PUSHSTART 21.0
GRÁTIS | FREE
WWW.REVISTAPUSHSTART.COM



PUZZLE BOBBLE

Os heróis de *Bubble Bobble* voltam para mais uma divertida guerra de bolhas.



WIPEOUT VS WIPEOUT 2048

Para quem gosta de jogos de corridas arcade frenéticos e futurísticos, onde a velocidade e destruição reinam.

PUSHSTART #21

Coordenação Editorial
Jorge Fernandes, Ivan Flow.

Equipa editorial
Jorge Fernandes, Ivan Flow, Tiago Lobo dias, André Santos, 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, Ivo Leitão, Mário Tavares, João Canelo, Gonçalo Neto, Daniel Martinho.

Projecto gráfico
IvanFlow/FlowDesign.

Marketing
Tommaso Veronesi [revistapushstart@gmail.com]

email [sugestões]
revistapushstart@gmail.com

Website
www.revistapushstart.com

Periodicidade
Mensal.

Edição
Volume 21, de Junho de 2012.

CONHECE A NOSSA EQUIPA E AS SUAS EXCENTRICIDADES MENSAIS



Tiago Lobo Dias

A tentar:
Arranjar dois *Zx Spectrum.*

A ver:
A 2º temporada *Game of Thrones* e a ler os livros em simultâneo.



Luís Filipe Teixeira

A jogar:
Staying awhile and listening em forma de Wizard.

A ouvir:
Pela primeira vez "Ophelia Syndrome", uma banda que merece mais destaque. Nota 10 para a música "Passing Time".



Jorge Fernandes

A explorar:
A dar conta do *Diablo* e seus amiguinhos...

A aguardar:
Pela estreia de Prometheus.



Ivan Flow

A jogar:
Diablo 3.

A Ler:
Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life.



Tommaso Veronesi

A jogar:
Diablo 3.

A ver:
Viciado em *Game of Thrones*.



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:
Mais um título de simulação *European Bus Simulator 2012.*

A experimentar:
Finalmente *Max Payne 3* para *PC* - Agora é que vai ser!!!!

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

Wii wants U





Por ***Margarida Cunha***

Como seria de esperar, *Diablo III* concentrou em Maio todo o protagonismo possível. Tendo já vendido mais de 6 milhões de cópias (3,5 milhões das quais apenas no primeiro dia), não surpreendeu que abundassem notícias e queixas constantes relativas à incapacidade da *Battle.net* em abarcar tanto jogador faminto (*Error 37* soa familiar?). O resultado fica para a História: *Diablo III* é actualmente o jogo para PC que mais rapidamente vendeu, sendo inclusive o título mais pré-encomendado de sempre na Amazon. Futuramente, esse tipo de transacções poderão ser feitas em grande estilo: a Rovio concebeu 100 000 cartões de crédito da *franchise Angry Birds,* que se encontram, desde 4 de Junho, disponíveis na Rússia. A eventual procura determinará a produção de um maior número de unidades. O lado negativo é que talvez acentue a síndrome dos tempos modernos, "o dinheiro parece que voa".

No campo da futurologia, o analista Arvind Bhatia da Sterne Agee prevê que *GTA V* venda 14 milhões de unidades. Quem sabe... no futuro, poderei pagar a minha cópia do jogo com o meu cartão de crédito *Soul Calibur*. Até lá, posso bem entreter-me com as consolas que temos actualmente, pois, segundo David Cage (fundador da Quantic Dream, que nos trouxe *Heavy Rain*), a actual geração de sistemas aguenta-se bem nos próximos 5 anos.



Tal não deve, contudo, impedir-nos de escutar atentamente as sábias palavras de Satoru Iwata. Numa transmissão que aconteceu dois dias antes da conferência da Nintendo na E3, o presidente revelou-nos recentemente as novidades mais frescas relativas à Wii U. Ficámos a saber que os nossos Miis podem agora tornar-se mais expressivos e sociáveis, através do Miiverse, podendo os jogadores partilhar *screenshots* dos jogos e conteúdo criado por eles. A sociabilidade e a partilha parecem ser as chaves da Wii U, o que se traduz (a avaliar pelas palavras de Iwata) no possível slogan da marca, *Together, better*. Uma estratégia de mercado que talvez assegure a recuperação de alguma imprensa pouco favorável. Em Abril, a Nintendo divulgou o seu primeiro saldo anual negativo, um défice na ordem dos 460 milhões de dólares; já em Maio, um estudo conduzido pelo site de vendas *dealnews,* que entrevistou cerca de 1500 pessoas, apurou que 75% dos actuais *gamers* não está interessado em adquirir a Wii U. Mais: dos consumidores que possuem uma Wii, 64% afirma que não comprará a próxima consola da Nintendo. Talvez esta E3 funcione como o estímulo de que precisavam para aderir à próxima menina dos olhos do colosso japonês. Se tudo correr mal, podem sempre fazer um churrasco com a consola, algo que parece estar agora em voga – têm circulado vários vídeos sobre *barbecues* de iPads e outras tecnologias. Baseando-se nessa, hm, tendência, o artista de Brooklyn Henry Hargreaves recriou diversas plataformas no seu estado frito, incluindo o clássico Game Boy. Não precisamos de ir mais longe para encontrar uma solução para um mercado em decadência: tudo o que temos de fazer é reposicionar os videojogos na cadeia alimentar. *Yummy*.

HIGHLIGHTS

OLD vs NEW

Wipeout vs Wipeout 2048 - Corridas anti-gravidade sem atrito, velocidade e destruição...

4x4

Puzzle Bobble - Um jogo apenas para meninas?

TOP

Melhores jogos Sonic - Um olhar sobre os jogos da mascote favorita da Sega



Quantas variações de Sonic conhecem?

REVIEWS

- Resistance Burning Skies
- MGS HD
- Walking Dead Part 1
- Unit 13
- World Gone Sour
- Abobo's Big Adv.
- Spider-Man
- Bubble Bobble
- Carrier Command
- Toejam & Earl 2
- Castle of Illusion, Star. Mickey Mouse



Intouchables - um filme memorável

EXTRA LIFE

Tutorial

PC in AMIGA part 1

Audiovisual

Intouchables

Humor

Game Over

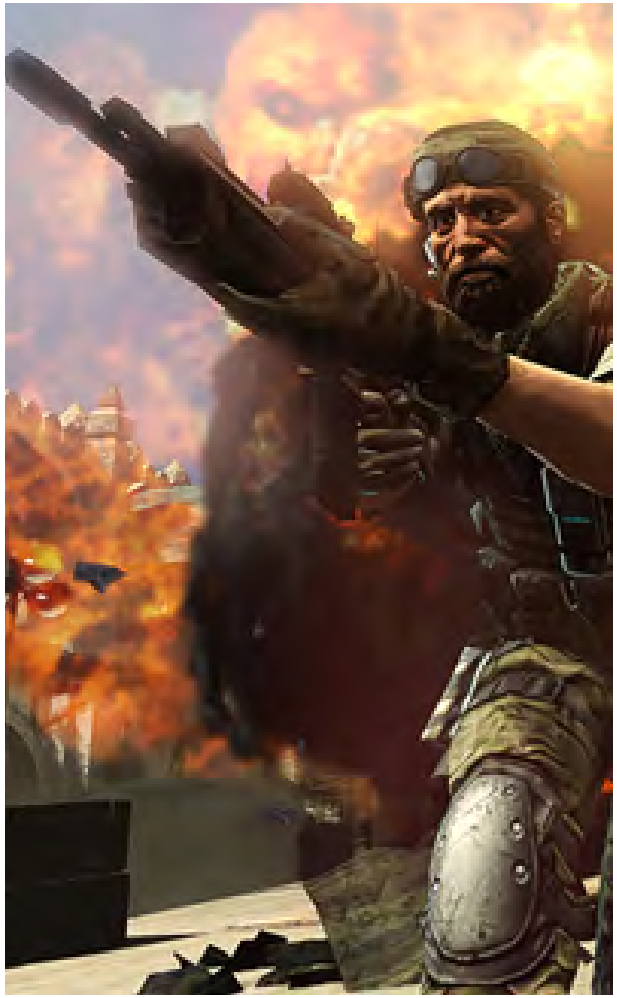
>>REVIEWS













Por ***Jorge Fernandes***

» **Sistema:** PS VITA
» **Ano:** 2012

RESISTANCED BURNING SKIES



Numa altura onde o catálogo de jogos da *PS Vita* ainda é reduzido, e muito pouco representativo dentro de alguns géneros, é esperado que os títulos para esta nova portátil da *Sony* que sejam a continuação ou spin-off dos grandes exclusivos *Playstation* pavimentem o caminho, angariando novos jogadores e mercado para fomentar a entrada de futuros jogos. *Uncharted The Golden Abyss* foi um bom exemplo disso, mas será que *Resistance Burning Skies* o conseguirá? Sendo eu da opinião que qualquer FPS apresenta uma melhor jogabilidade de jogado com teclado e rato, estava à espera de ver como conseguiriam explorar os dois analógicos da *Vita* e as suas especificidades, e o resultado é interessante, embora pouco funcional em ambientes frenéticos, como é o caso do modo multiplayer. O funcionamento dos analógicos é idêntico ao comum, mas é complementado com o painel de toque traseiro para nos deslocarmos a correr, e com o ecrã de toque para interagir com o mundo, lançar granadas e usar o tiro secundário da cada arma. Tirando o ocasional erro de querermos interagir com algum objecto e invés disso praticamente cometermos suicídio ao disparar o tiro secundário da nossa arma, os controlos funcionam bem e são aparentemente responsivos… ou parecem ser, porque se ao longo da campanha single player acabamos por não reparar muito em certos pormenores, a jogar contra amigos e outros adversários em modo multiplayer começamos a dar conta que este tipo de interacção não é muito eficaz, sendo que o uso do ecrã de toque para desenhar uma trajectória para uma granada é um convite a sermos mortos antes de ter tido tempo de a atirar. O facto de apenas repararmos neste pormenor no online levanta determinadas perguntas, como a óbvia da IA dos quimerianos ter sido "ajustada" para um jogador

comum ter tempo de usar este tipo de interacção eficazmente… quase que faz lembrar o bullet time do Max Payne.
Em termos gráficos o jogo está muito bom, existindo apenas umas zonas mais escuras que acho terem sido mal conseguidas, porque mesmo com o brilho da Vita no máximo torna-se difícil prestar atenção a detalhes e até mesmo navegar pelo cenário, fazendo falta um lanterna para contornar o problema. Os efeitos sonoros estão bons, tornando cada disparo distinto entre armas, embora tenha um problema grave, que é o de não se conseguir discernir a direcção do som, parecendo ecoar por todo o cenário, o que apenas seria indicado se isto fosse um filme do Michael Bay. A música ambiente está muito bem conseguida, quando ela está presente, pois a maior falta que se pode apontar neste capítulo é a questão de ela ser praticamente inexistente.



Na versão portuguesa do jogo, que foi a versão testada, detectei vários bugs relativamente a falas em falta, algo que espero que seja revisto e corrigido em breve com uma nova patch, mas tirando esta questão um pouco irritante devo dizer que gostei das dobragens, que é algo que me têm surpreendido bastante pela positiva nos últimos jogos da *Sony.*
A variedade de cenários presente no jogo, de armas e de inimigos é outro dos pontos positivos deste título, especialmente quando metemos ao barulho os upgrades de armas através do uso da tecnologia cinza (e que rapidamente nos colocam a prestar sempre atenção ao mapa para não deixarmos escapar nenhum dos cubos de tecnologia cinza), e pelas particularidades de alguns inimigos, como o facto de também ser possível os matar fazendo pontaria para as pilhas de calor que alguns possuem.
O combate é muito interessante, mas devo dizer que estranhei a quantidade de tiros necessária para matar as hordas de inimigos básicas, pois mesmo com headshots são precisos múltiplos tiros, à excepção do upgrade que faz com que um headshot resulte numa explosão. Por outro















lado, os bosses do jogo são relativamente fáceis de matar, e não transmitem a ideia de terem sido muito trabalhados. Aliás, o próprio jogo em termos de história e desenvolvimento de personagens também se encontra muito abaixo do esperado para um título desta dimensão, embora por vezes seja um mal comum nos FPS.
Em termos de longevidade, este é um jogo a evitar caso sejam apenas adeptos do single player, porque a campanha leva algo como 6 a 8 horas a acabar. Por outro lado este é um jogo ideal para os caçadores de troféus, uma vez que a platina leva pouco mais que isso a conseguir, e nem é necessário trabalharmos muito fora do progresso de jogo normal para a obter.
Por fim temos o multiplayer, e é aqui que certamente se passam mais horas a jogar, pois embora simples, acaba por ser bastante competitivo e divertido. Existem 3 modos de jogo (e um 4º, onde se jogam todos os anteriores): o todos contra todos, todos contra todos de equipa e sobrevivência. Até ao momento nunca tive qualquer problema de lag, sendo sempre um jogo muito fluído, podendo-se apenas tornar mais chato dependendo do estilo de jogo dos jogadores. Até agora o único problema que descobri, é entrar num jogo que já está a decorrer e sermos logo colocado em campo mesmo antes de selecionarmos o equipamento a levar, o que por vezes se traduz em começarmos a jogar e antes de sequer darmos um passo já estarmos mortos. Tirando isso, apenas tenho outra coisa a apontar, que é o facto de estarmos a ser emparelhados com jogadores muito acima do nosso nível, ou seja com acesso a armas e upgrades melhores, mas creio que isto apenas se deve à falta de jogadores, e que tal seja colmatado à medida que mais gente o comece a jogar.
Em resumo, *Resistance Burning Skies* é um jogo razoável, capaz de trazer muita diversão à *Vita,* mas fica muito aquém do que seria esperado para um título desta grande franchise *Sony,* sendo muito superficial, pouco trabalhado em termos de história, personagens, som e bosses e sofrendo de loadings muito morosos. É todavia uma boa montra para o que se pode fazer com FPS's na *Vita.*

Em resumo

\+ Variedade e originalidade nas armas.

\- Loadings, pouca atenção aos detalhes.

