

WWW.REVISTAPUSHSTART.COM



TOP MÚSICAS - THE LEGEND OF ZELDA

O tema principal de The Legend of Zelda? Esse é mítico, mas a série tem muito mais do que isso.



RON GILBERT

O grande mestre, autor dos jogos *Maniac Mansion*, *The Secret of Monkey Island* e *The Cave*, numa entrevista exclusiva!

PUSHSTART #23

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 23, de Agosto de 2012.

CONHECE A NOSSA EQUIPA E AS SUAS EXCENRICIDADES MENSAIS



Tiago Lobo Dias

A jogar:
Divine Divinity,
já com 10
anitos...

A começar:
Botões para o
"velho" Flight
Simulator.



Luís Filipe Teixeira

A ouvir:
Kavinsky, artista
francês que
apresenta um
som electro
house e uma
pitada de retro
muito
semelhante à
dos Daft Punk.
Imperdível!

A ver:
Iratán e Iracema
- Os meninos
mais malcriados
do mundo. Um
filme de Paulo-
Guilherme D'Eça
Leal.



Jorge Fernandes

A revisitar:
O mundo dos
MMORPGs...

... e a
relembrar-me
porque o
abandonei em
primeiro lugar...



Ivan Flow

A jogar:
*Inazuma Eleven
2 e Diablo III*.

A Ler:
*Replay: the
History of Video
Games*.



Tommaso Veronesi

A jogar:
Diablo 3.

A ver:
Viciado em *Game
of Thrones*.



André Santos

A ver e a jogar:
As várias
modalidades do
Jogos Olímpicos
de Londres
2012.

A idealizar:
Um TOP 20 de
Bandas Sonoras
Cinematográficas.

O que aprendi em Agosto

Por Margarida Cunha



Porque as férias não têm de ser sinónimo de um estado mental vegetativo, deixo-vos, para este mês, algumas curiosidades que me chamaram a atenção e que poderão ter alguma utilidade para a comunidade *gamer*:

Está a ser fabricada a Ouya. Hackers são bem-vindos!

Talvez o monopólio dos grandes impérios

esteja lentamente a desaparecer. O site de apoio a projectos criativos Kickstarter criou as condições para a emergência da consola com base no sistema Android, e que funcionará como uma alternativa low cost às tradicionais máquinas da Nintendo, Sony e Microsoft, com um preço de mercado inferior a 100 dólares. O aparelho em formato cúbico será open source, permitindo o desenvolvimento de software livre. A Ouya concretiza assim

um conceito revolucionário, uma resposta que vai de encontro a um espaço de mercado que, ou ninguém se apercebeu que lá estava, ou as grandes empresas preferiram ignorar.

Os corações que simbolizam vida nos videojogos andam a invadir a vida real

Sabem aqueles life containers, conhecidos como corações, que procurávamos incansavelmente nos jogos Zelda? O criativo ucraniano German Ljutaev pegou no conceito e aplicou-o ao tabaco. Imprimindo desenhos de corações nos cigarros, e ao vermos que estes se reduzem à medida que fumamos, Ljutaev desloca a tónica do tabagismo da saúde para o entretenimento. Porque uma coisa é falar-se de morte. Outra é apelar ao nosso survival instinct. Numa perspectiva mais tecnológica, utilizadores de Android poderão *apoderar-se do conceito dos corações como indicadores de bateria, com a aplicação Heart Container Battery Meter, disponível no Google Play.*

Nights vai ter um remake em HD

Das vagas memórias que tenho da Saturn, Nights é responsável pelas mais luminosas e coloridas. E porque a sua passagem pela Playstation 2 (no Japão) também não foi suficiente, vai ser lançado um remake em HD. Ah, não há método mais lucrativo que o apelo ao saudosismo...

Os videojogos antigos rendem muitos euros. Mais precisamente, um milhão

Trata-se do valor a que foi arrebatada, no eBay, uma colecção de videojogos com mais de 5000 títulos para as consolas da Sega e da Nintendo, desde a NES até à Gamecube. Incluídos estavam ainda vários jogos selados para PC. Aparentemente, a colecção foi conseguida (como seria de esperar) lentamente, ao longo dos anos, o que levou o seu detentor a afirmar que não se ressentiu economicamente do seu investimento.

HIGHLIGHTS



4x4

Wii Sports - 5 jogos em 1 na apresentação da revolução da Nintendo em 2006

TOP

TOP Músicas Zelda - Coloca os phones e viaja até ao mundo de Hyrule



REVIEWS

- The Dead Walking Ep 2: Starved For Help
- Table Top Tanks
- F1 Online: the game
- Slender
- Sword & Sorcery
- GTA3 [iPad]
- Breeze
- Jumping Jack'Son
- Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex
- Laser Squad
- Prince of Persia



EXTRA LIFE

Tecnologia

- Logitech Wireless Sound
- ScummVM

Tutorial

Reparação prato de bateria do Guitar Hero

Entrevista

Ron Gilbert

Audiovisual

Amazing Spider-Man

Humor

Game Over

Numa altura onde o *Diablo 3* atingiu um ponto de estagnação, quer devido ao facto do modo Inferno ser exclusivamente um *farm fest* para a Blizzard encher os cofres, como também pelo actual conhecimento público de que toda a economia do jogo esteve baseada num *exploit* que, mesmo após ter sido efectivamente reportado, demorou meses para a

devido às constantes desilusões que as grandes *franchises online* nos têm dado nos últimos tempos. Foi neste ambiente que comecei a ver uma tendência destes jogadores a abandonar o *Diablo* a seguirem para um jogo que desconhecia totalmente, o *Path of Exile*, que, embora numa fase ainda muito *beta*, conseguiu atrair muito deste público, quer por ter ideias inovadoras, como por ter a chamada

personagem. Ao entrar no jogo a primeira coisa que nos debruçamos é na qualidade dos gráficos, ou melhor, na falta dela, visto apresentar um modelo gráfico bastante datado, podendo ser desde logo um entrave para muitos jogadores. Mas a realidade é que, ao apresentar uns requisitos mínimos bastante baixos, o público-alvo aumenta bastante, permitindo a jogadores com máquinas mais antigas usufruírem deste título na sua totalidade, e ao mesmo tempo reduzem a carga sobre o jogo, minimizando assim os efeitos do calcanhar de Aquiles do *online gaming*, a *lag*. Mas uma vez que a qualidade gráfica que actualmente obtenho colocando os gráficos todos no máximo fica aquém do mostrado no site, poderá ser algo específico à versão

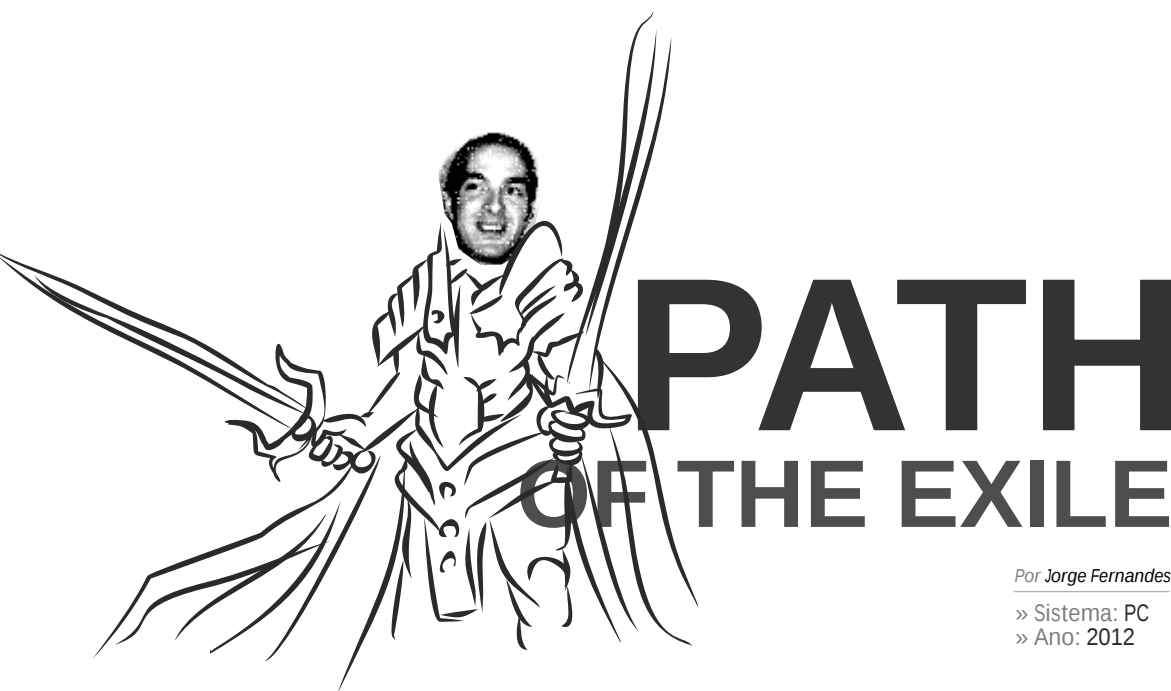
Ao abrir a *passive skill tree* fiquei impressionado com a customização possível que poderia dar à minha personagem

beta.

O jogo apresenta três atributos principais: força, destreza e inteligência, os quais têm as propriedades às quais estamos todos habituados, e constrói 6 classes de personagens à volta deles, o Marauder (força), a Ranger (destreza), a Witch



(inteligência), o Duelist (força/destreza), o Templar (força/inteligência) e o Shadow (destreza/inteligência). Desta forma qualquer jogador conseguirá escolher a personagem que mais se enquadra na sua forma de jogar, nunca se esquecendo de olhar para a *passive skill tree* para construir desde logo uma imagem mental do rumo que iremos desenvolver o nosso personagem. Ao abrir a *passive skill tree* fiquei impressionado com a customização possível que poderia dar à minha personagem... até que fiz *zoom out*, e aí fiquei simplesmente embasbacado. A *skill tree* é única para todas as personagens, sendo mais um círculo ramificado do que propriamente uma árvore. Cada classe situa-se numa ramificação inicial distinta, de acordo



Por Jorge Fernandes

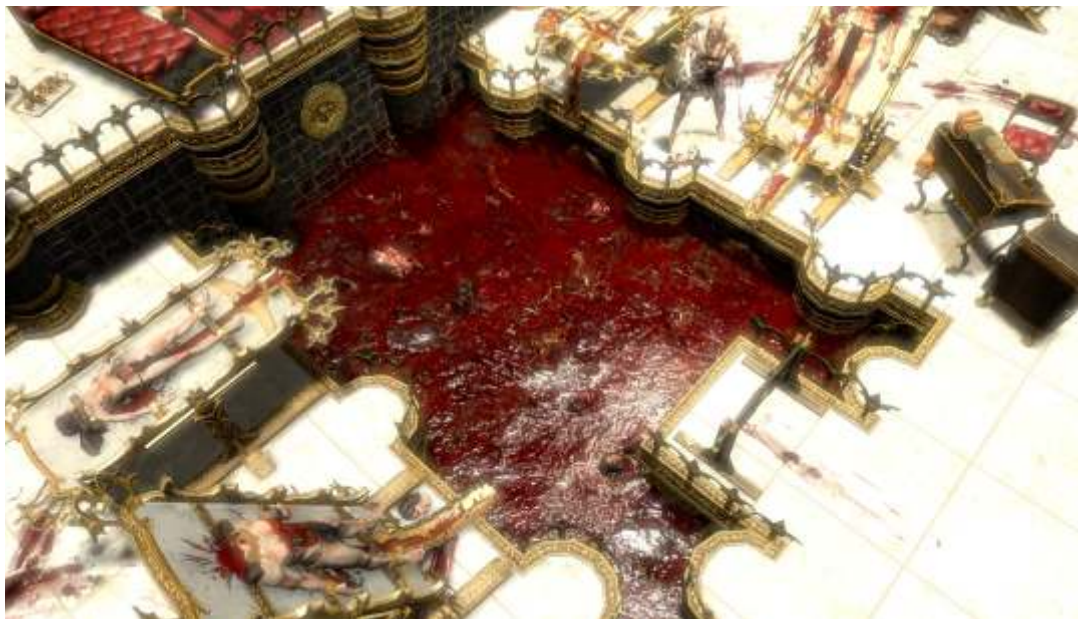
» Sistema: PC
» Ano: 2012

Blizzard o corrigir, os jogadores começam a desistir aos magotes e a experimentar novas alternativas, especialmente as menos conhecidas

gordura que a Blizzard resolveu cortar do *Diablo 2* para o 3, como, por exemplo, o termos que efectivamente pensar em como construirmos a nossa

com o(s) seu(s) atributo(s) principal(ais), mas em teoria podemos despendar os nossos *skill points* de forma a atingirmos as *passive skills* que à partida seriam mais apropriadas para outras personagens. Na prática, de forma a construirmos uma personagem equilibrada, será muito difícil fazê-lo, conseguindo porventura aproveitar alguma das ramificações “iniciais” de uma das duas personagens mais próximas na *skill tree*, as que partilham um dos atributos com a nossa (ex: no caso de

equipamento que usamos. Isto implica que para ganhar novas *skills* vamos ter que obter a *skill gem* necessária, as quais são obtidas através de recompensas das *quests*, como *drops* de inimigos ou através de troca e venda de itens. Existem três classes de *skill gems*: vermelhas (relacionadas com força), verdes (relacionadas com destreza) e azuis (relacionadas com inteligência), e a probabilidade dos itens terem *sockets* da cor que precisam está associado ao tipo de



terem uma Witch a probabilidade de virem a usar alguma *skill* passiva de outra personagem será possivelmente do Shadow ou Templar, devido a ambos partilharem o atributo de inteligência com a Witch). O conceito de *skills* activas é bastante diferente do usual, e consiste na colocação de *skill gems* nos *sockets* disponíveis no

equipamento, ou seja, uma espada tem uma probabilidade muito maior de ter uma *socket* vermelha, um arco uma verde, etc. As *skill gems* que tem equipadas vão ganhando experiência em conjunto com a personagem, pelo que estas também podem ser evoluídas em simultâneo, desde que em adição ao ganho de experiência também tenham os atributos mínimos



O sistema de poções também é algo interessante, existindo 5 slots onde podemos colocar frascos de diferentes tamanhos e propriedades tanto para HP como Mana.





Não ganhamos moedas de ouro ao matar inimigos, não ganhamos moedas de ouro ao vender itens... nada é “vendido”, tudo se “troca”

para as conseguirem usar no seu próximo nível. Desta forma um Marauder focado em força muito dificilmente conseguirá evoluir uma *skill gem* de uma *fireball*. Em adição às *skill gems* comuns existe também o conceito de *support gems*, as quais em equipamentos específicos podem ser encadeadas a *skill gems* já encastradas, concedendo-lhes novas propriedades, como por exemplo a invocação de múltiplas *fireballs*, ou o aumento da sua área de dano. Relativamente a este conceito apenas tenho a apontar o facto de não concordar com a evolução de *skill gems* simplesmente por estarem equipadas, sendo mais a favor de algo similar ao desenvolvimento de *skills* no *Dungeon Siege* original, onde desenvolvíamos o nosso nível numa determinada família de *skills* com o seu uso. Aplicando este conceito a este jogo, diria que as *skills gems* apenas ganhariam experiência à medida que as usássemos para dar dano efectivo nos nossos inimigos.

O sistema de poções também é algo interessante, existindo 5 *slots* onde podemos colocar frascos de diferentes tamanhos e propriedades tanto para HP como Mana. À medida que vamos matando inimigos estes frascos vão-se enchendo, pelo que não podem depender de estratégias onde se colocam em grupos enormes de inimigos e começam a usar poções em catadupa para evitar a morte. Isto também significa que não irão comprar poções neste jogo, o que é algo que me agrada bastante. Por fim, falta falar apenas do sistema de comércio do jogo, sendo que não existe propriamente o conceito de dinheiro. Não ganhamos moedas de ouro ao matar inimigos, não ganhamos moedas de ouro ao vender itens... nada é “vendido”, tudo se “troca”. Existem itens especiais para identificar e melhorar o nosso equipamento e *skill gems*, pelo que qualquer venda aos comerciantes será na prática uma troca onde eles avaliam o equipamento e nos fazem uma proposta usando como moeda de troca os itens referidos.



»Reviews



THE WALKING DEAD: STARVED FOR HELP



Por André Santos

» Sistema: PC

» Ano: 2012

Apesar dos evidentes atrasos na data de lançamento deste título, há que reconhecer que valeu a pena aguardar por este segundo episódio de *The Walking Dead: Starved For Help*. E da mesma forma há que dar os parabéns à Telltale por ter tido em conta todas as críticas relacionadas com o seu antecessor, que, com alguma surpresa e pleno agrado confesso, vi serem prontamente corrigidas... Mas já lá iremos.

A história recomeça três meses após as violentas provações a que fomos sujeitos no primeiro capítulo. Temos agora o nosso grupo devidamente “protegido” e tudo é iniciado precisamente no ponto onde foi

deixado. Ou seja, as personagens que morreram assim se mantêm (o que neste jogo o contrário até não seria de estranhar), as histórias pessoais e colectiva bem como as opções tomadas no passado, não estão esquecidas e podem influenciar a narrativa de cada jogador. Contudo, e sem ter a pretensão de desvendar muito mais – a beleza deste título é jogá-lo – os recursos começam seriamente a escassear e o grupo vê-se obrigado a fazer uma troca com outros sobreviventes com quem acabam por travar conhecimento, o que os leva a uma situação algo inesperada, que representa a cerne de toda a aventura deste segundo episódio.

