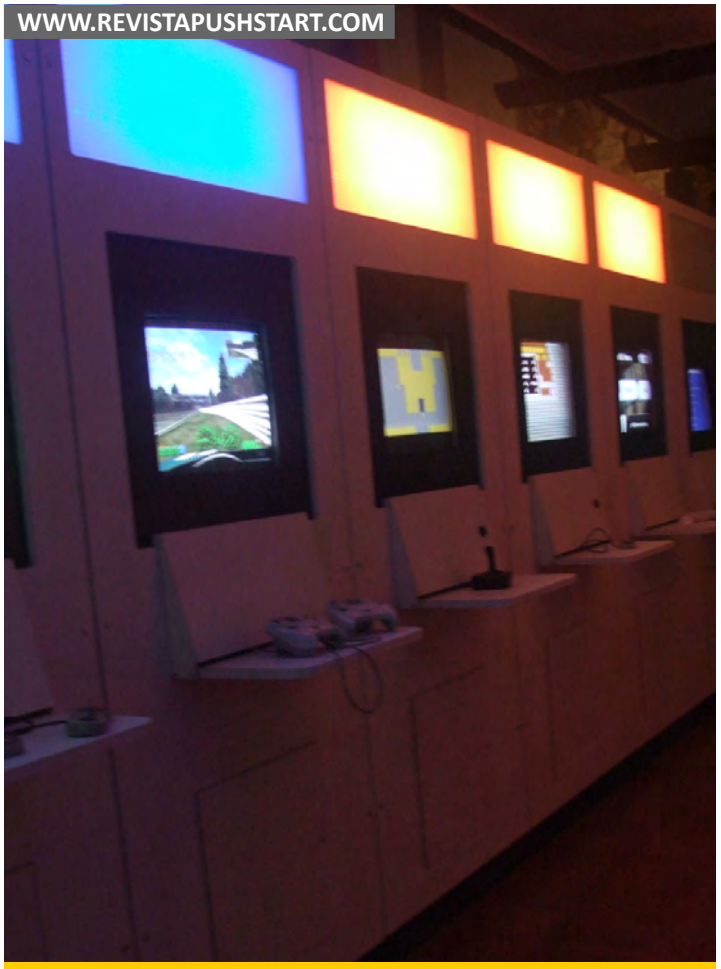
PUSHSTART

19.0
GRÁTIS | FREE

WWW.REVISTAPUSHSTART.COM



GAME ON

A PUSHSTART teve a oportunidade de visitar o aclamado jardim retro e actual dos jogos.



RHYTHM TENGOKU vs RYTHM HEAVEN

Ritmos loucos na Nintendo (calma, não é o Wii Music!!!)



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES IV: TURTLES in TIME

Cowabunga e pizza em grande estilo com os nossos testudíneos preferidos em alta.

PUSHSTART #19

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@revistapushtart.com]

email [sugestões]
info@revistapushstart.com

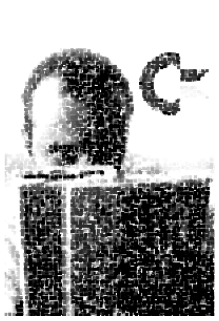
Website
www.revistapushstart.com

Periodicidade
Mensal.

Edição
Volume 19, de Abril de 2012.

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

CONHECE A NOSSA EQUIPA E AS SUAS EXCENTRICIDADES MENSAIS



Tiago Lobo Dias

A ouvir:
Ummagumma dos *Pink Floyd* sem analgésicos.

A tratar:
dos Commodores...



Luís Filipe Teixeira

A jogar:
Kid Icarus Uprising - Esperançoso que não seja tão dificil quanto o original porque senão "adeus *Old VS. New".*

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:
The Ultimate History of Video Games, e, *Porn and Pong - How TomB Raider and other sexy games changed our culture.*



Tommaso Veronesi

A jogar:
Todos os jogos com "altos gráficos" para testar a nova *NVIDIA GTX 680.*

A tratar:
Instalar o *Android 4.0* no *Galaxy S* - "Almost Done".



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:
Rayman Origins.

A ponderar:
A aquisição da Vita (continuação).

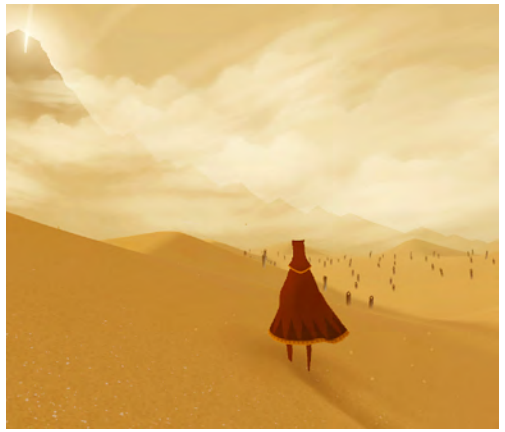
(Angry) Bird is the word!



Por ***Margarida Cunha***

Lembram-se de 2002? Provavelmente estávamos completamente absorvidos a jogar *GTA Vice City* ou *Kingdom Hearts* e as consolas eram as nossas melhores amigas. Reinavam os exclusivos e as grandes *franchises*, como *Metal Gear Solid* ou *Zelda*. 10 anos depois, a popularidade dos grandes títulos é rivalizada por pássaros coloridos e até há quem especule que as consolas possam ter os dias contados. Para esta reconfiguração do mercado em muito têm contribuído tecnologias como o iPad, cujo último modelo foi lançado em Março. Para além do frenesim que levou multidões às *Apple Stores* de todo o mundo, o novo iPad trouxe consigo muita reflexão por causa da grande penetração que tem tido no mercado dos videojogos e das fatias de consumidores que tem alcançado – um público tradicionalmente não jogador. As cerca de 55 milhões de unidades vendidas deste *gadget* levam vários especialistas – incluindo Satoru Iwata, presidente da *Nintendo* – a temer pelo futuro da indústria. Outros, como Michael Yoshikami, CEO da *Destination Wealth Management*, referem que as consolas não deixarão de existir, ressentindo-se apenas da pressão da concorrência de *tablets* e *smartphones.* Ainda que a pressão seja exercida por títulos tão simples – e, no entanto, tão viciantes – como *Angry Birds.* Os pássaros chegaram ao espaço e o factor Gravidade está a levar críticos e gamers ao delírio – algo que poderão atestar algumas páginas à frente. Como se não bastasse, fala-se na possibilidade de expandir o já frutífero *merchandising*, a ponto de se criar um parque temático. Para quem prefere algo mais tradicional e tenha uma veia saudosista saliente como a nossa, o ideal é visitar a exposição *Game On*, em Lisboa até 15 de Julho. É óptima para exercitar o "no meu tempo é que era" e para mostrar aos nossos sobrinhos que há mais nos jogos do que cortar fruta. A PUSHSTART esteve lá e conta-vos como foi, lá mais para a frente. Mas porque também gostamos de nos desligar – embora não completamente – achamos que estas tardes solarengas são o pretexto ideal para jogar Monopólio... versão *Street Fighter*. Oficialmente licenciado pela *Capcom*, o jogo de tabuleiro está em fase de desenvolvimento e os fãs tiveram oportunidade de eleger as personagens que gostariam de ver incluídas. Quando o nosso público-alvo foge, há que ir atrás dele. Que o diga a *Sega*, mais um antigo colosso que, em 2011, apresentou perdas na ordem dos 85 milhões de dólares e que pretende centrar-se na produção de conteúdos digitais. Já as colegas *Sony*, *Nintendo* e *Microsoft* continuam a apostar no *hardware*. Pelo menos assim parece, a avaliar por rumores que têm circulado no meio e que apontam para que a *Wii U* seja lançada nos EUA a 18 de Novembro; fontes pouco seguras apontam ainda para que a nova *Playstation* tome o nome de *Orbis* e que seja lançada na *holiday season* de 2013, período expectável de lançamento da próxima *Xbox*. Até lá temos tempo mais do que suficiente para nos perdermos em *Journey*, um jogo intrigantemente minimalista para a *PS3* que está a deslumbrar críticos e jogadores. Basicamente, passa-se no deserto, sendo que o objectivo passa por atingir a luz no topo de uma montanha. Para além do fascínio estético de que tem sido alvo, *Journey* redefine o conceito de *multiplayer*, ao proibir os jogadores de falarem entre si. Como se não estimulassem a criatividade, os videojogos estimulam ainda o movimento, como atesta mais um estudo. Desta vez conduzida pela Universidade da Califórnia, uma pesquisa concluiu que pacientes que sofrem de Parkinson preferem jogar videojogos em casa do que seguir rotinas de exercícios tradicionais. Tendo-o feito durante 12 semanas, 55% melhorou o seu equilíbrio. Já as constantes análises de mercado feitas ao longo de 52 semanas, todos os anos, comprovam que a indústria dos videojogos é um dos gigantes mais lucrativos. Consolas podem ir e vir, exclusivos podem deixar de o ser e os pássaros podem chegar ao espaço. Já a nossa necessidade de entretenimento, essa veio para ficar.





HIGHLIGHTS

OLD vs NEW

Rhythm Tengoku VS Rhythm Heaven - Ou melhor, Old VS Middle VS New

ESPECIAL

Game On - Uma viagem ao passado ou uma tarde retro?

4x4

TMNT IV - Grande audiovisual com testudíneos em alta

TOP

Colecções HD - Um olhar sobre os jogos que merecem uma segunda oportunidade em HD



Um jogo a figurar numa próxima redição HD?

REVIEWS

- Microsoft Flight
- Syndicate
- Universe at War
- Deep Black Reload
- Warp
- Angry Birds Space
- Zombie Dash
- Sven Bømwøllen
- The Magic Quest starring Mickey Mouse
- Kick Off 2
- Dragon: the Bruce Lee Story


The Protomen - Música e homenages ao MegaMan

EXTRA LIFE

Tecnologia

Logitech FS G940

Audiovisual

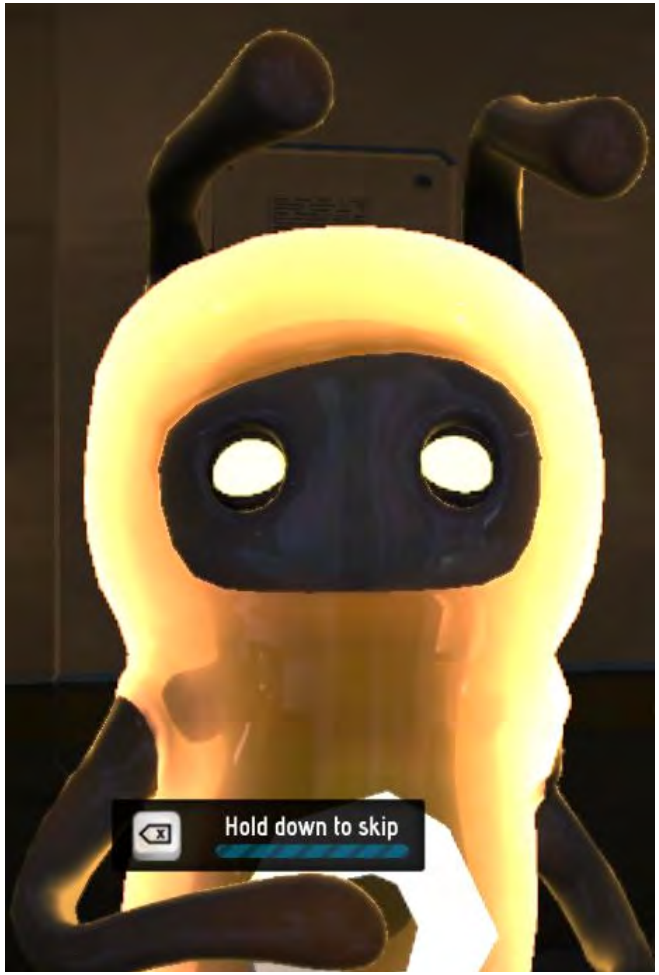
The Protomen

Humor

Game Over

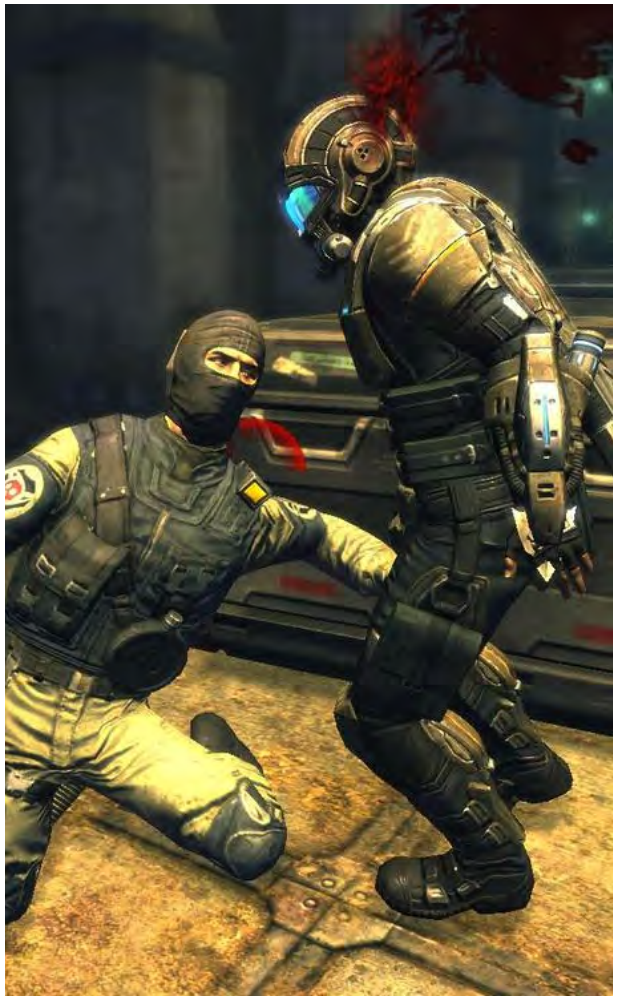
REVIEWS


STALL
WARNING
PULL CABIN HEATER ON
Maule M 7
ALT. OFF WARNING


Hold down to skip




24 87
DART OVERLAY
100 %



Microsoft Flight



Por ***Tiago Lobo Dias***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2012



Era uma vez uma série de enorme sucesso, chamava-se *Microsoft Flight Simulator*.
Durante anos fez as delícias dos amantes da aviação pois era um simulador de grande nível. Várias versões foram saindo, criando uma legião de fãs ao longo dos anos.
Depois, certo dia a palavra "*Simulator*" caiu.
Microsoft Flight (sem o *Simulator*) é o novo lançamento que pode agradar a Gregos ou a Troianos, mas dificilmente aos dois. Parte do *core* está lá mas foi feita uma aproximação da simulação dura aos jogadores mais casuais. A pilotagem em si, o base, continua real.

Então o que mudou?
Para começar mudou a jogabilidade, deixou de ser um conceito totalmente livre desde o início do jogo e passou a ser uma jogabilidade de objectivos em que o "piloto" vai ter de provar que sabe pilotar. No primeiro minuto deste "*Flight*" somos obrigados a efectuar uma serie de manobras simples em estilo de tutorial, onde aprendemos as manobras básicas de pilotagem. Para os jogadores mais *core* isto é uma autêntica ofensa. Muitos fanáticos da série fazem voos com condições de visibilidade zero, só com as indicações do painel de voo, e agora metem-lhe à frente um jogo em que o inicio parece o "*Super Mario Flight*". Eu não sou um dos maiores fanáticos de aviação mas já deu para ficar indignado, imagino aqueles construíram *cockpits* em casa e que comem "trens de aterragem" ao pequeno-almoço...
Mas temos de continuar a descobrir este novo título e não o encostar de imediato. E confesso que com algumas horas fiquei um pouco mais aliviado (só um pouco). Progressivamente vamos deixando de ter que fazer manobras obrigatórias, aterragens e descolagens e vamos tendo mais opções à disposição. Os tutoriais para totós começam a ser mais sérios, em que vamos ter de olhar para uma *checklist* e aos poucos a fazer os procedimentos correctos para levantar voo e aterrar, verificar *ailerons, flaps*, luzes, potência, etc... espero que lá bem para a frente no jogo tenhamos a possibilidade de simular ao nível do "*Simulator*" (algo me diz que não...). Por enquanto, e já levo umas boas horas de jogo, nem sequer apanhei ainda a opção de comunicações de radio, não vi um único avião no ar, nenhum movimento na estrada ou no mar. O que vejo é um mundo completamente morto. E nem a palavra mundo podemos aplicar, pois não tem mais que o Havai.
Mas não é só no nível de simulação que existe crítica. A *Microsoft* anunciou

o jogo como sendo gratuito, o que na realidade é uma história um pouco mal contada. O jogo está disponível gratuitamente para download, e é realmente jogável, mas pouco. Apenas temos dois aviões e o cenário do Havai incompleto. Enquanto no *Simulator* tínhamos milhares de aeroportos e aeródromos, agora estamos limitados às ilhas do Havai, (não todas). Deixamos de ter três mãos cheias de aviões e agora temos apenas dois. E, verdade seja dita, para além de muito pouco conteúdo não conseguimos avançar no jogo com o que temos ao dispor, temos de comprar extras. Isso mesmo, o jogo que era gratuito "obriga" a comprar extras para se poder continuar a progredir. Podemos assim comprar um novo Havai (parte do cenário que falta) com várias actividades e oferecem com o *pack* mais um avião, ficando com três. Comparando com os dezoito da versão standard do *Simulator*, dá vontade de chorar: o *pack* custa 1600 pontos Microsoft, +/- 19 euros. Além do *pack* completo Havai, podemos também comprar mais dois aviões, um a 640







pontos, +/- 8 euros e outro a 1200 pontos, +/- 14 euros. Total em extras: +/- 41 euros. É importante referir que, sem estes extras, não podemos avançar muito mais no jogo. Acho que o deviam ter anunciado como jogável e não gratuito.