» High Score

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



METAL GEAR SOLID HD

Por ***João Canelo***

» **Sistema:** PS3
» **Ano:** 2012

Hideo Kojima, eu gosto muito de ti. Desde aquele Verão em 99 que a minha vida como jogador nunca mais foi a mesma. Podes pensar que estou a exagerar mas *Metal Gear Solid,* na velhinha mas espectacular PSX, foi o primeiro jogo a fazer-me compreender que existiam outras formas de contar uma história num videojogo. Tu fizeste-me ver que existia todo um novo mundo pronto para a ser explorado, e estou agradecido por isso.
Passaram-se tantos anos desde que eu e o meu melhor amigo acabámos com a conspiração em Shadow Moses, e agora, mais velho e quem sabe até mais sábio, venho novamente agradecer-te por teres lançado o *Metal Gear Solid HD Collection.* Muito provavelmente fizeste-o por dinheiro, não te censuro, mas para mim é uma viagem ao passado, a tempos mais simples, relembrando-me do quanto estes jogos continuam a ser incríveis. A colecção é fantástica, possivelmente a maior desculpa que alguma vez existirá para gastarmos dinheiro em jogos que já jogámos. Decidiste juntar dois dos maiores clássicos da geração anterior e ainda adicionaste, com toda a tua simpatia, um terceiro jogo, o mais recente, lançado anteriormente apenas na PSP. O grau de genialidade comprimido dentro desta colecção é algo do outro mundo e é a prova de que, quando queres, és um dos maiores criativos da indústria. Mas deixemos a graxa. É verdade que se trata de uma das, senão a, melhor colecção em HD que saiu até agora. Contudo, não é perfeita, isso seria impossível, até mesmo para ti. Não existem, no entanto, quaisquer razões para não comprarem esta colecção, mesmo que já tenham cada uma das versões individuais.
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, muito possivelmente o capítulo da saga do qual tenho as melhores memórias, acaba por ser o ponto mais fraco da tua colecção. Não é, no entanto, um mau jogo, acabando por aperfeiçoar a jogabilidade do primeiro *MGS* e adicionar-lhe elementos, como o *first person*, que ainda hoje são utilizados. O problema de *MGS2* está na sua história, desnecessariamente complexa e sem um bom "payoff". Tu sabes contar uma história, mas sonhaste demasiado alto com este segundo capítulo. Mudaste o personagem principal e apesar do Raiden não me enervar assim tanto, a verdade é que não o soubeste desenvolver com força suficiente para carregar a loucura de história que decidiste construir. Para o Snake teria sido fácil, mas compreendo. Continua a ser uma enorme alegria revisitar o Tanker, a jogabilidade continua sólida, apesar de a câmara já apresentar sinais do tempo. A conversão está boa, não incrível, e muito se deve à idade do jogo. Continua a ser um jogo que merece ser jogado.
Metal Gear Solid 3: Snake Eater é possivelmente dos melhores jogos que



já joguei e de longe o melhor capitulo na saga. Sinto que não estou a exagerar quando digo que este é o teu melhor jogo, seja a nível de jogabilidade ou a nível narrativo, é quase perfeito (atenção, nunca joguei o *Snatcher* e o *Policenauts*). A forma como construíste um sistema de sobrevivência sólido, desenvolveste todo o drama entre os

personagens (principalmente entre a Boss e o Naked Snake, culminando num final espectacular), criaste o ambiente da selva e apresentaste o sistema de camuflagem (aperfeiçoando-o no *MGS4*, mas isso é outra conversa), conseguiste com que tudo funcionaste neste jogo. Voltar às selvas russas tem sido uma enorme surpresa, nunca pensei que *MGS3* envelhecesse desta forma, tão graciosamente. A própria conversão para HD é incrível, existindo momentos em que me esqueço que estou a jogar algo que saiu em 2005. A própria jogabilidade continua incrivelmente fresca, refinada, ainda rivalizando com os



melhores títulos que saem actualmente. Fico contente por reencontrar este jogo depois de tantos anos. Não tem sido fácil para mim ser fã de *MGS*, sou o mais sincero possível quando digo isso. Falhei alguns dos jogos da PSP e considero o *MGS4: Guns of the Patriots* como um bom jogo, mas nunca como o final que a personagem e a história mereciam. Podes considerar que sou maluco ao dizer-te isto, mas é a verdade. *MGS3* relembra-me o porquê de gostar tanto de ti e tão depressa não me volto a esquecer.

Metal Gear Solid: Peace Walker é uma excelente continuação para a história do Big Boss. Mudaste um bocado a estrutura do jogo, repartindo a história por missões. Apesar de ter lido noutras críticas que a estrutura quebrava a experiência, penso que tornar as missões mais *arcade* ajudou a própria jogabilidade. Trata-se de um jogo para PSP e notam-se alguns problemas que felizmente foram praticamente resolvidos pelo uso de um segundo analógico na PS3. Em termos de jogabilidade temos um meio-termo entre *MGS3* e *MGS4*, dando-nos a possibilidade de escolher qual o método que queremos utilizar.
Nunca pensei gostar tanto das *side-missions*, mas tenho de admitir que o sistema está muito bem implementado. A manutenção da base, a criação de armas e repartição das equipas pelos vários factores, acabam por ser elementos que complementam a própria estrutura do jogo. Há quem possa considerar que dessa forma distraímo-nos mais facilmente da história que estás a querer contar, mas senti que isso nunca aconteceu. Sim, é diferente, mas está bem construído.
A verdade é que estamos perante uma excelente compilação, é praticamente impossível dizer o contrário. Apesar do mercado estar a ficar saturado com as mais desnecessárias conversões para HD que possamos imaginar (o mais recentemente anunciado Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi HD Collection paira na minha cabeça como um bom exemplo), temos de dar o devido valor a uma boa colecção e tu, Kojima, conseguiste fazê-lo melhor que ninguém. Claro que podemos dizer que a única coisa que fizeste foi colocar os jogos num *blu-ray*















e rezar pelo melhor, mas isso seria uma mentira. A verdade é que são jogos incríveis, acima da média mesmo nos seus piores momentos. Mesmo sem saber qual será o futuro da série, seja um *MGS5* ou o *MGR: Revengeance* (cujo nome me deixa um *after taste* estranho na boca), não há nada melhor que voltar a olhar para o passado e sorrir.
Obrigado, Kojima.

Em resumo

\+ MGS 3.

\- A história de MGS2.

» High Score

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

WALKING DEAD EPISODE 1: A New Day



Por ***André Santos***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2012

Não é a primeira vez que a *Telltale Games* se aventura na adaptação de objectos televisivos/ cinematográficos. *CSI* e *Jurassic Park* são dois exemplos, a par do mais actual baseado na famosa banda desenhada, mas também transposto para o formato televisivo, exibido recentemente pelo canal *Fox*. *The Walking Dead,* já a preparar uma 3ª temporada no pequeno ecrã, relata as aventuras de um grupo de sobreviventes num mundo infestado de *zombies*, onde a sobrevivência é algo difícil de conseguir. No jogo o objectivo é semelhante, e o jogador é convidado a participar nesta aventura de terror, onde algumas personagens fazem inclusivamente a ponte entre a televisão e o videojogo (sendo que este apresenta contornos de prequela), no qual as decisões tomadas implicam directamente nas resoluções futuras. *The Walking Dead: A New Day* é o primeiro episódio, de um total de cinco, que irão ser disponibilizados com uma periodicidade mensal, e para os quais vão poder contar com as respectivas análises no decorrer dos próximos meses. A história, com um forte cariz cinematográfico, inicia-se com o personagem principal Lee Everett na traseira de um carro da polícia. Não vou entrar em pormenores, até porque são esses que dão a consistência ao título em questão, mas depressa o quotidiano normal das pessoas se altera drasticamente devido ao surto *zombiano*. Em sérios apuros Lee trava conhecimento com uma menina, Clementine, e juntos vão tentar encontrar o paradeiro de suas famílias. O argumento, apesar de magistralmente bem escrito, não deixa de incluir os habituais *clichés*, como o passado "obscuro" de Lee, ou personagens secundárias, que escondem mais do aparentam à primeira vista. A ligação entre as duas personagens principais é imensamente trabalhada e bem caracterizada, e a carga dramática presente na história é inédita dentro do género, já para não falar intensa. A acção (no sentido literal da palavra) é secundária, dando-se mais importância à história e às vastas possibilidades de interacção entre personagens, mas não se interprete com isto que o jogo não tem ritmo ou cenas intensas, pois tem e em quantidades que não vão desiludir o jogador; bem como momentos de verdadeira adrenalina, mortes sangrentas, crânios violentamente estilhaçados e tripas expostas que aparentemente muito são apreciadas pelos deambulantes seres.

Ao nível gráfico, um dos aspectos mais positivos foi a opção escolhida, que consiste numa mistura de cenários tridimensionais, que reproduz a sensação das bandas-desenhadas, com linhas irregulares mas claras e delineadas, sendo que a maior diferença são as cores vivas e vibrantes do videojogo relativamente ao preto e branco do original. As feições estão



muito bem trabalhadas, as expressões faciais realistas, bem como as movimentações naturais e fluídas. A componente sonora também está praticamente irrepreensível, desde as ambiências criadas, às vozes, até à música que em certos momentos chega

mesmo a tornar-se angustiante elevando os níveis de tensão que prontamente envolvem ao máximo o jogador. Ainda referente às vozes e nomeadamente à de Lee, não de ser um pormenor é certo, mas há que referir que existe alguma falta de intensidade narrativa, pois mantém sempre uma postura exageradamente calma com tons demasiado serenos e ponderados (principalmente para quem se apresenta com um passado tão "complexo"). Por sua vez a estética e



concepção visual dos cenários também se enquadram muito bem dentro do género e são visualmente apelativos assim como tecnicamente bem executados. Relativamente à jogabilidade, esta é intuitiva desde os menus de configuração ao jogo em si. Tratando-se na sua base de um estilo *point&click*, temos várias situações em que observamos a partir da primeira (mais direccionada para momentos de acção) e terceira pessoas para situações em que podemos circular livremente pelos cenários. A interacção com os vários pontos de interesse é feita a partir do rato e, na grande maioria dos casos, temos que escolher de entre várias opções como: analisar, conversar, oferecer algo e eventualmente espetar com uma valente murraça na cara de alguém que nos esteja a fazer a vida negra. Durante os diálogos temos também até um máximo de cinco opções para escolher, tanto para as perguntas como para as respostas. Estas, que na grande maioria dos casos obrigam a ser dadas dentro de um tempo limite, devem ser ponderadas pois, dependendo dela, a personagem com quem falamos pode alterar o seu comportamento, desde ajudar-nos/ odiar-nos, confiar em nós ou, bem pelo contrário, e em última análise morrer para nos salvar… ou deixar-nos à nossa mercê. Apesar de não haver propriamente escolhas erradas, tudo o que fazemos tem ou pode ter as suas consequências (e é dito pela produtora), que tal pode mesmo acontecer entre episódios… o que muito sinceramente me parece incrivelmente *cool*. Pelo meio temos simultaneamente que ir resolvendo pequenos puzzles, de reduzida dificuldade, e nas (poucas mas boas) cenas de acção, o jogador é obrigado a alinhar o rato com o ponto de interesse, que normalmente muda de posição entre cenas, e ainda ter em atenção que existe um tempo limite para desferir o golpe. Apesar de uma certa simplicidade no processo, este é incrivelmente eficaz nos elevados níveis de

















adrenalina que transmite ao jogador e tal é de louvar. Todavia é mesmo na jogabilidade que aparecem os únicos pontos que podem originar algum desagrado. Nalguns cenários o posicionamento da câmara não é o mais indicado, o que constrange os movimentos do personagem. No mesmo sentido, não há como contornarmos as *cutscenes*, o que significa que, em caso de morrermos, vamos ter que obrigatoriamente rever a totalidade da cena, o que se agrava se a tivermos que repetir mais que uma vez.

The Dead Walking: A New Day não irá demorar mais de duas a três horas mas tem o tempo suficiente para se revelar uma experiência extremamente agradável e obrigatória. Um *point&click* com um argumento de excelência que exige um raciocínio rápido mas ponderado. De outra forma facilmente nos podemos tornar num delicioso *snack* para mortos com um apetite devorador. Ficamos (literalmente) a aguardar por cenas dos próximos episódios…

» High Score

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

Em resumo

\+ Argumento de excelência; adaptabilidade do jogador às respostas e à influência que as mesmas podem apresentar.

\- Posicionamento de câmara; impossibilidade de "saltar" as cutscenes.

Alternativas

Jurassic Park; Back to The Future (PUSHSTART Nº6); Dexter the Game (PUSHSTART Nº9)

UNIT 13



Por ***André Santos***

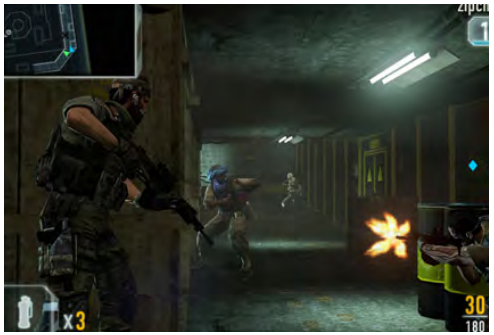
» **Sistema:** PS Vita
» **Ano:** 2012

É um facto adquirido que jogos de guerra e acção plena nunca reuniram consenso no mundo das consolas portáteis devido a diversos factores. Mas a verdade é que poderemos estar perante um ponto de viragem neste aspecto com um dos títulos mais recentes para a nova consola da *Sony*, a *PS Vita*.
Unit 13 além de uma lufada de ar fresco é um título de acção na terceira pessoa que ostenta um evidente modernismo, que usa e abusa do novo modelo de conflito militar, presente em tantos outros jogos, e que varia entre missões furtivas ou invasivas, nos mais variados locais espalhados pelo mundo. Não passa despercebida a influência de clássicos como *Splinter Cell* ou *Metal Gear Solid* na criação das 36 missões que compõem o modo *single-player* e que encerram predominantemente uma vertente de cumprimento de objectivos – que podem ser previamente definidos ou dinâmicos, conforme o avançar da missão. Estas variam desde a execução de objectivos, acções furtivas, contra-relógios, a acções consideradas de Elite, na qual a energia não se revitaliza. No primeiro caso temos objectivos principais e secundários mas não existem regras propriamente definidas e a sobrevivência é o principal. A vertente furtiva, tal como o nome indica, obriga-nos a ser o mais silenciosos possível, recorrendo a armas com silenciadores ou ataques corpo-a-corpo. Nas corridas contra o relógio temos que cumprir o que nos é pedido dentro de um determinado tempo. Para o sucesso de cada um dos desafios temos que escolher entre vários operacionais, sugerido no início de cada missão juntamente com um *briefing*, cada um com as suas características e especialidades técnicas, deixando a opção de recusar o que nos é sugerido, optando por outro.
De comum a todos os desafios e à jogabilidade no geral. E *Unit 13* é extremamente exigente, o que obriga o jogador a ter que se dedicar a sério para ultrapassar todos os obstáculos. De referir também que o *loading* dos desafios é algo elevado, contando, em certos casos, com mais de um minuto.