A mecânica de jogo, além de se manter, foi significativamente melhorada, como referi anteriormente, e encontra-se mais ritmada. Não existem tantos

tempos “mortos” e muitos dos *bugs* foram eliminados. O posicionamento da câmara – agora mais afastado – é mais eficaz e permite um melhor visionamento por parte do jogador bem como uma mais facilitada circulação pelos cenários. A interacção seja com o espaço, personagens ou com objectos é feita maioritariamente a

As estatísticas disponibilizadas sobre as nossas deliberações, que, não sendo mais do que uma simples curiosidade, não deixam de ser bastante interessantes

partir do rato e de algumas teclas que permitem desferir golpes ou activar, desactivar botões ou manivelas. A jogabilidade continua bastante simplista na utilização dos recursos, tanto a nível do jogo em si como da máquina onde se joga. Porém, *The Walking Dead* não é um jogo de pura acção, apesar de já estar a ser preparado um *FPS* pelas mãos da Activision e que se espera para 2013 – sem nenhuma relação directa com o título que estamos a analisar. Pretende, sim, ser uma história interactiva, onde o jogador, além de ter de tomar frequentes decisões, está constantemente agarrado, devido a um ritmo ágil e fluido nos diálogos. A conversação continua a ser o grande ponto positivo desta saga. As falas são adequadas ao contexto, inserem-se na perfeição na ambiência e estilo do jogo e são elas que

nos fazem avançar e começar desde o primeiro minuto a imaginar o que nos espera lá mais para a frente. Neste segundo episódio as relações entre os personagens é aprofundada – principalmente entre Lee e Clementine (com contornos paternos evidentes) e é cada vez mais difícil (por vezes impossível) colocarmo-nos numa posição neutral, sendo que, nalguns casos, vamos mesmo ser obrigados a tomar decisões verdadeiramente difíceis – principalmente se gostarmos da personagem em questão, pois há outras que nos são um tanto para o indiferente. Também aqui me parece que a Telltale está a conseguir gerir muito bem as situações, arranjando formas coerentes de “eliminar” certos elementos e acrescentando novos aqui e ali. Todo o enredo é repleto de tensão e os níveis de violência (tanto visual como oral) aumentaram consideravelmente e as cenas de contacto directo com os *zombies* continuam assustadoramente violentas. Os únicos pontos menos positivos vão mesmo para a concentração em demasia de história (deixando-nos por vezes por períodos demasiado extensos de leitura apenas), sendo que, a meu ver, é importante que nos próximos capítulos se dê ainda mais relevância e protagonismo ao jogador com uma maior quantidade de tomadas de decisões. Os desafios também precisam de ser melhorados, pois continuam demasiado simplistas e banais. Um último aspecto, mas deita feita positivo e que também já estava presente no primeiro capítulo, são as estatísticas





A jogabilidade continua bastante simplista na utilização dos recursos

disponibilizadas sobre as nossas deliberações, que, não sendo mais do que uma simples curiosidade, não deixam de ser bastante interessantes.

Ao nível gráfico, as texturas mantêm o aspecto *cartoonish*, mas muito bem conseguidas. Apesar de sem grande impacto evidente, dá até sensação de que foram corrigidos alguns aspectos ao nível dos jogos de luzes e sombras.

Simultaneamente, existem melhorias claras ao nível da sonoridade, principalmente no que diz respeito à personagem de Lee. Um problema bem patente e criticado no primeiro episódio – onde aparentava sempre um tom de voz num estado de espírito desconcertantemente calmo em certas situações de tensão, e que também não era adequada ao próprio historial do mesmo – foi claramente melhorado. É agora possível ouvir (e posteriormente sentir a partir de Lee) vários sentimentos, como medo, raiva, tristeza e apreensão. Também se denota um maior cuidado nas vozes

dos restantes personagens. A música mantém-se, mas desta feita notei falta de uma banda sonora portentosa em certos momentos, repleta de percussões, que tanto iria aumentar a tensão ao jogador nos confrontos que vai tendo com zombies ou outros intervenientes. Talvez nos próximos quem sabe.

The Walking Dead Ep2: Starved For Help obriga, para uma maior envolvência, a ter jogado o primeiro, o que poderá afastar alguns recentes interessados, mas de outra forma também não faria sentido. Porém, para quem começar directamente no segundo episódio, o sistema automaticamente cria uma história de base do antecessor para suportar os acontecimentos actuais. Para quem gosta do género este é seguramente um título obrigatório. Para quem não conhece, aconselho a experiência, estou certo de que depressa se irão render às qualidades deste(s) título(s).

» High Score

Longevidade	8
Jogabilidade	9
Gráficos	9
Som	9

Total

9

Em resumo



Argumento continua de excelência; Melhorias ao nível da mecânica de jogo e aspectos sonoros.



Puzzles demasiado simples; Começa a existir demasiada história para pouca interacção do jogador..

Alternativas

Jurassic Park; Back to The Future; Dexter the Game; The Walking Dead Ep1.



TABLE TOP TANKS

Por André Santos

» Sistema: PS Vita
» Ano: 2012



Após o aparecimento da consola em questão, seguiram-se alguns títulos (também frequentemente chamados de mini-jogos) que, além de ir preenchendo muito do espaço vazio de nomes sonantes que impera para a Vita, também tinham como objectivo alargar as possibilidades de escolha, com o aliciamento de serem jogos bons e com preços muito reduzidos.

Table Top Tanks (TTT) é um destes exemplos, com o preço actual de 1,99€ na Playstation Store, promete inovação no conceito de jogabilidade tal como muita diversão por um valor bastante em conta e não vai ser preciso muito para se subentender que os veículos escolhidos para a acção, se tratam de tanques. A grande diferença e a elevada fasquia coloca-se, por se tratar de um jogo que pretende utilizar as

capacidades de *realidade aumentada* da consola. Provavelmente, muitos estão por esta altura a perguntar mas como é que isto funciona? E tendo isso em conta a primeira necessidade é possuir-se aquilo a que a Sony chamou de *AR Play Cards* (cartões de realidade aumentada) e que são incluídos no pacote, quando adquirimos a consola, mas também é possível a impressão gratuita a partir do site da Playstation Store. Para jogar, estes deverão ser posicionados numa determinada forma a nosso gosto (em *Table Top Tanks* são necessários três), numa superfície plana, (a cama tal como pude experimentar não oferece os melhores resultados) e devem ter estar devidamente iluminados. Depois é apontar a consola para os mesmos, definir o posicionamento da Vita relativamente aos cartões, e estes

passam a ser dentro do cenário por nós definido, os limites do “tabuleiro” por onde podemos circular. Como estamos a interagir directamente com objectos físicos, (canecas, talheres, o que for) é possível o jogador deslocar-se em redor dos cartões para poder ter uma nova perspectiva do campo de batalha.

Há que reconhecer que a ideia é bastante original e criativa, ainda que fique evidente que irá necessitar de várias melhorias

http://www.youtube.com/watch?v=PjQldUaHT1U&feature=player_embedded#

Se o conceito parece incrivelmente arrojado e até mesmo espectacular, a verdade é que existem algumas limitações técnicas à volta do *hardware*. Em primeiro, estas movimentações que refiro resultam demasiadas vezes em pausas no jogo, pois a consola perde o contacto com os cartões, exibindo uma indesejável mensagem de “erro” que deixa rápida e eficazmente o jogador sem paciência para muito mais. Em segundo, porque vai totalmente contra a definição de portabilidade, pois vai ser simplesmente impossível jogar *TTT* em todos os locais. A meu ver a tecnologia deveria ser como a que já existe noutros títulos (ex: *Reality Fighters*), onde os cartões são desnecessários e é possível usufruir da tecnologia de realidade aumentada com ligeiras diferenças aqui e

ali.

Apesar deste mau começo, há que reconhecer que a ideia é bastante original e criativa, ainda que fique evidente que irá necessitar de várias melhorias com o decorrer do tempo. Ao nível da jogabilidade podemos optar por dois modos *Single Player*: *Solo Challenges* e *Solo Creator*, que vão desde quinze desafios em jeito de tutorial para o primeiro caso, e *Capture the Flag*, *Two vs Two* e níveis *Last Man Standing* para o segundo caso. Os desafios vão sendo desbloqueados com o completar dos níveis anteriores. O modo *multiplayer* funciona apenas por “Ad-Hoc” e deixa um pouco a desejar, visto que não é assim tão fácil encontrarmos amigos com Vita e, mesmo na eventualidade de estes surgirem, a verdade é que dificilmente terão *Table Top Tanks* nos seus sistemas. Os principais controlos *in-game* são os analógicos, sendo que um controla o movimento do tanque e outro a arma principal disponível – o canhão, apesar de existirem outras disponíveis, como escudos, invisibilidade entre outras. O “R” está direccionado para o disparo em si e o ecrã tátil fica responsável pela navegação nos menus e ataques especiais (como é o caso do aéreo). Jogar é tão simplista quanto aparenta, apesar de nalguns casos ser necessário algum tempo de habituação. Os desafios são variados, bastante divertidos, que apenas pecam pela tal mensagem de “erro” (demasiado frequente), quando a consola perde conectividade quando nos começamos a entusiasmar e a





Não existe grande quantidade de desafios, e ao fim de algumas horas rapidamente se torna num título obsoleto

movimentarmo-nos em demasia. No que respeita à IA, apesar de algumas falhas esporádicas, é adequada ao jogo, principalmente quando jogamos contra o computador, que aparentemente assume a perspectiva de jogador humano, visto que os restantes inimigos também se atacam entre eles, não redireccionando todos os esforços para nós. Isso é muito positivo.

O grafismo é interessante mas nada de surpreendente. Os tanques estão bem desenhados e coloridos (sendo que ainda existe um sistema que avisa, quando o bólido por nós escolhido for da cor do cenário de fundo), e as animações à volta do jogo acabam por ser bastante engraçadas, principalmente quando o *background* onde decorre a acção é algo tão próximo de nós e absolutamente real. O controlo da câmara é totalmente baseada no movimento e, tal como referido, acaba por ser um dos pontos que mais problemas traz à jogabilidade

em si. Sonoramente, não há muito a referir, musicalmente é bastante limitado mas a sonoplastia no geral é agradável e pouco cansativa. Apesar de reconhecer que é um pouco mais completo e até variado do que é habitual neste género de jogos, não existe grande quantidade de desafios, e ao fim de algumas horas rapidamente se torna num título obsoleto. À parte de alguns erros graves de concepção e de interacção, acaba por ser um jogo que consegue divertir e entreter. Mesmo apesar do seu baixo custo, não acredito que seja uma das principais escolhas pelos utilizadores da consola, situação que se agrava quando o terminamos, e constatamos que não possui qualquer tipo de razão para o repetir.

Em resumo



Diversão e entretenimento; Preço; Conceito original e interessante.



Precisa de limar algumas arestas no seu todo.



» High Score

Longevidade	5
Jogabilidade	5
Gráficos	5
Som	5

Total 5



F1 ONLINE GAME



Por *Tiago Lobo Dias*

» Sistema: PC

» Ano: 2012

Foi com muita curiosidade que fui testar este título da Codemasters. Sendo esta editora responsável por um grande jogo de Formula 1 no campo da simulação e por outro grande sucesso também em corridas mas mais *arcade*, que foi o *Micro Machines* (já analisado na PUSHSTART), a minha cabeça começou a imaginar o que ia sair. Tudo apontava para uma fusão de conceitos. A Codemasters situa o jogo no sector de corridas, como estratégia com pilotagem apenas para jogar *online*, sendo um jogo para correr em *browser* e gratuito.

Queria começar com o conceito gratuito. Depois de termos visto o *Microsoft Flight* afundar nas águas do “Alasca”, o último pack pagante num jogo gratuito... fico a pensar no futuro desde título. É gratuito? Sim é, mas tem lá conteúdo pagante... queres correr, tens aqui um carro e agora tens de o desenvolver, mas se quiseres podes comprar umas peças...

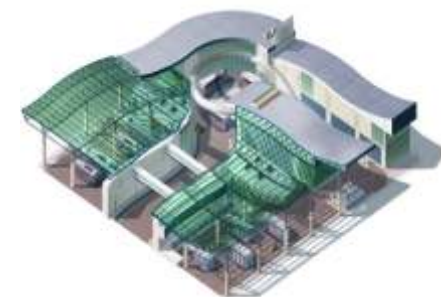
Mas deixando a temática do pagar para ter mais, vamos ao jogo.

Já viram uma corrida de Formula 1 com a câmara a seguir os carros de

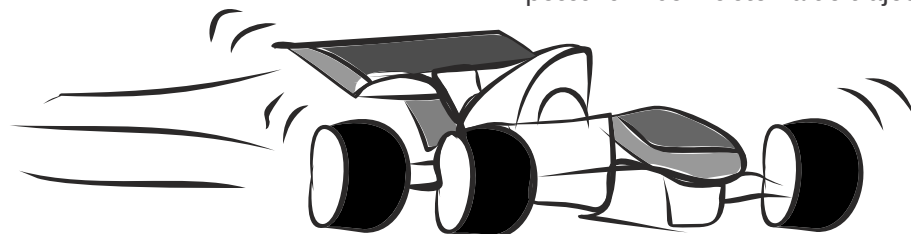
helicóptero? Pois é essa a vista que temos, nada de ser por dentro do habitáculo ou o carro à nossa frente, aqui é visto de cima bem ao género de *Micro Machines*. Apesar de ser visto de cima a câmara não é fixa, vai andando e acompanhando o circuito.

A condução não podia ser mais simples: é utilizado o rato para dar a direcção ao carro, sendo a aceleração e travagem feitas com o teclado ou com as teclas do rato.

Para comandar a direcção à frente do carro aparece uma seta que vira conforme o movimento da nossa mão, indicando para onde o carro deve virar,



podemos fazer uma viragem suave ou mais apertada conforme a situação. Apesar de ser muito *arcade*, o jogo possui um bom sistema de trajectória



ideal, o que requer que se decore o circuito, pois quando vemos a curva já é tarde para preparar a trajectória. Já que falamos em circuito, posso dizer que estão aqui presentes os da temporada de 2011 bem como os carros e pilotos oficiais. Para além dos circuitos que fizeram parte do calendário de 2011 também estão disponíveis alguns circuitos fictícios e são neles que começamos a correr. De início temos um bólido que vira e anda

Quanto à dificuldade da condução, posso dizer que é fácil de apanhar o jeito mas um pouco mais complicado de dominar

pouco. O objectivo é desenvolver a máquina e arrecadar o máximo de pontos para passarmos à categoria seguinte, até chegar à mais elevada, onde já temos verdadeiros Formula 1.

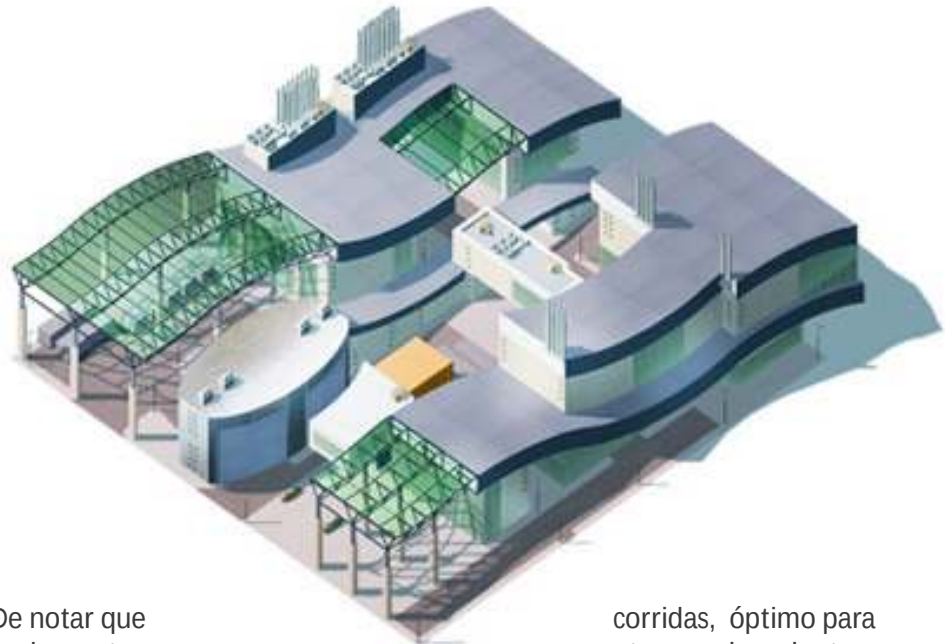
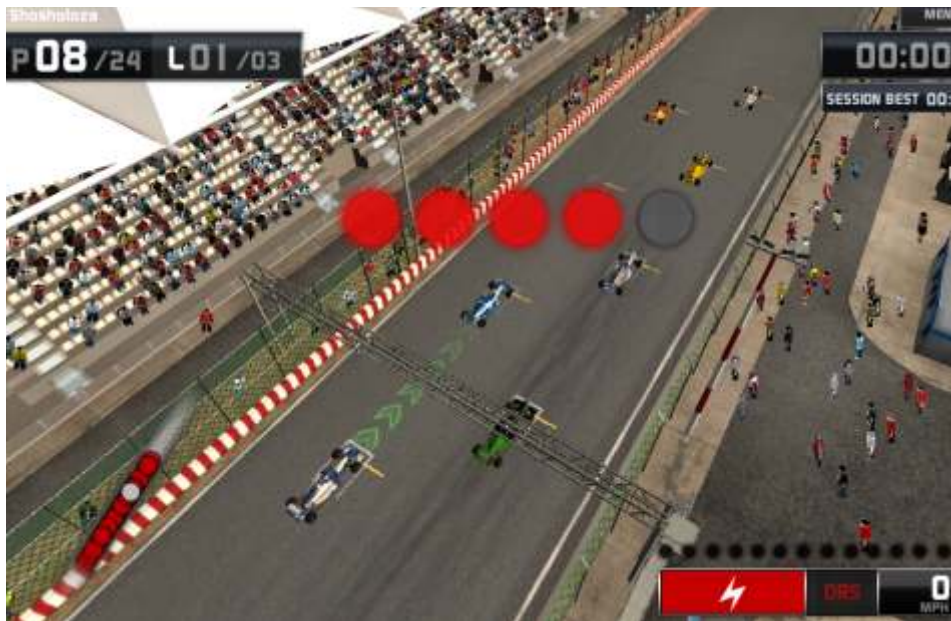
A componente pilotagem está muito bem feita, tendo em conta que não é simulação (longe disso), mas a parte de estratégia onde supostamente somos o *manager* da equipa deixa muito a desejar. Temos o típico sistema de amearhar pontos para desbloquear funcionalidades, que neste caso são peças para o carro ou infra-estruturas para a nossa equipa. Temos, por exemplo, de encomendar o desenho do motor para depois passar à fase de produção, tendo aqui 2 etapas, ambas por desbloquear. O mesmo se passa para as

asas dianteiras e traseiras, suspensão etc... cada item tem diversos tipos de *upgrades*, mas não temos grandes opções para apontar a estratégia numa direcção; basicamente é “comprar” o nível 1 para passar para o 2, de uma forma muito linear, não podemos optar por muitos tipos de peças, pois quase tudo o que está disponível vai ser necessário comprar. Primeiro o A e depois o B, ou vice-versa, não tem grandes diferenças, vamos ter sempre que comprar os 2. Mas não é só a nível de peças, tudo o resto vai pela mesma fórmula. Somos o *manager* mas pouco mais fazemos do que assinar o papel e seguir as indicações que os nossos funcionários nos indicam.

