro novo nas mãos, antes de arrancar, testou os pedais e as mudanças. Sob o meu olhar curioso, testou tudo antes de arrancar e não se queixou de nada. O carro era um *Golf do* e não teve qualquer tipo de problemas em completar 1 volta ao circuito simples que lhe meti do *GT5*. Devagar, é certo, tal como na vida real, foi certinha sem excessos, não saiu uma única vez de pista. Quando completou a primeira volta pedi-lhe para acelerar um pouco, algo a que respondeu com cautela e sem grandes problemas. Passado cinco minutos, resolvi

abusar um pouco e meti-lhe um *BMW M3 Coupe* em Nurburgring (Nordschleife com 20 km de extensão) e disse-lhe para dar gás sem abusar muito. Para meu espanto conseguiu fazer o percurso todo saindo 3 ou 4 vezes apenas de pista mas sem embater em nenhum rail. A velocidade foi sempre entre os 90 e os 160, raramente passou disso, embora numa recta tenha chegado aos 220km/h. No fim fez o tempo de 13 minutos e 1 segundo para 20 km, nada mau para quem nunca jogou um jogo de carros, nada mau mesmo. Fiquei espantado com toda a experiência, nunca esperei que ela fizesse tudo tão naturalmente. Por fim, e para testar até onde ela conseguia ir, tirei o *BMW* e dei-lhe um *Ferrari* já mexido com mais de 600 cavalos... só lhe disse “atenção, este anda um bocadinho mais...” e ela fez aquela expressão como quem diz, “deixa lá ver isso...”. Assim que pisou o pedal com um pouco mais de força, soltou um “ui...isto anda muito...” e imediatamente se “queixou” que o volante fazia muito mais força (pudera, a fazer curvas a 200km/h... e a subir correctores...). Mas lá se aguentou uns 40 segundos sem bater em nada a velocidades já bem elevadas, até que lhe pedi para dar mais gás e, pronto, foi a desgraça... mas o resultado foi surpreendente!

Em resumo, um volante bastante bom, provavelmente, o melhor do mercado. Excelente para tirar partido da condução convencional, onde é obrigatório saber mesmo conduzir. Aliado a um bom simulador, é capaz de meter alguém que nunca jogou a conduzir com um sorriso nos lábios.





