

PUSHSTART

18.0
GRÁTIS | FREE

WWW.REVISTAPUSHSTART.COM



Syndicate!

Redescobrimos o futuro cyberpunk imaginado pela Bullfrog e não nos pareceu muito fictício...

Tomb Raider em Old vs New

É arqueóloga, não tem medo de T-Rex e desvenda puzzles. Quem é?



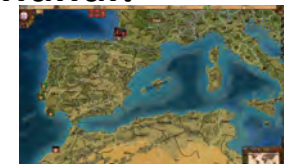
PS VITA Tour

Fomos ver a nova consola da SONY...em Braga!



Entrevista - Magna Mundi!

Mais um projecto Português. Desta vez um olhar sobre o Magna Mundi!



PUSHSTART #18

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, João Canelo, Gonçalo Neto, Daniel Martinho.

Projecto gráfico

IvanFlow/FlowDesign.

Marketing

Tommaso Veronesi [marketing@revistapushstart.com]

email [sugestões]

info@revistapushstart.com

Website

www.revistapushstart.com

Periodicidade

Mensal.

Edição

Volume 18, de Março de 2011.

CONHECE A NOSSA EQUIPA E AS SUAS EXCENRICIDADES MENSAIS



Tiago Lobo Dias

A ler:
George R.R.
Martin.

A investigar:
O som do *SID*
chip do *C64*.



Luís Filipe Teixeira

A jogar:
O jogo mais
difícil de sempre
- *Contra? Ninja
Gaiden?* Nop.. O
original *Kid
Icarus*.

A ver:
Awake. O que é
realidade, o que
é ilusão? Início
de uma
excelente série?



Jorge Fernandes

A jogar:
*Kingdoms of
Amalur:
Reckoning*.

A ansiar:
A segunda
temporada the
Game of
Thrones.



Ivan Flow

A jogar:
*SNK - Arcade
Classics Volume
1*.

A Ler:
*Masters of
Doom- How Two
Guys created an
Empire and
Transformed Pop
Culture*.



Tommaso Veronesi

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

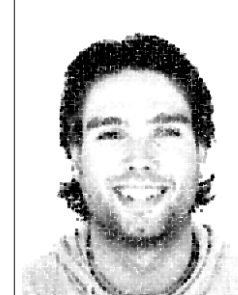
A criticar:
*Microsoft
Windows mobile
7* - Porque
perdes-te pelo
caminho MS?



Margarida Cunha

A jogar:
Ocarina of Time,
e a fazer
amizades com as
Gerudo thieves.

A ouvir:
*Everything is
changing*, de
Anneke Van
Giersbergen.



André Santos

A jogar:
Syndicate.

A ponderar:
A aquisição da
Vita :)





Jogue WoW, pela sua saúde!

Ano: 2012

Por Margarida Cunha

Já muito foi dito e escrito acerca dos efeitos violentos dos videojogos no comportamento humano.

Contudo, como cada um pega na informação pelo prisma de que gosta mais, surgem agora estudos acerca dos efeitos construtivos desta forma de entretenimento. É o caso de *World of Warcraft* (WoW). Segundo um estudo conduzido pela Universidade do Estado da Carolina do Norte, um grupo de seniores entre os 60 e os 77 anos, que jogaram o título durante 14 horas ao longo de duas semanas, mostraram melhorias ao nível cognitivo, sobretudo em termos de orientação espacial e concentração. Conclusão semelhante a outro estudo realizado na Universidade de Toronto, em relação ao jogo *Medal of Honor: Pacific Assault*. Mas não são só as nossas aptidões mentais que beneficiam; o coração também agradece. Pelo menos é o que leva a crer uma tendência crescente que está a verificar-se: encontros, namoros e pedidos de casamento *in-game*. Desde versões modificadas de *Portal 2* para propor a namorada em casamento a relações que nascem em *guilds* no WoW, passando por estudos que demonstram que 1 em cada 10 jogadores de *Words With Friends* têm um encontro graças ao jogo... tudo leva a crer que, nos videojogos, é tão fácil



rebotar com 34 aliens como arrebatrar 34 beijinhos. Talvez a inspiração venha de pares como Link e Zelda, que foram recentemente eleitos o casal favorito dos gamers, com cerca de 5.800 votos (28% do total). Muito amor foi também reservado à novata PS Vita (sobre a qual podem ler mais à frente), algo que os jogadores demonstraram ao terem adquirido, em todo o mundo, mais de 1,2 milhões de consolas. Um número globalmente positivo, segundo o CEO da *Sony Computer Entertainment* (SCE), Andrew House. Já o CEO da SCE America, Jack Tretton, afirma que se espera um ciclo de vida de 10 anos para a Vita e revela a ambiciosa meta de chegar a um público mais *casual* do que *core*, com uma penetração forte no mercado de massas em todo o mundo, e não apenas no segmento dos videojogos. Talvez este sucesso venha a depender de factores como a violência e a religião organizada,

pois, segundo um outro estudo, são dois ingredientes apreciados nos videojogos. Segundo Greg Perreault, doutorando na Escola de Jornalismo da Universidade de Missouri, as narrativas têm tendência a relacionar a religião organizada com violência, correlação que o estudioso não acredita ser intencional por parte dos criadores. Apesar disso, Greg considera que a combinação das duas variáveis é frequente porque é uma fórmula segura para histórias envolventes e estimulantes. De facto, se assim não fosse, é provável que títulos como *Street Fighter vs Tekken*, *Mass Effect 3* ou *Ninja Gaiden 3* (todos com lançamento previsto para este mês) não fossem tão esperados. Ou que sagas como *Assassin's Creed* (um dos jogos analisados no estudo de Perreault) não tivessem tanto sucesso – nesse caso, não se apostaria em sequelas como *Assassin's Creed 3*, cuja data de lançamento foi anunciada



para... o Dia das Bruxas, em 2012. Afinal, parece que a violência nos videojogos não é tanto um efeito, mas uma variável. Até porque ainda não temos corações selectivos, que bombeiam sangue só para amar ou só para odiar. Enquanto assim for, aceitemos que somos animais e tiremos o melhor partido do que nos foi dado para desempatar: o cérebro.

HIGHLIGHTS

OLD vs NEW

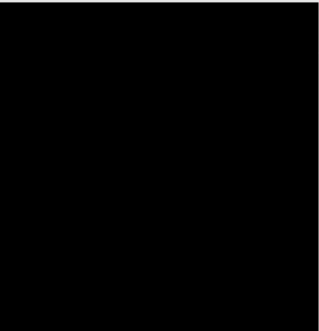
Tomb Raider - 10 anos depois: mais tiros, mais puzzles, mais curvas.

ESPECIAL

PS Vita - Fomos testar a nova plataforma da Sony e achamos que...

4x4

Syndicate - Um grande clássico do AMIGA revisto em 4 opiniões diferentes.



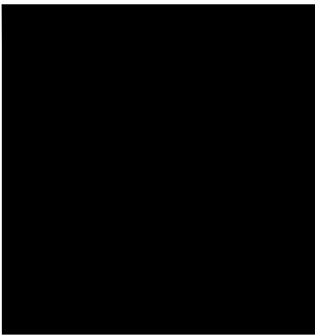
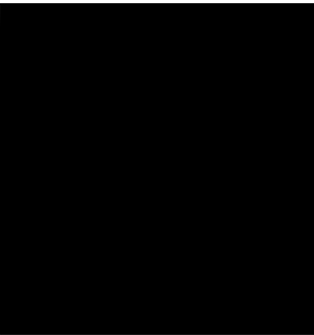
Só existe uma mulher capaz de enfrentar um T-Rex...

REVIEWS

- Tekken Hybrid
- Resistance 3
- Flatout 3
- Hidden Object Show
- Jet Lane Racing
- Cars 2
- A Zombie Survival
- Disruptor
- Flashback
- Populous
- Duck Hunt



EXTRA LIFE



Visão

DEMOSCENE n.º 5

Entrevista

Magna Mundi

Humor

GAME OVER



Resistance 3

Sistema: PS3 | Ano: 2011

Por Tiago Lobo Dias



Quatro anos depois da acção do último *Resistance*, o jogador toma agora a pele de Capelli que foi destituído das forças militares por ter executado Nathan Hale.

A nossa personagem vive escondida das patrulhas Quimerianas, (para quem não acompanhou os títulos anteriores, são aliens que invadiram a Terra), e resistir é a palavra de ordem. Um lado mais humano é focado no início, mostrando o seu papel como marido e pai. O revés começa quando O Doutor Malikov lhe pede que o escolte até Nova Iorque, pois este tem uma maneira de parar os Quimerianos e necessita de protecção. A primeira reacção é de não aceitar, pois a família está primeiro, mas é a sua mulher que o faz ver que sem as forças inimigas derrotadas o seu filho não vai ter futuro. Capelli e Malikov vão iniciar uma viagem longa até à “cidade que nunca dorme”. E é assim que é dado o pontapé de saída para esta produção da *Insomniac Games*. Recebi este título para análise e devo confessar que estava um pouco confuso com as minhas expectativas. Por um lado os títulos anteriores davam-me uma boa indicação e confiança, por outro lado pensava que podia ser apenas mais um título pós-apocalíptico, tiro-neles, um pouco de “mais do mesmo”. Toda a

experiência a jogar nos dias seguintes foi como uma prova de vinhos. Alguns apresentam sabores totalmente requintados, outros parece que já os conhecemos. Uns têm um aroma apelativo, outros nem por isso. Por vezes têm uma cor bonita mas pouco conteúdo, mas também temos aqueles que não prometem pelo aspecto e aroma mas são surpresas agradáveis. *Resistance 3* foi algo assim, cada nível/quadro parecia que mudava a garrafa. Os gráficos começaram por ter algumas tonalidades sépia, depois mudam para cores mais nítidas e limpas. O jogo no início e no fim parece ser outro. No início é mais *Home Front* e no fim mais *Crysis 2*. Começando pelas personagens humanas, tem-se visto melhor, não é que estejam más, mas faltam-lhes um pouco de expressão. A articulação de lábios e sobancelhas é visível mas não confere expressões acentuadas. As personagens extraterrestres estão melhor caracterizadas e mais detalhadas, embora a expressão também não varie muito. Os *bosses* finais aparecem com as partes do corpo que devemos atingir mais realçadas, cliché que poderia não estar presente, bastaria uma dica falada ou escrita sobre o ponto fraco. Os cenários tanto são mais complexos, com várias zonas para onde podemos ir, como de repente passam a zonas muito mais limitadas ou espaços com um só caminho.

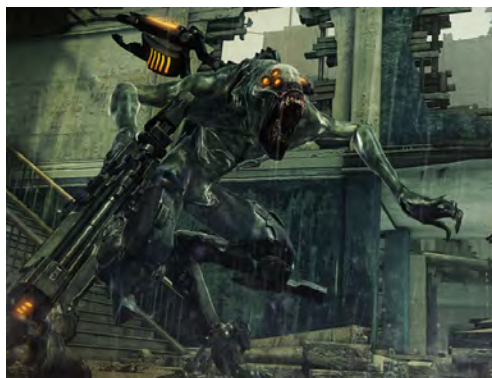
Este diferente tipo de cenário faz-nos ter de ajustar constantemente o tipo de tática a tomar, pois nem sempre é possível flanquear ou esconder. Uma abordagem num determinado quadro no seguinte não vai funcionar. Ainda sobre o cenário, podia existir uma maior interação: praticamente não temos mais nada a fazer a não ser pressionar uns interruptores ou abrir umas portas. Não temos veículos para comandar, embora a personagem ande de barco, comboio e avião, mas sempre em modo passivo.

Um factor muito positivo é o armamento, excelente. Com uma grande variedade de armas que podemos transportar, (não tem limite) e em que cada uma é realmente adequada a certa situação: *Shotgun* para distâncias curtas, *Deadeye* uma *Sniper* para distâncias longas, temos também a *Auger* que dispara através de paredes entre outras. Todas têm um disparo secundário, das quais destaco a *Auger* que cria um escudo à nossa frente (alguém se lembra do “Another World”?). Esta arma é muito eficaz em terrenos com obstáculos onde podemos ver e disparar contra um alvo atrás de uma parede, mas o contrário também acontece, Quimerianos a disparar sobre nós e não nos podermos abrigar é um verdadeiro problema. O escudo aqui dá uma grande ajuda, não só quando não temos onde nos esconder, mas quando existem vários inimigos pela frente. Se vierem de várias direcções, podemos meter o escudo para frente e virarmo-nos de costas, ficamos assim com um flanco protegido e disparando para o outro. Mas, o escudo tem uma duração limitada por isso temos de ter o *timing* certo. Existem espalhadas

pelo cenário várias munições para apanhar, mas têm de ser muito bem geridas, pois acabam com facilidade. Várias vezes gastamos as munições de uma arma, passamos para outra, gastamos esta também, e acaba por ser fundamental a escolha da arma a utilizar, tendo em conta a quantidade de munições e o tipo ou posição do inimigo no terreno. Pode ser conveniente gastar uma arma menos boa quando aparecem inimigos em menor número ou mais fracos e guardar as melhores para quando aparecem em bando e melhor armados.

Um dos sabores mais estranhos desta prova de vinhos foi a AI (inteligência artificial) no jogo. Por vezes fiquei surpreendido com o inimigo a retirar e a flanquear, mas por vezes incompreensivelmente ficam parados a olhar para o lado alheios ao imenso tiroteio que se passa a escassos metros. Algumas vezes reparei em duas mãos de inimigos a aparecer na zona de combate e apenas três ou quatro iniciarem uma ofensiva enquanto os outros ficam parados a ver, quase como que para dar tempo de os eliminar grupo após grupo. Senti por vezes que o factor realístico estava um pouco em baixo. Mas logo de seguida, tinham comportamentos bem mais complexos em que se nota uma AI mais refinada.

Com esta degustação a decorrer fui reparando que faltava ao jogo um pouco de emoção e de surpresa: as *cutscenes* não trazem grande espanto, e não provocam aquele efeito de espera pela próxima. No fim do jogo a ultima *cutscene* é muitíssimo curta e parece que o jogo acabou à pressa. O pior do jogo é a dobragem para





Português, com som desfasado em relação ao movimento dos lábios, e alguns diálogos parecerem que apenas estão a ser lidos do papel sem qualquer emoção dada à fala. Dizer: “Cuidado, tens um alien à esquerda” tem de ser dito em tom de aviso urgente, a gritar, de preferência, e não como se tivesse a pedir uma imperial na esplanada.

No que toca a Multiplayer, estão presentes os modos: *Deathmatch*, *Team Deathmatch*, *Chain Reaction* (captura de território), *Breach* (atacar/defender), e *Capture the Flag* para on-online e *split-screen* para jogar com um amigo ao lado. O armamento é o mesmo que em modo “campanha” mas vamos ter de progredir para desbloquear as armas e outras habilidades, pois não estão todas disponíveis ao início.

Em resumo é um jogo óptimo como FPS, com mais relevo na prática do combate e menos na interacção do cenário. Apesar de não ser um tiro-neles virado à simulação, mas mais ao arcade, requer tática para conseguir abater os inimigos onde temos que decidir quais os primeiros a abater e com que armas o

fazer, tendo em conta o terreno e munições. Se estes factores não forem bem conjugados vai ser bem difícil progredir no jogo, onde a dificuldade é um pouco acima da média, obrigando o jogador a repetir várias vezes um quadro, testando táticas alternativas. Alguns clichés podiam ter sido evitados, mas temos aqui um jogo bem sólido.

Em resumo



Excelente armamento, requer um bom planeamento no combate.



Algumas falhas na AI, pouca interacção nos cenários.

Alternativas

Home Front, *Crysis 2*.

