27 PUSHSTART

WWW.REVISTAPUSHSTART.COM



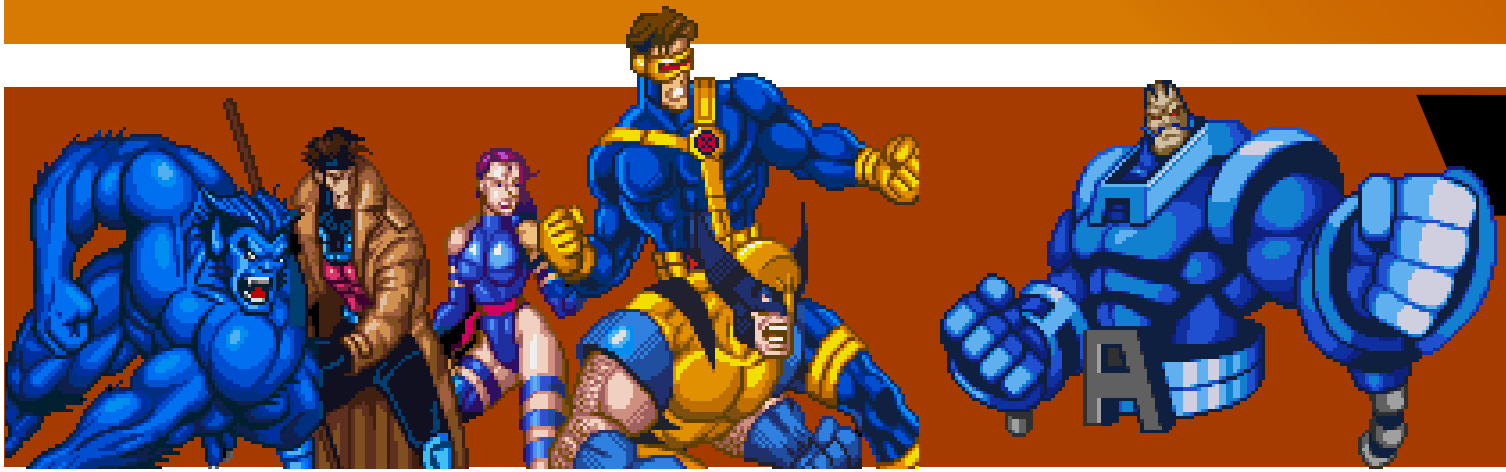
MARIO PARTY 64 vs MARIO PARTY Wii

Descubram as diferenças entre a primeira e a nona festa preparada pelo Mario



CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

Por muito que se diga e escreva, a verdade é que a saga de *Call Of Duty* e respectivos *spin-offs* representam um marco no universo dos *FPS*



X-MEN

X-Men para a Sega Mega Drive, um dos primeiros jogos de sucesso da série, aqui sobre a forma de um sidescroller

PUSHSTART#27

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 27, de Dezembro 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 descobrir: O tablet BQ Maxell Plus.	"Where Did I Go" de Bradley James. Álbum que conta com o meu nome nos créditos. Out now!	A apanhá-los todos...	A jogar: *Wii Baseball.*	A jogar: *Torchlight 2*, *X-Com* e à espera do patch *Diablo* 3 1.0.5.	A acelerar: Com Need For Speed Most Wanted e a desesperar com 007 Legends.
A começar: A dar os primeiros passos em Java para Android.	A ouvir: O poderoso vozeirão de Christina Aquilera em "Lotus". Out now!	A ponderar: o caminho que a Sony pretende seguir com a quantidade de flops numa altura de compras de Natal	A Ler: *Appillionaires: Secrets from Developers Who Struck It Rich on the App Store.*	A divertir-me: Com a recém comprada *Nintendo DS*.	A experimentar: Call Of Duty II com as suas habituais e frenéticas killing sessions.

CALL OF DUTY BLACK FRIDAY

Por *Margarida Cunha*



Ah, Dezembro... Prendas, rabanadas e a viragem de mais um ano, para nos lembrarmos de que ficámos mais velhos. Se estão prestes a atingir a ternura dos 40, não se sintam sós: o mítico *Pong* está convosco. Parece impossível mas a pérola da Atari atingiu essa meta no final de Novembro. Mas a nostalgia não se fica por aqui. Lembram-se de *Elite* (1984)? O seu produtor, David Braben, vai lançar um novo título via Kickstarter. Tendo concebido um dos mais emblemáticos jogos espaciais, Braben quer voltar ao género *space-trading* com uma sequela estilo espaço aberto, onde não existe lugar aonde não se possa ir. Em *Elite: Dangerous* pode aterrar-se em qualquer planeta, visitar estações orbitais, fazer comércio, pirataria, combate, etc... E porque a moda do Kickstarter veio para ficar, *Project Godus* – um *remake* do famoso *Populous* – é mais um exemplo do que o financiamento colectivo pode fazer. De resto, voltar ao passado, além de nostálgico, tem vindo a tornar-se lucrativo. Que o diga Harv Bennett, o californiano que descobriu ter na sua posse um raro exemplar de *Air Raid*, para a Atari 2600 – e que lhe rendeu uns bons 33.000 dólares. Ainda assim, trata-se de um número bem distante dos 500 milhões que a Activision obteve nas primeiras 24 horas em que *Call of Duty Black Ops II* esteve à venda – leiam as nossas impressões sobre a versão para PC mais à frente. E porque, após a Black Friday, é sempre de números que se fala, olhemos para a performance das protagonistas da indústria. Durante a semana de 18 a 24 de Novembro, a Xbox 360 vendeu 750.000 unidades. Já as meninas da Sony, PS3 e Vita, ascenderam a um total de 525.000 e 160.000, respectivamente. Quanto à estreante Wii U, desapareceram 400.000 consolas das prateleiras – menos 75.000 do que a Wii, no mesmo período de 2006. Números que parecem não desapontar o presidente da Nintendo of America, Reggie Fils-Aime. Ainda assim, nem tudo correu bem, com os fãs a terem de instalar um pesado e demorado *update* e com problemas a surgirem no Miiverse. Embora *Nintendo Land* tenha sido muito bem recebido, os críticos ainda não estão totalmente convencidos com a nova aposta da Nintendo, considerando-a menos acessível a um público casual do que a Wii. Enquanto isto, exclusivamente no Canadá, estará disponível, a 7 de Dezembro, a Wii Mini, uma versão da Wii reduzida, em tamanho, preço (100 dólares)... e vantagens. Além de não permitir ligação à Internet, não é compatível com jogos da Gamecube. Em contrapartida, a consola é preta e possui um rebordo vermelho. Para rematar as notícias relativas ao universo Nintendo, os fãs de *Zelda* provavelmente já estarão a par dos rumores que apontam para um título da saga para a 3DS, em 2013. A fonte não é oficial, mas é a mesma que anunciou correctamente o lançamento das colecções HD de *Castlevania* e *Kingdom Hearts*.

Para terminar, este mês decorre a décima edição dos VGA (Video Game Awards). A concorrer pelo título de melhor jogo encontram-se: *Assassin's Creed III*, *Dishonored*, *Journey* (que leva vantagem em nomeações), *Mass Effect 3* e *The Walking Dead: The Game*. Dia 7 saber-se-á quem leva o título no sapatinho.

Aos leitores da PUSHSTART, desejo óptimas festas, recheadas de muitas prendas, doces e *achievements* :)

HIGHLIGHTS

OLD vs NEW

MARIO PARTY vs MARIO PARTY Wii

ESPECIAL

AMADORA BD 2012

4x4

X-MEN

ENTREVISTA

BD e videojogos



REVIEWS

- Need For Speed Most Wanted
- Call of Duty: Black Ops 2
- The Walking Dead: Ep. 5
- Worms Revolution
- 007 Legends
- PID
- Crazy Taxi
- Stupid Zombies 2
- Magic Defenders
- Spiderman Vs The Kingpin
- Zool
- LHX



EXTRA LIFE

Tecnologia

AMIGA num Android Gaming Mouses Logitech

Audiovisual

Iron Man - Mark VII

Game Over

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Existe uma certa naturalidade nas variadas reacções que este tipo de jogos recebe, mas a verdade é que a velocidade estonteante e as corridas alucinantes estão definitivamente de volta e com toda a certeza para ficar!



Por André Santos

» Sistema: PC
» Ano: 2012

Pelas mãos da produtora Criterion (responsável por títulos como *Burnout), Need For Speed Most Wanted*, surge agora com um aspecto renovado, que, reunindo conceitos do passado, volta a apostar nas corridas ilegais e perseguições desenfreadas com a Polícia, dando origem a um dos jogos mais frenéticos e speedados de 2012.
Reconheço que a habituação a este título pode até ser algo lenta mas, depois de nos deixarmos levar pelo conceito, o entretenimento está definitivamente garantido.
E é sobre carros que *Need For Speed Most Wanted* trata e tal fica bem patente nos primeiros minutos de jogo, enquanto ao som dos *Muse* com "Butterflies and Hurricanes" nos são apresentados os objectivos que temos que atingir, para logo depois sermos lançados para o meio da acção... o que devo confessar que me agradou sobremaneira. Não há muitas dúvidas que "Most Wanted" é o estatuto que devemos alcançar para verdadeiramente triunfar neste capítulo e para isso temos à disposição variadíssimos bólides memoráveis. O cenário é Fairhaven, uma cidade repleta de vias rápidas, becos, zonas industrializadas, ruas de asfalto, outras nem tanto, além de uma magnífica linha de horizonte composta por imponentes arranha-céus.

O espaço cénico tem tanto de vasto como de conteúdo disponível. Não há praticamente áreas restritas, o que nos dá uma mobilidade absolutamente tremenda, além de termos mais de 120 potentes bólides de diferentes marcas

O espaço cénico tem tanto de vasto como de conteúdo disponível. Não há praticamente áreas restritas;

disponíveis, para cada qual temos cinco provas pré-definidas. Estas podem variar desde desafios com um determinado número de voltas, corridas de um ponto até outro e aparatosas fugas da polícia. A jogabilidade é genericamente agradável mas tudo se torna mais facilitado com o recurso ao sistema Easy Drive, que representa uma significativa evolução no acesso a todas as opções in-game. Este dá acesso a todos os eventos, aos veículos e personalização dos mesmos, bem como à opção multiplayer ou progressão do modo carreira.
Por falar neste, há que referir que o mesmo se apresenta bem interessante. Conforme vamos progredindo na "história" vamos tendo o prazer de nos cruzar com marcas como Porsche, Mercedes, Lexus, Lamborghinis, Ariel Atom, BMW´s e para os mais normais, Fords, Alfas Romeu ou até Lancias.

