26 PUSHSTART

WWW.REVISTAPUSHSTART.COM

FORZA HORIZON

A simulação funde-se com o arcade?



TOP 10

JOGOS DE LUTA



XCOM Enemy Unknown

Será que a emoção ainda é a mesma?



PUSHSTART#26

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 26, de Novembro de 2012.

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

CONHECE A NOSSA EQUIPA E AS SUAS EXCENTRICIDADES MENSAIS

Tiago Lobo Dias	Luís Filipe Teixeira	Jorge Fernandes	Ivan Flow	Tommaso Veronesi	André Santos
					
A passear: No *Forza Horizon*.	A ouvir: *The 2nd Law*, a mais recente obra dos *Muse*. Novo álbum, novo estílo musical, como já nos têm habituado desde o início.	A explorar: o conceito de *Gamification*.	A jogar: *Torchlight II*, *League of Legends*, *Plants vs Zombies*, *Fifa World Cup 2002*.	A jogar: *Torchlight 2*, *X-Com* e à espera do patch *Diablo* 3 1.0.5.	A dar: Os primeiros toques em *PES 2013*.
A voltar: Ao *Skyrim* e chegar à conclusão que não me lembro de metade da história.	A ver: Milène Farmer, artista musical de maior sucesso em todos os tempos no território francês e quem descobriu e lançou Alizée.	A ver: Sword Art Online.	A Ler: *Jacked: The unauthorised behind the scenes story of Grand Theft Auto* e *The language of Gaming*.	A divertir-me: Com a recém comprada *Nintendo DS*.	A pensar: Porque que raio ainda não corrigiram as prestações rídiculas dos guarda-redes em *PES 2013*.

HALO 4EVER

Por *Margarida Cunha*



Os americanos podem estar indecisos quanto à eleição do seu próximo presidente, que ocorrerá a 6 de Novembro. No entanto, uma vasta maioria já terá tomado a decisão de, nesse dia, apoderar-se do novíssimo *Halo 4* – provavelmente, o jogo mais esperado do ano. Tendo os sites especializados começado a divulgar as suas críticas, pode dizer-se que a nota é unanimemente positiva. Inclusive Ryan McCaffrey, da IGN, considera que o jogo mais caro que a Microsoft alguma vez produziu eleva a fasquia no segmento dos FPSs. Além da sua compra garantir duas semanas de Xbox Live Gold gratuitas, *Halo 4* é o protagonista de mais uma edição limitada da Xbox 360, que, além do jogo, inclui uma versão da consola personalizada com luzes LED azuis e dois comandos sem fios com a mesma personalização. Para recriar todo o ambiente do jogo, a consola reproduz efeitos sonoros daquele quando esta é ligada e quando é pressionado o botão Eject. Às atracções físicas junta-se conteúdo digital exclusivo. Mas Novembro não se fica por aqui. A mesma IGN que concedeu a *Halo 4* o selo de qualidade afirma que os próximos 30 dias serão os mais excitantes do ano e percebe-se por quê. No dia em que Master Chief regressa, regressa também *Call of Duty*, com a 2ª parte de *Black Ops*. À antecipação do jogo em si junta-se o *hype* causado pela participação de Trent Reznor (ex-líder dos Nine Inch Nails e co-produtor da OST de *The Girl with the Dragon Tattoo*) na banda sonora. Ao contrário de *Halo 4* – que é um exclusivo Xbox 360 – *Black Ops 2* será lançado para PC, PS3 e Xbox 360. Se eram necessários mais estímulos para considerar adquirir a sua querida consola, a Microsoft pensou no assunto e está agora a incentivar os donos da moribunda Wii a trocá-la por um desconto de 50 dólares na compra de uma Xbox 360. A essa promoção junta-se a do site Amazon, que, além desse desconto, oferece um crédito de 50 dólares a quem comprar qualquer edição da Xbox 360 (incluindo a *Halo 4* Limited Edition). Trata-se de uma estratégia adequada para tentar ofuscar ao máximo a nova menina dos olhos da Nintendo, cuja entrada na mui nobre sociedade das consolas decorre a 18 de Novembro nos EUA e a 30 na Europa. Para pôr os impulsos consumistas de gamers de todo o mundo a fervilhar, a Nintendo lançou, a 1 de Novembro, o primeiro anúncio promocional da consola. À semelhança do que é habitual, este recorre a uma fórmula de sucesso que se apoia em pilares como a multiracialidade, a intergeracionalidade, o ambiente familiar e a saga *Mario*, num embrulho selado com uma música subordinada às novas tendências electrónicas – para nos lembrar de que tudo aquilo pode ser coordenado com uma pegada futurista. As visualizações no YouTube são ainda reduzidas, mas a guerra aberta já está em curso, com comentários como "Nintendo can survive off Mario and Zelda... Sony can't with Uncharted and God of War" na ordem do dia.

Ausente deste confronto encontra-se a saga *Assassin's Creed*. Não só o seu mais recente título, *Liberation*, foi lançado no final de Outubro para a PS Vita, como será lançada para a PS3, a 13 de Novembro, a colecção *Assassin's Creed Ezio Trilogy*. Como o nome subentende, a trilogia inclui os títulos protagonizados por Ezio Auditore da Firenze: *Assassin's Creed 2*, *Assassin's Creed Revelations* e *Assassin's Creed Brotherhood*. Se ainda houver tempo e tensão para dissipar, podem sempre optar por experimentar o muito esperado *Playstation All-Stars Battle Royale*, que verá a luz do dia a 21 de Novembro, na Europa.

Com este leque de luxo, Novembro poderá não ser doce. Mas terá certamente novidades suficientes para rechear o peru no Dia de Acção de Graças.



SMART AS



Por *André Santos*

» Sistema: PS Vita
» Ano: 2012

Embora uma grande fatia do universo dos videojogos seja dedicada a géneros como acção, aventura, fantasia, terror, desporto entre outros, não deixa de haver uma parte direccionada para uma vertente mais didáctica, ou até intelectual, dirão alguns, onde o que predomina é a cultura e o culto do neurónio. *Smart As* é um desses títulos, e vem no seguimento de outros semelhantes, como por exemplo, *Brain Challenge* para a *Nintendo DS*, onde o principal objectivo passa por pôr à prova as capacidades da nossa massa cinzenta. *Smart As,* além de ser um exclusivo para a *VITA*, é um título que volta a puxar pelos galardões das características técnicas da consola, expondo de forma clara e evidente todas as suas funcionalidades. Num estilo ao jeito de mini-jogos, vai ser recorrente termos que utilizar o giroscópio, ecrãs tácteis, as câmaras, bem como a tecnologia de realidade aumentada, sendo que em certos desafios também teremos que escutar o que nos é dito pelo jogo.
No total temos vinte quebra-cabeças e, devo reconhecer, que além de bastante inovadores são igualmente muito aliciantes. Na primeira vez que entramos no jogo, somos encaminhados para um treino diário, que, tal como o nome indica, devemos tentar fazer todos os dias. O mesmo só está disponível nestas condições e mesmo que se queira repeti-lo, tal não será possível até ao dia seguinte. Este treino diário é composto por quatro desafios, cada um deles direccionado para uma temática específica:

No total temos vinte quebra-cabeças e, devo reconhecer, que além de bastante inovadores são igualmente muito aliciantes.

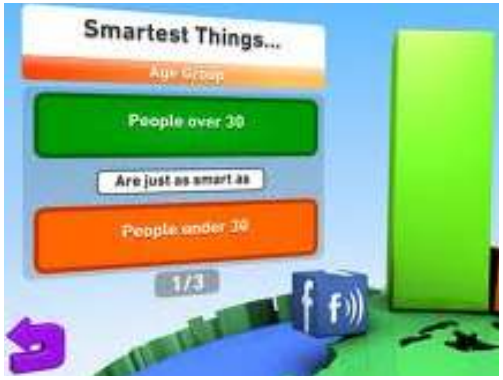
"Observação" relacionado com a memorização de objectos; "Linguagem" para questões relacionadas com palavras e ortografia; "Lógica" referente à nossa forma de pensar; e "Aritmética" mais inclinado para operações e cálculos matemáticos. Dentro de cada uma destas categorias existem cinco jogos diferentes para desbloquear, sendo que, quando começamos *Smart As,* apenas temos um de cada disponível. Por sua vez, cada desafio em si encerra quatro níveis de dificuldade, e só após conseguirmos atingir o máximo de cada um deles é que o nível seguinte de dificuldade fica liberto. Por outro lado, sempre que realizamos o treino diário, é igualmente desbloqueado um dos jogos de uma das quatro categorias, o que, fazendo as contas, e supondo que o jogamos todos os dias, em mais ou menos três semanas teremos todos os jogos já disponíveis. De outra forma

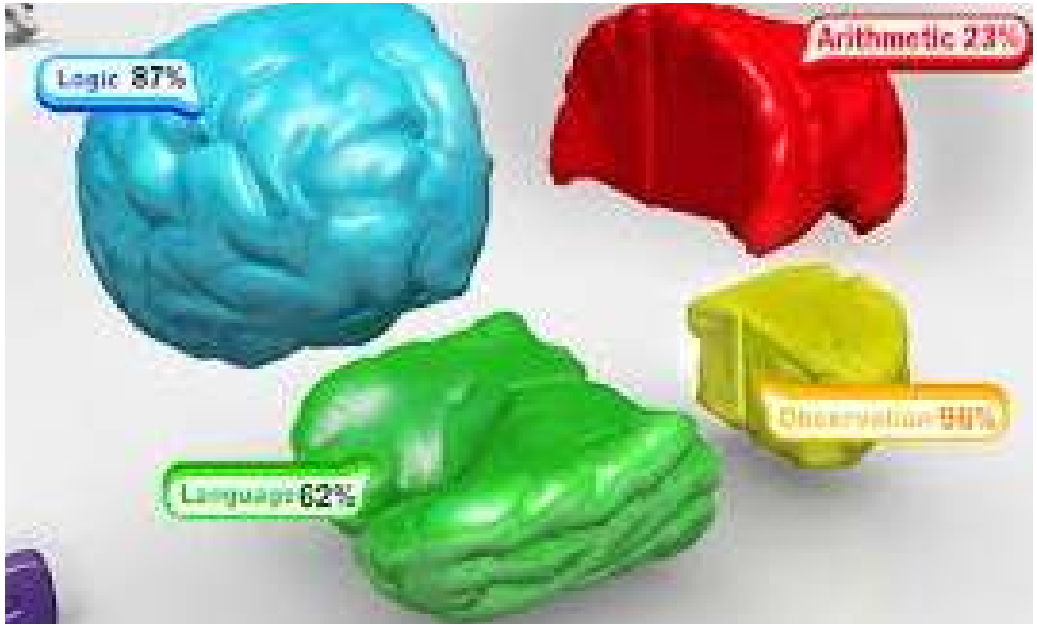
resta-nos irmos praticando em cada categoria, até atingirmos os objectivos mínimos para desbloquear novos desafios. Além disso, são-nos disponibilizadas variadas estatísticas das nossas performances, além de que é também possível o confronto directo com amigos nas proximidades (a partir da funcionalidade "Near"), ou comparação de pontuações, recorrendo ao *Facebook*, o que o torna numa agradável experiência social. Podemos também participar em desafios de diferentes regiões (do mundo), a partir do *Smart World*, além de podermos comparar a nossa sabedoria perante jogadores de todo o mundo. Infelizmente ainda não constam muitos nomes, mas tal acredito que a curto prazo seja alterado, com o lançamento oficial de *Smart As*. É igualmente possível colocar desafios aos nossos amigos bem como responder aos quebra-cabeças por eles lançados.

O treino diário é composto por quatro desafios, cada um deles direccionado para uma temática específica: "Observação"; "Linguagem"; "Lógica" e "Aritmética".

A jogabilidade é maioritariamente feita a partir dos ecrãs tácteis e na generalidade está bastante aprimorada. Nos desafios em que temos por exemplo letras, o software apresenta genericamente um excelente tempo de resposta, bem como uma capacidade acima da média na rapidez e definição com que identifica a letra que desenhámos. Todavia, e como é de esperar nestes títulos, denotam-se alguns problemas "técnicos" na colocação de certas letras, e por exemplo é frequente a confusão entre o "P" e o "F", ou na colocação de alguns números, mas na globalidade a experiência é, como referi, altamente positiva. *Smart As* é imensamente intuitivo e os jogos muito agradáveis e divertidos. Claro que lá pelo meio há um ou outro que nos tira do sério, como é o caso daquele em que temos que colocar a letra que falta para completar a palavra. Na primeira vez que joguei *Smart As*, este foi um dos "sorteados", e para o qual tinha que completar a seguinte palavra "O_DIO". A palavra procurada é nada mais nada menos que... "oídio" (?!?!) que estou certo que todos os leitores da PUSHSTART conhecem, mas que pessoalmente nunca tinha ouvido falar. Apesar deste e doutros exemplos dignos, não é nada que choque (no verdadeiro sentido da palavra) ou chegue a queimar os nossos tão preciosos neurónios. Quanto à curva de dificuldade há que reconhecer que aparenta ser algo demasiado exigente, e se é verdade que na grande maioria das vezes quase sempre a experiência me comprovou que é possível atingir os objectivos, por outro lado acredito que facilmente "afaste" jogadores menos persistentes. Para ajudar todos os jogos são acompanhados por um tutorial, que genericamente resume e representam bem o desafio que vamos enfrentar. *Smart As* é também perfeito na utilização do nosso "Português", e o vocabulário é vasto q.b.,















A jogabilidade é maioritariamente feita a partir dos ecrãs tácteis e na generalidade está bastante aprimorada.

para o qual inclusive até a acentuação tem que ser a acertada. O jogo é ainda acompanhado por um narrador (acompanhado textualmente também), para o qual o trabalho de voz é absolutamente irrepreensível. A forma como fala, a entoação que lhe aplica e a colocação de voz estão muito bem conseguidas, o humor está igualmente bem presente, ainda que... algumas piadas sejam um tanto para o "secas".
Quanto à componente visual, e recorrendo ao *Unreal Engine*, *Smart As* apresenta cenários e backgrounds em 3D, além de uma fluidez tremenda, tanto na navegação nos menus, como *in-game*. Não se trata de um título propriamente exigente a este nível, mas também não deixa esta componente de lado, percebendo-se perfeitamente o esforço em apresentar um jogo, colorido e visualmente muito apelativo. Além da componente sonora dada pelo narrador, a música é normalmente o calcanhar de Aquiles neste género de jogos e este caso não é excepção. A mesma faixa pode ser ouvida em todos os menus, excepto quando se entra no "Smart World", e além de ser demasiado repetitiva é monocórdica, composta por poucas notas (e apenas muitas variações destas), o que acaba por cansar com alguma rapidez e naturalidade. Contudo, os efeitos sonoros são agradáveis e enquadram-se nas respectivas animações.
Por fim, termino como comecei. Apesar de se tratar de um título que não irá fazer as maravilhas de todos os jogadores, a verdade é que pode ser um jogo bastante didáctico, que jogado na(s) companhia(s) certa(s), facilmente se transforma em pura diversão e entretenimento ao melhor nível. Graças aos bem engendrados quebra-cabeças que tornam todos os desafios aliciantes, e em muito devido à sua forte componente social, com recurso a uma série de ferramentas que nos permitem "jogar" não *online* mas com ou contra vários adversários, *Smart As* é seguramente um título promissor e a manter debaixo de olho. Apenas nos resta esperar que a *Sony* não carregue no preço e que este seja tao acessível e agradável como o jogo consegue ser.

High Score

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

RESUMO

É bom ter...
Jogabilidade aliciante; Desafios divertidos mas também estimulantes e originais; Componente social bastante presente.

É mau ter...
Alguns problemas de interacção em certos quebra-cabeças; Curva de dificuldade considerável.

Há alternativas...
Brain Challenge; Brain Academy.

HIGHLIGHTS

OLD vs NEW

Ratchet and Clank
- Plataformas, aventura, shooter na 3ª pessoa? Um mix de tudo

TOP

Jogos de luta - São muitos os concorrentes, mas apenas um será o vencedor!



REVIEWS

- Forza Horizon
- The Walking Dead: Ep.4
- Pokémon White/Black version 2
- NBA2K13
- Xcom
- Age of Empires Online
- Dustforce
- Mcpixel
- Need for Speed
- Save the Puppies
- D&D Birhright: G.A.
- Kabuki Quantum Fighter
- Indianapolis 500
- Ultimate Race Pro

Headphones da Logitech, uma vantagem nos jogos?