> High Score

Longevidade	4
Jogabilidade	4
Gráficos	4
Som	3

Total

4



Tekken Hybrid

Sistema: PS3 | Ano: 2012

Por Tommaso Veronesi

Para muitos, *Tekken* foi um marco nos jogos de luta, sendo que, quando a Playstation 1 saiu, que o que se conhecia de jogos de luta em 3D era efectivamente o velhinho *Virtua Fighter*.

As massas de jogadores centraram o *Virtua Fighter* como sendo o maior, o melhor e o jogo com uma gráfica mais avançada para a época. Com o poder de marketing da Sega não foi difícil manter o seu lugar de destaque. Mas tudo mudou com a chegada da Playstation, em que a Sony teve que fazer umas quantas boas parcerias para ter jogos à altura da Sega e, como tal, fechou contrato com a grande rival da Sega nas salas de jogos no Japão: a Namco. Como a Namco detinha os principais títulos rivais da Sega foram esses os escolhidos para a batalha que se aproximava entre as duas marcas. A Namco tinha títulos de grande calibre para a altura, mas algo desconhecidos no Ocidente, aproveitando o facto de a arquitectura das máquinas de jogos da Namco ser similar à própria Playstation, tornando a conversão rápida e perfeita. Tanta história para vos dizer que *Tekken* foi um dos primeiros jogos a ser convertido na perfeição para a Playstation, foi e sempre será (a meu ver) o melhor jogo quando o factor “porrada neles” é o

expoente mais alto. Não só pelo seu estilo - onde temos não só seres humanos como também máquinas, animais de estimação, e algumas aberrações, - mas o verdadeiro interesse da série é, sem qualquer dúvida, o sistema de luta, que para uns é considerado um sistema fácil e que é só carregar em botões – eu prefiro dizer que é um sistema para todos os níveis, ou seja, qualquer jogador desde a primeira vez que joga pode fazer grandes truques sem se recorrer a um manual complicado, ou estar a jogar 26h por dia para tentar fazer um combinação interessante. Com *Tekken* tudo mudou e é aqui que eu queria começar a falar da review deste jogo. Uma das grandes vantagens da série é que, ao acabar o jogo com cada jogador, a Namco presenteia-nos com um pequeno filme que relata um pouco da história do personagem – levando-nos a jogar com todos os personagens para conseguir conseguir ligar a trama, saber quem são os maus da fita, quem são os bons e as ligações entre eles... A Namco, como nunca quis deixar os seus jogadores insatisfeitos, criou com o *Tekken Hybrid* um conjunto de 3 elementos para os fãs da série. Em *Tekken Hybrid* encontramos 3 formas de diversão com o mundo *Tekken*, [1] a primeira é o jogo *Tekken Tag Tournament* (criado inicialmente para a





Playstation 2) - desta vez em HD - o que identifiquei ao jogar o jogo e comparando-o com a Playstaion 2 é que a resolução é muito superior mas por outro lado evidencia os gráficos datados da Playstaion 2, seja ao nível das texturas, seja ao nível dos próprios polígonos, que são extremamente visíveis. Notei também que o jogo na PS3 não é tão fluído como é na PS2, penso que a Namco podia se ter esforçado um pouco mais e entregar uma versão um pouco mais cuidada da reedição do jogo da PS2. Não digo refazerem os personagens mas as texturas podiam ser alteradas, apenas para dar um ar um pouco mais limpo de pixéis. [2] O segundo elemento é o tão esperado filme *Tekken Blood Vengeance 3D*, todo ele em formato CGI (*Computer Generated-Imagery*), ou seja, digamos que tentaram fazer uma versão longa da história do *Tekken*. A qualidade gráfica é excelente, fiquei efectivamente espantado com a sua qualidade, o detalhe nos personagens, nos cenários, nos efeitos... é de ficar de boca aberta... Em relação à história, fiquei um pouco decepcionado; sendo eu um grande fã da série esperava que a história fosse mais envolvente e que, no mínimo, das personagens principais estivesse alguém da primeira série, mas notou-se que o alvo não era tanto a geração de antigos jogadores mas a actual. Como

Nota importante para aproveitar bem o conteúdo é seguir esta ordem:

- 1) Ver o filme;
- 2) Jogar a versão prologue;
- 3) Jogar a versão *Tag Tournament* até não poderem mais...

[3] terceiro elemento temos o jogo *Prologue* que conta apenas com 4 jogadores que são os principais do filme. Então temos a Xiaoyu Ling, a sua amiga robô Alisa Bosconovitch e os irmãos Jin Kazama e Kazuya Mishima (estes transformados em demónios - quando o jogarem vão perceber por quê). *Prologue* é no fundo uma demonstração de como será graficamente o novo *Tekken Tag Tournament 2*. Como avaliação final posso dizer que é uma boa compra devido aos 3 elementos que o jogo nos oferece, garante uma

variedade diferente dos outros títulos da série assim como uma longevidade.

> High Score

Longevidade	5
Jogabilidade	5
Gráficos	2
Som	2

Total **+3**

Em resumo



As 3 opções numa só compra.



Texturas da versão do *Tag 1* são muito baixas e comparadas com as do *Tag 2 Prologue* a diferença é abismal.

Alternativa

Ao *Tekken* nenhuma, mas existem outros jogos de luta, como *Street Fighter 4*.



Flatout 3: Chaos and Destruction

Sistema: PC | Ano: 2011

Por André Santos

Quando palavras como “caos” e “destruição” constam num título, fico sempre bastante nervoso e receoso. Se, por um lado, pode ser um jogo que retrate fielmente estas duas situações, o que normalmente até resulta em objectos memoráveis e inovadores... por outro pode representar o verdadeiro prenúncio para “o” desastre.

Infelizmente é mesmo nesta categoria que *FlatOut 3 Chaos and Destruction* se insere. Desconheço o que terá passado pela cabeça dos seus criadores... e da mesma forma não posso afirmar se, no processo de concepção do jogo, estariam ou não sob o efeito das mais pesadas drogas conhecidas (e ainda não inventadas), mas um ponto é certo... lá que parece, parece!

E é pena, até porque a série *FlatOut* apresenta grandes exemplares no passado, bem concebidos, com excelentes resultados ao nível dos efeitos de destruição (tanto do cenário como dos veículos) como na componente física, que, além de realista, era de encher o olho. A apresentação geral, os menus, modos

de jogo e funcionalidades genéricas como classes dos veículos, *nitro boost*, objectos destrutíveis e *stunts*, até comprovam que o passado afinal ainda continua bem presente, pois trata-se de uma evidente tentativa de se continuar “fiel” (que até me custa utilizar esta palavra) ao *franchising*. O problema é que os aspectos positivos muito rapidamente se extinguem... o que faz com que a partir daqui exista apenas um percurso digno de um “crash test dummie” com consequências caóticas e destrutivas (o que, lá está, vem comprovar a origem do título... tão inspirador!).

Graficamente é andar para trás entre oito a dez anos. Edifícios em 2D, objectos genéricos sem detalhe e com contornos pouco definidos, texturas com resoluções de fraca qualidade, imagem com um inexplicável e ridículo *blur* bem como luminosidades demasiadas vezes sobreexpostas. Todo o jogo é disfuncional e a geometria dos cenários não é excepção, pelo que não é estranho (mas deveria ser, note-se) que se encontrem objectos a pairar no



ar sem razão aparente. Isto não seria (tão) grave se ao menos a jogabilidade fosse um factor de inspiração... mas não! Esta é mesmo bem capaz de contribuir para um aumento no aparecimento de cabelos brancos e rugas nas mãos, de todo e qualquer jogador que “pegue” em *FlatOut 3*. As pistas são irreais, além de parecerem banhadas a uma substância... oleosa, tal é a dificuldade em manter certos carros controlados. Os cenários são invadidos por frequentes acontecimentos dignos do apocalipse, como meteoros, tornados e deslizamentos de terra, sem nunca serem propriamente contextualizados. Numa das pistas há inclusivamente um comboio (que desaparece tão rapidamente como aparece – sem se saber muito bem de onde) e no qual basta rasparmos para acontecer um “reset”. O aspecto visual é assim demasiado amador, a física além de inconstante é inconsistente e a IA é a verdadeira “porca em cima do parafuso”... pois é praticamente inexistente. O motor de impacto é imprevisível e é de esperar grandes danos com impactos pequenos, principalmente com carros mais fracos, que são pura e simplesmente desnecessários (e os quais aconselho evitar). Da mesma forma quando nos encontramos em corridas, por assim dizer, e embatemos noutros veículos os valores percentuais de danos causados são

diminutos, o que retira todo a satisfação em andarmos a bater uns nos outros, transformando-nos através de artes mágicas, tragicamente devo confessar, em condutores cumpridores (o que para um jogo que nos remete para cenas caóticas e plenas de destruição não é lá muito lógico). Já no modo “destruction derbies” os danos são consideráveis e aceitáveis. Isto acontece porque os veículos tendem a embater de frente e a velocidades estonteantes, o que, apesar de não ser muito verosímil, lá acaba por originar algum entretenimento. Os veículos possuem nomes estranhos e o desenho destes não é o mais cuidado ou trabalhado. Os níveis de *nitro* aumentam conforme o grau de destruição, seja de veículos ou objectos, mas infelizmente toda essa destruição oferece aumentos mínimos sendo que o único incremento considerável advém da passagem pelos *checkpoints*. Uma nova e interessante funcionalidade foi introduzida, “Supermove”, que dá ao carro poderes “indestrutíveis” durante alguns segundos, ou seja, o embate contra nós ou por nós originado irá provocar a aniquilação dos concorrentes. A componente sonora é igualmente e dolorosamente fraca. Aos veículos (e aos efeitos sonoros no geral) falta carisma bem como realismo e a música que sonoriza o jogo é demasiado





pesada, por vezes mesmo desagradável, obrigando à eliminação desta durante as corridas.

O modo *Multiplayer* poderia ser um pouco mais interessante mas a falta de jogadores *on-line* é reveladora do afastamento do público em geral. Os controlos sofrem de um ligeiro *delay*, o que faz com que as corridas sejam autênticos pesadelos de condução. E a verdade é que a grande maioria dos problemas passa também para este modo (ainda que as ofertas destes sejam bastante variadas é um facto) o que acaba por tornar ainda mais frustrante toda a experiência e jogabilidade.

No fim, percebe-se que *FlatOut 3 Chaos and Destruction* tinha intenções “perfeitas”, mas executadas de forma desastrosa. Por outro lado, é certo que não deixa de ser um jogo que ocasionalmente nos diverte... mas devido apenas ao facto de ser tão fraquinho. Melhor só mesmo o resumo disponível no site da *Steam* (que tanto promete) mas tão pouco oferece. A série merecia muito mais e melhor. Todavia, reforço e reafirmo, o título foi exemplarmente bem escolhido... caos e destruição é mesmo o que não falta para estas bandas.... Seguramente há melhores

opções no mercado.

Em resumo



O título; Variedade de modos; É ocasionalmente divertido... mas não pelas melhores razões!



Grafismo, jogabilidade, sonoridade. Muito aquém das expectativas.

Alternativas

Twisted Metal (PS3); Blood Drive.

> High Score

Longevidade	2
Jogabilidade	1
Gráficos	1
Som	1

Total

1



The Hidden Object Show Season II

Sistema: DS | Ano: 2011

Por André Santos

A premissa, bastante simplista por sinal, conta a história de um jogador participante num “concurso”, que, tal como o nome assim indica, tem como principal objectivo encontrar uma série de itens descritos, disponíveis em vários espaços cénicos, bastante desorganizados por sinal, e com imensos elementos à disposição, cumprindo os respectivos tempos-limite indicados.

A jogabilidade é a recorrente neste tipo de jogos e consiste na selecção dos vários objectos, a partir da *pen*, (usufruindo do potencial de interacção proveniente do seu *touchscreen*) até encontrarmos a totalidade dos itens. Em caso de maior complexidade, é também possível, caso o jogador bloqueie por alguma razão, (se bem que tal é raro acontecer até porque neste género de videojogos a dificuldade tende a não ser demasiado exigente), recorrermos a “pistas”. Estas podem ir sendo acumuladas, se para tal clicarmos num muito especial ponto de interrogação (também escondidos nos vários cenários) até a um máximo de cinco. Todavia, e após algum de tempo de jogabilidade, começa-se a identificar um certo comportamento padrão, com o

aparecimento de objectos nas extremidades do ecrã (não mostrando a totalidade do artigo), o que torna a sua identificação bastante intrincada ou dificilmente perceptível. Facto que, além de ser incrivelmente frustrante, é ainda agravado por imagens com uma certa falta de definição gráfica o que dificulta (e muito) a identificação de certos objectos, até porque há que ter em conta as dimensões dos respectivos ecrãs desta consola, que apesar de não serem diminutos, também não são propriamente generosos. Isto resulta num certo deambular, ilógico e pouco objectivo, pelo ecrã (clicando aqui e ali na esperança de encontrar o artigo específico).

O jogador é premiado a nível financeiro de acordo com a rapidez com que identificou todos os itens e de tantos em tantos níveis há direito a um prémio (desde batedeiras, rádios, telefones, televisores entre muitos outros e, sim, alguns são um tanto para o estranhos) que vão aumentando de qualidade e importância com o avançar do jogo. Os cenários são intercalados com níveis de bónus, onde é possível acumular dinheiro em quantidades consideráveis. Estes *rounds* começam com uma frequência de dois por cada nível, mas vão aumentando





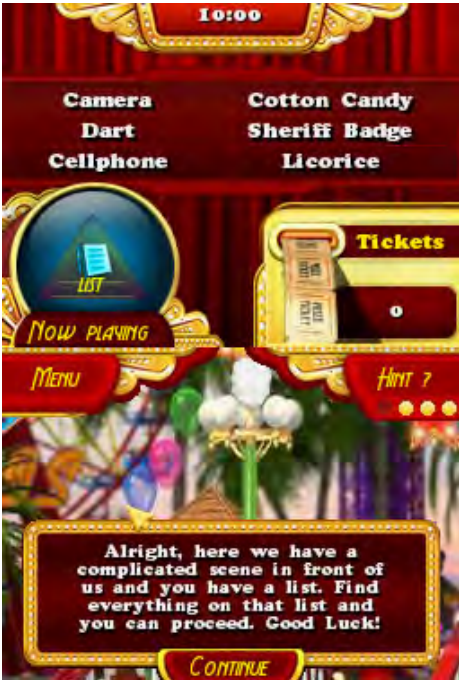
significativamente. Da mesma forma no início destes níveis há que colocar a “roda da sorte” a girar para sabermos qual dos dez mini-jogos disponíveis é que vamos ter que enfrentar. O formato e a jogabilidade destes é exactamente igual à do jogo em si e temos inicialmente acesso a três desafios. Os restantes vão sendo desbloqueados com o desenrolar do concurso. Entre os desafios mais apelativos podemos encontrar: “Enigmas”, onde nos são dadas pistas para identificarmos objectos (sendo que é um dos mais estimulantes e exigentes), “Silhuetas” para as quais nos são apresentados as formas e contornos de determinado item, para o identificarmos no cenário, e por fim “Encontra 10” para o qual temos que identificar 10 objectos de determinado tipo (como por exemplo, carros, livros ou artigos com vidro). Por outro lado, “Diferenças” falha na concepção e apresenta *bugs* de programação, visto que muitas das vezes a imagem não aceita o elemento por nós seleccionado (mesmo que tenhamos a certeza de que estamos a escolher o correcto), o que torna a experiência extremamente desmotivante. Por último, “Peças de Imagem” também não é totalmente eficaz, muito devido à semelhança de algumas partes que compõem o todo da figura, o que dificulta a colocação da respectiva peça na posição correcta.