Diria que o jogo vale pela parte prática e menos pela teórica. O pilotar é mesmo o ponto forte. Não temos modo *offline*, não podendo correr contra o computador, só temos o modo *online*, ou seja, contra outros pilotos espalhados pelo mundo.

Para tal temos um sistema de equilíbrio de adversários bem montado que nos posiciona numa corrida com pilotos munidos de bólides semelhantes. Se estou no início do jogo automaticamente sou redireccionado para uma corrida com “maçaricos” e, conforme vou progredindo, vou apanhando adversários melhores mas sempre equivalentes (falo do carro e não do piloto). Na corrida em si, a disparidade entre carros é mínima e o objectivo de cada corrida é ficar acima de determinada posição. Por exemplo, se o nosso carro for o pior do pelotão, o nosso objectivo será ficar entre os 4 ou 5 últimos, mas se, por outro lado, tivermos a melhor máquina é exigido que fiquemos entre os 3 primeiros.





De notar que podemos ter um objectivo de ficar em 1º lugar e o nosso carro ser praticamente igual aos outros. Tudo feito automaticamente, quando vamos para corrida ficamos com adversários à altura e situados na grelha de partida um lugar abaixo do objectivo pretendido. Quanto à dificuldade da condução, posso dizer que é fácil de apanhar o jeito mas um pouco mais complicado de dominar. Ter conhecimentos de trajectória é obrigatório, bem como boas doses de concentração. Muitas corridas são ganhas não por sermos os mais velozes mas sim por fazermos uma corrida certinha, sem nunca sair de pista. O jogo proporciona uma boa diversão para os apaixonados das

corridas, óptimo para matar aqueles minutos que temos livres. Jogar durante 2 ou 3 horas vai ser cansativo. Resta-me dizer que o som podia ser melhor, não aquece nem arrefece; os gráficos, esses sim, estão bonzitos tendo em conta que é para jogar com o *browser*. Para acabar, e em fase de resumo, um bom joguito, com muito boa condução *arcade*, mas fraquito na parte de estratégia.

» High Score	
Longevidade	8
Jogabilidade	9
Gráficos	8
Som	6
Total	8

Em resumo

+
Competição automóvel online com mais de 20 adversários equilibrados.

-
A estratégia é muito linear, fraquinha.

Alternativas

Depende... é peixe ou carne?



Por João Canelo

» Sistema: PC

» Ano: 2012

“Tenho saudades de me assustar com um jogo”, foi o que eu pensei enquanto fazia o download gratuito de *Slender*, um jogo de terror psicológico na primeira pessoa. “Espero que seja tão bom como dizem”, foi o que me passou pela cabeça enquanto me preparava para finalmente jogar. “OH MEU DEUS, O QUE RAIO É AQUILO?!” e isso... bem, isso foi quando comecei a jogar e fiquei totalmente aterrorizado. Bem-vindos ao mundo do Slender Man. Toda a acção de *Slender* passa-se numa floresta à noite e a única coisa que temos é uma lanterna para podermos iluminar o nosso caminho. O objectivo é recolher oito notas sobre o Slender Man e escaparmos. A missão é simples, mas acreditem quando vos digo que é das coisas mais difíceis que fiz nos últimos tempos. A cada nota que encontramos, o Slender Man vai-se aproximando mais de nós e, quanto mais olhamos para ele, mais ele nos persegue. Isto cria um ambiente incerto onde nunca podemos voltar para trás. Existe também toda uma

estratégia para podermos lidar com o monstro que nos persegue e acho que isso aprofunda a jogabilidade simples do jogo. Se não podemos olhar para trás, temos de saber o que estamos a fazer...mas seremos mais fortes que o nosso próprio medo?

Dentro da floresta existem vários locais que podemos investigar e procurar pelas notas. No início do jogo somos sempre colocados num ponto da floresta, sem explicação ou objectivo, para além de encontrarmos as oito

***Slender* consegue criar um ambiente mais sólido que muitos dos jogos hoje em dia.**

notas. Existe uma pequena liberdade que podemos utilizar para explorar o mundo de *Slender*, mas nunca se esqueçam que têm um monstro a vigiar constantemente o que estão a fazer. Muito tempo é coisa que nunca terão. Graficamente, *Slender* é um jogo com alguns problemas. Trata-se de uma produção *indie*, com poucos meios, demonstrando uma falta de

acabamento que não encontramos em jogos de grandes produções. Mas será que isso importa? Acreditem que não. *Slender* consegue criar um ambiente mais sólido que muitos dos jogos hoje em dia e consegue provar que não precisamos de um grande motor gráfico para assustarmos. Usa a escuridão para desenvolver o medo, a incerteza e paranóia que sentimos enquanto caminhos sozinhos pela floresta, sabendo sempre que existe algo atrás de nós a querer-nos matar. É fantástico.

A nível sonoro, é incrível. A utilização do silêncio, das baixas frequências e até do

deixando-nos o coração aos saltos e fazendo-nos pensar duas vezes antes de voltarmos para a floresta.

Há muito tempo que não me assustava com um jogo da mesma forma que me assustei com *Slender*. Apesar de ser um jogo extremamente simples baseado numa lenda fictícia (mais informações no final da análise), *Slender* é uma experiência intensa. Tal como no *Amnesia: The Dark Descent*, vemo-nos numa situação onde não podemos fazer nada senão fugir de um monstro que nos quer matar, sem termos hipóteses de atacar. Se ele nos apanha, morremos. Isto cria uma tensão que



som algo repetitivo dos passos do nosso personagem, faz com que estejamos perante uma banda sonora cuidada e assustadora. À medida que avançamos, a tensão vai aumentando através de uma música simples (se é que lhe podemos chamar de música), mas extremamente eficaz. Quando somos apanhados pelo Slender Man, ouvimos dos sons mais aterrorizantes que já ouvimos num jogo,

A paranóia é um ponto muito interessante neste jogo e que poucos o fazem tão bem

poucos jogos conseguem imitar, levando-nos ao extremo, ao medo absoluto e até à





Informações sobre a lenda do Slender Man:
http://theslenderman.wikia.com/wiki/Slender_Man

Download grátis do jogo:
<http://slendergame.com/download.php>

própria paranóia, sentindo que Slender Man está sempre perto de nós, pronto para nos apanhar. A paranóia é um ponto muito interessante neste jogo e que poucos o fazem tão bem. Há sempre um medo constante à medida que avançamos pela floresta, um desconforto do qual não nos conseguimos separar, que permanece connosco a cada passo que damos. O Slender Man pode estar em qualquer sitio, começamos a ver e a ouvir coisas, perdemos-nos na floresta e nunca conseguimos verdadeiramente fugir. É este tipo de ambiente que gostava de ver em mais jogos, este tipo de insegurança e paranóia que nos faz pensar seriamente se queremos continuar a jogar. *Slender*, um jogo independente, fá-lo melhor que muitos jogos actuais e com o quadruplo do orçamento. É uma experiência incrível. Parte da atracção de *Slender* está na vossa disposição para se assustarem e quererem mais. É um jogo com problemas, apresentando uma jogabilidade um pouco lenta e

extremamente simples, e gráficos que ficam aquém do que poderão estar habituado, mas cuja experiência será algo que não irão esquecer tão rapidamente. Parte da mística consiste em não saberem o que irão encontrar e aconselho-vos a fazerem exactamente isso. Se a minha análise vos deu vontade de visitar a floresta amaldiçoada do Slender Man, sigam o link que vou deixar e evitem ver vídeos sobre o jogo. Ocultei algumas informações sobre o que poderão encontrar e não irei descrever o aspecto do Slender Man. Isso será para vocês descobrirem. E acreditem, vocês irão descobrir da pior forma possível. Aconselho-vos a jogar com *headphones* e totalmente às escuras.

» High Score

Longevidade	8
Jogabilidade	7
Gráficos	6
Som	8

Total

7

Em resumo



Ambiente extremamente assustador e eficaz.



Alguns problemas a nível dos gráficos.

Alternativas

Amnesia: The Dark Descent, *SCP: Containment Breach*.

SWORD & SWORCERY

Por Ivo Leitão

» Sistema: PC
» Ano: 2012



Sword & Sworcery é um jogo lançado originalmente para plataformas da Apple como o iPhone e iPad no ano de 2011, tendo sido lançado há uns meses também para Windows, Linux e Mac OS. Descrever o jogo é uma tarefa um pouco difícil, visto ser um daqueles jogos únicos, com uma jogabilidade minimalista, mas com uma atenção muito importante aos detalhes e à observação audiovisual. Tal como *Ico* ou *Shadow of the Colossus*, este jogo possui uma história repleta de mistério, do início ao fim. O jogo começa por ser introduzido por uma personagem simplesmente chamada The Archetype, servindo como uma espécie de narrador da aventura, bem como oferecendo uma ou outra dica ao longo do jogo. Logo depois somos colocados no papel de uma guerreira, Scythian,

que parte à aventura numa terra longínqua, à procura de um poderoso livro de feitiçaria, o The Megatome. Outras personagens como o lenhador Logfella, a rapariga Girl ou o fiel companheiro de 4 patas Dogfella são algumas das personagens com as quais iremos interagir ao longo da aventura, cada uma com personalidades diferentes. Após adquirir o livro, incidentalmente uma criatura maligna é libertada. O jogo vai progredindo desde aí numa aventura com batalhas com uma “Tri-force invertida”, explorar o mundo dos sonhos, entre outras coisas que prefiro não revelar.

A primeira coisa em que reparamos mal se inicia a aventura são os seus visuais *old-school*. A mim lembra imediatamente os visuais das antigas aventuras gráficas da Sierra do final da década de 80, como *King's Quest* ou

Leisure Suite Larry. A jogabilidade tem várias influências dessas aventuras gráficas, com um estilo *point and click*, onde podemos interagir com o cenário e outras personagens. Existem também alguns combates, não fosse a *Scythian* estar equipada com uma espada e escudo. Para tal basta clicar no botão direito do rato para iniciar o mesmo. Aqui temos à

Os diálogos são igualmente bizarros, geralmente com uma dose de humor, misturando palavreado “da internet” com frases com um sentido mais épico.

disposição 2 “botões”, usar o escudo ou a espada. Tal como o resto do jogo, os combates têm uma forte componente rítmica, forçando o jogador a estar atento quer às movimentações dos inimigos, quer aos próprios sons e música envolvente. Após adquirirmos o dito The Megatome temos também a possibilidade de usar magia, para uma maior interacção com o cenário, sendo essencial para resolver muitos dos puzzles oferecidos no jogo. Os puzzles são simples, consistindo apenas em interagir em objectos que chamem à atenção no cenário. Apesar de simples, contribuem bastante para a atmosfera cativante que aqui é vivida. O livro dá também a possibilidade de ler os pensamentos das personagens com que interagimos, ficando as mensagens

registadas como se um *log do Twitter* se tratasse. Na verdade podemos interagir mesmo com o *Twitter*, publicando essas mesmas mensagens na nossa conta se assim o desejarmos. Ainda no mesmo livro, podemos observar quando estará lua cheia ou lua nova, algo bastante importante no decorrer do jogo. A fase da lua actual determina se certos eventos acontecem ou não, sendo essencial ao progresso do jogo. Podemos esperar que os dias corram na vida real para que a fase lunar mude, ou então poderemos abordar essa questão de outras formas, que prefiro não revelar mais uma vez.

Voltando ao aspecto audiovisual, *Sword & Sworcery* apesar de apresentar visuais simples tem um charme imenso. Na verdade os visuais pixelizados contrastam com alguns efeitos gráficos mais modernos, criando um ambiente bastante bonito. A atenção ao detalhe é notável, com o vento a soprar na floresta ou os reflexos na água dão uma outra envolvimento ao jogo. Os cenários estão sempre envoltos de grande mistério, repletos de florestas cerradas, bonitas paisagens, ruínas e outros monumentos que acabam por ter um papel fulcral no decorrer da história. Mas mais do que visuais bonitos é mesmo a parte sonora que torna esta experiência quase mágica. O jogo conta com uma banda sonora composta pelo artista Jim Guthrie. As músicas variam de género, tendo na sua maioria uma forte componente electrónica, mas também existe um ou outro tema mais acústico. As músicas





Sword & Sworcery apesar de apresentar visuais simples tem um charme imenso

variam também no seu “sentimento”, sendo genialmente introduzidas nos momentos certos do jogo, transmitindo para o jogador sentimentos épicos por ter conseguido alcançar um certo objectivo, tensão numa luta contra um *boss*, ou simples magia por resolver um determinado puzzle. Um desses belos momentos que poderemos encontrar no jogo é um encontro com a personagem de Jim Guthrie, algures perdida na floresta a tocar guitarra. Aí, somos convidados a sentar ao seu lado e acompanhá-lo numa “jam session”. Ao interagir com as árvores do cenário tocamos algumas notas, cuidadosamente escolhidas de uma escala no mesmo tom da música. Aí podemos estar o tempo que quisermos a acompanhar a música, num belo momento de que eu gostei bastante. E isto é algo que nem é necessário para a conclusão do jogo, apenas mais um momento altamente envolvente com o jogador. Aliás, a envolvimento com o jogador também é reflectida nos diálogos, pois *Scythian* refere-se sempre na primeira pessoa do plural. Os diálogos são igualmente bizarros, geralmente com uma dose de humor, misturando palavrado

“da internet” com frases com um sentido mais épico.

No fim de contas, devo dizer que este jogo me surpreendeu bastante. Contém um mundo bastante bonito, com uma história simples, mas envolvente e uma banda sonora que une tudo na perfeição. A atenção ao detalhe é fenomenal e a jogabilidade, apesar de um pouco confusa no início, acaba por se assimilar bem. A meu ver, o único defeito que consigo apontar é apenas ser um jogo curto. O *Humble Indie Bundle V* já foi, mas certamente ainda se encontra a preços acessíveis num *steam* perto de si. “Now we are cosmic friends forever, okay?”

Em resumo



Artwork e banda sonora muito bem conseguidos.



Podia ser um jogo mais longo.

» High Score

Longevidade	7
Jogabilidade	8
Gráficos	9
Som	10

Total

9



GTA 3 [10 Year Anniversary]

Por Mário Tavares

» Sistema: iPad
» Ano: 2012



Meus senhores e minhas senhoras, meninos e meninas, rapazes e raparigas, esta *review* é para maiores de 18 anos. A razão é simples: a Rockstar Games voltou a fazer das suas e nem o iPad escapa a ter sua versão de GTA3. É um dos melhores jogos para o iPad, sendo que, para ter a mesma resolução e usufruir da fluidez do iPad 2, precisamos, se jogarmos num PC, de um de boas características, apesar de já existir para esta plataforma há alguns anos.

No iPad, GTA3 é perfeito. Saído em Fevereiro deste ano, como requisito pede o iOS4.3 ou superior, podendo também ser jogado no iPhone ou iPad. Confesso que ainda não tenho a mesma destreza a jogar no iPad como tenho no PC, no entanto, já são 20 anos a jogar no PC e por isso ganham-se alguns hábitos e por isso ainda não sou tão habilidoso a fugir da Polícia. Sim, opto sempre pelo mundo do crime sempre que jogo GTA, a adrenalina aumenta. Podemos optar claro pelo táxi e andar de um lado para o outro, mas não oferece a mesma diversão que espancar prostitutas e roubar velhinhos, depois de previamente atropelados. Fazer explodir carros e deixá-los no meio da estrada, e causar uma grande explosão devido ao acumular de carros, é a minha situação

preferida.

No entanto outros actos de loucura da arte do crime apelam à minha experiência de jogo, tal como matar um mafioso e virem os “seus compadres” furiosos por me fazerem a folha. Nestes casos uma metralhadora Uzi ajuda imenso no derramamento de sangue qual ritual “MAIA de Sacrifício” aos

“Deuses”.

Para fugir da polícia recomendo ainda os becos, e escadas para recuperar o fôlego. Divertido ainda é roubar um autocarro e andar a abrir partindo candeeiros, projectando os veículos ligeiros.



Divertido é roubar um autocarro e andar a abrir partindo candeeiros, projectando os veículos ligeiros

Não conheço jogo tão divertido na arte do crime e más práticas, ignorando por isso todas as regras de educação que nos ensinaram ao longo da vida, excepto se crescemos num ambiente criminoso e/ou mafioso. Roubar carros, espancar indefesos, roubar-lhes o dinheiro, brincar com a Polícia em fúria e matar polícias... não conheço nada menos politicamente correcto, só



Não conheço jogo tão divertido na arte do crime e más práticas, ignorando por isso todas as regras de educação que nos ensinaram ao longo da vida

talvez *Carmaggedon*.

A experiência de jogar no iPad é tão compensadora como num bom PC, com a vantagem de usufruirmos da autonomia que um iPad proporciona. Após jogar este jogo na plataforma da Apple aguça-me o apetite para a espera de outras versões de *GTA*, tais como a *Vice City* ou *San Andreas*.