EXTRA LIFE

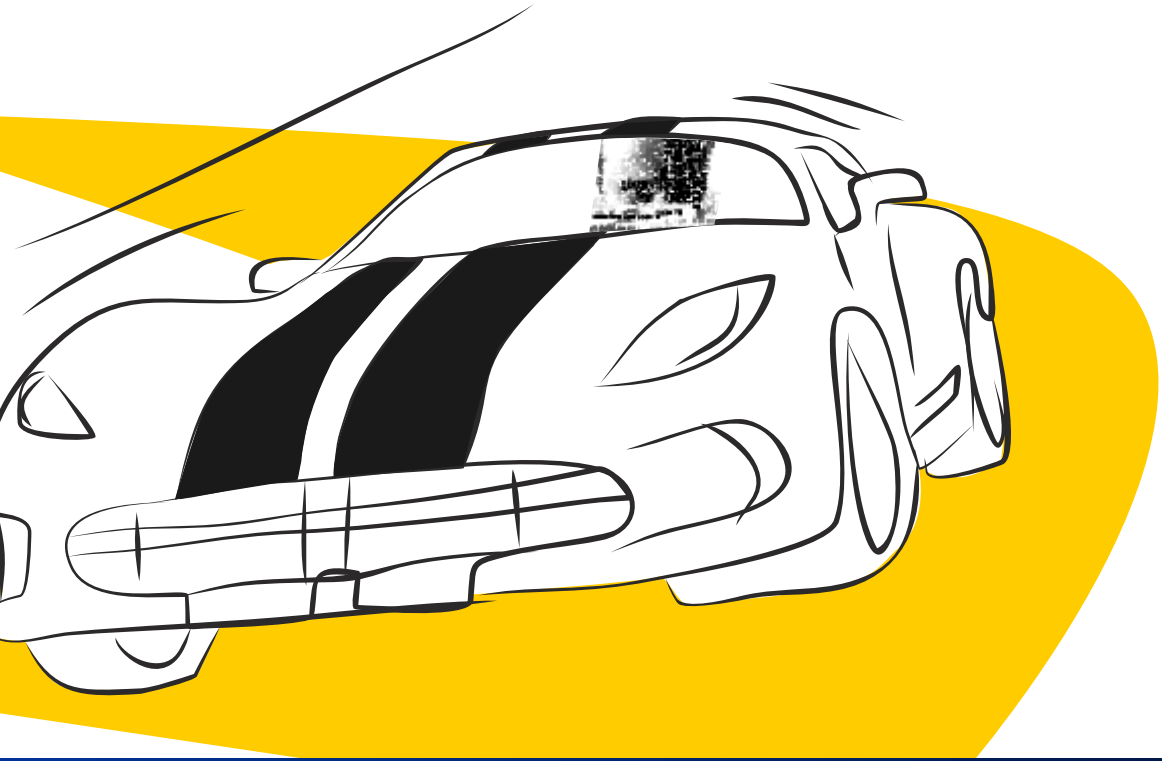
Tecnologia

Logitech Gaming Headphones
Demoscene n.9

Humor

Game Over

FORZA HORIZON





Por Tiago Lobo Dias

» Sistema: XBOX 360
» Ano: 2012

Forza Horizon, ou "F.H." como lhe vou chamar, aparece no mercado depois de um maravilhoso *Forza 4* fazer as delícias dos amantes do desporto automóvel. É importante separar já as águas dizendo que este título não é uma sucessão directa do jogo. *F.H.* aparece como um jogo novo usando o mesmo sistema de condução e física do título anterior, mas com uma envolvência totalmente diferente. Deixa de se focar apenas na condução e passa a ter também um enredo e um sistema de evolução no jogo por meio, não só de boas classificações em prova, mas também por habilidades ao volante e desafios vários.

O jogador começa com uma filmagem relativamente curta a fazer introdução ao jogo que nos lança de imediato ao volante de um automóvel. Ficamos ao fim de poucos minutos a saber que a nossa personagem é um jovem piloto que quer entrar no circulo das corridas automóveis presente no zona do Colorado EUA, participando no *Horizon Festival*, um evento fictício onde se conjuga música, festa e muita adrenalina.

Este jovem tem acesso à primeira corrida que o catapultará (ou não) ao estrelato, obviamente dependendo da habilidade do jogador. Percebemos logo que estamos perante um sistema bem diferente de um simulador dedicado, onde temos acesso de imediato a inúmeras pistas e corridas. Aqui, temos de ir abrindo caminho de prova em prova, e não é totalmente linear pois podemos escolher quais as provas que queremos ou não fazer de um leque à escolha. Mas a escolha inicial é curta e só acabando umas provas temos acesso a outras. A evolução do jogo é feita simbolicamente, através de pulseiras com cores diferentes consoante o nível

em que nos encontramos.
F.H. decorre numa vasta área do Colorado onde podemos guiar livremente pelas estradas, mas não pensem que podem andar aqui em ritmo de passeio a apreciar a paisagem, nada disso. Mesmo entre provas temos de carregar bem fundo no pedal pois ganhamos progressão no jogo com variadíssimos tipos de manobras, mesmo sem ser durante uma corrida. De uma prova até outra podemos desafiar outros pilotos que passem por nós ou simplesmente conduzindo rápido, fazendo *drifts*, razias a outros condutores, etc. Até provas extra vão aparecendo tal e qual um *side quest* num *RPG.* O espaço físico recria uma região com o seu trânsito local, por isso esperem encontrar muitos carros a virem em sentido contrário, o que dificulta e muito as manobras, mas dá um gozo adicional.
O jogo possui um sistema horário para simular as diversas horas do dia e da noite, com belíssimos efeitos de nascer e pôr-do-sol, fazendo um ciclo completo em alguns minutos de condução. Estão também presentes vários tipos de terreno, desde o bom asfalto de auto-estrada até ao alcatrão remendado, até à terra bem batida e à gravilha solta.
As corridas em si decorrem em espaços definidos, sejam circuitos fechados ou abertos. Nos abertos, somos guiados por um trajecto pintado no mapa que nos indica por onde temos de ir, e nos fechados, tal como a palavra indica, o circuito está delimitado por barreiras. Já agora, sobre estes últimos, e devido a termos barreiras, por vezes vemos facilitada a vida numa curva, pois podemos ter uma ajuda de um muro para a fazer e, visto que não existe o factor de destruição do nosso carro, por vezes calha bem, tirando obviamente a sensação de realidade e satisfação pessoal, o que, para todos os efeitos, moralmente é uma batota...
Analisando a condução, toda a física do jogo vem do *Forza 4*, não notei grandes diferenças: o comportamento dos carros é excelente, com estes a transmitirem uma grande sensação de realidade. Para um jogo que sai do campo da simulação, indo numa direcção mais *arcade*, mas conseguindo manter um alto nível de realidade, é de se tirar o chapéu pois vai buscar o melhor de dois mundos. A física da simulação e o enredo e progressão de um estilo mais *arcade*. Como complemento à condução temos os tradicionais *upgrades* a motores, suspensões, escapes, pneus e por aí fora. Para instalarmos o que quer que seja, temos de nos dirigir a uma oficina onde podemos comprar peça a peça ou então pedir um *upgrade* automático que nos facilita a vida. Para os mais puristas, o modo manual será o mais adequado.
Graficamente este jogo poderá não ter um grande impacto inicial, visto estarmos em campo aberto, fora de autódromos para o qual o grafismo assenta mais em paisagem a média e longa que a curta distância. Em vez de bancadas, ou casas bem perto da pista, temos aqui a bela paisagem da região do Colorado a atrair os olhos. Claro que também temos casas, árvores e tudo o resto que fica perto da estrada em que circulamos, mas o que mais impressiona é o que está no "Horizonte". A beleza gráfica















É certo que não temos o Jeremy Clarkson a dar-nos as boas vindas como no *Forza 4*, gerando um conforto imediato, mas verificamos que temos a mesma física e o mesmo prazer de condução.

é para ir assimilando e apreciando e não consumir de imediato.
Apesar do Colorado ser uma região árida com altas temperaturas, poderiam ter sido simuladas diferentes condições climatéricas, mesmo sem chuva, pelo menos um céu mais ou menos encoberto, ou por exemplo o chão mais escorregadio a meio da noite com temperaturas mais baixas.
Dentro desta enorme região temos um pouco de tudo: montanha, planície, floresta e zonas mais áridas. Predominam aqui os tons vermelhos e castanhos, dando por vezes uma sensação quase de Outono, embora o festival pareça ser no Verão. A paisagem está mesmo bem feita e convida ao passeio, mas tal como disse, não há tempo a perder, temos que andar sempre "prego a fundo".
No campo do som e música, os motores estão idênticos ao *Forza 4* e gritam da mesma maneira. Continuamos a ter alguns carros de baixa cilindrada que quando entram em alta rotação fazem pouco mais barulho que em baixa, pelo que por vezes estamos em "*red-line*" e nem nos apercebemos. Mas tirando estes poucos casos, o som está bom notando-se bem qualquer *upgrade* de motor ou escape. A música seleccionada cumpre, com vários géneros ao dispor do jogador que chegam pelo auto-rádio do automóvel. Se não gostarmos é só mudar de posto. Um conselho: diminuam o som da música em relação aos efeitos sonoros ou então ainda fica mais difícil de ouvir o momento ideal para trocar de mudança, falo claro para o caso de conduzirem com mudanças manuais.
Em resumo, F.H. é um grande título de corrida automóvel, consegue chegar aos jogadores mais *core* na simulação, e aos que apreciam um estilo mais *arcade* ou evolutivo. É certo que não temos o Jeremy Clarkson a dar-nos as boas-vindas como no *Forza 4*, gerando um conforto imediato, mas verificamos que temos a mesma física e o mesmo prazer de condução. O que muda sim é a envolvência e uma maneira mais *arcade* de progressão. Uma tentativa de agradar a gregos e troianos bem planeada e executada.

High Score

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

RESUMO

É bom ter...
Boa fusão entre simulação e arcade; agradar a gregos e troianos.

É mau ter...
Alguns motores com som pouco convincente; falta de condições climatéricas.

Há alternativas...
Need for Speed.

THE WALKING DEAD

EP.4 - AROUND EVERY CORNER



Por André Santos

» Sistema: PC
» Ano: 2012

Lançado num tempo recorde (pouco mais de um mês em relação ao capítulo anterior), regressa em pleno a saga de *The Walking Dead* com o seu quarto e penúltimo episódio. E, como tudo o que antecede um final, começa a preparação para o encerramento com chave de ouro (é o que todos esperamos) de uma aventura, que, apesar de não ter ainda terminado, já se pode considerar digna e memorável.

O quarto episódio, aquele que mais se aproxima do género de aventura, é claramente uma aposta e um primeiro arranque para aquele que espero ser um desfecho verdadeiramente estrondoso. O nosso tão já conhecido grupo, encabeçado por Lee e Clementine, chegam à cidade de Savannah, com o objectivo de arranjarem um barco, para assim conseguirem escapar à "morte" que os rodeia. Pelo meio, temos um personagem misterioso que comunica através do *walkie-talkie* e de quem conhecemos muito pouco... ainda. A cidade, tal como aparentemente todo o

O quarto episódio, aquele que mais se aproxima do género de aventura, é claramente uma aposta e um primeiro arranque para aquele que espero ser um desfecho verdadeiramente estrondoso;



mundo, foi também vítima do surto *zombieano* e encontra-se às mãos de pequenos grupos de sobreviventes, se bem que uns sejam menos humanitários do que outros, bem ao jeito do que costuma acontecer nestas histórias com contornos apocalípticos. É precisamente na vertente humana que *Around Every Corner* se centra, aprofundando ao máximo as relações pessoais e a componente emocional. Surgem os primeiros *flashbacks* com informação de alguns mortos-vivos, que ajudam não só a contextualizar muitos dos sobreviventes que vamos encontrando pelo caminho, bem como revelam pormenores que ajudam a envolver o jogador à história de cada um. A relação entre os dois protagonistas é cada vez mais trabalhada, já para não falar que vai ficar intensamente dramática lá mais para o final, a partir de um acontecimento que, apesar de não ser totalmente imprevisível, não deixa de chocar. É certo que para esta humanidade ser mais retratada é perdida alguma da acção frenética do episódio anterior, mas a meu ver é muito bem justificada, por ser necessária na preparação do jogador para o que aí se aproxima. Por outro lado, não me interpretem mal... acção e momentos de puro terror há com fartura e para todos os gostos.

O guião, um dos elementos que mais fui elogiando ao longo de toda a história, continua imensamente bem trabalhado;

O guião, um dos elementos que mais fui elogiando ao longo de toda a história, continua imensamente bem trabalhado. Para isso ajuda a inúmera variedade de cenários que temos à disposição neste capítulo, ao contrário de anteriores. Desta feita temos as ruas de Savannah, túneis de esgoto (onde aliás decorre uma das mais intensas sequências), um casarão e uma escola abandonada. No mesmo sentido, os desafios e os puzzles surgem agora mais contextualizados com a história, sendo que se tornam bastante lógicos no seguimento desta, parecendo assim muito menos "forçados" – situação que aconteceu em alguns dos episódios anteriores. Todavia a dificuldade destes mantém-se relativamente baixa e sem grande complexidade, mas bastante aliciantes. Para aumentar o interesse e aumentar a parada, surgem igualmente (bons) personagens novos, com grande relevância para a história, mas, acima de tudo, com excelentes caracterizações, além de simultaneamente não se afastarem da base da banda desenhada, por exemplo, com a introdução de uma personagem feminina forte. Personagens estas que começaram uma história, cada uma com os seus sub-enredos, que começam agora a convergir, devido às escolhas que fomos





Para aumentar o interesse e aumentar a parada, surgem igualmente (bons) personagens novos, com grande relevância para a história, mas, acima de tudo, com excelentes caracterizações;

fazendo anteriormente. O quarto capítulo reserva-nos também uma forte componente no que respeita a decisões, e a partir destas começa-se a revelar quem é que queremos ao nosso lado, ou não, para o derradeiro episódio.
Visualmente a estética mantém-se, bem como a jogabilidade *point&click* e a componente sonora a que a série já nos habitou, com momentos de verdadeiro terror, ou com situações extremamente emotivas. Infelizmente os "problemas técnicos" também são repetentes neste episódio. Portanto, posicionamento de câmara incorrectos, embates em paredes invisíveis ou até movimentações difíceis e "estranhas" por parte de Lee continuam bem presentes, apesar de reconhecer que não influenciam ou diminuem o prazer de jogar *The Walking Dead*. À imagem do que aconteceu no terceiro capítulo, também neste o argumento (apesar da sua inegável excelência) deixa algumas arestas por limar, com a presença de pontas soltas aqui e ali, além da demasiada monotonia presente na primeira parte do episódio.
Apesar de pequenos percalços, tudo parece indicar que estamos no bom caminho para um grande final. É certo, e como já referi anteriormente, duvido muito que isto fique por aqui, mas ainda existe em mim uma réstia de esperança de que tudo seja devidamente encerrado e, se assim for, seguramente o próximo episódio será o melhor e o mais marcante de toda uma saga também ela inesquecível. Esperamos, desta feita, ansiosamente por cenas dos próximos capítulos.

RESUMO

É bom ter...: Argumento; Introdução de novas personagens de peso; Puzzles mais contextualizados na narrativa.

É mau ter... Os problemas técnicos do costuma, mas nada de especial ou significativo.

Há alternativas... Todos os capítulos anteriores da saga.

High Score

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

POKÉMON BLACK/WHITE VERSION 2





Por *Ivo Leitão*

» Sistema: DS
» Ano: 2012

Pokémon Black/White 2 são o canto do cisne da bem-sucedida plataforma portátil da *BigN*, tendo saído após o sucesso de *Black* e *White*, que por sua vez trouxeram várias novidades à série, mas mantendo a receita de sucesso que se preserva idêntica desde *Red* e *Blue*. Todos os fãs estariam à espera de um terceiro jogo da mesma "geração", à semelhança de como se fez com *Yellow, Crystal* ou *Platinum*. No entanto a *Nintendo* surpreendeu ao apresentar 2 sequelas directas dos jogos anteriores, nomeadamente estes *White* e *Black 2*. Também algo surpreendente foi o anúncio que os jogos seriam lançados para a "velhinha" *Nintendo DS* e não para a mais avançada e actual *3DS*. De qualquer das maneiras esta decisão é compreensível, pois a base instalada de donos de *Nintendo DS* é esmagadora. Para os donos da *3DS* foram incluídos nos jogos algumas funcionalidades que tiram partido do *hardware* da nova portátil da *Nintendo*.

A história decorre 2 anos após os eventos das prequelas, mais uma vez na região fictícia Unova. Unova havia sido inspirada nas paisagens de Nova Iorque, ao contrário de todas as regiões dos jogos *Pokémon* anteriores que eram inspirados em localidades nipónicas. Mas como sempre, a caminhada começa com um jovem aspirante a treinador de *Pokémon*, que parte sozinho à aventura no mundo, tentando descobrir e apanhar o maior número de *Pokémon* possível, combater outros treinadores espalhados pelo jogo, angariar "*badges*" de 8 ginásios e por fim vencer a "*Elite four*". Sem faltar referir estragar os planos de uma organização terrorista qualquer, que usa os

Pokémon para os seus planos maléficos. Esta fórmula existe desde os primeiros *Pokémon* para a *Gameboy* e a verdade é que ao fim de todos estes anos continua a resultar. Com a minha idade eu já devia ter juízo para estas coisas, mas o apelo em passar horas e horas de volta de uma pequena região para encontrar aquele *Pokémon* que tem uma probabilidade de 5% de surgir nos combates aleatórios mantém-se. A *Nintendo* sabe disto e em fórmula vencedora não se mexe.
O sistema de batalhas continua essencialmente idêntico. O jogador pode carregar consigo um máximo de 6 *Pokémon*, com os restantes sendo armazenados em "*Boxes*" acessíveis através de PCs nos Pokémon Centers. Nas batalhas o jogador pode optar por 4 acções diferentes: fugir da batalha (apenas disponível contra Pokémon selvagens), lutar com o Pokémon escolhido, usar itens, ou alternar entre os 6 Pokémon disponíveis. Outros jogos trouxeram inovações como batalhas duplas com 2 Pokémon a defrontarem-se em cada lado. Por seu lado, *Black* e *White* introduziram 2 variantes de batalhas triplas que também se encontram na sequela. *Black* e *White* introduziram igualmente a interface C-Gear, que também se encontra disponível nestes jogos com uma interface renovada. É através do C-Gear que muitas das vertentes *multiplayer* locais se encontram, incluindo funções como trocar *Pokémon* e itens com outras pessoas, batalhar e até sessões de chat com suporte de vídeo para as portáteis da *Nintendo* com câmara. As restantes funcionalidades mais globais estão disponíveis igualmente nos *Pokémon Centers*, onde podemos batalhar e trocar *Pokémon*/Itens com oponentes de todo o mundo. Outras novidades exclusivas destes novos jogos são por exemplo a introdução mascarada de *Achievements*, que tomam a forma de colecção de medalhas, em que para ganhar uma determinada medalha, é necessário cumprir um certo objectivo. Também novo é a introdução dos *PokéStar Studios*, onde por estranho que pareça o jogador e os seus *Pokémon* podem figurar na produção de vários filmes. Outra das novidades presentes é a integração com as aplicações *Pokémon Dream Radar* e *Pokédex 3D Pro* presentes na *eShop* da *Nintendo 3DS*, que tiram bem partido do potencial da *3DS*. Isto deixa-me antever coisas bem interessantes para um futuro RPG *Pokémon* na *3DS*.
Neste jogo podemos inicialmente contar com mais de 300 *Pokémon*, sendo que após a conclusão dos eventos principais (leia-se: vencer a *Elite Four*), obtemos a *National PokéDex*, que alberga os mais de 600 *pokémon* criados até à data. Dentro dos *Pokémon* iniciais, como sempre, nem todos estão disponíveis num único jogo. Muitos dos mesmos apenas podem ser obtidos trocando-os com os amigos, através de outros jogos *Pokémon Black/White/Black 2/White 2* ou para aqueles mais lendários só mesmo através de eventos próprios organizados pela *Nintendo*. Para os Pokémon apenas disponíveis anteriormente, a coisa complica-se mais. Após obtida a *National Pokédex*, temos também a possibilidade de usufruir do "*Poké Transfer*", que permite transferir Pokémon de jogos da geração anterior, como por exemplo o *Diamond* ou *Pearl*. Infelizmente existem restrições ao