Apesar de se tratar de um jogo com uma duração algo acima da média (podendo

mesmo ser considerada até bastante generosa), por outro lado, e muito devido à presença dos imensos níveis de bónus, facilmente *The Hidden Object Show Season II* se torna algo maçador e repetitivo. A repetição de cenários (apesar de os itens a encontrar serem diferentes) também acaba por ser fastidiosa. Mesmo assim estão seguramente garantidas, segundo a editora e por mim confirmado, para cima de quinze horas de entretenimento (dependendo, claro, da capacidade de cada um de detectar os itens perdidos).

Graficamente não é exigente e tem algumas falhas na composição de imagens, mas no geral também não é decepcionante. Sonoramente não é brilhante e frequentemente o melhor mesmo é baixar ou retirar o som à consola. A música é monocórdica e cansativa. Contudo, os efeitos sonoros são agradáveis, principalmente quando acertamos num objecto e somos calorosamente recompensados com um grande aplauso, ou com uma tremenda apupada quando não conseguimos identificar o item correctamente. Falta todavia um elemento narrador (como existe, aliás, disponível noutras plataformas) que poderia dinamizar um pouco mais o jogo e criar uma maior aproximação/ realismo ao tema do concurso.

No geral é um jogo agradável e que resulta nalgumas horas de bom divertimento. Tem os



seus defeitos é certo, mas no fim “*The Hidden Object Show Season II*” acaba por ser um jogo equilibrado e consistente.

Em resumo

+ Mini-desafios interessantes e estimulantes; Duração do jogo não muito habitual para este género.

- Alguns *bugs* gráficos e de interação; Algo maçador e repetitivo ao jogarmos muitas horas seguidas.

Alternativas

Hidden Mysteries Buckingham Palace;
Jewel Quest
Mysteries – Trail Of The Midnight Heart



> High Score

Longevidade	4
Jogabilidade	+3
Gráficos	3
Som	3

Total **3**



Jet Lane Racing

Sistema: PC/MAC | Ano: 2012

Por André Santos

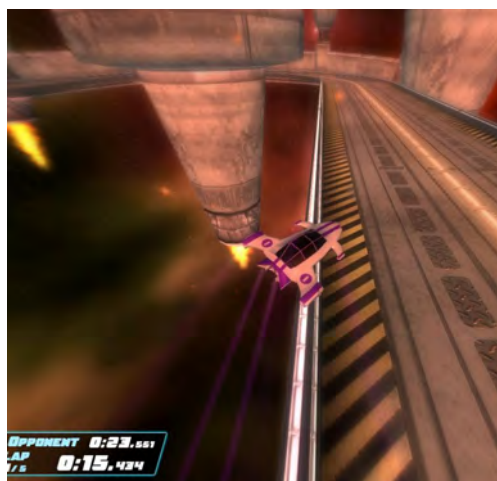
Há por vezes jogos realmente despretensiosos, que primam pela simplicidade e eficácia com que cativam e entusiasмам o jogador. *Jet Lane Racing* é seguramente um dos que se enquadra neste departamento, apesar de não deixar de aparentar um minimalismo poucas vezes visto nos videojogos.

Não vamos encontrar grandes argumentos, cenas explosivas ou até elementos técnicos capazes de nos deixar de boca aberta, até porque ocupa apenas uns míseros vinte e seis megabytes, mas percebemos, após alguns minutos de jogo, que este até tem uma certa piada, juntamente com alguns elementos viciantes que fazem com que facilmente nem se dê conta do passar do tempo. Com uma visualização tridimensional, retrata o mundo de corridas no espaço. O jogador recorre a potentes e aerodinâmicas aeronaves para percorrer várias galáxias e nas quais será verdadeiramente testado o nosso espírito de “jedi” e a aptidão para a condução deste tipo de veículos. O objectivo além de simples é intuitivo e

será líder aquele que conseguir fazer os melhores tempos.

A jogabilidade é bastante amigável e o controlo das naves também. Os comandos existentes são apenas os direccionais (a partir das setas), o “r” para repor a aeronave na pista quando por alguma razão dela saímos e o “esc” para acedermos ao menu principal. Apesar das poucas teclas, não será necessário grande tempo de habituação às mesmas pois rapidamente lhe apanhamos o jeito, visto que também não é propriamente exigente, principalmente nos primeiros níveis. A condução destas máquinas é agradável bem como os cenários à disposição. As pistas entusiasmam e estão muito bem conseguidas na componente visual. Da mesma forma são apelativas e exigentes, onde se pode esperar de tudo, desde *loopings* estonteantes, abismos intermináveis, túneis, rampas e curvas sinuosas. O jogador tem assim que bater o tempo feito pelo oponente (já pré-definido). Quanto maior for a diferença entre os dois maior importância terá a medalha atribuída que poderá ser de ouro, prata ou bronze. Assim, quando estamos a avançar mais lentamente que o adversário, podemos



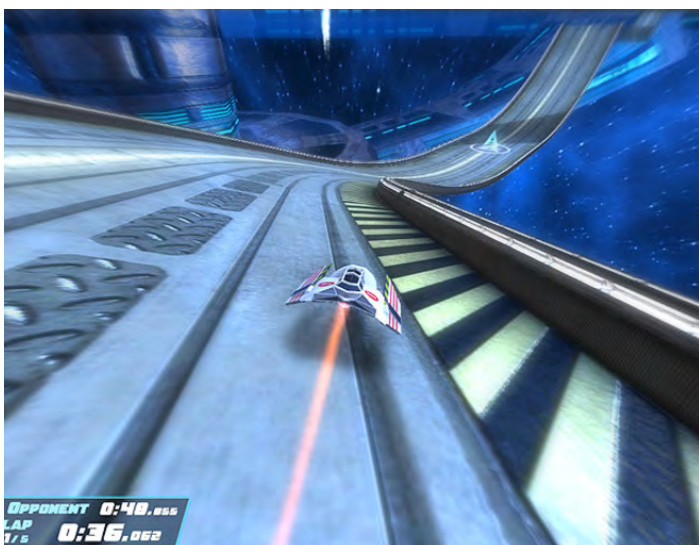


observar a imagem “fantasma” deste, sendo que pode ser muito útil “aprendermos” e seguirmos os movimentos bem como as técnicas adoptadas pelo nosso rival. O jogador dispõe de cinco voltas para tentar ser mais rápido do que o tempo indicado no canto inferior esquerdo. Durante as corridas também aparecem com frequência uns portais – em forma de triângulo – os quais podemos e devemos cruzar. Estes funcionam como aceleradores temporários, que aumentam consideravelmente a velocidade da nave. Quando existe impacto, saltam faíscas; todavia a nave não sofre qualquer tipo de dano e a performance desta mantém-se inalterada. Contudo tal não é muito aconselhável, visto que se perde imenso tempo a ganhar a velocidade máxima novamente.

Em *Jet Lane Racing* é possível criar até três perfis, totalmente independentes, sem haver sobreposição dos respectivos progressos de cada um. A evolução de jogo é feita a partir da conquista de objectivos, ou seja, no início apenas temos uma aeronave disponível bem como um nível de dificuldade, e todos os restantes elementos encontram-se bloqueados. As medalhas conquistadas permitem

o desbloqueio e o avançar do jogo, tanto a nível da dificuldade como da exigência. A dificuldade varia entre “Easy”, “Medium” e “Hard”, sendo que cada um deles conta com três percursos. Certas pistas são de facto um osso duro de roer, devido à eficácia dos adversários e à dificuldade que o jogador sente em bater os tempos definidos. Na totalidade existem nove circuitos sobre os quais o jogador terá que prestar provas. Não é muito é um facto, mas, para o tamanho do jogo, pedir mais seria um exagero.

Nas componentes mais técnicas, visualmente foi uma agradável surpresa. Os efeitos e a sensação tridimensional são bastante apurados e os efeitos visuais durante a corrida também estão muito bem conseguidos. Os cenários são amplamente coloridos, (algo psicadélicos até) mas, estranhamente, ou não, resultam e enquadram-se no contexto em que nos são apresentados. É a nível sonoro que existe a grande falha deste título. A selecção de opções nos menus é acompanhada com um irritante e estridente som que mal o ouvi me apeteceu retirar. Mesmo dentro das corridas a música prevalece sobre os efeitos sonoros, que além de diminutos são muito pouco trabalhados ou evoluídos. Para piorar não nos é



possível eliminar um deles, deixando apenas uma das duas opções, ou jogar com som (música) ou sem qualquer tipo de sonoridade. Em última análise, sugiro mesmo uma *playlist* criada pelo jogador e curtir as curvas e saltos intermináveis ao som da nossa própria banda sonora. Não ia à espera de um grande jogo mas a verdade é que também nada decepciona. Visualmente apelativo, com uma jogabilidade agradável e com gráficos acima da média para títulos “gratuitos”, temos seguramente umas quantas horas garantidas de diversão e entretenimento. Para ponto negativo teria apenas que indicar a componente sonora que é mesmo de muito mau gosto. Tirando isso, e para um jogo de tão reduzidas dimensões, Jet Lane Racing é uma opção bastante interessante para passar o tempo.

> High Score

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

Em resumo



: Jogabilidade;
Aspecto visual
tridimensional;
Simplicidade; Gratuito
e com apenas 26 Mb.

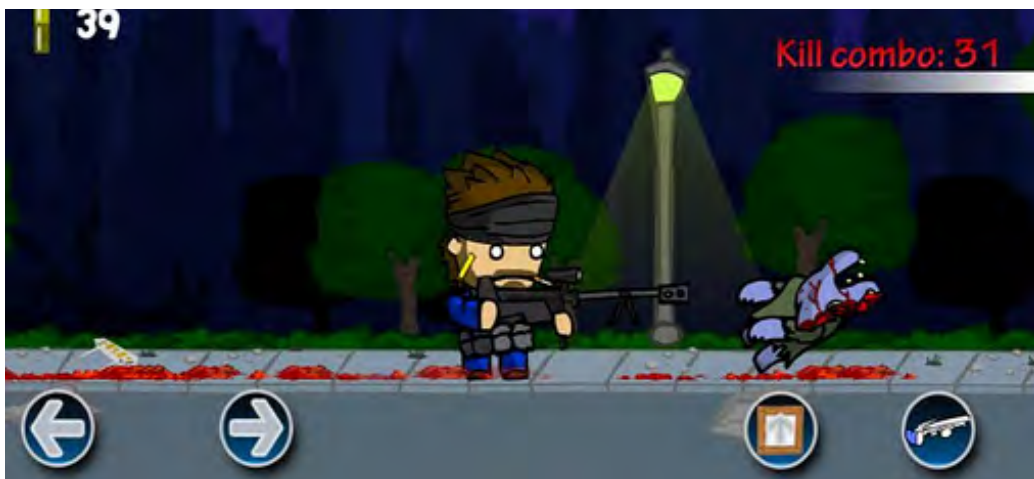


Sonoridade;
Dificuldade em certos
percursos.

A Zombie Survival

Sistema: Android | Ano: 2012

Por João Canelo



A *Zombie Survival*, criado pela *Licensed Games*, é um jogo que, tal como do seu engenhoso nome, pouco ou nada traz a um género que começa a ficar saturado de zombies.

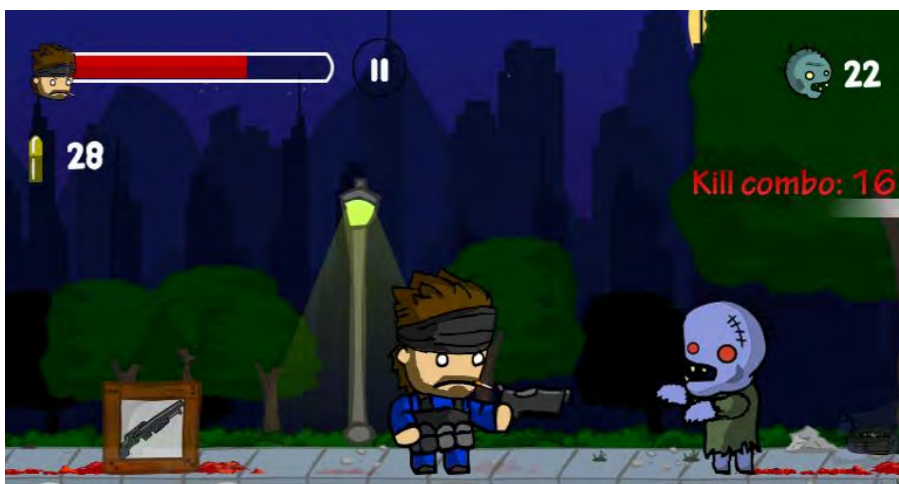
Mais simples que isto é difícil. Encarnando o papel de um polícia preso numa cidade repleta de zombies, temos de sobreviver ao ataque utilizando as mais variadas armas num ambiente de jogo em 2D. O número de inimigos é infundável, não separados por grupos (ou *waves*, como costumamos ver), e podem atacar-nos da esquerda e da direita, aumentando de número à medida que vamos avançando. Para contrabalançar, temos à nossa disposição as mais variadas armas, começando sempre com uma manchete, mas tendo a hipótese de recorrer a espingardas, pistolas, *snipers* e afins, tais como caixas com medicamentos para nos curarmos (que caem do céu).

Apesar de não estar à espera de um jogo complexo, *Zombie Survival* surge como cansativo e repetitivo. Usamos sempre o mesmo personagem, no mesmo cenário, a lutar contra os mesmos três tipos de zombies e sem grande variedade de armas. É um jogo que muito rapidamente apresenta tudo o que tem e nos deixa sem grandes opções. Contudo, não lhe posso tirar o mérito de ser divertido numa primeira fase, mas é muito pouco, existindo uma falta de imaginação enorme

da parte dos criadores. Temos sempre acesso a uma lista de *achievements* que poderá aumentar tanto a nossa atenção como o valor do jogo, e devo admitir que o torna um pouco mais apelativo. Juntando isso ao facto dos controlos não serem os melhores, especialmente em momentos mais complicados, e contando com alguns bugs, como caixas que ficam presas no ar e os efeitos sonoros desaparecerem por completo, é difícil recomendá-lo num mercado repleto de outros jogos, mesmo que gratuito.

O que me chateia é que eu já joguei este jogo, numa versão bastante superior que infelizmente não se encontra disponível para Android. *Zombocalypse*, criado por *IronZilla* (para a *Armor Games*), é um jogo mais completo, contendo um sistema de evolução por níveis, desbloqueáveis, mais armas e *killstreaks*, *achievements* e controlos mais equilibrados. *A Zombie Survival* é o mesmo jogo, só que cortado, uma mera sombra daquilo que poderia ser. Apesar de começar divertido, é cansativo e pouco atraente. Não sei se não passa de uma versão criada por uma equipa paralela ou até copiada, mas ao menos tinham-se dado ao trabalho de usar tudo o que torna *Zombocalypse* tão viciante e divertido.

Para concluir, este jogo não merece o vosso tempo. Num género tão saturado



como este, de sobrevivência, não se consegue destacar. Claro que podemos sempre pensar que, tendo em conta a plataforma, não podemos pedir muito, mas estaríamos errados. É apenas um jogo que poderia ter sido muito mais do que é, perdido entre muitos outros jogos gratuitos. Juguem *Zombocalypse* e esqueçam este jogo.

Em resumo



Visuais interessantes, adoro o facto de anunciarem todas as armas que apanhamos.



Repetitivo, pouco original.