Uma vez mais com a conversão para o iPad a longevidade deste jogo é conseguida, os gráficos estão brilhantes e tão bons ou melhores do que o PC. Este jogo ainda faz aumentar mais a “martelada” que as plataformas da Apple estão dar no mercado das consolas portáteis, não podendo nós negar que um iPad proporciona uma melhor experiência que uma SONY PSP, por exemplo, com um melhor ecrã, com mais autonomia de jogo e com a vantagem de podermos partilhar o jogo com outros dispositivos associados à mesma conta da compra. Na minha óptica *GTA3* é perfeito, mas alerto que sou um fã incondicional de toda a série de *GTA*. Por apenas 4,99€ temos uma experiência longa de jogo a todos os níveis, e este jogo é mais um caso de demonstração de poder da plataforma

da Apple. Ainda hoje não sei se a entrada da Apple nos videojogos foi um acaso explorado pelos criadores de jogos que criaram os primeiros títulos e consequentemente descobriram o potencial destes sistemas, mas cada vez mais me convenço de que a Apple veio para ficar e deixar o seu cunho nos videojogos, mas desta vez por bons motivos e de forma sólida – ao contrário da sua anterior experiência com a *BANDAI* na criação da sua consola, a Pippin. A banda sonora é de qualidade irrepreensível, excepto se compararmos com a versão de *Vice City* que, para um saudoso fã da década de 80 e 90, traz uma experiência de jogo ainda mais prazerosa. Se recomendo *GTA3*? Há dúvidas? Claro que não...é obrigatório!

» High Score

Longevidade	9
Jogabilidade	9
Gráficos	9
Som	9

Total

9

Em resumo



Gráficos, banda sonora, obrigatório para os fãs de *GTA*.



Um *iPad* é mais caro que uma *Sony PSP*.

Alternativas

Para a plataforma da *Apple* ainda não há nada comparável.

BREEZE

Por Jorge Fernandes

» Sistema: Windows Phone
» Ano: 2012



Numa altura em que o Marketplace ainda tem um catálogo de jogos muito inferior ao da concorrência (App Store para iOS e Google Play para Android), e onde apenas clones mal conseguidos parecem habitar, a pouca qualidade existente parece habitar pelas aplicações e jogos que levam o *branding* da Xbox Live, que para além da atracção dos *achievements*, acaba também por garantir um mínimo de qualidade em termos de grafismo, som

e jogabilidade.

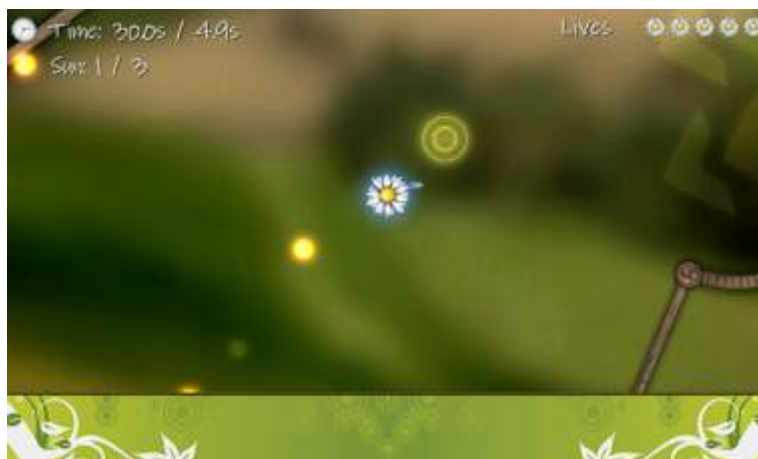
Infelizmente poucos jogos Xbox Live para Windows Phone são gratuitos, em qualquer que seja a modalidade (*freemium* ou *ad supported*), pelo que, para quem não usa o telemóvel como plataforma de jogos primária, tem aqui uma barreira difícil de ultrapassar em termos de custo/proveito, especialmente quando alguns jogos parecem ter problemas com telemóveis específicos, mesmo quando estes têm a versão actualizada do sistema operativo, não existindo nada claro que indique qualquer tipo de configurações mínimas de *hardware* para correr os jogos vendidos pelo Marketplace.

Dentro da pequena oferta de jogos gratuitos Xbox Live, um que me chamou imediatamente a atenção foi o *Breeze*, o qual apresentava um grafismo muito

simples mas bastante apelativo, e tinha uma premissa que à primeira vista me fez lembrar o famoso *Flower*, embora não demore muito para chegarmos à conclusão que são jogos completamente distintos, cada qual com o seu charme.

Em *Breeze* controlamos uma flor no seu percurso turbulento até à meta de cada nível, guiando-a por vários tipos de intempéries e obstáculos. Consoante o nível, teremos de ir apanhando umas esferas de luz solar antes de podermos cruzar a meta, evitando qualquer tipo de colisões, que nos custam uma vida, e fazendo-o com um tempo limite. Este jogo é, portanto, na sua essência um puzzle contra o tempo, onde temos que descobrir qual o melhor caminho para atingirmos a meta, e possuir a perícia e reflexos para o conseguirmos fazer no menor período de tempo possível.

Existem dois tipos de controlos, os quais mudam radicalmente a experiência de jogo. Na primeira modalidade de jogo controlamos a flor indirectamente, criando fontes de vento através do uso do ecrã multi-toque do telemóvel, as quais levam a flor a bom rumo (ou não). Consoante a proximidade do nosso toque e a flor, a intensidade do vento gerado é variável, sendo desafiante dominar este tipo de controlo, especialmente porque a criação de pontos de vento muito próximos da flor levam a alguma perda de visibilidade, problema mais óbvio quando usamos o dedo invés de um *stylus*. O segundo modo de controlo usa o giroscópio e acelerómetro do



telemóvel, e, consoante o movimento, controlamos directamente a flor. Este modo acaba por ser mais natural, levando apenas algum tempo para ganharmos algum grau de mestria em relação à velocidade que impomos à flor, e à reversão de direcção, para travarmos rapidamente e evitar colisões indesejadas. Em ambos os modos de jogo possuímos um número limitado de travões, os quais param de imediato o trajecto da flor, sendo úteis para algum descontrolo momentâneo, mas acabando por vezes por ser contraproducentes, dando origem a algum gesto involuntário para activar o travão que nos crie um novo problema.

Em termos de grafismo, defino-o como uma simplicidade elegante, apresentando algum detalhe nas peças realmente importantes no jogo, e complementando com ecrãs de fundo que encaixam bem na temática do nível e na estação do ano deste. Pode não ser exactamente deslumbrante, mas é sem dúvida um design bem trabalhado, com foco no mais importante, e acima da média face à globalidade dos jogos e aplicações do Windows Phone.

O jogo conta com 60 níveis distintos, um nível secreto e com 50g em pontos Xbox Live ganhos em *achievements* simples, o que, associando aos dois modos de jogo existentes e aos diversos níveis de dificuldade, concede uma longevidade bastante razoável, entretenendo-nos sem dúvida por muitas viagens de transportes públicos.

Os efeitos sonoros e música de fundo poderiam ter sido melhor trabalhados, sendo que os primeiros são praticamente

inexistentes, existindo praticamente um som para as colisões e pouco mais (nem sequer apresenta sons relacionados com vento como seria expectável), e a música, embora seja inicialmente relaxante, e até bastante compatível com o tipo de jogo, rapidamente se torna monótona e repetitiva, passando a ideia de estarmos a jogar num elevador que nunca mais chega ao seu destino, o que nos leva a tirar o som ao jogo, especialmente quando jogando em público.

Para quem possui telemóveis com o sistema operativo Windows Phone este é sem dúvida um jogo que devem ter no vosso telemóvel, providenciando uma boa montra para aquilo que os jogos *indie* devem ser nesta plataforma. Este é um jogo bem conseguido que assim que se começa a tornar repetitivo logo introduz novos desafios para apimentar a jogabilidade, seja ele a introdução de um nível de gravidade tão forte que apenas conseguimos direccionar a inevitável queda a grande velocidade da flor, ou a inversão dos eixos de controlo do jogo que nos troca as voltas todas.

» High Score

Longevidade	8
Jogabilidade	8
Gráficos	7
Som	4

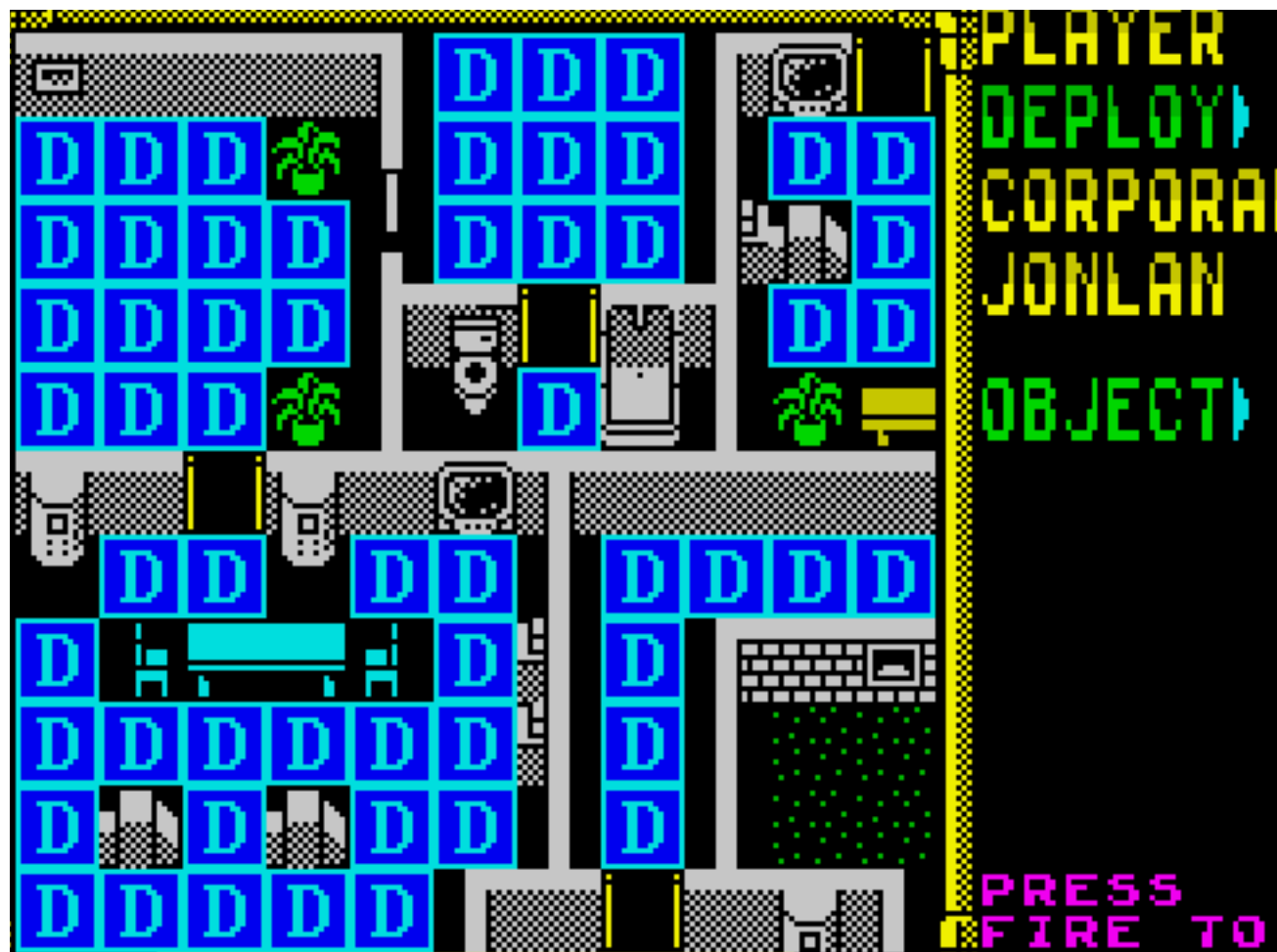
Total **7**

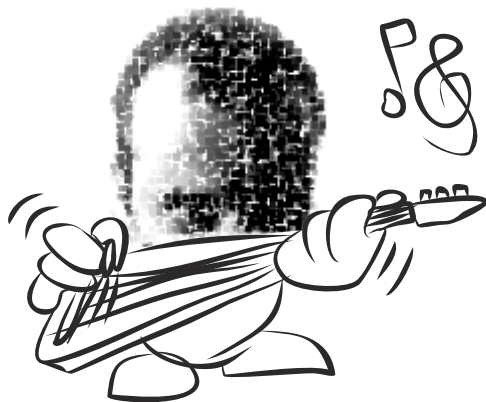
Em resumo

+ Grátis; Conceito simples que explora bem as potencialidades de *mobile gaming*.

- Música de elevador.

»ReTro





Por Tiago Lobo Dias

» Sistema: Amiga
» Ano: 1990

JUMPING JACK'S SON



Ainda hoje fico maravilhado com o que os programadores do Commodore Amiga conseguiam fazer com uma disquete de baixa densidade. De notar que no Amiga o sistema de ficheiros é diferente do PC e, em vez de 720KB (baixa densidade), era de 880KB; não é que seja muito mais... mas realmente faziam jogos brilhantes com tão pouco espaço. Há duas décadas apareceu um jogo que

a nível de som me deixou completamente de boca aberta: *Jumping Jack'Son*. Era um género *puzzle* aparentemente muito simples mas que tinha um som espectacular para a altura, (ainda hoje é impressionante). Logo na introdução somos presenteados com uma música brilhante a lembrar Rolling Stones que nos deixava logo pasmados. A lembrar? Bem isso era o que me parecia na altura mas anos mais tarde fui verificar e era mesmo baseada nos Stones. A música original era a "Jumping Jack Flash" de 1968. Foi em, 1990 pela mão da *Infogrames* que sai *Jumping Jack'Son* para o Commodore Amiga e Atari ST. O nome era parecido com o álbum, a *intro* quase uma cópia da música (com um som mais pesado) embora o conteúdo do jogo propriamente dito não fosse o mesmo.

Bom, pelo menos aparentemente, visto que os Stones nesta altura não eram meninos de coro e as suas letras abundavam vestígios de substâncias pouco recomendadas e, como tal, ainda hoje se debate o significado de muitas das suas letras. No caso da música, a letra segundo Keith Richards é sobre o seu jardineiro da casa de campo e que um dia acordou Mick Jagger, ao qual este perguntou que barulho era aquele, e que Keith respondeu, "'Oh, that's Jack – that's jumpin' Jack.'" Deu-se assim o mote ao início de um clássico. Agora, olhando para letra da música, ficamos cheios de dúvidas sobre a relação com esta história Em relação ao jogo, a história é bem diferente. Temos a personagem Jack, um tipo bem redondo, que está empenhado em salvar o *tock'n'roll* de um domino da musica clássica. E nada melhor que combater música com música (já diziam os Metallica, "Fight Fire With Fire"). O jogo tem um conceito simples: Jack, anda por cima de umas plataformas sempre aos saltos ("Jumping Jack") e tem como objectivo colocar os giradiscos (vinil) existentes no cenário a tocar, para combater a música clássica e para isso tem de encontrar os discos. Acontece que cada giradiscos tem uma cor e só vai tocar o vinil com essa cor. Para termos acesso aos discos com a cor pretendida temos de fazer com que uns blocos existentes no chão fiquem todos da mesma cor, ou seja, a cor do disco pretendida. Jack vai ter de saltar sobre eles e a cada salto mudam de cor,



até chegar à que queremos. Assim que o fizemos aparece o disco. Depois é só pegar no dito e levá-lo ao gira-discos para o meter a tocar. Pelo caminho temos vários instrumentos musicais (clássicos) a andar pelas plataformas que temos de evitar que nos toquem, pois são eles o nosso inimigo.

O aliciante de cada nível é meter o disco no gira-discos certo e ouvir o instrumento reproduzido, um por cada disco. Temos percussão, guitarra, baixo, piano, saxofone, voz, etc... e tudo com *samples* brilhantemente digitalizados tendo em conta o espaço disponível (880kb). A cada disco que metemos vamos formando verdadeiras músicas de *rock 'n' roll*, algumas com um toque de *blues*. Para além do som ser de qualidade, a própria melodia das faixas que vamos compondo é impressionante. Temos aqui um título que prima pelo bom gosto, nota-se um trabalho musical fenomenal na obtenção de um bom equilíbrio entre qualidade áudio e espaço disponível. Um jogo que puxa pela capacidade do 8bits *stereo* do Amiga, dando uma lição esmagadora ao rival Atari ST do que deve ser um sistema de som numa máquina com CPU Motorola 68000 – já para não falar na Megadrive com o mesmo processador. E aproveitando também para dar umas lambadas de luva branca em tantos outros sistemas.

Este título era diferente de tudo. Se existem jogos que vamos passando níveis para ver os gráficos que vêm a seguir, *Jumping Jack Son* faz o mesmo mas com

o som. É o jogo que mais me lembro de continuar a jogar para ouvir os sons do próximo nível, brilhante.

No que toca a grafismo, é bom, com cores vivas, tentando acompanhar o esplendor musical, embora os gráficos sejam eclipsados pelo som.

A jogabilidade é simples, de aprendizagem quase instantânea, embora o nível de dificuldade seja um pouco alto.

Arrisco a dizer que, sem a componente sonora, este jogo passaria bem ao lado, sendo apenas mais um número desta plataforma. Mas não, o som está lá e é ele que dá vida, e de que maneira, ao jogo! E ainda tem outra particularidade: quando era miúdo, queria era efeitos sonoros, ou então música mais mexida, não ligava assim tanto a *rock* e *blues* que tão presentes estão neste título, e com a idade vamos apurando o ouvido para outros tipos de som. A maneira como olho/oiço este jogo é totalmente diferente da de há 20 anos. Agora fico encantado, não só com o som, mas também pela qualidade impecável da escolha da sonoridade.

» High Score

Longevidade	7
Jogabilidade	8
Gráficos	8
Som	10

Total

8

Em resumo



Grande som, grandes composições, fantástico!



Alguns quadros minúsculos.