Sabe-se que a *Microsoft* está já a preparar para lançar um pack (cenário) "Alasca", muito provavelmente... a pagar, claro. No fim, para termos tudo, vamos acabar provavelmente por gastar mais que o *Simulator.*

Deixando de lado a questão monetária e a questão da simulação, vamos prosseguir e ver o resto. Em *Flight* temos um historial de voo com tudo o que já fizemos e com um sistema de pontuação por níveis, X pontos para passar para o nível Y. Temos vários objectivos propostos para subir a nossa pontuação e a cada nível aparecem novas propostas e desafios. Temos em abundância aterragens e descolagens com os vários aviões em condições simples e mais complexas tanto a nível de meteorologia, como a nível de pistas, umas bastante curtas, outras estreitas. Temos também locais espalhados pelo mapa para descobrir e que nos dão pontos, e ainda missões de transporte tanto de carga como passageiros. Transportar carga é mais fácil se não for com peso em demasia, e transportar passageiros pode ser complicado, pois temos de voar sem abanar muito o avião, virando muito suavemente para os passageiros não ficarem mal dispostos. Nesta altura não temos ainda aviões de grande porte, apenas avionetas. Tanto podemos levar passageiros de um ponto para o outro, como levar alguém a dar uma volta de avião e voltar. O jogo com o decorrer do tempo vai-se compondo, anulando um pouco o choque inicial, mas nunca chegando a um grau de satisfação do *Simulator*, pelo menos para a velha guarda. Para novos jogadores não habituados a simuladores de voo, esta talvez seja uma boa maneira de se inserirem no meio, pois a aprendizagem é gradual e qualquer um pode fazer um voo.

Os gráficos são bons dentro do avião mas fora, tudo estático sem movimento. O som do avião foi melhorado com boas gravações mas, tirando isso, nada de especial: alguns comentários da torre de controlo ou dos passageiros em tons de *arcade*.

A longevidade é enorme embora muito repetitiva no modo "carreira". Num simulador puro, o factor jogabilidade/entretenimento é algo muito próprio, pois a realidade é mesmo essa, voar, ponto final. Num "Simulador" com modos objectivos/carreira já tem de ter algo mais, tem de ter objectivos em abundância, desafios, missões ou qualquer coisa que nos faça sentir a progredir. Já que não é um simulador puro, podia então ter o modo carreira

«... este novo lançamento pode agradar a Gregos ou a Troianos, mas dificilmente aos dois. »

«O jogo está disponível gratuitamente para download, e é realmente jogável, mas pouco.»











mais desenvolvido e aqui falha um pouco. Mas o futuro deste jogo poderá mudar, o futuro cenário do Alasca pode querer dizer que vão ser desenvolvidas diferentes partes do globo e muito possivelmente também mais aviões. *Boeings* e *Airbus*, esperamos! E algo diz que sim, ou não fosse um dos objectivos a alcançar, transportar um milhão de passageiros. O avião com mais capacidade de transporte de passageiros leva apenas 4, iríamos ter de fazer 250.000 voos... ou no futuro temos as linhas comerciais ou então algo não foi bem pensado.

Basicamente, é bom para iniciados na aviação, mas pouco mais. A falta de vida deste *Flight* fora do *cockpit* é algo difícil de aceitar. Gráficos bons (estáticos) mas não chega, é aborrecido e repetitivo.

Posso estar de acordo com cenários e aviões em forma de *packs* e extras, em que se paga o que se quer mas, meus amigos, com preços aceitáveis, dez ou mais euros por um avião extra não me parece razoável.

» High Score

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

Em resumo

+

Bom para iniciados na aviação. Um meio termo equilibrado entre simulação e arcade.

-

Tirando o avião que pilotamos falta movimento em todo lado. Aborrecido e muito repetitivo.

Alternativas

Não consigo arranjar uma alternativa a isto.

Syndicate

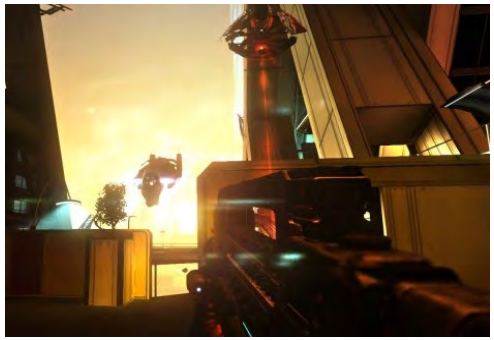


Por ***André Santos***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2012

Reinventar um título com a importância de *Syndicate*, além de parecer extremamente apelativo, é também um grande salto de fé, tendo em conta o mundo contemporâneo em que vivemos e a respectiva exigência dos jogadores.
Lançado originalmente em 1993, destacava-se pela sua soberba representação de um mundo desumanizado controlado pelos interesses de megacorporações. Naturalmente compreende-se que muito iria mudar relativamente ao original e a primeira opção passou por trocar a visão isométrica por uma mais habitual e "apreciada". Tal resulta num FPS com ambiências *cyberpunk*, onde tudo, incluindo pessoas, é controlado por *microchips*. Estes dispositivos, implantados nos cérebros dos "humanos", permitem que cada indivíduo esteja permanentemente ligado através de uma rede "neurológica" de informações. O jogador veste a pele de um agente da "Eurocorp", que possui um novo tipo de *chip*, ainda em testes, que se vê envolvido numa trama complexa, com os habituais *twists* a que o género já nos habituou. Contudo a história não é mais do que um debitar de missões, sem grande tempo dedicado a contextualizá-las, apesar dos intermináveis textos que vão sendo fornecidos, de difícil leitura, e das informações disponíveis para qualquer objecto presente nos cenários. Isto acaba por tornar a experiência banal, totalmente linear e demasiado previsível. Todavia, não deixam de existir momentos intensos, com bastante emoção à mistura, grande parte deles provenientes da mente psicopata do nosso parceiro Merit, que tornam as (mais ou menos) sete horas à volta do modo *a solo* imensamente agradáveis e participativas.
Ao nível da jogabilidade, temos um HUD em ecrã (bastante discreto e que em nada distrai), que nos dá indicação das munições entre outras informações importantes, como, energia gasta e disponível nos modos especiais que vamos tendo à disposição. Estas habilidades permitem ao jogador provocar directamente nos inimigos comportamentos involuntários; "Suicide" faz com que os inimigos cometam suicídio; "Backfire" interfere





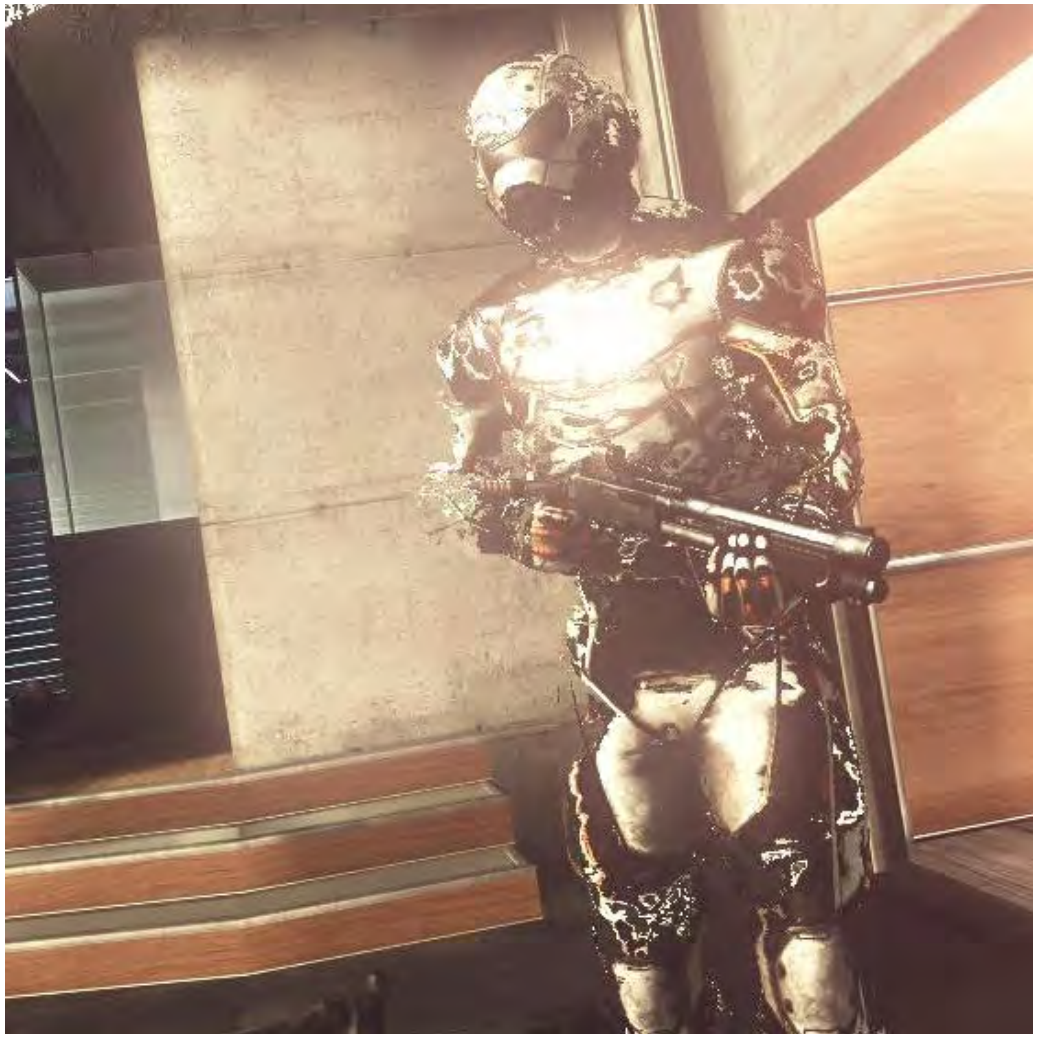






com a arma do adversário causando o disparo pela culatra, imobilizando-o e a quem ao pé deste se encontrar; e por fim "Persuade", o mais poderoso (e, de entre os três, o mais apelativo e usado), que faz com que o vilão passe a lutar lado a lado com o protagonista até todos os outros serem eliminados, suicidando-se de seguida. Da mesa forma podemos "hackar" *chips* de equipamentos ou objectos bem como desactivar sistemas de bloqueio a portas. Temos também disponível o modo *Dart Overlay*, uma ferramenta que permite identificar o posicionamento dos inimigos, mesmo quando estes se encontram por trás de objectos sólidos. Neste modo o tempo passa mais devagar (um *bullet time* improvisado ao jeito de *Max Payne*) e o consumo de energia também aumenta, o que permite a utilização deste por breves segundos, sendo posteriormente necessário que o mesmo recarregue. Quantos mais inimigos aniquilarmos, e principalmente com o extermínio de adversários múltiplos, mais adrenalina conseguimos obter para recarregar as aplicações. A verdade é que todos estes gadgets (bastante originais por sinal) são o que potencializa a jogabilidade em si e a interacção entre o jogador e os adversários, destacando *Syndicate* de outros títulos.

Por outro lado há que referir que a IA não é brilhante. Os inimigos movimentam-se tipo saltitões, tornando difícil o tiro certeiro (função aliás que irá exigir ao jogador algum tempo de habituação), existem falhas de sobreposição de texturas, o que permite ver vilões através das paredes e, apesar da simplicidade/linearidade do desenrolar da história, ocorrem demasiados tempos mortos, em que simplesmente não conseguimos encontrar o caminho certo ou o objecto que temos que *hackar* para podermos avançar. Os níveis com *bosses* são, além de extensos, pouco criativos e o jogo exagera na imensa quantidade de inimigos, sem grande variedade, o que obriga a mantermo-nos no mesmo cenário por períodos excessivamente longos. Também se nota e sente-se a falta de missões em jeito de cooperação, com vários agentes em jogo, que seria a homenagem perfeita ao original e que aqui foi apenas remetida para a vertente *online*. Relativamente à componente visual, há altos e baixos. Os cenários, o aspecto das cidades futuristas, em suma, todo o visual estético é soberbo. A animação facial, apesar de não ser o melhor dentro do género, não desilude. Já nas texturas propriamente ditas apresenta algumas falhas, evidenciadas logo no acesso ao menu inicial no qual o texto e todo o aspecto genérico se encontra desfocado











(sim, leram bem) e pouco definido. A iluminação dos cenários, apesar de me parecer devidamente contextualizada na narrativa, falha na concepção, o que acaba por deixar a perspectiva do jogador muita das vezes imperceptível, confusa e bastante cansativa para os olhos.

Na componente sonora, este género tem-nos apresentado grandes títulos e este não foge à regra. É um trabalho sonoplástico irrepreensível e uma banda sonora que reúne elementos *house*, *dubstep* e *electronica*, que encaixam de forma absolutamente perfeita. Entre as vozes (e faces) dos protagonistas temos nomes como Brian Cox ("O Último Reduto"), Rosario Dawson ("O Guarda do Zoo") e Michael Wincott ("1492 – Cristovão Colombo"). E é um verdadeiro prazer curtir e ouvir *Syndicate*.

Por fim, temos o modo cooperativo, que se revela bem mais objectivo e preciso que o modo campanha e é aqui que definitivamente nos aproximamos do *Syndicate* original. Os desafios são direccionados para quatro jogadores, onde o objectivo é alcançar a maior pontuação, ainda que alguns combates exijam a total coordenação dos elementos participantes. Genericamente tudo está melhorado neste modo e grande parte dos pontos negativos na campanha a solo são corrigidos, tornando o jogo mais fluído e agradável. A evolução das personagens é maior e existem mais elementos a utilizar. Há inclusivamente a possibilidade de criar as nossas próprias corporações e lutar com as de outros utilizadores.

Em suma, *Syndicate* é um título que está longe da qualidade do original, é certo e, apesar de não conseguir atingir o nível de excelência de outros, seguramente também não desilude. Poderá não corresponder às expectativas de muitos mas, como título independente e sem o peso do passado, é com toda a certeza uma boa opção para os apreciadores do género.

Em resumo

+

Ambiências cyberpunks; Banda sonora irrepreensível; História à volta dos chips muito interessante; Modo Cooperativo rico.

-

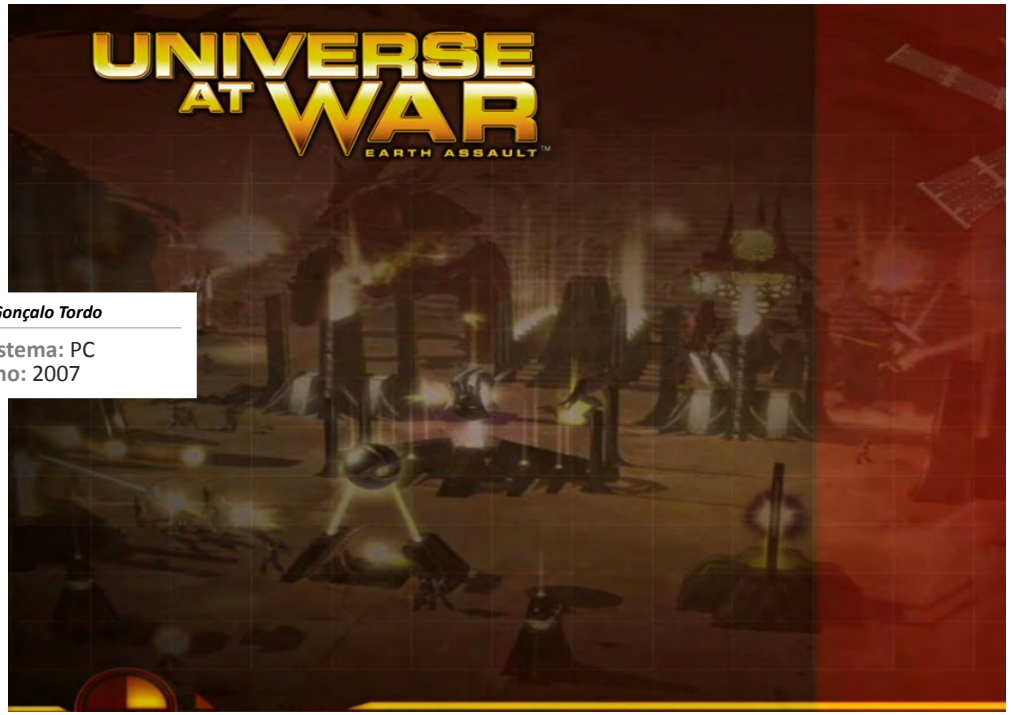
Movimentação e mira requerem habituação; IA desequilibrada; Bosses repetitivos; Pouco inovador dentro do género.

Alternativas

Deus Ex Human Revolution; Crysis 2.

» High Score

Longevidade	8
Jogabilidade	8
Gráficos	7
Som	10
Total	**8**



Por **Gonçalo Tordo**

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2007

Universe at War: Earth Assault

Composta por ex-membros da agora defunta Westwood Studios ((incluindo membros que trabalharam no velhinho Dune 2) a Petroglyph Studios lançou em 2007 Universe at War: Earth Assault (UAW), um RTS *old-school* com algumas ideias originais.

Em UAW, a terra foi invadida por uma raça alienígena conhecida como a Hierarchy, dizimando a humanidade quase por completo, ao ponto de esta última nem sequer ser uma facção jogável; em vez disso, vemos os Novus e mais tarde os Masari virem em nosso socorro.

O grande ponto forte do jogo começa logo pela enorme diferença entre as raças, sendo o Novus e a Hierarchy as mais originais. A Novus pode construir sistemas invisíveis e interligados no mapa, podendo assim teleportar as suas unidades para qualquer parte instantaneamente, conferindo assim uma vertente de guerrilha. Já a Hierarchy é exactamente o contrário: não tem uma "base" no sentido clássico, em vez disso, constrói *mechs* gigantes de guerra que produzem unidades de combate. Finalmente temos os Masari que são a facção mais "normal" com bases e sistemas de produção mais comuns noutros jogos.

Seria de esperar que a campanha fizesse uso dos pontos fortes destes, mas a verdade é que esta é curta, a história inexistente e mesmo na maior dificuldade as missões requerem pouca ou nenhuma estratégia. Mas, se nada mais, ao menos serve de tutorial para aprendermos a jogar como deve ser, ao menos aí desempenha bem a sua função.

Saindo do modo de história, temos o *skirmish mode*, que pode ir até 8 jogadores, e os "cenários"; este adiciona um modo semelhante ao jogo de tabuleiro "Risco": cada facção é colocada em locais diferentes do planeta e a partir daí terá de conquistar territórios neutros ou inimigos, construir bases e unidades extra e depois usar essas alterações para atacar um território inimigo. Não posso dizer que este modo seja muito profundo, mas que é divertido lá isso é. Detectei também uns problemas de *path finding*, especialmente com os *walkers;* estes muitas vezes perdiam-se no caminho ou ficavam mesmo presos, não os conseguia tirar dali. Um erro muito grave para um RTS recente.