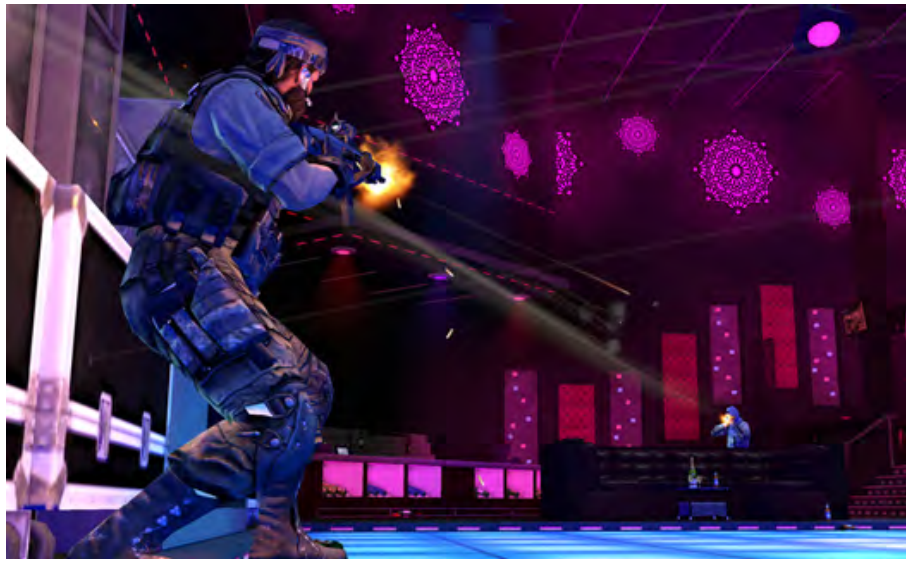


Como o nível de dificuldade é bastante considerável, tal leva-nos à repetição de cenários… alguns deles diversas vezes. Isto é ajudado por um sistema que não inclui *checkpoints*, ou seja, se morrermos temos que iniciar o nível. Pessoalmente considero o sistema algo frustrante mas, por outro lado, reconheço que nos obriga a melhorarmos e a decorarmos o posicionamento dos inimigos. Da mesma forma, todas as missões encontram-se bloqueadas e só são desbloqueadas quando completamos o cenário anterior. Para somar a isto também não existe história a fazer interligação entre cenários, tornando-os independentes entre si, o que é pena e pode afastar aqueles que gostam de uma boa narrativa de base. Por outro lado, e tendo em conta o contexto de consola e portabilidade da mesma, e o facto de normalmente a jogarmos em situações onde a história nem é propriamente relevante, deixa de ser assim tão despropositado, apesar de continuar a achar que iria engrandecer o título em questão. Contudo, do ponto de vista dos operacionais, existe evolução "pessoal" proveniente do sucesso alcançado, o que permite o progresso gradual na evolução destes. Por sua vez a IA do jogo não é brilhante. O comportamento dos inimigos é desequilibrado e inconstante, os caminhos traçados por estes demasiado previsíveis e muitas das vezes os corpos por nós deixados não lançam o alerta para os restantes. Todavia esta situação pode ser mais ou menos diferente se alterarmos o modo como entramos na missão, que pode variar entre "Ranked" ou "Dynamic". Este último altera o posicionamento dos objectivos e a localização dos inimigos, o que praticamente elimina a repetição referida e o que aumenta a longevidade do título e, naturalmente, a dificuldade. Por outro lado, a acção é rápida e frenética e os níveis de agressividade elevados. Num tiroteio com um grupo de vilões a situação melhora, e são variadíssimas as vezes que nos tentam flanquear e encurralar, o que resulta em muitos disparos à queima-roupa sem nó nem piedade e o consequente reiniciar do cenário.
Apesar de até precisar de algum tempo de habituação, é no uso das funcionalidades da consola que o jogo ganha vida. Os dois botões analógicos são verdadeiras pérolas na sensibilidade e manuseamento, orientando o jogador na perfeição na direcção e sentido que se pretende seguir. Ambos são bastante precisos e com tempos de resposta muito aceitáveis. Apesar de não apresentar funcionalidades de câmaras, giroscópio, ou até painel traseiro, o frontal tem associadas algumas funções, tais como: saltar obstáculos, recarregar a arma ou desactivar painéis de controlo e minas. O brilho do ecrã é soberbo, potenciado em ambiências com luminosidade reduzida, e os gráficos surpreendem pela positiva. As texturas apresentam-se bem definidas e os operacionais, apesar de mostrados maioritariamente de costas, também apresentam um bom trabalho de











caracterização. Os efeitos de luz, bem como das explosões, estão muito acima de média. Sonoramente não desilude mas uns furos abaixo da componente visual. As músicas são algo repetitivas, apesar de aumentarem a intensidade/ ritmo quando a cena assim o exige, transmitindo a tensão necessária que tanto agrada e integra o jogador no cenário em questão.

Na vertente *multiplayer* podemos, através do modo cooperativo, jogar com um amigo. Há também e com alguma frequência desafios diferentes, nos quais podemos bater recordes, tais como tempos ou pontuação nas diversas missões. Se eventualmente procuram desafios por performance, existem tabelas de liderança mundiais e eventualmente entre pessoas perto de si (se se recorrer à ferramenta "Near"), no qual um desafio extra pode sempre originar mais pontos para o jogador.

Em suma, *Unit 13* surgiu como uma surpresa, além de que, dentro do género e direccionado para plataformas portáteis, é inequivocamente uma aposta bem conseguida. Graficamente apelativo, com entretenimento garantido – ainda que por vezes com um nível de dificuldade algo elevado – é um jogo altamente recomendável para a *PS Vita* e definitivamente obrigatório para os fãs de acção na terceira pessoa. Com os fantásticos controlos que já apresenta, e com uma vertente mais cinematográfica, seria absolutamente grandioso.

Em resumo

+

Os controlos precisos da consola e a jogabilidade; gráficos e definição de texturas.

-

Falta de uma narrativa à altura; loadings demasiado demorados; IA algo inconstante.

» High Score

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



WORLD GONE SOUR

Por ***Sílvia Farinha***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2012

Provavelmente já todos nós nos perguntámos o que acontece às gomas que deixamos cair ou que perdemos sem saber bem como… Certo? Bem, provavelmente não, mas é a esta questão a que *World Gone Sour* pretende responder.
Baseado nas gomas da famosa marca *Sour Patch Kids* nos Estados Unidos, o jogo foi desenvolvido pela empresa *Play Brains* e lançado em Abril de 2012 para a PS3, Xbox 360 e PC. Passado num ambiente que roça a realidade, com doses de humor negro, encarnamos uma das gomas que nunca conseguiu atingir o objectivo supremo da vida de qualquer goma que se preze: chegar ao estômago de um humano. Toda a acção se centra então na luta incansável dessa personagem amarga em cumprir o mote da sua criação. Não aconselhado a diabéticos, fará qualquer jogador salivar enquanto ultrapassa inimigos que vão desde pastilhas elásticas a pilhas sobrecarregadas.
Inicialmente passa-nos pela cabeça que este jogo é algo virado para crianças, não só por ser uma manobra de *marketing* descarada da *Sour Patch Kids* para promover o seu produto, como também por andarmos a jogar com uma goma verde em cenários como o chão de uma cadeia de *fast-food*. Mas, assim que iniciamos o jogo, vemos que não é de todo aconselhável a crianças. No menu inicial deparamo-nos logo com uma das gomas a correr atrás de outra com uma faca na mão e a esfaqueá-la repetidamente e a esconder o corpo. Ainda aqui deparamo-nos com uma das personagens a correr com a cabeça de outra na mão, uma com um prego enterrado no corpo, outra a arder. Resumindo, um show de horrores com sabor a doce, em que as nossas gomas correm de um lado para o outro a gritar como loucas. É aqui que é possível perceber a carga de humor negro que este jogo nos traz.
Ao longo de cada nível, além de recolhermos uns troféus denominados de *secrets*, recrutamos também seguidores que, após atingirmos um determinado número, servem para se fundirem à nossa goma principal e assim crescermos de tamanho e adquirirmos novas capacidades nos 3 tamanhos diferentes. No modo mais pequeno, somos mais ágeis, no entanto, mais vulneráveis. No tamanho maior podemos ser atingidos 3 vezes antes de morrermos, temos ataques que nos permitem enviar os nossos pequenos amigos com energia extra contra inimigos armados e podemos ainda partir determinados tipos de chão.
Para conseguirmos apanhar determinados objectos, como estrelas que aumentam o *highscore* ou pedaços de goma que acumulados nos dão vidas, temos de sacrificar alguns dos nossos amiguinhos doces. Os sacrifícios



são encorajados pois contam para aumentar a pontuação no final de cada nível, assim como os seguidores e os segredos. Entre estes, é possível morremos empalados, queimados, afogados, queimados, e toda uma série de maneiras. Ao ver os seus seguidores





morrerem após ele próprio os ter literalmente atirado para a morte, o nosso simpático personagem solta uma espécie de risada diabólica e é aqui que mais uma vez vem ao de cima o humor negro presente neste jogo e que é uma das suas principais características e pontos fortes. Para acentuar ainda mais esta característica, ao longo do jogo vamos ouvindo a narração de Creed Bratton de The Office, num tom sarcástico como, por exemplo, quando estamos a saltar numa espécie de trampolim feito de pastilha elástica e paus de gelado e ele nos diz "Bounce…yeah, bounce for me" num tom um tanto ou quanto sedutor.

Em termos de jogabilidade, o jogo apresenta algumas falhas demasiado notórias, como é o caso da lenta resposta do jogo quando efectuamos um *Wall-jump* ou até a área onde podemos atacar um inimigo ser demasiado pequena e muitas vezes acabamos por morrer não sabemos bem como. Relativamente aos gráficos, não são nada de inovador ou muito bom, mas são o suficiente para um jogo deste género. Os ambientes quase realistas estão bem construídos, assim como os personagens. Os efeitos sonoros, além do narrador, não são dignos de referência pois, além de esporádicos sons feitos pela nossa goma, existe apenas uma música que não difere muito entre os diversos níveis. Temos de ultrapassar 9 níveis com 3 temas diferentes, e todos eles com alguns *bosses* pelo caminho. O nível de dificuldade vai aumentando consideravelmente e exige do jogador saltos mais desafiadores e inimigos mais complicados de se ultrapassar. Num ambiente e jogabilidade que se assemelham em muito ao *Little Big Planet*, não podemos esperar um jogo com a mesma qualidade deste. No entanto, apesar de algumas falhas, ganha pontos pelo seu humor e sadismo e serve para se passar algumas horas de entretenimento, sozinhos ou acompanhados no modo *co-op*, que nos darão também alguns momentos de frustração.

» High Score

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

Em resumo

\+ Humor negro e sádico que confere momentos divertidos à história.

\- Resposta nos movimentos demasiado lenta.

Alternativas

Little Big Planet.



ABOBO'S BIG ADVENTURE

Por ***João Canelo***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2012

Apesar de não ser o maior *retrogamer* que vocês possam conhecer, respeito imenso os clássicos, especialmente a sua componente visual. Adoro gráficos 8 bits e, tendo em conta as limitações com que os programadores tinham de trabalhar, criaram-se obras-primas que ficarão para sempre na história dos videojogos.

Hoje em dia o cenário é completamente diferente. Existe um enorme cuidado em ser-se o mais realista possível, as consolas evoluíram para máquinas poderosas capazes de criar mundos detalhados com os melhores gráficos que conseguimos imaginar. O mercado é outro, as possibilidades são infinitas e a indústria dos videojogos evoluiu. No entanto, é interessante notarmos que, depois de tantas mudanças, são pequenos projectos como o *Abobo's Big Adventure* que fazem girar cabeças. E tudo porque voltam atrás.

A história foca-se em Abobo, um dos *bosses* do grandioso *Double Dragon*, enquanto tenta resgatar o seu filho. Para tal, o nosso herói terá de lutar contra vários inimigos e viajar por vários mundos estranhos enquanto tenta perceber quem raptou o seu filho. Típico, não é? Já viram isto imensas vezes, certo? O que diferencia este jogo dos outros, e o que o torna especial, é que se trata de uma homenagem à NES e aos seus jogos mais importantes. Lutaremos contra personagens de jogos como *Super Mario Bros., The Legend of Zelda, TMNT, Castlevania, Contra* e muitos outros. Não se trata apenas de vermos personagens conhecidos, nós viajamos até aos mundos desses jogos. *Abobo's Big Adventure* leva-nos até Hyrule, Mushroom Kingdom, as selvas de Contra e até o castelo do Dr. Wily não se safa. É fantástico e surpreendente tentar adivinhar qual o próximo mundo que o jogo utilizará, especialmente quando temos, quase de certeza, excelentes memórias dos jogos originais.

Os gráficos são do melhor que a NES conseguiu produzir, não mudando um único pixel. Visitamos as áreas exactamente como elas eram e é fantástico redescobri-las. 8 bits, nada mais nada menos, e tudo funciona. Os criadores adicionaram *cutscenes* entre níveis que vão explicando a simples, mas completamente louca, história de *Abobo's Big Adventure*. Não existem queixas possíveis neste departamento, é espectacular.

O que mais me fascina neste jogo é a sua jogabilidade, não porque é diferente ou inovadora, mas sim porque apresenta vários estilos e consegue encontrar um meio-termo que os faz funcionar perfeitamente. Toda esta homenagem ao passado não se fica apenas pelos gráficos, a própria jogabilidade enquadra-se com o mundo do jogo que estamos a visitar. Em



Double Dragon, o jogo funciona como um *beat-up*, mas basta mudarmos para o *The Legend of Zelda* para passarmos para a aventura. A jogabilidade está igual aos clássicos, perfeita, e é isso que a torna tão especial.

Usamos apenas dois botões (A e S),





exactamente como na NES. Contamos com várias vidas e continues infinitos, mas seremos levados para o inicio do nível se perdemos todas as vidas. Existe ainda um medidor de raiva que vai enchendo à medida que eliminamos inimigos. Assim que a barra estiver cheia podemos utilizar um ataque especial que varia de nível para nível.

É o único elemento da jogabilidade que é diferente dos clássicos, a própria animação é totalmente original (mas sempre em 8 bits).

Corro o risco de me tornar repetitivo, mas a nível sonoro também temos um grande e belíssimo regresso ao passado com todas as músicas clássicas da nossa infância. A equipa teve o cuidado de utilizar até os mais pequenos efeitos sonoros, retirados mais uma vez dos jogos clássicos. Para mim, o trabalho sonoro é fenomenal. Se gostam de músicas 8 bits, vão adorar a banda sonora deste jogo.

Não é um jogo pequeno, mas tratando-se de um jogo flash, não esperem que demore horas a acabar. É, no entanto, muito divertido e viciante. Quando o acabei pela primeira vez tive logo uma enorme vontade de jogar e tentar descobrir novos caminhos ou formas de resolver certos obstáculos. Têm também acesso a vários *achievements*, aumentando um pouco a sua longevidade. Existem também mini-jogos desbloqueados quando acabamos o jogo pela primeira vez. Temos sempre muitas e boas razões para voltar, e é isso que torna *Abobo's Big Adventure* num excelente jogo.

Abobo's Big Adventure não é simples "copy-paste" de vários jogos. Existe aqui uma ideia, uma homenagem sentida e bem concebida. Não se limitaram a copiar cenários, foram até aos pormenores, relembrando-nos o quanto os jogos em que se inspiraram são incríveis, mas acabando por criar o seu próprio universo com Abobo. É um jogo muito divertido, cheio de piada e alguma violência, mas sempre com o coração no lugar certo. Aconselho-vos vivamente a experimentarem urgentemente este jogo. Não se irão arrepender.



» High Score

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

Em resumo

+ Excelente Jogabilidade, regresso aos 8 bits.

- Algumas falhas de balanço na dificuldade.

SPIDERMAN
TOTAL MAYHEM HD



Por ***Mário Tavares***

» **Sistema:** iPad
» **Ano:** 2012

Spiderman* é um dos nomes mais conhecidos quando falamos de super heróis, neste caso da *Marvel.

Nunca fui um aficionado das revistas, ou melhor, *comix* que eram de leitura obrigatória para qualquer aficionado da personagem. No entanto não ficamos imunes ao enorme *marketing* e *merchandising* de Hollywood e, nos tempos de hoje, também dos videojogos.