CRASH BANDICOOT

The Wrath of
Cortex

Por *Sílvia Farinha*

» Sistema: PS2

» Ano: 2001

Provavelmente são poucos os jovens na casa dos 20 anos que nunca tenham tido o prazer de viver as aventuras de Crash Bandicoot durante a infância. Eu obviamente não fui exceção e esta foi sem dúvida uma das sagas que mais horas em frente à televisão me proporcionou. Existe algo neste marsupial geneticamente alterado que ainda hoje me faz ter vontade de agarrar nos comandos e derrotar o não tão génio do mal Neo Cortex.

Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex é o quarto título do género plataformas da série e o primeiro a ser desenvolvido pela Traveller's Tales. Precedeu à icónica Naughty Dog, que ditou a fórmula de sucesso para esta saga. Nos títulos seguintes o jogo começou a perder muito daquilo que era a sua essência e eventualmente deixou de ter um lugar de destaque no mercado.

Em *Wrath of Cortex* é dada continuidade à história que já havia sido iniciada nos jogos anteriores. Crash é o resultado de uma experiência de laboratório mal sucedida de Neo Cortex, que acaba por querer ver-se livre dele devido à sua inutilidade nos seus planos maléficos de conquista do mundo. Crash Bandicoot revolta-se e inicia assim a sua demanda em busca

de vingança. Ao longo de todos os jogos, Crash está sempre acompanhado pela sua irmã Coco e por Aku Aku, uma máscara que, sempre que está disponível, salva Crash das situações de morte iminente.

A história começa com uma reunião entre os vilões do jogo. Nela é discutido o fracasso na última tentativa de aniquilar o nosso marsupial (em *Crash Bandicoot Wraped*) e acaba por ter como consequência a libertação dos Elementals, um grupo de máscaras com a capacidade de controlar os quatro elementos da natureza. É ainda introduzido Crunch, também ele um marsupial geneticamente modificado mas que fica no lado dos vilões. Começa assim a demanda pelos 4



“mundos” de cada elemento com 5 níveis cada.

A dinâmica do jogo é em tudo semelhante aos jogos anteriores. Dentro de cada nível de jogo temos diversos tipos de caixas que nos fornecem, além dos checkpoints, Aku Aku's e vidas, temos as indesejadas caixas de nitro que nos matam com

Reviews

um simples toque e as de TNT e, por fim, as típicas caixas básicas que nos fornecem fruta Wumpa, uma mistura entre pêssegos e maçãs que, quando acumuladas até 100 unidades, nos dão uma vida extra. A novidade é uma curiosa caixa invisível com olhos que permite ao Crash Bandicoot ficar também ele invisível, o que lhe permite a passagem por entre raios laser. Para derrotar os inimigos continuamos a contar com o já conhecido poder rotativo que põe Crash a rodopiar como um tornado, mandando

que dispara wumpas, a habilidade de correr, o duplo salto e a capacidade de girar por mais tempo. Existe ainda um *power-up* inovador que permite ao jogador atravessar suavemente por cima de caixas de nitro sem que estas rebentem. Em cada um destes *bosses* o jogador enfrenta Crunch, que é ajudado pela máscara de cada elemento natural respectiva ao nível.

Além dos cristais que temos de recolher em cada nível, e que são essenciais para avançar no jogo, existem ainda outros



pelos ares tudo aquilo em que toca. É também possível efectuar uma espécie de chapa, além do normal salto em cima dos inimigos. Após ultrapassarmos os 5 níveis de cada mundo, o *boss* respectivo fica disponível que depois de o derrotado nos permite arrecadar ainda um poder especial. Entre estes poderes temos todos aqueles que era possível encontrar nos jogos anteriores. São eles uma *bazooka*

tipos de objectos essenciais para completar o jogo na sua plenitude. São eles as Relics, que são obtidas completando dentro do tempo necessário, os Time-Trials de cada nível; as gemas que nos são dadas se destruímos todas as caixas do nível; por último as gemas coloridas, obtidas em determinados níveis através das Death Routes, que apenas se tornam visíveis se





chegarmos a um determinado ponto do nível sem ainda termos morrido. Lembro-me claramente da frustração que era cada vez que passava pelas plataformas e não sabia como as poderia pôr utilizáveis, pois ainda não sabia desta condição para isso acontecer. Não saber como as desbloquear foi uma das grandes tristezas da minha infância. Além das Death Routes, temos ainda as Gems Routes, que se tornam visíveis após obtermos a gema colorida (amarela, vermelha, azul, roxa e verde) correspondente a cada nível.

Relativamente aos veículos, em *Wrath of Cortex* existe uma maior diversidade do que nos jogos anteriores. Podemos andar de jeep, jet-pack, libelinha e montar um robô. Existe também uma maior exploração no tipo de níveis. Além dos já comuns níveis subaquáticos e aéreos, temos ainda um inovador nível onde estamos dentro de uma espécie de bola de hamster, o que dificulta bastante, pois é necessária uma maior destreza, mas é sem dúvida um ponto favorável e que devia ter sido ainda mais explorado. Os gráficos deste quarto título da saga *Crash Bandicoot* estão francamente melhorados, o estilo de desenho animado continua presente mas existe um aspecto mais limpo. Os níveis são cheios de

cor e bastante apelativos visualmente. As músicas são as que sempre acompanharam esta série de jogos, um pouco repetitivas mas que se adequam perfeitamente ao estilo de cada nível. Os efeitos sonoros também estão adequados e têm a capacidade de ficar a ecoar na nossa cabeça durante um bom bocado. Apesar de não ter trazido nada de novo à restante série, *Crash Bandicoot: Wrath of Cortex* não desiluiu os fãs deste amigável marsupial, apesar de não ter atingido os valores esperados no mercado. Continuou a ser um jogo divertido, onde se pode passar um momento agradável. Não obstante terem sido explorados diversos tipos de jogos com o nome de *Crash*, como por exemplo, karts, plataformas é definitivamente o estilo que mais chama jogadores. Apelando ao meu lado mais saudosista, espero sinceramente que saía mais um título desta saga onde se volte às origens e retomem este estilo de jogo.

» High Score

Longevidade	7
Jogabilidade	9
Gráficos	8
Som	8

Total

9

Em resumo



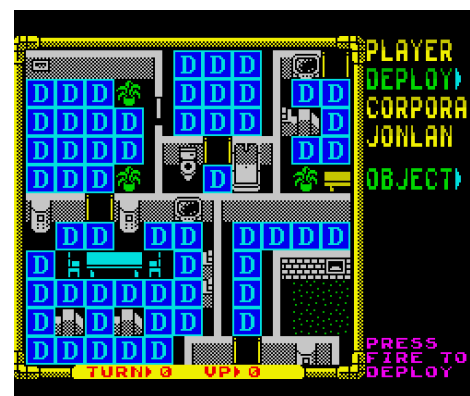
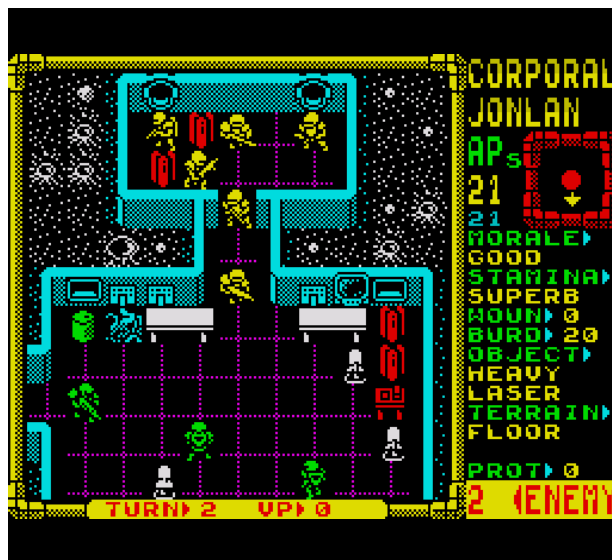
Jogo divertido e com uma jogabilidade bastante simples.



Poderia existir um pouco mais de inovação.

Alternativas

Todos os restantes da saga .



Por Mário Tavares

» Sistema: ZX Spectrum
» Ano: 1988

Um dos melhores jogos de sempre e também um dos melhores jogos para o ZX Spectrum, lançado em 1988, é um dos raros jogos que primeiro foi lançado para a plataforma da Sinclair e um ano mais tarde foi também adoptado para outros computadores. *Lasersquad* saiu para quase todas as plataformas domésticas, Commodore 64, Atari ST, Commodore Amiga, PC, Amstrad CPC, entre outros.

Criado por Jullian Gollop este mago dos jogos de estratégia criou também obras de arte, tais como *Chaos*, *Lords of Chaos*, *Rebelstar*.

A primeira vez que joguei remonta ao longínquo ano de 1989, num Timex 2068 com o cartridge de emulação para o ZX Spectrum 48k e ligado a um monitor Timex de fósforo verde. Fiquei extraordinariamente espantado com o

primeiro contacto, e passo a explicar porquê: em vez de ser o meu amigo, estava o pai a jogar, usando uma linguagem militar, e, cada vez que perdia um soldado, parecia um líder de um pelotão zangado por ter perdido um “homem”. Quando jogo em minha casa, nos dias de hoje, a nostalgia aparece sempre e recordo-me das largas centenas de horas, sim, centenas, a jogar com amigos este jogo. Podemos jogar sozinhos contra o “computador” ou com um amigo, cada um joga à vez, sem podermos ver as jogadas um do outro para não denunciar as posições dos nossos soldados. *Lasersquad* é um jogo de estratégia em que cada soldado tem um número de “Pontos de Acção”: cada acção consome pontos, por exemplo, para a frente, 3 pontos; na diagonal, 4 pontos; armar uma granada, outros tantos pontos... cada jogada e cada soldado tem um *plafond* em média de 45 pontos. São horas de diversão assim que percebemos a mecânica do jogo. No ZX Spectrum ligado a uma TV a cores, *Lasersquad* ainda tem melhor aspecto, sendo um dos jogos mais coloridos e detalhados que foram criados para o ZX Spectrum; menos de um ano após o lançamento do jogo, apareceram os “expansion packs”, que eram nada mais nada menos que novos cenários para o jogo – atrevo-me a dizer que os criadores dos jogos com pistolas de laser onde vestimos um colete com sensores que

LASERSQUAD



servem para captar os tiros e assim marcar os “abatidos”, percorrendo um cenário negro e labiríntico, foram buscar inspiração a este jogo. Há vários tipos de pistolas, armas de plasma, *rocket launchers*, que até destroem paredes e fazem desaparecer árvores, temos ainda granadas que podemos temporalizar para a explosão, e até explosivos de grande porte para rebentar com celas onde estão nossos companheiros que foram aprisionados, como é o caso dos níveis de expansão. Não é um título fácil, mas vale muito a pena conhecer este jogo mítico. Após conhecê-lo é um vício, proporciona horas de jogo e de longevidade. Tive a possibilidade de o jogar no Commodore Amiga e honestamente gosto mais da versão do ZX Spectrum; a versão do PC é uma versão “ported” do Amiga com a música incluída. No ZX Spectrum não há banda sonora e, como tal, julgo que aumenta a tensão do jogo, o que na minha opinião é uma melhor experiência. Este jogo é um dos melhores jogos de ZX Spectrum tal como, por exemplo, o *R-type*, o *Chase HQ*. Estes três que enumero são os melhores e estão num “top ten”, definitivamente. *LaserSquad* viu ainda perpetuado o seu legado com a saída de *Ufo*, e de *Xcom*. Joguei no PC estes jogos e sem dúvida que a mecânica recorda o seu parente antigo. Este jogo teve *reviews* com pontuações de 97%, tal como a da *Computer and Video Games*, e recebeu as notas mais altas na plataforma da Sinclair. No entanto, mesmo para as outras

plataformas, teve notas elevadas, sendo considerado um dos 100 melhores jogos de sempre e é uma experiência das mais próximas de um combate real – se considerarmos que saiu há 24 anos, ainda mais ênfase podemos dar a esta experiência. É um marca dos videojogos e na componente de estratégia e acção em tempo real e a sua originalidade só via algo semelhante com o aparecimento mais tarde em *Dune II* para o PC e Amiga. De lembrar que nesta altura nada havia neste género, ouvia-se músicas de bandas tal como os *MAGNUM*, o seu álbum *Vigilante* e o tema principal, *Lonely Night*. Também se ouvia *ASIA*, *MARILION*, entre outros. O stress que este jogo gera a jogar a dois é o máximo, é giro de jogar sem batota; contra o “computador” há padrões de comportamento que rapidamente conhecemos após jogar algumas vezes, o que retira alguma da dificuldade. A jogar contra um “cérebro” humano a imprevisibilidade aumenta a dificuldade e por isso recomendo ainda mais este jogo no modo “mano a mano”. Um conhecedor e jogador de ZX Spectrum não pode morrer sem passar pela experiência de jogar este jogo.

» High Score

Longevidade	10
Jogabilidade	8
Gráficos	9
Som	8

Total

9

Em resumo



O melhor jogo de estratégia para ZX Spectrum.



Não há.

Alternativas

Rebelstar.



PRINCE OF PERSIA *no Sam coupé*



Por Mário Tavares

» Sistema: Sam Coupé
» Ano: 1991

Sam Coupé, é esta a plataforma que usei para o jogo que vos apresento, de seu nome *Prince of Persia*.

Para quem não conhece este jogo é uma das melhores conversões para computadores 8bit. No quartel general dos criadores de *Sam Coupé* rapidamente quiseram assegurar uma versão nativa para a sua plataforma assim que souberam que não ia ser realizada uma conversão para o ZX Spectrum. O chamado "Super Spectrum" mostra bem neste jogo que, apesar de ter em comum um CPU de 8bit, o processamento dos gráficos era bem mais poderoso que o ZX Spectrum. Para mim este jogo é melhor no Sam Coupé do que no Commodore AMIGA. Foi justamente *Sam Coupé* a versão plataforma da Commodore que foi usada como referência para a



conversão de *Prince of Persia*. A história é bem conhecida: um príncipe vai em busca da princesa raptada, e como consequência terá que se debater com vários inimigos. Há também neste jogo uma componente de puzzle, ou seja, maneiras próprias de ultrapassar os desafios, desde aberturas de portas que são activadas com o pisar do nosso herói, bem como evitar placas do chão que são armadilhas.

Uma das razões porque afirmo que *Prince of Persia* está magnifico nesta versão, e melhor até do que no Commodore AMIGA, é nas animações. Por exemplo, as tochas fixadas nas paredes são ricas, com mais cor e mais reais. Para mim o PC (*IBM Compatible*) tem das melhores versões sob o ponto de vista gráfico, mas *Sam Coupé* ultrapassa mesmo esta versão. Não conheço todas as conversões do jogo mas claramente a do *Sam Coupé* é muito boa.

O rigor da cor, a qualidade de imagem é muito boa, a saída scart do Sam



Coupé é claramente superior, a saída de vídeo composto do *AMIGA*. O som está ao nível das plataformas 16bit, aliás, no campo do áudio o *Sam Coupé*, além de ser bem melhor que o *ZX Spectrum*, é um dos pontos fortes do *SAM*. Este jogo apenas foi distribuído em disquetes de 3 polegadas e meia, como no *AMIGA*, assegurando assim um rápido carregamento do jogo. Na época de lançamento, este jogo obteve sempre classificações acima dos 90%.

Prince of Persia é dos poucos jogos que tiveram uma conversão nativa para a plataforma, tal como *Lemmings*, e *Defenders of the Earth*, em em todos este jogos é demonstrado que *Sam Coupé* foi de facto dos melhores computadores 8bit de sempre – apenas o *Commodore 64* tinha uma qualidade comparável. No entanto *Sam* é superior, foi pena que este computador tivesse vindo tão tarde, o seu lançamento tardio e depois do Natal, aliado aos conhecidos problemas com as ROM que asseguravam a compatibilidade com o *Spectrum* em cerca de 8000 unidades num universo de 12 000 computadores construídos, matou logo à nascença.

Vale a pena para quem tem ainda um *Sam Coupé* obter este jogo, que já é tão conhecido. Como tal, enalteço os

pontos fortes e aprofundo um pouco mais a plataforma que é desconhecida para muitos: foi criada por dois ex-funcionários da *Sinclair*, posteriormente abriram uma empresa de acessórios para *ZX Spectrum* e, em 1990, avançam com a criação e distribuição de *Sam Coupé*.

Prince of Persia sai honrado nesta conversão, que é uma das melhores em termos absolutos e compete com as 16bit, estando claramente ao mesmo nível, se não superior. É um jogo intemporal muito jogável também nesta plataforma, ainda que nesta conversão haja alguns *bugs* de programação, uma vez que foi codificado apenas por Chris White para ser assegurado um baixo custo de desenvolvimento.

» High Score	
Longevidade	8
Jogabilidade	8
Gráficos	10
Som	8
Total	8

Em resumo

+

A melhor conversão de 8bit compete com plataformas 16bit. Gráficos detalhados.

-

Nada a apontar; é raro e difícil de encontrar.



Wii Sports

Por Jorge Sousa

» Sistema: Wii
» Ano: 2006

Este é um dos jogos mais vendidos da Wii pois vinha como “oferta” na compra da consola. Considerem um bónus de demonstração das capacidades da mesma, tal como *Wii Play* foi um bónus na compra de um segundo comando e *Wii Sports Resort* seguiu a mesma lógica relativamente ao comando *Motion Plus*. Como “a cavalo dado não se olha o dente” as falhas presentes no conteúdo destes 3 packs de mini jogos são facilmente visíveis mas ignoradas, ainda assim, *Wii Sports* é provavelmente o melhor dos 3.

A proposta é simples, jogar 5 desportos à moda da Wii, ou seja, a esbracejar com o *Wiimote* replicando de forma mais ou menos real os movimentos feitos no Ténis, Golfe, *Bowling*, Basebol e Boxe. A Nintendo sempre defendeu a jogabilidade acima do grafismo e aqui é bem notória essa opção. Num *show off* dos *Miis*, é sem dúvida divertido ver os avatares dos nossos amigos e familiares que, apesar de pouco impressionantes tecnicamente, são suficientemente expressivos. Os corpos sem membros poderão ser um bocado estranhos mas ninguém se queixa disso em relação a *Rayman* pois não?