Finalmente, temos o *multiplayer* online que é partilhado com a versão *Xbox*



360, ou seja jogadores de PC podem jogar com e contra utilizadores da consola da *Microsoft* e vice-versa, mas, infelizmente, os servidores estão completamente abandonados, passei duas semanas à procura de uma única





partida e não consegui encontrar nada nem ninguém, zero, completamente vazio.

Graficamente o jogo varia entre "bom" e "OK". Quando a câmara está afastada, ver os *walkers* da Hierarchy em acção é um espectáculo para os olhos mas, para lutas mais pequenas entre infantaria, a câmara não se aproxima o suficiente e frequentemente sinto que as unidades mais pequenas têm pouco detalhe. Apesar de tudo, os aspectos positivos do grafismo superam os negativos

Já a banda sonora do jogo é... aceitável, os actores são bons mas os efeitos sonoros e as músicas não foram particularmente maus ou memoráveis, estes existiam, não se pode dizer muito mais.

Universe at War tinha potencial para ser muito mais, mas uma campanha fraca, servidores vazios e problemas de *pathfinding* vão afectar o jogo. Se o comprarem preparem-se para o jogar muitas vezes em *skirmish* porque, a não ser que convençam um amigo a jogar com vocês, isto é o melhor que conseguem.



» High Score

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

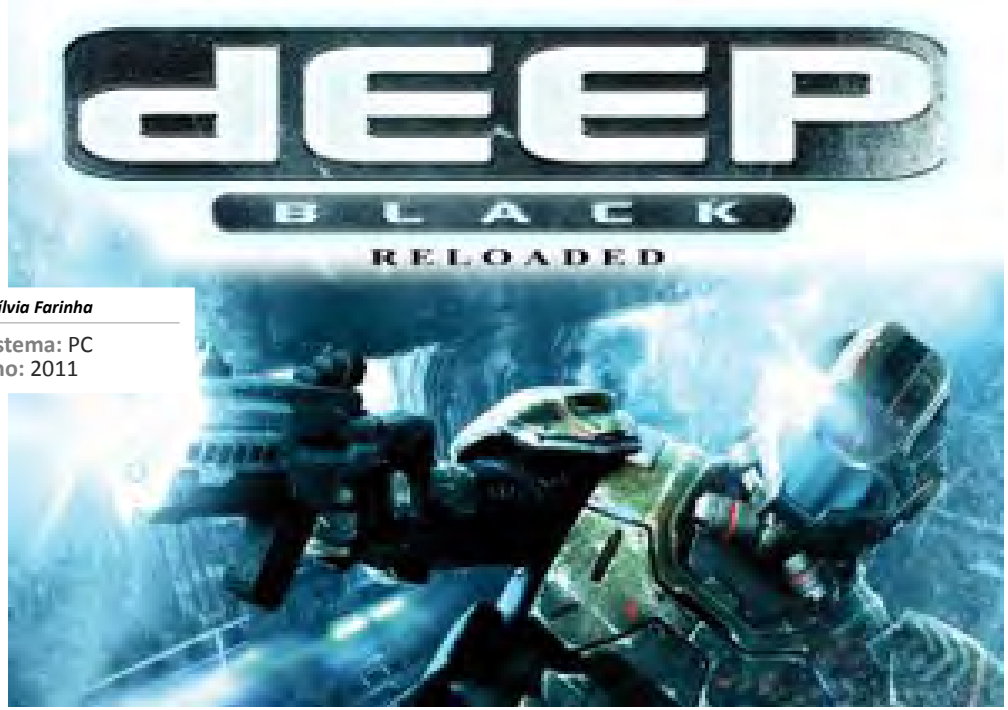
Em resumo

\+ Facções distintas e originais. Modo "cenário" traz uma boa variedade ao jogo.

\- Campanha fraca, servidores online vazios, problemas de pathfinding.

Alternativas

Supreme Commander, Starcraft 2.



Por **Silvia Farinha**

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2011

Deep Black Reloaded

***Deep Black Reloaded* é um *third person shooter* desenvolvido pela *Biart Company.* Esta empresa é reincidente nos jogos em ambientes subaquáticos (*Depth Hunter*) e *Deep Black Reloaded* não é excepção.** Além deste título serão lançados ainda este ano *Deep Black* para *Playstation 3*, *XBOX 360* e PC, *e Deep Black Online* para os amantes do *multiplayer*. No entanto, surge a dúvida: não estará a *Biart Company* a ser demasiado ambiciosa ao lançar no mercado 3 títulos da mesma série num único ano? Numa indústria onde a oferta neste género de jogos é abundante, provavelmente trata-se de uma jogada arriscada.

O jogo começa com uma cena introdutória onde o objectivo é enquadrar-nos em toda a narrativa que envolve o personagem e qual o seu sentido nesta história. Mas isto é um objectivo meramente teórico, pois tudo o que nos é apresentado é uma série de animações a passarem rapidamente, com legendas e sem qualquer tipo de narração. A informação que nos é disponibilizada não nos situa completamente e o objectivo do jogo acaba por nos passar um bocado ao lado. Assim, de um momento para o outro, e sem grandes explicações, vemo-nos dentro do jogo. No entanto, com o passar do tempo ficamos a compreender que este se passa num futuro próximo e o nosso herói é Pierce, um soldado de elite numa demanda contra um grupo terrorista. Durante o processo iremos aproveitar para recuperar informação sobre os ditos terroristas e salvar alguns reféns. Apesar de a narrativa não ser apelativa, *Deep Black Reloaded* surpreende-nos e mostra um factor inovador. Grande parte do desenrolar da acção passa-se num ambiente subaquático, que devido ao seu grafismo, torna-se definitivamente num ponto positivo. Ao longo de 40 níveis, podemos contar com um útil *jetpack* instalado na nossa armadura futurista que nos permite atravessar certas partes aquáticas mais rapidamente, onde correntes de água nos dificultam a passagem. Podemos contar com 10 tipos de armas, cada uma com dois modos de disparo, onde se inclui a *harpoon rifle*, uma pistola munida de um gancho que irá servir-nos para controlar certos robôs aquáticos e abrir grades para a nossa passagem. Em termos de armas, não existe nada de verdadeiramente surpreendente e com aspecto futurista, o que seria de esperar pois trata-se de um jogo de ficção científica. Podemos ainda em certas situações utilizar uma faca para combates em modo *stealth*, o vulgo combate corpo a corpo. Relativamente à jogabilidade, os controlos são simples e incluem apenas as funções básicas. No entanto, em modo mira, o controlo do rato pode tornar-se algo complicado e até



frustrante. A tecla F é utilizada para quando queremos tentar a nossa sorte com um inimigo que se encontre mais próximo para os combates com a faca. Muitas vezes, alguns inimigos com claras tendências Kamikazes saem dos seus abrigos e vêm a correr para nós de

forma frenética e nestas alturas o próprio jogo pede-nos a utilização desta tecla. As restantes servem apenas para controlar a *harpoon rifle*, o *jetpack* e o modo *cover*. Em termos de dificuldade este jogo não representa um grande desafio para o jogador. Os puzzles que temos de resolver com a ajuda do nosso gancho são bastante básicos e consistem apenas em baixar escadas ou elevar/baixar o nível da água em determinadas salas. As caixas que nos permitem abrigar do fogo inimigo estão colocadas por todo o cenário, tornando mais fácil a espera para que a nossa vida recupere. Os inimigos não são dotados de



uma inteligência artificial elevada, e a sua eliminação é bastante simples, pois quando estão abrigados expõem-se sistematicamente e de uma forma sincronizada, permitindo-nos assim eliminá-los facilmente. A fórmula encontrada para aumentar a dificuldade foi justamente aumentar o número de inimigos, o que por vezes se torna frustrante, pois acabamos por ser derrotados não pela estratégia, mas pelos números.

Os gráficos de *Deep Black Reloaded* são bem conseguidos e podemos tirar partido disso nas cenas subaquáticas, onde a fluidez e os movimentos aquáticos são surpreendentes. Aqui vemos que, apesar de se tratar de um jogo indie, o aspecto visual não fica atrás de muitos dos títulos principais. Apesar de à primeira vista os cenários nos oferecerem uma sensação de liberdade total, sobretudo os aquáticos, rapidamente nos apercebemos de que tal não acontece e que a interactividade entre o jogador e o ambiente é praticamente nula. A dinâmica de jogo é bastante repetitiva, assim como os cenários. Tudo o que fazemos durante o jogo segue sempre a mesma sequência: cenário terrestre seguido de uma parte aquática, onde invariavelmente saímos numa espécie de doca e temos que utilizar o gancho para fazer subir o nível da água e abrir uma grade, voltar para debaixo de água e ir novamente para um cenário terrestre. Neste aspecto o jogo desilude bastante e acaba por se tornar bastante repetitivo e enfadonho. Relativamente aos efeitos sonoros, os diálogos são medíocres e os gritos de agonia dos inimigos são… agoniantes, mas para o jogador. Estes consistem numa espécie de grito que se prolonga já depois de estarem no chão e são sempre iguais. Por momentos tem de facto alguma piada, mas, com o decorrer do jogo, torna-se algo muito irritante. Por outro lado, todos os sons que ouvimos debaixo de água, assim como os sons dos tiroteios e a banda sonora, são bastante aprazíveis. Esta última tem mudanças que acompanham o desenrolar do jogo, assim

















temos uma música suave que se intensifica com o aproximar do perigo. *Deep Black Reloaded* apresenta-se assim como sendo um jogo que permite algumas horas de entretenimento e que poderia ter potencial para ser um título indie a vingar no mundo competitivo dos videojogos. No entanto a sua dinâmica pouco atractiva e o facto de acabar por ser mais do mesmo, tornam-no apenas mais um entre tantos outros. No entanto, com a aparente aposta da *Biart Company* em jogos que se desenrolam em ambientes subaquáticos, este jogo pode ser visto como uma pequena vitória, pois a qualidade gráfica está bastante boa e surpreendente.

Em resumo

\+ Ambientes subaquáticos realistas e atractivos.

\- Repetição da dinâmica de jogo e pouca interactividade.

» High Score

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



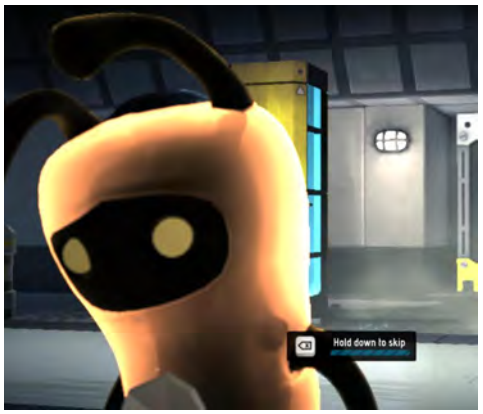
Por ***André Santos***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2012

Warp

Foi ainda em 2011 que a *Electronic Arts* divulgou as primeiras informações sobre *Warp*, um jogo de ficção-científica *stealth*, que tinha como principal objectivo resolver *puzzles* e quebra-cabeças desafiantes.

Na verdade a premissa do jogo é tão directa e linear quanto o título. O jogador assume o papel de um alienígena, carinhosamente apelidado de Zero, com um aparente aspecto fofo e com andar desengonçado. Este pobre extra-terrestre vê-se assim capturado pelos terríveis humanos, que se preparam para fazer as mais variadas experiências, até que Zero consegue



escapar-se. Fugir das instalações onde se encontra refém é o principal e único objectivo do pequeno *alien,* que depressa consegue recuperar uma das ferramentas mais úteis e práticas do seu limitado arsenal: a capacidade de se "teletransportar" entre distâncias relativamente curtas, como por exemplo uma porta ou uma parede não muito grossa.

De facto Zero é tão fofo quanto terrivelmente perigoso. Além de se teletransportar através de paredes, pode ainda "possuir" outros objectos e até o corpo dos humanos. Lá dentro começa a sacudi-los, o que numa primeira instância irá apenas deixá-los completamente atordoados, e que, em última análise, pode provocar o seu inchamento até à inevitável explosão… com efeitos verdadeiramente grotescos, com membros a saírem disparados em todas as direcções, cobrindo a personagem (fofa) de sangue. Este efeito, além de nos deixar algo surpreendidos numa primeira vez (pelo menos eu não estava à espera), tem tanto de terror como de divertimento puro, e é pena que seja usado praticamente até à exaustão, fazendo com que de cada vez que se recorra ao mesmo essa sensação de diversão vá diminuindo consideravelmente até à completa nulidade e indiferença. Todo o jogo consiste num género de acção furtiva, em que temos passarmos despercebidos aos guardas e outros personagens que vão deambulando pelos cenários. Relativamente aos *puzzles* cedo se percebe que são demasiado lineares e básicos,

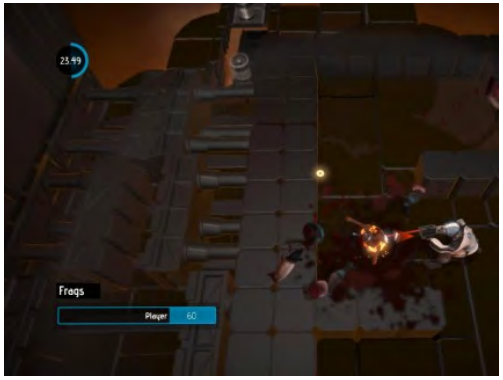
exceptuando um ou outro exemplo. Zero é um ser "pacifista", sem armas ou outros recursos bélicos e, basta sermos atingidos por um simples disparo, ou laser, para rapidamente ficarmos estatelados no chão. Da mesma forma, a água é a *kryptonite* do herói pois se entrarmos em contacto com esta ficamos temporariamente sem poderes. Para facilitar o avanço nos cenários, existem variadíssimos *checkpoints* que permitem reiniciar de pontos não muito afastados de onde ficámos. Os comandos além de básicos são



escassos e no total temos à disposição um conjunto de sete teclas, entre elas as direccionais e as que comandam os teletransportes ou outros movimentos especiais. No decorrer do jogo, Zero tem também que ir coleccionando uma espécie de "gelatinas" brilhantes, que posteriormente poderão ser convertidas em *upgrades*, como maiores velocidades tanto na deslocação como no teletransporte. Da mesma forma, outras habilidades vão sendo adquiridas, como a capacidade de projectar a sua imagem, enganando os inimigos, e a possibilidade de trocar de posição com certos objectos do cenário. Contudo estas melhorias nas habilidades são extremamente "caras", relativamente à escassez de pontos que vamos recolhendo, o que não deixa de ser algo frustrante. Somos confrontados também com alguns desafios opcionais, que consistem basicamente em eliminar todos os inimigos ou chegar ao final do cenário no menor tempo possível. Apesar de, no conjunto, ter uma premissa com potencial com momentos verdadeiramente brilhantes, não deixa de existir uma desagradável e insistente repetição de procedimentos (muitos deles até à exaustão), bem como alguma inconsistência e frustração na jogabilidade, que acabam por se reflectir como sendo os maiores problemas de *Warp*.

De um ponto de vista mais técnico é um título exigente ao nível da máquina mas *in-game* o grafismo é de longe o melhor que já se viu. A personagem principal tem um certo *blur* à sua volta e os cenários padecem do mesmo defeito que, apesar de não incomodar, também não passam despercebidos. É na IA do jogo que mais se notam as falhas. Os guardas são uns atadinhos de primeira e os seus



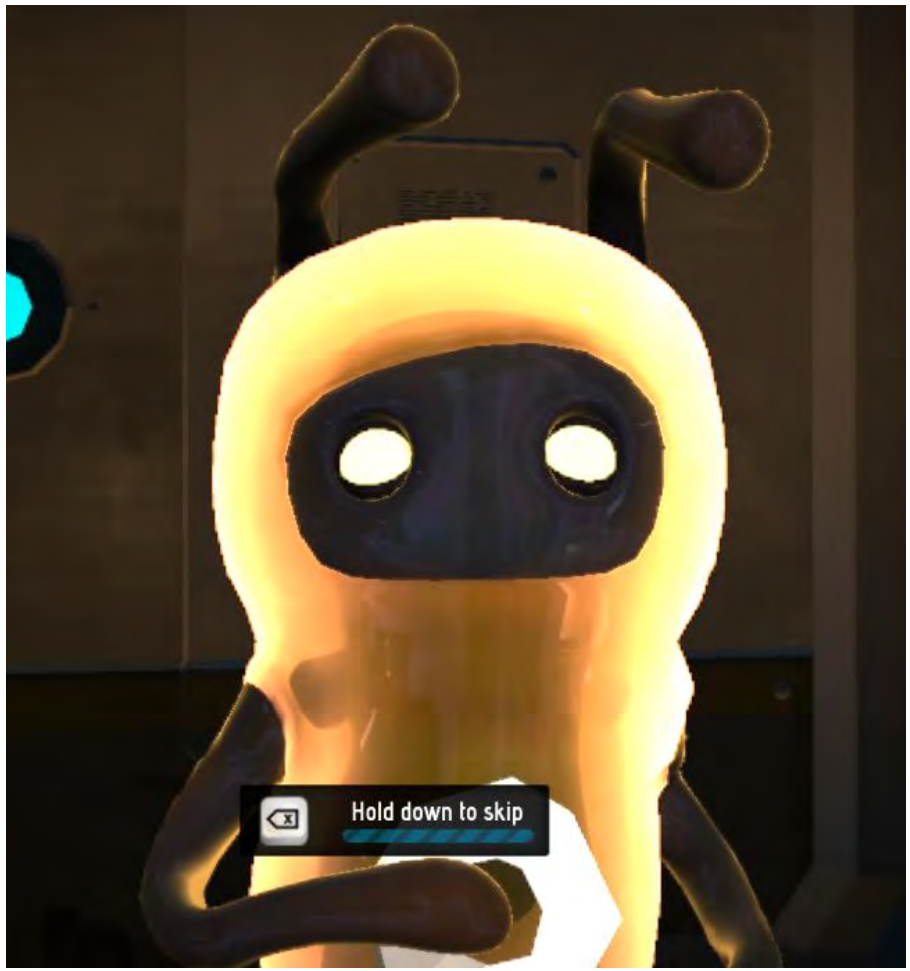












movimentos rotineiros – o que até se percebe – pois é através desta sistematização nas movimentações que o herói consegue passar despercebido. Contudo poderia ter existido um maior esforço para encontrar outras alternativas e aumentar a variabilidade de estilos de jogo. Alguns níveis são realmente enfadonhos e a luta com certos *bosses* leva ao total desespero, tal é o fraco desempenho destes. Também existe pouca definição na interacção com os cenários (principalmente as paredes) que por vezes não nos permitem avançar, apesar de aparentemente, parecer que não temos nenhum obstáculo à nossa frente. A interface do menu é algo estranha, umas vezes apenas permite ser controlada a partir das teclas direccionais, outras, apenas com o rato. A música acompanha o desenrolar da história de uma forma discreta, passando muitas vezes até totalmente despercebida. Ao nível sonoro, Zero tem os seus momentos, com a emissão de uns sonhos estranhos mas engraçados e que transmitem com clareza os estados de espírito do personagem. Os inimigos debitam algumas frases, nada de mais, os *bosses* repetem os mesmos dizeres, até nos levarem à loucura, e os sons ambientes estão adequados à história bem como à atmosfera que se pretende criar.