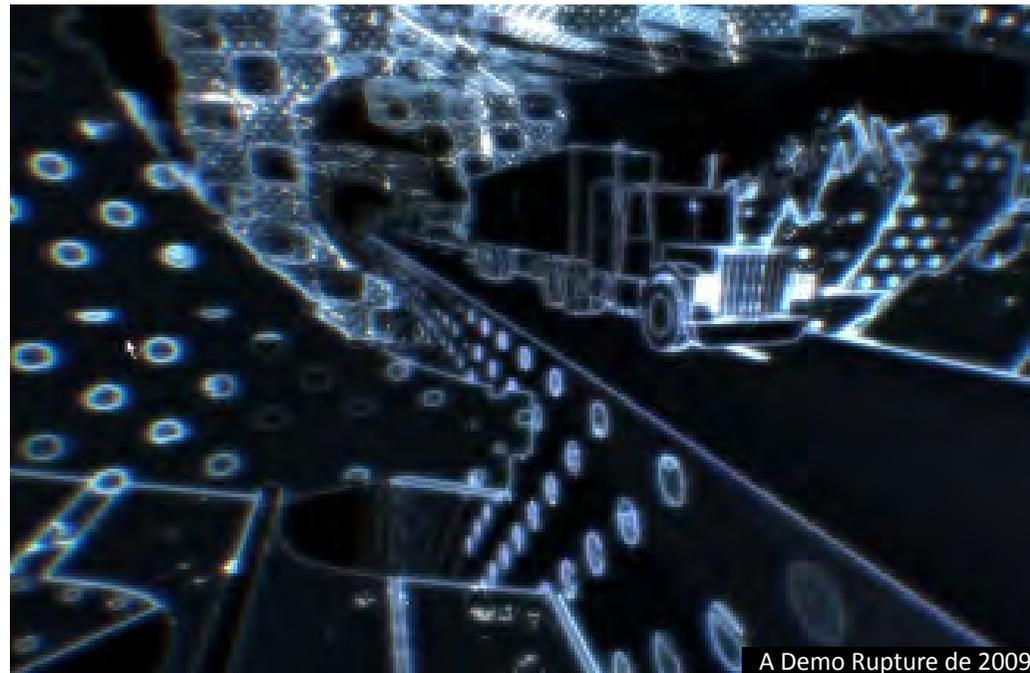
DEMOSCENE N.º 4

Por Tiago Lobo Dias

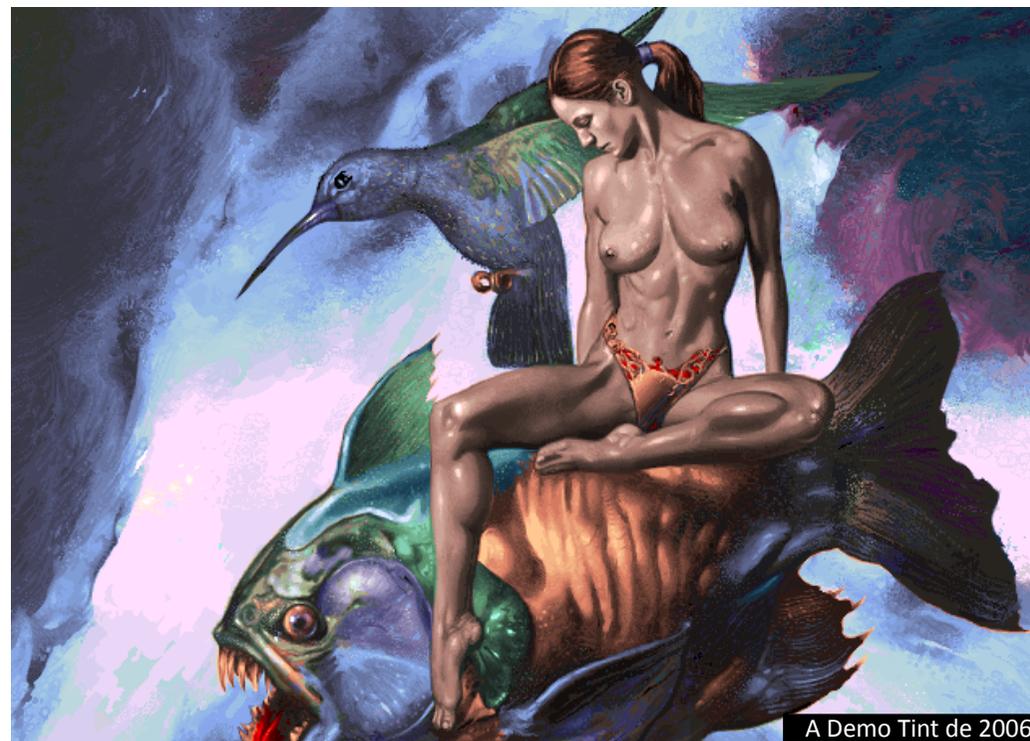
Na edição Nº13 entrevistei o *Punisher* do grupo *Void*. Pedi-lhe na altura que me dissesse dois dos seus Demos preferidos. Um deles é o *Tint* da *Black Lotus* lançado na *The Gathering* de 1996, tendo levado o primeiro lugar na categoria *Commodore Amiga*. Já não olhava para este Demo há muito tempo e fui apreciar novamente esta produção.

Já lá vão uns 15 anos, quando este Demo deixou um enorme impacto na cidade de Hamar na Noruega, Várias produções foram a concurso, com grupos como *Session*, *Triumph*, *Spaceballs*, *Ward*, *Contraz* e, claro, a *Black Lotus*. Ganhou com 458 pontos contra os 123 do segundo classificado "*Dreamscape*" da *Triumph* o que demonstra bem o impacto que causou.

Com 4,5 Mb de espaço, *Tint* exprime o Amiga 1200 bastante bem, Corre num Amiga 1200, e convém no mínimo uma Aceleradora 1230. Incrível o que se conseguia fazer com apenas 50Mhz. São 12 minutos de bons gráficos com vários efeitos 3D com texturas, *morphs*, plasmas etc.. sempre com música bem sincronizada. Mais uma vez relembro, que estes Demos devem ser vistos tendo em conta o ano em que saíram. Este para 1996 é, sem dúvida, excelente. Fica para a história como um dos melhores Demos Amiga da velha guarda.