Mas analisando cada mini-jogo, comecemos pelo Basebol. Este desporto funciona bem como uma extensão do

Wiimote já que facilmente imaginamos o comando como a base do taco. A detecção de movimentos é boa e o pormenor de podermos mover o taco enquanto esperamos pela bola dá uma sensação de captura de movimentos de 1 para 1. O jogo trata basicamente a questão do *timing* de dar a tacada com força no momento certo, de forma a que a bola vá o mais longe possível, de preferência até sair do campo (*Homerun*). É divertido mas apenas em pequenas sessões. O modo inverso, em que podemos atirar a bola, mostra-se menos interessante.

O Boxe é o único desporto do pack que utiliza também o *nunchuck*, sendo que a combinação dos dois comandos representa os braços esquerdo e direito. A detecção de movimentos não é tão perfeita aqui, pois sem dúvida que existe a tendência de esbracejar mais do que o nosso avatar realmente golpeia, sendo evidente que não se trata de uma representação fiel da realidade. No final de contas dá para suar bastante e chega-se ao fim dum combate realmente cansado (mas com menos nósdoas negras que na realidade).

O *Bowling* é um dos jogos menos “evidentes” do conjunto (é preciso puxar mais pela imaginação para ver o comando como uma bola de *bowling*) mas possivelmente um dos mais completos, competitivos e viciantes. O facto da inclinação dada ao comando no momento do arremesso afectar o efeito dado à bola separa os novatos dos profissionais. É de destacar que, do conjunto dos 5 desportos, este é o que tem os melhores mini-jogos, pois, além do modo convencional, podemos ainda

jogar *bowling* com obstáculos no meio da pista ou ainda ver qual é o máximo de pinos que conseguimos deitar ao chão (sendo que o número de pinos vai sempre aumentando de nível para nível). Golfe é sem dúvida o meu preferido pois retrata bem o espírito tranquilo mas competitivo deste desporto no conforto da nossa sala, sem termos que andar naqueles carrinhos típicos (isso por acaso é uma pena não estar incluído). O modo com 9 pistas é uma ótima forma de passar uma boa tarde entre amigos. Em termos de jogabilidade temos que medir a força necessária para dar a tacada, o tipo de taco a usar e a direcção, tendo cuidado com a influência do vento na bola. É pena não haver um modo de mini-golfe pois seria certamente divertido. A sensação da tacada com o *Wiimote* é boa mas, quando a bola está muito perto do buraco, é difícil que o jogo perceba que deve dar a tacada com a suavidade que pretendemos. Por fim, o Ténis terá sido provavelmente o maior chamariz e, por muitos, o preferido. É divertido mas, a meu ver, a limitação de apenas controlarmos a tacada e não o movimento dos personagens em campo deixa o jogo pela metade. Este jogo também foi responsável por muitas crianças (numa amplitude etária elevada, ou seja dos 8 aos 80) estragarem candeeiros, queixos e televisões. No fim de contas *Wii Sports* é um bom *party game* que demonstrou as capacidades do “*motion gaming*” tendo por base a realidade mas tornando os

desportos divertidos mesmo para quem não gosta deles. Agora que a vida da Wii está a chegar ao fim verifico que *Wii Sports* é de certa forma um jogo intemporal. Não é nenhuma “magia tecnológica” do género de se pensar “como raio aquilo sabe o que estamos a fazer?”, mas é pura diversão. Fica apenas o sentimento de que durante o resto do ciclo de existência da Wii não houve demasiada vontade de utilizar o seu chamariz, o *Wiimote*, das formas mais interessantes. Repare-se na quantidade de jogos lançados para o *Wiimotion Plus*... *Wii Sports Resort*, *Zelda* e pouco mais. Lembra-se dos jogos lançados para a *Balance Board*? *Wii Fit* e pouco mais... Nintendo, eu gosto de vocês mas não sejam preguiçosos, vejam lá se agora com a “jogabilidade assimétrica” na Wii U não abandonam rapidamente os conceitos novos a que se propõem e não nos ponham a comprar periféricos que não pretendem utilizar mais.

» High Score

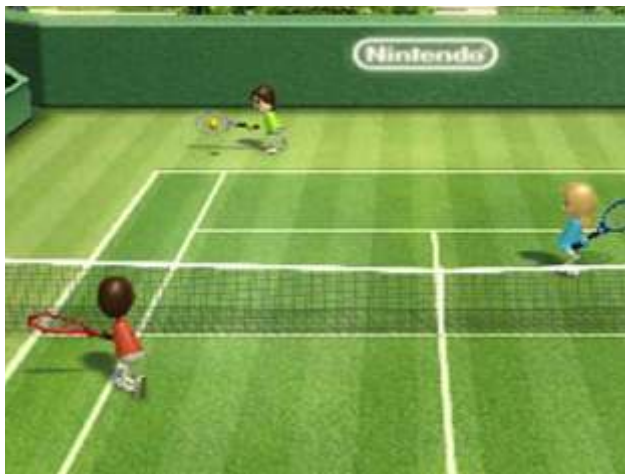
Longevidade	7
Jogabilidade	8
Gráficos	5
Som	3
Total	7



Wii Sports

2

Por João Canelo



Nunca fui grande amante dos motion controllers e isso manteve-me afastado da Wii durante esta geração de consolas. Contudo, numa festa há uns anos, tive a oportunidade de experimentar pela primeira vez o Wii Sports e devo admitir que me diverti imenso. A selecção de desportos é competente e a sua simplicidade dá um charme apelativo ao jogo, tornando-o acessível a qualquer pessoa. Penso que nunca conseguirei ultrapassar a minha desconfiança em relação aos motion controllers, mas, para o que é, Wii Sports é extremamente divertido se jogarmos com amigos.

> High Score

7



Wii Sports

3

Por André Santos



Foi numa interessante passagem de ano que experimentei pela primeira vez toda a mecânica da Wii, precisamente com *Wii Sports*. E não vou negar que a primeira reacção foi mesmo torcer o nariz olhando para o grafismo do jogo, demasiado minimalista e até algo infantil. Contudo o conceito de agregar alguns desportos como ténis, basebol, boxe ou *bowling* para potenciar todas as capacidades de interacção com o comando facilmente me conseguiram convencer, deixando para trás a primeira má impressão. Além de extremamente divertido é também bastante intuitivo, o que resulta em largas horas de entretenimento de qualidade sem se dar conta.

> High Score

8



Wii Sports

4

Por Luís Filipe Teixeira



“Mas que gráficos são estes? Estes gajos nem sequer braços têm?” foi a minha primeira reacção. Quando descobri que este jogo iria sair gratuitamente com a mais recente consola da Nintendo e que iria ser uma espécie de demonstração às capacidades do comando revolucionário, a minha reacção já foi mais positiva. Quando o joguei finalmente em casa (dias antes de a Wii sair oficialmente na Europa), ignorei por completo os gráficos. Nunca tinha jogado nada assim. E melhor, nunca tinha jogado um jogo contra a minha avó... até 2006. Os videojogos pertenciam agora ao mundo e tudo graças a *Wii Sports*.

> High Score

8

Top 20

Músicas

The Legend of Zelda

Parte 1 - 20>11



Por Luís Filipe Teixeira

Não é segredo nenhum que a música é um elemento de extrema importância nesta grandiosa lenda que é a de Zelda, nem que seja pelo facto de em quase todos os jogos termos um instrumento musical à nossa disposição, seja ela uma ocarina, uma harpa ou uma flauta de pan, entre outros. Aliás, toda esta banda sonora é tão memorável que foi criado aquilo que dá pelo nome de Symphony of the Goddesses. Uma sinfonia que está neste

momento a espalhar magia pelo mundo. Apresento-vos a minha lista pessoal de músicas *Zelda*, compostas maioritariamente pelo grande Koji Kondo. Recordo que foram as que pessoalmente me marcaram mais e alguns temas apresentados aqui podem ter tido origem num jogo da saga anterior àquele mencionado. Simplesmente a versão do jogo indicado é a que mais me agrada. Não incluí propositadamente o mítico tema principal, revelando que *The Legend of Zelda* tem tanto mais para dar. Boas recordações com os lugares 20-11.





Sistema: GAMECUBE
título: WINDWAKER

The Great Sea

www.youtube.com/watch?v=t6f1YDwcH84

» É provavelmente o que de mais parecido há com o tema principal da série, sem dar uso de uma forma ou de outra a essa mesma melodia. Sim, aquele que todos nós conhecemos. De facto, The Great Sea podia muito bem inserir-se neste campo, pois adequa-se a qualquer momento aventureiro da saga. Neste caso Link atravessa os oceanos de *Wind Waker* com a ajuda do seu barco. Admitam lá... Quase que conseguimos ouvir as ondas, não?



Sistema: N64
título: Majora's Mask

Stone Tower Temple

www.youtube.com/watch?v=wz_NK5HgR6Q

» O que acontece aqui é o seguinte: Já desde os primeiros segundos em que constatamos a chegada do vento, que sabemos que vamos estar na presença de uma música sinistra. E de facto é isso que nos é oferecido. Os tambores a um ritmo lento, o coro mórbido,... No entanto, sobrepondo-se a isso, chega-nos uma melodia alegre e atractiva, daquelas que nos ficam no ouvido. Existe aqui uma mistura de sensações difícil de explicar. Será este o tema festivo do lado negro?



Sistema: DS
título: Spirit Tracks

Realm Overworld

www.youtube.com/watch?v=5W_bFLwB0WY

» É óbvio que o instrumento à nossa disposição em *Spirit Tracks* é uma flauta de pan. Não sei se sou só eu, mas se fosse associar um instrumento musical a um comboio (meio de transporte usado por Link neste Hyrule), escolheria um instrumento de sopro. Imaginem-se a percorrer o mundo de Link enquanto ouvem esta música. Podíamos ter ficado reticentes quanto a este nosso novo meio de transporte, mas isso era antes de ouvirmos o seu tema. É dinâmico, é alegre, é aventureiro, tem uma parte mais calma pelo meio para podermos contemplar a paisagem e claro, usa o instrumento certo. Faz todo o sentido!



17



Sistema: GAMECUBE
título: Twilight Princess

Hidden Village



www.youtube.com/watch?v=hgnKbFSySfk

>> Link encontra-se numa aldeia praticamente sem habitantes situada no meio do deserto. A poeira paira no ar, o som do vento chega-lhe aos ouvidos,... Nota-se tanto nos instrumentos usados como no seu estilo que esta peça musical é claramente inspirada nas composições de Ennio Morricone para os *westerns* de Sergio Leone, e ainda bem que sim. Existem aqui ligações muito interessantes como: o ritmo acelerado – cavalo; o assobio – vento; a guimbarda (harpa de boca) – grilos; e, pois claro, os instrumentos de sopro típicos da zona.



16



Sistema: N64
título: Ocarina of time

Lon Lon Ranch



www.youtube.com/watch?v=V96-ixZ9XOc

>> Fechem os olhos. É inevitável não nos sentirmos no meio do campo, longe da civilização (ai essa guitarra country). É também inevitável não sentirmos uma certa sensação de solidão a pairar no ar (ai essa voz melancólica e ao mesmo tempo esperançosa). Mas o mais certo disto tudo é o sentimento de bem-estar que esta música nos proporciona. Simplesmente... fechem os olhos.

15



Sistema: SNES
título: A link tt past

Dark World



www.youtube.com/watch?v=FgQaK7TGjX4

>> Quando o nosso herói se encontra repentinamente num mundo paralelo àquele que conhece, o chamado Dark World, um mundo dominado por cores tristes e pesadas, um mundo morto, sabemos que a partir daí é melhor começarmos a ter mais cuidado. Esse ambiente é reforçado na perfeição através da música. O tom característico da marcha do típico Overworld Theme mantém-se, mas o seu toque já não é grandioso e aventureiro. Em vez disso, somos presenteados com uma melodia mais obscura, enigmática e uns acordes quase monocórdicos. Não estamos aqui a brincar, não.





Ballad Of The Goddess

www.youtube.com/watch?v=KC5kHf58GMI

>> O que acontece se metermos a Zelda's Lullaby em reverse? Temos um dos temas principais de Skyward Sword. E o que acontece quando temos a PRÓPRIA Zelda a cantar esse tema em lingual hyliana? Pura magia... A sua voz serena a cantar uma dúzia de palavras, enquanto é acompanhada por uma harpa, vem provar que ainda se consegue construir canções magníficas fugindo à complexidade da maior parte dos temas contemporâneos. O minimalismo da era 8-Bit não está esquecido.



Ballad Of The Wind Fish

www.youtube.com/watch?v=ceQKx-tmEg4

>> 8 instrumentos diferentes (num Game Boy!) a acompanhar a flauta de Link com o intuito de acordar o Wind Fish. Parece ser um tema alegre, não parece? Dá vontade de acompanhar o ritmo. Pois a história por detrás desta balada torna-a talvez a mais triste de toda a saga! E não me refiro àquelas situações dramáticas cheias de clichés como uma simples morte. Não, existe algo superior a isso. A música em si é extraordinariamente rica (novamente, 8 instrumentos num Game Boy!), mas é este fabuloso contraste que a torna especial.



The Goddess Appears

www.youtube.com/watch?v=HBdupfE_9f0

>> Um dos temas mais conhecidos da lenda, aparecendo em quase todos os capítulos, sendo a derradeira prova de que às vezes a simplicidade é o que nos marca mais. Tal como acontece com Link no jogo, esta canção serena ajuda-nos a descansar de todo o stress criado nas batalhas. Respiremos fundo e deixemo-nos levar.





11



Sistema: Gamecube
título: Wind Waker

Farewell Hyrule King



www.youtube.com/watch?v=S8APxGyaXew

» Uma mistura simplificada da Hyrule Castle. A megalômana orquestra é trocada por um único piano em *Wind Waker*, indo ao encontro daquele que outrora foi o grandioso reino de Hyrule, mas que agora em *Wind Waker* se encontra em completa decadência. Sempre tive um carinho especial por esta versão por criar uma ligação entre dois jogos. Começa muito calmamente sem grandes teatralidades até que, de repente, se transforma, revelando-nos o seu verdadeiro carácter conclusivo, como que se nos estivesse a tentar dizer: “Foi isto que aconteceu gerações atrás...”.



Continua no
próximo mês





Logitech Wireless Speaker Adapter for Bluetooth

Por Tiago Lobo Dias

Recentemente numa loja de informática dei de caras com uma embalagem da *Logitech* com o rótulo “Adaptador de colunas sem fios”. Até dava jeito lá para casa! O preço, perto de 8 mãos cheias de dedos, deixou-me na dúvida, pois era um pouco barato para desconfiar, e por outro lado não era muito caro para me afastar desta solução.



Uma rápida olhadela na embalagem e verifiquei que o sistema era simples. Consiste numa caixinha com um volume um pouco superior a um baralho de cartas, em formato mais quadrado. Tem uma ligação à corrente para alimentação, e duas saídas para cabos, (Jack e RCAs). Ora tudo o que teríamos de fazer seria ligar o aparelho à corrente e, com um dos cabos, ligar ao amplificador externo de sala. Aqui note-se que ligar ao amplificador significa ligar a uma entrada de som, não necessariamente a um amplificador. Se for um sistema já completo também dá, até podemos ligar a outro computador, ao rádio do automóvel (se tiver entrada), etc... o que me chamou a atenção (pela negativa) a olhar para a embalagem foi que não tinha sistema digital, seja 5.1 ou outro, apenas *Stereo*. Depois deste cenário percebi um pouco mais o balanço do preço pedido.

Quis testar este produto, sou adepto de som convencional, e nunca gostei de som *wireless*.

Sempre tive a ideia que transportar som digital em *wireless* em teoria funciona bem, mas uma coisa será

transportar digital para digital em *wireless*, (byte a byte) e outra coisa é levar digital para analógico. E é esse o caso, sai do portátil em digital, entra no aparelho e é convertido para analógico convencional sob a forma de Jack ou RIAS (*estéreo*). Se esta conversão for bem-feita, o resto é via fio e, daí para a frente, já confio no meu sistema. O que me faz mais confusão não é o antes do amplificador mas o depois, ou seja, deste para as colunas. Um bom exemplo

O aparelho surpreendeu pelo desempenho, pois o som é bem melhor do que estaria à espera. Se querem andar a passear com o portátil pela casa com a hipótese de meter música, então sim, é um excelente produto!

disso são os *headphones* sem fios porque, por muito que inventem, nunca “sabem” ao mesmo, e na minha opinião pela razão que depois do amplificador é tudo analógico, ou seja, do amplificador para as colunas (ou *headphones*) a coisa já pia de modo diferente, já estamos com um sinal diferente (desconheço a existência de colunas totalmente digitais), as colunas vão fazer vibrar as membranas dos *tweeters* e *woofers* das colunas por meios mecânicos, e o

sinal já não é digital mas sim analógico e por isso suscetível a interferências.

Tudo depende também obviamente da qualidade do material.



Logitech Wireless Speaker Adapter for Bluetooth

Por Tiago Lobo Dias

Como para minha sorte o produto era *Logitech*, e temos uma parceria com essa marca, pedi de imediato acesso ao *hardware* que foi prontamente cedido.

Já com o material em casa, passei à fase de testes: Usei o meu amplificador *Yamaha* com *Dolby 5.1* e com colunas *Monitor Áudio Bronze*, (claro que para o teste apenas funcionou o *stereo*).

Liguei o cabo do transformador na caixa e usei o cabo que vem com o equipamento, Jack numa ponta e 2 RCAs na outra. O Jack entra na caixa e os RCAs foram ao meu amplificador externo que, graças a Deus, tem uma entrada no painel da frente, facilitando os testes. A caixa apenas tem um botão e uma luz. Nada mais fácil, para iniciar, basta carregar no botão para o aparelho ficar em modo procura com um verde a piscar, assim que é encontrado pelo PC/telemóvel fica a verde fixo. E foi o que fiz, carreguei no *botaneco*, e meti o meu telemóvel *Android Samsung Galaxy Ace* a procurar pelo *Logitech*. Foi rápido e, depois de uma confirmação de emparelhamento, todo o som do telemóvel passou a sair pelo meu sistema de som, incluindo sons nativos do telemóvel, MP3, jogos etc... com uma qualidade muito aceitável, mas notei logo de início que o volume de som cai um pouco.