Alternativas

Zombocalypse:

<http://www.rockpapershotels.com/postal/view/079780>

> High Score

Longevidade	2
Jogabilidade	2
Gráficos	3
Som	2

Total

2

Disruptor

Sistema: PS1 | Ano: 1996

Por *Sílvia Farinha*



“Think fast, shoot fast, and kick ass”. É esta a frase que nos é dita no início do jogo e que dá assim o mote para esta história.

Disruptor foi o primeiro jogo desenvolvido pela *Insomniac Games*, que posteriormente desenvolveu êxitos como *Spyro the Dragon*, *Ratchet & Clank* e, num género mais semelhante, a série *Resistance*. Foi lançado em Dezembro de 1996 e foi bem recebido pelo público em geral, mas sobretudo pelos amantes de *Doom*, devido às suas semelhanças com este jogo.

Damos vida a Jack Curtis, um soldado recentemente chegado aos LightStormers, uma organização militar com o objectivo de combater os inimigos da Aliança da Terra, em missões que se desenrolam entre Marte e as várias estações espaciais espalhadas pelo Universo, cujo transporte é feito através de uma máquina de teletransporte. É este ambiente futurista que nos espera assim que entramos no mundo virtual de *Disruptor*. Uma das principais características deste *first-person-shooter*, que o distinguiu dos restantes e que salta à vista desde logo, são as pequenas cenas com actores reais que antecedem cada nível, criam uma narrativa fluída que vai além da história que cada missão nos conta. Ao longo de 13 níveis em ambientes interiores e exteriores sempre diferentes, enfrentamos 20 tipos de inimigos. Bolas de espinhos e robôs com serras eléctricas, passando por uma espécie de moscas assassinas e ratos mutantes, constituem a variada parafernália de inimigos que não

hesitam em atacar-nos ao mínimo movimento. Dizer que muitos dos níveis são um verdadeiro desafio não é realmente um exagero, pois em *Disruptor* temos de tudo. Desde níveis em contra-relógio, a pesadelos que se passam no interior da nossa mente e que contribuem para um ambiente verdadeiramente alucinante que muita das vezes põe à prova a velocidade dos nossos dedos para responder aos ataques mortíferos dos nossos inimigos. É igualmente obrigatório referir que a opção mapa torna-se uma mais-valia à qual nos primeiros níveis não damos grande valor mas que posteriormente se torna fundamental. Os controlos resumem-se ao básico, e no entanto são o suficiente para nos entreter durante horas a fio. As únicas opções de que dispomos são saltar, disparar, abrir e uma outra opção que nos permite utilizar uma espécie de arma psicológica que é também uma das particularidades de *Disruptor*. Esta opção permite-nos que, juntamente com o nosso arsenal de armas, utilizemos a nossa mente para dar choques eléctricos aos inimigos ou simplesmente para aumentarmos a nossa vida, enumerando apenas algumas das opções. Relativamente ao armamento, este é muito variado e encontramos armas que vão desde as mais normais, a estranhas armas alienígenas que cumprem completamente a sua função. Outro aspecto que em muito ajuda ao ambiente que nos envolve é a banda sonora que em todos os níveis é diferente e apresenta sempre características futuristas que trazem algum suspense ao



jogo. E não posso deixar de mencionar os efeitos sonoros que são realmente um deleite. Podemos apreciar desde o som subtil dos nossos passos ao efeito que a nossa arma tem quando atinge os nossos inimigos e estes caem no chão.

Disruptor dá-nos sem qualquer dúvida a totalidade da experiência de um FPS que apresenta bons gráficos, boa jogabilidade e é capaz de proporcionar várias horas de entretenimento. É um caso onde a simplicidade foi de facto a fórmula vencedora.

Em resumo



Controlos intuitivos e gráficos muito bons.



Jogo de certa forma curto, apesar dos seus 13 níveis.

> High Score

Longevidade	3
Jogabilidade	4
Gráficos	+4
Som	4

Total

4

Flashback

Sistema: Mega Drive | Ano: 1993

Por **Gonçalo Neto**



Na longínqua Lisboa de 1992 vi, em casa de um vizinho, uma das poucas pessoas que conhecia com computador, um jogo como nunca antes tinha visto.

Tinha um personagem humano, ruivo, que era transportado para outro mundo e acordava dentro de água. O jogador tinha de nadar rapidamente para cima, numa busca desesperada por ar, para evitar morrer puxado por uma criatura tentacular nos primeiros 10 segundos de jogo. Quando chegava à superfície, deparava-se com uma paisagem alienígena e uma criatura ao fundo. Este jogo chamava-se *Another World*.

Another World foi o resultado do esforço de um (1) homem só, um francês chamado Eric Chahi. Aperfeiçoando uma técnica conhecida como "rotoscoping", Chahi pegou no trabalho de outro francês, Jordan Mechner, e deu-lhe ambientes novos, movimentos novos... e uma história nova. O *Prince of Persia* de Mechner tinha feito enorme sucesso nos computadores do final dos anos 80. Em Portugal, o culto dos jogos de computador estava em grande crescimento, o número de utilizadores de ZX Spectrum era bastante expressivo e o Amiga, uma máquina

superior ao Spectrum que também tinha bastantes fãs, rapidamente transformou o *Prince of Persia* num caso sério de adultos a jogar computador.

Gradualmente, os jogos foram adquirindo um carácter mais complexo, dentro das parcas possibilidades gráficas de que dispunham, e os criadores de jogos foram almejando criar verdadeiras narrativas digitais, a síntese perfeita de jogabilidade com direcção artística. Pretendiam alcançar um patamar de qualidade semelhante ao do cinema. Os jogos queriam-se mais e mais "cinemáticos". O "rotoscoping" fazia com que fosse possível identificarmos o avatar do jogador não como um símbolo, mas como uma pessoa. Os movimentos não eram os de uma mascote qualquer, com uma física arbitrária, mas sim o de uma pessoa que se movimenta pelo terreno de jogo de forma "real".

Criou-se um novo género, o "cinematic platformer". Jogos com um lado visual marcante, com o foco na história e no modo realista como controlamos o personagem. Com *Another World* o mundo acordou para a possibilidade de os

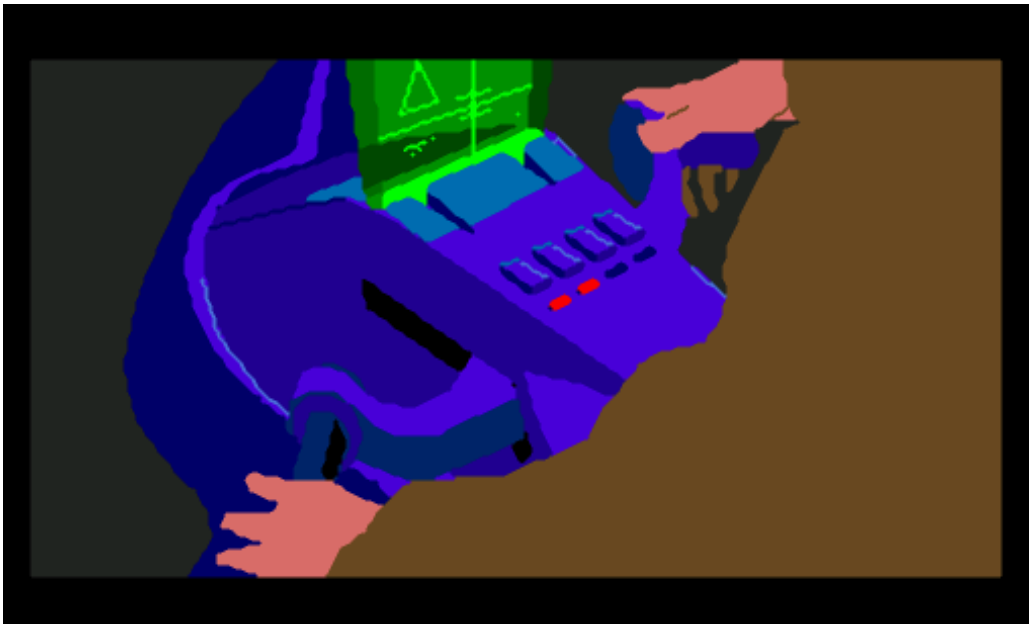
jogos de computador poderem vir a ser considerados como "Arte", algo muito pouco comum até então, e polémico ainda hoje. Mas por muito bom que fosse este jogo, não prepara realmente para a insanidade que é *Flashback*.

Flashback, publicado originalmente em 1992 para *Amiga* e adaptado a várias outras plataformas, nomeadamente a *Mega Drive* em 1993, foi desenvolvido por Paul Cuisset na mesma empresa que empregava Eric Chahi, a *Delphine Software*, considerada pioneira neste estilo de jogo inovador. Os "cinematic platformers" pareciam apontar para uma nova direcção e novos padrões de qualidade para a indústria de jogos de vídeo, ao ponto de uma certa *Blizzard Entertainment*, antes dos seus anos de glória, ter tentado a sua sorte com *Blackthorne* para a *Super Nintendo*. Uma editora de culto, a *Delphine Software* viria infelizmente a desaparecer em 2004.

Flashback bebia das águas que afogavam o personagem de *Another World* no princípio daquele jogo, para apresentar uma epopeia galáctica carregada de homenagens ao melhor Sci-Fi de Hollywood. Conrad, o personagem do jogo, é perseguido por soldados a bordo de uma nave espacial e, ao tentar escapar dos seus captos a bordo de uma mota voadora, despenha-se num planeta desconhecido. Acordamos na selva, e rapidamente percebemos que não

temos qualquer memória de quem somos. Rapidamente encontramos um "holocubo" com uma mensagem gravada pelo próprio Conrad a informar-nos de que temos de ir ao encontro de um amigo na cidade de New Washington. Em 2 minutos de introdução de jogo, já vimos *Star Wars*, *Predator*, e *Total Recall*. Os próximos 180 levar-nos-ão a mais *Total Recall*, a *Blade Runner*, a *They Live* de John Carpenter e a *The Running Man*. O enredo leva-nos numa viagem por um mundo futurista onde há "replicants" escondidos entre a população, e acabaremos o jogo a combater o inimigo no seu próprio planeta. O objectivo do jogo é encaminhar Conrad através de um conjunto de ecrãs estáticos (não há "scrolling", ao contrário da maioria dos jogos de plataformas). Tal aumenta o sentimento de progressão, adiciona um elemento de estratégia e imprevisibilidade e provoca no jogador uma ansiedade não muito distante do que *Resident Evil* e o movimento *Survival Horror* viriam a aperfeiçoar mais tarde – até surgirem os inevitáveis confrontos com inimigos, ou puzzles relacionados na sua maioria com a procura e utilização de itens nos sítios certos. O jogo é composto por 7 níveis, assimétricos na sua duração. O 2.º nível de jogo apresenta-nos algo que até então não tinha sido muito explorado no mundo dos jogos de computador: missões dentro da





mesma área de jogo. Conrad tem de completar uma série de tarefas que o obrigam a percorrer a cidade através da rede de metro, para conseguir dinheiro para comprar uma passagem de volta a casa. Escusado será dizer que esta complexidade no design de jogo era quase inédita para um jogo de *Mega Drive*. A jogabilidade é fluída e sentimos realmente que controlamos Conrad. *Flashback* foi um dos primeiros jogos que envolvia plataformas, combate com armas, conversação e inventário com objectos para usar. O esquema de controlo é simples, e eficaz. Temos um botão para praticamente tudo: andar, correr, saltar e disparar, um botão para usar o item seleccionado no inventário, e um botão para sacar ou guardar a arma. Este esquema de controlo é intuitivo e responde às mil maravilhas, fazendo deste jogo um exercício de precisão, sem que a jogabilidade fique aborrecida. A duração de jogo

poderá não ser muito grande, mas é mesmo assim maior do que a de *Another World*, cuja brevidade tinha sido apontada como um dos seus maiores defeitos. Contudo, a verdadeira longevidade de *Flashback* fica patente quando, 20 anos mais tarde, é possível voltarmos a jogá-lo sem termos a sensação de que algo se perdeu pelo caminho. *Flashback* foi o *Mass Effect* de 1992, e é ainda hoje o jogo de computador francês mais vendido de sempre.

> High Score

Longevidade	4
Jogabilidade	5
Gráficos	5
Som	5

Total 5

Em resumo

+ A interactividade; Elevados valores de produção; Inovação ao nível da integração da história com a jogabilidade.

- A curta duração da aventura. Alguma repetição de inimigos. Ter dado origem a uma sequência miserável: "Fade To Black".

Alternativas

Another World;
Blackthorne;
Bermuda Syndrome;
Heart of Darkness;
Oddworld: Abe's Oddysee.



Populous

Sistema: Mega Drive | Ano: 1989

Por Jorge Fernandes

Na história dos videogames existem sempre alguns títulos marcantes, que ficarão para sempre na nossa memória por serem inovadores e por inspirarem as gerações futuras.

Populous foi um desses jogos, trazendo pela primeira vez para a ribalta o génio de Peter Molyneux (designer de jogos como *Fable* e *Black & White*) e dando origem a um género de jogo inédito, os intitulados “God Games”.

Desenvolvido e lançado em 1989 pela agora extinta *Bullfrog* (e que grandes saudades nos deixou), *Populous* coloca-nos num papel de um Deus que tem que orientar os seus súbditos de forma a eles prosperarem no mundo, construindo aldeamentos e castelos. Todavia, da mesma forma que nós influenciámos a civilização Humana, uma divindade maligna também faz conhecida a sua vontade, influenciando negativamente outra civilização que está disposta a lutar pelo seu Deus e a eliminar todos os não crentes.

Embora o conceito de jogo tenha sido bastante inovador para a altura, a

mecânica de jogo até era bastante simples, ou pelo menos em teoria, pois o interface abismal implementado pelo jogo elevou-o a um dos jogos mais complexos de aprender de sempre, sendo que poucos foram capazes de o suportar tempo suficiente para descobrir como jogar *Populous*. Para acentuar ainda mais este tema, o próprio interface e a maneira de interagir com ele variam bastante entre cada versão do jogo, sendo a versão da *Super Nintendo* especialmente atroz.

No início do jogo temos ao nosso dispor um certo número de habitantes e, de forma a fomentarmos a sua evolução e disseminação, temos que usar os nossos poderes divinos e nivelar a terra para os ajudar a construir as suas casas. Consoante o tamanho do terreno nivelado à volta da habitação inicial, ela pode evoluir até se transformar num castelo e, como esperado, à medida que a casa evoluir, traz consigo um maior número de habitantes. Enquanto os habitantes estão nas suas casas aumentam o



nosso poder divino, conceito similar a mana, o qual desbloqueia certas habilidades divinas, consoante o total armazenado, sendo a grande parte delas catástrofes naturais como cheias ou vulcões.