Em síntese, *Warp* apresenta um conceito original e faz com que o jogador assuma uma perspectiva não muitas vezes vista no mundo dos videojogos, a da presa e não a do caçador. Tem ideias brilhantes aqui e ali mas perde-se nas inúmeras e inconsequentes repetições de formas de jogar. Os *puzzles* são na grande maioria bastante lineares e apenas nos surpreendem de quando em vez. Talvez esteja relacionado com as baixas expectativas relativamente a *Warp* mas no geral acaba por agradar q.b., oferecendo algumas horas de diversão e entretenimento à mistura. Não será de certeza o melhor jogo de sempre, mas pode ser vista como uma opção a ter em conta.

» High Score

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

Em resumo

+

A personagem de Zero (fofura VS mortalidade); Alguns puzzles; Conceito original e entretenimento garantido.

-

Demasiado repetitivo; IA muito fraquinha; No geral demasiada linearidade e simplicidade nos puzzles.

Alternativas

Limbo; Portal.

Angry Birds Space



Por ***Tiago Lobo Dias***

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

Brilhante! É o primeiro rótulo com que carimbo desde já este jogo. Agora cabe-me justificar nas próximas linha o porquê de tal adjectivo.

Quando fui buscar este novo *Angry Birds* adivinhava novos gráficos em novos cenários, mas de longe que esperava esta nova jogabilidade. O nome "Space" traz agarrado um novo conceito que deu uma enorme







espectacularidade a este jogo: gravidade variável!

O estilo em si é continua o mesmo, a fisga e os passaritos para lançar, a diferença é que não estamos mais num terreno com gravidade constante mas sim no espaço. Os porcos que temos que neutralizar tanto podem estar num pequeno asteróide pouco maior que os próprios alvos, como podem estar numa superfície maior, mais à semelhança dos títulos anteriores, mas sempre com gravidades diferentes.

Os pássaros a lançar não têm todos as mesmas características que no jogo anterior. Temos agora, por exemplo, o *Lazer Bird* que substitui o amarelo em que, em vez de acelerar a velocidade quando carregamos no ecrã, vai na direcção em que exercemos pressão. Temos também agora o *Ice Bird,* que congela a zona onde bate, permitindo ao pássaro seguinte quebrar com mais facilidade o material original. E ainda um *Space Eagle,* que aparece por um portal e destrói tudo nessa zona.

Consoante um pássaro é atirado contra um corpo (excluindo objectos), vai sofrer uma acção gravítica e, se entrar no seu campo gravitacional (marcado no ecrã), vai orbitar em volta dele como se fosse um satélite, acabando por ir de encontro aos poucos com a superfície do corpo sempre com uma trajectória circular em espiral.

Para aumentar a espectacularidade, podemos ter 2 ou mais asteróides em que o pássaro vai sofrer 2 ou mais forças gravitacionais, podendo na primeira descrever uma trajectória e, ao aproximar-se da segunda, adquirir outra trajectória diferente.

Imediatamente me veio à cabeça os nomes de David Braben criador do *Elite*, em que fez cálculos impressionantes de física e também o Artur C. Clark escritor de livros de ficção, nomeadamente autor de várias teorias revolucionarias sobre satélites.

Agora imaginem um asteróide minúsculo com as construções habituais que temos de derrubar mas umas estão de pé segundo a nossa visão e outras de pernas para o ar, pois estão no outro lado do asteróide.

Estando a fisga fora do corpo gravitacional termos de lançar o pássaro de encontro à área do alvo e ver o pássaro a ser puxado para o centro do asteróide em brilhantes trajectórias circulares, podendo ou não acertar claro. De notar que as estruturas, quando desabam, as peças caem sempre para o centro do corpo, a não ser que seja no espaço sem gravidade onde ficam a “flutuar”. As estruturas de pernas para o ar vão desabar para cima e não para baixo.

Os primeiros níveis são um deleite para os olhos, dei por mim a lançar “Birds” para todo o lado só para ver como reagiam. Divinal!

Mas podemos também ter alvos em vários meteoritos ou necessitar destes para alterar a trajectória. Por exemplo podemos ter de lançar um Bird contra a periferia do campo gravítico para alterar ligeiramente a trajectória sem que o pássaro entre em trajectória de colisão com o asteróide.









Os gráficos estão excelentes com cenários bem desenhados. O som é bom, embora pudesse ter uma música aqui ou ali. E é mesmo só para arranjar um defeitozinho à força.
Em resumo, um dos melhores jogos gratuitos para Android, totalmente viciante, uma imaginação dos criadores absolutamente genial. Depois de começar com a palavra Brilhante acabo com: Imperdível.

Em resumo

\+ Excelente jogabilidade, o conceito de gravidade é fantástico.

\- Nada de importante a assinalar.

» High Score

Longevidade	8
Jogabilidade	10
Gráficos	10
Som	7
Total	**9**

Zombie Dash

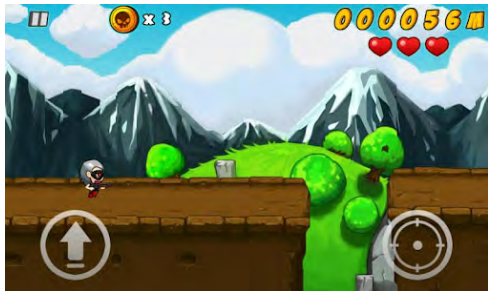
Por ***João Canelo***

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



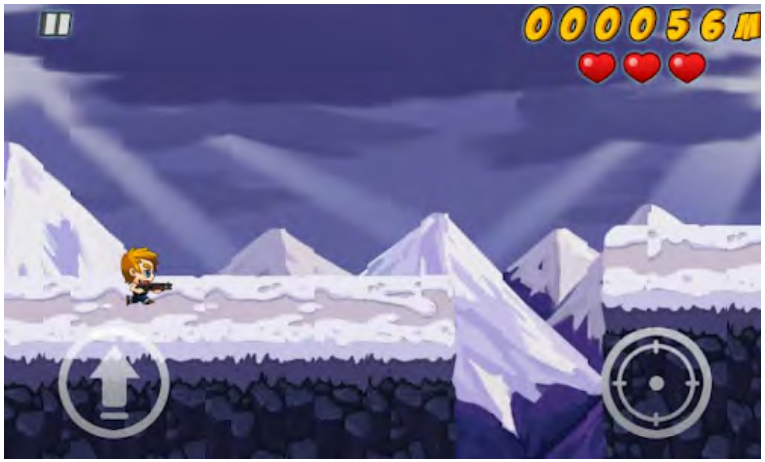
Zombie Dash, produzido pela *Italy Games*, é um jogo incrivelmente divertido e viciante onde o nosso objectivo é livrar a nossa cidade de uma epidemia de zombies enquanto corremos e disparamos sem parar. Contando com duas personagens, um rapaz e uma rapariga, e várias armas, escudos e outros métodos de combate, *Zombie Dash* é uma aventura que custará largar.
A jogabilidade é simples, temos um botão para saltar e outro para disparar. Tratando-se de um *runner*, o nosso objectivo é sobreviver às várias ondas de zombies enquanto corremos por um cenário repleto de perigos (desde abismos, choques e espinho) e vamos tentando chegar um pouco mais longe. Parte do seu apelo reside na contagem do nosso progresso. À medida que





vamos correndo, um medidor vai contando os metros, dando sempre vontade de ultrapassar o nosso recorde anterior. Temos disponíveis três vidas, com a possibilidade de encontrarmos mais. Trata-se de um jogo que não é fácil, conseguindo criar situações difíceis que nos forçarão a observar o ecrã de *game over* vezes e vezes sem conta. Quero também salientar que não existe pausa entre danos: se não conseguirmos reagir a tempo, podemos perder no espaço de um segundo. Contudo, o jogo possibilita a recuperação e é fácil dar a volta ao problema.
Nem tudo são perigos em *Zombie Dash* e estão espalhadas pelos cenários várias moedas que conseguimos apanhar e utilizar na loja para comprarmos melhores armas. Temos também acesso a várias caixas-surpresa onde podemos apanhar todas as armas disponíveis do jogo, tais como escudos e vidas extras, por um tempo limitado, auxiliando-nos nos momentos mais complicados.
Todos estes elementos ajudam na construção de uma jogabilidade equilibrada, divertida e viciante.
Quanto mais avançamos, mais inimigos vamos encontrando pela frente e mais rápido o jogo fica. Encontrei momentos em que o jogo ficou um pouco caótico, com inimigos e outros obstáculos a aparecem muito depressa, quase impossível de os evitar. A dificuldade escala de uma forma controlada, dando-nos tempo suficiente para nos habituarmos, e é bom evidenciar que o jogo aguenta cenários muito carregados sem *slowdowns* ou qualquer outro tipo de defeitos que poderiam estragar a nossa experiência. É um jogo bastante sólido e a própria arte dá-lhe um toque de originalidade, separando-o dos inúmeros jogos com mortos-vivos, apresentando um tom mais jovial e descontraído. Os gráficos são impecáveis e temos quatro cenários diferentes que vão rodando de 1000 em 1000 metros. Não os achei enjoativos, acho que a mudança acontece no ponto certo e sempre dão mais vida ao jogo.
Os modelos são o ponto forte dos gráficos do jogo, principalmente os dois personagens principais.
Encontrei um pormenor na jogabilidade que acho interessante. À primeira vista parecia ser um bug mas, quanto mais joguei, mais me apercebi que equilibrava a jogabilidade e tornava o jogo mais desafiante. Existe um







atropelamento entre o botão de saltar e de disparar: se carregarmos nos dois ao mesmo tempo, ou ficarmos a disparar constantemente, um dos botões acabará por falhar e levar-nos à derrota.
Considero ser um pormenor porque acaba com o *button smashing*, fazendo-nos pensar melhor nas nossas jogadas e não estar sempre a disparar. Se não podemos estar constantemente a carregar no botão de disparo, temos de pensar quando saltar e disparar, construindo um jogo muito mais sólido e desafiante.
Contamos ainda com um *Boss Mode*, onde temos de lutar contra uma enorme nave. É muito mais difícil e frenético que o modo normal, mas é também o modo que vos fará voltar mais vezes. Temos acesso a mais moedas que nos permitem comprar mais armas e há um maior número de zombies para matar, acaba por ser mais divertido que o modo normal.
A música e efeitos sonoros são muito medianos. Tal como os cenários, a música muda cada vez que atingimos 1000 metros e algumas das faixas são razoáveis mas, ao contrário da parte visual, senti que são mais saturantes. Uma delas ficou-me de tal maneira na cabeça que basta ouvi-la para ter vontade de perder o jogo só para não ter de continuar. Para um titulo tão sólido gostava que tivessem mais cuidado com a parte sonora e, mesmo que os efeitos não sejam maus, não são suficientemente bons para serem mencionados pela positiva. Fazem o seu trabalho, nada mais.
Também pela negativa temos o preço das armas. Acho os valores demasiado elevados, escolhidos possivelmente para aumentar a longevidade do jogo. Tendo em conta que é um jogo, por si só, viciante, não vejo o porquê de colocarem valores que nos impossibilitam de experienciar uma maior variedade de armas e criar outro tipo de estratégias. Contudo, se gostarem realmente do jogo, acreditem que terão vontade para continuar a apanhar os milhares de moedas que pedem, mas continua a ser uma escolha um pouco descabida.
No final do dia, *Zombie Dash* é um jogo extremamente divertido, podendo agarrar-vos durante muito tempo. Com uma jogabilidade sólida e equilibrada, e um grafismo diferente e muito bem realizado, é um jogo que vos aconselho. Sendo grátis, não há qualquer razão para não o descarregarem. Vão por mim, vale a pena.

» High Score

Longevidade	7
Jogabilidade	8
Gráficos	7
Som	5
Total	**7**

Em resumo

\+ Jogabilidade sólida, viciante e divertido.

\- Música e efeitos sonoros repetitivos.

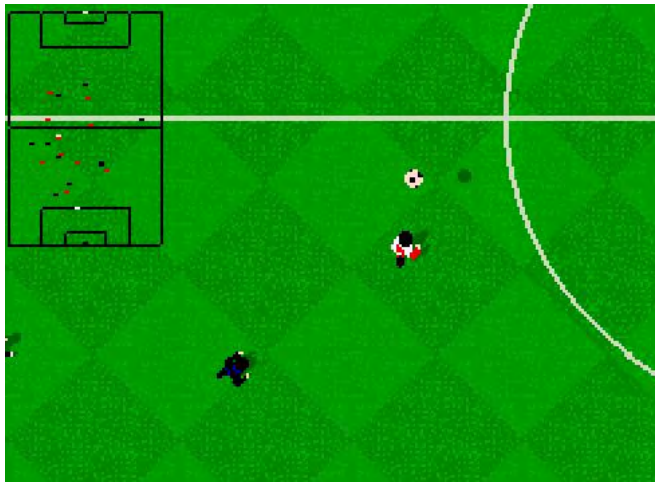
Alternativas

Devil Ninja, Canabalt.

RETRO









Sven Bømwøllen

Por ***João Sousa***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2002







Aqui está uma ideia louca e simples que cresceu e derivou numa série de jogos que continua a ter novos lançamentos hoje em dia. *Sven Bømwøllen* é criação de uma empresa alemã e tornou-se um jogo de culto modesto mas extremamente divertido!

O primeiro jogo desta saga que já vai em 8 títulos foi lançado em 2002 e apresentava-nos o protagonista *Sven*, a ovelha negra e, aparentemente, único macho entre um rebanho de ovelhas brancas mais ou menos disponíveis para "o amor". O objectivo é portanto simples: *Sven* é o "machão" do sítio e a sua missão de vida é "deixar a sua semente" em todas as ovelhas do rebanho. Algumas delas estarão prontamente disponíveis para uns segundos de prazer (pois *Sven* é um sujeito despachado) mas para outras será necessária alguma persuasão, como assobiar (infelizmente não existe a possibilidade de mandar uns piropos à trolha). O estado de espírito destas "senhoras" é simbolizado metaforicamente por *icons* meteorológicos, sendo que o sinal "sol" mostra que estão prestes a "rebentar de satisfação" e o sinal "nuvens negras" significa que irá dar mais trabalho concluir o serviço. Ou seja, temos que clicar repetidamente na tecla *space* para que *Sven* faça a sua melhor performance antes de ser apanhado por *Lars* (o pastor) e o seu cão.

A jogabilidade consiste então em percorrer sempre o mesmo cenário passando pela lã de todas as ovelhas sem ser apanhado pelo cão e o pastor que perseguirão freneticamente *Sven* se o apanharem a fazer das suas. A diferença entre os níveis é essencialmente a mudança dos locais onde se encontram as ovelhas e o grau de dificuldade. Dessa forma este jogo poderá tornar-se repetitivo rapidamente. Por outro lado, o desafio de conseguir a melhor pontuação é inerente aos *puzzle games* e, jogando nessa ordem de ideias, *Sven Bømwøllen* é um bom entretenimento.

Apesar do cenário ser constante, à medida que se avança nos níveis são introduzidas algumas novidades como a possibilidade de ter relações com uma "serovelha" (misto de peixe e ovelha) e com o cão (se o apanharmos desprevenido a dormir). Os extraterrestres também estarão atentos a este cenário de amor (ou depravação), raptando ocasionalmente ovelhas com o feixe de luz do seu OVNI. Se formos rápidos o suficiente para ser apanhados por esse feixe somos levados para a sua nave espacial onde



certamente experiências muito estranhas são realizadas, pois Sven volta de lá verde e, por alguns momentos, "super pinante" (desculpem a expressão mas é a terminologia que melhor se adequa à





temática), bastando assim um único movimento pélvico para satisfazer as ovelhas. Alcançado boas pontuações temos também acesso a invulnerabilidade momentânea, acompanhada pela música "Aleluia", e uma auréola na cabeça que permite que Sven se divirta enquanto todos pensam que é um santinho.
Astronomia de ponta é explorada na forma de buracos negros, simbolizados através da habilidade de saltar para poças de água e ser teletransportados para outro local (quem sabe se não foram a inspiração da *Valve* na criação do jogo *Portal*).
Por fim, numa piscadela de olho a *Mario:* existem alguns *power-ups* na forma de cogumelos alucinogénios que darão velocidade (ou falta dela) a Sven, ajudando (ou complicando) a sua tarefa.
O grafismo é muito *cartoon* com excelentes, variadas e divertidas animações do acto que nos trouxe a todos ao mundo acompanhadas por sons hilariantes que reforçam a personalidade do jogo.
Os controlos poderiam ser um pouco melhores, visto que a navegação com as setas do teclado na vista isométrica poderá ser um pouco confusa a princípio mas acaba por se ganhar o hábito.

Nos jogos seguintes da série foram sendo introduzidos mais elementos (como porcos e galinhas igualmente seduzíveis por *Sven*), níveis variados, multiplayer e níveis de bónus. Em "*Sven Kommt*" e "*Sven: Gut zu Vogeln*" experimenta-se a utilização de modelos 3D numa variação da perspectiva isométrica para jogo de plataformas 2D. Recentemente foi lançada uma versão iOS.
De qualquer forma, boa ou má, a primeira vez nunca se esquece e, apesar da evolução nos jogos seguintes, volto sempre a jogar o original *Sven Bømwøllen*.
Concluindo: se querem fazer sexo com ovelhas não deixem de jogar esta colecção! …hum, isto soa mesmo mal!