Esta fórmula existe desde os primeiros Pokémon para a Gameboy e a verdade é que ao fim de todos estes anos continua a resultar.

usar esta aplicação, pois apenas podemos transferir 6 Pokémon de cada vez e ainda assim é necessário jogar um mini-jogo para que estes sejam efectivamente transferidos. Assim sendo, para quem quiser ter os 649 Pokémon na sua totalidade vai ter muito trabalho pela frente.
No que diz respeito ao audiovisual, poucas são as mudanças face às prequelas, que apresentam gráficos quase totalmente 3D, misturando de forma interessante *sprites* em 2D com cenários algo poligonais. Sinceramente a *DS* tem RPGs em 3D com mais detalhe, tal como o *Golden Sun Dark Dawn* ou *Dragon Quest IX*, mas ainda assim os gráficos são agradáveis quanto baste, apresentando cores vivas e alguns efeitos gráficos interessantes, como efeitos de chuva ou neve. *Cutscenes* também existem com alguma frequência, e para além dos *Pokémon,* todos os treinadores passaram a obter animações próprias. Passando para a parte sonora, infelizmente aqui *Pokémon* ainda sofre neste campo, em que os "gritos" dos *Pokémon* continuam sofríveis e os efeitos sonoros também algo desinspirados. As músicas são na sua maioria remixes de músicas anteriores, pelo que quem gostou das mesmas antes certamente não irá ficar desapontado com esta banda sonora.
No fim de contas muito ainda haveria por dizer. Apesar de o público-alvo dos RPGs *Pokémon* ser (muito) jovem, a verdade é que com o desenrolar dos anos a *Nintendo* foi introduzindo cada vez mais detalhes na mecânica de jogo, o que leva a uma profundidade de combates que só quem joga em *multiplayer* com outros jogadores experientes se apercebe. De resto, quem gosta de *Pokémon*, certamente sabe qual a receita que o espera em *Black /White 2*. A fórmula essencial mantém-se idêntica e estas sequelas apresentam algumas novas funcionalidades interessantes, bem como uma aventura inteiramente nova para quem jogou os anteriores.

High Score

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

RESUMO

É bom ter...
A fórmula que tornou Pokémon popular mantém-se na sua essência.

É mau ter...A integração com os Pokémon de gerações anteriores mantém-se desnecessariamente complicada.

Há alternativas...
Todos os restantes RPGs Pokémon

NBA2K13

Por *André Santos*

» Sistema: PC
» Ano: 2012





Este título é um daqueles casos típicos, em que um jogador sem grande *background* no tema em questão se torna, não num *pro* (aliás muito longe disso), mas num verdadeiro defensor de jogos de desporto. Para escapar um pouco ao ruído dos sempre tão falados *PES 2013* e *FIFA 13*, mas sem esquecer o desporto como tema, eis que surge *NBA2K13*, com o basquete em primeiro plano. Se na minha adolescência nunca fui muito interessado por tal, mais recentemente não deixo de reconhecer que já fiquei algumas horas madrugadoras a ver transmissões em directo da NBA e que as mesmas por variadíssimas vezes me deixaram surpreendido, seja pelo jogo em si, seja por todo o espectáculo que o rodeia. Mas a questão que se coloca é se o título em questão consegue transpor tudo isto para o mundo dos videojogos?

A resposta é um claro sim. *NBA2K13*, apesar de ser a minha estreia neste universo, bastante positiva devo dizer, é sem sombra de dúvida o melhor jogo de basquete que já joguei e também um dos mais icónicos. Para esta versão fica bem patente o poderio da produção de *2K Sports* bem como do músico Jay-Z, que evidencia uma particular inclinação para a estética visual do jogo, que por vezes roça o exagero e chega mesmo a afastá-lo (ou o distrai desnecessariamente) das verdadeiras transmissões televisivas. Apesar de uma produção forte, o primeiro contacto é terrível. Os menus são complicados por demais, e nada mas mesmo nada intuitivos, o que quase fez com que desistisse logo aí. Mas em boa hora não o fiz, pois é de basquete que este título sobrevive e, se por um lado é difícil chegar ao campo, depois de lá estarmos sentimo-nos maravilhosamente bem.

A jogabilidade é incrivelmente realista e a velocidade estonteante. Jogadores

mais rápidos executam e correm de forma mais veloz, e não necessitam de grandes dribles para o conseguirem. Contudo o jogo está cheio de jogadas reais como: *eurosteps*, *crossovers*, *overplaying*, pontes aéreas (para quem não conhece os termos, uma rápida pesquisa pelo *YouTube* ajuda) e grandes afundanços. Por sua vez todo o comportamento táctico é também altamente realista e vai obrigar a

Uma jogabilidade fluída e precisa é o resultado de uma A.I. trabalhada e altamente verosímil;

posicionamentos defensivos complexos e rigorosos. E é precisamente na defesa que senti as maiores dificuldades. Tirar a bola ao adversário (sem falta) não é propriamente fácil, além de que a mecânica de jogo por vezes não ajude à percepção do posicionamento dos jogadores. Lá pelo meio consegui, ainda que involuntariamente (pois só posteriormente é que descobri a combinação de botões), dar um *flop* ao árbitro – simulando uma falta que não sofri. Apesar de ter tentado mais algumas (trinta) vezes, o árbitro mostrou-se mais atento e daí, infelizmente, só resultaram pontos contra mim... (shame on me!!). Esta jogabilidade fluída e precisa é o resultado de uma *A.I.* trabalhada e altamente verosímil. A equipa funciona bem como um todo e a interligação entre ambos – na grande maioria das vezes processada pelo "computador" - é adequada ao estilo de jogo e às movimentações que se exigem, o que origina poucos *bugs*. Os controlos de jogo são genericamente simples mas muito variados devido às combinações de teclas, situação que tende a simplificar com a prática e o hábito. Por sua vez a jogabilidade, que é possível com um teclado apesar de ser bastante complexa, torna-se muito mais agradável quando se utiliza um *gamepad*. Este recorre tanto aos comandos analógicos como aos restantes e a mecânica é a recorrente dentro deste género de jogos. Como habitual neste estilo de título, podemos optar por três modos distintos: *Create a Legend* – onde se recorre a um jogador real e se começa a carreira; *Association* – mais direccionado para a vertente *online* e que permite troca de jogadores; *My Career* – onde criamos e personalizamos um jogador.
Visualmente *NBA2K13* é absolutamente soberbo e praticamente sem falhas. Os jogadores estão bastante realistas, os rostos são precisos e delineados e apenas não me agradaram os braços em certas perspectivas (o que não deixa de ser estranho para um desporto que é jogado essencialmente com estes). As arenas estão detalhadamente recriadas, cada uma com o seu pormenor no piso e os jogos de luzes e sombras encaixam na perfeição e transmitem em todo o seu esplendor a sensação de transmissão televisa. Todavia, e mesmo tendo em conta toda a imponência do jogo, não deixam de existir algumas falhas no licenciamento de















As arenas estão detalhadamente recriadas, cada uma com o seu pormenor no piso e os jogos de luzes e sombras encaixam na perfeição;

algumas arenas, com a ocultação de alguns detalhes que existem na realidade. Apesar de isto acontecer, o sentimento que se vive dentro dos recintos é fenomenal. Isto acontece em grande parte devido à fantástica modelagem de todos os elementos na arena. O público reage e movimenta-se em conformidade com o decorrer da acção. Os fotógrafos *flasham* a torto e a direito, os árbitros acompanham as jogadas de perto, os treinadores vibram ao máximo nos bancos, os suplentes mandam dicas e bocas para dentro do campo e as movimentações do *team* são extremamente naturais.

Outro aspecto muito positivo é a sonoridade do jogo. O som nas arenas é envolvente, os cânticos, aplausos e os variadíssimos comentários remetem-nos para as aceleradas transmissões televisivas, com momentos de grande ênfase a seguir a jogadas ou afundanços memoráveis. Ao nível da música, além de previsivelmente podermos contar com uma vasta lista de temas, muitos da autoria de Jay-Z, o estilo é essencialmente composto por *hip-hop* e *rap*, que nos acompanha em praticamente todas as fases do jogo.

No tempo que antecede as partidas propriamente ditas, podemos ainda visualizar videoclips originais de alguns temas. Lá pelo meio também somos presentados com alguns *easter eggs*, como a presença do cantor Justin Bieber, ao que parece um acérrimo fã do desporto.

Apesar do cancelamento de *NBA Live 13*, com o objectivo segundo os seus criadores, de fazer um óptimo jogo no próximo ano, a verdade é que estamos perante um jogo que roça a perfeição e que em muitos aspectos até deveria inspirar outras versões desportivas.

Com um grafismo acima da média e uma jogabilidade que impressiona, e um preço que ronda os 21€ (valor reduzido tendo em conta outros exemplares do género), é um título que seguramente irá agradar aos aficionados bem como facilmente irá conseguir converter iniciados em verdadeiros seguidores do género.

RESUMO

É bom ter...
Jogabilidade realista; Gráficos detalhados; Retrato fiel do desporto.

É mau ter...
Menus complexos e muito pouco intuitivos.

Há alternativas...
Versões anteriores da série.

High Score

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



X-COM:
ENEMY UNKNOWN

Por *Tommaso Veronesi*

» Sistema: PC
» Ano: 2012

O *XCOM 2012* não faz juízo ao seu clássico. Nesta versão podemos encontrar partes do jogo relativamente às quais nos chegaria a dizer que realmente trata-se do XCOM, porque encontramos o mesmo nome, o mesmo enredo, as mesmas árvores de pesquisa e desenvolvimento, as mesmas armas, os mesmos inimigos, os mesmos veículos e o mesmo modelo de jogo e jogabilidade. No entanto não considero um sucessor verdadeiro mas apenas um remake pobre e fraco. Considero a destruição de um grande clássico. Acabei o jogo na dificuldade normal em apenas 48 horas.
O jogo parece ainda uma versão pré, pré-alpha! Os menus nada de especial, os gráficos são alimentados pelo motor gráfico do UT3 (*Unreal Tornment 3*), um bom motor nas mãos erradas. O maior e o grande problema deste jogo é que todas as batalhas são pré-criadas, o que nos torna impotentes. Por exemplo, quando a batalha começa, a IA sabe e já pré-determinou em quem vai acertar, e em quem não vai acertar. Para o provar, fiz a seguinte experiência: salvei o jogo durante uma batalha e um soldado estava prestes a dar um tiro no alien e falhou. Voltei a carregar o jogo, fiz exatamente o mesmo movimento cerca de 10 vezes e o tiro falhou sempre. Experimentei também fazer noutros cenários o mesmo teste e o resultado foi sempre o mesmo. Por isso perde toda a motivação jogar e saber à partida que já está tudo pré-estabelecido. Uma maior dificuldade resulta em sermos mortos mais rápido; os aliens acertam mais e melhor, ou ganharmos mais rápido porque os aliens acertam menos e nós acertamos mais.
No original ao fazer o mesmo teste, ao recarregar o jogo, tudo é calculado no momento, ele faz o cálculo no momento do load –um cálculo aleatório-. Os aliens mudam de sítio, os tiros falham ou acertam independentemente, tudo é recalculado.
A desmotivação dentro do jogo é enorme e o facto de saber isto tudo ainda fica pior. Não entendo porque não usaram o mesmo método que o clássico *XCOM*, funcionava e funcionava BEM!!
Desculpem a comparação mas isto é tipo o mercado automóvel, quando uma marca faz um carro novo a cada 3 ou 6 meses nunca usa material novo, usa material proveniente de outros modelos, digamos que é uma forma de conseguir fazer vários carros, conseguir alimentar o mercado com inovação mas a qualidade da maioria das peças é idêntica. Neste caso, e como o mercado dos videojogos é cada vez mais apetecível, as empresas começam a usar esse tipo de modelos no desenvolvimento dos jogos. Todos sabemos que em todos os jogos

desenvolvidos ou associados com Sid Meier a IA é uma enorme fraude. Quem não jogou um jogo do *Civilization* e atacou um adversário de IA, que por exemplo está ainda na Idade da Pedra mas já tem tanques? Pois a mim já me aconteceu várias vezes que a IA do *Civilization* pregasse esse tipo de partidas. Isto significa que, independentemente da tua inteligência e estratégia, a IA vai sempre decidir quando ganhas e quando perdes,

Não é possível personalizar os soldados como nós queremos, somos limitados em todos os sentidos.

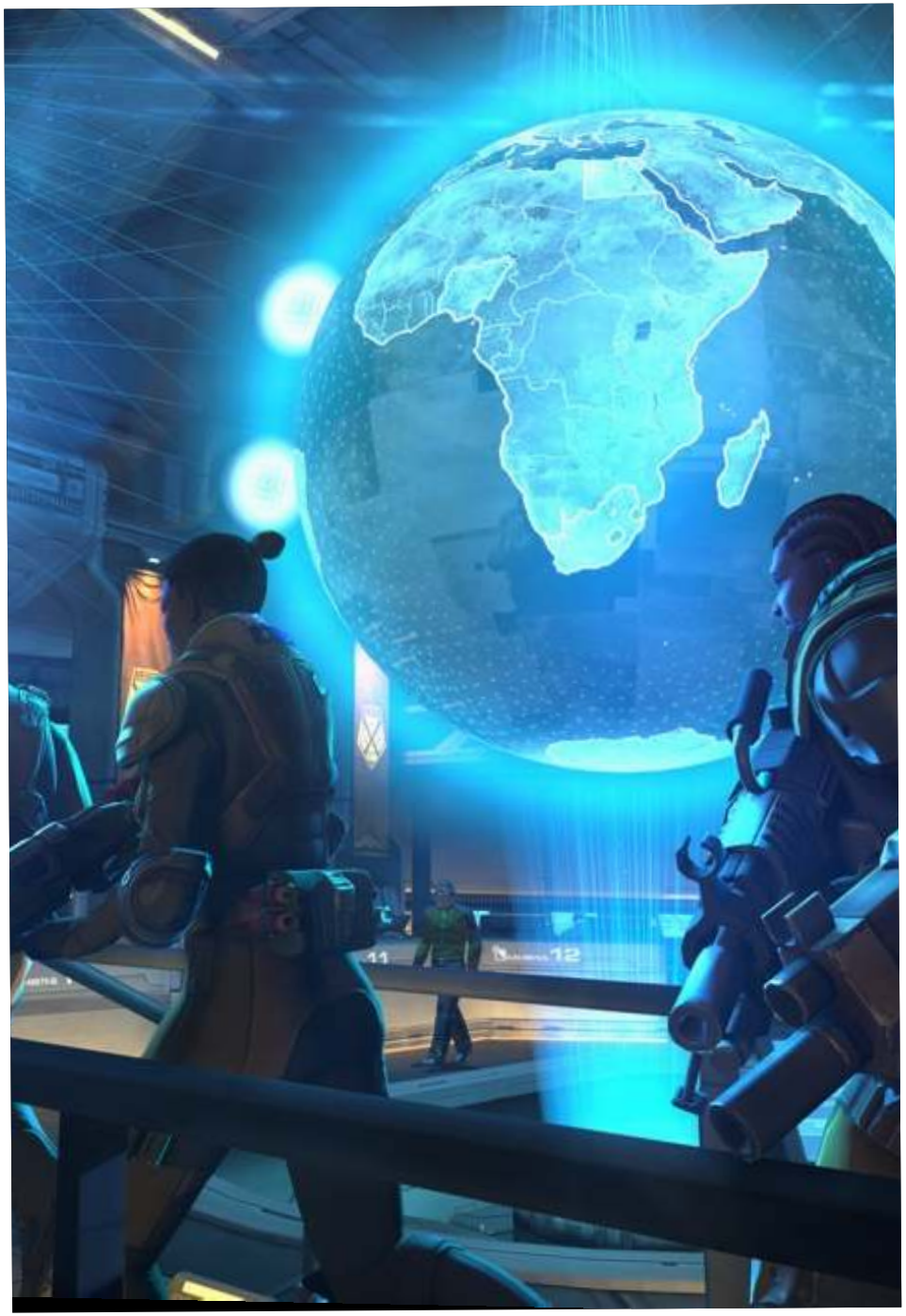
através de uma ilusão de que foste realmente bom/mau a jogar.
Agora sobre as outras mudanças horríveis – Não é possível personalizar os soldados como nós queremos, somos limitados em todos os sentidos. No *XCOM* original tínhamos aproximadamente 50 slot para colocar itens para cada soldado e exigia uma quantidade significativa de *micro-management*. No clássico tínhamos que considerar o quê, como e quantas armas / itens o soldado levava, e isso determinava a velocidade, resistência, probabilidade de acertar no alvo, velocidade de recarregar, etc. Cada escolha tinha os seus prós e contras. Em *2012 XCOM* – temos apenas quatro slots por soldado e cada slot só tem um certo tipo de arma / item por slot, ou seja, slot: 1 arma principal; slot: 2 arma secundária; slot: 3 item específico da classe (RPG, granadas de fumo); slot: 4 extras que podem ser medkit, granada, etc. Exactamente, apenas isso! Cada soldado só pode levar uma granada! (a menos que o soldado tenha a *skill* de poder levar 2 granadas).
Outro exemplo é o disparar livremente, por exemplo, está um alien atrás de uma parede ou uma árvore? E quero tirar esse obstáculo do caminho para o meu outro sniper ter mais hipótese de acertar? Bem, adivinhem? Essa capacidade foi-se! Não existe! Removeram! É impossível acertar em elementos no mapa livremente ao contrário do original - que é uma perda enorme para os amantes da verdadeira estratégia!
Somos por isso obrigados a entrar nas naves caídas de aliens pela porta da frente, somos comandados pelo jogo e controlados pelo mesmo... muito mau!
As armas têm muito pouco alcance, os snipers não podem mover e atirar na mesma ronda, mesmo que faças *supression*. Se és um sniper, a percentagem de acertar é sempre tão baixa que seria o mesmo que se o Ray Charles estivesse atrás da mira. A única vantagem que o sniper tem é quando está num nível de terreno mais elevado.
Comprar, vender, contratar, e despedir são coisas do passado... Só é possível vender alguns artefactos de aliens que se ganham em batalha e, quando se mata um alien, a arma destrói-se em pedaços para impossibilitar ficarmos com elas. A única forma de as usarmos é capturar um alien com o "stun", que é uma arma que só