Spiderman é um destes super heróis intemporais que até o meu filho com 7 anos adora, e em qualquer tempo das nossas vidas já tivemos um "*Spide-qualquer coisa", "Spider car"," spider phone"," spider teias mágicas" ou até um "spider –gay"* este último um sinal dos tempos que vivemos.

Estava a fazer *zapping* na minha televisão de escafandro vestido e mergulhando para além do centésimo canal da "*Box iris*" e eis senão quando descubro um canal de vídeojogos inglês de seu nome "*GINX". F*iquei excitadíssimo com a descoberta que assim que cheguei à profundidade do canal 140 da "Iris".

Após uma horas dou de caras com a review de um jogo *Spiderman* mas nem fixei a plataforma: fiquei doido, achei os gráficos giríssimos e uma abordagem tanto em termos gráficos como de enredo que me agradou e me deixou a pensar: "tenho que experimentar o jogo."

Dois dias depois lá estava eu garimpando pela net com o *iPad* e lembrei-me: será que existe também um "*Spider iPad"*?

Que momento divino de inspiração e memória, iTunes Store, e lá está o "*Spider-Man: Total Mayhem HD*"

Comprei o jogo após analisar os *screenshots* com uma expectativa imensa mas, por outro lado, com uma reserva pois infelizmente nisto dos jogos para telefones ou *tablets* ainda há muita porcaria à venda, e o meu receio é que este fosse um desses maus exemplos.

Inicio o jogo. A introdução toca de espancar o ecrã para ir logo para o jogo, os menus são simples e em segundos chegamos ao jogo.

Que surpresa tão grande: o jogo tem uns comandos virtuais simples muito eficazes no ecrã, os gráficos são simplesmente magníficos, muito "cartoonizados" , muito bem conseguidos, de tal forma que a





minha esposa que estava por perto, vendo a minha satisfação a jogar com o meu filho de 7 anos, não resistiu a uma espreitadela e disse “esse jogo é giro, parece mesmo como um filme”. É verdade, para quem é fã das revistas e almanaques do Homem-Aranha , com o *iPad* tem a possibilidade de interagir com o conteúdo e enredo da história, os golpes são soberbos, lançamos também teias e que também nos podem ajudar para espancar os vilões.
O jogo é extremamente simples, recebendo sempre no ecrã “pseudo-ajudas” que nos indicam que caminho seguir, o que, para um amante de jogos tipo *puzzle*, pode não trazer fascínio. Para mim acho o máximo para evitar o tédio, arrisco-me mesmo a dizer que este jogo terá sido concebido a pensar na evolução rápida mas compensadora – ou seja, posso estar na paragem do comboio apenas a jogar dois minutos que sente-se a sensação de evolução no jogo, mas nem sempre é assim ,ou seja, há umas micro missões que são contra-relógio e ainda temos de as repetir várias vezes até conseguirmos ultrapassar o desafio.
O que contrasta um pouco com a primeira sensação de recompensa fácil, elevando assim o nível de dificuldade que é bem-vinda.
O jogo permite ainda explorar o cenário em 3D. Podemos por isso subir a prédios, passar em cabos, contornar buracos e precipícios; por vezes podemos, em pleno combate, tirar fotos que nos permitem acrescentar boa monta de pontos. Outras vezes ainda temos possibilidade de usar poderes especiais consoante a situação de combate.
O som e banda sonora estão estupendos e coerentes com os gráficos. Usando um auscultadores Bluetooth *Sony DR-22BT* o som ainda ganha mais corpo e fidelidade “cinéfila”. Posso dizer que já há muito tempo não me excitava assim com um jogo, é viciante dá mesmo vontade acabar com a bateria do *iPad.* Todo o jogo é muito fluído, visualmente delicioso e com muito humor, fazendo às vezes lembrar lutas de *wrestling* porque podemos, por exemplo, lançar uma teia, a mesma estica e depois lançamo-nos sobre o inimigo mesmo à *wrestling*.
Com um preço de 6,99€ na iTunes Store, este jogo enche as medidas com cerca de 407mb de espaço ocupado, funciona em iOS3.2 em diante .
Gameloft é a editora deste soberbo jogo que foi lançado já em Novembro de 2010 para *iPad* e é um *must have*!

» High Score

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

Em resumo

\+ Gráficos , banda Sonora , sentido de humor, o mais parecido com uma revista de comix interactiva.

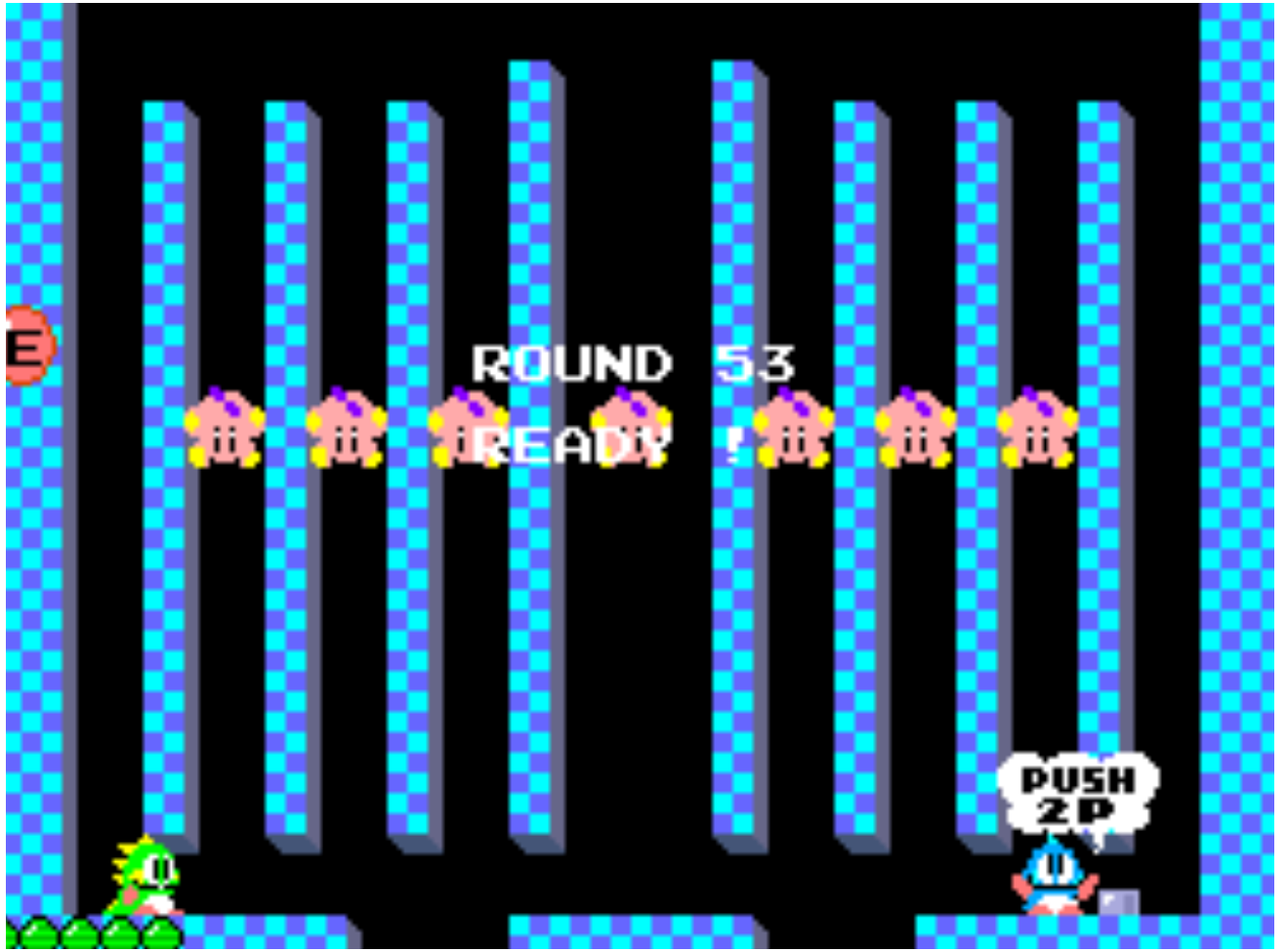
\- Nada a apontar, excepto *se não vão à bola* com o Spiderman.

Alternativas

Iron Man 2.

»RETRO


TO EARTH
1


ROUND 53
READY !
PUSH 2P


POWER
TRIES
03
SCORE
011260
TIME
326


POSITION:
-1001,-0962
BEARING:
023
ISLAND:
THERMOPYLAE
ALT
FUEL
SPEED



Bubble Bobble



Por ***Luís Filipe Teixeira***

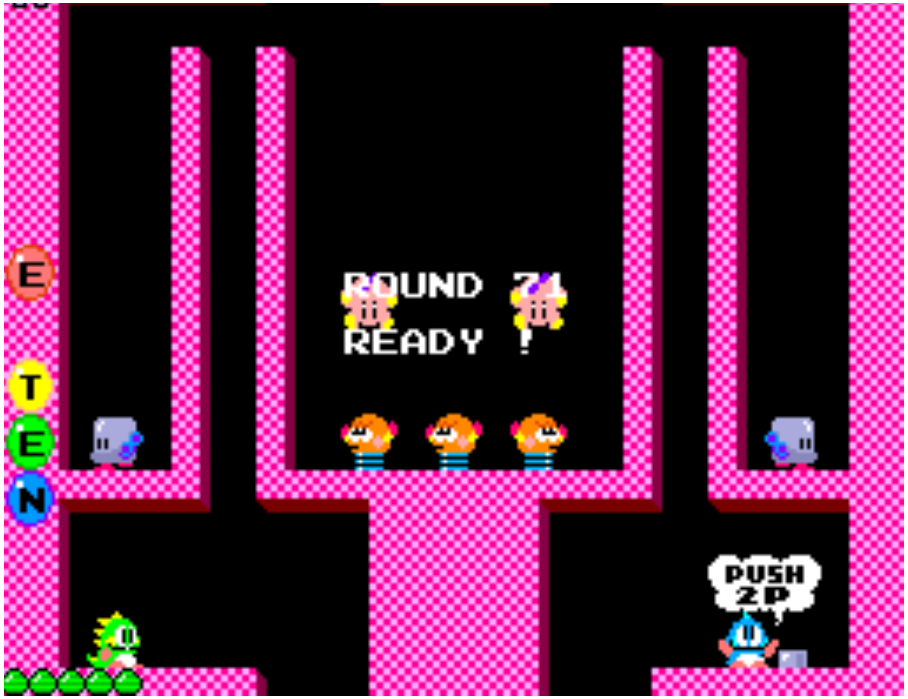
» **Sistema:** SNES
» **Ano:** 1993

Este jogo arcada da *Taito* conta a história de dois irmãos gémeos de nome Bub e Bob que tiveram a infelicidade de serem transformados em dragõezinhos que lançam bolhas em vez de fogo. Como se isso não bastasse, ainda vão ter de percorrer 100 níveis para salvar as suas namoradas.

Cada jogador controla um dos dragões, sendo que, se estivermos a jogar sozinhos, vamos ter de dar cabo dos mauzões sem a ajuda de Bob. O *joystick* move-o para a direita/esquerda e os dois botões de acção possibilitam-no saltar e lançar bolhas. A simplicidade dos comandos contrasta com o rico conteúdo do jogo. Os inimigos são derrotados da seguinte forma: lançamos-lhe uma bolha e rebentamos com ela quando eles se encontram lá dentro. De seguida recolhemos a fruta deixada por eles (não me perguntem...) que resulta em pontos. Pontos esses de que necessitamos para ganhar vidas. A parte "chata" do jogo é o facto de não ser suficiente tocarmos apenas nas bolhas para as rebentar, mas termos de fazer isso através de um salto por baixo ou para cima delas. Se lhes tocarmos de lado, não tem efeito imediato a não ser o de as empurrar para esse mesmo lado.

Resolvido esse assunto num determinado nível, passa-se para o próximo e assim sucessivamente até chegarmos ao *boss* final "**INÍCIO DE SPOILERS**" que afinal são os nossos pais controlados por alguém desconhecido e passo a citar: "Parabéns! Conseguiste ajudar o teu pai e a tua mãe. Eles encontravam-se sobre controlo de alguém. Quem? Ninguém sabe! A verdade permanecerá na escuridão para sempre... Fim! " Como eu adoro a simplicidade disto... "**FIM DE SPOILERS**". Cada inimigo segue um padrão diferente e, mesmo se decorarmos o percurso de cada um, chegamos a um ponto em que ou desistimos do jogo ou iremos ter de roubar um banco (e pedir ao funcionário para nos trocar as notas por moedinhas de 50 cêntimos) de forma a conseguirmos chegar ao último nível. A parte mais interessante disto é que o nível de dificuldade dos níveis é apresentado de forma aleatória, pois tanto nos pode calhar um nível dificílimo como um bastante mais fácil logo a seguir. Será mais acertado dizer que este vai variando de pessoa para pessoa, pois cada um lida de forma diferente com um certo tipo de inimigos. Pessoalmente são os monstros que lançam fogo que me trazem uma maior dor de cabeça. Não apenas por isso mesmo, mas também porque são os que se conseguem largar mais facilmente das bolhas em que







estão presos. Sempre que um inimigo se consegue soltar, este volta com uma cor e velocidade diferentes, fazendo-nos a vida ainda mais negra. O mesmo acontece quando demoramos mais tempo do que devíamos num nível.
Voltando à pontuação. Tudo o que fazemos reflecte-se nela. Cada inimigo que derrotamos, cada fruta/doce/diamante/gelado que recolhemos, cada bolha que lançamos, cada passo que damos... Os itens que recolhemos num nível também estão relacionados com a velocidade com que despachamos o nível anterior. Temos, por exemplo, bolhas com as letras E-X-T-E-N-D a pairar pelo cenário. A recolha das mesmas dá-nos uma vida. Há também as bolhas com uma chama que nos permitem lançar fogo; bolhas com um relâmpago que, tocando nestas, é lançado um relâmpago de um lado ao outro do ecrã, eliminando tudo à sua volta; e bolhas com água que se transformam numa corrente, eliminando tudo o que conseguirem apanhar. Para alem das bolhas, temos também itens isolados, como umas sapatilhas que nos tornam mais rápidos, um guarda-chuva que nos transporta directamente para outros níveis, um coração que nos torna invencíveis e os inimigos estáticos ou uma porta que nos transporta para um nível bónus.
Como podem reparar nas imagens, *Bubble Bobble* apresenta um design bastante criativo, notando-se a diversão que os criadores do jogo devem ter tido na concepção do mesmo. Quanto aos gráficos. Simples, dando uso a todas as cores do arco-íris. Na verdade, é tudo muito "querido e amigável" neste jogo. Até os inimigos apresentam um aspecto doce. Dito isso, não podemos esquecer a música que nos fica logo na cabeça. É uma pena que quase só haja mesmo um único tema, fazendo com que nos fartemos um pouco dela.
Todas estas características ajudaram à popularidade do jogo, fazendo com que houvesse exportações para quase tudo o que é consola.
Diz-se que este foi o primeiro jogo a apresentar finais alternativos, depende se jogássemos em *1-player-mode* ou em *co-op mode*. Existe também um *Special Super Ending*, mas esse não foi incluído em todas as versões de *Bubble Booble*.
Não queria deixar de referir que ou existem muitos mais personagens enfeitiçados ou os dois irmãos não conseguiram quebrar o feitiço no final, pois são inúmeros os jogos que se seguiram, tendo como protagonistas estes dois dragõezinhos. Um deles, e talvez o mais famoso, é o *Puzzle Booble*. Jogo esse que é analisado mais à frente na secção 4x4 desta edição.