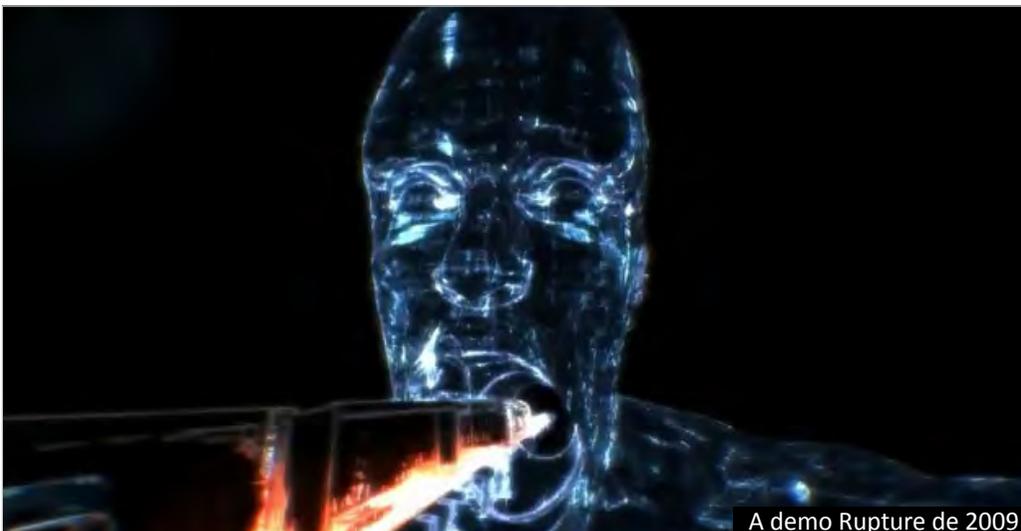
A Demo Rupture de 2009



A Demo Tint de 2006



A demo Tint de 2006



A demo Rupture de 2009

Demo: Tint

Ano: 2006

Produção: The Black Lotus

Plataforma: Commodore Amiga (AGA)

Prémios: 1ª lugar categoria Amiga na
“The gathering 1996”

Executável:

<http://scene.org/file.php?file=/demos/groups/tbl/amiga/tbl-tint-fixed.lha&fileinfo>

Youtube:

<http://www.youtube.com/watch?v=8ywbtsUoU3c>

E agora deixo-vos uma produção bem mais recente da *Andromeda Software Development*. Este grupo grego, um dos melhores da actualidade, cria demos de alta qualidade, com efeitos bastante complexos, em que muitas vezes não se percebe onde começa e acaba um efeito. Este demo em particular, *Rupture*, tem com cor predominante os tons de azul e gráficos estilo *wire-frame* com muita movimentação no ecrã. A musica é metal progressivo, fruto da aventura dos seus músicos pelo mundo da musica progressiva, com influências *Dream Theater* e *Liquid Tension Experiment*. A não perder !

Demo: Rupture

Ano: 2009

Produção: Andromeda Software
Development

Plataforma: Windows

Prémios: 2009 Best demo; Best

Direction; Public Choice; e nomeado para *:Best effects; Best Soundtrack e Best Graphics.*

Executável:

<http://scene.org/file.php?id=518301>

Youtube:

<http://www.youtube.com/watch?v=AdHaRq7FnDM>

Para uma visualização com a melhor qualidade possível, é aconselhável fazer os downloads dos executáveis e ver nas plataformas originais, principalmente em máquinas mais antigas. No YouTube a qualidade nem sempre é a melhor.



PUSHSTART_COMICS

"Cortes de Orçamento"



Apoios



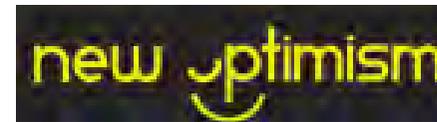
A **FNintendo** consiste na maior Comunidade activa de Nintendo em Portugal.

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 porcaria. A informação é o principal. A tecnologia, o limite.

A Walk in the Dark



REVISTAPUSHSTART.COM

PRÓXIMA EDIÇÃO

FEBREIRO