Além de qualquer um destes veículos fazer as delícias de todo o apreciador do mundo automóvel (principalmente aqueles que, na vida real, dificilmente algum dia vão poder ter o privilégio de conduzir um – como eu), também o design dos mesmos está bastante pormenorizado além de detalhado (a vários níveis). O mesmo se passa com os cenários e toda a envolvência em redor do espaço cénico, o que apenas engrandece a experiência que N*eed For*

As perseguições duram até conseguirmos escapar aos persistentes homens da lei (o que por vezes significa demasiado tempo a fazer a mesma coisa);

Speed Most Wanted oferece. O melhor, ainda assim, é o facto dos veículos se encontraram disponíveis por toda a cidade, ou seja, quando encontrarmos um, basicamente passa a ser nosso com um simples tocar de uma tecla. Contudo, estas transferências de veículos não estão disponíveis quando nos encontramos em competição, o que, se virmos bem, tem toda a lógica. Quanto ao som, não há muito a apontar, cada carro tem a sua sonoridade característica e no geral estão bastante realistas, tanto ao veículo em si, como às reacções do mesmo, seja em aceleração, travagem ou derrapagem. No modo single player a progressão acontece primordialmente pela acumulação de *Speed Points* (SP), que é proveniente de tudo o que fazemos com os nossos carros, desde vitórias em eventos, passagens pelos radares a velocidades excessivas, execução de saltos em locais definidos ou até quando andamos em sentido contrário, entre muitas outras situações. A fuga à polícia é outra das principais actividades deste título. Ao contrário de Hot Persuit, os brinquedos à disposição das forças de segurança são ligeiramente inferiores, o que ainda assim não impede que se lancem ferozmente no nosso encalço, quando somos detectados a prevaricar de alguma forma, utilizando as mais variadas armas do seu arsenal: faixas de pregos, bloqueios de estrada ou até viaturas pesadas mas rápidas que tudo fazem para nos tentar abalroar. As perseguições duram até conseguirmos escapar (o que por vezes significa demasiado tempo a fazer a mesma coisa), e no decorrer das mesmas vamos temos que lidar com outras viaturas e utilizar, para nosso benefício, o vasto cenário à disposição. São os *SP* que definem o nosso nível de "Most Wanted" bem como grande parte da progressão no jogo. Pelo meio temos que vencer eventos e duelos com os que dominam actualmente a cidade, o que, quando acontece, abre a possibilidade de ficarmos com o carro do adversário, causando o despiste deste – a que o jogo chama de shutdown. Vitórias significam também desbloqueios a possíveis modificações nos carros, como o já habitual nitro, chassis reforçados, pneus re-insufláveis, etc.. Contudo, e apesar de todo o realismo que *Need For Speed Most Wanted* consegue incutir em grande parte do jogo, continua a falhar noutros segmentos. E nem é por















No modo single player a progressão acontece primordialmente pela acumulação de *Speed Points* (SP), que acontece praticamente em tudo o que façamos com os nossos carros;

achar que essa falta de realismo seja grave, porque bem vistas as coisas até nem o é, e foi quase sempre uma imagem de marca da franchise. O que não aceito e não consigo compreender é que falhas como quedas em precipícios ou outras situações beneficiem o jogador, com a opção de reset ao carro e o reaparecimento deste, frequentemente em posições bem mais vantajosas do que as anteriores ao "acidente". De certa forma desprestigia toda a sensação que é jogar um título dedicado ao mundo das corridas, independentemente de ter uma vertente mais arcade ou não, além de demonstrar que é ainda necessário limar alguns aspectos de programação e até de comportamento da AI, que, reforço, é durante grande parte do jogo bastante agradável. De igual forma, apenas existem duas perspectivas de câmaras, o que pode originar alguma insatisfação para aqueles que gostam de conduzir na visão interior, e a utilização do mapa revela-se por vezes infrutífera/confusa, devido às reduzidas dimensões do mesmo.

Tal como habitualmente, está também presente o modo Multiplayer e os desafios usuais dentro do género. O sistema de Speed Points é semelhante, sendo que no início existem reduzidas opções de escolha de carros, situação que se vai alterando conforme formos adquirindo pontos. Além de aumentar consideravelmente a longevidade do jogo, e apesar de ser uma jogabilidade relativamente pacifica, não acrescenta nada de novo.

Globalmente é um título que irá conseguir agradar à grande maioria dos jogadores. É bom ver uma readaptação de um clássico e constatar um respeito profundo por aquilo que se fez no passado, pegando no que o presente tem de melhor. Todavia *Need For Speed Most Wanted* é um jogo que acaba por não trazer nada de novo ao género propriamente dito. Ainda assim é seguramente um dos títulos mais frenéticos e estonteantes de 2012 e que não deve deixar passar ao lado, seja ou não um fã das corridas ao estilo de *Need For Speed*.

High Score

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

RESUMO

É bom ter...
Grafismo apurado; Sistema *Easy Drive*; Cenário vasto e praticamente sem áreas restritas;

É mau ter...
Situações que beneficiam injustamente o jogador; Apenas duas perspectivas de câmaras; Mapa de reduzidas dimensões.

Há alternativas...
Restantes títulos da série *Need For Speed; Burnout.*

CALL OF DUTY: Black Ops II

Por muito que se diga e escreva, a verdade é que a saga de *Call Of Duty* e respectivos *spin-offs* representam um marco no universo dos *FPS*, além de em parte poderem mesmo ser considerados responsáveis pelos actuais formatos deste género de títulos.



Por André Santos

» Sistema: PC
» Ano: 2012

O segundo episódio é assim a continuação directa do seu antecessor, lançado em 2010 e intervalado com o final (?) da saga de *Modern Warefare* que saiu no ano passado. Assumimos o papel de David Mason (filho de Alex Mason) que, juntamente com outros elementos da sua equipa, nos vão contando as mais variadas histórias sobre acontecimentos decorridos nos anos 80 e que directamente acabaram por influenciar o presente (leia-se futuro), bem ao estilo de uma personal vendetta, levada a cabo por Raul Menendez, um vilão seguramente a ter em conta, principalmente devido às suas qualidades terroristas.
Porém, não deixa de haver uma certa linearidade evidente neste tipo de jogos, que permite até uma divisão bastante simplista de pontos contra e a favor de *Black Ops II*. A começar pelos primeiros, há que referir o aspecto gráfico, que apesar de na minha opinião ser bastante aceitável, já começa a estar algo "ultrapassado". Ou seja, não desilude mas também não encanta. Tal pode ser bom para o utilizador mais "comum", pois consegue ter uma máquina ainda perfeitamente à altura das exigências, mas por outro lado, títulos concorrentes (tal como Battlefield) já apresentam grafismos muito acima da média, o que a médio/ longo prazo poderá começar a afastar mesmos os mais acérrimos fãs. Da mesma forma continuam a acontecer situações como: objectos que atravessam outros; ou que surgem do "aparente" nada; e modelagens pouco delineadas ou definidas. Outro ponto é a inovação *Strike Force* – uma espécie de *RTS – Real Time Strategy*, (disponível no modo *Single Player*) que permite uma jogabilidade mais estratégica a partir de modos de vistas diferentes dos habituais FPS, além de também ser possível a transição entre ambos. Isto permite-nos gerir esquadrões, armas, drones, turrets entre outros apetrechos militares, para num determinado tempo limite conseguirmos proteger vários objectivos simultaneamente. Existe um tutorial para este segmento, mas além de ser longo não é propriamente fácil de decorar, visto que vamos ter que memorizar uma série de teclas, que correspondem a várias funções respectivas. É precisamente essa mudança, que no caso concreto de *Black Ops II* se revela algo confusa e pouco prática, já para não falar nos evidentes problemas de IA, no que concerne às ordens que enviamos, que ora não são cumpridas na íntegra, ou que simplesmente a IA não consegue resolver. Todavia reconheço a inovação que me parece muito pertinente e interessante, desde que algumas arestas sejam limadas e algumas funcionalidades facilitadas. Por outro lado, é uma vertente que

pessoalmente não me transmite muito, dando óbvia preferência à história em si, pelo que se não existisse a opção *Strike-Force,* pelo menos a este jogador, tal não iria fazer propriamente falta.
No que respeita aos prós, a continuidade e principalmente o ritmo narrativo é, sem sombra de dúvida, algo a reter. A história continua plena de acção, suspense, *twists,* além de espectaculares cutscenes de encher o olho que causariam inveja a

O aspecto gráfico, apesar de na minha opinião ser bastante aceitável, já começa a estar algo "ultrapassado";

muitos filmes que por aí andam.
Reconheço, todavia, que no início deste capítulo a informação e as linhas temporais deixam qualquer um completamente perdido, mas com o desenrolar da acção, tudo acaba por mais ou menos encaixar e apresentar uma lógica coerente. Há inclusivamente partes em que assumimos a perspectiva do vilão, para o qual vamos ter de tomar decisões, que acabam por explicar todo o caos causado por este e acima de tudo podem implicar finais diferentes, dependendo das nossas escolhas. No mesmo sentido, o facto de a história variar entre "passado" e futuro, oferece uma série de novas tecnologias, que acrescentam um certo estilo à jogabilidade, bem como certas inovações bélicas: fatos invisíveis; armas que denunciam o posicionamento dos inimigos, entre muitas outras surpresas. A jogabilidade tem a mecânica habitual dentro do género e a curva de dificuldade também não se pode dizer que seja demasiado exigente – mesmo em níveis de maior complexidade. Em termos de longevidade *Black Ops II* é composto por 11 capítulos mais 5 missões *Strike Force*, o que não se pode considerar propriamente longo, mas isto é algo a que o franchise já nos habitou. Não é duradouro mas o suficientemente intenso para não se esquecer. O som continua aprimorado e a demonstrar qualidade, tanto ao nível da musicalidade (é difícil vermos uma música que não se adeqúe à cena) além de toda a sonoplastia ser envolvente e realista. O trabalho sonoro por parte dos actores mantém-se excelente, muito devido à participação de vozes bastante conhecidas como: Sam Worthington; Michael Rooker ou Tony Todd.
Apesar de todas as maravilhas que o modo single player possa apresentar, é no multiplayer que reside grande parte da importância deste título. E, mesmo que este não se faça acompanhar de novidades significativas, apresenta algumas melhorias relativamente ao seu antecessor. Em primeiro está muito mais hi-tech mas tal também é derivado ao contexto da acção e em segundo porque continua a ter uma variedade considerável de modos de jogo, apesar de estes serem os habituais dentro daquilo a que o género já nos habituou. Contudo há a introdução de um modo novo, League Games, que consiste em um determinado jogador entrar numa liga e, dependendo dos pontos amealhados o seu nome constar numa leaderbord. Por outro