XCOM 2012 toma o controlo de tudo, sendo nós os jogadores apenas bonecos.

através de desenvolvimento a conseguimos fabricar. Todas estas alterações ao jogo são uma enorme limitação. Deixou de ser um jogo de estratégia e passou a ser um jogo de rondas sem qualquer gestão ou estratégia, pois o jogo faz tudo por nós e comanda-nos em tudo aquilo que devemos fazer para prosseguir. O jogo não traz nada de novo em relação ao seu precedente, o grande clássico, aliás tem a menos e muito menos. Acredito que foi a adaptação também para consolas... Parece que as produtoras fazem os jogos para consola mais fáceis, mais acessíveis... é pura estupidez!! O clássico *Xcom* depois de sair para o *Commodore Amiga* também saiu para a *Playstation 1*, sem qualquer alteração no seu modelo e foi um *blockbuster*! Às vezes parece que fazem os jogos a pensar que os jogadores de consolas são burros. Porque não implementar o mesmo modelo ao jogo actual? Não faz qualquer sentido.
Resumindo o *XCOM 2012* toma o controlo de tudo, sendo nós, jogadores, apenas bonecos comandados dentro da linha que os *designers* do jogo pretenderam, sem qualquer liberdade, sem qualquer alteração da nossa cabeça. A meu ver, e sendo injusto para quem nunca jogou o clássico *XCOM*, esta edição é uma abominação do original, retirou ao jogador todos os controlos, retirou todo o seu verdadeiro charme, deu-lhe uma maquilhagem nova, novo som, mas não respeita o jogador. Estava super animado com este jogo ... de poder reviver os tempos de horas agarrado ao *Amiga*, voltar a jogá-lo com melhor tecnologia, delirava... Mas afinal, assisti apenas a uma grande decepção.
Para os jogadores mais novos ao tipo de jogo e mesmo ao modelo de turnos como no *XCOM*, *Civilization* etc, talvez gostem, mas isso é só porque provavelmente não têm idade suficiente para terem jogado o original. É uma pena que nunca venham a conhecer o original.

RESUMO

É bom ter...
Som excepcional.

É mau ter...
Gráficos desactualizados; sem capacidade *free-aim*; mapas reduzidos; impossibilidade de vender armas.

Há alternativas...
Xcom, o clássico; *X-COM: Enforcer* ou *Xenonauts*.

High Score

Longevidade	2
Jogabilidade	2
Gráficos	8
Som	9
Total	**5**

AGE OF EMPIRES ONLINE





Por *Sílvia Farinha*
» Sistema: PC
» Ano: 2012

Publicado pela *Microsoft* e desenvolvido pela *Robot Entertainment* e posteriormente pela *Gas Powered Games (*responsáveis pelo *Supreme Commander*), este jogo é baseado na série *Age of Empires* que todos conhecemos. O seu download é gratuito e podem fazê-lo no website http://ageofempiresonline.com/en/, sendo apenas necessário ter uma conta no *Steam* e no *Windows Live* para jogar. Um dos factores que mais alicia neste jogo é a componente de estratégia em tempo real aliada à oportunidade de o fazer em modo *multiplayer online*. E aqui podemos fazê-lo de duas maneiras: *Co-op* ou *Player VS Player*. No *Co-op* contamos com a preciosa ajuda de amigos ou aliados para alguns *quests* onde praticamente só é possível ultrapassar com esta ajuda. No PVP batemos forças com outros jogadores em mapas gerados aleatoriamente. *Age of Empires Online* tem opções destinadas apenas para aqueles que assinam o serviço *premium* e certas melhorias no modo *free* também só ficam disponíveis com este serviço.

Nesta versão online somos invadidos por uma série de cores e por um cenário vistoso que se opõe ao normal aspecto sombrio das versões tradicionais de *Age of Empires.*

Assim, das 6 civilizações que nos são apresentadas, 3 são *premium* - Persas, Babilónios e mais recentemente os Nórdicos - e 3 estão à disposição de qualquer jogador - Gregos, Celtas e Egípcios.

Consoante a missão em que estamos, os objectivos variam, mas recaem invariavelmente em derrotar tropas inimigas e destruir as suas cidades ou parte delas.

Uma das características que mais distancia este *AoE* dos anteriores é o facto de termos ao nosso dispor uma cidade capital. É aqui que encontramos os nossos *quests* e fazemos a gestão propriamente dita da nossa cidade. Existe uma por cada civilização e os jogadores personalizam-nas à sua maneira. Inicialmente temos apenas o *Palace* (onde utilizamos os pontos de tecnologia conseguidos durante os *quests* que permitem aplicar melhorias às civilizações); o *Empire Bazaar* (aqui podemos comprar diverso material *premium*); o *Warehouse* (onde guardamos os itens conseguidos ao longo do jogo para mais tarde os podermos aplicar); o *Port* (aqui podemos encontrar os *quests* com objectivos mais marítimos); a *Embassy* (podemos comprar e vender itens a outros jogadores, assim como contactá-los) e por fim a *General Store*, onde compramos recursos e melhorias. Ao longo dos desafios vamos encontrando *blueprints* que posteriormente servem para aumentar o número de edifícios na Capital.
Os *quests* são dados por personagens espalhadas pela Capital e são diferentes consoante a civilização escolhida. Como já referi, podemos realizá-los com a ajuda de um amigo e nalguns chega a ser mesmo essencial. Como vamos evoluindo de nível consoante os pontos de experiência que vamos arrecadando, algumas missões são mais complicadas que outras, fazendo com que o jogo evolua connosco.
Provavelmente será boa ideia repetir alguns dos *quests* para ganhar mais experiência e não nos aventurarmos logo pelos de nível mais avançado, pois corremos o risco de ser derrotados. É nesta parte do jogo que nos deparamos com uma jogabilidade com a qual os jogadores das versões anteriores de AoE já estão familiarizados. Aqui, os objectivos são simples. Recolhemos materiais - ouro, pedra, madeira e alimento – com os habitantes, para termos recursos suficientes para aumentar os edifícios e posteriormente as tropas. Consoante a missão em que estamos, os objectivos variam, mas recaem invariavelmente em derrotar tropas inimigas e destruir as suas cidades ou parte delas. Existe uma









Afinal, quem não gostaria de conquistar civilizações inteiras com os amigos ao lado? Para isso acontecer basta adicioná-los na nossa conta do *Windows Live* e iniciar uma *party* num *quest* que permita *Co-Op.*

quantidade mais do que suficiente de *quests* em cada uma das civilizações para nos manterem ocupados durante um longo tempo e, o facto de podermos jogar com aliados torna essa experiência ainda melhor. Afinal, quem não gostaria de conquistar civilizações inteiras com os amigos ao lado? Para isso acontecer basta adicioná-los na nossa conta do *Windows Live* e iniciar uma *party* num *quest* que permita Co-Op. A partir daí é só conquistar o mundo! Um dos aspectos que mais me incomodou neste jogo foram sem dúvida os tempos de *loading* demasiado longos e as constantes actualizações do jogo, o que provoca que os servidores estejam em baixo por mais tempo do que aquele que gostaria.
No aspecto visual podemos contar com algo completamente diferente ao que estamos habituados, pois nesta versão *online* somos invadidos por uma série de cores e por um cenário vistoso que se opõe ao normal aspecto sombrio das versões tradicionais de *Age of Empires.* No entanto as cores e o aspecto tridimensional adequam-se perfeitamente ao propósito deste jogo. As músicas estão totalmente enquadradas com as civilizações com que jogamos e os efeitos sonoros não constituem nada de inovador e completam apenas a experiência do jogo, não o elevando a um outro nível. Como já referi a jogabilidade é algo confusa na capital, mas nos *quests* é a tradicional de clique no botão esquerdo e no botão direito, que é o que se está à espera.

RESUMO

É bom ter...
Possibilidade de jogar com amigos.

É mau ter...
Servidores demasiadas vezes em baixo.

Há alternativas...
Versões anteriores da série *Age of Empires.*

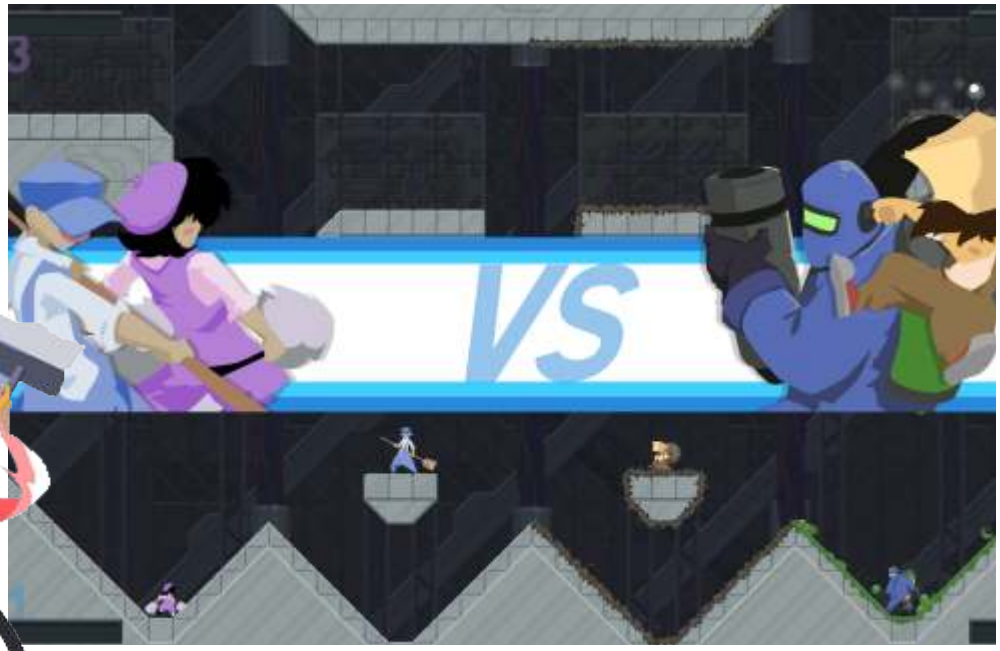
High Score

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

DUSTFORCE

Por *Ivo Leitão*

» Sistema: PC
» Ano: 2012





Dustforce é mais um dos jogos revivalistas dos jogos de plataforma *old-school* dos anos 90. Tal como o *Super Meat Boy*, este é mais um daqueles jogos exigentes que precisam de reflexos bem rápidos e com uma dificuldade elevada, contudo mantém aquele vício sádico de jogar, jogar e voltar a jogar o mesmo nível de forma a obter o melhor resultado possível. Neste jogo somos colocados no papel de uma equipa de 4 ninjas equipados com vassouras, com a missão de tornar o mundo num local melhor, limpando todo o lixo espalhado nas ruas, florestas e vários outros locais. OK, são apenas varredores, mas têm um nível acrobático que me faz lembrar em certas alturas a jogabilidade de jogos como *Strider* ou os primeiros *Ninja Gaiden*, sendo possível saltar em paredes, saltos múltiplos no ar, correr nos tectos e usar as suas vassouras como armas *melee* para defrontar alguns inimigos e/ou obstáculos. Cada um dos 4 varredores tem habilidades ligeiramente diferentes, variando o alcance e potência dos seus ataques e a altura que os seus saltos atingem. Um pouco como foi feito em *Super Mario Bros 2*, na minha opinião. Com isto em mente, o jogo tem então como objectivo limpar o lixo dos vários níveis que vamos percorrendo. Existe lixo espalhado ao longo de várias

superfícies que o varredor limpa automaticamente à medida que vamos percorrendo as mesmas, existem também obstáculos e inimigos cobertos de lixo que podemos combater usando as vassouras. Existe um sistema de combos muito interessante que acaba por ser obrigatório dominar se querermos concluir alguns níveis mais desafiantes. Em conjunto com as habilidades de salto e percorrer paredes/tectos como mencionei

Dustforce é um jogo de plataformas bastante interessante e muito desafiador, com uma mecânica de jogo simples de compreender, mas difícil de dominar.

anteriormente, ao acertar num inimigo mantemos o balanço e permite-nos dar mais um salto no ar, conseguindo dessa forma saltar sobre precipícios gigantes ou secções de níveis bastante complexas e repletas de armadilhas. Os controlos são simples: para além da movimentação apenas dispomos de um botão de salto, um de ataque leve e um outro de ataque forte. O ataque forte para além de ser mais lento deve ser usado com alguma discrição pois acaba por espalhar mais algum lixo no nível que teremos depois de limpar para manter uma pontuação elevada (mais informações no parágrafo seguinte). À medida que vamos limpando o lixo de um nível e combatendo sucessivamente os vários inimigos, vamos enchendo uma barra de energia que, quando estiver cheia, pode ser utilizada para realizar um ataque muito poderoso capaz de limpar uma área inteira. Mais uma vez é uma técnica que não deve ser desperdiçada pois por vezes é a única maneira de se limpar algumas secções dos níveis. Confusos? Experimentem o demo por algum tempo que depressa se habituam a estas mecânicas de jogo. Os controlos são eficazes, contudo com o nível de precisão de *platforming* pretendido é aconselhável utilizar-se um *gamepad* com um direccional analógico. Para além do mais, é um jogo em que a inércia tem também um papel crucial na jogabilidade, é importante saber-se utilizar correctamente as superfícies e os combos aéreos para se ganhar o balanço certo para ultrapassar alguns obstáculos.

Após um nível introdutório onde nos são explicadas as diferentes habilidades que o nosso varredor consegue fazer, somos então largados numa espécie de *hub world*, onde poderemos entrar em várias outras áreas com um conjunto diferente de níveis. Para além disso, podemos também entrar noutros modos de jogo através do *hub world*, tal como o editor de níveis. Os níveis em si estão muito bem construídos, oferecendo ao jogador várias possibilidades de percorrer o mesmo, utilizando as habilidades e a física do jogo da forma que achar melhor. Isto é um factor determinante se quisermos tirar partido do máximo que o jogo oferece, na medida em que no final de cada nível a nossa performance é avaliada em 2 factores: *completion* e *finesse*. O primeiro dá conta da quantidade de lixo que











Podemos estar a repetir o mesmo nível pela enésima vez, mas a música acalma aquela vontade incontrolável de mandar o comando pela janela fora.

limpamos em cada nível, o segundo depende do número de combos consecutivos que conseguimos realizar. Obtendo boas pontuações em cada nível vamos desbloqueando uma série de chaves que nos dão acesso a níveis extra com dificuldades mais elevadas. Isto, aliado a um sistema de *leaderboards* compele-nos a re-jogar imensas vezes os níveis de forma a obter a melhor performance possível.
Tal como referido anteriormente o jogo vem com um editor de níveis, onde podemos criar os nossos próprios níveis e partilhá-los com a restante comunidade *Dustforce*. Obviamente isto implica que podemos também jogar níveis feitos por outros utilizadores. Existe também um modo *multiplayer*, que infelizmente apenas pode ser jogado localmente até 4 jogadores. O modo de jogo é uma espécie de *King of the Hill*, onde temos de "dominar" uma série de pontos-chave.
Passando para o audiovisual, *Dustforce* apresenta um aspecto da "velha guarda", com as personagens em *sprites* e os cenários como se tivessem sido tirados de um jogo de plataformas da SNES. Apesar de tecnicamente simples, *Dustforce* não deixa de ser um jogo visualmente apelativo com o factor nostálgico de quem atravessou a fase dos 8 e 16bit. A banda sonora é muito bem conseguida, misturando de forma sublime os sons típicos de uma NES, porém com uma qualidade moderna. As músicas têm todas um *feeling* mais electrónico e adaptam-se perfeitamente à ambiência e dificuldade apertada do jogo. Podemos estar a repetir o mesmo nível pela enésima vez, mas a música acalma aquela vontade incontrolável de mandar o comando pela janela fora, tal como em muitos outros jogos.
Resumindo, *Dustforce* é um jogo de plataformas bastante interessante e muito desafiador, com uma mecânica de jogo simples de compreender, mas difícil de dominar. Quem gostou do *Super Meat Boy* e for fã de jogos de plataforma dos velhos tempos, aconselho vivamente que passem pelo *Dustforce*.

RESUMO

É bom ter...
O design de níveis muito bem construído e uma excelente banda sonora.

É mau ter...
O multiplayer poderia ser melhor aproveitado.

Há alternativas...
Super Meat Boy, Cave Story.