» High Score

Longevidade	4
Jogabilidade	6
Gráficos	8
Som	7
Total	**6**

Em resumo

\+ Os gráficos cartoon e sentido de humor.

\- Repetitivo, navegação isométrica pouco intuitiva.

Alternativas

Os outros jogos desta série .



Por ***Luís Filipe Teixeira***

» **Sistema:** SNES
» **Ano:** 1993

The Magic Quest
Starring Mickey Mouse

O rato Mickey. O rato mais famoso do mundo... Seria de estranhar se não marcasse presença em múltiplos videojogos. Desta vez vamos focar-nos naquele que joguei enquanto miúdo. Mal vi a capa e o título na loja sabia que iria ser mágico. E não me enganei. Ai não me enganei, não...

A premissa parece tirada directamente das histórias da *Nintendo*, de tão simples que é. Mas não, é a *Capcom* a pegar em personagens da *Disney*, como já bem nos habituou. Pluto é raptado e levado ao reino encantado de João Bafo de Onça enquanto este joga ao apanha bola com Mickey, Donald e o Pateta, cabendo-nos agora a nós, enquanto Mickey, socorrê-lo.

Este reino podia muito bem ser usado como pano de fundo para outros personagens, pois não vão encontrar nenhum elemento que nos remeta para os mundos da *Disney* já vistos noutros filmes. Esqueçam portanto o factor nostálgico. É no ambiente criado através de múltiplas características, é na inconfundível magia que a Disney marca presença. Tudo aqui é mágico: a épica aventura, o ambiente todo colorido, a poderosa banda sonora que nos fica no ouvido e não esquecer os sorrisos que o jogo nos proporciona. O seu espírito é único.

Ora reparem, logo para começar encontramo-nos num jardim onde tudo é de tal forma gigante que nos servimos de tomates rolantes como meio de transporte. E as enormes folhas que flutuam à nossa volta servindo de plataforma enquanto nos deslocamos por uma floresta sem fim? Mas... talvez somos nós os pequenos aqui. Apesar de tudo, Mickey é um rato. Continuando. Ao longo da nossa aventura iremos ter de subir montanhas, voar através de tapetes voadores, nadar em lagoas, ir até às nuvens, passar por uma sala dominada pelo fogo. Existe de facto uma grande variedade de cenários e todos eles mágicos, mas o que mais me marcou foi sem dúvida o obrigatório Pólo Norte, não devido ao gelo mas à aurora polar. Foi a primeira vez que vi uma cortina colorida no céu e nem sabia que estas existiam na realidade. Confesso que me custou sair desse nível, tal foi o meu fascínio. Os gráficos neste jogo são realmente lindos. Não existe palavra que os defina melhor. O ecrã encontra-se sempre preenchido pelas mais diversas cores, como que se de deslumbrantes pinturas se tratassem.



Mas só agora é que vamos para a particularidade de *The Magical Quest starring Mickey Mouse*. A característica que o ajudou a destacar-se de outros jogos de plataforma. Ao longo da nossa aventura, vamos recebendo vários





fatos, todos eles com "poderes" próprios. Para além do fato típico temos, portanto, o fato de mágico que nos oferece a possibilidade de lançar feitiços e respirar dentro de água, o fato de bombeiro, trazendo com ele uma mangueira que nos deixa apagar fogos e empurrar objectos; e um fato próprio para a escalada mais a sua característica corda que nos deixa balançar entre montanhas e agarrar objectos. O mais engraçado disto tudo é a forma como Mickey troca de fato, escondendo-se por detrás de uma cortina que aparece do nada. Podemos alterar de fato a qualquer altura do jogo, dando-nos a possibilidade de resolver puzzles das mais variadas formas. Podemos, por exemplo, descobrir passagens secretas ao apagarmos o fogo num sítio específico, empurrar blocos através da pressão da água, transformando-se em plataformas, etc.

Depois temos os vilões finais. É obrigatório dominar as características dos fatos para os derrotar. Mais uma vez tudo aqui é gigante. Uma aranha gigante, uma águia gigante, uma cobra gigante. Confesso que enquanto miúdo não conseguia ficar indiferente ao seu tamanho, o que por vezes me deixava assustado. Tanto melhor sabia depois a sua derrota. E com razão, pois este, meus amigos, não é um jogo fácil de acabar. Pensava eu que iria "despachar" o jogo num instante agora que já não sou aquele menino de dez anos de antigamente. Qual quê? Fiquei espantado, pois já não me lembrava do seu elevado nível dificuldade. Mesmo o primeiro nível já nos deixa a morder a almofada que se encontra ao nosso lado no sofá. Para piorar tudo, não existe forma de salvar o jogo, o que nos o obriga a acabar no dia em que decidimos pegar nele. Felizmente podemos contar com vidas ilimitadas nesta aventura.



Este foi um dos meus jogos preferidos na altura em que saiu e muito se deve ao já falado factor mágico que tanto aprecio, mas não se deixem enganar com este ambiente amigável, pois a *Disney* decidiu deixar-se de brincadeiras e oferecer-nos um verdadeiro desafio.

» High Score

Longevidade	8
Jogabilidade	10
Gráficos	10
Som	9
Total	**10**

Em resumo

\+ Magia da Disney na sua forma mais pura; troca de fatos.

\- Não existe forma de salvar o jogo.

Alternativas

Aladdin 1994 ; Castle of Illusion Starring Mickey Mouse 1990; Donald in Maui Mallard 1996.



Por ***Daniel Martinho***

» **Sistema:** Amiga
» **Ano:** 1990

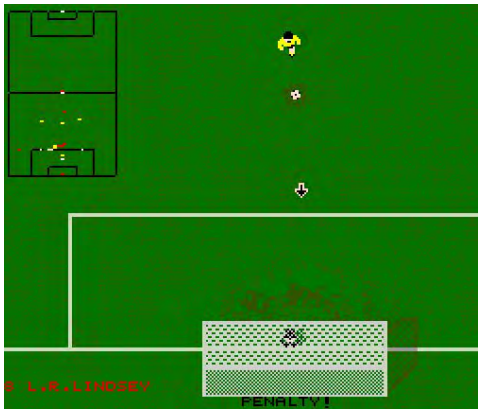
Kick Off 2

No princípio havia o *Kick Off* e era o melhor jogo de futebol de que havia memória. Depois deste, surgiram os *Kick Off Extra Time* e *Player Manager*, que não passavam de expansões, de pequenas variações daquela obra de arte. Mas, apesar de tudo, os fãs queriam algo mais, queriam que o seu criador, Dino Dini,alcançasse o impossível, que era melhorar ainda mais uma coisa perfeita e esperaram pela sequela. E o génio descansou o seu ânimo quando lhes disse: "Não vos preocupeis, pois aquilo que pretendeis está a chegar!".E toda a gente conteve a respiração, na expectativa do que vinha por aí.

Quando, finalmente, puderam respirar, o que obtiveram foi algo… Maravilhoso... Genial! O que tanto ambicionaram foi chamado de *Kick Off 2* e, apesar de ser notoriamente baseado no seu predecessor, as opções novas que fornecia tornavam-no em algo diferente. Agora, era possível jogarem 4 jogadores simultaneamente, havia 4 tipos diferentes de relvado (normal, molhado – a bola deslizava ainda mais - , enlameado – bola dificilmente deslizava – e plástico – a bola comportava-se como aquelas bolas de borracha saltitonas), vento, prolongamentos, um sistema de morte súbita (em penalties), "aftertouch" (que permitia controlar a bola uns micro-segundos após o remate, ou seja chutar com efeito), o editor de equipamentos, repetições, a possibilidade de se gravar os golos para mais tarde recordar e um conjunto de árbitros (todos eles com personalidade própria, variando desde os "deixa jogar" até aos que não perdoam nada e "sacam cartões a torto e a direito").

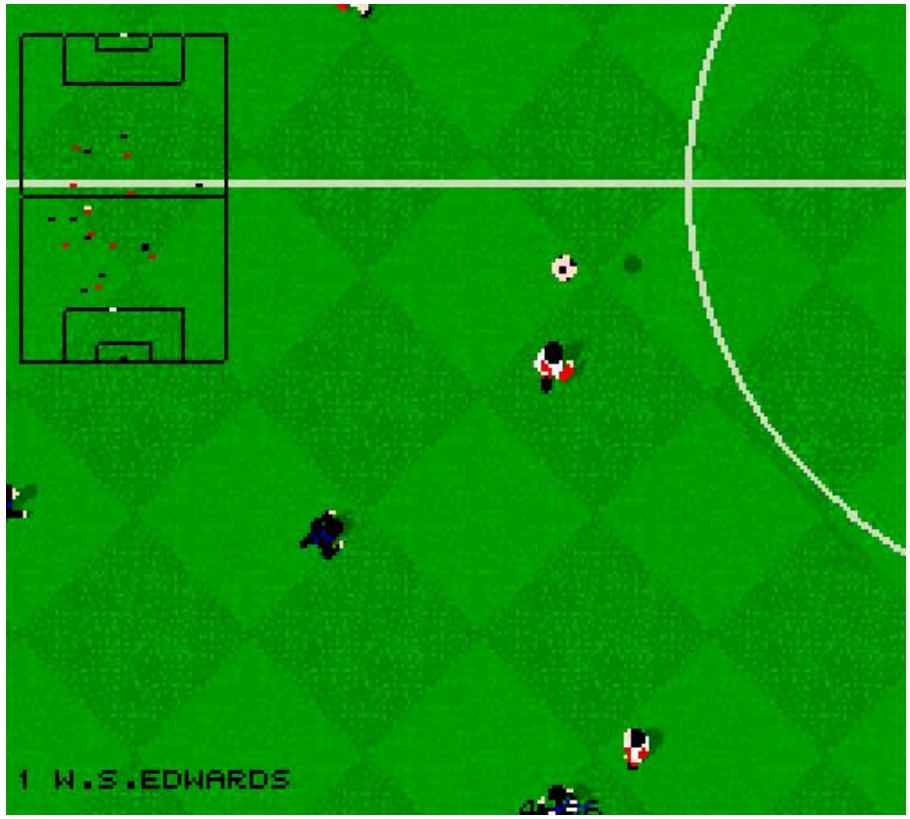
Ok, falei das diferenças entre o *Kick Off 2* e o *Kick Off*, mas não falei do jogo em si. Existem dois tipos de pessoas que jogaram futebol no *Amiga*: as que adoram o *Kick Off* e as que adoram o *Sensible Soccer*. Atrevo-me a dizer que as primeiras são as mais velhas, isto porque o sucesso do *Sensible Soccer* chega até aos dias de hoje e ainda há muita miudagem que o joga, apesar de ter sido criado antes de terem nascido. Mas… O que é o *Kick Off*?

É um jogo de futebol muito especial. Foi criado por uma única pessoa, que já referi, e revolucionou os jogos de futebol da altura. Neste, o jogador não controla a bola e é por isso que muita gente desiste de o jogar após a primeira tentativa. Sim, eu disse bem, o jogador não controla a bola, esta pode ser roubada facilmente por um adversário ou perder-se para fora do campo se o jogador não tiver cuidado. Isto porque, quando o jogador corre com ela, não a tem presa aos pés, mas vai-lhe dando pequenos toques para a frente. Aparentemente, funciona muito bem se estivermos a correr em linha recta. Mas, se pararmos, a bola ainda continua a rolar para a frente mais um pouco até parar. Se quisermos mudar de direcção temos que deixar a bola



rolar e depois "andar à volta dela" para a apanharmos no sentido que queremos ir. Parece fácil, não? Não! Nem um pouco. Mas não é tudo! O ritmo alucinante do jogo faz com que nos primeiros jogos, se chegarmos à baliza adversária, seja muito bom. Os





guarda-redes, como é habitual, são controlados pela inteligência artificial do computador e são muito bons (mesmo os da nossa equipa, o que nos salva de goleadas constantes). Os modos de jogo são os normais neste tipo de jogos: campeonato, taça e uma copa do mundo (neste caso, relativa ao Itália 90).

Não tenho muito mais a dizer sobre este jogo, excepto que é tão bom, tão genial, tão diferente, tão divertido, tão frustrante e difícil, tão inovador, tão marcante para uma geração que, passados mais de 20 anos da sua criação, ainda há torneios mundiais (podem consultar uma das finais desses torneios no YouTube).



Uma nota final; após o sucesso de *Kick Off* e *Kick Off 2*, Dino Dini ainda tentou criar uma terceira sequela, chamada *Goal!*. Infelizmente, durante esta altura (estamos a falar de 1992), deixou a *Anco* e foi trabalhar para a *Virgin Interactive*, onde *Goal!* foi lançado e, apesar de ter recebido críticas positivas, não era tão bom como *Kick Off 2*. *Kick Off 3* foi lançado em 1994 pela Anco e foi um fracasso completo. *Kick Off 96*, *97* e *98* foram lançados pela *Anco*, desta vez para *Windows,* e são jogos para esquecer…

O melhor mesmo é jogar *Kick Off 2*, de preferência num *Amiga,* e desfrutar de um produto criado por apenas uma pessoa que gostava de futebol…

» High Score

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

Em resumo

\+ Mecânica de jogo; Ritmo infernal.

\- Mecânica de jogo; Difícil para quem começa a jogar.

Alternativas

Kick Off, Goal!, Sensible Soccer .



Por **Gonçalo Neto**

» **Sistema:** Mega Drive
» **Ano:** 1993

Dragon: The Bruce Lee Story

Bruce Lee é uma figura incontornável na cultura pop do século XX. As suas extraordinárias habilidades físicas deixaram uma marca inconfundível nas artes marciais, no cinema e na televisão. Desde a sua morte, em 1973, o mito em torno da sua vida tem crescido, alimentado pela curiosidade dos fãs e por diversas obras literárias e cinematográficas que tentam trazer à luz todas as facetas de uma personalidade que continua a fascinar o mundo.

Em 1993 estreia o filme *Dragon: The Bruce Lee Story*, que recriou com bastante liberdade criativa os vários episódios marcantes da vida do actor e, no mesmo ano, é lançado pela *Acclaim Entertainment* o videojogo da adaptação do filme, produzido pela *Virgin Interactive*. Foi lançado para várias plataformas, incluindo *Mega Drive*, *Game Gear*, *Master System*, *Super Nintendo*, e *Jaguar*.

Se a versão 8 bits do jogo é um b*eat'em up*, a versão 16 bits é um jogo de luta que tenta contornar as convenções de um estilo de jogo que em 1993 estava já firmemente estabelecido por jogos como *Street Fighter II* (1991) da *Capcom*, ou *Fatal Fury* (*1991*) da *SNK*. *Dragon* é um jogo de luta 2D, tal como todos os jogos de luta até então e a acção decorre ao longo de vários níveis contra variados oponentes. Porém, as semelhanças entre *Dragon* e a concorrência não vão muito além deste princípio básico. Tudo o resto é adaptado de modo a estabelecer um conceito de jogo diferente e bastante inovador.

Em *Dragon* apenas controlamos o personagem de Bruce Lee. A ideia do jogo é fazer o jogador sentir que controla realmente o destino de Bruce Lee, e não a de variar a jogabilidade, dando a hipótese de escolha entre diversos lutadores – recuperando a fórmula inicial dos primeiros jogos de luta, em que apenas era possível controlar um lutador – ao mesmo tempo que inovava em termos de conceito. O *Jeet Kune Do*, a filosofia de combate desenvolvida por Lee, é a arte marcial que utilizamos no jogo e é precisa muita persistência para atingir o sucesso. Este estilo de luta privilegiava a adaptabilidade por parte do seu praticante às condições de uma situação real de combate, ao invés de definir regras e procedimentos rígidos como a maioria de artes marciais.

Bruce achava que um lutador deveria "ser como a água" e adaptar-se rapidamente a qualquer movimento do



oponente. *Dragon* traduz esta ideia de um modo bastante engenhoso, desenvolvendo uma mecânica já utilizada num anterior jogo dedicado ao actor, *Bruce Lee Lives* (1989), onde o CPU analisava os golpes mais utilizados

pelo jogador e desenvolvia a sua estratégia com base nessa análise, diminuindo a hipótese de um golpe ser bem sucedido se o jogador utilizasse os mesmos movimentos repetidamente. No caso de *Dragon*, existe uma barra de *Chi*, ou energia vital, que vai aumentando à medida que o jogador vai causando dano no adversário. Mas, se o jogador utilizar repetidamente os mesmos movimentos, o dano que causa é menor e a barra de *Chi* não aumenta. Isto faz com que o jogador seja obrigado a diversificar o seu leque de



ataques de modo a conseguir encher a barra. A energia *Chi* acumulada poderá então ser usada para activar duas novas variações de luta. Ao enchermos mais de metade da barra desbloqueamos o modo *Fighter*, com ataques mais rápidos e golpes mais devastadores e, ao chegarmos aos 75%, temos a hipótese de accionar o modo *Nunchaku* e controlar a emblemática arma com o mesmo nome. Este modo evolutivo de combate adiciona conteúdo ao jogo e aprender todos os golpes dos 3 estilos de luta, alternando entre eles para maximizar o dano causado, é uma tarefa exigente mas recompensadora.

Dragon é um jogo exigente. A duração de jogo não é muito longa, com apenas 10 níveis, alguns deles com oponentes repetidos, mas a dificuldade progressiva das lutas e as poucas "vidas" disponíveis fazem dele um desafio difícil e bastante frustrante. Enquanto não dominarmos totalmente o nosso personagem não seremos capazes de chegar ao fim do jogo. Quando acabamos as "vidas", em vez de o jogo acabar, somos levados a enfrentar o que será o *boss* do último nível, um guerreiro que assombra a vida de Bruce Lee: *The Phantom*. Contudo, a dificuldade deste combate é tão elevada que de pouco mais nos serve do que treino para o combate final.

Outro ponto no qual *Dragon* se distancia da concorrência é no número de personagens que combate simultaneamente no ecrã. Em diversos níveis enfrentamos 2 oponentes ao mesmo tempo, há um modo de jogo no qual 2 jogadores podem combater no modo história cooperativamente, o que faz com que os níveis em que enfrentamos 2 oponentes sejam um combate a 4, ou ainda um modo de batalha no qual 3 jogadores podem combater entre si.