Apesar de todas as maravilhas que o modo single player possa apresentar, é no multiplayer que reside grande parte da importância deste título;

lado as killstreaks passaram a denominar-se de Scorestreaks, para os quais temos de ganhar pontos no sentido de as desbloquear.
O recorrente e imensamente divertido modo Zombies inclui algumas alterações, nomeadamente nos mapas, pois agora temos apenas um local com três zonas distintas para percorrermos. Além dos modos "Survival" e "Grief" para os quais dois grupos de jogadores têm que combater enquanto não têm mãos a medir com verdadeiras ondas de mortos-vivos, surge também a opção "Tranzit" que nos coloca nos controlos de um autocarro, a abrir e a fechar portas, para tentar descobrir os segredos do mapa. Há possibilidade de nos deslocarmos a pé... contudo essa é uma decisão que fica à responsabilidade de cada um. Esta inovação é bastante engraçada e pode originar momentos verdadeiramente divertidos. Acreditem que não vão querer perder este autocarro...
No geral é um jogo que, como disse, não inova, nem traz nada de novo mas também não desilude. Recorre a mecânicas de sucesso, que ostentam uma necessidade de melhoramento, mas que não é o suficiente para diminuir o número de seguidores tanto da série como do género em si. *Call Of Duty Black Ops II* não deixa de ser uma experiência intensa e agradável, com alguma diversão à mistura, graças ao seu multiplayer e uma opção a ter em conta para qualquer jogador que aprecie uma boa história de acção/ guerra com bastante hi-tech à mistura.

No geral é um jogo que, como disse, não inova, nem traz nada de novo mas também não desilude. Recorre a mecânicas de sucesso, que ostentam uma necessidade de melhoramento, mas que não é o suficiente para diminuir o número de seguidores tanto da série como do género em si. *Call Of Duty Black Ops II* não deixa de ser uma experiência intensa e agradável, com alguma diversão à mistura, graças ao seu multiplayer e uma opção a ter em conta para qualquer jogador que aprecie uma boa história de acção/ guerra com bastante hi-tech à mistura.

High Score

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

RESUMO

É bom ter...
Jogabilidade intensa e com algumas novidades;
Multiplayer bem conseguido;
Conceitos e arsenal futuristas;

É mau ter...
Strike-Force com arestas por limar;
Grafismo "desactualizado";
Pouca inovação dentro do género.

Há alternativas...
Restantes *Call Of Duties; Battlefield*;

THE WALKING DEAD

EP.5 - NO TIME LEFT



Por André Santos

» Sistema: PC
» Ano: 2012

Após quatro já excelentes episódios, tudo nos direccionava para um final explosivo, com uma certa aparente complexidade ao nível narrativo, em fechar os assuntos pendentes. A história sempre foi melhor que tudo o resto, mas tenho que reconhecer que, se o nível da qualidade por si só começou elevadíssimo, de forma alguma o final é inferior, aliás, bem pelo contrário.
Previously on The Walking Dead temos Clementine raptada por um estranho e Lee, vê-se a braços com uma situação de muito difícil resolução. Como vem a ser hábito,



há uma mestria notável na gestão do guião e nas possibilidades variadas que vão surgindo com as nossas escolhas

Lee apenas tem como prioridade a "sua pequena", e a ele se junta o grupo que de forma persistente ainda resiste a tudo de mau que os rodeia. Juntos vão levar a cabo a tarefa de resgatar a inocente criança, que continua a ser o elemento que verdadeiramente liga toda a história. Do seu raptor pouco sabemos até muito próximo do final, e talvez até fosse mais adequado um elemento mais à altura dos acontecimentos. Ainda assim acaba por funcionar, apesar de deixar aquele aquela sensação de ter sabido a pouco. Para lá chegarmos será novamente necessário ultrapassar os mais diversos obstáculos, sendo que é inevitável que

ocorram algumas perdas. Até porque a narrativa sempre assim avançou, providenciando background necessário para cada uma das personagens, para que no momento que estas tenham que se sacrificar, tudo esteja devidamente claro e explicado. Relacionado com isto existe até uma certa previsibilidade de acontecimentos, e por exemplo, quando ocorre uma conversa entre duas ou mais personagens de maior densidade e introspecção, é indicador que algo poderá/ vai acontecer a uma delas. Todavia, há uma mestria notável na gestão do guião e nas possibilidades variadas que vão surgindo com as nossas escolhas nesse campo além de que a Telltale esteve irrepreensível, mostrando-se sempre bastante atenta, com frequentes alterações, resultantes das críticas dos seus fãs.

E é sobre história que The Walking Dead trata. Não que não exista acção, bem pelo contrário, pois este quinto episódio é basicamente non stop chegando, nalgumas situações, a ser mesmo carne para canhão – no sentido mais literal da palavra – com raros momentos de introspecção verdadeiramente tocantes lá pelo meio. Se por um lado o último episódio consegue encerrar a linha principal da história, muitos aspectos ficam por falar, o que inevitavelmente me leva para aquilo que fui antecipando em análises aos capítulos anteriores: uma sequela. Está inclusivamente confirmado, por parte da Telltale, que a "2ª temporada" já está a ser trabalhada com mais cinco episódios previstos, mas para a qual tenho muitos receios/ dúvidas. Primeiro porque a meu ver não haveria necessidade de em tão curto espaço de tempo ocorrer esta continuidade. Seria eventualmente mais prudente limarem-se as arestas e, após um período de interregno, então avançar com mais uma edição bombástica. Em segundo, porque a experiência já por várias vezes comprovou: raramente uma segunda parte apresenta a magia e encanto que o primeiro capítulo. E em terceiro, porque esta sequela pode ser mais uma má ideia na já longa história das más ideias, devido a uma série de situações. Para adensar, é expectável que um dos personagens principais destes primeiros capítulos "desapareça" nesta nova temporada, o que não sei até que ponto vai cortar aquele elemento de ligação com o jogador presente até então. Bem sei que isto em cinema ou videojogos (cada vez mais próximos, aliás) tudo é "possível" mas tal geralmente costuma resultar em perda de qualidade e em muitas raras as vezes ocorre o contrário.

Graficamente é o jogo que se mantém fiel às suas origens, com uma aproximação verosímil à banda-desenhada e ao contexto da mesma. O jogo de sombras mais cores é realista q.b. e as modelagens das personagens, rica, além de naturalista. As expressões faciais são bastante coerentes, apesar de por vezes ocorrerem pequenos desfasamentos entre a frase que a origina até ao momento em que esta ocorre. Ao nível da jogabilidade, mantém-





The Walking Dead Ep. 5 tem seguramente um dos melhores finais já vistos no mundos dos videojogos. Intenso, dramático, emotivo e imensamente empolgante é algo que aconselho vivamente a experimentarem;

se os problemas já referidos anteriormente, com pequenas falhas, que para ser sincero nunca chegam verdadeiramente a incomodar. Contudo, continua a existir uma mecânica de movimentações difícil, com o aparecimento de paredes "invisíveis", ou interacções com o meio envolvente demasiado forçadas. A dificuldade dos puzzles mantém-se demasiado baixa, mas como também não oferecem grandes recompensas, de certa forma acaba por equilibrar as coisas.
Acreditem que muito mais haveria para dizer, mas tal é impossível sem contar demais e estragar toda a experiência que é jogar este título. Com dois momentos verdadeiramente marcantes, com sequências emotivas e que irão perdurar na nossa memória durante muito tempo, uma banda sonora de acompanhamento inspirada e adequada, e já para não falar na excelência de um trabalho vocal por partes dos actores, que é um deleite mesmo, ou até o trabalho de som genérico, que igualmente se encontra muito aprimorado, tudo resulta num título simplesmente imperdível.
The Walking Dead Ep. 5 tem seguramente um dos melhores finais já vistos no mundo dos videojogos. Intenso, dramático, emotivo e imensamente empolgante, é algo que aconselho vivamente a experimentarem. Os últimos minutos encerram uma das melhores sequências desta primeira temporada, deixam uma marca profunda em qualquer jogador e provocam reacções intensas em cada um de nós. Após os créditos finais temos um epílogo, que no seu melhor, volta a lançar todas e mais algumas questões ao jogador... em jeito de antecipação. Se é certo que o último capítulo é o mais curto, da mesma forma é aquele que garantidamente nos vai deixar a pensar durante muito tempo. Disse-o várias vezes ao longo dos quatro episódios anteriores e reforço-o novamente...
The Walking Dead é um título simplesmente obrigatório!!!

High Score

Longevidade	10
Jogabilidade	10
Gráficos	10
Som	10
Total	**10**

RESUMO

É bom ter...
Um argumento à altura das ocasiões; Boa jogabilidade; Um final digno de encerramento de temporada;

É mau ter...
Os problemas do passado; Prevista uma sequela (na minha opinião) demasiado cedo.

Há alternativas...
Todos os episódios anteriores - OBRIGATÓRIO

WORMS REVOLUTION





Por Jorge Fernandes

» Sistema: PC
» Ano: 2012

Depois de muitos anos sem levar os meus worms para o campo de combate, em grande parte devido à passagem para uma aposta em 3D, que para além de não vir oferecer nada ao género ainda lhe conseguiu tirar parte da sua fórmula de sucesso, com a chegada de *Worms Revolution* houve algo que me fez voltar a dar uma hipótese aos novos títulos desta franchise.

O jogo introduz alguns conceitos novos, mas não se enganem, o que achei apelativo foi um voltar às raízes: uma jogabilidade 2D onde o estudo do mapa e o melhor aproveitamento do tempo disponível em cada turno é vital. Voltamos portanto aos conceitos-base que fizeram parte da sua fórmula de sucesso, com um cenário gerado aleatoriamente e onde cada worm de cada equipa é igualmente colocado em posições aleatórias, um leque pré-definido das armas e ferramentas mais bizarras, quer em diversidade como quantidade, e um tempo limitado para nos deslocarmos pelo mapa e causarmos destruição massiva (preferencialmente nos worms adversários) antes de termos que passar o turno às equipas adversárias. Se esta ideia não vos agrada, podem sempre voltar aos anteriores títulos em 3D, ou se o problema que têm com

Em adição ao típico modo de campanha onde vamos lutando contra equipas controladas pela IA do jogo, foi também introduzido um modo de puzzle

esta franchise é a quebra de ritmo imposta pelos turnos, preferindo uma abordagem menos estratégica e mais orientada a acção frenética, então aconselho que dêem uma olhadela a jogos como *Liero* e *Soldat*, que, embora parcos de grafismo, são claramente as referências em termos de destruição e acção non-stop.