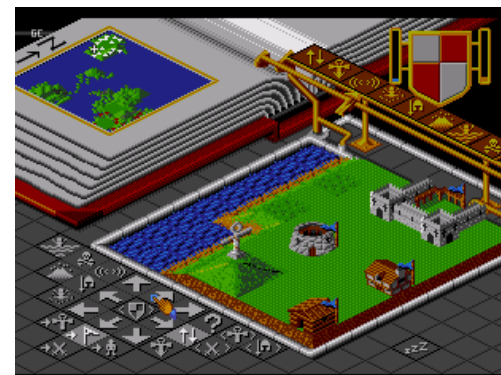
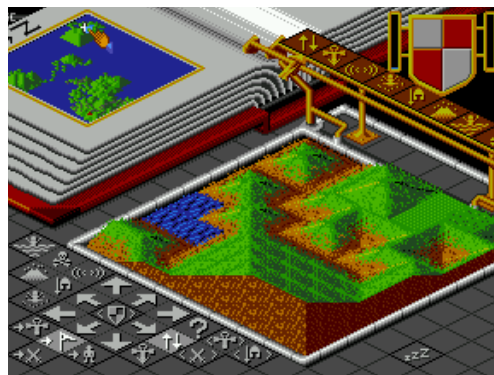
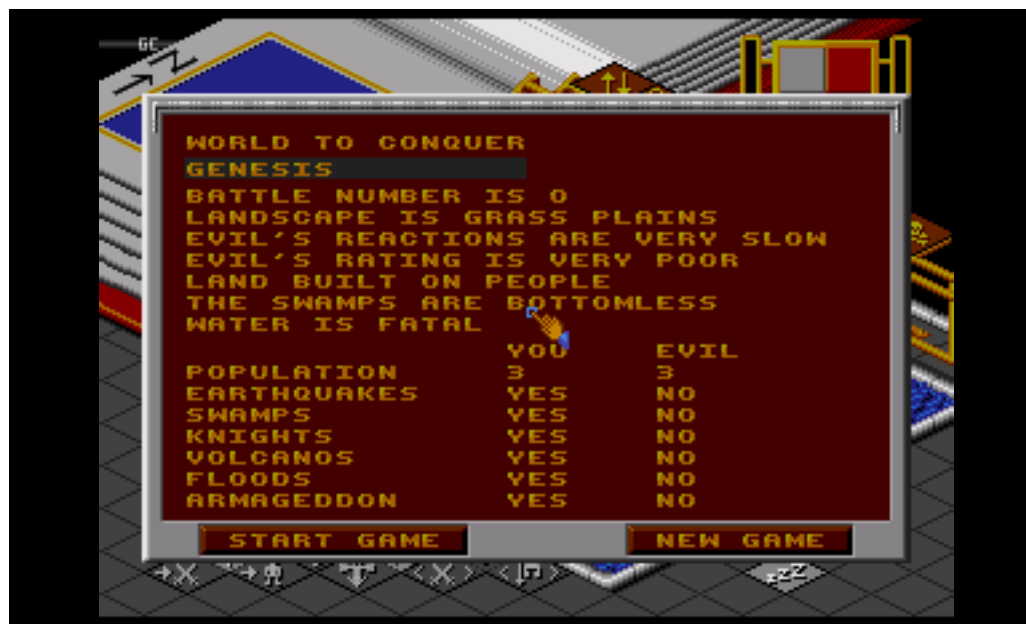
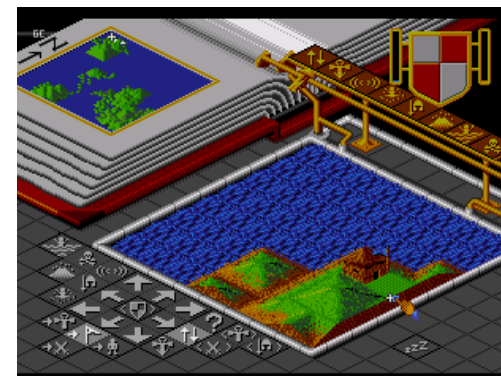
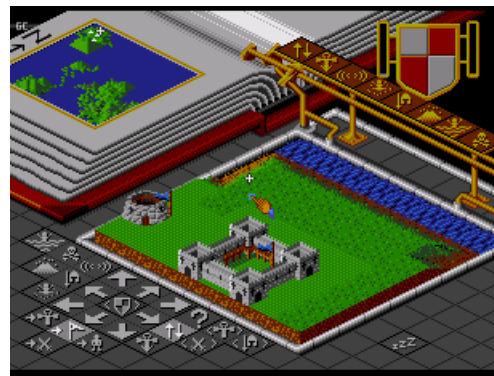
Com o crescimento dos nossos seguidores, o confronto com os seguidores da divindade maligna é inevitável, e traduz-se em lutas que podem destruir/ocupar casas e na morte de qualquer um dos seguidores. De forma a desnivelar a balança nestes confrontos é possível transformar um dos nossos habitantes numa espécie de herói, o qual lutará ferozmente pela nossa causa.

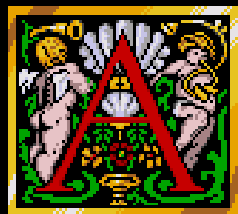
De uma forma sucinta o jogo divide-se em sequências de nivelações de terreno, guerrilhas, uso de poderes divinos para sabotar o progresso do nosso adversário e remediar os resultados destrutivos desses mesmos poderes quando usados pelo nosso rival.

A questão principal neste jogo é como se realizam este tipo de acções, uma vez que o primeiro contacto que temos com o jogo resume-se a vermos um ecrã onde metade são botões com ícones que pouco nos dizem, e a outra metade dois mapas distintos. Outra coisa que não nos ajuda é a falta de tutoriais ou a incorporação de tutoriais confusos (dependendo da versão que jogarem), que em nada nos ajudam

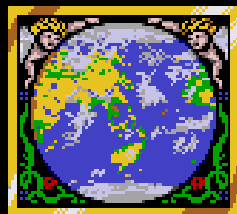
nesta tarefa árdua de aprender a jogar *Populous*. O próprio manual era complexo e, embora fosse a base que treinou grandes jogadores, poucos foram também os que não o colocaram imediatamente de lado.

Roçando o essencial, o mapa maior é onde vamos passar a maior parte do nosso tempo, nivelando o terreno de forma à nossa civilização evoluir, algo que até é relativamente fácil visto ser a opção que está escolhida por defeito – embora seja capaz de nos enfurecer quando os controlos não respondem da melhor maneira e nos estraga o nivelamento pelo qual tanto trabalhamos. O mini-mapa fornece-nos uma informação mais abrangente de como a nossa civilização e a dos nosso adversário estão distribuídas pelo mundo, e permite-nos viajar rapidamente entre localizações. À medida que vamos poupando mana vemos um ponteiro a mudar de posição, indicando-nos que desbloqueámos novos poderes divinos, pelo que podemos agora aceder aos ícones referidos anteriormente e libertar os nossos poderes perante o mundo. Contudo, sempre com grande atenção a onde está colocado o nosso ponteiro no mapa, ou lá libertamos um vulcão no meio da nossa cidade. E como descobrimos os efeitos de cada habilidade? Bem, alguns ícones ainda dão a entender

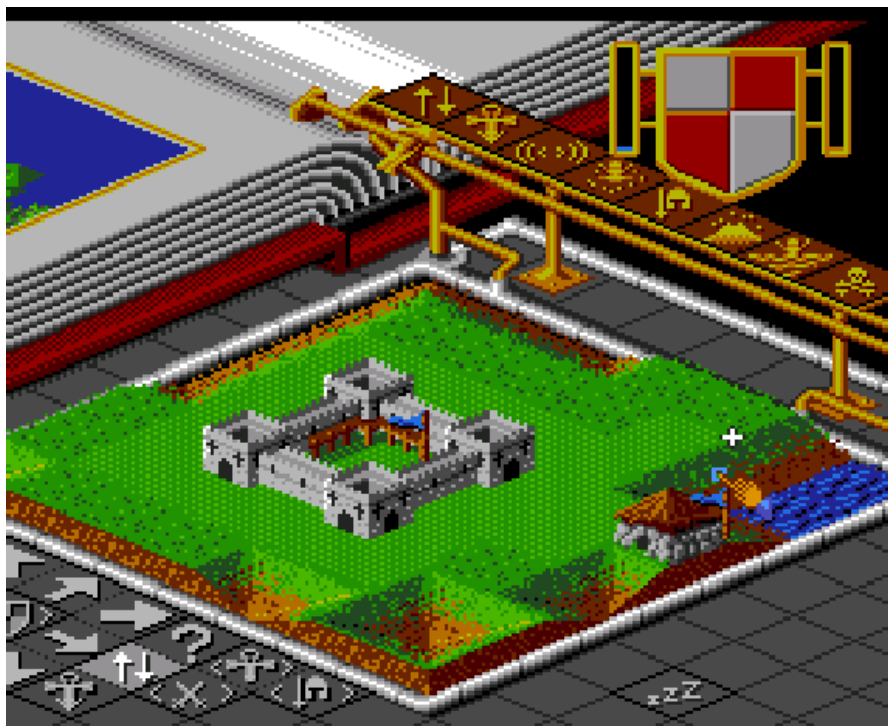




As a Divine Being...
you have a group of
followers from whom you
derive your power.
The more followers you have
and the greater their achievements,
the more power you wield.



Unfortunately, there is
another group of people who
follow a different deity.



minimamente o que iremos fazer, mas o nosso melhor amigo a aprender como jogar *Populous* é mesmo a tentativa e erro... e esperar ter paciência para não o colocar na prateleira.

Em termos de som o jogo é uma nulidade, uma completa decepção e que nunca me permitiu compreender como foi possível o jogo ter recebido tantas notas perfeitas pela crítica na altura em que foi lançado, pois, mesmo ignorando tudo referente ao interface e achando que o som é uma componente menor deste género de jogo, uma nota perfeita é na minha opinião inexplicável. A própria parte gráfica está aquém das potencialidades da altura, embora dê destaque a algumas animações bem conseguidas.

Populous foi o nascimento de um género que nos trouxe grandes jogos como *Dungeon Keeper* e *Black & White*, mas peca pelo pobre trabalho sonoro e pela complexidade introduzida pelos seus controlos, tornando-o um jogo muito pouco acessível. O meu conselho pessoal é que quem queira visitar o melhor que o jogo tem, ou seja, as suas ideias inovadoras para a altura, que o faça na versão disponível para a *Nintendo*

DS, que apresenta um bom tutorial e um interface com maior usabilidade graças em grande parte ao *stylus* da *DS*.

Em resumo



Criação do género
"God Game".



Interface e controlos
muito confusos,
Componente sonora
praticamente
inexistente.

Alternativas

ActRaiser, *Dungeon
Keeper*, *Black &
White*.

> High Score

Longevidade	2
Jogabilidade	2
Gráficos	2
Som	1

Total

2



Duck Hunt

Sistema: NES | Ano: 1987

Por Luís Filipe Teixeira

Wii Sports trouxe novos jogadores ao mundo dos videojogos. Os nossos próprios pais (para não falar dos avós) começaram-nos a derrotar no *Wii Tennis* utilizando os comandos super revolucionários da *Wii*. A *Wii* move pessoas, diz-se. Mas a verdade é que já tudo isso acontecia na *NES* com *Duck Hunt*.

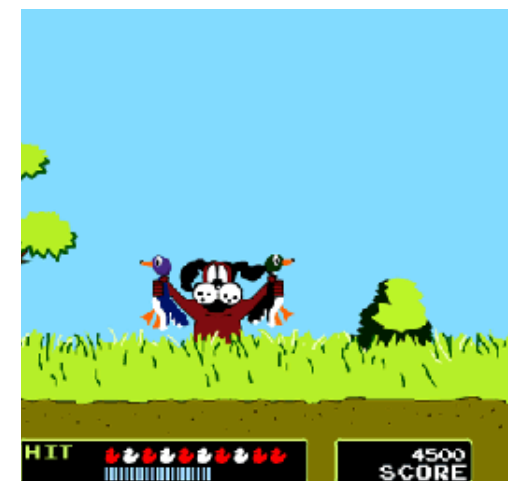
Existem aqui semelhanças entre ambos os jogos: o comando e a jogabilidade. Quais foram os pais que não pegaram (e se viciaram) numa pistola em 1984 (1987 na Europa) e tentaram matar uns tantos patos aqui e ali, deixando-nos a nós a olhar para a televisão? Esperem... Matar patos com uma pistola? Bem, porque não começar do início?

O objectivo em *Duck Hunt* é mesmo o de acertar nos patos que vão voando em ziguezague pelo cenário todo. A particularidade vem no facto de usarmos uma pistola *Lightgun* (ou *NES Zapper*) em vez do comando tradicional. Apontamos a pistola à televisão, puxamos o gatilho e esperamos que tenhamos acertado no alvo. Existem 3 modos diferentes: *One Duck* – temos de acertar apenas num pato de cada vez; *Two Ducks* – aqui já levamos

com dois patos (ou melhor, eles é que levam connosco) ; *Clay Shooting* – este modo substitui os patos por discos e é o mais difícil devido à trajectória e dimensão dos mesmos. Infelizmente a variedade acaba aqui. A única diferença entre um nível e o próximo é a velocidade com que os patos voam e a trajectória deles. Depois de terminado o nível 99 voltamos ao 1.

Não esquecer também (algo que passa ao lado a muita gente por falta de indicação) que existe a opção multijogador, passando o segundo jogador a controlar os patos através do comando normal.

Este é o típico jogo para passar o tempo, pois para além de ser bastante repetitivo, não requer qualquer esforço mental. Seria óptimo para relaxar. Sim, leram bem: seria. Não estivéssemos acompanhados do nosso melhor amigo, o cão. Esse é quem apanha os patos depois terem caído ao chão, mas é também quem se ri de nós sempre que deixamos fugir um deles. Riso esse que é irritante, riso esse que é sádico,... Escusado será dizer que muitos (e atrevo-me a dizer, todos) que jogaram *Duck Hunt* já o tentaram matar, mas nenhum deles com sucesso. E as vezes que





aproximamos a pistola ao ecrã chegando a haver contacto entre ambos os objectos, sabendo que iria ser impossível falhá-lo e mesmo assim... Se existem cães imortais, este é um deles. Este personagem ganhou uma enorme fama (talvez mais do que o próprio jogo) entre nós *nerds* e *geeks*, sendo inúmeros os vídeos a circular pela internet a gozarem com ele. Visualmente falando, *Duck Hunt* é um jogo com cores bastante fortes. O azul do céu contrasta na perfeição com o verde do relvado, preto e branco dos patos ou até o castanho do...cão. Tudo muito simples, mas ao mesmo tempo estimulante. Infelizmente só nos foi oferecido um único cenário para os 99 níveis, o que demonstra alguma despreocupação da parte dos criadores do jogo.

No que toca à parte sonora, essa sua mesma simplicidade já não joga tanto a favor. Sim, existe música, mas apenas durante os menus e nas sequências de intervalo, tornando o jogo algo monótono. No entanto, o som dos patos e o da pistola merece alguns aplausos pois é recriado na perfeição. Também já deu para perceber que o mais marcante continua a ser o do...você sabem quem.

Simples e repetitivo são as palavras-chave de *Duck Hunt*. Não deixa de ser

um divertimento para quem não está com paciência para a complexidade dos *RPG's* ou jogos de aventura.

Em resumo



Visualmente estimulante; jogabilidade divertida.



Repetitivo; um único cenário.

Alternativa

Wild Gunman (NES),
Link's Crossbow Training (Wii)

> High Score

Longevidade	3
Jogabilidade	+3
Gráficos	4
Som	+2

Total

3



TOMB RAIDER

Sistemas: Ps1 & PS2 | Ano: 1996 & 2007
 Por Margarida Cunha

VS TOMB RAIDER ANNIVERSARY



Lembro-me de, em miúda, encontrando-me a ver o Templo dos Jogos, ter deparado com uma preview de um jogo estilo Indiana Jones, protagonizado... por uma mulher.

Mal sabia que, uma vez pondo as mãos no jogo, me tornaria fã daquele que viria a ser um dos franchises mais bem sucedidos na história dos videojogos. Lara Croft, além de protagonizar jogos, filmes e muitas fantasias masculinas, chegou inclusive a dar o nome a um traçado na cidade de Derby, Inglaterra, o Lara Croft Way.