» High Score

Longevidade	10
Jogabilidade	9
Gráficos	8
Som	3
Total	**8**

Em resumo

\+ Viciante, jogabilidade praticamente perfeita, enorme quantidade de níveis.

\- Pouca variedade na música; só mesmo os mais dedicados (e com mais moedinhas) é que conseguem chegar ao fim.

Alternativas

Rainbow Islands: The Story of Bubble Bubble 2.



CARRIER COMMAND



Por ***Tiago Lobo Dias***

» **Sistema:** Atari ST
» **Ano:** 1988

Lançado em 1988 para o Atari ST e Commodore Amiga, fez um furor monumental com o seu ambiente 3D. Pouco se tinha visto neste campo, há 25 anos o conceito estava muito pouco desenvolvido. O jogo misturava simulação de veículos com estratégia em tempo real, o que era algo muito pouco comum para a época.

Usando gráficos vectoriais sem qualquer tipo de texturas, apresentava uma grande fluidez gráfica, com um 3D bastante bom.

A acção decorre no futuro quando uma equipa de cientistas desenvolveu dois porta-aviões robotizados para colonizar um arquipélago de 64 ilhas. No início da operação um dos porta-aviões (*ACC Omega*) é roubado por uma organização terrorista com vista a usá-lo para conquistarem o arquipélago. O objectivo do jogo é usar o outro porta-aviões (*ACC Epsilon*) para colonizar as ilhas e destruir o inimigo.

Existem dois modos de jogo: *Strategy*" e *Action*. Em ambos o objectivo é o mesmo, o que muda são as condições iniciais. No primeiro modo começamos com uma ilha e o inimigo com oito, e os porta-aviões estão bem afastados um do outro. No segundo modo começamos com várias ilhas já funcionais, bem como o adversário, e o nosso porta-aviões está situado no meio do mapa, permitindo um confronto mais rápido.

O *ACC Epsilon* dispõe de oito aviões *Manta* (*Multirole Aircraft for Nautical Tactical Assault*) controlados remotamente e oito veículos anfíbios "*Walrus*" (*Water And Land Roving Utility Shuttle*), embora apenas quatro de cada possam ser controlados em simultâneo. Controlo este que tem de ser efectuado a uma certa distância do porta-aviões pois, para além desse limite, perdemos o controlo dos veículos.

Tanto uns como outros podem ser controlados na 1ª pessoa, como se uma câmara estivesse dentro deles, ou podem ser programados para ir de um ponto a outro. Quando são ordenadas para regressar ao porta-aviões, ficam perto deste, esperando ordem para aterrar (Mantas) ou entrar para o *Épsilon* (*Walrus*). As *Mantas* são mais apropriadas para combate e os *Walrus* para transporte de carga entre ilhas.

Quanto ao próprio porta-aviões, possui um sistema automático de reparação em que o jogador pode escolher a prioridade de itens a reparar. Esta ordem é muito importante pois, sob ataque, pode ditar a diferença entre sobreviver e ser aniquilado. Um item avariado em mais de 50% não pode ser utilizado e, mesmo que tenha um valor inferior, pode funcionar mas com menos rendimento.

Em armamento, o *Épsilon* está equipado com um canhão *laser* que, apesar de não ter limite, se disparado



aquece e temos de o deixar arrefecer antes de nova sessão de disparos.

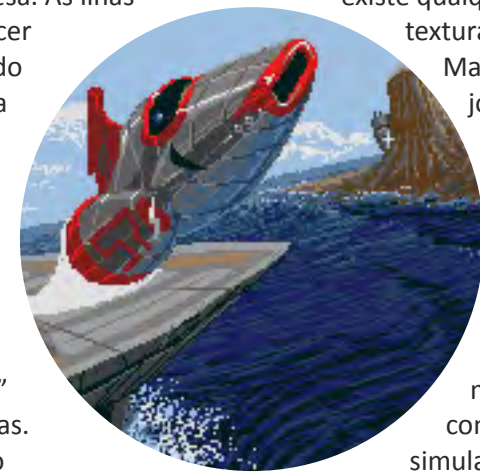
Temos também ao dispor mísseis que são lançados depois do lançamento prévio de uma sonda para o ar para análise dos alvos em redor. Temos ainda *flares* anti-mísseis que podem ser usados quando somos atacados.





No cenário envolvente, temos várias ilhas que podem ser aliadas, inimigas ou neutras.
Para conquistar uma ilha neutra temos de levar num *Walrus* equipamento com um centro de comando para estabelecer o controlo da ilha. Temos hipótese de escolher a finalidade: recursos, fabrica ou defesa. As ilhas de "recursos" vão fornecer matéria-prima retirada do solo que será usada para construção. Ilhas "fábrica" vão transformar matéria-prima em produtos acabados, tais como combustível ou mesmo veículos. Tanto os "recursos" com "fábrica" possuem algumas defesas. As ilhas "defensivas" são apropriadas para uma defesa mais forte da região, mas não produzem nada.

Para capturar uma ilha inimiga temos que destruir o centro de comando da ilha e enviar outro para o seu lugar. Uma estratégia que parece inicialmente adequada será manter um balanço entre os vários tipos de ilha para evitar quebras de combustível e garantir a produção de veículos, pois vamos perder vários atacando as ilhas. O confronto directo entre porta-aviões não é fácil pois, para começar, o inimigo tem mais velocidade que nós, o que torna as coisas mais difíceis.
O jogo requer algum treino para dominar, apesar de um interface simples e de um bom manual, tem muitas acções que podem ser feitas e o controlo dos veículos em simultâneo demora o seu tempo a aprender.
O jogo foi extremamente bem recibo pela crítica, atingindo em várias revistas notas acima dos 95%. O primeiro contacto pode ser negativo devido aos gráficos muito vectoriais onde não existe qualquer tipo de texturas ou linhas curvas.



Mas depois de jogarmos um pouco percebemos que temos nas mãos algo extremamente bem elaborado e complexo. A fluidez do jogo é muito boa para a componente simulação e componente estratégia bem planeada.
Tendo em conta que tem quase 25 anos, eu diria que é um dos jogos mais técnicos dos anos 80.

» High Score

Longevidade	9
Jogabilidade	9
Gráficos	9
Som	4
Total	**8**

Em resumo

\+ Bom 3D para anos 80, simulação e estratégia juntas.

\- O som é fraquinho.



TOEJAM & EARL
IN PANIC ON FUNKOTRON

Por ***Gonçalo Neto***

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

No início dos anos 90, os *platformers* dominavam o panorama das consolas de 16-bit. Saíram dezenas de jogos que tentavam recriar, com diferentes graus de sucesso, a fórmula mágica de um *Super Mario Bros.* ou de um *Sonic The Hedgehog*. A maioria apresentava uma experiência de jogo genérica e praticamente indistinguível da concorrência, mas houve alguns exemplos de como era possível agarrar num género saturado e injectar-lhe garra e personalidade.

Toejam & Earl in Panic on Funkotron foi desenvolvido por uma empresa chamada *Johnson Voorsanger Productions*, e publicado em 1993 pela *Sega*. A equipa que o desenvolveu tinha lançado em 1991 o jogo *Toejam & Earl*, uma aventura de perspectiva isométrica passada no planeta Terra, na qual os dois extraterrestres que dão o nome ao jogo percorriam cenários gerados aleatoriamente em busca das peças da sua nave, para que, no final, pudessem regressar a casa. Não tendo sido propriamente um êxito de vendas, esta primeira aventura gerou um culto, e tornou-se querida para todos aqueles que a jogaram. Diz a lenda que a *Sega* não aceitou os planos da equipa para a criação de uma nova aventura nos mesmos moldes, e a *Johnson Voorsanger Productions* lançou mãos à obra para criar algo diferente. O resultado foi um *side-scroller platformer* com ênfase na exploração dos cenários, uma mudança de estilo que desagradou a muitos dos fãs do jogo original. Mas se por um lado os fãs de longa data ficaram desiludidos, os jogadores habituados a uma receita *de platformers* pouco inspirados descobriram algo diferente, original e muito carismático.

Nesta nova aventura Toejam e Earl estão finalmente de regresso ao planeta Funkotron, mas descobrem que alguns terráqueos conseguiram infiltrar-se na sua nave e aterraram com eles, lançando o pânico com o pior que os seres humanos têm para mostrar. Ao longo do jogo os dois amigos têm de capturar os irritantes humanos e assegurar que o ecossistema de Funkotron é salvaguardado desta inusitada invasão.



Muita da originalidade deste jogo reside na opção da equipa de capitalizar ao máximo o universo criado para os personagens. Toejam e Earl são dois adolescentes extraterrestres loucos por hip-hop, e tudo neste jogo é *funky*, desde a palete de cores escolhida para os cenários, às roupas dos personagens principais, e

particularmente a banda sonora original. Se no início dos anos 90 o hip-hop ainda era olhado como música para *outsiders*, Toejam e Earl foram criados para dar corpo a esta ideia. Sempre com uma grande dose de humor, foram o primeiro grande exemplo de representação da cultura hip-hop num videojogo.

O jogo desenrola-se ao longo de mais de 15 níveis, nos quais exploramos a geografia de Funkotron em caminhos menos lineares do que o habitual em *platformers*. Para apanhar todos os terráqueos é necessária uma grande dose de exploração dos cenários, na horizontal e também na



vertical, bem como debaixo de água. Para nos ajudar nesta tarefa temos vários poderes à nossa disposição. O botão A permite-nos teletransportarmo-nos alguns passos para fugirmos às investidas dos inimigos ou alcançarmos áreas secretas. O botão B corresponde à função de disparar jarros para capturar os inimigos, e o botão C faz-nos saltar. Mas carregando no Start, além de pausar o jogo, temos acesso a funções secundárias para cada um dos botões. Uma delas acciona o *Funk Scan*, para ver inimigos ou bónus escondidos no cenário; outra activa o *Panic Button*, uma solução de recurso que nos faz perder o controlo do personagem, enquanto ele corre desenfreado lançando jarros para todos os lados; e temos também o *Funk Vacuum*, uma máquina que captura de uma só vez todos os inimigos visíveis no ecrã. À medida que o jogo se desenrola vamos ganhando pontos para podermos comprar mais energia para gastarmos nestas habilidades, que se vão revelando imprescindíveis à medida que nos são apresentados adversários cada vez mais cómicos, mas também mais letais. Temos homens das obras, crianças histéricas, cantores semi-nús, vacas-fantasma voadoras, caniches raivosos e por aí fora, numa galeria de inimigos do mais inspirado que o meio dos videojogos já viu.

Este é um jogo que quer ser diferente, e para isso tenta também diversificar a sua jogabilidade. Temos níveis de bónus e vários mini-jogos que diversificam a experiência, mantendo o tom natural de comédia que pontua toda a experiência. Num desafio particularmente refrescante, os nossos personagens tentam imitar as habilidades rítmicas de um amigo *breakdancer*, e são julgados numa escala que vai de *lame* a *awesome*! Isto anos antes de *PaRappa The Rapper*!

Um dos aspectos mais interessantes de *Toejam & Earl in Panic on Funkotron,* e mais bem recebidos pela crítica, é o modo para dois jogadores em simultâneo. Por vezes o desafio é tão exigente, que mesmo com dois jogadores não é fácil progredir. Se a tudo isto juntarmos dezenas de segredos para descobrir, temos uma experiência de jogo bastante longa e recompensadora.

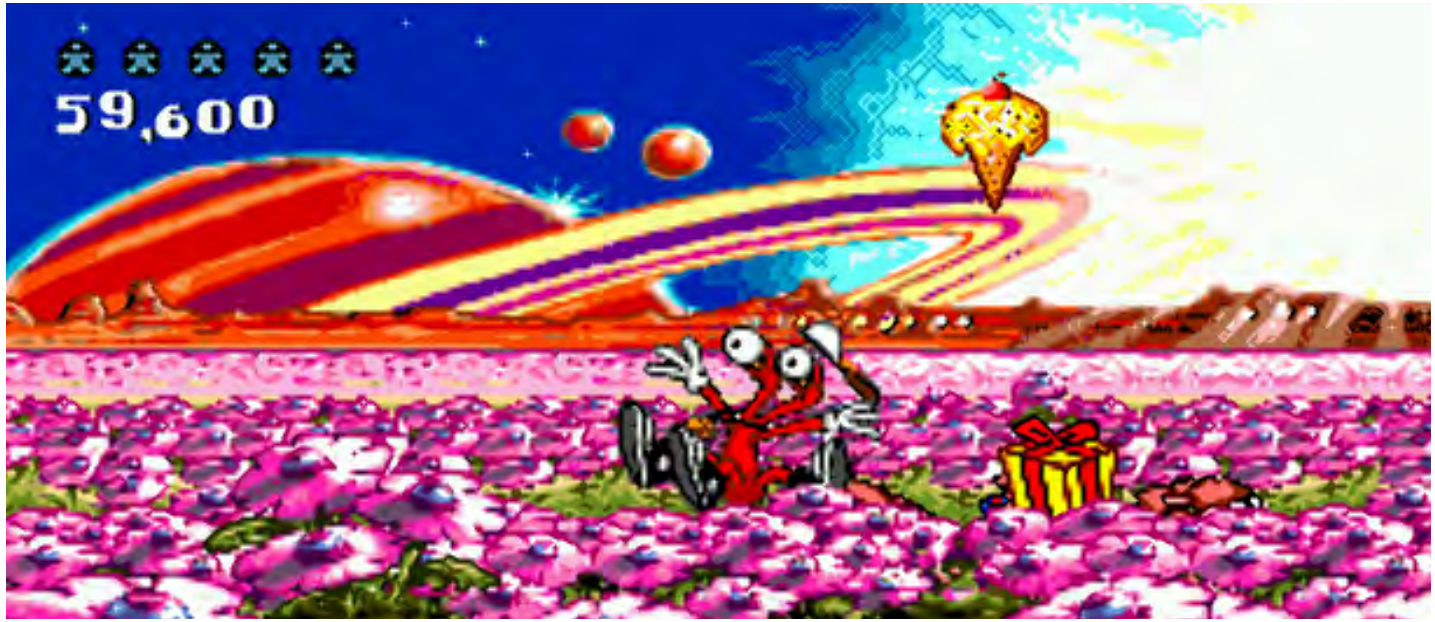














Mesmo se por vezes o controlo dos personagens se torna pouco preciso e se, com o decorrer do jogo, os adversários vão abusando de "jogo sujo", a frustração não se instala de modo duradouro, e há sempre algum comic relief para aligeirar a experiência.