High Score

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





MCPIXEL

Por João Canelo

» Sistema: PC
» Ano: 2012

Estão prestes a entrar no mundo de *McPixel,* um destemido herói com uma esbelta, ainda que discutível, cabeleira ruiva, pronto para salvar o dia. Infelizmente, o vosso herói não gosta de resolver os seus casos utilizando técnicas normais, não, ele gosta de dar um passo em direcção ao absurdo. Com McPixel, vocês não desactivam bombas cortando o cabo correcto, isso seria demasiado fácil. O que irão fazer é enganar uma das pessoas à vossa volta com dinheiro e fazê-la atirar-se de um prédio com a bomba. Sejam bem-vindos!
Tecnicamente, estão perante um jogo básico. *McPixel* funciona como um *point&click* dividido em várias missões. Em todas elas, têm como objectivo encontrar a dinamite escondida e, para tal, terão de decifrar o mistério em vinte segundos. Se não conseguirem, o cenário explode e vocês são obrigados a passar para o próximo nível. Esta é a base para um dos títulos mais divertidos que irão experimentar este ano, que, apesar de não merecer nenhum prémio de melhor jogo, apresenta um sentido de humor tão característico e uma desconstrução da jogabilidade típica do seu género, que o transformam num título a recomendar.
Têm à vossa disposição várias missões, todas elas com o mesmo objectivo. A abordagem acaba por ser sempre a mesma, levando-vos a vasculhar cada

um dos cenários em busca da dinamite escondida. Só existe, no entanto, uma única solução para cada um dos problemas e todas as outras hipóteses, por mais lógicas que vos pareçam à primeira vista, levarão à vossa derrota. Preparem-se para rir constantemente da vossa própria miséria, com as sequências brilhantemente animadas e de um humor refrescante.
McPixel não tenta ser forçosamente cómico, aposta, isso sim, na surpresa e nas situações aleatórias ao longo das missões. Nunca saberão o que vos espera cada vez que clicam num dos objectos e ver-se-ão a procurar todas as opções erradas apenas para ficarem a conhecer todas as hipóteses cómicas disponíveis.

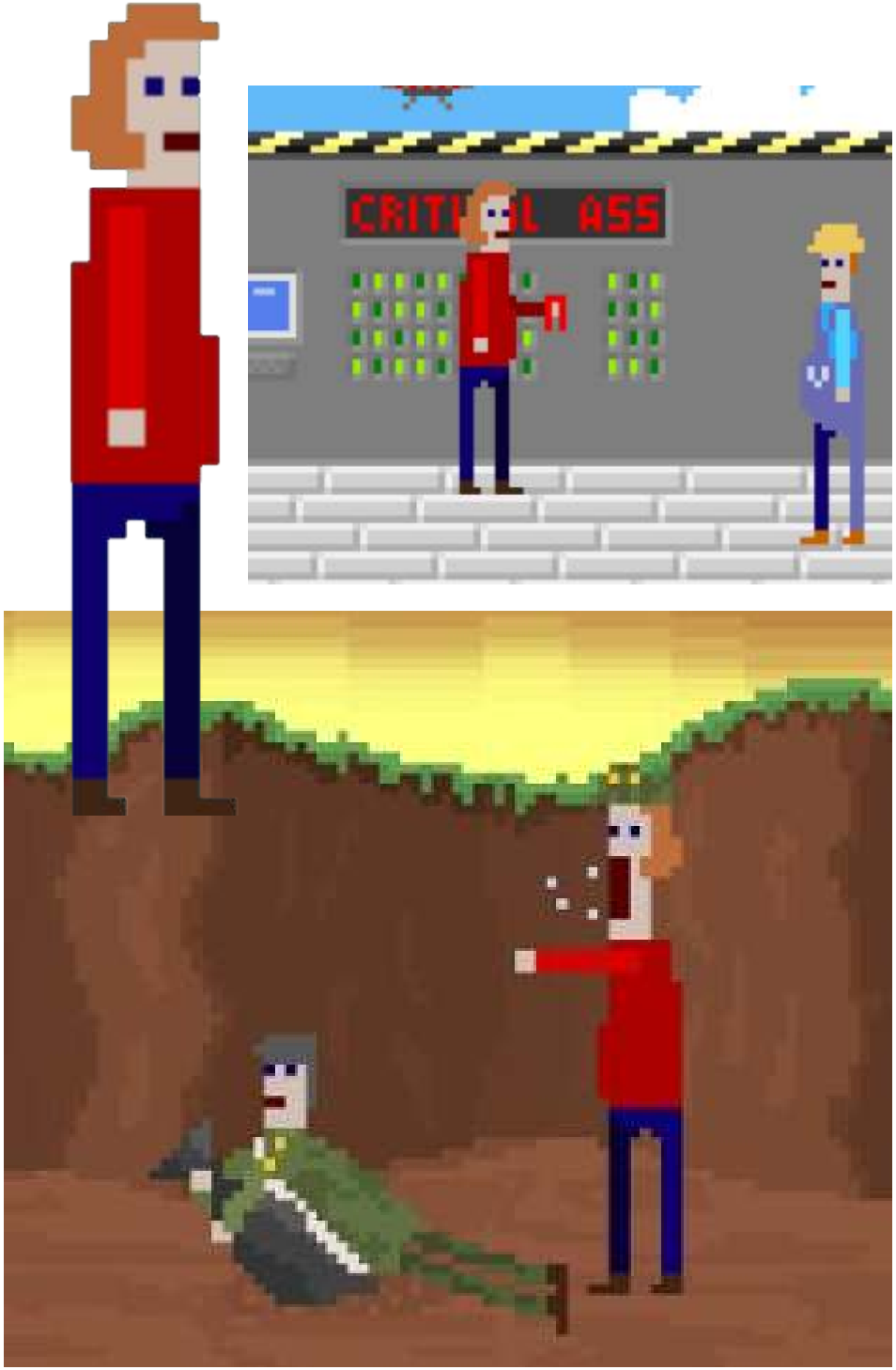
McPixel não tenta ser forçosamente cómico, aposta, isso sim, na surpresa e nas situações aleatórias ao longo das missões.

McPixel não está livre de problemas. Apesar de demonstrar uma jogabilidade simples e acessível, torna-se rapidamente repetitivo. O número excessivo de missões poderá ser um problema para muitos dos jogadores que procuram inovações a nível das mecânicas neste título. Não existem mudanças, Kaminski aposta antes na elaboração de contínuas partidas cómicas para manter a atenção dos jogadores. Estarão a clicar e a procurar o mesmo objecto da mesma exacta forma em todos os cenários.
A própria falta de lógica e resoluções descabidas poderão tornar-se irritantes. Apesar de não ter sentido o seu efeito a longo prazo, devo admitir que consigo compreender a irritação que alguns de vocês poderão sentir quando finalizarem o jogo. É um desafio enorme, ainda que recompensante, deixar para trás tudo o que aprenderam nos outros títulos para conseguirem assimilar tudo o que *McPixel* tem para vos oferecer. É um problema de compreensão que poderá afectar alguns jogadores e quebrar o ritmo do título. Não existe um meio-termo para a jogabilidade de *McPixel*, é o que é, e não muda por nada, mantendo-se fiel à sua ideia, ainda que momentaneamente faltosa.
McPixel levar-vos-á para um mundo pixelizado, com animações e personagens saídas directamente dos anos 80. A componente visual do título consegue criar uma coesão entre todos os seus elementos, utilizando a sua direcção artística para construir alguns dos melhores momentos do jogo. Vão encontrar cenários coloridos, divertidos, com várias referências populares e personagens que vos irão surpreender pela positiva. É um pouco limitado e simplista no retrato das situações, não apostando na expansividade das missões e focando-se unicamente na rapidez. Como um todo, o grafismo de *McPixel* é uma excelente adição e uma escolha acertada para o tipo de situações que Kaminski construiu ao redor da aventura do destemido herói. Vou mais longe, concluindo que, sem esta escolha, o título não teria metade do charme e piada que tem.









Como um todo, o grafismo de *McPixel* é uma excelente adição e uma escolha acertada para o tipo de situações que Kaminski construiu ao redor da aventura do destemido herói.

É muito difícil recomendar *McPixel* a qualquer jogador. Apesar de concluir que é um dos jogos que mais me surpreendeu este ano, a repetitividade e falta de desafios interessantes poderão tornar a experiência dolorosa para todos os jogadores que não estiverem dispostos a procurar o humor por detrás das missões. A própria falta de lógica, que funciona como um dos seus pontos mais fortes, quebra o ritmo, existindo escolhas técnicas, que tornam o título desnecessariamente longo e cansativo. A impossibilidade de avançarmos automaticamente para a missão que queremos finalizar é um dos pontos mais fracos do jogo e um dos elementos que tornam a jogabilidade mais cansativa. Mikolaj 'Sos' Kaminski demonstra um enorme talento para produzir títulos indie e *McPixel*, um dos primeiros a ser selecionado pelo *Steam Greenlight* (serviço da *Valve*), tem conquistado a comunidade através da sua jogabilidade rápida, utilizando uma mecânica semelhante a *Half-Minute Heroes* (para *PSP*, *PC* e *XBLA*), mas indo ainda mais além, criando missões cheias de tensão e loucura. A lógica é sobrevalorizada, é a única conclusão possível quando fecharem *McPixel* e saírem para rua. Depois de sobreviverem aos 20 segundos de uma das missões, a vida fará muito mais sentido do que metade das coisas que experienciaram neste título.

RESUMO

É bom ter...
Humor, boa componente visual.

É mau ser...
Repetitivo.

Há alternativas...
Half-Minute Heroes.

High Score

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







NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Por ***Mário Tavares***

» Sistema: iOS
» Ano: 2012

"Speed I´m Speed". Não, não me enganei, não vou testar o jogo "Cars" da *Disney Pixar*, mas sim *Need For Speed Hot Pursuit* para a plataforma da *Apple* o *iPad 2*.
A cada dia que passa os jogos para o *iPad* melhoram e por isso já estou ansioso que chegue o amanhã.
Fazendo a ligação com outro artigo onde menciono a placa gráfica 3D da 3dfx, foi no *PC*, com uma 3dfx que joguei o *Need for Speed* pela primeira vez e, como podem imaginar, guardo só boas recordações: a revolução dos gráficos 3D com texturas dava um ânimo extraordinário e fazia ansiar as novidades dos videojogos. No *iPad* este jogo é bom, muito bom! Os gráficos muito ao estilo *arcade* fazem muito o meu gosto. Ainda hoje me espanto com o poder do *iPad*, se pensarmos que há 10 anos um computador não tinha o poder computacional do *iPad*, muito menos com a portabilidade, qualidade de imagem e inovação (acelerómetro e ecrã táctil). Há 10 anos precisávamos de uma "máquina" para jogar este tipo de jogos. *Need for Speed* tem-se reinventado e este é um caso de

Continuo quase 14 anos depois dos primeiros *Need for Speed* a gostar do conceito e este não me desilude.

sucesso. A componente multijogador que é oferecida nesta versão apimenta ainda mais o jogo. Para quem já conhece o jogo noutras plataformas não encontrará grandes novidades nesta versão. No entanto temos 20 carros, 15 adaptações de carros de polícia, modo de foragido da lei, várias armas, modo de perseguição policial, e a componente online via *Bluetooth ou wi-fi*, são os ingredientes para condimentar uma receita perfeita ou perto disso. A sensação de velocidade é muito boa, os gráficos fluídos e a sonoplastia dá o ambiente necessário. Ao jogar este jogo por vezes lembrei-me de *Chase* HQ , não que encontre necessariamente coisas semelhantes, vá-se lá perceber como tal facto aconteceu, e como adoro o *Chase* HQ, foi com agrado que também joguei *Need For Speed*.











Jogar num *iPad* é fácil, os comandos tácteis no ecrã ajudam e a simplicidade nos comandos do jogo favorecem a jogabilidade.

Continuo quase 14 anos depois dos primeiros *Need for Speed* a gostar do conceito e este não me desilude, joguei no *iPhone* e o prazer mantém-se, apesar do ecrã mais pequeno.
Jogar num *iPad* é fácil, os comandos tácteis no ecrã ajudam e a simplicidade nos comandos do jogo favorecem a jogabilidade. O jogo é indicado para crianças acima dos 4 anos, muito embora, se for feita a escolha fora da lei, não é adequado para todas a crianças com 4 anos. Não sou um adepto da censura nos jogos mas há que adequar os conteúdos para as idades de quem acede aos mesmos; poder-me-ão dizer que um miúdo de 4 anos não compra as aplicações mas sim um adulto, no entanto devido ao facto de um *iPad* ser extremamente simples de usar não há criança que resista e claro que, ao manuseá-lo, acede aos conteúdos. Fica por isso esta nota que apenas alerta para aquilo que todos sabemos, mas nunca é de mais lembrar e relembrar.

Este jogo foi lançado em Maio de 2011, uma vez mais pela E.A. e, claro, há uma versão HD própria para o ecrã do *iPad*. Por cerca de 9€ temos o jogo na *Apple Store* (*iTunes*). Recomendo o jogo para os amantes de jogos de carros e em especial os fãs da série *Need For Speed*.

RESUMO

É bom ter...
A jogabilidade muito compensadora.

É mau porque...
Não é um jogo inovador.

Há alternativas...
Need For Speed.

High Score

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





SAVE THE PUPPIES

Por João Sousa

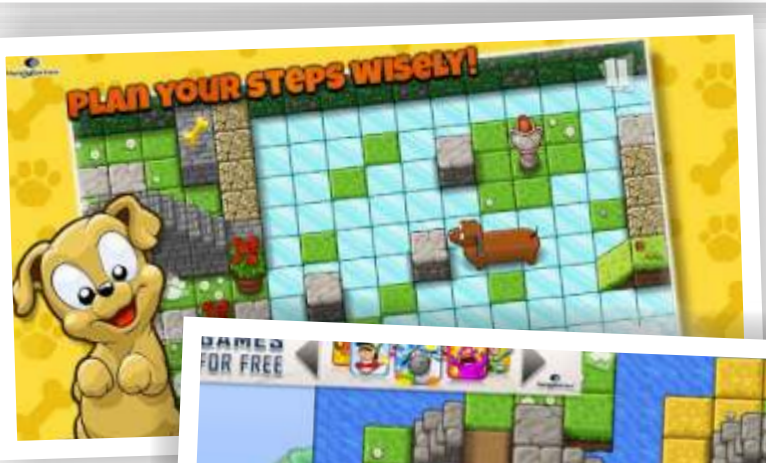
» Sistema: Android
» Ano: 2012

Ora cá está um jogo free para *Android* e *iOS* com um aspecto bem "cute" mas que faz puxar pela cabeça e tem algumas ideias interessantes. Na introdução de *Save the Puppies* somos contextualizados no enredo sabendo que todos os cachorrinhos da zona foram apanhados por bandidos (ou pelo canil municipal). A nossa função, na pele de "cão herói", é salvá-los. A história puco importa neste jogo visto que nem sequer faz muito sentido. Por que razão raptam os cães apenas para os deixar dentro de jaulas espalhadas pelas ruas? Não faria mais sentido levá-los para um canil? Mas pronto, esquecendo esse facto, o jogo gira precisamente à volta de percorrermos cenários divididos em grelhas de quadradinhos de forma a tocarmos nas jaulas e soltarmos os indefesos cachorrinhos. É um jogo com uma premissa bastante inocente e acessível a toda a família mas suficientemente desafiante para manter o interesse do jogador mais empenhado.

Em alguns níveis existem salsichas e se as comermos o "cão salsicha" vai-se tornando cada vez mais comprido, o que por um lado torna a navegação ainda mais complicada.

O nosso "cão salsicha" movimenta-se a partir de três setas direccionais disponíveis no ecrã, não me parecendo um controle perfeito, pois por vezes os dedos fogem do sítio certo, mas provavelmente terá sido pensado dessa forma para permitir movimentos mais precisos, pois cada passo dado deverá ser bem calculado e pensado. Porquê? Porque nos movimentamos numa grelha quadrada, o cão apenas consegue dar uma volta completa se tiver um espaço de quatro quadrados para circular... daqui vem o elemento puzzle do jogo: como aceder aos cãezinhos espalhados pelos caminhos







Os gráficos e animações são bastante bons, se bem que podem desencorajar alguns "jogadores mais rebeldes" para instalar algo tão "fofinho".

estreitos e atolados de obstáculos? Mas a melhor parte é um único pormenor. Em alguns níveis existem salsichas e se as comermos o "cão salsicha" vai-se tornando cada vez mais comprido, o que por um lado torna a navegação ainda mais complicada mas por outro permite que, subindo a um nível mais elevado, seja possível caminhar sobre o seu próprio corpo como se fosse uma ponte e isso será necessário para atravessar certas zonas. É bastante absurdo mas verdadeiramente divertido.
Os gráficos e animações são bastante bons, se bem que podem desencorajar alguns "jogadores mais rebeldes" para instalar algo tão "fofinho". Os 100 níveis disponíveis são mais que suficientes para distrair durante bastante tempo. Recomendo completamente!

RESUMO

É bom ...
Caminhar sobre o próprio corpo. Continua a ser fascinante!

É mau ter...
As teclas no ecrã. Nunca são a melhor forma de controlar um jogo destes.

Há alternativas...
Aporkalypse, "Porcos do Inferno", dos mesmos autores e com algumas semelhanças na jogabilidade.

High Score

Longevidade	8
Jogabilidade	7
Gráficos	9
Som	6
Total	**8**







DUNGEONS & DRAGONS BIRTHRIGHT: GORGON'S ALLIANCE

Por ***Gonçalo Tordo***

» Sistema: PC
» Ano: 1997

Querendo diversificar o seu catálogo, a empresa *Wizards of the Coast* criou o *setting Birthright* para o seu popular jogo de tabuleiro *Dungeons and Dragons*. Este seria um jogo de estratégia político-militar ao invés do típico RPG a que fomos habituados, no entanto a aposta não lhe saiu tão bem quanto esperavam, isto porque as regras exigiam um número elevado de jogadores assim como demasiados cálculos mentais.