Os *sprites* são bem conseguidos, mas nota-se algum abrandamento da fluidez gráfica em alguns golpes, apesar da velocidade geral do jogo poder ser ajustada nas opções. Os cenários são consistentes com a história do filme, mas não especialmente entusiasmantes e, de um modo geral, os gráficos são bastante banais para um jogo de 1993. No mesmo ano, a *Virgin Interactive* iria fazer um trabalho bem melhor com o jogo *Aladdin*.

O pior de *Dragon*, além da frustração da dificuldade, é o som do jogo. As músicas não são memoráveis, chegando a ser um pouco irritantes, e os efeitos sonoros resumem-se a reproduções básicas dos sons característicos dos filmes de *kung fu*. Onde *Dragon* se redime é no que diz respeito aos gritos de ataque de Bruce Lee, que por serem tão icónicos, ajudam a caracterizar o nosso personagem.

Dragon não é o melhor jogo de luta da sua geração. Não é sequer um dos melhores. Mas, por ter características tão próprias e tão marcadamente diferentes de todos os outros jogos de luta, vale a pena experimentar, mais que não seja para nos fazer reviver o mito de um dos mais talentosos mestres de artes marciais de sempre.



» High Score

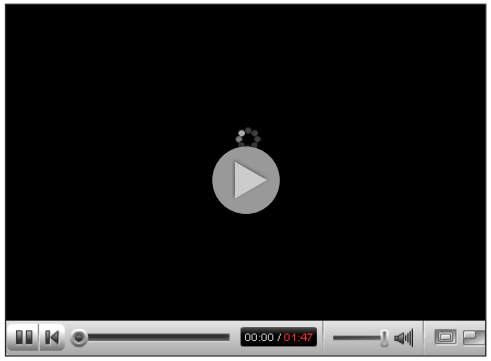
Longevidade	6
Jogabilidade	7
Gráficos	6
Som	5
Total	**6**

Em resumo

+ A originalidade do conceito. A incorporação da filosofia do "Jeet Kune Do" na mecânica de jogo. O prazer de controlar a carismática figura de Bruce Lee.

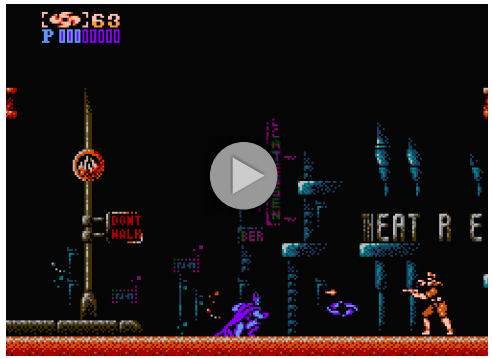
- A frustração que a elevada dificuldade causa no jogador. A curta duração de jogo. A música do jogo.

TOP5 - Momentos



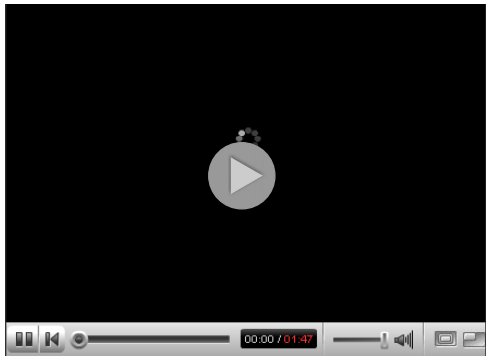
Uma divertida série de contagens da forma "top 5" (e/ou "bottom 5"), com temas variados, como top 5 jogos indie, top 5 piores armas de sempre, top 5 melhores ecrãs de loading, etc.

Batman [NES]



I'm Batman..." Que levante o braço aquele que não ficou com vontade de oferecer uns valentes socos aos mauzões que se cruzassem no seu caminho após ter visto o filme de Tim Burton. E é mesmo para isso que servem os vídeojogos baseados nos nossos heróis favoritos!

Geek Project #1



Este Geek Project demonstra o avanço duma proposta relacionada com a recriação dum sistema AMIGA, utilizando como motor de emulação um PC. Posteriormente, todo o hardware será colocado dentro duma estrutura AMIGA 1200.

Rhythm Tengoku VS Rhythm Heaven

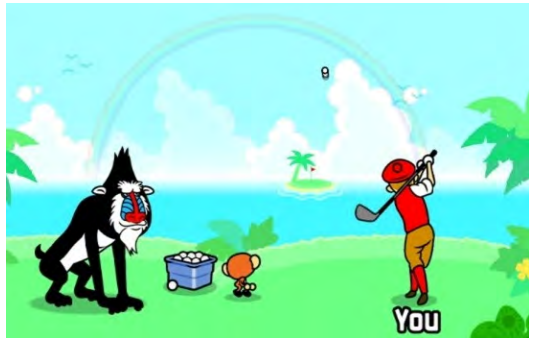
Sistemas: GBA, DS & Wii | **Ano:** 2011

Por ***João Sousa***







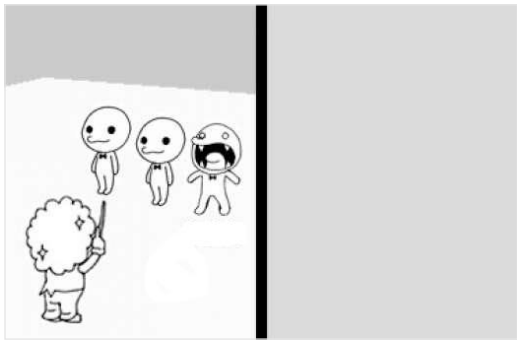


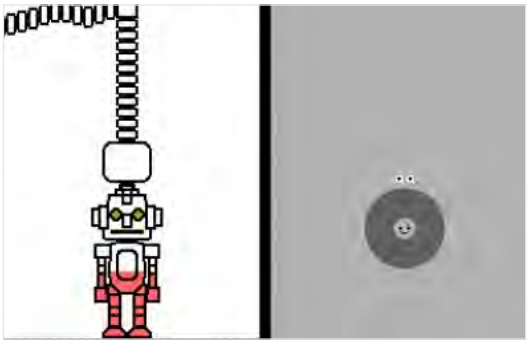
» Quando se fala de jogos de ritmo é natural pensar rapidamente em *Guitar Hero* ou *Rock Band,* mas ao longo do tempo a *Nintendo* tem demonstrado experiências bastante alternativas nesse género, umas melhor conseguidas do que outras. *Donkey Konga* na *Game Cube* era um divertido (se bem que doloroso para as mãos) jogo rítmico com o periférico de bongos criados especialmente para o efeito e mais tarde adaptado a *Donkey Kong Jungle Beat*. Já *Wii Music* e *Dancing Stage Mario Mix* são duas abominações da natureza: o primeiro é pouco mais do que um brinquedo de agitar e fazer barulho e o segundo um dos jogos mais sofríveis a utilizar o tapete de *Dance Dance Revolution* (mas sempre é bom para queimar umas calorias).

A série *Rhythm Heaven* é provavelmente uma das mais originais e bem conseguidas experiências musicais da *Nintendo*. O primeiro título, *Rhythm Tengoku*, teve lançamento apenas no Japão sendo o último jogo produzido pela *Nintendo* para o *Game Boy Advance* já no ano de 2006. Apesar de todas as atenções estarem voltadas para a nova *Nintendo DS*, de não ter existido muita expectativa (*hype*) e o jogo nunca ter sido lançado no Ocidente, foi um grande sucesso junto dos consumidores tendo também uma boa recepção crítica. Para quem conhecer a igualmente louca série *WarioWare*, provavelmente sentirá uma sensação de *déjà-vu*, não fossem as duas obras do mesmo criador, Yoshio Sakamoto. Tal como em *WarioWare* estamos perante uma colecção de mini-jogos (neste caso 50) complemente loucos e despropositados. A diferença é que em *WarioWare* exploram-se diversos aspectos de "jogabilidade alternativa", tarefas pouco comuns em videojogos na





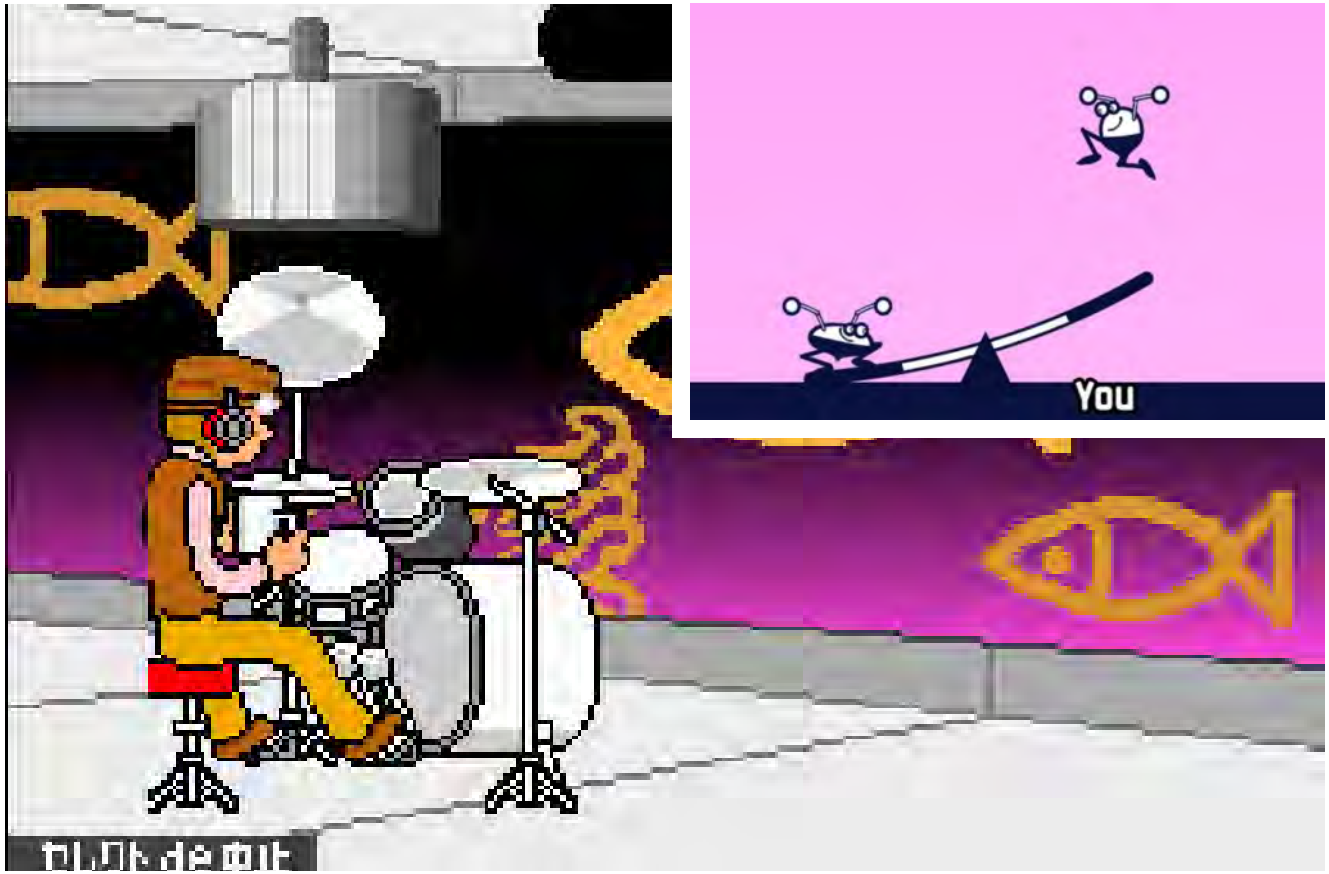




Rhythm Tengoku VS Rhythm Heaven

Sistemas: GBA, DS & Wii | **Ano:** 2011
Por ***João Sousa***

forma de micro-jogos de poucos segundos enquanto em *Rhythm Tengoku* cada nível é um pouco mais longo e, apesar das situações apresentadas serem igualmente absurdas, tudo se resolve com uma questão de ritmo. Seja a bater bolas de *baseball* ao ritmo certo ou tirar pêlos de vegetais. O jogo utiliza apenas toques em 2 botões (no momento certo) que se adaptam a diferentes utilizações. Em 2008/2009, já com lançamento mundial, surge *Rhythm Heaven* na *Nintendo DS*, que utiliza a consola no formato "book" e controlos através do *stylus*. A estética mantém o mesmo rumo, ou seja, não existe propriamente um estilo definido mas sim uma amálgama de diferentes estéticas tão únicas como cada mini-jogo. A maior diferença encontra-se na utilização do *stylus* da DS que permite não só batidas ao ritmo da música como o arrastamento rápido do *stylus* pelo ecrã, que coincide normalmente com acções de "projecção", seja a lançar um cilindro entre peças numa fábrica ou a projectar a voz dum personagem num coro desafinado. Apesar desta alteração não mudar o que é a essência do jogo acaba por trazer alguma novidade e justificar a sua migração de um sistema para o outro. Ou seja, estamos perante um caso em que o estilo gráfico e musical se mantém fiel à sua personalidade mas que se observa um ajuste (e evolução) da jogabilidade relativamente à



plataforma de jogo em questão.
Chegando finalmente à *Wii*, temos de certa forma um retrocesso. O jogo continua a ser igual a si próprio mas volta à sua jogabilidade de origem, apenas são utilizados os botões *A* e *B* do *wiimote*. Torna-se difícil justificar o porquê da passagem do jogo para uma consola fixa (porque não uma versão *3DS*?) quando quase nada muda, sendo que os sensores de movimentos da *Wii* parecem, à primeira vista, um bom pretexto para esbracejar ritmicamente. Provavelmente a razão para não adoptar este tipo de jogabilidade prende-se com a dificuldade e nível de precisão e exigência do jogo pois, apesar da premissa ser simples, é difícil de dominar. A margem para erro é mínima e por vezes uma ou duas falhas no ritmo podem ser

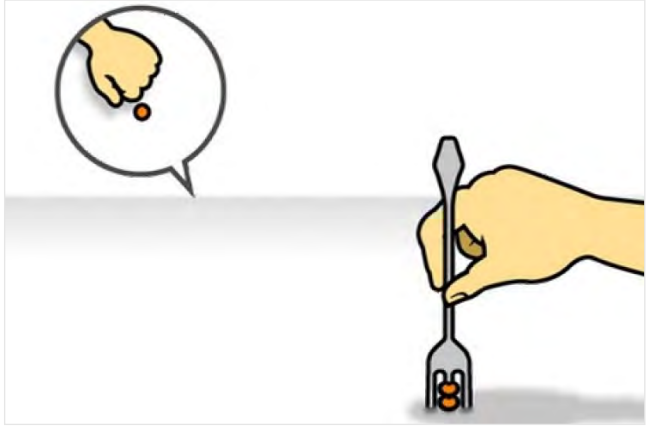
Rhythm Tengoku VS Rhythm Heaven

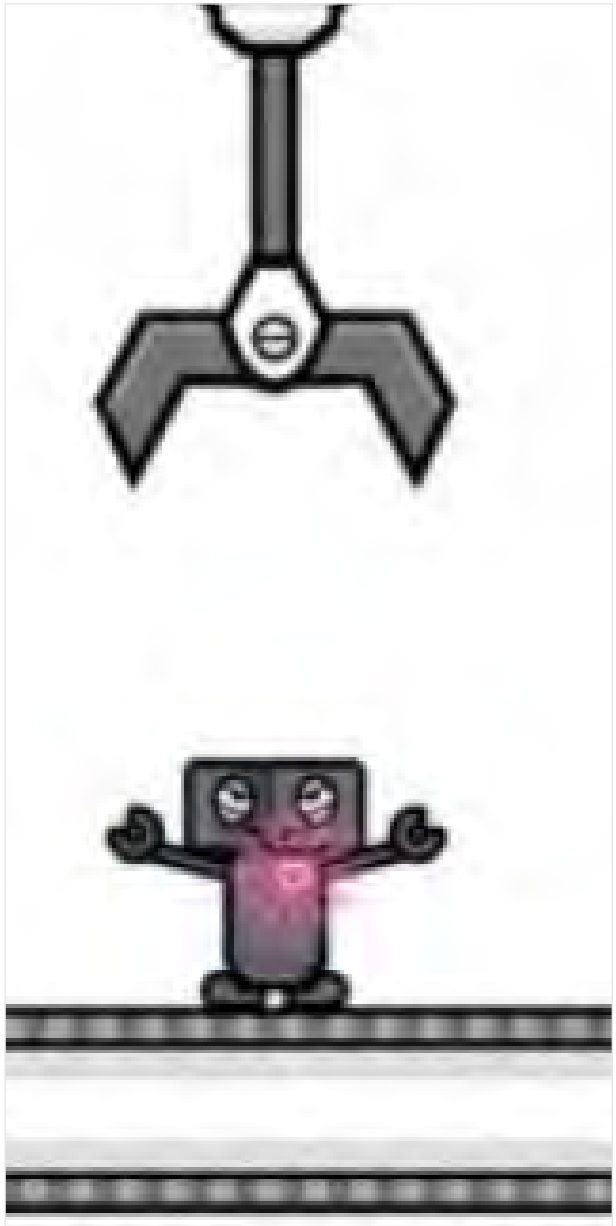
Sistemas: GBA, DS & Wii | **Ano:** 2011
Por ***João Sousa***

insuficientes para passar de nível. Se mesmo com o pressionar simples de botões tem-se muitas vezes a sensação de injustiça relativamente à pontuação alcançada (e isso é algo comum aos 3 títulos da série) poderá ser compreensível a não utilização de controlos por movimento pois provavelmente a detecção dos gestos não seria perfeita e a frustração tornar-se-ia ainda maior. De qualquer forma esse problema poderia ser resolvido com algum cuidado no desenvolvimento do jogo (o tipo de controle necessário nem sequer justificaria a utilização do *Wii Motion Plus*) e ajuste no nível de dificuldade. Na *Wii* a única melhoria surge na existência de um modo *multiplayer* que infelizmente só dispõe de alguns jogos e limita-nos ao uso de apenas 2 jogadores locais. Sem dúvida uma oportunidade que não foi levada longe o suficiente.