Até aqui tudo bem, podia dizer que estava satisfeito. Fiz depois



um teste com um vídeo (com bom som) e, para minha surpresa, o som saiu bastante jeitoso. Testei depois com alguns MP3 tendo ficado também admirado. Agora reparem, funciona muito bem para um telemóvel mas não esperem uma equivalência a ouvir a mesma música partindo de um CD numa aparelhagem de sala... e foi isso precisamente que testei. Peguei no CD e ouvi a mesma faixa, alternando o selector de *input* entre CD e "AUX line in" (telemóvel+*Logitech*) e as diferenças saltaram à vista, ou melhor, ao ouvido: no *Logitech* os baixos são mais fracos e a nitidez de cada instrumento é também mais fraquinha. Agora, tendo em conta que o leitor é um telemóvel com *wireless*, e juntando o preço do equipamento, a coisa até fica bem pela positiva. Era altura de passar o teste para o PC, e era aqui o meu grande interesse. Liguei-o e, sem qualquer tipo de *drivers* para instalar, foi semelhante ao telemóvel: meti o PC a procurar por dispositivos e rapidamente o detectou. Apareceu uma opção para fazer um *shortcut* para a ligação, para poder ligar/desligar. O funcionamento é idêntico ao telemóvel, tudo o que o PC produz de som vai via *wireless* para o caixa *Logitech* e daí para o amplificador.

O aparelho surpreendeu pelo desempenho, pois o som é bem melhor do que estaria à espera, embora, uma vez mais, comparando com a leitura de um CD convencional, fica uns degraus abaixo. Já para não falar na ausência de 5.1, que no



Logitech Wireless Speaker Adapter for Bluetooth

Por Tiago Lobo Dias

telemóvel não faz falta, mas no PC faz e de que maneira. Filmes e jogos todos já usam 5.1 e um aparelho apenas em *stereo* não faz lá muito sentido hoje em dia, a não ser mesmo numa situação de “desenrasca”. Ora vejamos, quem quer bom som na sala, compra um bom sistema (com fios); por enquanto o “sem fios” no *high-end* da audiofilia é quase heresia. Para bom som no computador, nada como usar o sistema já presente da sala, ou caso não dê, arranjar umas colunas normais (com fio). Agora no capítulo da utilização esporádica, é um campeão. Estou em casa e quero ir ao YouTube rapidamente, pego no telemóvel, ligo-o ao Logitech em segundos, e tenho um som



bastante aceitável (convém rede por *wireless*, claro, para não pagar balúrdios em telemóvel....). Para o PC obviamente que também pode dar jeito, mas ficamos melhor servidos com umas colunas com fios. Agora, se querem andar a passear com o portátil pela casa com a hipótese de meter música, então sim, é um excelente produto. Ou então para aqueles que têm o portátil na mesa da sala e não querem ter ali umas colunas ou os fios das mesmas. Podemos também ver pelo lado de aproveitar um sistema já presente na sala/escritório ou o que seja). Em resumo: Um bom produto (para uso de som *stereo* apenas, pois não tem *Dolby* seja 5.1 ou outros) em preço VS qualidade para usar com telemóveis e portáteis.



ScummVM

Por Gonçalo Neto

Até ao final dos anos 90, o DOS era a plataforma por excelência dos jogos em PC, até que chegou pelas mãos da Microsoft o sistema operativo que marcou o início do fim de uma era: o Windows 95. Se durante alguns anos os jogos para PC gozaram de versões híbridas para DOS e Win95, a pouco e pouco esta compatibilidade foi desaparecendo. E se há alguns clássicos que vão sendo reaproveitados pelas empresas, que lhes dão o tratamento de remake, há outros títulos que caíram no esquecimento.



Felizmente existe na extensa comunidade de jogadores com apetites mais “retro” um esforço no sentido de preservar as obras que fizeram história no mundo dos jogos de vídeo, e vão sendo criados programas que permitem recriar nas máquinas modernas as condições do hardware de outros tempos: os emuladores. Recorrendo a um emulador podemos correr os mais variados programas em sistemas mais avançados. Mas não é só de emulação que se refaz a história dos jogos de vídeo.

O ScummVM é um programa desenvolvido originalmente por Ludvig Strigeus, um programador sueco responsável também pelo desenvolvimento do µtorrent, e hoje em dia continua a ser aperfeiçoado por uma extensa equipa de colaboradores. O objectivo do ScummVM é dar a possibilidade de jogarmos os clássicos da era das aventuras gráficas em máquinas modernas. Numa fase inicial foram privilegiados os jogos que usam a linguagem Scumm da LucasArts, mas também tem sido desenvolvida compatibilidade com

O ScummVM é um programa desenvolvido originalmente por Ludvig Strigeus, e hoje em dia continua a ser aperfeiçoado por uma extensa equipa de colaboradores.

software que usa outras linguagens de programação, como a ACI e a SCI da Sierra, os jogos da Revolution Software, entre muitos outros.

O ScummVM, ao contrário de programas como o DOSBox, não faz da emulação o seu ponto forte. Ao invés, substitui os executáveis destes jogos por outros que tornam possível que jogos desenhados para uma determinada plataforma sejam jogáveis em plataformas

diferentes. Uma olhadela pela página oficial do ScummVM dá-nos uma ideia do que esta equipa de aficionados por retrogaming está a conseguir, e a lista de sistemas compatíveis com o programa é verdadeiramente impressionante. Dos mais previsíveis, como Windows, Mac OS, Linux, e Ubuntu, a outros mais surpreendentes, como Dreamcast, Nintendo 64, Gamecube, Playstation 3 e até PSP. É uma obra revolucionária que está

longe de estar concluída.

O programa é grátis e pode ser feito download da versão que mais nos agrada através da página oficial, ou da Play Store dos sistemas Android. Para o efeito deste artigo, foram analisadas as versões para PC e para

ScummVM

Por Gonçalo Neto

Android. O ScummVM em si não contém nenhum jogo, já que isso significaria um crime de infringimento de copyright. Ao invés, são necessários os jogos originais, que podem ser resgatados ao baú lá de casa, a sites como o GOG.com ou ainda em sites de abandonware e freeware, se os jogos em questão se enquadrarem nesta categoria. Depois é necessário instalar o plugin específico para a linguagem de programação do jogo que se quer jogar e uma breve configuração de directorias, para podermos aceder no menu principal do ScummVM aos jogos que temos disponíveis.

As opções de configuração diferem de sistema para sistema. Na versão para PC é possível escolher diversas opções gráficas que alteram significativamente o aspecto dos jogos, nomeadamente através de diversos processos de upscaling, e também o tipo de render utilizado pelo programa. É também possível seleccionar a emulação de várias placas de som que fizeram história nos tempos do DOS. Temos também opções de legendas, volume de som e, consoante os jogos, a oportunidade de escolher a versão que queremos jogar, desde DOS até plataformas como a NES ou a 3DO. Neste caso analisamos apenas a performance do ScummVM nas versões de jogos para DOS.

Na versão de Android, as opções de configuração são mais limitadas. A nível gráfico apenas temos uma opção de linear filtering, que na nossa experiência não produziu alterações significativas a nível visual, além das já referidas opções de render. Já em termos de som, as opções são bastante aproximadas às da versão para PC.

As diferenças entre as duas plataformas continuam no que diz respeito à performance do programa e também à jogabilidade.



No PC, a experiência de jogo é igual ou superior à dos originais. Para jogos em que é necessária muita observação de cenários, o ecrã de um PC parece-nos ter o tamanho ideal. Ou pelo menos, segundo as convenções dos jogos da época. Em termos de interface, podemos contar com o rato para o point & click, tal como nas versões originais dos jogos, que correm rapidamente sem qualquer problema visível.

A versão para Android é também muito eficaz, no sentido em que só se jogam jogos de aventura em ecrãs pequenos se se tiver uma grande contrapartida. Essa contrapartida é a mobilidade. Jogar Beneath a Steel Sky, The Secret of Monkey Island, Space Quest e uma vasta selecção de algum do software mais brilhante do início da década de 90... em qualquer lugar. Através do sistema de saves que o ScummVM acomoda, é possível jogar em sessões breves e não muito cansativas. Por outro lado, as reduzidas dimensões do ecrã e a ausência de rato alteram por completo a experiência de jogo. Controlamos o cursor através do touchscreen, e ele está sempre visível, o que é essencial para jogos com a tendência de ceder a técnicas bárbaras para frustrar os jogadores. O pixel hunting em ecrãs pequenos é muito complicado, e requer uma dose de paciência acrescida para o jogador. Além disso, nem todos os jogos correm com a mesma fluidez que na versão para PC. Nalguns jogos, como na versão VGA de Leisure Suit Larry, nota-se algum abrandamento da velocidade do personagem, embora admitamos que no vasto mundo da emulação não existam configurações impossíveis. Além disso, o ScummVM está em permanente desenvolvimento, e a cada nova versão são introduzidas inúmeras alterações que corrigem pequenos problemas de performance. No nosso

ScummVM

Por Gonçalo Neto



caso, não assistimos a nenhuma que estragasse por completo a experiência de jogo.

O ScummVM para PC não é um aplicativo indispensável para os fãs destes jogos, uma vez que existem outras opções a que podem recorrer para reviver a magia dos jogos de aventuras. Para o jogador mais purista, programas como o DOSBox recriam de modo fiel toda a experiência de jogo, desde a linha de comandos até ao sistema interno de saves de cada jogo. Nada substitui o command prompt do DOS para alguém que usava o sistema. Se por outro lado o que se procura é um update destes jogos clássicos, aí sim, faz todo o sentido usar o ScummVM.

Já para Android, o ScummVM apresenta-se como líder

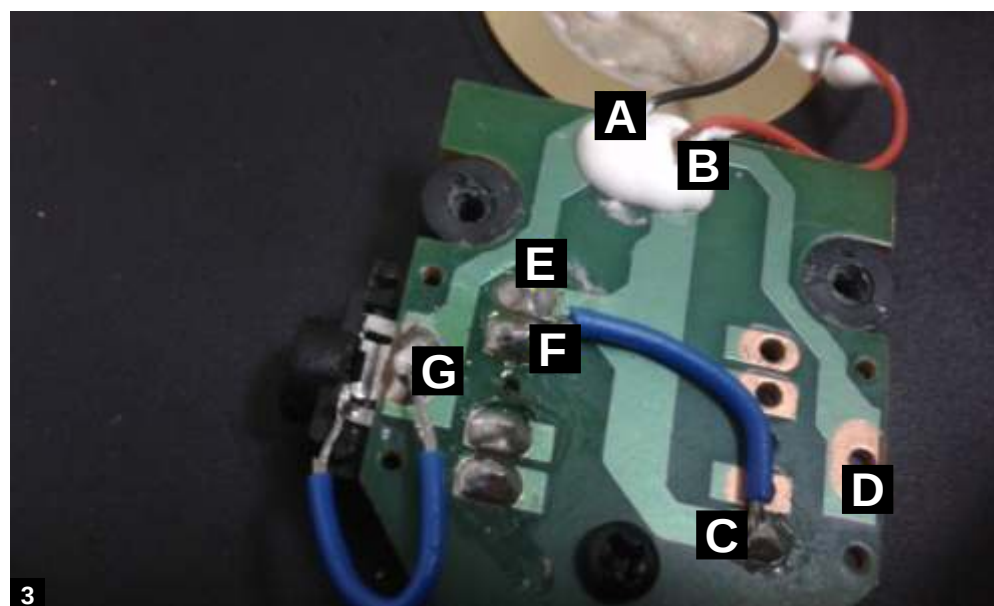
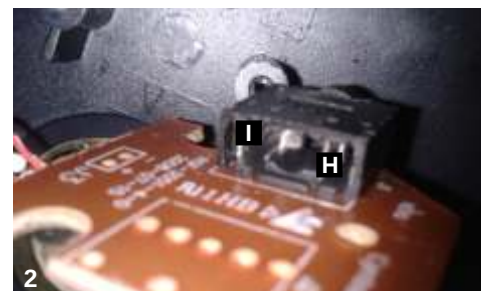
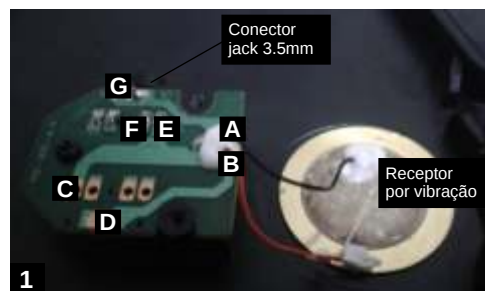
incontestado no que diz respeito a jogar estes jogos on the go. A versão DOSBox para Android, também disponível, peca por uma complexidade desnecessária para muitos utilizadores, e parece-nos uma opção pior no que a estes jogos diz respeito, perdendo pontos para o ScummVM particularmente em termos de interface e de facilidade de uso.

Podemos argumentar que os puristas irão sempre preferir a emulação hardcore do DOSBox ao ScummVM, mas o que nos parece mais importante é que existe nova vida no mundo das aventuras gráficas, que podem agora ser apreciadas com toda a comodidade por uma nova geração de jogadores. E para quem está familiarizado com estes clássicos, porque não jogar Maniac Mansion enquanto se espera pelo autocarro?

REPARAÇÃO prato de bateria do Guitar Hero



Por Tiago Lobo Dias



Este mês um colega pediu-me para dar uma olhadela a um prato da bateria do *Guitar Hero* que não estava a funcionar. Não conhecendo tal equipamento, aceitei mas sem lhe dar grandes esperanças de uma reparação. Ele fez me chegar dois pratos: o que não funcionava e um outro que lhe pedi a funcionar para poder comparar. Já com o material em casa, retirei os parafusos, poucos, por sinal, ao

contrário dos últimos trabalhos que tenho tido, e verifiquei para meu alívio que o sistema é muito simples. O prato recebe um fio do sistema central da bateria, fio este que encaixa no prato sob a forma de *jack* 3,5. Depois o prato em si, apenas tem um receptor para captar a batida da baqueta e que envia depois em forma de sinal para o sistema central através do fio. Como podem ver na fotografia[1], o interior do prato apenas tem o circuito

impresso (vou chamar de PCB), e o receptor de vibração, nada mais. Partindo do pressuposto de que o problema estava no prato e não no sistema central da bateria lá meti mãos à obra. Numa primeira análise o problema ou seria no circuito impresso, ou no receptor, ou nos fios que vão de um lado a outro. Parti então para um sistema de exclusão de partes. O receptor não parecia ser, é uma peça única e até bem sólida e sem aspecto de ter qualquer problema, quanto muito os fios nele soldados poderiam estar partidos. Fui buscar o multímetro, o melhor amigo de qualquer reparação, e verifiquei rapidamente que, metendo uma ponta no receptor e outra no PCB onde o fio vai dar, a corrente passava, tanto num fio como no outro. Se o receptor e os fios estavam bem, o problema estaria no PCB, ou alguma solda estava com problemas, ou alguma pista partida, ou até mesmo o conector onde encaixa o *jack* poderia ter problemas.

As pistas estavam boas, levando corrente de um ponto a outro. Consegui fazer passar corrente do receptor de vibração para o PCB sem qualquer problema, o que por exclusão de partes apontava para um problema no conector da ficha. Umas medições rápidas e deu para ver que tinha problemas, estava partido. Algum movimento mais brusco no prato (confirmado mais tarde) teria partido o conector deixando de fazer contacto com o PCB nos 2 pontos que devia. Não

querendo meter uma peça nova, pois teria de comprar e esperar pela entrega, optei por um tradicional “desenrascanço tuga”, ou seja, meter uns arames, e foi isso literalmente que fiz: uns arames em forma de fio para levar o contacto perdido de um ponto para outro.

Na fotografia 1 podem ver o esquema antes da intervenção. Os pontos A e B vêm do receptor de som, e 1 vai ligar ao ponto “E” e outro ao ponto “G”.

De notar que o ponto “C” está ligado ao ponto “E” e o ponto “D” ligado ao ponto “G”, embora estes 2 (“C” e “D”) não sejam necessários (mas podem e deram jeito).