Felizmente em 1997 a *Sierra* lançou uma versão videojogável deste *setting*, tentando manter toda a complexidade do jogo de tabuleiro sem exigir mais pessoas ou cálculos mentais para ser usufruído.
A história de *Gorgon's Alliance* é muito básica, o Monarca de Anuire faleceu sem deixar herdeiro e agora um dos vários regentes terá de subir ao trono. Enquanto isto o reino está sob perigo dos exércitos de uma criatura conhecida como Gorgon, que envia espiões para criar dissidências entre os vários regentes.
O jogo está dividido em três partes: um

A história de Gorgon's Alliance é muito básica, o Monarca de Anuire faleceu sem deixar herdeiro e agora um dos vários regentes terá de subir ao trono.

jogo de estratégia político-militar por turnos onde formamos alianças, treinamos exércitos, melhoramos as infra-estruturas dos nossos reinos, cobramos impostos, declaramos guerra, etc. Neste modo o jogo é particularmente complexo e difícil, mas é também a parte mais forte deste título; no entanto, se o jogador achar que existem demasiadas opções poderá reduzir o nível de detalhe estratégico, ou seja, certas acções mais complicadas não serão utilizáveis, simplificando as partidas.
A segunda parte do jogo são as batalhas militares. Neste modo somos colocados num campo de batalha onde teremos de liderar os nossos exércitos; este modo é bastante semelhante à saga *Total War*, até usa um grafismo semelhante (mas mais rudimentar) ao *Shogun: Total War*. No entanto











Infelizmente, a secção de RPG não é perfeita, os gráficos deixam muito a desejar, usando um motor de jogo semelhante ao do First Person Shooter *Doom*.

Gorgon's Alliance é bem menos realista, existem unidades que usam magia e até podemos usar artefactos especiais para virar a maré da batalha.
O terceiro e último modo é o de RPG. Aqui aceitamos missões recomendadas pelos nossos conselheiros onde teremos de recolher relíquias e/ou assassinar um alvo, aqui controlaremos directamente o regente da nossa facção e podemos levar até um máximo de três generais connosco; o combate pode ser feito por turnos, semelhante a jogos como *Final Fantasy*, ou então em tempo real, semelhante a jogos como *World of Warcraft*. As recompensas destas missões serão aplicadas aos outros dois modos: podemos por exemplo encontrar uma relíquia que aumenta a taxa de impostos cobrados, ou uma relíquia que aumenta a lealdade das nossas tropas, a nossa equipa também aumenta de nível à medida que ganha experiência, tornando os nossos heróis mais resistentes não só no modo em RPG mas também nos combates militares. Infelizmente, a secção de RPG não é perfeita, os gráficos deixam muito a desejar, usando um motor de jogo semelhante ao do First Person Shooter *Doom*. O problema é que em *Gorgon's Alliance* - muitas eram as vezes em que eu não conseguia ver o que estava a fazer por ter a câmara apontada para a parede. Se o jogador não estiver interessado na campanha, é possível jogar qualquer um dos três modos em separado, completamente independentes entre si.
No geral *Gorgon's Alliance* é um jogo único, nem tudo o que faz fá-lo bem, mas a verdade é que são poucos os títulos que conseguem misturar três géneros diferentes e serem bem-sucedidos.

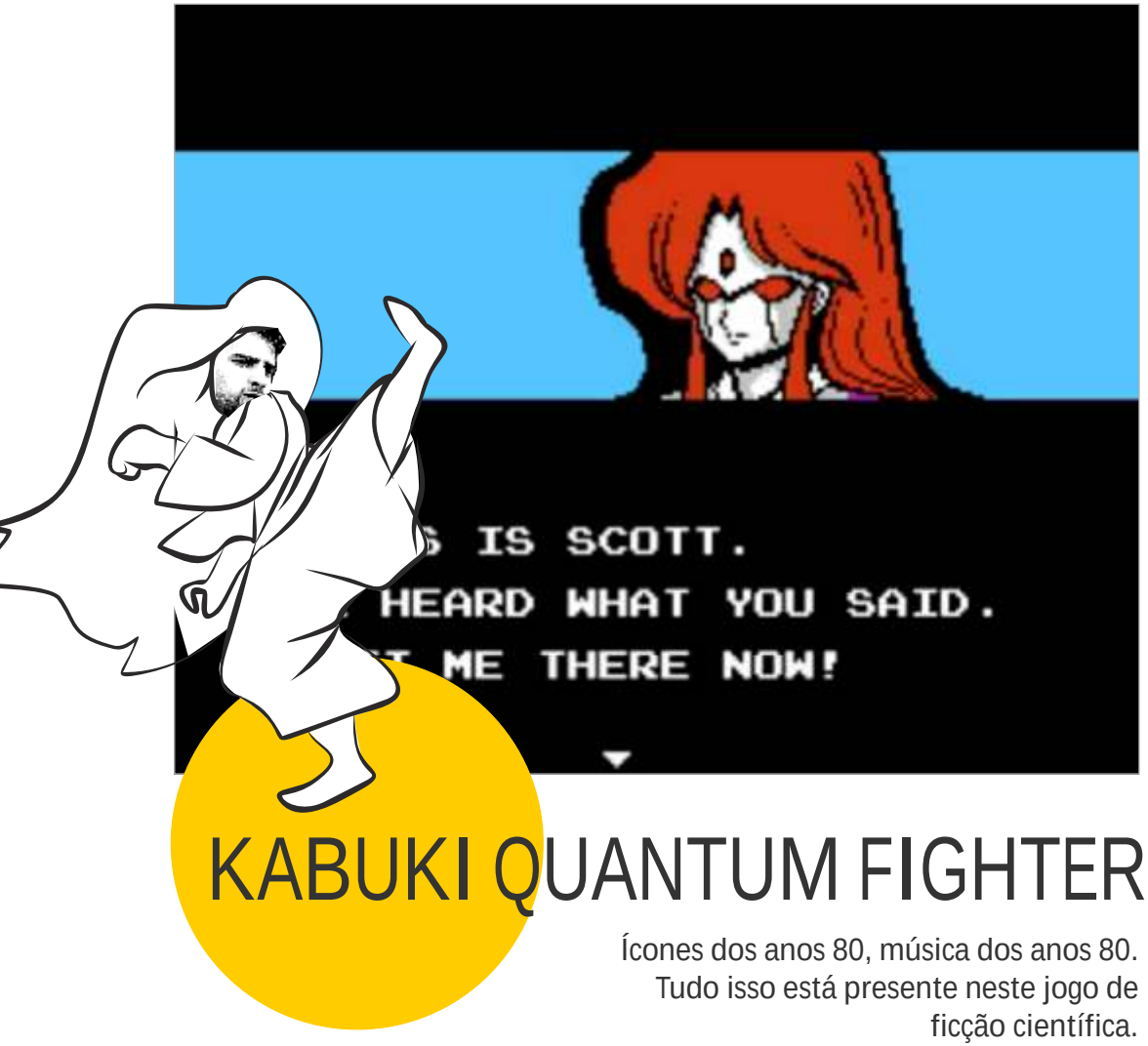
RESUMO

É bom ter...
Três jogos diferentes num só, estratégia político-militar única.

É mau ter...
Gráficos deixam muito a desejar, problemas com a câmara nos modos RPG.

High Score

Longevidade	9
Jogabilidade	9
Gráficos	5
Som	7
Total	**8**



KABUKI QUANTUM FIGHTER

Ícones dos anos 80, música dos anos 80. Tudo isso está presente neste jogo de ficção científica.

Por Luís Filipe Teixeira

» Sistema: NES
» Ano: 1992

Nos anos 80 deu-se um *boom* a nível cultural tanto em termos musicais, cinematográficos, como estilísticos. Lançado em 1992, *Kabuki Quantum Fighter* serve de homenagem, mesmo que por vezes muito indirectamente, aos filmes de ficção científica dos anos 80. Ora vejamos:

Somos Scott O'Connor (25), um coronel do ano 2056 cuja missão é salvar o universo de um terrível vírus que se instalou num super computador e que tomou posse do sistema de armas nucleares. A única forma de combater este problema passa por viajar até ao interior do computador, ao velho estilo do filme *TRON*. No entanto, a tecnologia que permite essa viagem é recente e por testar, causando alguns efeitos secundários no nosso herói. Este transforma-se numa espécie de bailarino japonês (daí o título "Kabuki") de cabelo comprido. Cabelo esse que passa a ser a nossa arma principal, para além de outras secundárias, que vamos encontrando em cada um dos 6 níveis que temos de percorrer.

A "palhaçada" acaba no facto de sermos um bailarino que derrota monstros com a cabeleira, porque o jogo em si é bastante sólido. Começo por dizer que este é um jogo bastante difícil de completar, mas no bom sentido. Os comandos são do melhor que já vi até agora. Bastante simples, sem apresentarem qualquer falha. *Kabuki Quantum Fighter* é desafiante em termos de jogabilidade e *level design*. É preciso muita perícia para passar de nível. É necessário estudar milimetricamente cada salto -

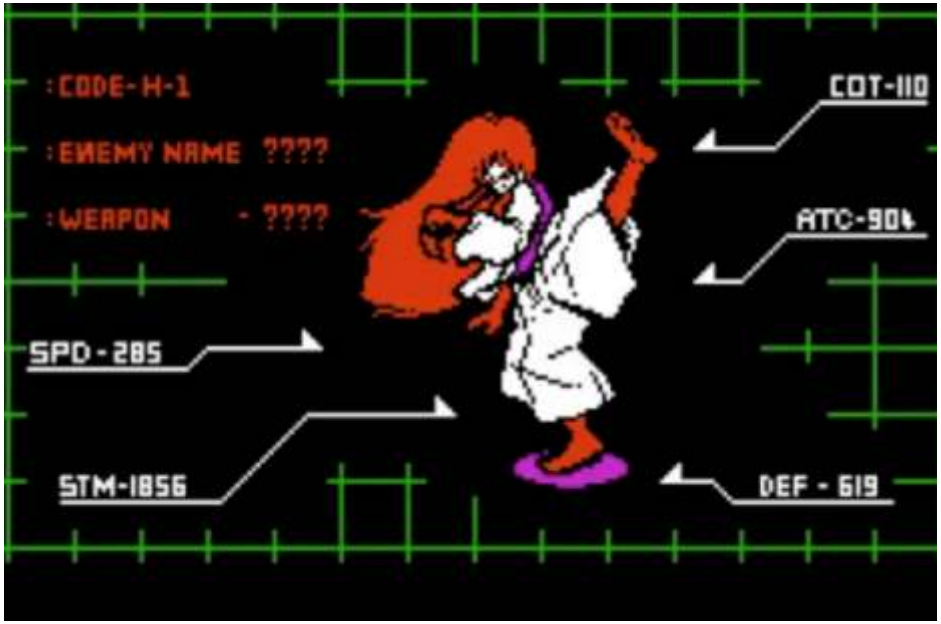
É necessário estudar milimetricamente cada salto - característica principal do jogo muito bem implementada.

característica principal do jogo muito bem implementada – e felizmente este não é um daqueles jogos em que se não acertas na plataforma, cais para fora do ecrã e morres. Não, tens sempre um solo a salvar-te... com ou sem inimigos. Esses sim são quem nos roubam vidas à velocidade da luz. Felizmente temos muitas à nossa disposição. No final de cada um dos 6 níveis, temos um *boss* que, comparado com os restantes inimigos, é bastante fácil de derrotar.

Falando dos níveis em si, estes são bastante longos. Por vezes até nos questionamos se realmente existe uma meta. Para nos dificultar ainda mais a vida, não existe qualquer *checkpoint*, obrigando-nos a concluir cada um deles de uma só vez. Característica essa que vai ao encontro do nível de dificuldade do jogo. Como se isso não bastasse, temos apenas um certo período de tempo para os acabar. Sim, é um











Sentimos mesmo que estamos a tentar derrotar um *Alien*, um *Facehugger*, um *Terminator*, um *Predator*, um *Robocop*, ou até o *Slimer* dos *Ghostbusters*.

desses jogos em que morres misteriosamente só porque o cronómetro chegou ao 000. Nunca concordei com essa característica num jogo mas, para dizer a verdade, desta vez só me apercebi dela quando já estava no penúltimo nível, por não me ter criado qualquer problema até lá. É um jogo difícil, mas não frustrante. Não demos por nós a desejar que um nível acabe para nos livrarmos do estado ofegante ganho, por exemplo, em muitos outros jogos.
Visualmente falando, *Kabuki Quantum Fighter* é espectacular. Os gráficos e cenários vão um pouco ao encontro do *Metroid* no sentido de todo o ambiente ser bastante escuro e oferecer-nos aquele sentimento de isolamento num mundo, todo ele tecnológico.
Voltando aos inimigos, não posso deixar de pensar que muitos deles foram directamente inspirados em monstros e criaturas de alguns filmes de ficção científica dos anos 80. Sentimos mesmo que estamos a tentar derrotar um *Alien*, um *Facehugger*, um *Terminator*, um *Predator*, um *Robocop*, ou até o *Slimer* dos *Ghostbusters*, entre outros.
A banda sonora também é toda ela apresentada num típico estilo electrónico dos anos 80. Cada nível possui um tema diferente. Todos eles muito agradáveis ao ouvido, com um ritmo frenético que consegue transformar a nossa sala numa discoteca. Aquele que mais se destacou para mim foi o do nível 5 (http://www.youtube.com/watch?v=kvjVYR9eV10), mas vale a pena ouvir cada um dos temas.
Infelizmente este jogo passou um pouco despercebido, pois surgiu numa altura em que o mundo estava a transitar de uma geração de consolas para outra e obviamente os olhos estavam todos virados para as novidades da *SNES*. Mas jogar *Kabuki Quantum Fighter* é uma aventura bastante agradável e viciante ao ponto de, depois de o termos terminado, ficarmos com vontade de o jogar novamente mesmo antes de carregar no botãozinho "off" da *NES*.

High Score

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

RESUMO

É bom ter...
Excelente jogabilidade; homenagem à ficção científica dos anos 80.

É mau porque...
Não chegaram a criar a prometida sequela.

Há alternativas...
Batman (NES); Ninja Gaiden (NES) Metroid (NES).



INDIANAPOLIS 500:
THE SIMULATION

Por *Daniel Martinho*

» Sistema: AMIGA
» Ano: 1990

Localizada a sul dos Grandes Lagos, a uns poucos quilómetros de Cincinatti, encontra-se uma das mais conhecidas arenas de gladiadores dos nossos tempos, com a diferença de os famosos carros puxados a cavalos terem sido substituídos por outros muito mais potentes e mecânicos. A arena, obviamente, é a de *Indianapolis* e as corridas que por lá passam, apesar de serem menos brutais que as de antigamente, são muito mais perigosas e aliciantes.

Não há grandes diferenças entre a Fórmula Indy e a Fórmula 1, apesar de os americanos utilizarem adjectivos como "a mais", "maior que", "mais dura". Como é evidente, é um exagero, mas não é um exagero assim tão... exagerado! A partir do momento em que nos sentamos no carro, temos ao nosso dispor uma poderosa e difícil de controlar máquina de morte. Encontramo-nos nas boxes mediante várias opções para compreender, modificar e, se/quando soubermos o que estamos a fazer, afinar. O mais normal é nem prestarmos atenção nenhuma aos flaps, trocas e calibração de pneus, suspensão, depósito, etc, e simplesmente, fazermos prego a fundo. Aí, com uma caixa de mudanças automáticas, aceleramos até cerca de 150mph, mesmo a tempo de nos espetarmos no muro que está no fim das boxes. Após uma rápida troca de roupa interior, estamos prontos para tentar novamente, desta vez tendo o cuidado de acelerar a sério apenas quando estivermos dentro da pista.

E é aí quando podemos, finalmente, apreciar a adrenalina que estas corridas geram. Literalmente a voar pela pista, desviando-nos dos obstáculos e muros que se nos intrometem,

Seja qual for a corrida que escolhermos, o mais certo é ela se tornar numa batalha campal.

vamos conhecendo e "domesticando o animal selvagem" que nos foi oferecido.

Se cometermos a asneira de desviarmos o olhar para o nosso redor, ou sequer para os pneus, o mais certo é irmos parar para o relvado que se encontra à nossa esquerda ou rasparmos os pneus no muro constante que está à nossa direita. Jamais devemos tocar nos travões senão o controlo do carro já se foi, simplesmente desaceleramos até estarmos numa velocidade que nos permita controlar o carro – muitas vezes temos mesmo de imobilizá-lo, mesmo – para imediatamente darmos uma aceleradela valente e, se possível, dar uso ao turbo que temos disponível. Se tivermos sorte, conseguiremos regressar às boxes.

Para entrarmos numa corrida temos primeiramente que efectuar a qualificação. Isso significa muitas horas de treino e afinação para se obter o melhor equilíbrio entre potência e segurança nas quatro voltas necessárias. Quando estivermos contentes com os nossos tempos ou reconhecermos que não damos para mais, é a altura ideal para começar uma corrida a sério.