Toejam & Earl in Panic on Funkotron foi tão influente na carreira dos seus criadores que, anos mais tarde, renomearam o seu estúdio para *Toejam & Earl Productions, Inc*. Um dos *level designers*, Evan Wells, começou aqui a sua carreira, e é actualmente vice-presidente de uma certa *Naughty Dog*. Os dois primeiros jogos da série foram um exclusivo *Mega Drive*, mas viria a ser desenvolvido pela mesma equipa um terceiro capítulo para a *X-box*. Porém, o resultado não agradou nem aos fãs nem à crítica, e acabou por ditar o fim da companhia à qual a série deu o nome. Um final menos risonho para uma história feita de muitas gargalhadas. O jogo viria a ser relançado na *Virtual Console* da *Wii* em 2007, levando este hip-hop alienígena a uma nova geração de jogadores.

» High Score

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

Em resumo

\+ A originalidade do design; a banda sonora; o modo para 2 jogadores.

\- A elevada curva de dificuldade. Alguma repetição de cenários.

Alternativas

Bubsy in: Claws Encounters of The Furred Kind; Mickey Mania; Earthworm Jim.



CASTLE OF ILLUSION

Starring Mickey Mouse

Por ***Gonçalo Tordo***

» **Sistema:** Master System
» **Ano:** 1990

Durante a era das consolas 16bit a Sega destacou-se (entre outras razões) pelos jogos baseados nas criações da Disney, destacando-se o *Castle of Illusion Starring Mickey Mouse*, que foi na altura considerado um dos melhores jogos para a Megadrive.

Não querendo que o sucesso ficasse restringido à sua consola 16bit, no ano seguinte, a Sega lançou um jogo com o mesmo nome para a GameGear e para a Master System.

A história do jogo é extremamente original e envolvente: A Minnie foi raptada por uma bruxa e só o Mickey a pode salvar... absolutamente brilhante. Ironia à parte, estamos perante um jogo de plataformas bastante simples: podemos pular, atirar caixas, pedras ou cair em cima de inimigos para os matar, tudo muito comum. Mas estaria a mentir se não dissesse que é divertido; a *hit detection* é perfeita, existem alguns pulos complicados que só lá chegamos com um pouco de prática e até existem alguns níveis com atalhos e passagens escondidas, incentivando o jogador a explorar.

Infelizmente, *Castle of Illusion* sofre de dois grandes problemas: o primeiro é que o jogo é muito curto, sendo constituído por apenas seis níveis, o que, por si só, já é um grande senão, mas infelizmente o segundo ponto fraco é possivelmente pior e, estranhamente, até é algo raro para a época: o jogo é fácil, extremamente fácil. É tão fácil e tão pequeno que o acabei em apenas duas horas. Já viram o que é que deve ter sido na altura pedirem aos vossos pais para gastarem 60.000 escudos num jogo que só vos vai durar duas horas? Isto é de facto uma grande pena, porque a jogabilidade em si até é bastante divertida.

Graficamente *Castle of Illusion* prova a superioridade gráfica que a Master



System tem sobre a NES: as personagens estão bem definidas, as animações são muito boas e é um jogo bastante colorido... diria até demasiado colorido. Existem níveis em que parece que os programadores estavam a







tentar ganhar alguma aposta baseada no número de cores que se vê no ecrã, sem terem em conta se estas chocam ou não

Já a música e os efeitos sonoros do jogo são um pouco *hit and miss:* algumas das músicas são agradáveis, melódicas e combinam bem com o jogo; já outras são bastante irritantes e só me dão vontade de baixar o som da televisão (especialmente a música do circo). Quanto aos efeitos sonoros, estes são tão discretos que às vezes parece que nem estão lá, é uma pena a qualidade sonora ser tão díspar.

Castle of Illusion Starring Mickey Mouse é um jogo divertido, tinha tudo para ser um bom jogo, deveria ser um bom jogo, mas é demasiado curto e muito, muito, mas muito fácil, o que é uma grande pena. Se o jogo fosse maior não teria problemas em aumentar para um oito.

Em resumo

\+ Gráficos coloridos e detalhados, controlos precisos e jogabilidade divertida.

\- Curto, muito curto e fácil, muito fácil.

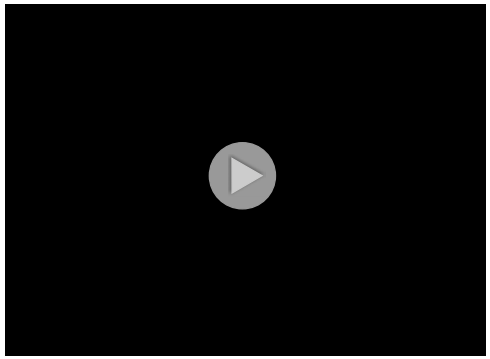
Alternativas

Land of Illusion Starring Mickey Mouse, World of Illusion Starring Mickey Mouse and Donald Duck.

» High Score

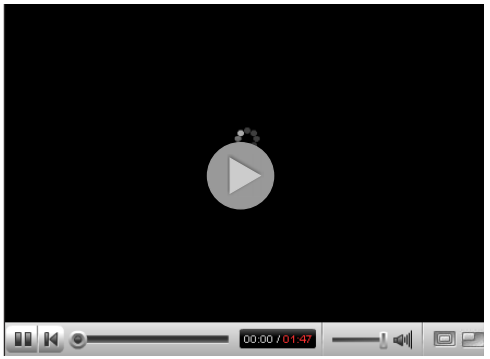
Longevidade	2
Jogabilidade	8
Gráficos	7
Som	6
Total	**6**

Diablo III - Podcast



Primeiras impressões do Diablo III. Um Podcast da Revista PUSHSTART.

Nintendo World Cup



Existem tantos jogos de futebol que é dificil contar. Hoje jogam-se os colossos FIFA e PES mas em tempos, futebol jogava-se em Sensible Soccer, Itália 90, Goal e Nintendo World Cup. Este jogo é o Chuck Norris do desporto! Vale tudo menos apitar faltas!

WIPEOUT VS WIPEOUT 2048

Sistemas: PS1 & PS Vita | **Ano:** 1995 & 2012

Por ***Jorge Fernandes***





Os jogos de corridas do género *arcade* têm sido sempre muito populares ao longo da história dos videojogos devido à sua acessibilidade e diversão, especialmente quando jogados com mais amigos. Sempre foram surgindo vários títulos neste mercado, desde o sempre popular *Mario Kart* baseado na sua *franchise* homónima a outros mais modestos, como o *BC Racers*, cujo tema tinha como base corridas pré-históricas.

Nisto surge *Wipeout*, que, embora não seja o primeiro jogo do género a introduzir corridas futuristas (*F-Zero* já o tinha feito anteriormente), introduziu um novo estilo de condução arcada com o conceito de corridas anti-gravidade e sem atrito, conseguindo que o sistema de aceleração e travagem seja uma experiência totalmente nova para os jogadores, tentando apelar a um público mais adulto.

O jogo apresenta uma jogabilidade frenética, onde a velocidade e a maneabilidade são os factores mais distintivos, e estes variam de acordo com a equipa escolhida, sendo que, dependendo da equipa, temos acesso a naves mais rápidas ou manobráveis, pelo que cada jogador deverá escolher aquela que se adeqúe mais ao seu estilo de condução.

Temos à nossa disponibilidade uma grande variedade de pistas, completas com *powerups* defensivos e ofensivos, e com *boosters* de velocidade espalhados pelas pistas, tornando a experiência de jogo mais completa e cada corrida única.

Falando dos controlos, a curva de aprendizagem era algo íngreme, em especial por não existir nada similar na altura, exigindo reflexos bem apurados, e apenas depois de muito treino se começava a dominar a condução e a tirar o melhor proveito dos *boosters* por exemplo – que ao princípio parecia que a sua colocação apenas servia para nos atirar contra as paredes.

Em termos gráficos o jogo era bastante bom, embora não tirasse o melhor partido do hardware da Playstation, visto ser uma tecnologia recente na altura e ainda pouco explorada – embora em parte também pode ter sido devido a não prejudicar o *framerate* necessário a um jogo tão frenético.

A banda sonora foi bem conseguida, encaixando bem no frenesim do jogo (a roçar o *techno* popular na altura) e apelando a um público mais adulto, numa tentativa de capturar as gerações que cresceram com Sonics e Marios e que agora procuravam títulos mais "apropriados" à sua idade. Embora não seja fã deste género musical, ele dá outra dinâmica ao jogo, e a verdade é que devido à

WIPEOUT VS WIPEOUT 2048

Sistemas: PS1 & PS Vita | **Ano:** 1995 & 2012

concentração necessária conseguimos abstrair-nos da música em si, emergindo-nos apenas no seu ritmo.
17 anos e 7 títulos após o original, será que esta *franchise* ainda consegue manter-se fresca e apelativa para os jogadores dos dias de hoje, especialmente face a uma maior oferta neste nicho de mercado?
Ao contrário do que acontece com os jogos de corridas de simulação, onde tipicamente, à medida que a tecnologia vai melhorando, existem sempre muitos factores de realismo que podem ser melhorados, e veículos novos a ser adicionados, nos jogos do estilo *arcade* o conceito é diferente – caindo-se muitas vezes no erro de assumir que apenas foram melhorados os grafismos e animações.. e infelizmente esse é muitas vezes o caso.
Pelo que a questão agora será certamente se o *Wipeout 2048* caiu nesse erro, ou se conseguiu inovar e renovar a *franchise*.
Sinceramente acho que apenas existe uma resposta correcta a esta pergunta, e é: sim e não.
Começando pelo óbvio, toda a parte gráfica foi melhorada, e ficamos logo abismados com







a excelente *intro* que foi criada, criando na perfeição uma imagem mental de como evoluímos de um ponto onde fazíamos corridas com os primórdios do automobilismo até às naves anti-gravitacionais clássicas de *Wipeout*. A música em si fez-me logo reviver um dos aspectos que gostava de *Wipeout*, que era o facto de conseguirem escolher na perfeição músicas que se encaixam no jogo, e que nos dão vontade de aplaudir mesmo que sejam de um estilo musical totalmente diferente dos nossos gostos.
A jogabilidade segue as linhas do original, não inovando, mas sendo agora mais fluída e competitiva, sendo que é extremamente difícil chegarmos a um ponto onde podemos dizer que já dominamos completamente a condução anti-gravidade, as mudanças de direcção repentinas e os travões de ar – e isto sem mencionar sequer o efeito dos *powerups* e das diferenças impostas pelos diferentes estilos de corrida.
A existência de diferentes tipos de eventos: corrida, combate, contra o tempo e por zonas; associado a um excelente trabalho no desenho de pistas e numa grande variedade de naves com características distintas por equipa e estilo

WIPEOUT VS WIPEOUT 2048

Sistemas: PS1 & PS Vita | **Ano:** 1995 & 2012





de nave, concedem ao jogo grande versatilidade, adaptando-se a qualquer tipo de jogador que seja fã do género. Os próprios *powerups* estão muito bem conseguidos, e dão um twist especial a qualquer tipo de evento.

A banda sonora continua em grande, não ficando aquém dos seus predecessores e do nível imposto pela *intro* inicial de *Wipeout 2048*.

Mas até aqui nada, ou praticamente nada, de novo surgiu neste título. Todavia, pela especificidade dele ser para uma consola portátil, o jogo parece ganhar uma vida diferente, algo já conseguido anteriormente pelo *Wipeout Pure,* por exemplo, mas nunca com esta dimensão. Em adição, e para tirar partido do hardware da Vita, existe uma nova forma de pilotar as nossas naves: combinando o Sixaxis para a manobrar e o ecrã de toque para o uso de *powerups*.

Mas a jóia da coroa deste jogo é claramente o *multiplayer*, bastante desenvolvido, quer na sua campanha orientada a objectivos, quer na sua vertente *cross-play* com o *Wipeout HD Fury* da PS3. A jogabilidade em modo *multiplayer* é fluída e sem *lag*, tendo apenas o pequeno percalço de ter obrigado à introdução de pistas repetidas no *Wipeout 2048* oriundas do *Wipeout HD Fury*.







PUZZLE Bobble



Por **Luís Filipe Teixeira**

» **Sistema:** Arcade
» **Ano:** 1994

A *Taito* decidiu pegar nos seus personagens de sucesso, Bub e Bob e introduzi-los em vários outros jogos. Aquele com talvez maior sucesso é o *Puzzle Bobble*, também conhecido por *Bust-A-Move*. O ambiente visual e sonoro vai ao encontro dos restantes jogos da série, ou seja, somos presentados com uma paleta cheia de cores alegres e com uma banda sonora que segue o mesmo espírito.

Mas, afinal, de que tipo de jogo estamos a falar? Este é daqueles que eram normalmente requisitados pelos jogadores femininos, enquanto os auto-intitulados homens (que na verdade ainda eram jovens) se viravam para as mesas de bilhar numa das muitas tardes de Verão passadas no salão de jogos. Não deixa, no entanto, de ser curioso o facto da mecânica de *Puzzle Bobble* ser muito semelhante à do bilhar. Este é um dos clássicos que ainda hoje consegue viciar muito boa gente através dos *ports* e *remakes* que continuam a ser feitos para esta geração de consolas. Para quem ainda se questiona sobre a jogabilidade, podemos dizer que a área de jogo reflecte-se num rectangular com algumas bolhas de várias cores na sua parte de cima e os nosso personagens na parte de baixo. A finalidade é rebentar com todas as bolhas existentes nessa parte do campo. De referir que a cor das bolhas segue um certo padrão, deverão conseguir calcular o método que devemos seguir. Muito simples. Temos apenas de recorrer ao nosso arsenal e lançar uma bolha em linha recta contra outra da mesma cor. É verdade que também podemos usar a parte lateral do campo para fazer ricochete, sendo isso inclusive necessário em alguns níveis. Se se juntarem 3 ou mais bolhas com a mesma cor, estas rebentam e dão-nos 10 pontos cada. Se algumas de outra cor estiverem agarradas a elas pela parte de baixo e também forem à vida, somos compensados com 20 pontos por uma, 40 pontos pela segunda, 80 pontos pela terceira e assim sucessivamente. Como qualquer *puzzle game*, a teoria é simples. Já a parte prática vai-se tornando cada vez mais complicada. Os padrões das bolhas tornam-se mais complexos, o campo vai diminuindo de tamanho e, à medida que nos vamos sentindo mais aflitos na resolução do puzzle, a velocidade da música vai aumentando. Tal como acontece no *Tetris*, se neste caso as bolhas ocuparem o campo todo, temos de recomeçar de nível. Felizmente é-nos indicado qual é a cor da próxima bolha à nossa disposição, o que nos ajuda a estudar certas tácticas, mas cuidado porque temos apenas alguns segundos para as lançar. Passado isso, elas disparam automaticamente. São 30 os níveis a passar e, apesar de poucos (quem quiser mais, tem de recorrer às 1001 versões que surgiram posteriormente), alguns deles vão comer bastante do vosso tempo e moedinhas.