Em termos gráficos, *Worms Revolution* fez revitalizar a fórmula clássica, pois embora apresente a jogabilidade bidimensional, o jogo em si varia de um 2.5D a um 3D interactivo nos cenários em *background*, o que permite conceder alguma actualidade à velha fórmula de sucesso de Worms.

Mas as alterações não se resumem a gráficos e neste título é introduzido um motor de física mais apurado e que concede mais elementos que podem ser usados pelas vossas tácticas de guerrilha apuradas ao longo de todos estes anos.

Este novo motor de física permite agora uma interacção com alguns objectos espalhados pelo cenário, como isqueiros, cogumelos e garrafas de água. Alguns destes objectos têm uso óbvio, como o caso do isqueiro onde, quando destruído, provoca um mar de chamas, mas quem esperaria que o cogumelo libertasse um gás venenoso? A garrafa de água é ainda um elemento especial, que faz parte de uma das grandes alterações em termos de jogabilidade impostas por este novo motor de física. Para além das tradicionais armas e subterfúgios usados para eliminarmos os worms da equipa adversária, podemos agora usar água para atingir o mesmo objectivo, desde de submergir os worms adversários (que perdem vida por cada turno que passe enquanto eles se encontrem debaixo de água), a criar torrentes de água capaz de os arrastar cenário fora até verem o seu fim ao atingirem o oceano. Em adição, estes objectos podem também ser deslocados usando *telekinesis*, de forma a os posicionarem correctamente para os poderem usar na estratégia que delinearam.

A outra grande alteração introduzida neste título foi um sistema de classes, sendo que agora temos ao nosso dispor 4 tipos de worms diferentes: o *soldier*, *heavy*, *scout* e *scientist*. Cada uma das classes introduz variações a nível de vida, velocidade, dano e até algumas habilidades. O *soldier* é o velhinho worm de sempre, balanceado e fiel companheiro. O *heavy* é um novo worm, capaz de resistir a ataques violentos e de os distribuir, mas é bastante lento e com uma mobilidade muito reduzida. O *scout* é o worm indicado para tarefas de exploração, veloz e ágil é capaz de saltar a longas distâncias e de passarem por pequenos buracos... todavia têm pouca resistência e qualquer ataque lhe dá bastante dano. Por fim temos o *scientist*, que mais se devia chamar de *medic*, pois a sua única característica de destaque é o facto de a cada turno aumentar 5 pontos de vida a todos os worms da sua equipa.

Em adição ao típico modo de campanha onde vamos lutando contra equipas controladas pela IA do jogo, foi também introduzido um modo de puzzle que não é nada mais nada menos que um conjunto











Na verdade, os novos elementos, embora interessantes, rapidamente caem em desuso, visto ainda ser mais eficiente o uso da fiel bazuca

de pequenos desafios onde temos que usar um número determinado e limitado de armas em conjunto com o cenário e suas armadilhas para eliminar os worms adversários. Mas o que é realmente mais importante falar em todos os jogos desta franchise é o multiplayer, e este é o mesmo de sempre, um misto de estratégia com diversão e muitos berros e injúrias aos amigos com os quais estão a jogar. Existem 3 modos diferentes disponíveis, *classic*, *deathmatch* e *fort*. No modo *classic* temos uma réplica da jogabilidade dos títulos clássicos, sem o uso dos novos elementos. Em *deathmatch* temos todos os novos elementos disponíveis, como o sistema de classes e nova interacção com os objectos. Por fim, em *fort* temos um modo de jogo onde de início cada equipa é colocada no seu próprio forte separado da equipa adversária, sendo que cada forte se encontra numa ilha separada. Mas ao final do dia a pergunta que nos devemos colocar é a seguinte: vale a pena comprar este novo título de *Worms*? Todos os aspectos positivos que vejo neste título também estão presentes nos seus antecessores clássicos, e a introdução dos novos elementos referidos pode não ser do agrado de todos, como as opções de multiplayer tomadas pelas Team 17 deixam antever. Na verdade, os novos elementos, embora interessantes, rapidamente caem em desuso, visto ainda ser mais eficiente o uso da fiel bazuca em troca de estratégias elaboradas onde eliminamos os nossos inimigos com água, por exemplo. Claro que o grafismo e fluidez dos controlos estão renovados, e diria até melhorados, mas para além de ser algo à partida esperado é contraposto por um narrador algo irritante, que introduz uma ideia de humor forçado que, do meu ponto de vista, arruína por completo o grande sentido de humor que conheço em Worms.

RESUMO

É bom ter...
A velhinha jogabilidade 2D com gráficos melhorados;

É mau ter...
: Sentido de humor banal e forçado.

Há alternativas...
Liero, Soldat.

High Score

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

007 LEGENDS

Aproveitando o mais recente episódio cinematográfico da saga do famoso agente secreto, James Bond com *Skyfall*, foi também lançado o videojogo *007 Legends* que pretende, tal como o filme, homenagear os 50 anos de existência da personagem.



Por André Santos

» Sistema: PC
» Ano: 2012

Infelizmente, e no que a homenagens diz respeito, o melhor mesmo é ficarem-se pelo filme, pois esse sim, vale bem a pena. 007 Legends consiste num revisitar de algumas das personagens mais marcantes, bem como reviver alguns dos mais icónicos filmes da saga: "Goldfinger", "On Her Majesty's Secret Service", "Moonraker", "License To Kill", "Die Another Die", sendo que "Skyfall" será um DLC disponibilizado após a estreia do mesmo. Se até aqui a ideia parece extremamente atractiva, após um primeiro contacto com o jogo, rapidamente esta desaparece. Com nomes responsáveis por outros grandes títulos, inclusivamente da saga 007, a verdade é que tanto a Activision como a Eurocom, deixam muito a desejar neste caso, que tal como o nome assim sugere, deveria ser emblemático.

007 Legends inicia-se com uma cutscene de Skyfall e conta com cinco missões, cada uma direccionada para o seu filme. A primeira missão tem como objectivo combater um comerciante de ouro, de nome Goldfinger, que planeia um assalto ao Fort Knox.

Posteriormente Bond tenta impedir uma praga pelas mãos de Ernst Blofeld, naquele que foi o único filme interpretado por George Lazenby (On Her Majesty's Secret Service) para logo depois nos virmos a braços com os vilões Dr. Hugo Drax e Jaws, no qual viajamos até ao espaço (Moonraker) para impedir a destruição da humanidade a partir de orquídeas negras. Por fim, temos um combate com Franz Sanchez (License To Kill), motivado pelo homicídio da esposa de Felix Leiter, amigo chegado do protagonista bem como agente da CIA, e batalhar por uma terrível arma de alta tecnologia, criada por Gustav Graves e seu braço direito, Zao (Die Another Day).

O que choca desde o primeiro instante é o grafismo e respectiva componente visual, que parecem saídos algures de 2005. Mesmo nos menus e nas sequências de intro é bem patente que o motor gráfico utilizado, além de desactualizado, evidencia um grau de desleixo imperdoável. As texturas aparentam um ar inacabado, os cenários além de repetitivos são pouco desenvolvidos e caracterizados. Ao nível das personagens, todas demonstram um aspecto pouco atractivo, com demasiadas linhas direitas, mas ainda assim, conseguem salvar-se (ainda que à tangente) as principais. As bond girls de atraentes têm muito pouco e a maioria dos seus atributos físicos foram substituídos por formas estranhamente quadradas. Para somar a isto, o molde utilizado para os vilões presentes em cada nível foi amplamente utilizado, já que todos apresentam silhuetas muito idênticas. Por esta altura, e como facilmente devem compreender, já não agoirava

nada de bom, mas ainda assim resolvi avançar decidido das minhas convicções e esperançado que as coisas podiam melhorar. Mas a verdade é que tal tardou a acontecer. A jogabilidade, que desta feita é ao estilo de FPS, ao contrário do seu excelente antecessor para a plataforma PC Blood Stone (2010), que era jogada na perspectiva da terceira pessoa, tenta misturar géneros já exemplarmente aplicados em tantos outros títulos. A

O próprio elemento de furtividade do jogo é pouco trabalhado, e em muitas das situações compensa mais avançarmos ao tiro a tudo e todos, do que propriamente executar ponderadamente;

introdução de elementos stealth, sequências de (supostamente) encher o olho e situações de luta corpo-a-corpo, que recorrem à câmara lenta, para as quais o jogador terá que carregar na tecla indicada para executar movimentos de ataque, bem como de defesa, sendo que estas últimas até estão bem conseguidas, pretendem (inconsequentemente) criar um jogo repleto de movimento e tensão. Por outro lado, a movimentação a partir do rato é complexa de definir, ora sendo demasiado sensível (pequenos toques resultam em viragens de quase 360°), ou o contrário, em que é evidente o arrasto/ lentidão na movimentação deste. O próprio elemento de furtividade do jogo é pouco trabalhado, e em muitas das situações (demasiadas mesmo) compensa mais avançarmos ao tiro a tudo e todos, do que propriamente ponderar a nossa estratégia. Para ajudar Bond (e coitado, bem que precisava de toda ajuda neste 007 Legends), temos à disposição alguns gadgets, nomeadamente o telefone (Xperia da Sony com a marca bem evidente) e o relógio, elementos típicos da saga. Se inicialmente estes até surgem bem contextualizados, depressa se tornam em meros adereços empregados em praticamente todas as situações, o que os vulgariza e lhes retira toda a pinta. O relógio, ainda assim, tem um uso relativamente equilibrado - serve essencialmente para distrair adversários a partir do laser – e informar a posição de inimigos, mas o telefone, que reúne funções de análise biométrica (impressões digitais), máquina fotográfica e aplicações para hackear uma série de situações, é utilizado excessivamente. Também os checkpoints são demasiado afastados e mortes involuntárias obrigam à (dolorosa) repetição de grandes trechos. Contudo, reconheço que há boas sequências, como é o caso do nível dedicado a Moonraker, e a gravidade zero, bem como algumas cutscenes, também muito interessantes. O genérico do jogo apesar de curto não desilude e acaba por ter alguns efeitos bem conseguidos. Para os fãs de Daniel Craig, este é um bom título, já que é ele que veste a pele do agente secreto em todas as missões. Apesar de tal facto não me incomodar, compreendo que teria sido bem mais interessante um verdadeiro investimento, para que nos tivessem presenteado os actores que encarnaram a personagem no seu episódio respectivo.