Podemos também não fazer a qualificação, o que nos dá direito a começar a corrida na última posição, o que é óbvio, mas torna o nosso objectivo de chegar ao pódio completamente impossível.
Nessa altura temos quatro opções: Uma corrida rápida de dez voltas, com o carro indestrutível e sem bandeiras amarelas (sempre a abrir, tipo *Burnout)*, uma corrida de 30 voltas, com o carro indestrutível na mesma; 60 voltas e as famosas 200 voltas.
Seja qual for a corrida que escolhermos, o mais certo é ela se tornar numa batalha campal. Carros que se aproximam perigosamente da nossa traseira (para obterem o famoso efeito de *slipstream*), com o intuito de nos ultrapassarem na saída da curva, apertos e encostos à parede e relva, travagens repentinas e sem razão aparente, etc, etc, etc... O caos reina a não ser que tenhamos sangue frio e um olhar vigilante a tudo o que se passa à nossa volta, principalmente para o que está à nossa frente.
Indianapolis é um dos mais rápidos e melhores jogos de corridas em 3D para o *Commodore Amiga* (sendo rivalizado, apenas, pelo GP1), tendo gráficos detalhadíssimos que podem ser apreciados pela enorme quantidade de câmaras diferentes que temos ao nosso dispor – se tivermos 1MB de RAM podemos ver os últimos 20 segundos em repetição em qualquer câmara e gravá-los, o que se torna como uma óptima ferramenta para imortalizarmos para sempre, por exemplo, o acidente que colocou metade dos carros nas boxes, ou aquela ultrapassagem que parecia impossível. O nível de detalhe pode ser configurável, pois quanto maior o detalhe, menor o *framerate*.
Pessoalmente, desligo tudo o que posso: bancadas, árvores, nuvens, etc., mantendo tudo no mínimo, de modo a sentir a velocidade estonteante do jogo fluir sobre mim.
Com três carros disponíveis para serem pilotados, cada um com as suas próprias características, *Indianapolis 500* retrata realisticamente a velocidade e adrenalina destas corridas. O seu motor 3D é do melhor que se podia encontrar para a altura em que foi lançado e o som, e respectivos efeitos, com o seu famoso efeito de Dopler, é ainda hoje actual.

RESUMO

É bom ser...
Bastante realista; Gráficos e som detalhados.

É mau ter...
Apenas uma pista.

Há alternativas...
Gp1.

High Score

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

Por *Mário Tavares*

» Sistema: PC
» Ano: 1998

ULTIMATE RACER
PC



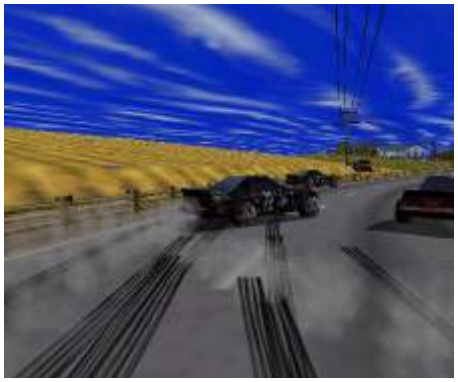
A 3DFX. Se há sigla famosa, esta é certamente uma delas, uma marca que revolucionou o mundo dos videojogos, primeiro no *PC* e depois nas consolas *Xbox*. Estamos em 1998, o nosso país respira uma vibrante energia na atmosfera, a exposição universal pousara no Parque das Nações, mais propriamente na EXPO98. Relógios da Swatch eram lançados alusivos ao tema da EXPO, surgia a banda irlandesa de seu nome The Corrs, a *Playstation* já era comum nas salas de estar e continuava a evangelizar todo o tipo de "infiéis".
Mas foi também em 1998 que tive contacto com o jogo objecto deste artigo de seu nome *Ultimate Race*.

Que experiência fenomenal! Definitivamente o *PC* tornara-se na melhor plataforma de jogos de sempre e este estilo de condução muito arcade chegara.

O jogo que vinha em muitas das placas 3D com os chips gráficos *3dfx*, *Diamond* com o modelo *Monster, Orchid, Maxi, Creative Labs* entre muitas outras marcas.
A placa em particular era uma *Maxi Gamer 3D*, e este magnífico jogo criado pela Kalisto é o homólogo do *Daytona USA* mas para a plataforma da *IBM*, o *PC*. Rapidamente surgiu o *Ultimate Race Pro,* que tinha, além de algumas pistas, melhorias ao nível do 3D. Nunca o *PC* tinha visto um jogo tão ao estilo *arcade,* com gráficos deslumbrantes e uma fluidez sem igual, um som do melhor e para o qual tive ainda a oportunidade de o testar com um volante.
Que experiência fenomenal! Definitivamente o *PC* tornara-se na melhor plataforma de jogos de sempre e este estilo de condução muito *arcade* chegara, colmatando a última ausência de estilo com uma qualidade que rivalizava, ou até mesmo ultrapassava, as *arcades*. Já vários jogos tinham tentado este feito, tal como por exemplo: *Screamer 1* e *2,* e até mesmo o *Need For Speed*, mas nenhum roçava o estatuto do que uma arcade pode proporcionar.
Este jogo pode ser jogado em *multiplayer* também, o que é uma *feature* pouco comum em 1998. Como sabem a internet era ainda muito restrita e ainda muito "verde" por isso os jogos online eram muito pouco comuns, mas já conhecidos entre a comunidade de *gamers* em Portugal e claro no resto do mundo.
Ultimate Race é das experiências mais gratificantes para um amante de jogos de condução, só repeti esta experiência 2 anos mais tarde com *Need For Speed Porsche 2000*. As paisagens são lindas com sombreados, as estradas com árvores e detalhes não antes vistos, o asfalto tem um detalhe que ainda é muito bom nos dias de hoje, os efeitos do sol, até foi dado o detalhe do tempo. Por exemplo, começamos a conduzir de dia e depois escurece com o pôr-do-sol e depois cai a noite. A chuva também está presente, mas tudo com um nível de detalhe nunca visto para um *PC*. Há momentos que parece que estamos em passeio (acelerado, pois













Os cenários, a jogabilidade, toda a atmosfera sonora criam uma "virtualidade quase real", o que não deixa de ser estupendo.

é uma corrida), qual volta até ao Guincho, passando pela estrada da Malveira. Hoje com carta de condução e tendo já experiência de alguns anos consigo lembrar-me dos cenários de *Ultimate Race* e traz-me à memória partes de uma viagem à Suíça que fiz de carro. Os cenários, a jogabilidade, toda a atmosfera sonora criam uma "virtualidade quase real", o que não deixa de ser estupendo, considerando que o jogo corre num Pentium MMX 233Mhz com uma gráfica 2D de 4 megas, e com a 3DFX de 8 megas e apenas 64mb de RAM. Uma das particularidades da 3DFX é de garantir uma fluidez contínua de 60 FPS a uma resolução de 800x600, que pode parecer pouco mas mesmo assim superior à de um filme em DVD. Afirmei que a 3DFX mudou o mundo dos videojogos, é verdade e reafirmo: mudou ainda o mundo das consolas. A marca foi adquirida pela *Nvidia* que "absorveu" os engenheiros da 3dfx e tecnologia, esta mesma tecnologia foi aplicada na XBOX com o seu GPU criado pela *Nvidia* com inúmeras semelhanças com a placa *Geforce* de 3ª geração para o *PC*. Se tiverem a sorte que eu tenho de o poder jogar nos dias de hoje, aproveitem, já há versões que correm em sistemas operativos mais recentes tal como o Windows XP. O seu sucessor *Ultimate Race Pro* é muito bom também e prefiro-o a este que vos apresento, mas são muito semelhantes. O jogo corre ainda em outras plataformas de gráficos tal como a PowerVr, mas não tem a mesma fluidez de uma 3dfx.

Há vários jogos que marcam uma etapa na cronologia de vida da plataforma *PC* e dos vários que tenho na minha memória constam *Rainbow Six, Doom, Quake, Medal of Honnor, GTA, Battlefield, Half Life, Need For Speed Porsche 2000, Dune2, Indianapolis 500, Sim City* e claro *Ultimate Race*.

RESUMO

É bom Ter...
Gráficos deslumbrantes, jogabilidade aliciante.

É mau ter...
Não há pontos fracos neste jogo.

Há alternativas...
Screamer, Need For Speed.

High Score

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

Ratchet & Clank T. D. VS Ratchet & Clank HD



Sistemas: PS2 & PS3 | Ano: 2002 & 2007
Por ***Jorge Fernandes***

Desde que em criança peguei em jogos como *Super Mario Bros*, *Prince of Persia* e *Commander Keen*, que fiquei imediatamente fã de jogos de plataformas, especialmente na vertente 2D mais *oldschool*, pois "inovações" como o *Super Mario 64* nunca me conseguiram cativar como os mais clássicos. De facto, o primeiro jogo de plataformas em 3D que me conseguiu captar a atenção foi o *Crash Bandicoot*, e embora me tenha dado horas de diversão, sempre ficou para trás de jogos lançados na mesma altura, como por exemplo o *Pandemonium*, um jogo de plataformas em 2.5D que para mim sempre foi subestimado.
Quando ouvi falar pela primeira vez de *Ratchet & Clank*, dei por mim a pensar em algo como "Boa, mais um *Banjo-Kazooie* ou um *Jak and Daxter*, era mesmo isso que fazia agora falta... ou então não", mas depois de o experimentar fiquei agradavelmente surpreendido, especialmente por me ter conseguido pregar horas a fio à televisão, algo que os títulos que mencionei nunca o conseguiram fazer... nem o antecessor da própria *Insomniac Games*, o *Spyro the Dragon*.
Embora partilhe de algumas similaridades, o *Ratchet & Clank* conseguiu afastar-se mais do comum jogo de plataformas em 3D para incorporar mais elementos de aventura e de shooters na 3ª pessoa, conseguindo desta forma oferecer uma jogabilidade mais diversa e mais apelativa aos jogadores. O facto de esta *franchise* ter apostado num universo mais *sci-fi* também funcionou a favor deles, que conseguiram acertar em cheio num nicho de mercado pouco explorado dentro do género. O uso de uma dupla de protagonistas, embora fora do original, também é algo distintivo no jogo, especialmente devido ao humor peculiar que é criado à volta destas personagens e da sua interacção.
Mas o que realmente o coloca acima de todos os seus rivais são dois aspectos muito simples: a diversidade de armas e a destruição por si provocada, e o desenho dos níveis, o qual oferecem uma experiência única, e acabam com as tarefas fastidiosas que odiamos neste género... como o abominável *backtracking*.
De facto, andar a combater inimigos e a experimentar armas novas torna-se tão aliciante que, quando damos por nós, andamos a destruir objectos de bom grado para conseguirmos obter as tão preciosas roscas, rodas dentadas e parafusos, que constituem a moeda do jogo e a qual nos permite comprar recargas de munição e desbloquear novas armas. O mais engraçado é que praticamente todo o ritmo do jogo é marcado pelos ruídos metálicos ao irmos arrecadando estas peças, tornando-se quase como um segundo

Ratchet & Clank T. D. VS Ratchet & Clank HD

ritmo cardíaco imposto pelo jogo... e, ao contrário da grande parte destes títulos, onde mais cedo ou mais tarde, o som do apanhar das moedas e anéis se torna irritante, aqui não temos muito essa questão, devido ao prazer genuíno que sabemos que vamos ter quando os gastarmos em mais armas, mais destruição.
Os níveis estão extremamente bem pensados e executados, oferecendo uma experiência bastante completa em termos de jogabilidade, tendo elementos de plataformas bem definidos, mas também alguns puzzles, mini-jogos, e depois um mix de plataformas e aventura, conseguido através dos inúmeros gadgets aos quais também temos acesso.
Como referido, *o backtracking* é praticamente inexistente, sendo que sempre que acabamos uma dada área e temos necessidade de voltar ao início desta, existe sempre algo no mapa que o permite fazer de forma rápida e indolor, como pontes, elevadores, etc. Por fim, os bosses também são uma grande marca deste título, oferecendo-nos de tudo um pouco, mas sempre com elevado factor de diversão.
A música e efeitos sonoros também se apresentam em bom nível, adaptando-se bem aos cenários e situações pelas quais vamos passando ao progredir na nossa aventura, captando bem a essência destes e ajudando







na vivência da carga sentimental dos nossos protagonistas.
5 anos mais tarde é lançado o *Ratchet & Clank: Tools of Destruction*, o primeiro da intitulada *Future Trilogy*, e o primeiro a ser lançado em alta definição, na que era na altura a mais recente consola da Sony, a PS3.
O título foi a meu ver extremamente bem escolhido, resumindo o segredo do sucesso desta saga, o que foi inteligente pois só o título ressuscitou aquele bichinho da destruição que os fãs de longa data de *Ratchet & Clank* têm. E não desaponta, pois a diversidade de armas continua em grande, trazendo alguns twists em armas já conhecidas e outras tantas novas, pelo que não tarda muito para que andemos pelo jogo a provocar o caos, a destruir objectos e a trucidar inimigos.
Neste novo título os gráficos estão assombrosos face aos seus predecessores, e apresentam uma fluidez impressionante, especialmente com a quantidade de coisas que por vezes se estão a passar no ecrã, como explosões, parafusos por todos os lados, balas a esvoaçar, inimigos em peso, etc. Raros são os momentos onde se nota alguma quebra em termos de *frame rates*, e mesmo as existentes são falhas mínimas.
Os controlos também foram trabalhados, apresentando melhorias óbvias, que elevam o jogo a outro patamar... mas que, em adição ao

Ratchet & Clank T. D. VS Ratchet & Clank HD





novo grafismo, se resumem praticamente às únicas alterações significativas neste título face aos anteriores.
Nota-se claramente uma aposta na mesma fórmula de sempre, a que deu e que parece continuar a dar sucesso a este duo dinâmico. O desenho de cenários continua a ser um dos pontos principais do jogo, existindo porventura uma diversidade maior em termos de viaturas, viagens espaciais, bosses e gadgets, mas nada de extraordinário. Os mini jogos esporádicos e puzzles também estão presentes e, embora sejam por vezes criticados, a realidade é que não são inferiores aos que já existiam anteriormente; simplesmente estamos tão aliciados pela jogabilidade alucinante em combate, pelos controlos extremamente responsivos e pela fluidez do grafismo, que as pausas neste ritmo acelerado, como por exemplo quando controlamos o Clank, acabam por nos saber a pouco e começam a ser algo mais similar a um obstáculo imposto pelo jogo. Por fim, a dificuldade do jogo parece ter ficado ainda mais fácil, seguindo a tendência actual de tornar os jogos bastante acessíveis a todos.

















TOP 10

Jogos de luta

Por Gonçalo Neto

Ao longo dos tempos muitas foram as sagas que lutaram pelo título de melhor jogo de luta. Uns mais conhecidos do que outros, todos os jogos desta lista merecem um lugar de destaque nos nossos corações. De cicatriz em cicatriz, fazemos a contagem até chegarmos ao pódio dos vencedores.













10



Sistema: N64
ANO: 1994

KILLER INSTINCT Gold

Quando este *port* de *arcade* apareceu, em 1994, já veio numa fase avançada do ciclo de vida da máquina da *Nintendo*, mas este jogo desenvolvido pela *Rare* e publicado pela *Midway* tornou-se num dos jogos de luta mais querido para todos os utilizadores da SNES. Com gráficos muito acima da média, uma jogabilidade que tanto agradava aos fãs *hardcore* como aos jogadores mais casuais, e uma galeria de personagens carismáticos e exuberantes, *Killer Instinct* foi uma lufada de ar fresco para uma consola com poucos títulos criados para um público mais adulto. Nem sequer faltaram os ataques finais inspirados nas *fatalities* de *Mortal Kombat*.



9



Sistema: ARCARE
ANo: 1993

SAMURAI SHODOWN

Desenvolvido pela *SNK* para as *arcades* e para a consola *NEO GEO*, *Samurai Shodown* foi adaptado para muitas outras plataformas, incluindo as 16-bit da Sega e da Nintendo. Mas é realmente nas *arcades* que este jogo brilha com mais intensidade. Numa altura em que *Street Fighter* e *Mortal Kombat* dominavam o panorama, *Samurai Shodown* inovou ao apresentar um contexto pouco habitual (o período do Japão feudal), e uma jogabilidade baseada no combate com armas. Há *power ups* e bombas para refrescar a experiência, mas este é um jogo em que a habilidade realmente conta.

8



Sistema: PS2
ANO: 2000

KING OF FIGHTERS

Durante muitos anos, a série *King of Fighters* foi a grande aposta da *SNK* para concorrer com a saga *Street Fighter* pelo domínio das *arcades*. Com *King of Fighters 2000*, o primeiro para a *Playstation 2*, a saga atingiu um dos seus pontos altos. Refinando o sistema de equipas e *strikers* (um elemento extra da equipa que ataca o oponente quando é chamado para a batalha), a sua jogabilidade é um misto de táctica e habilidade, com um dos mais impressionantes conjuntos de personagens num jogo de luta 2D. Essencial para os fãs dos velhinhos *Fatal Fury* e *Art of Fighting*.



7



dead or alive 2

A saga *Dead or Alive* sempre foi mais conhecida pelos “atributos” das suas personagens femininas do que pela sua jogabilidade, mas por trás de todo o *eye candy* existe um jogo que exige bastante do jogador que quer chegar ao fim vitorioso. O sistema de *counters* é sólido, e *Dead or Alive 2* é das experiências de luta mais divertidas que se podem encontrar nas *arcades*. Os novos jogos são mais evoluídos, mas o nosso coração está com esta versão.características e deixar-nos incapazes de fazer algo senão ouvir e baixar a cabeça...



6



blazbue: c.s.

A série *Blazblue* apareceu numa altura em que os jogos de luta 2D voltaram a estar em voga, à boleia do êxito de *Street Fighter IV*. Mas, ao contrário deste, que se desenrola numa perspectiva 2.5D, aqui a acção é 2D, apesar de podermos lutar em dois planos diferentes. Com uma jogabilidade mais complexa do que o habitual em jogos deste tipo, *BlazBlue: Continuum Shift* aprendeu as lições necessárias com o jogo anterior da saga, e conquistou os jogadores *hardcore*. Há quem diga que é o melhor jogo de luta 2D para quem gosta de ler com atenção as listas de golpes.