Contudo, o verdadeiro divertimento vem com o modo multijogador. Cada um joga no seu próprio campo e, sempre que um jogador conseguir rebentar um grande número de bolhas de uma só vez, começam a aparecer bolhas extra no campo do seu oponente, portanto, quantas mais rebentarmos, melhor. É extremamente divertido no sentido de ser um jogo que incentiva a competitividade.
Não há muito a dizer sobre os comandos a não ser que são perfeitos, mas com uma jogabilidade tão simples como a que *Puzzle Bubble* apresenta, também não seria de esperar outra coisa.
Como já foi dito, o ambiente transpira alegria, seja pelas animações simples mas cómicas (é deveras engraçado olhar para o movimento dos dragõezinhos enquanto eles lançam as bolhas), seja pelo ecrã todo colorido repleto de bolhas. E temos aqui um *easter egg*. Os mais atentos irão conseguir reparar nos inimigos do jogo original, *Bubble Bubble*, dentro das bolhas. Coitados, outra vez...
Não nos podemos esquecer da banda sonora. Existe uma única música que nos acompanha ao longo de todos os níveis. Tema este que nos fica logo no ouvido sem tão cedo sair (mesmo dias depois de termos gasto as moedinhas todas do pai). Atrevo-me até a dizer que o tema principal é um dos mais famosos da história dos videojogos. Não se lembram qual é? Ora, aqui vai http://www.youtube.com/watch?v=VYd-PSRXo1o
Aposto que arranquei bastantes "Ahhhh's" por aí fora. Os efeitos sonoros também entram bem no ouvido. No início de cada nível temos o mítico "Reeeeadyyy.....Go!!". As vozes dos nossos protagonistas (no próprio jogo e na música) não nos deixam dúvidas: eles gostam realmente da vida que levam como dragõezinhos.
Em suma, *Puzzle Bobble* é um jogo que poderá ter atraído mais as meninas, mas a verdade é que aqueles "grandalhões" que não tiveram vergonha em o experimentar, partilham, mesmo que secretamente, o seu gosto....e vício.

» High Score

Longevidade	10
Jogabilidade	9
Gráficos	8
Som	3
Total	**8**







PUZZLE Bobble 2

Por ***Daniel Martinho***



Um clássico imortal que já foi portado para praticamente todas as plataformas existentes criadas após ter sido lançado, podemos afirmar que não há quem goste de jogos que não conheça este jogo. A premissa é simples: com o auxílio de uma arma, disparamos bolas, com o intuito de as juntarmos por cores. Se juntarmos 3 ou mais, estas desaparecem. Passamos de nível quando eliminarmos todas as bolas do ecrã. Simples e fácil de compreender, mas bastante mais difícil de concretizar.

PUZZLE Bobble 3

Por ***João Sousa***



Tal como *Tetris* foi o definidor do género puzzle game nos anos 80, *Puzzle Bobble* fez o mesmo nos anos 90. A jogabilidade é simples mas competitiva, perfeita para distrair apenas uns minutos mas viciante o suficiente para nos agarrar durante horas. Este era o jogo que se poderia ir jogar com a namorada numa das agora quase extintas "casas de máquinas" pois que me lembre era sem dúvida o que mais agradava o público feminino. É um bom jogo mas cuidado com o vício senão ainda ficam a ouvir a sua música durante os sonhos (true story!!)



PUZZLE Bobble 4

Por ***Jorge Fernandes***



Puzzle Bobble é um grande jogo para passar o tempo, sendo talvez o segundo jogo do género mais popular a seguir ao *Tetris*. O conceito de lutar contra o tempo para limpar um cenário através da agregação de 3 ou mais bolhas da mesma cor funciona bem, e concede um grau de competitividade elevado, especialmente para quem persegue os *highscores* mais elevados, ou para o jogador comum à medida que se vai chegando aos níveis mais avançados. Embora actualmente tenha perdido protagonismo face a jogos como *Bejeweled*, este é sem dúvida um jogo que todos devem jogar.

Top 10

Melhores jogos do Sonic the Hedgehog











Por ***Ivo Leitão***

***Sonic the Hedgehog*. A mascote que surgiu no início da década de 90 com o objectivo de destronar Mario do seu trono.** E durante uns tempos até que conseguiu. O ouriço azul da SEGA foi essencial para catapultar as vendas da *Mega Drive / Genesis* pelo mundo fora, essencialmente no mercado norte-americano, terra que até então era dominada por um monopólio avassalador da Big N. Por cá a Europa sempre foi um pouco mais receptiva à *SEGA* mas sem dúvida que Sonic the Hedgehog foi um chamariz muito forte. Para mim foi certamente; em 1991 tinha eu 5 anos e foi com o aparecimento do ouriço azul que meti na cabeça que queria uma *Sega* a qualquer custo. Mas infelizmente nem tudo são rosas e, com o surgimento dos primeiros jogos do Sonic a 3D (vamos esquecer a fase Sega Saturn), a *franchise* tem vindo a cair de qualidade, dando início ao infame "*Sonic Cycle*" criado pelos fãs. A *Sega* e *Sonic Team* vieram a tomar péssimas decisões de *marketing*, planeamento e design que até seria perfeitamente possível fazer-se um Top 10 dos piores jogos da série. Mas chega de bater no pobre ouriço que não tem culpa nenhuma disso. Nunca é demais referir que este Top 10 espelha apenas a opinião do próprio autor, visto que os Tops geram sempre alguma polémica.

10



SONIC ADV. 2

Sendo um dos últimos "cantos do cisne" que a *Dreamcast* recebeu, a história de *Sonic Adventure 2* encontra-se dividida em duas facções que podemos jogar – a *Hero*, liderada pelo Sonic, Knuckles e Tails; e a *Dark*, com protagonistas como o novo ouriço Shadow, o velho rival Eggman e Rouge. Cada personagem dos 2 lados conta com uma diferente mecânica de jogo: Tails e Eggman apresentam uma jogabilidade que mistura o jogo de plataformas com *shooters*, Knuckles e Rouge herdam a mecânica de jogo de Knuckles em *Sonic Adventure*, com níveis abertos e com uma forte componente de exploração; e, por fim, o que realmente interessa: fases bastante frenéticas proporcionadas por Sonic e Shadow. Quem não se lembra de uma "City Escape" logo no início do jogo? Sem dúvida dos momentos mais memoráveis de todos os jogos Sonic, acompanhado por uma banda sonora de qualidade.

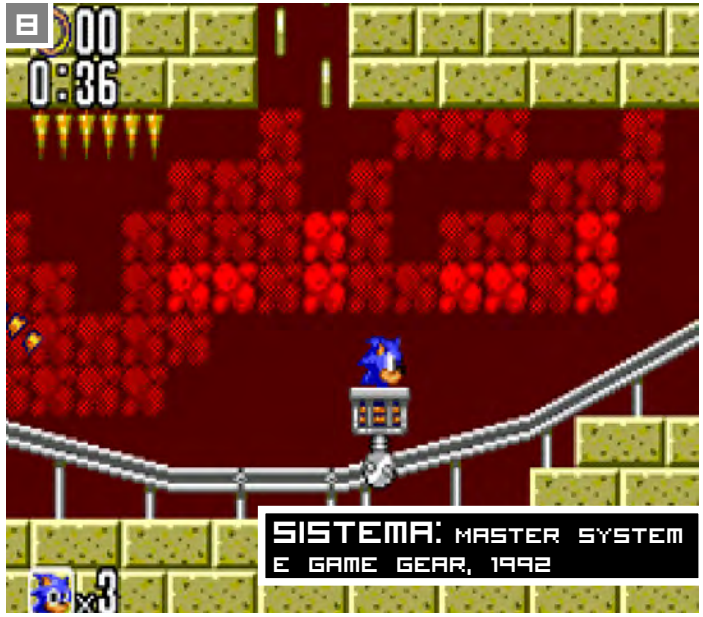
9



SONIC RUSH

A *Dimps* vem desde o *Sonic Pocket Adventure* a tentar reproduzir a qualidade dos jogos de plataforma clássicos do Sonic para as portáteis da época. Este *Sonic Rush* (a par do *Sonic Generations* para 3DS) é bem capaz de ser o seu melhor trabalho até à altura. Os níveis são bastante rápidos e dão bom uso ao ecrã duplo da portátil da *Nintendo*, embora ainda ache que exagerem um pouco nos abismos sem fundo. Os *bosses* e níveis de bónus já usam alguma tecnologia 3D e o resultado final é bastante agradável.

8



SONIC 2

Apesar de ainda não incluir todos os movimentos de *Sonic 2* na versão 16bit, tal como o *spin dash* nem o Tails como personagem jogável, a versão 8bit de *Sonic 2* ainda é na minha opinião um dos melhores jogos de plataforma que surgiram nas consolas 8bit da *Sega*. Os níveis, apesar de não serem tão coloridos como na sua prequela, continuam bem conseguidos graficamente; o jogo mantém uma forte componente de velocidade e também de exploração, não fossem as esmeraldas estarem bem escondidas (nalguns níveis até demais!), e as músicas continuam agradáveis ao ouvido.

7



SONIC GEN.

Após falhanços como *Sonic the Hedgehog* (2006), *Sonic Heroes, Unleashed, Shadow the Hedgehog*, etc, etc, começou a ser tempo de a *Sega* realmente dar ouvidos aos fãs. Primeiro com *Sonic 4 – Episode 1*, onde a intenção foi a melhor mas a física do jogo ainda não estava lá. Recentemente, com *Sonic Generations,* a Sega conseguiu finalmente capturar o *old-school feel* da série que há muito estava perdido. O jogo conta com 2 Sonics diferentes: o Sonic moderno introduzido em *Sonic Adventure* para a *Dreamcast*, e o Sonic "gordinho" usado nos clássicos. Cada Sonic usa uma jogabilidade diferente, tanto a clássica com movimentação em 2D, ou a moderna. Foi uma boa experiência que a Sega fez e esperemos que o patamar de qualidade não volte a descer a pique.

6



SONIC 1

Produto da *Ancient*, estúdio que alberga o mítico Yuzo Koshiro, *Sonic the Hedgehog* para a *Master System* e *Game Gear* não tem todas as características que fizeram do seu irmão da *Mega Drive* o *hit* que realmente foi, mas não deixa de ser um fantástico jogo de plataformas, com velocidade quanto baste, uma banda sonora que ainda hoje e

5



SONIC COLOURS

Sonic Colours foi dos primeiros Sonics a 3D em muitos anos a quebrar o "*Sonic Cycle*", na minha modesta opinião. A jogabilidade varia entre o tradicional *side-scroller* em 2D como na perspectiva 3D em 3ª pessoa que nos foi introduzida em *Sonic Adventure*. O que distingue este jogo dos demais é uma aproximação ao *Super Mario* (lá vem a heresia) com o uso dos diferentes *Wisps*, que funcionam como *power-ups* que permitem a Sonic novos movimentos e mudanças interessantes na jogabilidade, como transformar Sonic num *rocket*, efectuar movimentos parecidos ao *Screw Attack* de *Metroid* que permitem "escalar" paredes, entre vários outros. Dessa forma, existe uma grande vertente de exploração dos níveis que já há muitos anos não era vista na série e isto, aliado a uma jogabilidade bastante agradável, tornam *Sonic Colours* no melhor Sonic moderno, na minha opinião.

4



SONIC 1

O jogo onde tudo começou é indubitavelmente um dos melhores. A sensação de velocidade foi algo do outro mundo, os cenários bastante coloridos que tiram óptimo partido da relativamente fraca paleta de cores da *Mega Drive*, músicas que ficam no ouvido, uma jogabilidade impecável, fazem deste jogo um grande clássico que merece ser jogado por todo o *gamer* que se preze.

3



SONIC CD

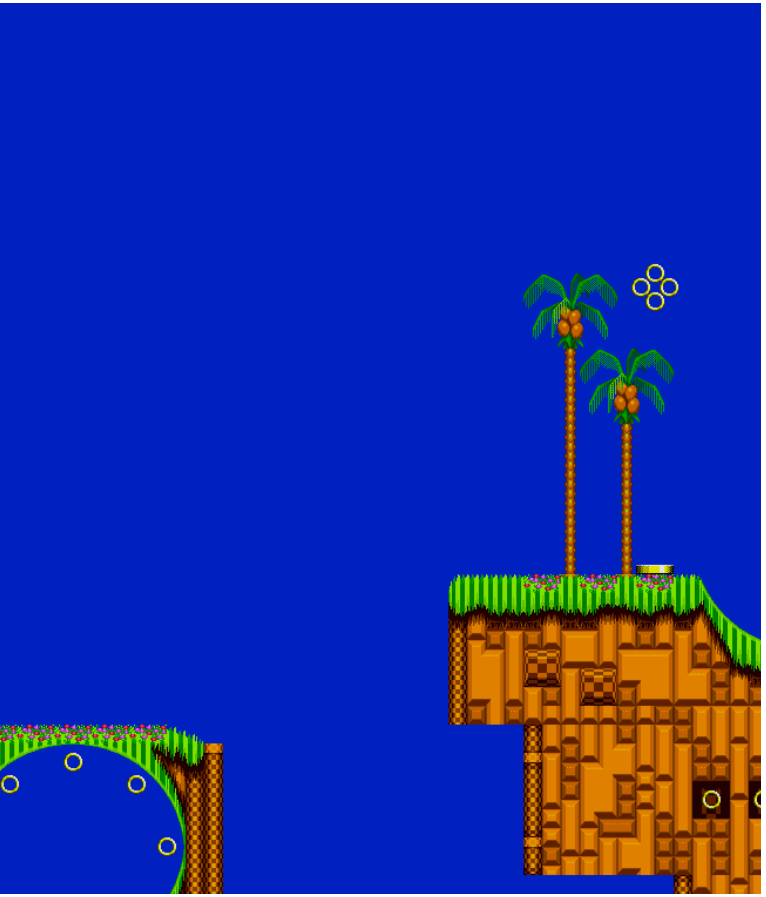
A Sega sempre foi uma empresa que fez várias experiências a nível de *hardware*, com imensas consolas e acessórios em desenvolvimento, muitos deles que nem viram a luz do dia (e ainda bem). A *Mega CD* foi o primeiro *add-on* para a *Mega Drive* e, apesar de o pessoal torcer o nariz, eu até acho que foi uma boa aposta por parte da Sega, tendo pecado apenas por sair cedo demais. O *Sonic CD* usa o mesmo motor gráfico do jogo original, sendo que várias *sprites* até são recicladas. Contudo apresenta um conceito interessantíssimo de viagens no tempo, bem como *cutscenes* animadas e banda sonora *red book*, cuja tecnologia o permitiu pela primeira vez.