O que choca desde o primeiro instante é o grafismo e respectiva componente visual, que parecem saída algures de 2005;

Ouvir e ver Sean Connery, Timothy Dalton, Roger Moore e até George Lazenby teria sido com toda a certeza um verdadeiro privilégio para todos os seguidores da série. Sonoramente 007 Legends também está longe de ser brilhante. A música oficial está, claro, presente mas em grande parte do jogo falta carisma e presença às melodias. Durante os repetitivos combates, tudo faz demasiado barulho, tornando-se mais numa amálgama de ruído (no sentido mais puro da palavra) do que propriamente uma mistura feliz no que à sonoplastia diz respeito. Mesmo o som envolvente dos cenários, das armas e de tudo o que nos rodeia, sofre do problema genérico deste título... No início mostra-se interessante mas, com o desenrolar da história, parece simplesmente descambar. Todavia, o trabalho dos actores é esforçado e algumas vozes estão irrepreensíveis, mais que não seja pelo seu talento de actor/ actriz. Apesar de Daniel Craig não ter emprestado a sua voz (dá a cara mas não a voz – serei o único a achar isto estranho?), a verdade é que me enganou em grande parte do jogo, pois está de facto muito próxima do original.

Por último, o modo Multiplayer encerra bastante acção, uma maior fluidez de jogo e variados desafios para completar, para os quais o ecrã permite uma divisão até quatro pessoas no modo offline. Em modo online podem participar até doze jogadores e os upgrades a partir de gadgets é possível.

Em suma 007 Legends é uma missão falhada sob várias perspectivas. A tentativa de misturar o tom frenético dos FPS actuais, como Call Of Duty, com o contexto requintado e sedutor de James Bond falha o alvo por completo, além de evidenciar uma constrangedora desactualização face a outros títulos recentes, bem como imensas falhas – algumas incompreensíveis, outras absolutamente imperdoáveis. 007 Legends saiu, neste caso, não com ordem para matar, mas sim para desiludir. É pena! Para a comemoração dos cinquenta anos, esta personagem merecia muito mais, mas acima de tudo, bem melhor!

High Score

Longevidade	4
Jogabilidade	4
Gráficos	3
Som	3
Total	**4**

RESUMO

É bom ter...
Algumas sequências bem executadas; Modo Multiplayer agradável; Um trabalho de vozes genericamente bom;

É mau ter...
Gráficos desactualizados; Jogabilidade repetitiva; Uma concepção genérica de fraca qualidade e pouco trabalhada.

Há alternativas...
Para *PC,* sem sombra de dúvida, *Blood Stone,* ou até *Nightfire (2002)*

PID



Por *Diogo Martins*

» Sistema: PC
» Ano: 2012



A mágica jornada de um menino que quer voltar a casa quando é acidentalmente apanhado numa viagem espacial e um estilo gráfico simplista, ao ponto de nos fazer repensar no nosso conceito de planeta distante.

Kurt é um menino como qualquer outro mas o seu triste fado atira-o para um autocarro voador que o transporta para outro planeta. Depois de andar um pouco perdido e desamparado, Kurt dá por si munido de umas poderosas pérolas que lhe permitem criar túneis anti-gravíticos. E é aí que a magia começa. A narrativa é bastante simples e até nem é inovadora mas a densidade das personagens e dos diálogos é tanta, que a certo ponto voltar a casa já nem é o mais importante. Há imensas contribuições das personagens e até mesmo do *gameplay* para o desenvolvimento narrativo, o que subliminarmente torna

A Might and Delight conseguiu definitivamente com *Pid* fazer frente a essa inércia e criar um jogo com originalidade e grande capacidade técnica

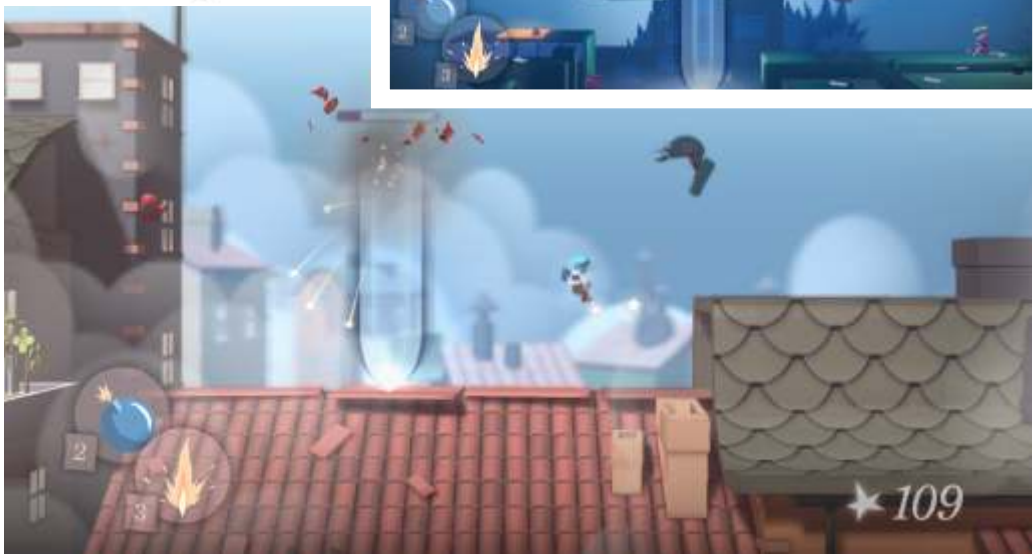
a viagem de Kurt uma jornada muito mais pessoal.
O jogo começa por apresentar-nos um esquema de controlos bastante confuso, e até um pouco frustrante, mas é um problema que pode ser resolvido muito simplesmente nas opções de jogo.
Contudo, é no *gameplay* que essa simplicidade acaba. Se por um lado o jogo se mostra pensado e desenhado ao

Simplista ao ponto de nos fazer repensar no nosso conceito de planeta distante

pormenor em alguns aspectos, há ainda algumas arestas que precisam de ser limadas noutros. Podemos criar mais que um túnel ao mesmo tempo e destruí-los quando assim o entendermos. A princípio, o jogo mostra-se incrivelmente bem executado. A evolução das habilidades, dos desafios e dos inimigos é boa e a dificuldade está num estado de equilíbrio. Com o passar do tempo as coisas mostram-se bastante diferentes. Depois das primeiras horas de jogo, *Pid* deixa de nos presentear com inovação nas mecânicas ou nos obstáculos e isto ate poderia nem ser um problema, se os puzzles futuros fossem suficientemente frescos para nos incentivar a continuar o jogo. A desilusão aparece quando conseguimos apenas versões dos mesmos desafios que já enfrentamos, mas com uma dificuldade maior. E de que maneira. O equilíbrio perde-se, não pela dificuldade dos puzzles mas sim pelas excessivas barras de vida dos bosses ou simplesmente pela vulnerabilidade que a nossa personagem tem.
O sistema de troca de estrelas (que nos permite comprar alguns objectos para utilizar contra inimigos) ou os *pick-ups* até se mostram úteis em momentos não muito avançados de jogo, mas ficam-se por aí.
É de realçar, no entanto, que as mecânicas-base do jogo são bastante originais e os puzzles até são recompensadores, mas fica a saber-nos a pouco para um jogo que a princípio promete muito.
Os gráficos de *Pid* são simplesmente geniais. É notório o esforço que a equipa fez para conseguir um visual único. O estilo simples e minimalista de *Pid* é deslumbrantemente inspirador e meticulosamente pensado. As estrelinhas que é suposto apanharmos estão especialmente bem feitas e inspiram o jogador a tentar consegui-las, e acabam por incentivar a exploração (também encorajada pelas salas secretas).
O jogo (tal como a maioria dos jogos independentes que têm feito sucesso) é a prova de que poderio gráfico nem sempre é sinónimo de grafismo único. Os equilíbrios de saturação, brilhos e o contraste do fundo com a acção estão irrepreensivelmente bem executados.
Contudo, a cereja no topo do bolo está no uso da cor. A importância da cor no jogo é tal, que se mostra mais útil que qualquer













Deslumbrantemente inspirador e meticulosamente pensado

tutorial ou caixa informativa. Com o simples uso da cor, e antes sequer de nos lançarmos à acção, conseguimos avaliar os nossos obstáculos e tentar imaginar soluções. Sabemos à partida que inimigos vermelhos são passíveis de serem utilizados nos túneis anti-gravíticos, e inimigos azuis não. O mesmo se aplica ao chão, tectos e paredes. Tudo isto numa simplicidade gráfica digna de ser contemplada.

Um dos fortes de *Pid* é também a banda sonora. Uma banda sonora adequada para cada ambiente é extremamente importante num jogo e por vezes o som é um pouco esquecido aquando da criação do conceito. Neste caso, é notória a preocupação em adequar cada música a uma fase do jogo, para que os ambientes gráficos e sonoros se conjuguem de forma eficaz. As músicas são deliciosas e estilisticamente diversificadas, desde ambientes electrónicos ao jazz. Uma banda sonora energética e electrizante que vale a pena ser ouvida por si só.

No final, o jogo está criativamente bem desenvolvido, artisticamente impecável e os pequenos bugs técnicos não são importantes para nos fazer mudar de opinião. O que nos transparece é que o conceito e a visão que a equipa tinha acabaram por perder-se um pouco com o passar do tempo e isso reflectiu-se um pouco no jogo. Apesar de tudo isto, *Pid* mostra-se capaz de nos fazer esquecer as falhas do *gameplay* e delicia-nos com tudo o resto. Bem no início do jogo, uma personagem diz-nos: " esta geração tem tido dificuldade em aceitar as mudanças aqui." E com isto torna-se impossível olhar para este jogo com outros olhos. *Pid* é uma metáfora, e talvez até uma crítica a uma indústria que se ainda opõe à mudança. A Might and Delight conseguiu definitivamente com *Pid* fazer frente a essa inércia e criar um jogo com originalidade e grande capacidade técnica. E isso deve sempre ser valorizado.

High Score

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

RESUMO

É bom ter... Gráficos simplesmente geniais. Banda sonora fantástica.

É mau ter...Desequilíbrio e picos de dificuldade.