5



soulcalibur iv

A saga *Soulcalibur* é uma das mais divertidas que se podem encontrar no género dos jogos de luta. As personagens são variadas e interessantes, os cenários medievais são refrescantes, e o combate com armas adiciona um novo nível de brutalidade ao género. A partir de *Soulcalibur* IV as armaduras dos personagens sofrem danos e podem ser destruídas, dando uma nova dimensão às personagens, que vão perdendo resistência ao longo dos combates. O sistema de criação de personagens é muito divertido, e cada versão possui um exclusivo da saga *Star Wars*: Darth Vader para a *PS3* e



4



Sistema: PS1
ANO: 2002

TEKKEN 3

Com a popularidade dos jogos de luta 3D assegurada pelo êxito de *Virtua Fighter*, a *Namco* não hesitou em criar um concorrente à altura. Chegados à terceira sequela, *Tekken 4* é um dos pontos altos da saga. Com um conjunto de personagens variado, que junta velhos favoritos a novos concorrentes, é um jogo que simplifica a fórmula de *Virtua Fighter* até atingir um equilíbrio saudável entre habilidade e diversão. E um jogo que tenha uma personagem como a Christie Monteiro nunca poderia passar despercebido...



3



Sistema: SEGA SATURN
ANo: 1995

VIRTUA FIGHTER 2

Quando apareceu para a *Sega Saturn* em 1995, *Virtua Fighter 2* deixou toda a gente de boca aberta. É certo que o grande avanço tecnológico tinha sido feito com o primeiro jogo da saga, mas em *Virtua Fighter 2* tudo é ampliado para uma experiência ainda melhor. Através da utilização do sistema Model 2 da *SEGA*, é um jogo que levou uma experiência fiel de *arcade* até às casas de (quase) todos os possuidores de uma *Sega Saturn*. *Virtua Fighter 2* foi um marco na curta vida da consola da *SEGA*, mas será para sempre recordado como um dos grandes jogos de luta que algum dia tivemos o prazer de jogar.

2



Sistema: PS3
ANO: 2011

MORTAL KOMBAT

Em 1992, antes do lançamento de *Mortal Kombat* nas *arcades*, o mundo era sem dúvida alguma um lugar mais inocente. Bastou uma cabeça decepada para mudar para sempre o panorama dos jogos de vídeo e elevar a brutalidade a um nível sem precedentes. Quase duas décadas mais tarde, os criadores do jogo original, agora sob a tutela de uma nova empresa, voltaram à saga que os fez feliz para a maior e melhor versão do torneio *Mortal Kombat*. Um jogo que actualiza o original para uma nova geração e que redime a equipa de alguns tiros ao lado que possam ter dado em anos anteriores. O



1



Sistema: PS3
ANo: 2009

STREET FIGHTER IV

Será *Street Fighter 2* o melhor jogo da saga? É sem dúvida o mais importante, mas para nós nunca um *Hadouken* foi tão divertido como em *Street Fighter IV*. Está tudo no sítio: a galeria de personagens, o estilo de jogo, a variedade de estilos de luta, uma jogabilidade fácil para se experimentar e difícil de dominar. A *Capcom* pode não ter ainda perdido a mania de lançar versões consecutivas e inconsequentes, mas quando o jogo-base é desta qualidade, ninguém leva a mal. Pois não?

LOGITECH GAMING HEADSET - G930 e G330

Por *Ivan'Flow*

Se, como eu, passam mais tempo a jogar no computador do que numa consola, decerto que já pensaram em como melhorar a vossa performance em certos jogos.
Uma rápida olhadela no mercado e encontram dezenas de periféricos e acessórios, todos a anunciar como podem melhorar a vossa experiência num jogo. Por isso, resolvi testar vários equipamentos especializados da *Logitech*, precisamente para verificar se é verdade ou não. Nos próximos números da PUSHSTART acompanhem-me nesta epopeia para descobrir as verdadeiras potencialidades e se o investimento vale mesmo a pena.



O primeiro equipamento que testei foram os *headphones*. Possivelmente secundário em alguns jogos, mas, noutros de competição intensa, garanto-vos, se querem comunicar em condições com os vossos colegas do clã, estes assumem uma grande prioridade.
Testei dois *headphones* distintos: o primeiro é o topo de gama da *Logitech*, o *G930*; o segundo foi de gama média *G330*.

ROGER!

No caso do *G930*, fiquei logo deslumbrado pela sua robustez e conforto. Apesar da versão que me chegou às mãos apresentar já algumas marcas de manuseamento, o equipamento demonstra ser bastante resistente.
Quando conectei o adaptador USB s/fios no computador, foi rápido a instalar. Em pouco tempo, estava a fazer testes de som e tanto os *speakers* como o micro comportaram-se excepcionalmente bem. Os meus colegas do clã elogiaram igualmente a transmissão de som. A voz passa correctamente e existem poucas ou raras falhas quando ligado por wireless. Safei uns quantos colegas de *ganks* maldosos e coordenámos muito melhor as nossas incentivas ofensivas. Entre jogos, posso ir a outras divisões da casa [*if you know what I mean*] e continuar a debater tácticas ou rever jogos.

Quando conectei o adaptador USB s/fios no computador, foi rápido a instalar. Em pouco tempo, estava a fazer testes de som e tanto os speakers como o micro comportaram-se excepcionalmente bem.

O *G960* pode ser conectado via wireless ou com cabo. Em termos de botões, tem um controlo de volume, um mute do microfone, e mais três extras (editáveis). Neste capítulo destaco precisamente a função mute do microfone. Posso clicar num botão lateral ou simplesmente levantar o microfone. Prático.
Agora as más notícias. Primeiro, estranho que o *G930* não tenha um led para ver a bateria restante. Aconteceu-me algumas vezes estar a meio dum jogo e esta acabou-se. Lá tive de ir buscar o cabo e perder uns segundos importantes. Não que a bateria seja limitada. Até é bastante excepcional. Mas, se tivesse um indicador de bateria, era ouro sobre azul.
Outro problema foram os drivers. A *Logitech* esqueceu-

se de os enviar, por isso descarreguei-os da internet. Ao princípio estava tudo a correr bem, instalei o software, detectou os jogos que tenho no disco, sugeriu-me macros para os botões dos *headphones* e estava maravilhado. Mas, pouco depois, comecei a ter falhas no Windows, os drivers entraram em conflito, ao ponto de, quando agora quero entrar num jogo, tenho de desligar primeiro o adaptador USB. Senão bloqueia tudo quando está a fazer *loading* dos recursos. Tentei desinstalar, mas recusou-se. Tive de o apagar à bruta. O meu conselho é, se quiserem utilizar o *G930*, não instalem as drives. Sinceramente, nem são precisas, o *Plug-and-Play* é bastante bom e dispensa os drivers.
Basicamente, o *G930* compensa o investimento, os *headphones* são robustos, a qualidade do som é bem acima da média e tem bastantes pormenores que fazem a diferença. Recomendado!

Alô, alô

O *G330* é evidentemente um equipamento diferente. Não possui a robustez do *G930* mas isto não significa que o equipamento seja inferior.





Em termos de som, é bastante fluído e o microfone não desaponta. Os meus colegas continuaram a conseguir ouvir-me correctamente e não notaram grandes quebras. Talvez o mais evidente é que o *G330* tem só cabo, não permite wireless. No entanto, esta conexão pode ser feita através de USB ou directamente nos jacks do computador. Sinceramente não notei diferenças, quanto muito, são ténues para ter qualquer tipo de impacto.
Por fim, o cabo dos *headphones* tem igualmente um regulador de som e uma função mute. É uma boa adição e, evidentemente, bastante útil.
O maior desconforto é da estrutura que envolve os *headphones*. Não sou grande fã deste tipo de design, aleija-me as orelhas passado uma hora, e tenho de mudar a sua posição. Por vezes, até prefiro utilizar o *G330* como um colar. Bem, isto também demonstra a qualidade da captação e emissão do som. Mesmo afastado das orelhas e boca, continua com uma boa performance.
O *G330* acabou por demonstrar ser uma alternativa viável ao *G930*. Não tem a mesma robustez ou opções mas, a nível de som, é bastante viável. Se o vosso orçamento é modesto, o *G330* é um bom equipamento a ter em conta.

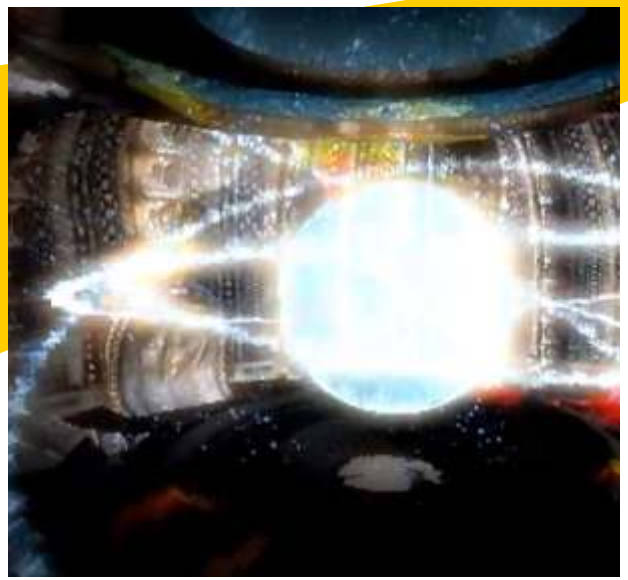
A saga continua

Próximo mês

Ratos. Tão essenciais em tantos jogos de precisão, como os FPS. Vale a pena comprá-los? Se sim, qual? Na PUSHSTART n.º 27 vou testar três – *G300, G500* e *G700.*

DEMOSCENE N.º9







Por Tiago Lobo Dias

Este mês descobri um demo para uma plataforma que ainda não tinha sido bem explorada, o Android.
Este sistema operativo é bem versátil e tem todas as capacidades para dar muito à Demoscene. Tem cerca de 20 megabytes e puxa bem pelo *hardware* (telemóvel ou *tablet*).
Temos aqui um vídeo de 5 minutos com vários tipos de efeitos gráficos que surpreendem, pois não é habitual vermos estes tipos de trabalhos nesta arquitectura. Apesar de o *hardware* ter em teoria a capacidade de gerar bom audiovisual, a Demoscene dá aqui os primeiros passos e ainda tem muito a provar. Um facto é certo, cada demo que sai gera enorme curiosidade na comunidade.
Depois de ver este Demo fico convencido que tem pernas para andar e que o Android vai dar-nos Demoscene de qualidade. A portabilidade da plataforma poderá ser um trunfo enorme na divulgação desta arte. Interessante vai ser ver a resposta de programadores da *Apple* e ver trabalhos a sair para o *iPhone* ou *iPad*. Já fazem falta batalhas épicas como o *Amiga* e o *Atari ST* !!

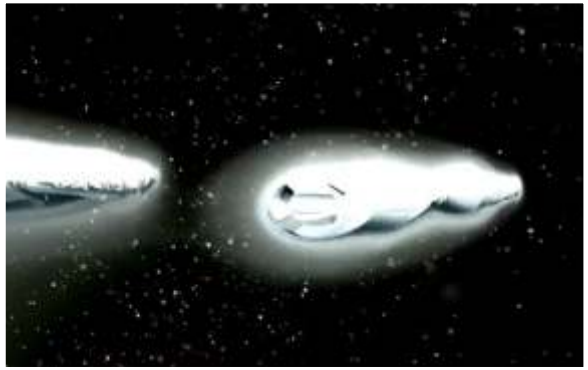
Demo: Beginning
Ano: Setembro 2012
Produção: Elude
Plataforma: Android
Categoria: Demo livre
Lançamento: WeCan 2012

Source Code (APK):
http://www.scene.org/file.php?file=%2Fparties%2F2012%2Fwecan12%2Fdemo%2Feld_bgn.apk&fileinfo
YouTube:
http://www.youtube.com/watch?v=ir3_NOvOlQ4

Depois de ver este Demo fico convencido que tem pernas para andar e que o Android vai dar-nos Demoscene de qualidade. A portabilidade da plataforma poderá ser um trunfo enorme na divulgação desta arte.

Core e Metamorfose

Indo agora para uma secção mais Core, deixo-vos um Demo do mês passado que promete muito para a próxima competição. *Square* é o nome desta produção do grupo *Still* na categoria de Demo Livre. Este excelente trabalho traz-nos gráficos com muita metamorfose, sendo muita dela com elementos orgânicos e moleculares proporcionando muito bons efeitos visuais. A palete de cores recai para os tons metálico, fogo e aquático.
A música no que toca à parte instrumental está bem aplicada, mas a voz parece não ser a melhor para o género. Tirando este pequeno detalhe temos aqui um demo impressionante a piscar um olho à nomeação de melhores efeitos.







Demo: Square
Ano: Setembro 2012
Produção: Still
Plataforma: Windows
Categoria: Demo livre
Lançamento: Geeks can dance 2012

Source Code:
http://www.still-scene.org/downloads/stl-01-square.zip

YouTube:
http://www.youtube.com/watch?v=kytM7Y5dbNI

Para finalizar deixo-vos um Demo convite para a TokyoDemoFest 2013. Esta produção é uma mini-Demo, com referências ao Japão, como não podia deixar de ser. Temos cores mais alegres e vivas em contraste com o Demo anterior, algum ar *manga* e alguns pormenores a remeter para a *Commodore*, nomeadamente para o *Amiga*. O Símbolo da *Commodore* o "C=" está bem visível, mas existe outro presente: uma referência a um Demo de 1985, uma das imagens de marca do *Amiga.* Tentem lá encontrar...

A música no que toca à parte instrumental está bem aplicada, mas a voz parece não ser a melhor para o género. Tirando este pequeno detalhe temos aqui um demo impressionante a piscar um olho à nomeação de melhores efeitos.



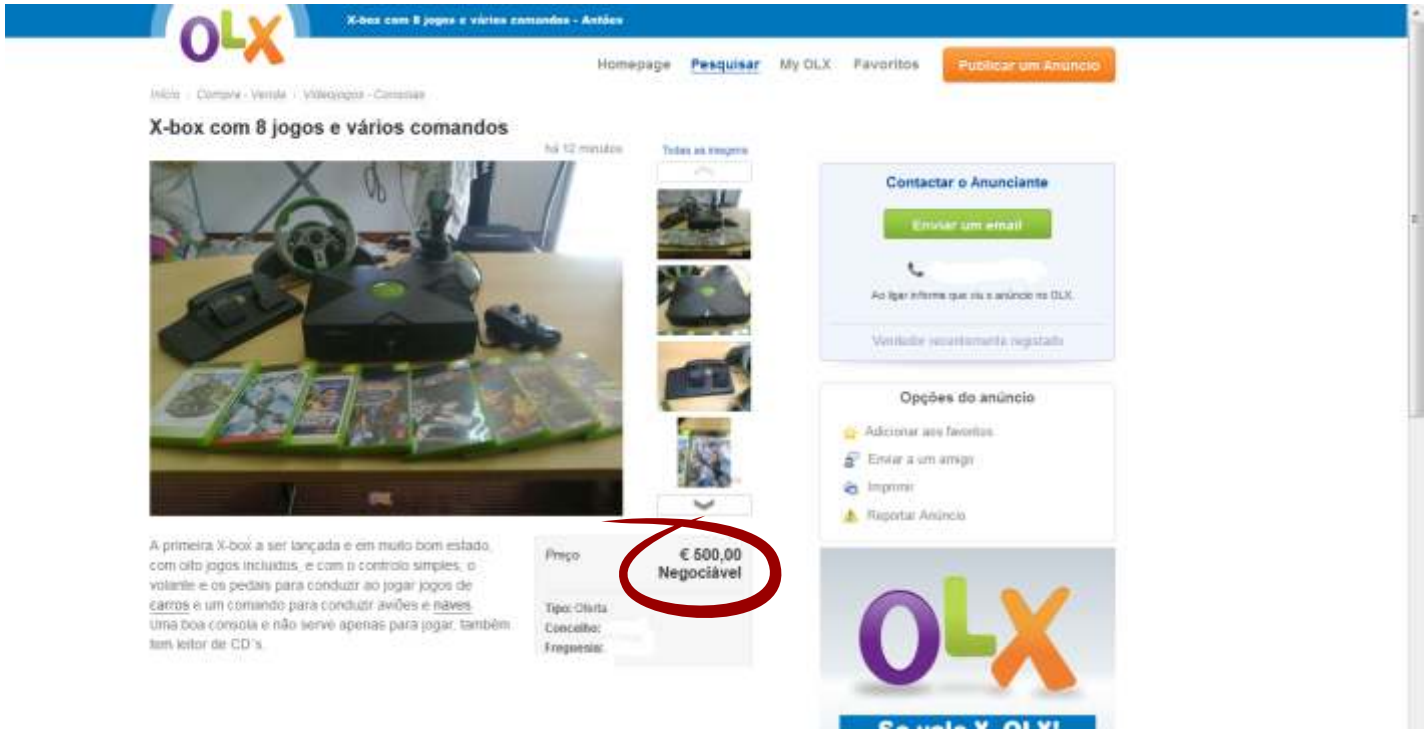


Source Code:
http://studiononoil.sakura.ne.jp/upload/never_remove/candy.zip

YouTube:
http://www.youtube.com/watch?v=pGFOmKvA2I8

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

Tesourinho da internet – Outubro



A internet está cheia de artigos relacionados com jogos. Até agora nada de novo. Mas, também podemos encontrar negócios que causam-nos grandes dúvidas sobre a sua legitimidade. Abrimos agora um espaço mensal para mostrar alguns destes *negócios espectaculares*.

Hiper-valorização

Por Gonçalo Tordo

Algumas pessoas podem pensar que pagar 500€ por uma consola que facilmente se encontra por 40€, acessórios que no seu conjunto não superam os 30€ e jogos cuja larga maioria nem 4€ valem, é pedir muito. Alguns até diriam que o preço é um roubo mas, meus senhores, nas palavras do vendedor isto não é apenas uma consola, não serve só para jogar, também lê CDs. Bem, como toda a gente sabe, uma consola que lê CDs é a coisa mais rara que existe, ora vejamos, só a *PS1, PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, Wii, 3DO, Amiga CD32* e a *Atari Jaguar CD* é que lêem Cds. Se somarmos todas as unidades vendidas é "só" 50 vezes a população do nosso país.

REVISTAPUSHSTART.COM



Em Dezembro