2

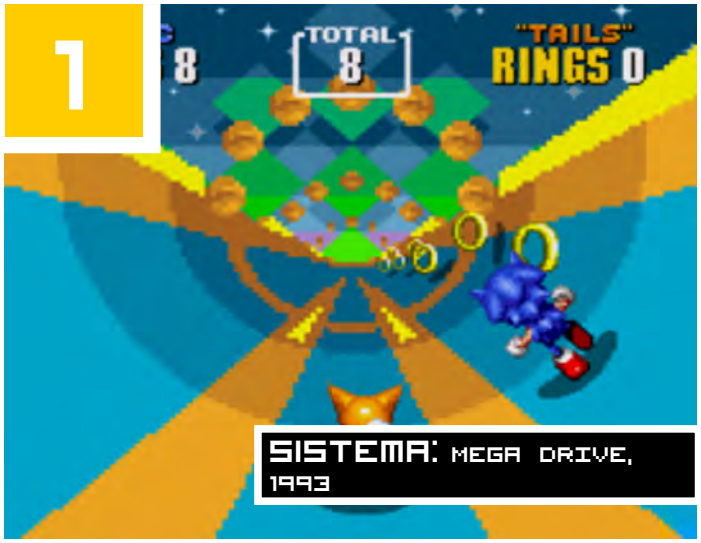


SONIC 3 & KNUCLES

Sonic 3 era um jogo grande demais que teve de ser dividido em 2 partes. *Sonic 3* saiu primeiro e *Sonic & Knuckles* uns meses depois. *Sonic & Knuckles* é dos jogos mais respeitados da Mega Drive e também dos mais originais. O seu cartucho contém a tecnologia "l*ock-on*", que permite ligar qualquer cartucho de Mega Drive em cima de S&K. Apenas nos jogos de Sonic é que se tira algum proveito dessa tecnologia, como jogar *Sonic 3* da maneira que foi pensada originalmente: *Sonic 3 & Knuckles*. Imensos níveis, 3 personagens jogáveis, vários "mini-jogos" de bónus, 14 esmeraldas ao todo para coleccionar, *Hyper Sonic...* enfim, um fartote!



1



SONIC 2

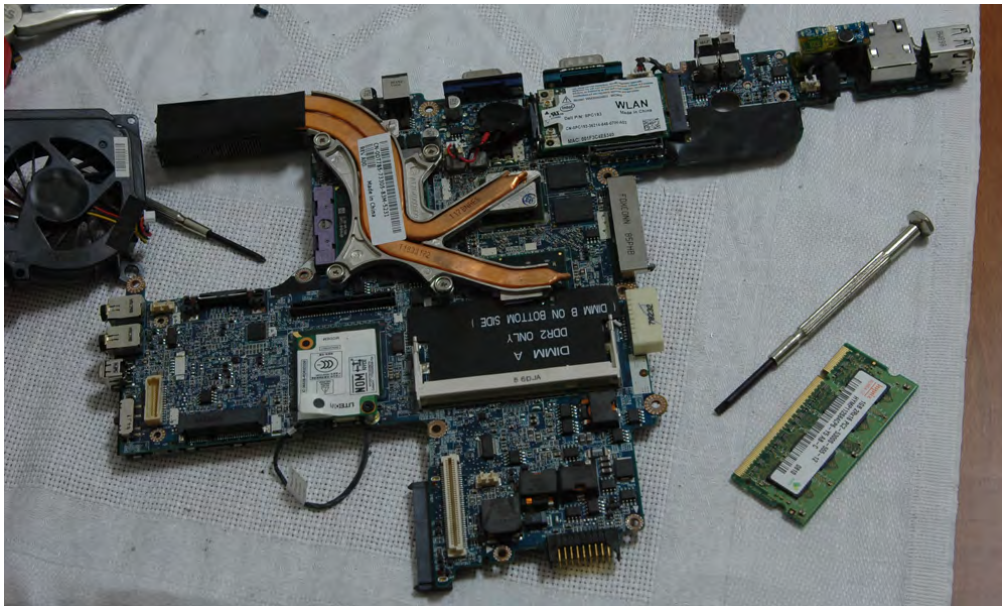
E a chegar o fim da lista, a escolha não poderia ser diferente. *Sonic 2* é na minha opinião o melhor Sonic de sempre, e sem dúvida um item que deve figurar obrigatoriamente em qualquer colecção *Mega Drive* que se preze. Com níveis muito bem estruturados, bosses imaginativos, a sensação de velocidade muito bem conseguida, jogabilidade coesa, gráficos bastante coloridos e variados, enfim… SEGA, é assim que se faz!



PC em caixa AMIGA 1200
parte 1



Por **Tiago Lobo Dias**



Um r*etro nerd geek* que se preze gosta de inventar. Faz parte da sua natureza. Aquele que nunca pegou numa chave de fendas para abrir uma máquina não é um dos genuínos. "Há e tal, eu sou um r*etro nerd geek*…" - mentira, não és nada, és um tangas! O verdadeiro, o original, o genuíno, não se envolve só com software, não joga e programa apenas, ele gosta de criar e inventar, trata o ferro de soldar por tu e o circuito impresso por "bacano". Confesso que não entro nesta categoria. O *retro nerd geek* está na 1ª divisão e eu jogo na 3ª divisão centro. Mas, calma, dou uns toques! Dou umas apertadelas com a chave de fendas, soldo umas cenas e tal… por vezes sem saber bem o que estou a fazer, já não é





a primeira vez que tento arranjar e a máquina ainda fica pior…. Mas ando a tomar uns comprimidos: *Nerdex* 100gr e *BioGeek* 200gr e estou bem melhor agora. O meu colega Daniel que me enviou um *ZxSpectrum* para arranjar, depois de ler isto, vai roer as unhas das mãos e dos pés. Calma jovem, até já descobri o 1º problema com o ZX, faltam os outros 25… Continuando, estou a estudar para quando for crescido ser um *geek* e para entrar no círculo restrito do *Retro Geek High Society Club*. E para tal tenho acabar o *Manic Miner* com os olhos fechados (faltam-me 2 níveis) e o *Space Invaders* com uma perna às costas e a TV virada de pernas para o ar (neste ainda estou a treinar para meter a perna às costas). Chega de parvoíce e vamos ao assunto, um *geek* gosta de inventar, ponto final. No meio de várias compras no *ebay* e *amibay* entre outros, acabei por ficar com uma caixa de Commodore Amiga 1200 a mais. Sendo a plataforma de que mais gosto, achei que tinha que dar uso à caixa, então o que fazer? Não tenho uma *Board Amiga* a mais para lá meter dentro, então porque não meter um PC para fazer emulação? Ou puristas vão dizer que sou maluco, que é uma heresia, mas tentem perceber que Amigas já tenho vários e... porque não? É uma maneira de aproveitar peças e também pelo gozo que dá. Estava decidido, iria cria um "*PC inside Amiga case*". Comecei por estudar que *M.Board* podia lá meter dentro: *Board* de PC normal era muito grande, uma Mini/macro ATX muito caras… um portátil talvez? Teria de ser um já com uns anos, para sair baratinho. Resolvi enviar uns mails a algumas almas caridosas para me ajudarem e alimentarem a veia *geek*. E não é que resultou? O meu amigo Pedro Adão arranjou-me um portátil todo esfrangalhado, sem imagem no próprio monitor, os plásticos partidos e com alguns indícios de ter sido abusado. Recebi o dito de bom grado e testei a ver o que podia aproveitar. A saída de vídeo estava boa, CPU e RAM, aparentavam estar ok, *USB*s davam sinais de vida, e o mais importante, a *M.Board* parecia ter as dimensões necessárias, estava perfeito! Com um portátil nas mãos só me faltava um método de utilizar as teclas originais do Amiga 1200. Um portátil tem o seu próprio teclado e não é compatível com o teclado Amiga, então virei-me

para um interface da Individual Computers, o *Keyrah*. Este circuito liga-se ao teclado Amiga pela fita (*ribbon cable*) e ao portátil via USB; o resultado é podermos usar o teclado Amiga como teclado PC com o extra de ter 2 portas DB9 para *joystick*. Excelente, mandei vir uma de Inglaterra.
Virei-me novamente para o portátil e comecei a estripar o tipo. Devo dizer que não é nem parecido com abrir um PC *desktop* ou torre, aquilo tem mais parafusos que a *Space Shuttle*! Contei até aos 30 e depois perdi a conta, parece que metade do peso é parafusos. Como se não chegasse um número infinito deles, alguns estão em posições que um tipo perde a cabeça. Devo ter demorado uma hora para desfazer o bicho, mas lá consegui. Foi uma vitória fortemente comemorada com umas quantas Minis, devo dizer que comecei a celebrar desde que tirei o primeiro parafuso, se calhar foi por isso que demorei tanto tempo….
Já com as peças todas separadas liguei-as para ver se ainda funcionavam. Sucesso! Sou o maior!
Foi altura de fazer um primeiro teste com a *Board* e ver se cabia dentro da caixa do Amiga. Suei para arranjar uma posição em que conseguisse fechar a caixa, só consegui com ela virada ao contrário e meio na diagonal. Mas, pronto, o que interessa é que cabia.
Agora que sabia que podia contar com esta *board*, tive que planear como usar as várias peças em sintonia com a caixa do 1200.
O Commodore Amiga 1200 tem na sua caixa várias aberturas na parte de trás para as portas de vídeo, som, paralela, série, *joystick*, rato e alimentação. Visto que não tem a *board* original, ficaram os buracos vazios por preencher pelos componentes do portátil. Acontece que as portas do portátil não encaixam nas do 1200. Visto não querer dessoldar a *board,* o que me pareceu mais correcto seria fazer extensões, de um lado a outro. Então teria de ter:

- Extensão do conector de vídeo *VGA* da *board* para um dos espaços livres da caixa;
- Extensão do conector de alimentação da *board* para um dos espaços livres da caixa;
- Extensão de portas USB da *board* para um dos espaços livres da caixa;
- Extensão de das duas portas DB9 (*joystick*) da *Keyrah* para um dos espaços livres da caixa;
- Extensão dos RCAs de áudio da *board* para um dos espaços livres da caixa;
- Extensão do conector SATA do disco rígido para o colocar num espaço livre dentro da caixa.

E este mês ficamos por aqui.
Para o próximo mês trago-vos a montagem e soldagem das peças todas.





INTOUCHABLES
- AMIGOS IMPROVÁVEIS -

Por ***André Santos***

Existe uma certa ambiguidade relativamente ao cinema europeu. Se por um lado temos aqueles que defendem que este apenas nos oferece objectos filosóficos ou demasiado intelectuais (chatos para alguns), por outro temos os que afirmam que tudo o que é oriundo "dessa parte do mundo" é constantemente sobrevalorizado, resultando numa espécie de veneração recorrente. Mas na verdade existe um intermédio, algo até que o nosso cinema também precisa de adquirir e que acredito que para lá caminhamos, que consiste na possibilidade de um determinado filme europeu, no caso francês, ser efectivamente bom, comercialmente apelativo, com um argumento agradável, e ser distinguido apenas e só por isso.

O argumento, que seria uma verdadeira e inspiradora obra de arte, se não fosse baseada em factos verídicos, e que para a qual é difícil encontrar defeitos graves, conta a história de uma amizade improvável entre dois homens perfeitamente "normais". François Cluzet é *Philippe,* um milionário de meia-idade que após um acidente de parapente se vê tetraplégico, preso a uma cadeira de rodas e com a sua vida totalmente dependente de outros. A sua filha (adoptiva), com que partilha uma relação fria e distante, e as restantes pessoas que o ajudam nas suas tarefas do dia-a-dia são quem o acompanha de perto. *Driss*, interpretado por Omar Sy, é o típico jovem proveniente de um bairro problemático e conflituoso a quem a vida nunca foi propriamente sorridente, mas que encerra dentro de si valores e formas de estar na vida que primam pela honestidade, sinceridade e uma tremenda capacidade de nos colocar com um sorriso de orelha a orelha. Ambos se conhecem numa entrevista de emprego a que *Driss* apenas foi para poder continuar a receber o subsídio de desemprego (e aqui possíveis semelhanças com a nossa actualidade não são apenas coincidências – infelizmente) e desde logo se desmarca pela sua frontalidade e sinceridade que depressa chamam a atenção a *Philippe,* que acaba por o convencer a trabalhar para ele. Todo o filme gira à volta destas duas personagens sem que contudo não deixe ainda assim de haver tempo para desenvolver narrativas paralelas, seja dos funcionários do milionário – principalmente *Yvonne* e *Magalie* – como da parte da família de *Driss* que, além de preencher o conteúdo dramático, também evitam o desgaste do filme caso este se centrasse de forma obsessiva nos dois protagonistas. E, tendo em conta o que até aqui foi dito, *Intouchables* é um filme que





retrata um drama que sabe perfeitamente contornar o efeito *cliché* típico deste género, transformando momentos intensos e ambientes pesados em situações verdadeiramente inspiradoras, humorísticas e ao mesmo tempo extremamente tocantes. O recurso à comédia é genialmente bem empregue, e existe tempo para tudo, nunca ridicularizando nada nem ninguém (bem pelo contrário), sem lhe retirar a parte séria quando a cena assim o exige, resultando naquilo a que chamaria de um encontro e união perfeita entre humor e drama. Outra grande vitória é a forma como *Driss* vê e "fala" com o mundo que o rodeia, de uma forma até algo desbocada mas sempre de uma perspectiva positivista. Mas mais importante ainda é a forma como olha para *Philippe* e que em momento algum o vê como "diferente", tratando-o de igual para igual, não lhe reconhecendo qualquer tipo de deficiência, e tal é de louvar. Da mesma forma, tal como no passado, também o presente funciona como elemento de aproximação, pois ambos são ou sentem-se de certa forma descriminados na e pela sociedade, mas tanto um como outro têm uma grande força interior, que no fundo é isso que os faz avançar. O filme resulta assim em momentos extremamente bem-humorados e outros altamente emotivos, que quase sempre nos desarmam, e que facilmente transportam o espectador



desde a gargalhada mais sentida à mais profunda das comoções, culminando numa "lição" de vida que acaba por nos deixar a pensar em muitas questões. Sonoramente, e pela vertente da banda sonora original, reúne os tons adequados para conseguir cativar o espectador. As notas "minimalistas" da música essencialmente composta por piano da autoria de Ludovico Einaudi (http://www.youtube.com/watch?v=hHsnECVc_DE), são sempre o ponto de partida para uma envolvência mais profunda, seja nos momentos mais dramáticos ou divertidos. Mas também existem referências a grande grupos musicais como Kool & The Gang ou Earth, Wind & Fire e o seu "Boogie Wonderland" (http://www.youtube.com/watch?v=aYaUPa26DVc&feature=related). Do ponto de vista da realização, a dupla Olivier Nakache e Eric Toledano (este último com os toques no argumento), soube sempre incutir o ritmo certo ao filme, sem cair em grandes lamechices ou tempos mortos, conseguindo sempre contornar os momentos mais complexos com uma mestria notável. Por outro lado souberam sempre conferir aquele ar tipicamente europeu, conciliando-o com uma vertente mais direccionada para as massas, tornando uma história banal e já várias vezes vista anteriormente numa proposta cinematográfica bem-disposta e plena de boas-intenções, que de forma alguma se deverá deixar passar. Que o digam os 19 milhões de espectadores que já o viram e que lhe deram o primeiro lugar durante "apenas" 10 semanas consecutivas, tornando-o no segundo filme mais visto da história do cinema francês, apenas ultrapassado por "Bem-vindo ao Norte" (2008) de Dany Boon.

O pior mesmo é que parece que lá para os lados de Hollywood já se fala num *remake*… que, a acontecer (e espero sinceramente que não), é a prova comprovada da tremenda falta de ideias originais e generalizada que existe no outro lado do Atlântico. *Shame on you!!!*



UM DIA SERÁ ASSIM?



REVISTAPUSHSTART.COM

(Surpresa...)

Julho