Há alternativas...*Braid, Limbo, Super Meat Boy.*





CRAZY TAXI

Por *Mário Tavares*

» Sistema: iPad
» Ano: 2012

Dreamcast está de volta! Era bom mas não é de todo verdade, mas *Crazy Taxi* voltou! O iPad vê agora mais uma vez uma conversão de um popular jogo e imortaliza assim mais um título. *Crazy Taxi* foi um sucesso na Sega Dreamcast, e como é sabido esta consola da Sega partilha muito do hardware com a sua irmã mais velha, a Sega Naomi da arcade Sega. Surgida em 1997 a Dreamcast trouxe-nos alguns dos melhores jogos de sempre e quem não ficou espantado com o anúncio da SEGA quando esta abandonou o fabrico de hardware, perdendo assim uma guerra com a Sony e sua Playstation2? Mas não é para falar de coisas tristes que redijo o artigo mas sim para trazer de volta as boas memórias que a Dreamcast nos trouxe e o jogo *Crazy Taxi* é disso

Crazy Taxi é puro entretenimento!

um exemplo. Os gráficos são muitos bons, a Dreamcast ainda nos dias de hoje tem uma resolução superior e no iPad essa qualidade foi mantida. Para quem já jogou *Crazy Taxi* certamente não vai notar grande diferença. Podemos andar tresloucados pela cidade em busca de passageiros, que se podem classificar em 3 níveis; os porreiros (verdes) os mais stressados (amarelos) e o clientes do Pior (Vermelhos). Bom, os personagens não são pintados destas cores mas sim os círculos e temporizadores de tempo que cada um deles nos oferece, para que os deixemos no local de destino, sendo que os primeiros (verdes) são os mais



Não me conformo com o abandono da Sega do fabrico do hardware;

tolerantes (mais tempo) aos mais intolerantes simbolizados pela cor vermelha.
A banda Sonora é rápida e frenética, criada pelos Offspring e Bad Religion, imprimindo um ritmo alucinante ao jogo, que é muito "Arcade". Podemos escolher entre 4 personagens que são do mais alucinado que se pode encontrar dando um carácter cómico ao jogo.
Como qualquer jogo ao estilo *arcade,* tem limitações de cenários e conteúdos, mas é extremamente divertido. Os personagens do jogo interagem, gritam, fogem, etc..
É um jogo que é muito divertido e descontraído, o *iPad* tem um ecrã fabuloso e brilhante e este jogo é também muito brilhante e colorido – uma festa para os nossos olhos. Todo o jogo gira em volta dos possíveis clientes e do que podemos ser recompensados por cada entrega no destino: somos pagos em Dólares. Os cenários são acidentados e o trânsito frenético, o que apimenta mais o jogo em que todos estes elementos ajudam à diversão. *Crazy Taxi* é puro entretenimento! O jogo está disponível na *app store* e como todas as aplicações é facílimo de descarregar e jogar. Depois de ver este jogo no iPad vem sem dúvida a nostalgia dos tempos em que a Sega era rainha no mundo das consolas. Sempre que penso nisso não me conformo com o abandono da Sega do fabrico do *h*ardware e, ainda por cima, quando lançou uma das melhores consolas de sempre – além de que nos ofereceu também títulos únicos.

High Score

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

RESUMO

É bom ter...
Tudo o que tornou a Sega famosa. Obrigatório para os amantes das arcades da Sega;

É mau ter...
Nada! Não há nada de mau, ou se gosta ou não.

Há alternativas...
Série *GTA.*





STUPID ZOMBIES 2

Na série Walking Dead percebemos que a melhor forma de sobreviver a um holocausto zombie é manter-nos junto de quem confiamos. Em Stupid Zombies 2 a abordagem é bem diferente... mais vale ir ter com os velhotes e aprender a jogar bilhar livre para dominar a sabedoria das tabelas.

Por ***João Sousa***

» Sistema: Android
» Ano: 2012

Pois bem, ao contrário da maioria dos jogos em que enfrentamos zombies com doses generosas de munições, aqui as coisas são muito mais racionadas, sendo que na maior parte dos níveis não temos sequer uma bala disponível para matar (novamente) cada zombie. Dessa forma como é possível avançar pelos 3 "mundos" propostos? Utilizando paredes, caixas e plataformas como superfícies para que as balas disparadas façam tabelas e atinjam diversos alvos.

Desengane-se quem espera um jogo *arcade* de acção frenética, este é um *puzzle* que nos permite todo o tempo e ponderação para avançar em cada ecrã, devastando os indefesos zombies. Sim, indefesos *zombies* que nem sequer nos tentam atacar (Se calhar são almas penadas vegetarianas...). É impossível morrer neste jogo, se gastarmos todas as balas apenas temos que recomeçar os níveis recarregando a nossa arma.

Na maior parte dos níveis não temos sequer uma bala disponível para matar (novamente) cada zombie;

Muitas vezes necessitaremos de inúmeras tentativas de forma a descobrir como eliminar todos os zombies no ecrã com o melhor número de balas possível. Como é frequente nos novos *puzzle games* dos *tablets* a nossa performance é avaliada de uma a três estrelas conforme o número de disparos efectuados, mas conseguir todas as estrelas do jogo estará ao alcance apenas dos mais hábeis e pacientes.

O jogo encontra-se dividido em 3 cenários; laboratório, cidade e floresta, cada um dos quais com 100 níveis. Poderia haver mais variedade de ambientes mas a verdade é que servem apenas como pano de fundo, não interferindo na jogabilidade. O desafio não se torna monótono pois vão sendo introduzidas algumas novidades, seja



Indefesos zombies que nem sequer nos tentam atacar (se calhar são almas penadas vegetarianas);

em forma de monstros novos ou de armas. No que toca a inimigos, temos desde zombies, que não se mexem, a outros que caminham lentamente ou trepam paredes e ainda zombies bombeiros (à prova de fogo), cientistas, lenhadores de motosserra e morcegos. No departamento de armas usamos quase sempre a tradicional caçadeira, mas de vez em quando temos acesso a um arco com setas flamejantes (que podem ser também usadas para incendiar fardos de palha e daí carbonizar os zombies). A mais inesperada será uma "bala" que, quando atinge a parede, revela outra arma que permitirá fazer tabelas para ângulos de outra forma inacessíveis ao jogador.
Depois de quatro ou cinco tabelas as balas acabam por se desfazer, por isso todos os tiros deverão ser cuidadosamente apontados e planeados, seja para atingir nos zombies ou caixas, correntes e rodas que os atingirão de uma forma *gore* bastante divertida.

Existem até alguns níveis com inspiração no jogo *Portal* em que as balas são teletransportadas de uma localização para outra. Por fim podemos ainda lançar um ataque aéreo de mísseis, para o caso de estar bloqueados num nível, eliminando todos os zombies duma só vez e conseguindo 1 estrela. Além desse" golpe" tirar qualquer tipo de desafio, pode ser usado apenas uma vez gratuitamente, sendo que para utilizar mais terão de comprar mais artilharia. Este é sem dúvida um dos jogos que mais me viciou para Android e tem conteúdo suficiente para entreter muitas horas. Após finalizar o jogo, experimentem jogar bilhar livre no café contra os velhotes e verão que fazer tabelas já não será o mesmo mistério. Se tivesse oportunidade, sugeriria aos autores uma versão "*hard*" do jogo, em que tivéssemos que ter cuidado para não ser atingidos pelas próprias balas, o que tornaria a tarefa muito mais desafiante, mas não pensem que mesmo tal como está o desafio seja *pêra doce.*

High Score

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

RESUMO

É bom ter...
Bons gráficos, jogabilidade perfeita e muitos níveis;

É mau ter...
Pouca variedade em termos de cenários.

Há alternativas...
Stupid Zombies 1 (jogabilidade semelhante mas gráficos um pouco mais fracos).

Jogo português



MAGIC DEFENDERS



Por *Diogo Martins*

» Sistema: Android
» Ano: 2012

Já há um tempo que os *tower defense* se tornaram moda e isso está claramente visível em qualquer loja de aplicações nos dispositivos móveis.
O que já não se fazia há algum tempo era tentar variar a tão eficaz receita em que a maior parte desses títulos se baseiam.

Talvez por isso *Magic Defenders* tenha tido uma aceitação tão positiva por parte dos jogadores mas este não é o único factor que favorece este título da portuguesa *Clueless Ideas.*

O conceito é simples e ainda mais simples é a maneira como conseguimos aprender a jogá-lo.

Ao contrário do que é frequente em qualquer título do estilo, não contamos unicamente com armadilhas ou pequenos módulos defensivos que impedem as vagas de inimigos

Pode tornar-se uma verdadeira dor de cabeça para os mais inexperientes mas uma deliciosa recompensa para os jogadores mais vividos.

de chegar ao seu objectivo. Em *Magic Defenders* tomamos a pele de um feiticeiro (podemos escolher uma de duas personagens) que apenas com os seus poderes terá de impedir as vagas de *orcs* de invadir a sua aldeia. Para isto contamos apenas com alguns toques de magia, activados a comando do jogador, que tornam este jogo uma experiência com bem mais acção do que o estilo nos habituou. O facto de o jogador ter de tocar o ecrã energicamente e não apenas limitar-se a posicionar unidades defensivas é claramente um factor que abona o jogo.

Começamos com apenas um ataque básico (ter apenas um ataque básico sabe a pouco) que acaba por revelar-se bastante útil em momentos mais avançados de jogo, mas podemos desenvolver mais três ataques especiais à medida que o jogo progride. Com o passar do tempo, podemos também evoluir a nossa personagem de modo a que os seus ataques e habilidades possam ter um melhor efeito nos inimigos. Os poderes especiais são extremamente bem executados e rapidamente nos fazem perceber que, apesar de podermos ser livres na acção, temos de utilizar as nossas capacidades tácticas e estratégicas para conseguir melhores resultados. Teremos de fazer a melhor combinação possível entre os ataques especiais e os básicos, para que não possamos prejudicar os efeitos que estes causam (sim, isto é possível).

Aquela que no entanto penso ser a maior falha do jogo é a curva de aprendizagem. Visto que não nos é possível escolher uma dificuldade, o jogo pode tornar-se uma verdadeira dor de cabeça para os mais inexperientes mas uma deliciosa recompensa para os jogadores mais vividos. A diferença de dificuldades entre níveis e mesmo entre *waves* é demasiado notória. Este misto de sensações acaba por tornar-se confuso quando tentamos percebê-lo e, tendo em conta o mercado para que o jogo foi lançado (*Mobile*), penso que este teria muito a ganhar em possibilitar um nível mais baixo para os jogadores mais casuais.