Dito isto, será que vale mesmo a pena experimentar esta série e que o novo é melhor do que o velho ou vice-versa? De uma forma muito simples podemos dizer que quem gostou de um dos jogos certamente irá gostar dos outros; o jogo é basicamente o mesmo, o tipo de composição sonora é simples mas extremamente apelativa ficando sem dúvida no ouvido. Os gráficos são incríveis, mostrando que a criatividade sobrepõe-se ao processamento de elevado número de polígonos no ecrã . Parece que estamos ante uma exposição de obras artísticas independentes altamente divertidas. Neste caso o "middle" sobrepõe-se ao "old" e ao "new" sendo a versão da *Nintendo DS* e o seu *touch screen* a mais inovadora dum bom conjunto. Com a nossa "batuta-*stylus*" somos o maestro do jogo. Se gostam de se sentir desafiados e acham que têm uma noção de ritmo quase perfeita, experimentem *Rhythm Heaven*.









Por ***Tiago Lobo Dias***

GAME ON

No passado dia 25 de Março a PUSHSTART foi visitar a exposição *Game On* em Lisboa. Reconhecida internacionalmente como a maior exposição de videojogos do mundo, é uma das melhores maneiras de ver bem de perto as máquinas de outros tempos, e obviamente não quisemos perder a oportunidade.

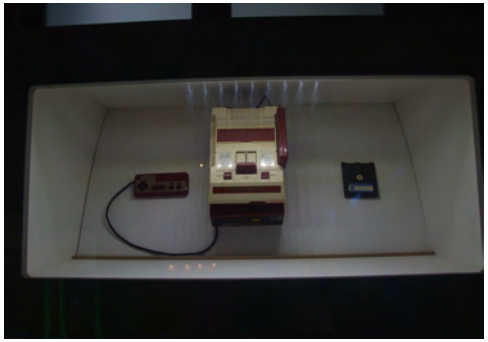












Desde as primeiras máquinas enormes ainda nos anos 60 [*PDP-50*], passando pelo *Pong*, *Magnavox Odyssey*, Atari VCS/2600, até às consolas de última geração, dava para ver e interagir com quase todas.

Vimos máquinas *arcade* com os clássicos *Space Invaders, Puckman* [versão original do *Pac-Man*], *Asteroids, Star Wars, Metal Slug*, consolas com todo o género de jogos; alguns computadores para jogar, como o *Spectrum, Commodore 64* e *Amiga 500*, enquanto alguns estavam apenas disponíveis para exposição, como o *IBM PC 5150, MSX* e *Apple II*.

Era igualmente possível observar apontamentos relacionados com o marketing e desenvolvimento de jogos, com as exposições do *Level Design* do *GTA*, o *Concept Art* do *Max Payne* e parte do *Tomb Raider's GDD* [*Game Design Document*].

Noutros pontos, conseguimos desfrutar [visualmente] dos vários acessórios para computadores, *handhelds* e consolas, bem como capacetes de realidade virtual e *joysticks*. Claro que também estiveram presentes as consolas de última geração, mas pouca atenção recaiu sobre elas. O retro foi rei e senhor.

Foi com enorme prazer que vimos *Sonic* e *Super Mario* posicionados lado a lado, mostrando a eterna rivalidade destas mascotes. Outro ponto positivo foi um *spot* com bandas sonoras das máquinas que revolucionaram o som 8 bits como *Commodore 64*, *Amiga*, e *Atari ST*.

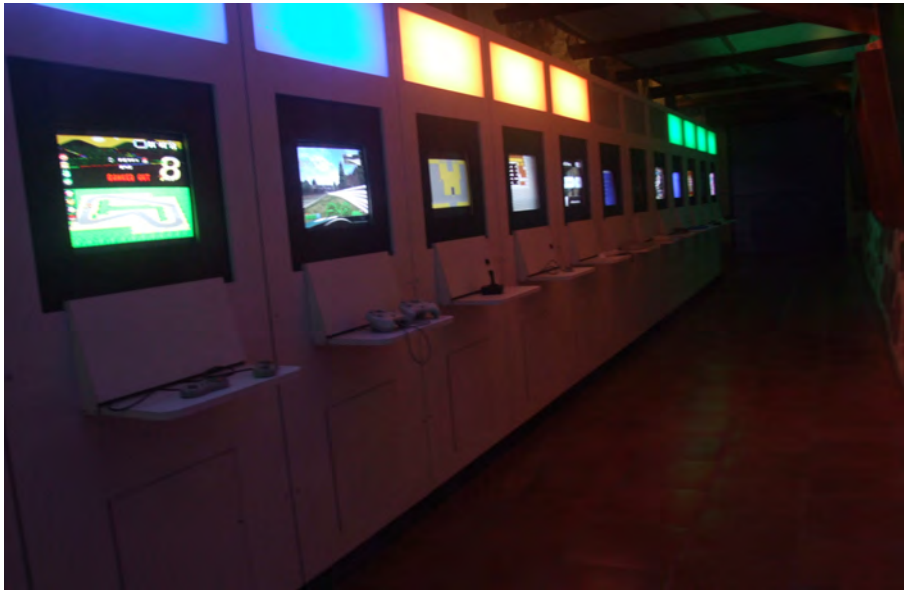
Muito apreciadas foram as áreas que permitiram a interacção entre jogadores/visitantes, para jogar eternos clássicos em ecrã gigante, sendo que tanto podíamos reforçar o nosso ego jogando em pleno das nossas capacidades, como acabar por provocar a risada e alguma humilhação pessoal a perder de formas ridículas; até aos típicos jogos de luta 2 a 2, onde defrontávamos amigos ou até totais desconhecidos... até ao pináculo do *multiplayer*, com foco para o *Smash Bros Melee* a 4 e o *Bomberman* a 6 jogadores. Este último foi o ponto alto da tarde com uma jogatana a 6 PUSHSTARTianos!







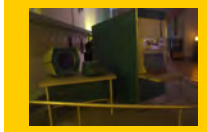




Numa nota final, notámos a falta de alguns sistemas míticos, como o *Atari ST, CD32, Mega CD, Master System, Philips CD-i, Neo Geo AES* ou *Amstrad GX 4000*, entre vários outros. Nas *arcade* podiam ter tido umas *Rail Shooters,* como o *Time Crisis* por exemplo e, no campo automóvel, uma *Daytona USA* em *multiplayer.* Mas, claro, não podemos ter tudo. Notámos também algumas inconsistências, como o facto de estar a jogar o *Sonic* de *Mega Drive* com comandos de *Gamecube.* Não queremos deixar de referir que algumas máquinas não se encontravam nos melhores estados de conservação, como por exemplo o *Amiga 500* bastante amarelado.

Apesar de algumas falhas, vale bem a pena visitar esta exposição onde podemos ver e interagir com um Retro de qualidade.

Queres ver mais fotos?
Visita www.facebook.com/pushstartrevista








Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time



Por ***Tiago Lobo Dias***

» **Sistema:** SNES
» **Ano:** 1992

Baseado no jogo originalmente desenvolvido para as máquinas *arcade* em 1991, a *Konami* coloca os nossos quatro amigos antropomórficos com nomes renascentistas a brandir uma vez mais o armamento contra a personificação do mal, Shredder. A sequência inicial dá-nos o mote em poucos segundos para a acção que irá decorrer: A vistosa April O'Neil tinha acabado de iniciar um directo com a Estátua da Liberdade como pano de fundo, quando o vilão Krang aparece envergando um exoesqueleto gigante e rouba a *Lady Liberty* enquanto os rapazes de carapaça da ordem dos testudíneos assistem incrédulos a tal descaramento.

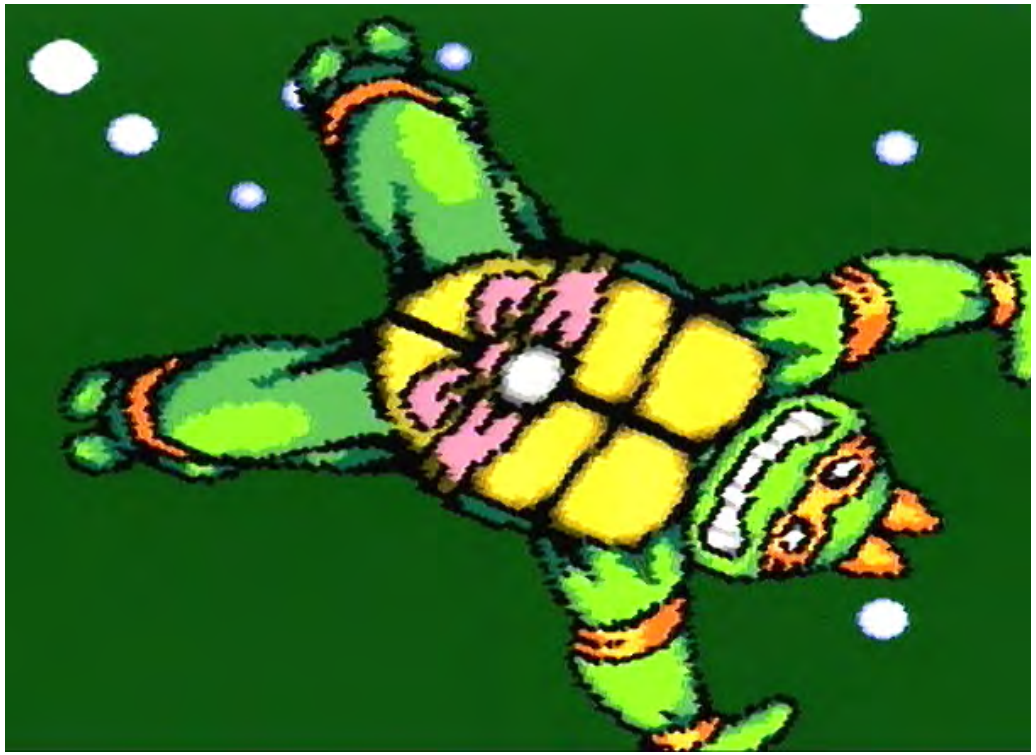
Durante o jogo, Shredder envia-nos por um portal para uma diferente localização temporal (e dai o nome “Turtles in Time”). Embora o conceito possa ser agradável, podia ter sido melhor executado, com mais saltos no tempo para justificar melhor o título.

O jogo é um *scrolling beat 'em up* 2D com qualquer um dos quatro queridos répteis à escolha para distribuir pancada. Cada um tem as suas características próprias, o que nos leva a tentar obrigatoriamente todos para descobrir as diferenças. O ambiente foi muito bem elaborado, com uma atmosfera *cartoon* impecavelmente









bem feita para a época, com personagens e cenários bem coloridos. A acção decorre da esquerda para a direita, típica do género e sem acrescentar grandes novidades a um *scroller* horizontal. Mas a diversão compensa. Com um botão para atacar e um para saltar, rapidamente apanhamos o jeito e gritamos *Cowabunga enquanto comemos uma pizza.* Temos ataque com a arma, carga de ombro, pontapé e algumas sequências onde se destaca o atirar o inimigo para fora do ecrã na nossa direcção. A dificuldade é média-baixa embora a personagem escolhida possa dar mais facilidade ou dificuldade em combate – mas apenas um pouco, pois, apesar de diferentes, no final todas têm vantagens e desvantagens, dependendo mais do potencial da personagem se enquadrar ou não no estilo de jogo de cada jogador.
Em termos sonoros é bastante bom. Sem ter efeitos fantásticos cumpre perfeitamente, tem boa música, fluindo bastante bem com o decorrer dos níveis. Por fim temos discursos digitalizados tipo cereja em cima do bolo. *Turtles in Time* tem uma união impecável entre áudio e vídeo.

O jogo tem ainda a opção de *Time-trial* onde temos de despachar inimigos a contra-relógio e o modo *Versus* onde podemos jogar contra um amigo numa luta de 2 répteis de carapaça. Estes dois modos não acrescentam grande valor ao título e até parecem terem sido feitos meio à pressa.
Para os fãs dos testudíneos é sem duvida um título obrigatório e, mesmo para aqueles que não simpatizam com o tema (eu incluído), deixem que lhes diga: esqueçam a história e as personagens e experimentem este *scrolling.* Não se vão arrepender, vale bem a pena.
Queria deixar ainda a nota que quando foi "portado" das *arcades* para a *SNES* foi usado o modo gráfico *Mode 7* com capacidades para rodar fundos e escalonar para criar múltiplos efeitos.

» High Score

Longevidade	7
Jogabilidade	9
Gráficos	9
Som	9
Total	**9**

TMNT IV 2

Por ***Gonçalo Tordo***



Turtles in Time é possivelmente o melhor jogo baseado nos desenhos animados da década de 80. A jogabilidade não é a melhor, lembra *Streets of Rage*, mas com menos movimentos e sem "pick ups" de armas; e a diferença na jogabilidade entre as tartarugas é mínima, tornando o jogo demasiado simplista para o seu próprio bem, mas pelo menos temos uma boa variedade de níveis (incluindo um nível em que lutamos numa prancha flutuante).
Graficamente o jogo é perfeito, capta a essência dos desenhos animados. É uma pena não terem usado as músicas da série, mas as que lá estão fazem um excelente trabalho.

> High Score 7

TMNT IV 3

Por ***Francisco Pereira***



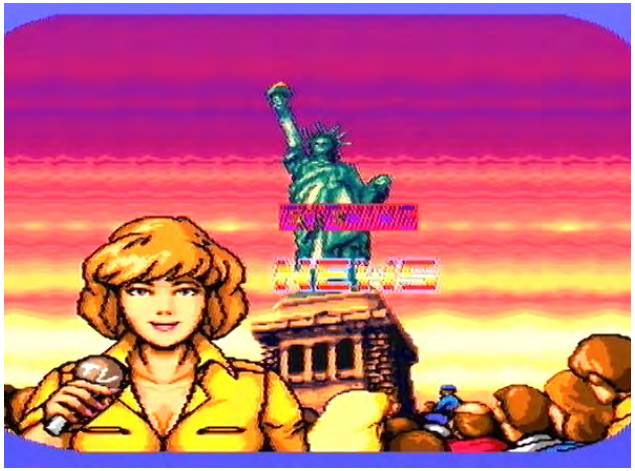
TMNT Turtles In Time foi, na minha opinião, o primeiro título deste *franchise* que deu o devido valor tanto às tartarugas como aos fãs da série. Um *beat'em up* de topo com bons controlos, boa banda sonora e uma história tão louca como as que víamos nas séries. Um bom *port* das arcadas e para mim a melhor versão *TMNT* numa consola. Coincidência ou não, o título *Turtles in Time* resistiu bem ao tempo.
TMNT Turtles in Time é daquelas pérolas que ainda hoje, quando pego na *Super Nintendo,* me apetece devorar.

> High Score 9

TMNT IV 4



Por ***Luís Filipe Teixeira***



Tudo o que leva viagens no tempo consegue captar de imediato a minha atenção e quando isso é acompanhado por personagens que nos são queridas, melhor ainda! Ainda me lembro do meu brilho nos olhos enquanto segurava o cartucho nas mãos. Sabia que estava perante algo especial.
Turtles in Time não erra em nada. Possui cenários históricos, pancadaria libertadora, jogabilidade fluida, música que nos põe a dançar, pizzas em cada canto,... Sem dúvida o melhor jogo das (ainda) mutantes tartarugas ninja.

> High Score 9

Top 5 Coleções HD

(Que eu estou à espera que aconteçam)











Por ***João Canelo***

As colecções em HD parecem ser uma moda que veio para ficar. Desde *God of War* até ao mais recentemente anunciado, *Ratchet and Clank*, várias produtoras têm encontrado uma oportunidade de ouro nestas novas colecções, trazendo de volta várias séries remasterizadas para a nova geração de consolas. Movimento saudosista ou puramente ganancioso, a verdade é que funcionam, tanto a nível crítico como a nível financeiro, criando um novo mercado que cresce a cada dia que passa. Contudo, nem todos estão de acordo com estas novas colecções, apontando o dedo para o facto de se tratar apenas de uma forma rápida de fazer dinheiro explorando videojogos antigos sem se darem ao trabalho de criarem algo totalmente novo. Com esta lista, venho explorar o assunto de outra forma. Vou olhar para a geração anterior, nomeadamente a *Playstation 2*, e encontrar séries injustamente esquecidas que merecem uma colecção deste género na *Playstation 3*, relembrando o público que existe muito mais para além do óbvio. Quero também reforçar que é uma lista de carácter pessoal e estas são as colecções que adorava que fossem feitas. Espero que gostem!

5



ONIMUSHA

Comecemos pelo básico. Para mim, *Onimusha* foi das melhores séries criadas para a *Playstation 2* e estou incrivelmente admirado que uma colecção deste género ainda não tenha sido lançada. Com *Devil May Cry* pronto a dar o salto para as coleções HD ainda este ano, não consigo compreender o que fez a *Capcom* esquecer-se de *Onimusha* (o primeiro jogo da saga foi o primeiro a ultrapassar a barra do 1 milhão de unidades vendidas na *Playstation 2*). Este é o tempo perfeito para renascer a série das cinzas, melhorar os controlos e apresentar a um novo público a história de Samonosuke e Jubei (ah, e do *Jean Reno*, já me estava a esquecer).

A colecção seria composta pelos três primeiros títulos da série (o primeiro sendo a versão *Genma* que saiu para a *Xbox*) e o quarto directamente para a *store* (também em HD). Desta forma, podíamos demonstrar à *Capcom* que a série *Onimusha* ainda é importante e que muitos jogadores estão a desesperar por uma sequela.

4



KLONOA

Gosto tanto do *Klonoa: Door to Phantomile*, mas tanto. Para além de ser um dos meus jogos favoritos de sempre, é um excelente *platformer 2.5D* (misturando jogabilidade 2D com cenários em 3D) que conta a história de *Klonoa*, uma espécie de gato com orelhas enormes (e incrivelmente querido) que tem de parar o malvado *Lord Ghadius* de destruir o seu reino. Com uma jogabilidade impecável e gráficos fantásticos, demonstrou que ainda existia magia no 2D numa época em que o 3D começava a ser a norma.

Colocava a versão melhorada do primeiro título que saiu para a *Wii* (não joguei, mas é Klonoa, por isso é bom) e o segundo numa só colecção. São jogos com uma arte espectacular e imagino o quanto ficariam fantásticos em HD. Para além disso, tenho a sensação de que ninguém se lembra do *Klonoa*. Mesmo fazendo uns *cameos* em alguns jogos da *Namco*, pouco ou nada se vê do adorável personagem. Portanto, os dois jogos principais em HD e colocava os que saíram para o *Game Boy Advance* como desbloqueáveis, seria uma colecção fantástica.