Mas tudo começou em 1996, quando a *Core Design* lançou o primeiro capítulo da saga – que podia ser

jogada na *Sega Saturn*, na *Playstation* e no *PC*. A nossa arqueóloga é contratada pela empresária Jacqueline Natla, dona das *Natla Technologies*, para recuperar um artefacto misterioso, chamado Scion. No entanto, após cumprida a missão que a levou às montanhas do Peru, Lara sofre uma tentativa de homicídio por um dos homens ao serviço de Natla. Conseguindo escapar, a aventureira segue-lhe o rasto e acaba por descobrir que o objecto que encontrou é apenas uma parte de um todo e que Jacqueline havia contratado outro arqueólogo para encontrar outra peça. O plot continua a desenrolar-se, com os seus twists a levarem-nos a sítios recheados de história, como Grécia ou Egipto. Esse é,

aliás, um dos pontos mais apelativos do jogo: a diversidade de paisagens que se cruzam com referências históricas. Em 1996, não haveria muitos jogos em que pudéssemos encontrar-nos no meio de um coliseu grego ou subir até à mão de Midas. Locais distintos que nos colocarão no caminho inimigos como morcegos, lobos, humanos e até mutantes. Para a posteridade fica também o famoso T-Rex que Lara encontra na sua expedição no Peru. Mas nem tudo se alimenta apenas de combate. Tratando-se de um título que coloca a tónica na aventura e na exploração, *Tomb Raider* é célebre pelos seus múltiplos puzzles. Quebra-cabeças que nos levarão a procurar chaves, alavancas, portas,



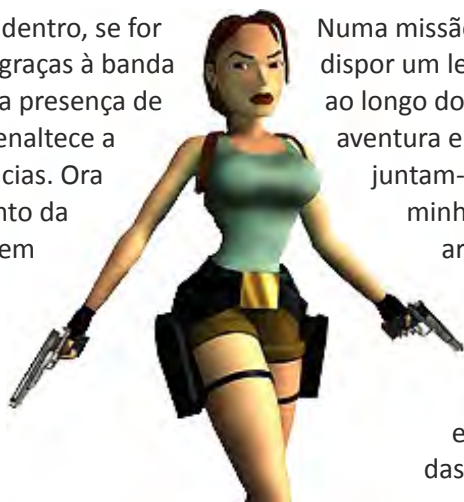
TOMB RAIDER

Sistemas: Ps1 & PS2 | Ano: 1996 & 2007
Por Margarida Cunha

VS TOMB RAIDER ANNIVERSARY



não só em terra, mas também mar adentro, se for preciso. O clima adensa-se também graças à banda sonora. Com um toque orquestral e a presença de coros em faixas sem letra, a música enaltece a intensidade e a riqueza das experiências. Ora nos realça a grandeza que é estar junto da Grande Pirâmide, ora nos mergulha em suspense e nos coloca na defensiva. Uma das faixas que tocava sempre em situações perigosas e inimigos complicados era de tal modo poderosa que me deixava em pânico só de a ouvir.



Numa missão de risco considerável, temos ao nosso dispor um leque de armas que vão sendo colecionadas ao longo do jogo – às pistolas com que iniciamos a aventura e que dispõem de munições ilimitadas, juntam-se um par de *Magnums*, uma *shotgun* e, as minhas favoritas, as *Uzis*. Para além do armamento e de itens que vão sendo necessários em cada nível, dispomos de dois tipos de estojos médicos: o *Small* e o *Large Medi Pack*. O primeiro permite-nos recuperar 50% da nossa energia, enquanto o último restabelece a totalidade das forças. Mas, se tudo isto for de mais,

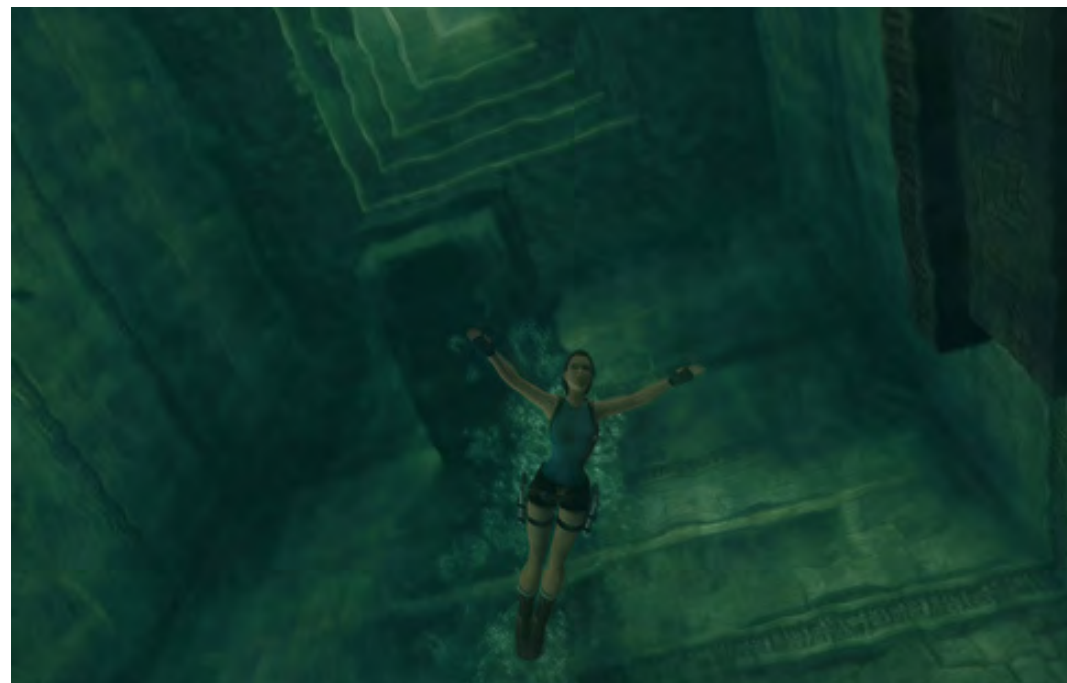
jogadores com um espírito aventureiro pouco apurado poderão começar a treinar na mansão Croft. É o sítio ideal para a familiarização com os controlos, que vão desde andar a correr, passando por passos laterais, saltos, cambalhotas e o famoso pino. A combinação de todos estes ingredientes foi a assinatura que viria a estar presente nas várias sequelas da saga e que, em 2007, motivou o lançamento de *Tomb Raider Anniversary* para a PS2, PC, Wii, Xbox 360 e PSP – uma espécie de prenda de aniversário que celebrava sensivelmente 10 anos de Lara Croft. Tratando-se de um remake do primeiro jogo, não é exactamente uma adaptação fiel, uma vez que trouxe inovações ao nível



TOMB RAIDER

Sistemas: Ps1 & PS2 | Ano: 1996 & 2007
 Por Margarida Cunha

VS TOMB RAIDER ANNIVERSARY



gráfico, de controlos e até um rumo um pouco diferente na história – de resto, a própria história da saga conhecia ventos de mudança, passando o desenvolvimento dos jogos para a *Crystal Dynamics*, em vez da *Core Design*. Embora, na generalidade, os nomes dos níveis se mantenham, as paisagens e os elementos gráficos sofreram alterações muito positivas. A começar pela própria Lara, muito mais humana, curvilínea e com um aspecto muito menos pixelizado. No que concerne aos cenários, a natureza é recriada de forma muito mais fiel. Mesmo em cenários interiores, o nível de detalhe é muito apurado, notando-se nitidamente imagens no chão, objectos aqui e ali, pedras e pisos de diferentes

texturas, paus, etc. Mas porque este jogo é uma experiência de aventura e exploração, é nestas componentes que as melhorias se fazem sentir. Temos agora a possibilidade de agarrar e balançarmo-nos em cordas, saltar para plataformas superiores enquanto estamos agarrados à parede e atravessarmos longas distâncias graças ao *grappler* – uma espécie de puxador com corda, que pode ser lançado sempre que haja um gancho à vista. A manipulação de objectos é também mais fluída. Lembram-se de quando puxávamos ou empurrávamos cubos durante alguns segundos



e tínhamos de parar e retomar a acção, até ele ficar onde queríamos? Agora podemos movimentar cubos e caixas pelo tempo, distância e direcção que quisermos. As plataformas em que andamos também são mais diversificadas, podendo até equilibrar-nos no topo de troncos afiados. Para além da interacção com o cenário e os objectos, os próprios movimentos do corpo são mais fluídos e dinâmicos. À cambalhota e ao sempre presente pino, juntam-se piruetas e saltos consecutivos para a frente, para uma movimentação mais rápida. A própria situação de combate é mais realista: os animais não se



TOMB RAIDER

Sistemas: Ps1 & PS2 | Ano: 1996 & 2007

Por Margarida Cunha

VS TOMB RAIDER ANNIVERSARY



limitam a saltar-nos para cima: lobos podem morder-nos a mão e somos obrigados a movimentar-nos depressa, se é que a queremos conservar. Alguns *bosses* possuem uma barra de energia e outra de raiva, cuja variação depende da frequência dos nossos disparos. Referência obrigatória neste tópico são os *quick time events*, que tornam a jogabilidade mais envolvente e intensa. Destaque ainda para a movimentação na água. No primeiro *TR* podíamos permanecer debaixo de água por uma eternidade; o tempo que nos é concedido em *TR Anniversary* é consideravelmente mais reduzido. Um realismo visível até nas pequenas coisas. Se acabarmos de sair da água e ficarmos parados, Lara aproveita para

sacudir mãos e pernas, para se secar. Relativamente ao equipamento, armas e estojos médicos mantêm-se relativamente semelhantes mas um objecto foi acrescentado ao inventário: o diário da Lara. Em qualquer situação, podemos consultá-lo para saber o que Lara está a pensar ou sentir. Já a música, embora adaptada do primeiro jogo e transmitindo as mesmas sensações, não chega ao patamar de *TR1*. Em suma, *TR Anniversary* veio conferir mais humanidade e realismo à experiência de jogo, tornando possível uma exploração mais completa e uma aventura mais rica. Trouxe, assim, o melhor de um *TR* tradicional,

potenciado pelas mais-valias da tecnologia da altura. É que, se vamos morrer em combate contra um T-Rex, que seja um curvilíneo que abana a cauda.

PS VITA Tour - Braga

Por Hugo Freitas



No mundo dos videojogos, lançar uma consola nova em solo nipónico é já quase uma tradição. Caso o hardware seja um sucesso no Japão, as probabilidades de também o ser no resto do globo são elevadas. É claro que isto implica um período de espera para quem vive fora da terra do sol nascente. Felizmente o tempo passa depressa, tendo o lançamento nacional sido já a 22 de Fevereiro.

Se estiveram na Praça da República, em Braga, no dia 8 de Fevereiro, tiveram, tal como eu, a oportunidade de experimentar a nova portátil da Sony, a PS Vita.

O céu apresentava-se azul cristalino, o frio sentia-se nos ossos, e o vento soprava com força. As brancas e transparentes tendas esféricas, recheadas de puffs, finalizavam o

cenário perfeito para a apresentação de um aparelho de alta tecnologia.

Em redor do espaço encontravam-se alguns elementos da comunicação social, obtendo imagens de exterior, ou preparando as câmaras enquanto esperavam para entrar. Juntei-me aos últimos, verifiquei se estava tudo em condições, e, munido da máquina, dirigi-me à entrada.

Aos colaboradores que lá estavam, perguntei como se processava a visita e se seria possível tirar algumas fotos. Estes, mostrando a simpatia desejável num evento destes, remeteram-me para o Relações Públicas da *Playstation*, Filipe Marques. Identificando-me

PS VITA Tour - Braga

como membro da PUSHSTART, sou presenteado com o seu conhecimento da nossa modesta revista. Não só me deixa à vontade em relação à captura de imagens, como indica-me o melhor local para o fazer.

Antes de avançar, tenho de fazer uma chamada de atenção. Nunca fui dono de uma portátil. Das raras vezes que contactei com um aparelho destes, ainda estávamos no século passado, e a consola chamava-se Sega *Game Gear*, daí não me considerar um entendido neste tipo de “gaming”. Tudo o que escrever daqui em diante será livre de qualquer comparação ou ideia pré-concebida.

Voltando à história, entrando na tenda, sento-me num dos puffs vagos e tenho o meu primeiro contacto com a *PS Vita*. A sua forma é extremamente sedutora, demonstrando curvas, peso e elegância quanto bastem. A sua tez negra e cinza contrasta com as cores do ecrã *touchscreen* OLED de 5 polegadas com resolução 960x544, que, mesmo tendo luz solar a incidir-lhe directamente, continua a mostrar-se perfeitamente perceptível.

Começo por jogar *ModNation Racers – Road Trip*, um título de corridas de karts, graficamente despretensioso, dotado de controlos elementares. O analógico

esquerdo dirigia o veículo, o gatilho direito acelerava, e a combinação destes dois foi suficiente para várias voltas sem mácula. O editor de pistas, usando o ecrã para o desenho da pista e o painel táctil traseiro para o relevo da mesma, demonstrou ser muitíssimo intuitivo. De certeza que com tempo, coisa que eu não tinha, será possível criar os traçados mais mirabolantes.

Das corridas passei para *Uncharted – Golden Abyss* e aqui não há muito a dizer. Não que isto seja algo de mau, antes pelo contrário. Com uma jogabilidade adaptada à *PS Vita*, usando uma mescla de analógicos, botões e *touchscreen*, e visuais quase idênticos aos apresentados na *Playstation 3*, esta nova aventura de Nathan Drake tem toda a qualidade a que eu, e todos nós, já estamos habituados.

Por esta altura o RP da *Playstation*, Filipe Gomes, aconselha-me a experimentar o *Reality Fighters* e o *Little Deviants*, dois títulos que demonstram as potencialidades das câmaras frontal e traseira, e do painel táctil. O primeiro é um jogo de luta que permitia, entre outras opções, criar um personagem com a minha cara, e usar o local onde estava como arena de combate. Confesso que foi bastante divertido ver os lutadores a digladiarem-se na alcatifa da tenda, criando buracos virtuais na mesma,



PS VITA Tour - Braga

enquanto eram pisados pelas pessoas que passavam.

O *Little Deviants* revelou-se ser um divertimento viciante. Controlando uma criatura esférica, o objectivo era encontrar no cenário uma chave que abria um vórtice que me levava para o próximo nível. Para atingir essa meta, usei o painel táctil para criar uma elevação no terreno, que fazia com que o meu *Deviant* rolasse pelo mapa.

Infelizmente o pouco tempo que tinha disponível, daí estas análises condensadas, estava a esgotar-se. Voltei a colocar a consola no seu expositor, tirei algumas fotos ao espaço interior e a uma *PS Vita* exposta unicamente para efeitos promocionais, conversei um pouco com o Filipe Gomes e saí com a convicção de que a nova aposta da *Sony* será um sucesso em Portugal.

Especificações

Modelo: PCH-1000 series

Processador: CPU: ARM® Cortex™-A9 core (4 núcleos)

Vídeo: GPU: SGX543MP4+

Memória RAM: 512MB e VRAM de 128MB

Tamanho: Aprox. 182.0 x 18.6 x 83.5mm (largura x altura x profundidade)

Peso Aproximado: 279g (3G/Wi-Fi), 260g (Wi-Fi)

Tela: 5 polegadas (16:9) com resolução de 960 x 544, 16 milhões de cores, OLED, Multi-touch (capacitivo)

Câmaras: câmara frontal, câmara traseira; Frame:

120fps@320×240(QVGA),

60fps@640×480(VGA); Resolução: até 640×480(VGA)

Som: alto-falantes estéreo embutidos, microfone incluso

Sensores: sistema de sensibilidade Six-axis (três eixos giroscópios, acelerómetro three-axis), Bússola electrónica Threeaxis.

Receptor GPS: GPS apenas no modelo 3G/Wi-Fi.