Graficamente não é com certeza o melhor que já vimos para iPad mas o jogo conseguiu um estilo muito característico e a arte é apelativa. Os cenários de jogo (ainda que poucos) estão bem conseguidos, as personagens conseguem características ao ponto de nos fazer entender a





O conceito é simples e ainda mais simples é a maneira como conseguimos aprender a jogá-lo.





sua velocidade e agressividade apenas pelo look e as animações, tanto das personagens como dos ataques estão bastante bem executadas e dão ao jogo um brilho especial.
A música do jogo revela-se também adequada ao estilo apesar de, mais uma vez, não nos trazer variedade e de não se tratar de um jogo em que possamos parar para apreciar o conteúdo sonoro. Esta falta de variedade reflecte aquilo que o jogo no geral nos mostra também, está claramente inacabado, e com conteúdo insuficiente.
No final, *Magic Defenders* é um jogo que perde unicamente pela falta de conteúdo. É notório que muito há ainda a fazer mas isto não significa que não seja um título digno de ser jogado. A visibilidade internacional que já alcançou é a prova disso e vale definitivamente os tostões que custa.
É um jogo que nos permite experimentar vários meios para chegar aos mesmo fim, o que o torna passível de ser jogado repetidamente sem que nos deixe com uma sensação de que estamos simplesmente a repeti-lo.
Só nos resta esperar que no futuro mais conteúdo seja adicionado e que possamos um dia jogar uma versão definitiva e acabada.
Vale a pena experimentar pela qualidade, ou nem que seja pela curiosidade de ser um projecto Português.

RESUMO

É bom Ter...
É um clássico do estilo, com um twist bastante pessoal. Equilíbrio acção/estratégia;

É mau ter...
Falta de conteúdo. Claramente inacabado.

High Score

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

THE AMAZING SPIDER-MAN VS THE KINGPIN



Por Gonçalo Neto

» Sistema: Mega Drive
» Ano: 1991

O Homem-aranha é um dos super-heróis mais populares de sempre. De teia em teia e de geração em geração, foi-se infiltrando no *mainstream* como poucos conseguiram. É, discutivelmente, a personagem mais famosa da Marvel, e disputa o pódio de super-herói mais famoso de sempre com o Super-Homem e com o Batman. As recentes incursões pelo cinema poderão não ter agradado a todos, mas nos jogos e nos *comics* a sua relevância é inegável.
Em 1991, porém, a incipiente indústria dos jogos de computador ainda não tinha agarrado a fundo neste herói, tendo apenas existido uma ou outra tentativa de levar o controlo do homem-aranha às mãos dos jogadores. Mas com *The Amazing Spider-man Vs The Kingpin*, o homem-aranha aterrou com estrondo no universo Sega. Lançado em Portugal como

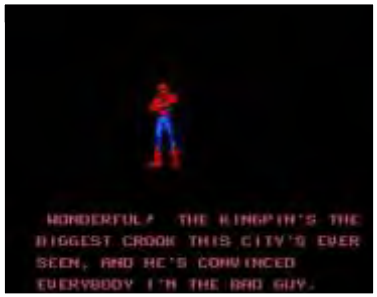
A experiência é tão boa hoje, como há 20 anos.

simplesmente *Spider-man*, o jogo foi a primeira obra desenvolvida pela Technopop. Reza a lenda que 2 terços dos utilizadores de Mega Drive compraram este jogo, e que este foi o responsável por assegurar alguns anos de parceria entre a Sega e a Marvel. Uma parceria que viria a azedar uns anos mais tarde, mas que no

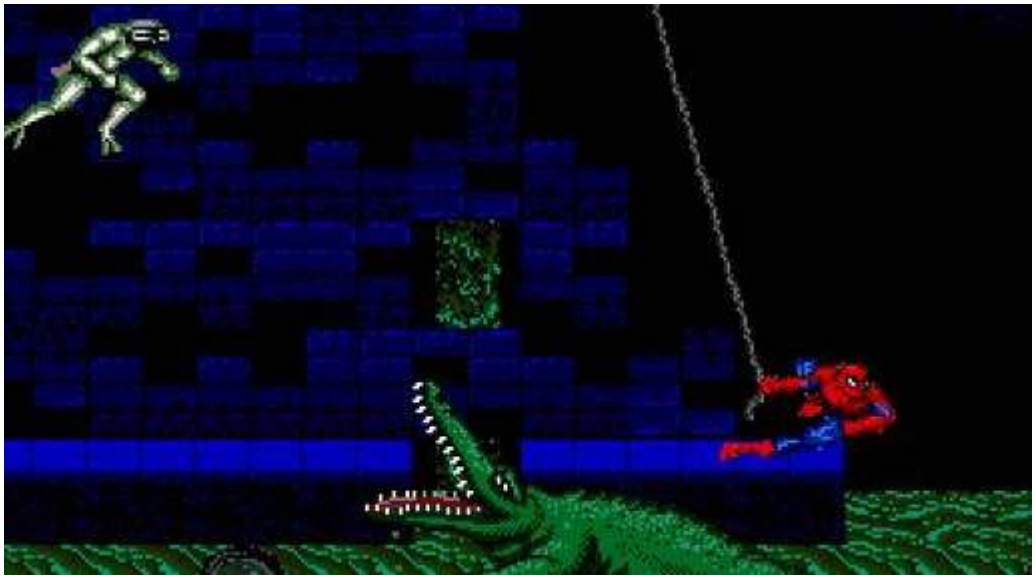
Com *The Amazing Spider-man Vs The Kingpin*, o homem-aranha aterrou com estrondo no universo Sega.

início dos anos 90 foi um negócio muito significativo e um sinal de amadurecimento de ambas as indústrias.
A história conta-nos como Kingpin, o rei do crime, armou uma cilada ao nosso aracnídeo preferido. Numa introdução pouco inspirada, Kingpin conta aos habitantes de Nova Iorque que o homem-aranha plantou uma bomba algures na cidade que irá explodir dentro de 24 horas. Cabe-nos a nós a tarefa de limpar o nome do homem-aranha, enfrentando pelo caminho os vilões mais emblemáticos que reconhecemos dos *comics*. E é realmente uma galeria impressionante de bosses que teremos de derrotar. Do Dr. Octopus ao Killer Croc, do Vulture ao Sandman, passando pelo Venom, pelo Electro e pelo Hobgoblin, não falta quase ninguém.
O jogo em si é um *action platformer*, que oferecia aos jogadores uma receita bastante diferente dos jogos de plataformas que por aquela época inundavam o mercado. Podemos utilizar todas as habilidades que conhecemos do homem-aranha, e isso despoleta uma série de situações de jogo interessantes. Podemos dar socos ou disparar teia para combater os nossos oponentes, mas esta é finita, e temos que ir tirando fotos aos inimigos mais poderosos para as vendermos no *Daily Bugle* onde Peter Parker trabalha, de modo a ganharmos dinheiro para recarregarmos o nosso depósito. É um dispositivo interessante que acrescenta algo extra ao calor das batalhas mais difíceis. E não tenham dúvidas, este Spider-man não é um jogo fácil. A teia pode também ser utilizada como escudo, mas na nossa experiência não é um bónus que tenhamos usado muito. Pausar o jogo e seleccionar o escudo é um pouco aborrecido, e além disso consome bastante do nosso medidor de teia.
Por outro lado, o facto de podermos subir às paredes e até caminhar pelos tectos acrescenta aos níveis uma verticalidade que torna este jogo também um pouco diferente da concorrência. E como não podia deixar de ser, mas não deixa de nos impressionar, podemos percorrer os níveis balançando de teia em teia, conferindo ao nosso personagem toda a agilidade que lhe conhecemos. É muito divertido e















Não tenham dúvidas, este Spider-man não é um jogo fácil.

muitíssimo útil para nos esquivarmos dos ataques incessantes dos bosses mais difíceis. Os gráficos, não sendo nada de espectacular, são razoáveis e fluídos. Nunca o homem-aranha tinha sido tão bonito de se ver num jogo e tão divertido de jogar. O som está bastante acima da média, e as músicas do jogo fazem um excelente trabalho em envolver-nos nas aventuras super-heróicas que teremos de enfrentar.

The Amazing Spider-man Vs The Kingpin foi tão bem sucedido que os *ports* para outros sistemas da Sega não se fizeram esperar. Se as versões Master System e Game Gear são iguais entre si, mais tarde foi lançado um *remake* da versão de Mega Drive para a Mega-CD com novas *cutscenes*, algumas modificações em alguns níveis e nas mecânicas de jogo.

Para todos os que tiveram uma Mega Drive *back in the day*, a probabilidade de conhecerem este jogo é grande. Se não conhecem e não resistem a um bom desfio de super-heróis, nunca é tarde para experimentar! A experiência é tão boa hoje como há 20 anos, e quem sabe se não ficam ainda mais enredados na irresistível teia de Peter Parker.