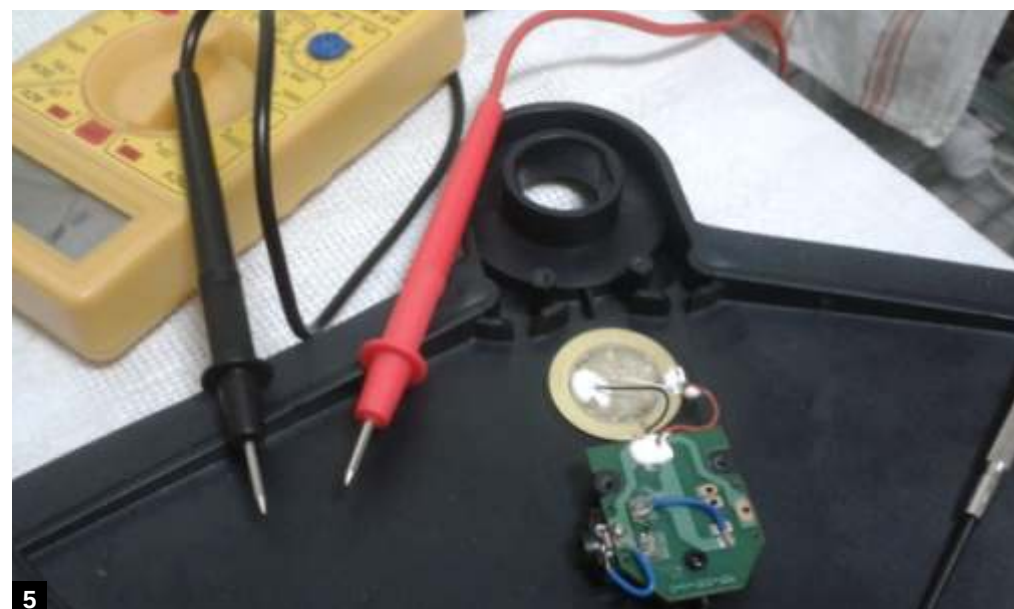
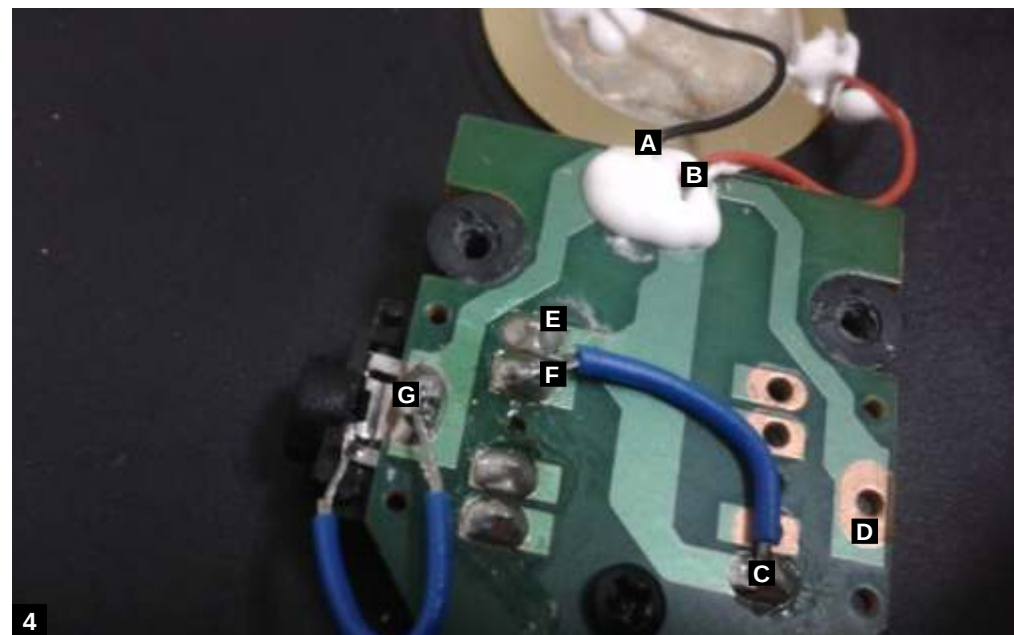
Depois este lado do PCB vai ligar ao conector do outro lado do PCB (ver fotografia 2) pelos contactos G e E, que são soldas para segurar o conector e para fazer contacto. As soldas estão OK, mas a peça partiu de modo que as soldas/pontos G e E não estão a tocar em nada, e deveriam tocar nos pontos “H” e “I” (ver fotografia 2). É visível a fractura no ponto “I” enquanto no ponto “H” não é (por esta fotografia). Como não ia arrancar a peça, 1 dos contactos foi restabelecido com um fio de um lado a outro, ou seja, do ponto “G” ao ponto “H” como mostra a fotografia 3.

Para o outro contacto bastava unir as duas soldas “E” e “F” pois a “E” devia

fazer contacto com o conector (esta partido) mas o “F” está OK e ambas fazem contacto com o ponto “I”. Unindo “E” com “F” com solda ficava a funcionar mas, para voltar atrás em caso de erro seria pior, optei por mais um fio, que liguei do ponto “C” ao ponto “F”, restabelecendo assim o circuito (ver fotografia 3). A maneira correcta de resolver isto seria remover o conector e soldar um novo mas, como já tinha dito, o objectivo era arranjar uma solução rápida.

E pronto, ficou a trabalhar, não diria como novo, mas ficou funcional, preparado para levar um solo de bateria.

NOTA: Na PUSHSTART não nos responsabilizamos por qualquer dano provocado no material. O conteúdo deste artigo é informativo, e não um guia para seguir à letra. Se não possui os conhecimentos necessários deverá utilizar em primeiro lugar a garantia do equipamento e, caso já tenha expirado, recorrer a um profissional de electrónica. De notar também que o circuito apresentado é referente a uma marca de equipamento e não necessariamente igual a outras marcas. O uso de multímetro para verificar as ligações é obrigatório.



RON GILBERT

Por Gonçalo Neto

Ron Gilbert é uma lenda no mundo dos videojogos. Não há outro modo de colocar a questão. O impacto do seu trabalho apenas é comparável ao de outros gurus da indústria, como o de John Carmack da id Software, ou Gabe Newell da Valve. Todos eles criaram inovações que mudaram os paradigmas do seu tempo, e obrigaram os gigantes dos videojogos a mudar com eles. Foi na então emergente Lucasfilms Games que Ron Gilbert criou o sistema SCUMM (*Script Creation Utility for Maniac Mansion*), e mudou por completo a face de um género que nos finais dos anos 80 se afigurava como rei nos PC. Para trás ficavam os interfaces baseados na inserção de texto como modo de interagir com o mundo do jogo, surgia um novo sistema baseado no *point and click*, e uma certa

ilha misteriosa entrava no imaginário de milhões de jogadores. A propósito do *ScummVM*, a PUSHSTART perseguiu Ron Gilbert pela selva cibernética e conseguiu uma entrevista sobre o SCUMM, sobre o actual estado do género que o fez famoso, e também sobre o novo projecto que está a desenvolver na Double Fine Productions de Tim Schafer, e que fez furor na E3 deste ano: *The Cave*.



Qual é a sua opinião sobre a iniciativa ScummVM?

Eu adoro o ScummVM. É fantástico que tantos jogos do apogeu da era das aventuras gráficas ainda sejam jogáveis hoje. Também gosto porque é espantoso como eles utilizaram um processo de *reverse engineering* para usar todo o código SCUMM que eu escrevi. É surpreendente.

As *royalties* dos seus jogos são um problema no que toca ao ScummVM? Eu não recebo *royalties* de nenhum dos jogos que criei até hoje. Antigamente a indústria dos videojogos não funcionava assim (e ainda não funciona, até certo ponto). Ao pessoal técnico e criativo é geralmente pago um salário e talvez um bónus se um jogo vender bem, mas como não temos sindicatos como Hollywood tem, não há ninguém para exercer pressão nas empresas para isso acontecer.

Incomoda-o que o seu trabalho seja agora jogado em minúsculos ecrãs de telemóvel, em vez do glorioso *fullscreen* para o qual programou?

Longe disso! Estou realmente feliz pelo facto de as pessoas ainda quererem jogar os meus jogos 25 anos depois! Hoje em dia 90% do que jogo é em *iPhone/iPad*, por isso percebo perfeitamente a razão de as pessoas gostarem desses dispositivos.

Fica entusiasmado por uma ferramenta que criou há 25 anos ainda causar impacto na indústria hoje em dia? Sim, fico. Estaria a mentir se dissesse que não. É sempre bom criar algo que tanta

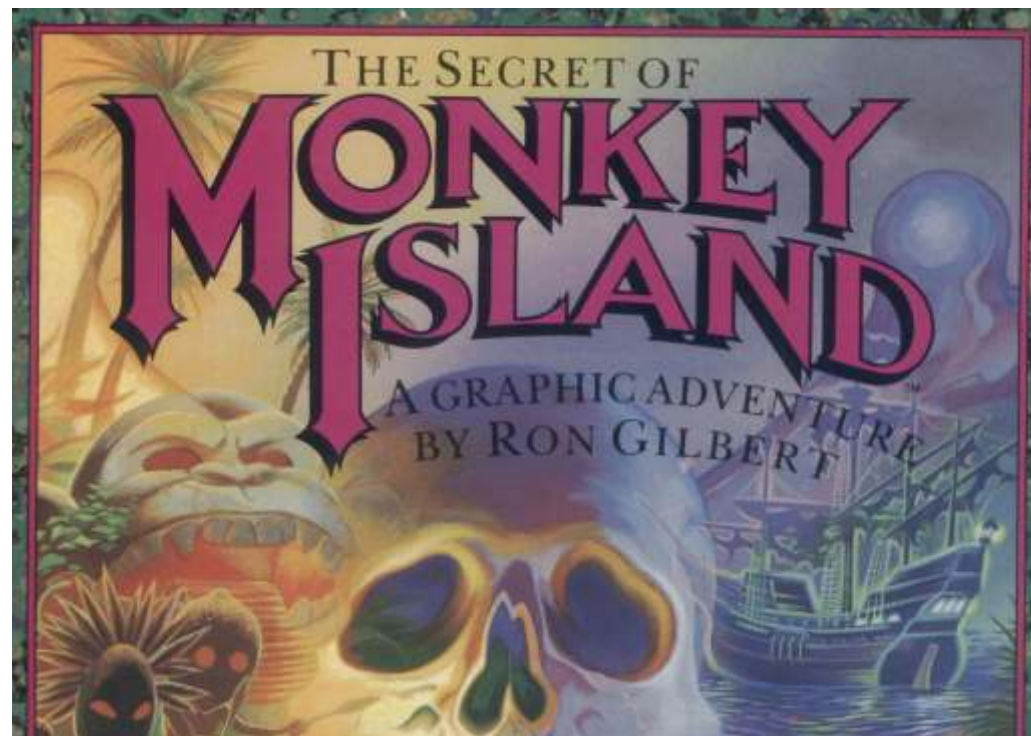
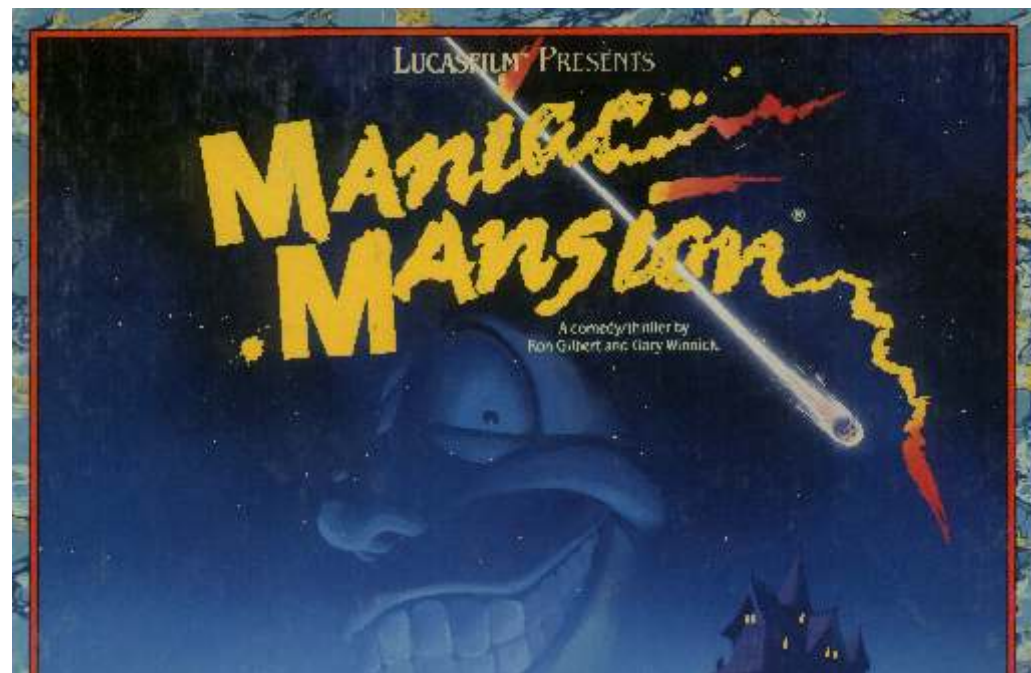
gente adora.

Nos primeiros tempos, quando lançou o SCUMM num panorama dominado pela Sierra, tinha alguma ideia de que estava prestes a derrubar um gigante? Nós nunca os derrubámos verdadeiramente. Eles foram sempre líderes nas vendas. Eles venderam muito mais jogos do que nós. Nós tínhamos as melhores críticas, e eles vendiam mais jogos. Era frustrante.

Ficou satisfeito com o rumo que a LucasArts deu ao SCUMM quando saiu da companhia? Inicialmente, mas eles deixaram de o usar passados alguns anos. Quando saí da LucasArts fundei uma empresa chamada Humongous Entertainment, onde fizemos jogos de aventuras para crianças (*Putt-Putt*, *Freddi Fish*, *Pajama Sam*). Para isso licenciiei o SCUMM à LucasArts. Continuámos a usá-lo e a expandi-lo até 2000, por isso o sistema SCUMM teve muito uso fora da LucasArts depois de eles terem deixado de o usar.

Na sua opinião, porque é que não existem mais jogos com um tom de comédia semelhante aos seus, ou aos de Tim Schafer?

Fazer comédia em jogos de vídeo é muito difícil. As pessoas que fazem comédia na TV ou no Cinema estão habituados a ter controlo absoluto sobre o *timing*. Podem iniciar uma piada e concluí-la pouco depois, quando alguém olha para alguma coisa. Mas nos jogos de vídeo não se pode fazer isso. O *timing* está sob o controlo





dos jogadores e eles estão sempre a fazer exactamente o que não queres que façam. Para além disso, não sei porque não existem mais jogos assim.

Ao longo dos anos muitos jogos tentaram fundir elementos dos jogos de aventuras no seu próprio código genético. Entre *Half-Life*, *Amnesia: The Dark Descent*, *Heavy Rain* e *Mass Effect*, qual é a evolução que mais lhe agrada?

Gosto de todos. As pessoas dizem que os jogos de aventuras estão mortos, mas na realidade eles apenas encontraram um modo de se integrarem noutros géneros. Os jogos de aventuras sempre incidiram sobre a história e as personagens, e essas são duas coisas que nós, enquanto humanos, adoramos.

Com a *Double Fine Productions* de Tim Schafer e agora a *Pinkerton Road Studio* de Jane Jensen a terem muito sucesso no site de angariação de fundos *Kickstarter*, acha que estamos prestes a presenciar um novo renascer do género dos jogos de aventuras?

Espero que sim. O jogo no qual estou a trabalhar [*The Cave*] também é um jogo de aventuras, por isso estou a fazer o que posso!

Com programas gratuitos como o *Lua* a oferecerem tantas opções para a criação de conteúdo para jogos de aventuras, porque acha que não existem mais destes jogos hoje?

Construir um jogo de aventuras e um motor para jogos de aventuras é muito mais do que apenas a linguagem. O

sistema *SCUMM* tinha a linguagem de programação *SCUMM*, mas também tinha um enorme conjunto de ferramentas para construir e executar o jogo. Era realmente essa a magia que fazia tudo funcionar.

O que acha disto?

<http://www.youtube.com/watch?v=xnSzf8eirww>
Eu vi isso logo quando saiu. É de loucos! Quem me dera ter todo aquele tempo livre.

O que é que o entusiasmo mais no seu novo jogo, *The Cave*?

Há duas coisas sobre o *The Cave* que me entusiasmam. A primeira é que é um jogo de aventuras, que são sempre divertidas. A segunda é que podes jogar com 3 personagens simultaneamente e escolhê-las de um total de 7. Sempre quis visitar esse conceito desde o *Maniac Mansion*. Mas, ao contrário do *Maniac Mansion*, podes jogar cooperativamente usando os outros 2 personagens. Podes controlar um dos personagens, resolver *puzzles*, correr pela caverna, mas um amigo pode estar a controlar outro personagem, e ajudar-te. Os jogos de aventuras foram os primeiros jogos *multiplayer*. Quando eu era criança jogava sempre jogos de aventuras com os meus amigos. Um de nós teclava e os outros olhavam por cima do seu ombro, ajudando a resolver os enigmas. No *The Cave* eles também podem jogar. Eu adoro isso no *The Cave*.

Ron Gilbert escreve regularmente em <http://grumpygamer.com>



Por João Sousa

Sam Raimi sai de cena como realizador dos filmes do aracnídeo e entra Mark Webb ao barulho (Webb e Spider não me parece uma junção inocente). Para os mais desatentos, Sam Raimi iniciou a sua carreira com filmes de terror série B de culto como *Evil Dead* e Mark Webb com o excelente filme indie *500 Days of Summer*. O background dos dois é bem diferente e, de certa forma, reflecte-se nos filmes resultantes.

A parte mais interessante da versão mais recente é provavelmente a sua

dimensão humana, ou seja, a relação de Peter Parker com a sua família e o seu interesse amoroso (desta vez a Mary Jane fica para mais tarde e, numa cronologia mais correcta, dão-nos a conhecer Gwen Stacy). Tal como no seu filme anterior Mark Webb é hábil na gestão de personalidades realistas e com que facilmente nos identificamos. É bom ver o homem-aranha quando está apenas a agir como Peter Parker, um adolescente a descobrir que tem poderes e que obviamente se diverte com isso.

Mas um filme de super-heróis também tem que ter sempre acção... e esta é eficaz, sendo que a maioria das cenas

não recorre de forma exagerada (ou talvez não demasiado evidente) a CG, o que é bom. O vilão é do Sporting e não tem um *design* muito inspirado nem minimamente parecido com o original da BD (provavelmente ficaria um bocado ridículo assim também) mas até certa parte mostra uma personalidade interessante, não sendo o típico mau da fita... mas entretanto enlouquece e o seu plano maquiavélico é um pouco estapafúrdio.

Apenas uma cena não gostei, mesmo quando os trabalhadores das obras resolvem ajudar o nosso herói posicionando gruas pelo caminho para ele ir atirando as suas teias. Muito pouco credível e muito *cheesy*!

A frase responsável pela origem do homem-aranha está presente neste filme apenas de forma implícita, o que poderá "chocar" os fãs da BD pois de facto não ouvimos o Tio Ben dizer "com grande poder vem grande responsabilidade" mas, com as devidas adaptações, a essência do personagem está presente



Este filme é melhor que os de Raimi? É difícil dizer mas sinceramente penso que todos os filmes feitos até agora são interessantes. No final de contas, será que era mesmo preciso vermos novamente a história da origem do Homem-Aranha tão pouco tempo depois de a vermos na primeira trilogia? Provavelmente não, mas é uma boa abordagem alternativa, vejam agora se seguem para novas aventuras se faz favor.



REVISTAPUSHSTART.COM

Dois anos
de PUSHSTART!

Em Setembro