Slots/Portas: PlayStation®Vita slot de cartão, slot de cartão de memória, slot de cartão SIM (apenas modelo 3G/Wi-Fi), portas multi-uso (para comunicação USB, DC IN, Audio [Stereo Out / Mono In], Serial), headset jack (Stereo mini-jack) (for Audio [Stereo Out / Mono In]), acessórios

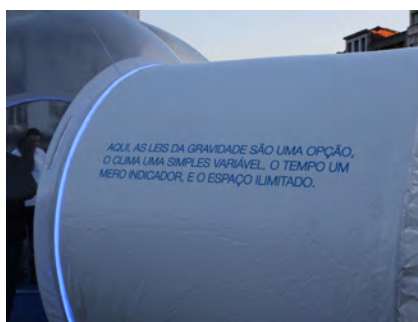
Bateria: Lithium-ion: DC3.7V 2200mA, AC adaptador: DC 5V com duração de até 5 horas

Formatos de arquivos multimédia

suportados: MP3 MPEG-1/2 Audio Layer 3, MP4 (MPEG-4 AAC), WAVE (Linear PCM). Vídeo – MPEG-4 Simple Profile (AAC), H.264/MPEG-4 AVC High/Main/Baseline Profile (AAC). Fotos – JPEG (Exif 2.2.1), TIFF, BMP, GIF, PNG.



PS VITA Tour - Braga



Syndicate

Sistema: AMIGA | Ano: 1993

Por Daniel Martinho

Syndicate faz-me lembrar o *Blade Runner*. Não sei se é devido ao ambiente cyber-punk, se é devido aos personagens que controlamos usarem uma gabardine igual à usada pelo Harrison Ford, se é devido aos carros da polícia serem uma cópia chapada dos usados no filme, se é devido aos gigantescos anúncios de publicidade, tal qual podemos ver na película imortal de Ridley Scott, etc, etc, etc... Não sei! Sei, sim, que faz lembrar, pronto! Paciência!

Num futuro próximo, o mundo vai dividir-se em regiões, maiores que os países que existem actualmente e serão controladas por grandes empresas chamadas sindicatos. A tecnologia será avançada o suficiente para se colocarem implantes biónicos nas pessoas, de modo a aumentar as suas características e capacidades físicas: força, visão, velocidade, resistência, recuperação de ferimentos, ...).

Ao ser-nos dado o poder de controlar um sindicato, temos uma equipa de espões que serão colocados nas diversas regiões do mundo, de modo a conquistá-las, através de missões que nos são atribuídas (missões que podem ser de simples assassinato, destruição de um objecto, eliminação de todos os agentes de



«É extremamente divertido ver os nossos agentes rodeados por um verdadeiro escudo humano ...»



sindicatos rivais, “persuasão” de pessoas importantes – feita através de uma simples e eficaz lavagem cerebral, etc). Após termos conquistado a zona, controlamos o modo de vida dos seus habitantes e cobramos-lhes uma pequena “ajuda” monetária, de modo a podermos evoluir a tecnologia ao nosso dispor (podem ser armas, implantes ou aparelhos novos e / ou mais potentes). Em cada missão podemos controlar, no máximo 4 agentes, mas graças ao “persuasor”, um aparelho muito útil, é-nos possível “recrutar” cidadãos comuns que podem ser agentes suplentes ou mesmo “carne para canhão”. É extremamente divertido ver os nossos agentes rodeados por um verdadeiro escudo humano assassinares alguém enquanto a polícia nos tenta matar, mas só atinge os cidadãos que deveriam proteger. Não é? Pois... Esse foi um dos motivos pelo qual este jogo ficou célebre. A falta de moral, ou a moral duvidosa que o jogador poderia utilizar, provocou bastante polémica, numa altura em que se jogava Marios e Sonics e afins e este jogo não tinha nada a ver com o restante...

A crescente dificuldade do jogo é notória. Se os primeiros níveis eram passados em coisa de 2 / 3 minutos, os intermédios já demoram horas a ser completos, pois é necessária uma estratégia bem definida

para, por exemplo, chegar a determinado ponto do mapa do jogo, ou para adquirir determinado pré-requisito para avançar (procurar um determinado tipo de carro, esperar que determinada porta se abra, “persuadir” determinado número de pessoas, etc).

Não sei... Sei sim que sempre que olho para o jogo, penso no *Blade Runner*... Aqueles níveis escuros, iluminados apenas pelas luzes artificiais de néon, se é a vista isométrica dos níveis que mostra grandes edifícios, com escadarias complicadas e telhados onde tudo pode acontecer, inclusive assassinios de *cyborgs*, não sei... Experimentem e depois digam-me o porquê ;)

> High Score

Longevidade	5
Jogabilidade	5
Gráficos	5
Som	5

Total **5**



SYNDICATE

Por Tiago Lobo Dias



Um jogo que me deixou pasmado. Syndicate tem tudo. Gráficos bons, boa jogabilidade, um ambiente a condizer. Se tiver que apontar um factor negativo só consigo virar-me para a variedade de cenários, repete um pouco a nível de edifícios e veículos. Tudo o resto é genial, desde a evolução biónica dos agentes até ao armamento. Era delirante andar com uma tropa numerosa e destruir tudo à nossa volta. Embora um pouco controverso com o uso de drogas para controlar os agentes, o jogo é magnífico, principalmente tendo em conta o ano em que foi feito. Muitas horas para acabar o nível Atlantis Accelerator. Bem mais difícil foi a expansão American Revolt. Um must have do Amiga.

> High Score

5

SYNDICATE

Por Gonçalo Tordo



Syndicate é um daqueles jogos que não tem um género fixo, parte RTS, parte jogo de acção, e até tem uns toques de GTA, sendo o primeiro jogo em que eu me divertia assassinando civis apenas "porque sim".

Lembro-me de ficar boquiaberto quando me apercebi que as empresas rivais expandiam os seus territórios mesmo enquanto eu não jogava o jogo. Aliás, se ficassemos muito tempo sem o jogar podíamos ser surpreendidos com um monopólio de um dos nossos inimigos.

É só uma pena que o jogo lá para o final fique um pouco repetitivo... e até fácil: comprem quatro *mini guns* e já podem matar tudo o que vos aparece pela frente.

> High Score

+4



SYNDICATE

Por André Santos



Com quase vinte anos de existência, *Syndicate* é um dos jogos de que mais guardo recordações da minha juventude. A combinação de estratégia em tempo real além de certa forma visionária para altura, e tal reflecte-se até na história, na qual assumíamos o papel de chefe de uma equipa de *cyborgs* direccionados para destruir sindicatos rivais. O desenvolvimento do jogo era excelente bem como as suas capacidades técnicas que tantas vezes me surpreenderam e que ainda hoje fazem dele um marco. Apesar de esteticamente repetitivo não deixava de ser envolvente e viciante. Espero para ver o reboot de tamanha pérola com lançamento agendado para finais de Fevereiro.

> High Score

4



Demoscene n.º5

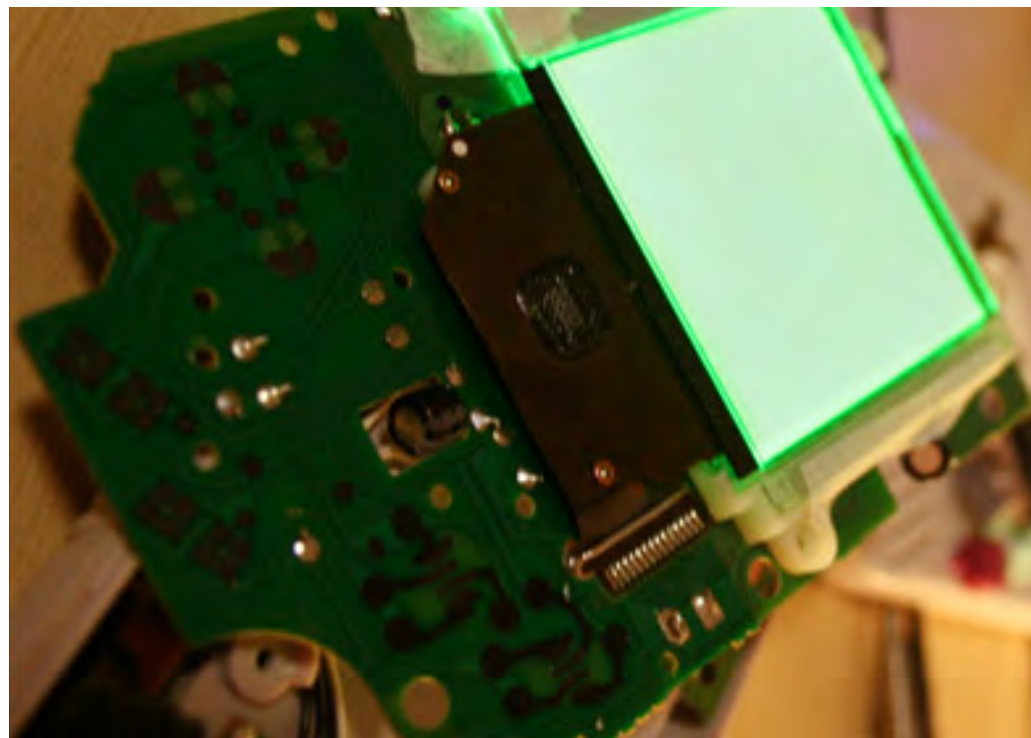
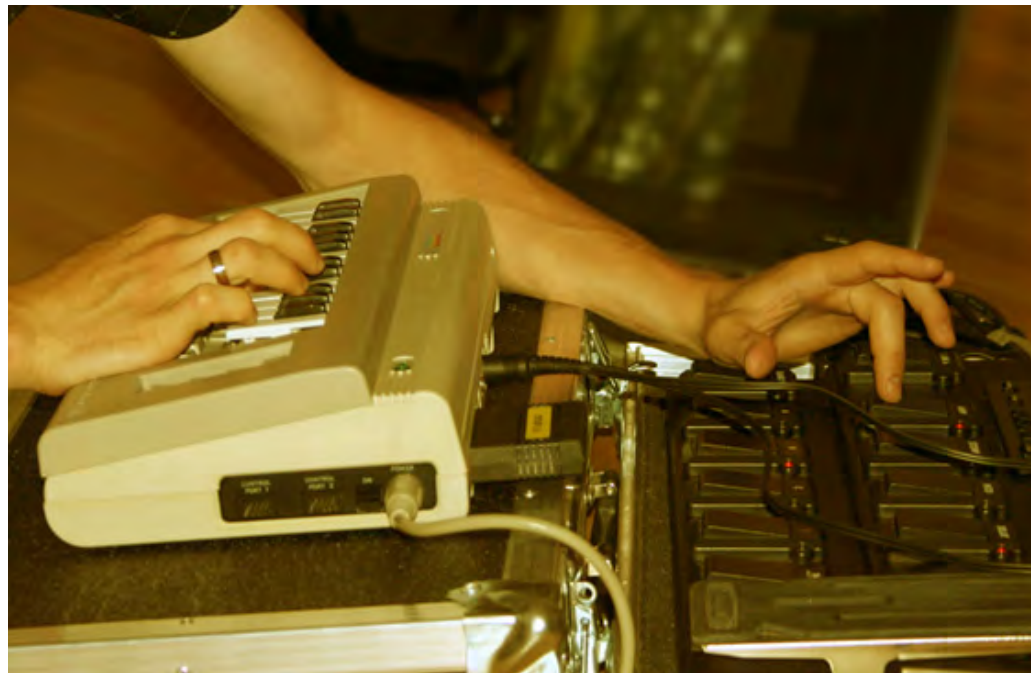
Por *Tiago Lobo dias*

Este mês descobri, enquanto andava a *googlar*, um tipo fantástico que faz música com máquinas antigas em 8-bits. Fiquei admirado com o seu trabalho e verifiquei que era Polaco, o que me chamou a atenção. Deste país já saíram grandes grupos de DemoScene, não foi de admirar que no meio das máquinas que este jovem utiliza estejam *Commodores C64*, ou não fosse aquela a terra de Jack Tramiel. Andei a ver os vídeos que fez e acabei por fazer *download* (legal) dos álbuns dele. Fiquei super agradado com o toque musical que lhe conseguiu imprimir e não pensem que são uns meros sons sacados das máquinas: são autênticas obras de arte, onde os 8-bits interagem brilhantemente com os sons mais “tradicionais”. O site é o www.lukhash.com que é o nome com que assina e lá podem encontrar toda a discografia (MP3) gratuita para download. Dos cinco álbuns disponíveis, os dois últimos são os que apresentam uma cultura Retro 8-bit, estando os 3 mais antigos álbuns fora deste rótulo, mas igualmente interessantes de ouvir.

Tiago: Tu vens da Polónia. Jack Tramiel o fundador da *Commodore* era também Polaco. No início dos anos 80 tínhamos o C64, mais tarde, os *Amigas*. Tu nasceste em 1984, como é que começaste a trabalhar com som 8-Bits? Quanto tudo isto começou tu ainda não eras nascido, quando e como te apaixonaste pelo 8-Bits?

Lukhash: É verdade. Jack Tramiel, mais conhecido na Polónia como Jacek Trzmiel que emigrou para os EUA depois da segunda grande guerra. Uma das grandes máquinas da história dos computadores sob a sua alçada foi lançada em Janeiro de 1982. Julgo que tive o meu C64 algures em 89-90. Penso que tenha sido quando tudo começou, o amor pela música 8-Bits arrancou com a execução do primeiro jogo. No entanto a minha jornada musical começou aos 5 anos. Fiz estudo musical durante o liceu e acabei por completar 12 anos de ensino sobre guitarra clássica aos 19.

Tiago: Ouvindo a tua música com todo o estilo 8-bits, lembra-me muito os velhos jogos de computador e muito o nascimento da DemoScene com todos aqueles programadores e *hackers* a fazer *intros* para o C64, Amigas, Ataris etc... Foste influenciado por essa cultura ou apenas pelo som 8-bits?



Lukhash: Gastei horas ouvindo a música na *Cracktro's* e dos jogos *C64*. Quando arranjei o primeiro gravador de música com uma entrada de mic comecei a meter as minhas sequências favoritas em cassetes e a ouvi-las no meu *walkman* sempre que estava fora de casa. Antes disso lembro-me também de carregar um jogo apenas para ouvir a banda sonora. Nesse tempo não prestava muita atenção a quem era o compositor, mas quando voltei à música “SID” mais tarde, descobri clássicos de Chris Hülsbeck e Rob Hubbard que passaram a predominar na minha audioteca.

Claro que também tinha as minhas bandas preferidas e artistas “ao vivo” que influenciaram o meu gosto musical. A maioria desses músicos foram os que o meu Pai costumava ouvir: *Queen*, *AC/DC*, *Jeán Michel Jarre*, *Kraftwerk* etc..

Tiago: Em relação aos dois últimos álbuns, fala-me dos instrumentos, Gamboys, C64s, foram modificados?

Lukhash: Ao longo destes anos e em todos os meus álbuns usei a minha boa e velha guitarra, uma *Ibanez* série 470 S. Máquinas 8-bits vieram em 2009. Andei a procurar informação “DIY” para as alterar e ser capaz de gravar “ao vivo” com a melhor qualidade áudio possível. Tenho que admitir que não sabia muito sobre alterações antes... a única coisa que tinha soldado fora os *leads* da guitarra.

Todos os três *Gameboys* que uso estão equipados com modificações prosound de 3.5mm inventadas (*reverse-engineering*) por Timothy Lamb aka Trash80.