3



PROJECT ZERO

Quando me contaram a história do *Project Zero*, fartei-me de rir. Uma rapariga japonesa procura o irmão desaparecido numa mansão assombrada, tendo como única arma uma câmara de fotografar antiga? Sendo um veterano de *Resident Evil* e *Silent Hill* (aliás, tinha acabado recentemente o 2º), não consegui perceber qual seria o interesse de matar espíritos com a treta de uma câmara. Depois, claro, joguei e tive das experiências mais assustadoras da minha vida como gamer.

Com um ambiente fortíssimo e histórias bem construídas, *Project Zero* apresenta três capítulos poderosos, cheios de emoções fortes e momentos desconfortáveis. Dando especial atenção ao segundo jogo, *Project Zero II: The Crimson Butterfly*, é uma das séries mais sólidas que conheço ou tive o prazer de jogar dentro do *survival horror*. Se olharmos para a geração actual, o género começa a dissipar-se, sendo injustamente substituído pelo *survival action* e acredito que colecções como esta ajudariam a reacender o interesse.

2



.HACK//G.U.

Fiquei contente quando descobri que a *Cyber Connect*, produtora da série *.Hack* (e recentemente conhecia por jogos como *Asura's Wrath* e *Naruto: Ultimate Ninja Storm*), estava a planear um novo capítulo da série para a *Playstation 3*. Infelizmente, trata-se de um jogo de luta baseado no mundo do jogo. Hoje apercebi-me que *.Hack//G.U. HD Collection* tem de acontecer e rápido.

Nunca lançado na Europa, *.Hack//G.U.* é um fantástico RPG de acção que simula o mundo de um videojogo online chamado *The World*. Temos o prazer de experienciar um mundo online, mas jogá-lo em *single player*, funcionando como um jogo dentro de um jogo (um GAMECEPTION, portanto). Percebo que não foram jogos muito bem recebidos, sendo criticados pela jogabilidade repetitiva, mas sempre achei fascinante o que conseguiram fazer com esta série. Com uma história interessante, jogabilidade melhorada e mais equilibrada, *G.U.* merece uma segunda oportunidade em HD. Para além de trazer finalmente *G.U.* para a Europa (a primeira saiu em território nacional, protagonizada pelos jogos: *Infection*, *Mutation*, *Outbreak* e *Quarantine*), dava uma nova vida a uma série que parece destinada ao esquecimento no Ocidente.

1



SHADOW HEARTS

Misturando ambientes de terror com jogabilidade RPG e um sistema de combate inovador e totalmente viciante, *Shadow Hearts* é uma das melhores séries que joguei na geração anterior. Personagens fantásticos, cenários peculiares e baseados na Europa dos inícios do século XX, é algo que não vemos todos os dias. *Shadow Hearts: Covenant*, segundo capítulo da série, está no meu top 5 dos melhores RPGS disponíveis na *Playstation 2*.

Se pudesse escolher uma só colecção em HD, esta seria a tal, não porque se tratam de jogos perfeitos, mas sim porque acredito que nunca mais veremos nada como eles. E, por essa mesma razão, devem ser revitalizados e apresentados a um novo público. Se querem uma boa razão para lançarem estas colecções, comecem por redescobrir jogos perdidos no tempo em vez de explorarem o básico.



LOGITECH Flight System G940

Por ***Tiago Lobo Dias***

No fim do mês de Fevereiro saiu o novo *Microsoft Flight* que obviamente tinha de analisar. Como amante da simulação, tenho mais que um controlador de sistema de voo, mas nenhum deles se pode dizer que seja topo de gama. Ocorreu-me a ideia de recorrer à nossa parceria com a *Logitech* para pedir o *Flight System G940* a fim de testar o jogo nas melhores condições. A resposta foi imediata e recebi passado uns dias a caixa com o respectivo. Era mais pesada do que estava à espera e isso era um bom indicador: solidez, bons materiais de construção, tudo isso dá peso a um bom controlador e, ao abrir a caixa, verifiquei que tinha acertado.



» Composição

FLIGHT STICK



» 2 eixos de direcção com *force feedback*: esquerda/direita, cima/baixo;
» 3 eixos para trims: esquerda/direita, cima/baixo, *rudder;*
»2 eixos POV: esquerda/direita/cima/baixo em função circular;
» 1 *hat switch* com 8 posições (pontos cardeais);
» 6 botões programáveis;
» 1 botão *trigger.*

THURST



» 2 eixos para potência: 2 motores independentes;
» 2 eixos POV: esquerda/direita/cima/baixo em função circular mini-*joystick;*

PEDAIS



» 2 eixos para *rudder*: esquerda/direita;
» 2 eixos para travões/outros: travão esquerdo/direito/outros.



LOGITECH Flight System G940

Por **Tiago Lobo Dias**

FLIGHT STICK

É dos três o único que tem *Force feedback*, embora não faça muito sentido nos outros. Para questões de *gaming* seria possível ter uma força por exemplo nos pedais, mas parece-me que já era pedir muito… voltando ao *Stick*, o *Force feedback* é bastante bom, dando uma excelente indicação ao piloto de como o avião está a reagir a determinada manobra. Ergonomicamente correcto, apenas o botão do polegar poderia estar um pouco mais à frente, pois quando o queremos pressionar temos que o puxar para trás ou temos o botão a meio do dedo. Os restantes estão bem colocados e facilmente os encontramos sem olhar para eles. O *pov* é brilhante, sendo analógico podemos virar a vista para os instrumentos de bordo ou para o exterior mais rapidamente ou lentamente conforme necessidade. É um mini joystick analógico sem cantos, ou seja, circular e possui um tacto muito bom e é muito preciso. Na parte da frente temos um gatilho com dois níveis de pressão: primeiro com uma pressão superficial, depois na totalidade, na realidade são dois botões, útil na vertente de combate.

Na base temos 3 *trims* analógicos, vertical, horizontal e pedais. Os dois primeiros são função obrigatória para voar e respondem sem problemas; o *trim* dos pedais, embora menos requisitado, também está presente. De notar que o sistema pode funcionar sem *Force Feedback* embora o *Stick* fique "morto", sem qualquer tipo de "oposição", sem sequer ter mola para levar ao centro o que obviamente faz perder toda a piada.









THURST

Tem duas alavancas para dois motores independentes. Quando estão para trás, os motores estão parados e, quanto mais para a frente, mais potência têm os motores. Temos a possibilidade de as trancar para se deslocarem em simultâneo, caso seja um avião com um só motor. Nas alavancas temos ainda alguns botões, um *switch* de três posições, um *hat* de oito posições e um *pov* para comandar a vista. Para acabar temos 2 rodas analógicas para parametrizar com funções a gosto.

Na base do *Thrust* temos oito botões programáveis com luzes para funções gerais, *Flaps*, luzes, comunicações, *landing gear*, o que for necessário.

Este sistema é bastante ergonómico, desenhado para a mão esquerda, adapta-se muito bem à palma da mão e aos dedos. Tudo está no sítio certo. O curso das alavancas pode ser efectuado com precisão, ao mesmo tempo que, por exemplo, com o polegar ajustamos uma função no *pov*. (este é idêntico ao do *Flight Stick*) As duas rodas analógicas estão também em boa posição de utilização. Tudo é sólido e dá bastante confiança em utilizar sem receio de danificar, apenas temos de ter cuidado em não puxar ou empurrar as alavancas até ao fim com muita força, pois o bater no limite com força poderá estragar. Tirando isso, nada a apontar.

LOGITECH Flight System G940

Por ***Tiago Lobo Dias***

PEDAIS







São robustos e pesados, a base é plástico mas os suportes para os pés são em metal. Possuem uma patilha retráctil em baixo para melhor a fixação ao chão, ideal para usar sobre um tapete ou carpete. O curso dos pedais é muito idêntico ao real num avião e possuem a opção de meter mais ou menos resistência. O funcionamento é básico, enquanto um pé vai para a frente o outro vem para trás, efectuando o deslocamento da asa vertical do avião para a esquerda e direita. Mas além do curso dos pedais, temos o sistema de pressão para os travões. Cada pedal pode ser pressionado para baixo como se fosse um acelerador, individualmente ou ao mesmo tempo para servir de travão esquerdo e direito.
Os pedais, embora bastante certeiros e fiáveis, requerem algum tempo de treino, pois a sensibilidade é algo semelhante a tentar travar um automóvel com o pé esquerdo (não façam isto, pois o mais provável é sair uma travagem a fundo). O pé esquerdo não está habituado a empurrar ligeiramente o pedal, normalmente







empurramos a embraiagem a fundo, a não ser que estejamos a fazer um ponto de embraiagem. O pé direito já está mais habituado ao travão e acelerador. Mas com prática vamos lá.

Conclusão/notas:

Apesar de ser mais apropriado a voo militar, cumpre perfeitamente no campo da aviação civil e comercial. Em caso de cabines com 2 pilotos, temos *Stick* em vez de manche (embora muitos já não a tenham), e as alavancas de potência estão à esquerda e não à direita (centro do *cockpit*) mas o conjunto acaba por servir ambos os campos.
É um sistema de voo de gama alta, bastante bom em preço *versus* qualidade. Não sei se será o melhor dos topos de gama, mas é certamente uma das melhores alternativas no patamar de preço.

The Protomen

Por ***João Canelo***

T*he Protomen*, banda norte-americana de *Murfreesboro, Tennessee*, traz-nos uma das visões mais negras do amável *Blue Bomber* que alguma vez tivemos o prazer de ouvir e ler.

Acho admirável o que os *The Protomen* conseguiram fazer com este álbum. Inspirando-se na história dos seis primeiros *Mega Man*, os clássicos da *NES*, apresentam-nos uma história dramática, nada infantil, sobre um robô que se vê obrigado a lutar contra o seu irmão, para proteger a raça humana num futuro *Orwelliano*, onde as máquinas criadas pelo *Dr. Wily* governam o mundo. É incrivelmente interessante notar a forma como a banda consegue incorporar os mais variados elementos da história original e dar-lhes uma visão muito mais negra, dramática e até mórbida, sobre o que aconteceria se a história do *Mega Man* fosse mais real. É surpreendente, e admiro a forma como em vez de criarem *covers* das músicas presentes nos jogos: a banda constrói o seu próprio mundo, a sua própria visão do *Mega Man* e dão vida a um dos álbuns, ou sagas, mais interessantes relacionados com videojogos.

A banda acrescenta várias camadas à história que os fãs conhecem, criando um universo hostil, mas elaborando uma história emotiva sobre dois irmãos, em lados opostos da batalha, obrigados a lutarem pelo futuro da humanidade. E, mesmo utilizando uma base tão simples como "o bem contra o mal", *The Protomen* constroem uma história onde nada é concreto, onde a linha entre o correcto e o errado não é tão certa. Por exemplo, a representação dos humanos é fria, calculista, uma raça incapaz de lutar contra a opressão, medrosa, depositando as suas esperanças num robô solitário cuja missão é vingar o seu irmão perdido, acabando por descobrir que, para defendê-los, terá de derrotar e eliminar *Protoman*.

Vemos pela primeira vez um *Mega Man* dividido entre aquilo que acredita e o que sente, não querendo lutar contra o seu irmão, mas sendo obrigado a tomar uma decisão pelos humanos, que lhe pedem que os defenda. O próprio *Dr. Light* é





desconstruído, apresentando-o como um homem que desistiu, marcado pela morte do seu primeiro filho, criando *Mega Man* não para lutar no lugar de *Protoman*, mas sim ser o filho que perdeu (*So you will stay here. You will obey me.*
And I will keep grieving for the son I sent to death.
You are all I have left. – Unrest in the House of Light). É uma história rica em emoções, com um twist de que não estava nada à espera, mudando completamente a nossa visão sobre o amável *Blue Bomber*.
A mistura entre a música e a história está muito bem concebida, parecendo uma ópera rock de propulsões épicas. As influências da banda vão desde os Radiohead, Styx e Queen, passando por filmes como o Streets of Fire e os westerns do grande Sergio Leone, e encontrando ainda inspiração em livros como o fabuloso *1984*. Estes elementos podem ser facilmente encontrados neste álbum, criando um ambiente muito próprio, poderoso e efectivo. Passamos de um rock mais pesado para um western e depois para uma ópera electrónica com coros, mas com todos os elementos a encaixarem-se perfeitamente na visão geral do álbum. É muito interessante e apanhou-me desprevenido, indo para além de *chiptunes* e outros estilos mais utilizados

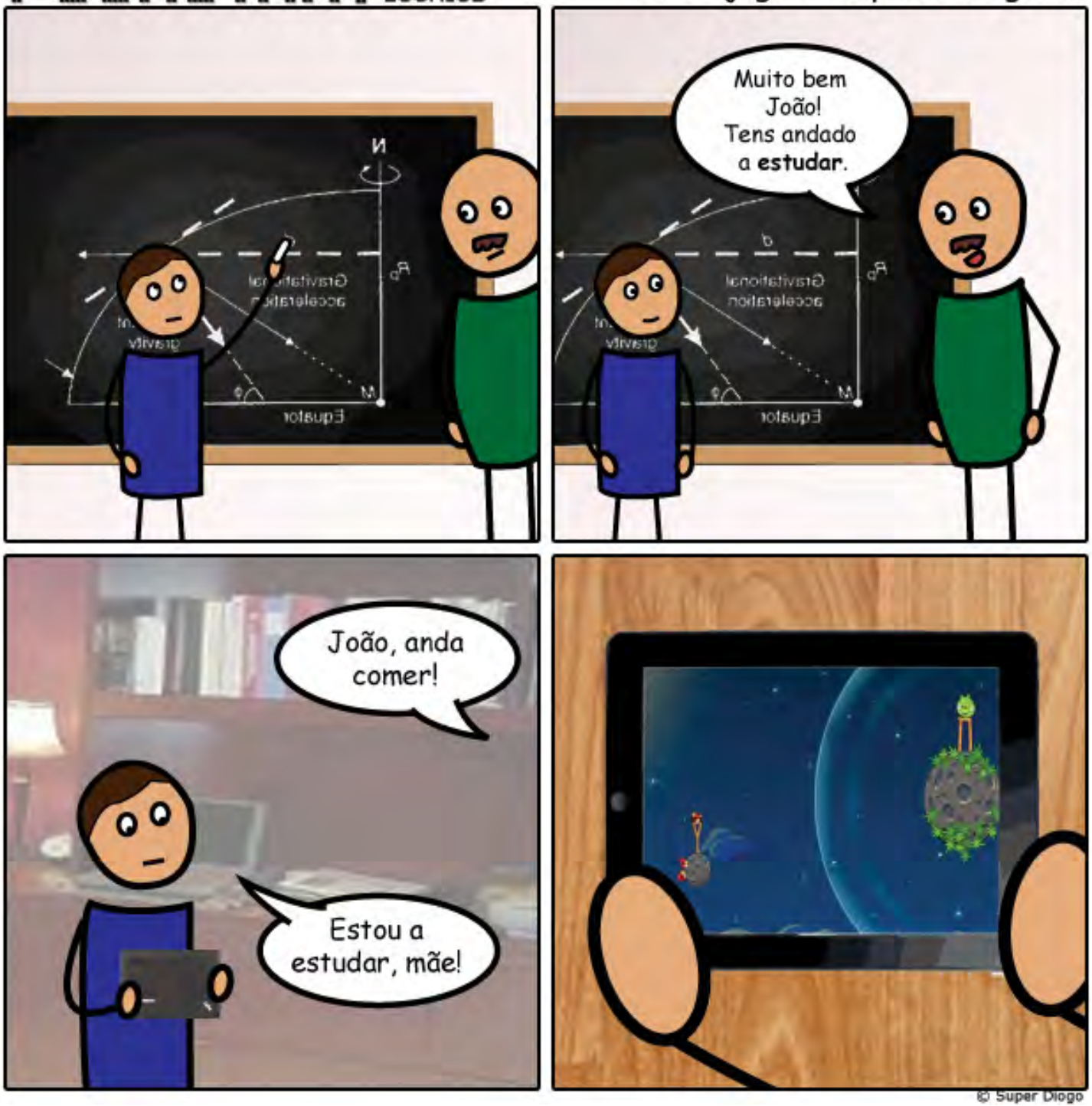


em álbuns inspirados por videojogos. *The Protomen* não é, no entanto, um álbum perfeito. Sofre um pouco a nível de produção, precisando de uma mistura final mais cuidada (produção independente). Trata-se de um álbum que pede por uma remasterização ao nível, por exemplo, do segundo álbum da banda, *ACT II: The Father of Death*, onde trabalharam com o produtor de Meat Loaf, Alan Shacklock. O ruído é utilizado como pretexto para o futuro que a banda cria, tendo um som mais cru, mas mantendo a vertente emocional da história. Outro problema do álbum é a própria história. Apesar de adorar o que eles fizeram com a mitologia do *Mega Man*, a verdade é que nem tudo está inserido nas músicas, existindo páginas inteiras, disponíveis no livrete do álbum, onde desenvolvem ainda mais a acção. Obriga-nos, em certas partes, a procurarmos as letras apenas para descobrirmos como passamos de uma acção para outra ou para tentar entender o que realmente se passou. Encontramos momentos destes em quase todas as músicas, mas não é, por si só, um grave problema que acaba por estragar a experiência do álbum. Pode, no entanto, criar confusão ou pontas soltas na história. Passamos de um álbum que deve ser ouvido para um que tem de ser lido, e essa não deveria ser a intenção. Contudo, a ideia de criarem uma história tão rica que complementa o álbum é de louvar. Não é certamente a primeira vez que é feito, mas é significante para o mundo dos videojogos.
Fãs, ou não, do *Mega Man*, aconselho-vos a ouvirem o álbum pelo menos uma vez. É um tipo de obra que não encontramos todos os dias e é divertido, e igualmente assustador, descobrir esta nova versão do *Mega Man* e companhia. A banda conta, como mencionei anteriormente, com um segundo álbum e está a trabalhar actualmente no terceiro, concluindo a trilogia relacionada com a série de videojogos. *The Protomen* é um álbum que ainda hoje me consegue surpreender e, mesmo contando com problemas de produção, é uma obra que deve ser ouvida e lida.



PUSHSTART_COMICS

"Videojogos e Aprendizagem"



© Super Diogo


REVISTAPUSHSTART.COM
MAIO