Basicamente é adicionado um novo output

de som que o retira directamente do potenciómetro de volume, fazendo a passagem directa de electrónica *sound-garbling* ao conector de *headphones*. Um dos *Gameboys* está *underclock* o que significa que posso facilmente alterar entre duas velocidades. O novo clock instalado dentro da unidade, chamado de *Crytal-oscillator*, se ligado, muda a velocidade para metade. Dos meus três *C64s* modifiquei apenas um que tem dois *SID* chips instalados o que me permite ter seis canais de áudio, três por cada chip.

Tiago: Deduzo que a guitarra seja real. Então e a bateria? Fizeste *samples* de cada componente da bateria para reproduzir o som e gravá-lo? Ou foram gravados como *samples* e tocados como padrões?

Lukhash: A bateria foi composta passo a passo e não batida a batida. Eu tenho a minha biblioteca favorita mas, em vez de carregar nas teclas e gravar ao vivo, eu alinho-a em padrões. Desta maneira posso garantir que tudo sai quantificado como deveria e o *timing* da batida sai perfeita.

Tiago: Como é que gravas a música, ligas as máquinas a um PC central? Tens amplificadores, *mixers*? Descreve um pouco o processo.

Lukhash: A parte mais importante do processo é o meu computador e a minha caixa de multi-efeitos de guitarra. Envio cada instrumento para este dispositivo que me permite ter para cada *C64* basicamente qualquer som de que necessite. Por exemplo, se fizer um solo





com alguma distorção aplicada e amplificação emulada não serás capaz de distinguir a diferença entre a guitarra eléctrica e o C64. Honestamente é fantástico!

Tiago: O SID chip do C64 foi muito bom! Usas outros computadores *Commodore*, *Amigas*? O que é que o SID tinha que os outros não tinham?

Lukhash: Eu adoro o som dos chips do *Amiga*, *Gameboy* ou *NES* tal como qualquer outro 8-bits, no entanto a sonoridade bruta e distorcida do C64 é única. Penso que vai de encontro à maneira como cresci. O som do SID acompanha-me desde os 5 anos. Passei a maioria da minha infância com o meu *walkman* e as minhas gravações clássicas de C64 nos *headphones*.

Tiago: Mostrei os teus últimos álbuns a colegas. Alguns notaram influência de videojogos, mas outros não conseguiram identificar o que era. Achas que poderás conseguir vender? Ou fazes tudo pela diversão?

Lukhash: Faço tudo pela diversão. Se poderia vender? Não estou muito certo... Talvez não nesta fase. Acho que preciso de mais anos com a música electrónica e muito trabalho para desenvolver habilidades dentro do género. Ainda estou a experimentar coisas novas, *set-ups*... Tudo o que sei é que gostaria que a minha música ficasse gratuita e disponível para todas as pessoas. Fico muito honrado sempre que oiço algum bom comentário sobre as músicas e encantado quando alguém diz, “oiço a tua música todos os

dias”. Eu sempre o fiz porque me divirto e sabe muito bem quando sabes que alguém realmente aprecia todo o teu trabalho porque meteste todo o teu coração nisso.

Tiago: O que é que tens agora em mente para novos projectos? Manténs o estilo 8-bits?

Lukhash: O som 8-bits definitivamente permanecerá nos próximos lançamentos. A razão principal é que gosto mais de o fazer que algumas músicas alternativas de Rock e, mais importante, parece que os ouvintes também gostam. Desde o “*Dead Pixels*” tive uma maior audiência e penso que seja a direcção certa a tomar. Sempre gostei de compor músicas com batidas electrónicas, então o plano principal para edições futuras será compor algo como o “*Digital Memories*”, apenas com algumas adições. Recentemente consegui gravar uma faixa com algumas partes de *wobble bass* que podes reconhecer das músicas *dubstep* com uma mistura de 8-bits e alguma guitarra eléctrica.

Website: www.lukhash.com

Youtube geral: <http://www.youtube.com/lukhashdotcom>

C64 Alien.(1984) LIVE - SID Main Theme:

<http://www.youtube.com/lukhashdotcom#p/u/6/6xdk8aQqrFU>

LIVE jam with C64, GAMEBOY:

<http://www.youtube.com/lukhashdotcom#p/u/1/jgg5a53FdGw>



Magna Mundi

Por Tiago Lobo dias

No final do mês de Janeiro fui com o Jorge e o Tommaso assistir a uma apresentação informal do futuro jogo *Magna Mundi*. Visto sermos apenas três a assistir, tivemos o privilégio de ver bem de perto o jogo e de ter a equipa de produção ao nosso dispor para esclarecer todas as dúvidas. A produção é nacional e o seu mentor Gustavo recebeu-nos em Lisboa para nos dar uma visão geral deste título.

Estiveram presentes mais meia dúzia de elementos da equipa *Magna Mundi* que, depois de o Gustavo nos apresentar o jogo, fizeram novas descrições de situações em particular.

Herdando os genes do *Europa Universalis*, *Magna Mundi* promete, e muito. Situado no género estratégia, este jogo percorre os anos entre 1453 e 1815, onde podemos escolher e comandar uma nação (de um leque muito elevado) ao longo deste período de tempo. Não temos um objectivo base, o jogador é que vai decidir o que pretende fazer e tentar alcançar as suas metas. Podemos passar estes quase 4 séculos primando pela diplomacia, ou tomar uma atitude mais conquistadora.

Gustavo mostrou um pouco de cada componente no jogo com entusiasmo e fomos ficando bastante impressionados com o que víamos. É um jogo que no primeiro contacto não aparenta ser diferente dos demais jogos de estratégia, mas com o tempo verificamos que é diferente. Dois temas vão evidenciar-se, não de imediato mas com o tempo: o rigor do detalhe histórico e a qualidade e quantidade das acções que temos ao dispor.

Começando pelo detalhe histórico, é impressionante! Para dar alguns números: 400 nações (claro que Portugal está presente!), cada uma com as suas características: sistema político, religioso, cultural, militar, mas também o seu comércio e diplomacia próprios. Estes factores estão muito bem definidos e com



enorme rigor. Temos 1000 tipos de tropas diferentes, que combatem consoante, a nação, moral, terreno, e muito importante, a liderança, como bem foi frisado por um elemento da equipa do Gustavo. O outro factor de que falava é a qualidade e quantidade de acções disponíveis no jogo. Podemos mexer com tantos parâmetros que quase assusta, digo quase porque o interface está bem elaborado e, apesar de serem muitas opções, estão bem situadas nos menus e conseguimos perceber para que servem. Claro que num jogo deste género não é tudo imediato, e a consulta de um manual pode ser necessária, ou então de testar um pouco e ver os seus efeitos, mas, apesar dos números, o jogo tem uma interacção com o jogador bastante acessível e agradável. Temos opções para tudo, literalmente tudo! Tanto podemos apostar numa campanha mais militar como nos podemos virar para a diplomacia. Podemos investir no comércio e na expansão, podemos fazer alianças, podemos invadir e por aí fora. Temos que ponderar cada escolha pois cada acção pode ter um revés. Temos aqui uma balança com dois pratos e, se um sobe, o outro pode descer, acções e consequências. O Gustavo fala numa *Pool* com mais de 4000 eventos! *Magna Mundi* vai proporcionar horas de divertimento ao jogador, será um jogo que depois de acabar irá dar vontade de jogar de novo com outra nação, ou mesmo com a mesma e seguir um curso diferente. Acabando o jogo, na realidade apenas jogamos uma ínfima parte de todas as possibilidades que estão ao nosso dispor.

Podemos sempre começar de novo e tentar uma nova vertente política, uma aliança diferente, tentar investir mais em tecnologia ou em comércio, ou então procurar novos desafios jogando por exemplo com uma nação com menos recursos.

Com vários especialistas de renome a trabalhar nesta produção, historiadores, teólogos etc... e pelo que já foi possível ver, ficamos a aguardar pelo lançamento com enorme entusiasmo. Deixo agora a entrevista escrita:

Tiago: *Magna Mundi* é para ser visto como uma continuação da saga *Europa Universalis* ou pretendem que seja um título totalmente novo?

Gustavo: Título novo com novo *gameplay*, naturalmente dentro do mesmo segmento de mercado.

Tiago: A equipa tem elementos que não estão fisicamente em Portugal. Como é gerido o trabalho de equipa? Numa produção com tanto detalhe, como consegues reunir esta força de trabalho?

Gustavo: Trabalhamos cerca de 30 pessoas num ambiente distribuído organizado para o efeito e uma das minhas funções é motivar a equipa e servir de centro nevrálgico para que o projecto avance de forma coordenada. Tenho de perceber o que faz mover cada qual para tirar o melhor de todos para o projecto. Tenho de dar espaço a cada elemento para ser criativo enquanto harmonizo os objectivos todos num design coesivo.





Tiago: Como surgiu a oportunidade para começar a desenvolver o jogo? Partiu da editora? Foi vossa iniciativa?

Gustavo: O jogo começou como um *mod* que teve um sucesso assinalável e que despertou o interesse da editora em convidar-me para um projecto comercial.

Tiago: Temos aqui números bastante elevados: 400 nações, mais de 1000 tipos de tropas diferentes, temos informações para cada nação no que toca a política, religião, força militar, comércio, etc... estamos perante um volume de dados impressionante. Conseguem manter uma consistência histórica para tudo isto? Tiveram historiadores a trabalhar no jogo? Teólogos?

Gustavo: Sim, tivemos muitos tipos de especialistas a trabalhar no jogo. Alguns dos quais entre os melhores do mundo na sua área.

Tiago: O jogo irá ter um grande número de eventos em cadeia, a qualquer ponto do jogo se determinada situação acontecer o rumo será diferente. Fala-nos deste sistema, como funciona? É com base numa sequência de eventos que calcula os próximos acontecimentos ou com base em diversos factores são escolhidas as consequências que seriam mais possíveis de ocorrer na realidade? Será um "multiprocessamento" de eventos?

Gustavo: Os eventos não são "em cadeia". São antes "em *pool*". Cadeias de eventos levam a determinismos que desejo evitar a todo o custo. Se existirem eventos em

pool, temos realidades dinâmicas, plausíveis – desde que bem calibradas – e sempre diferentes a cada nova instância do jogo.

Tiago: O conteúdo histórico parece impressionante, se escolhermos determinada nação, os eventos em que não alteramos o rumo da história, vão seguir o seu curso normal? Isto é, se jogar com Portugal, e se não me desviar do que aconteceu na realidade, vou ser invadido por forças napoleónicas?

Gustavo: Não existem praticamente nenhuns eventos históricos. Existem sim contextos: religiosos, culturais, regionais, políticos, diplomáticos, etc.

Tiago: Em termos de combate, temos mais de 1000 tipos de tropas diferentes. Isto quer dizer que temos mais que um tipo de tropa por nação, infantaria, cavalaria e marinha por exemplo? Ou podemos ter dois exércitos de infantaria com características diferentes dentro da mesma nação?

Gustavo: Existem 8 classes de tropas diferentes num exército. Cada exército pode conter um determinado número máximo de regimentos em que o jogador pode escolher a sua composição. Existem depois unidades ligadas a regiões, outras ligadas a culturas, outras ligadas a províncias específicas.

Tiago: Como se comportam as diferentes unidades em terrenos de combate distintos? Defesa, ataque, terreno, qualidade e quantidade de tropa,

probabilidade, tudo será tido em conta?

Nota: A resposta a esta pergunta foi-nos dada como um excerto de código que ilustra a quantidade de factores que foram tidos em conta: Moral, disciplina, conhecimento, cultura, número de unidades, força, velocidade, liderança, até o terreno se for floresta, deserto ou neve é tipo em conta.

Tiago: Qual o tempo previsto para jogar todo o período do jogo?

Gustavo: Dependendo da velocidade a que se jogar, diria que entre 40 e 400 horas.

Tiago: Quanto ao motor gráfico, vai ser o mesmo do *Europa Universalis III*?

Gustavo: Não, vai ser uma versão nova.

Tiago: Quanto a linguagens, vai estar disponível em Português?

Gustavo: Não. Em Inglês e Castelhano.

Tiago: Parece-nos um jogo extremamente completo, com uma combinação de estratégia e história riquíssima. Qual será a faixa etária alvo? Mais de 25/30 anos?

Gustavo: Existem 3 faixas etárias bastante importantes: 24/35, 35/50 e 18/24.

Tiago: Como vai ser distribuído? Lojas, On-line, lojas tipo *Steam*?

Gustavo: Sim, em DVD e pelos canais digitais de referência (*Steam*, *Gamersgate*, *Direct2Drive*, etc)

Tiago: Quais as datas previstas para uma demo jogável (se vier a existir) e de lançamento do jogo?

Gustavo: O *Gold Master* será entregue na segunda-feira dia 20 de Fevereiro. O lançamento é com a produtora. Eu apontaria para um a dois meses mais.

Tiago: Já pensam em alguma produção depois desta?

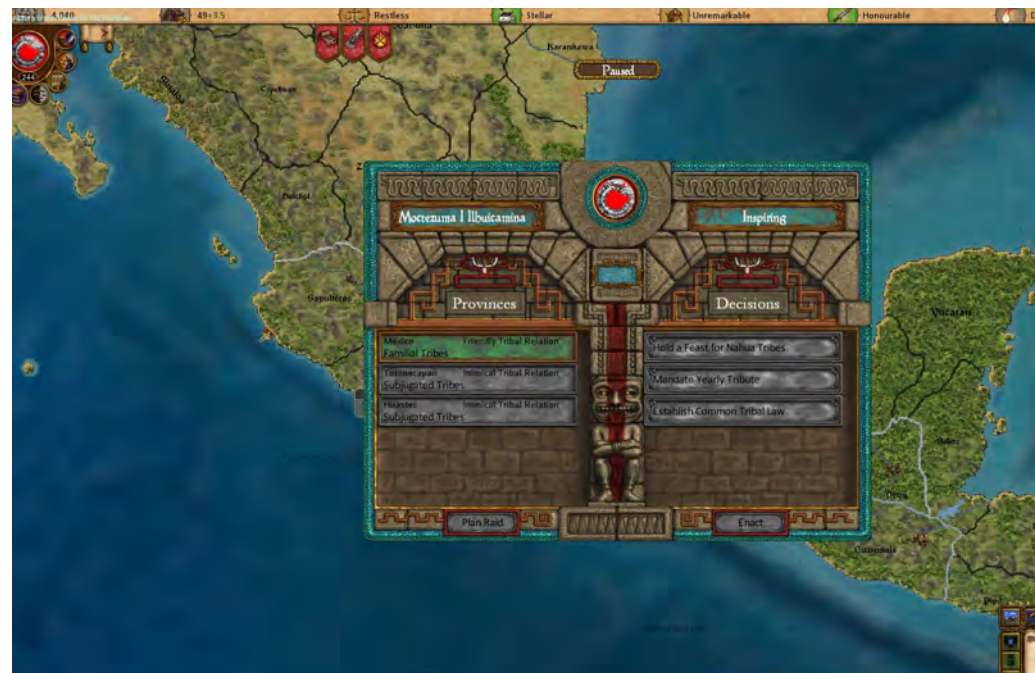
Gustavo: Sim, claro. Tenho planos bastante concretos para isso.

Tiago: Numa altura que vemos cada vês mais produções nacionais, queres deixar algum conselho a futuros *developers*?

Gustavo: Ainda nem sequer lancei o meu primeiro jogo... é cedo para dar conselhos. ;)

Tiago: Queres acrescentar algum comentário sobre o jogo?

Gustavo: Espero que, com a qualidade do design, com o talento na implementação e com a dedicação que teremos para com o jogo e a sua evolução, à imagem do *mod*, ele se transforme num jogo de culto deste nicho de mercado.



Flights Aircraft World Options Views Help

REVISTAPUSHSTART.COM

Venham
visitar
o nosso
novo site!

PRÓXIMA EDIÇÃO

ABRIL