High Score

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

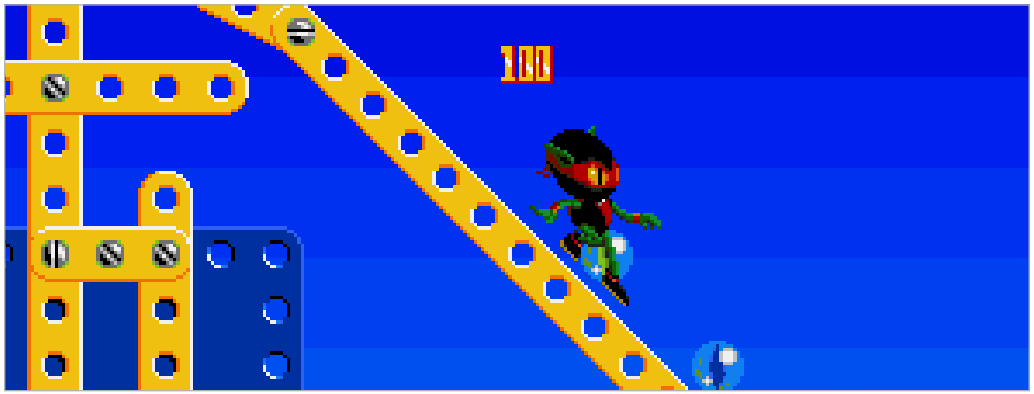
RESUMO

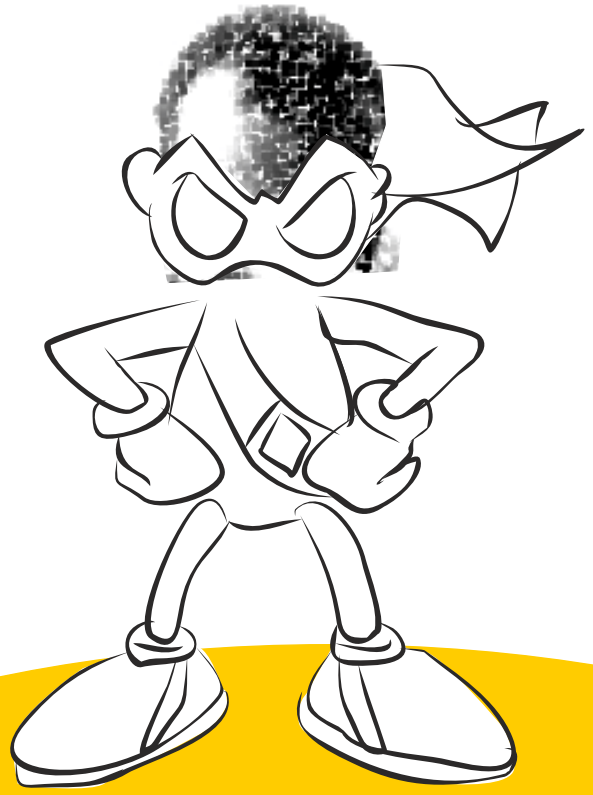
É bom ter...
Todas as habilidades do Homem-Aranha. Uma impressionante galeria de vilões. A verticalidade dos níveis;

É mau ter...
Uma curva de dificuldade tão acentuada. O dispositivo do escudo poderia ser mais bem-conseguido.

Há alternativas...
Separation Anxiety; Spawn.

ZOOL





Por *Tiago Lobo Dias*

» Sistema: AMIGA
» Ano: 1992

No início dos anos 90, entre tantas batalhas de plataformas, travou-se uma que me marcou imenso no campo das 16 bits: Commodore Amiga 500 *versus* Sega Megadrive. Ambas tinham um processador Motorola 68000 (embora o resto do hardware fosse diferente) e adeptos de ambos os lados disparavam jogos das suas trincheiras tentando superar o inimigo. Independentemente de qual era a melhor (Amiga!), a guerra foi saudável, pendendo mais para o lado da Commodore. Obviamente a comparação nem se deve fazer, pois uma é consola e outro computador, mas comparar os jogos era inevitável. Em 1991 a trincheira da Sega disparou um morteiro que muita destruição fez no lado oposto: *Sonic the Hedgehog*. Este era um jogo plataformas com grande velocidade e bons gráficos, ficou a ser uma mascote da marca, elevando a moral dos adeptos da Sega,



e metendo os do Amiga a ansiar por um título que respondesse à letra. Vários meses se passaram sem que nada saísse que rivalizasse com o *Sonic*. Existiam outros bons jogos de plataformas (*Turrican II,* por exemplo) mas nada semelhante em termos de conceito. Até que em 1992 pela mão da Gremlin Graphics saiu para o

Não deixem os mais pequenos verem isto, não vá algum se lembrar de ferrar a dentadura no ecrã

Amiga o *Zool*. Desta vez a trincheira atingida foi a da Megadrive. Se o impacto foi superior? Talvez sim, talvez não.
Zool foi apresentado como sendo um "Ninja of the Nth Dimension".
Automaticamente conotado como um rival do Hedgehog, ganhou fama rapidamente, tanto por ser bom como por ser difícil.
Reza a história que o seu criador George Allen, no jogo anterior Switchblade II, não tinha metido muitos inimigos no jogo. Com tanta crítica, para evitar o mesmo problema, Allen tentou fazer o contrário para este título, mas a dificuldade saiu demasiado exagerada.
A versão original foi para o Amiga mas seguiram-se vários portes como por exemplo: nos computadores, o Atari ST e o PC, nas consolas, Sega Mega Drive, SNES, Game Boy, Master System e também para a consola da própria Commodore, o Amiga CD32.
O protagonista tem um tamanho razoável no ecrã, e ironicamente foi descrito pela crítica como sendo uma formiga devida às semelhanças físicas, mas desmentido mais tarde pela produtora.
Nos primeiros níveis temos o patrocínio da Chupa Chups o que dá um aspecto extremamente "doce". A quantidade de doçaria presente no ecrã é um atentado aos dentes e aconselha-se uma visita ao dentista depois de umas horas de jogo: geleias, bolos, chocolates, chupas e por aí fora, um autêntico delírio para os mais gulosos. Não deixem os mais pequenos verem isto, não vá algum se lembrar de ferrar a dentadura no ecrã.
Zool foi forçado a percorrer várias terras no nosso planeta com vista a atingir o *ranking* de ninja, e a sua tarefa não vai ser nada fácil, e posso garantir-vos que a partir do meio do jogo a dificuldade começa a subir de tal modo, que acabar o *Manic Miner* de olhos fechados parece fácil...
Sobre a jogabilidade, temos aqui o típico género de plataformas com *scroll* horizontal com o objectivo de ir do ponto A para o B. As direcções possíveis são esquerda e direita, baixar e saltar.
Premindo Fire, estando parado ou a andar para os lados, faz disparar umas bolas, soltando e usando o fire faz rodopiar o boneco matando inimigos, e baixar com esquerda ou direita faz deslizar,













a partir do meio do jogo a dificuldade começa a subir de tal modo que acabar o *Manic Miner* de olhos fechados pareça fácil

aniquilando também a panóplia de oponentes que vão aparecendo. Temos também a possibilidade de nos agarrarmos às paredes, útil para transpor obstáculos. O jogo é rápido, embora não tão tanto como o *Sonic*, a velocidade deste último assenta em terreno mais aberto com obstáculos a aparecer em ângulos que permitem uma progressão mais veloz; o *Zool* tem uma mecânica diferente com maiores obstáculos que levam o jogador a quebrar mais vezes o ritmo e a esperar pelo *timing* certo. Outra particularidade interessante é que temos alguns jogos dentro do próprio jogo, destaco a máquina arcade em que Zool tem de saltar em cima dos botões para jogar. *Zool* tira bem partido do *hardware,* o que tornou bastante complicado o porte para algumas consolas como a Super Nintendo e a própria Megadrive, tendo sido a RAM apontada como uma das principais limitações no porte para estas plataformas. Obviamente foi alvo de chacota por parte dos fãs de Amiga. No que toca a gráficos, são vistosos, com um grande leque de cores e muitos *sprites* no ecrã. A banda sonora está bem composta, com vários tipos de melodias diferentes. Em resumo, um jogo bastante bom e interessante, tendo em conta o ano em questão. Se não fosse esta dificuldade obscena, o jogo teria certamente atingido outros patamares e fama. Mesmo assim é digno de figurar entre os 100 melhores jogos de sempre para o Amiga.

RESUMO

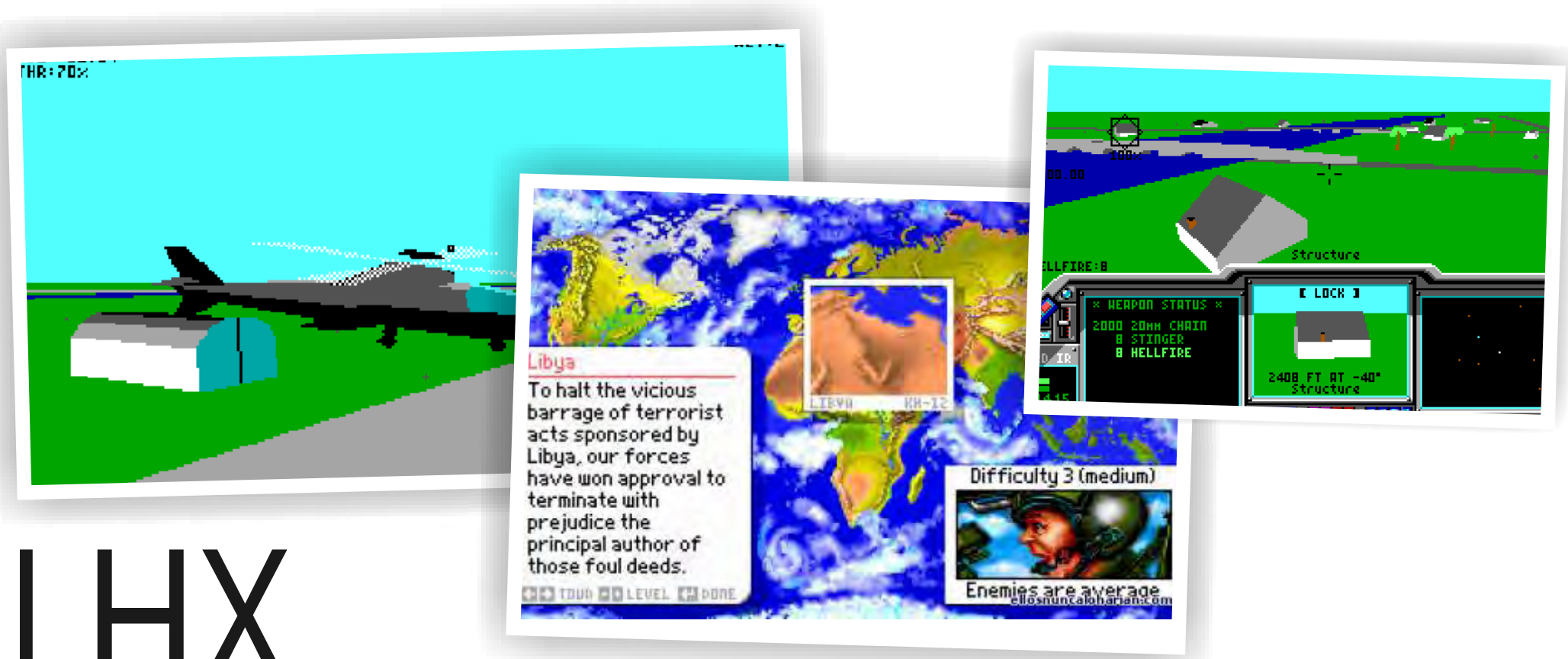
É bom ter...
Velocidade e controlos bastante bons.

É mau ter...
Dificuldade elevadíssima.

Há alternativas...
Sonic the Hedgehog.

High Score

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



LHX

Por ***Mário Tavares***

» Sistema: PC
» Ano: 1991

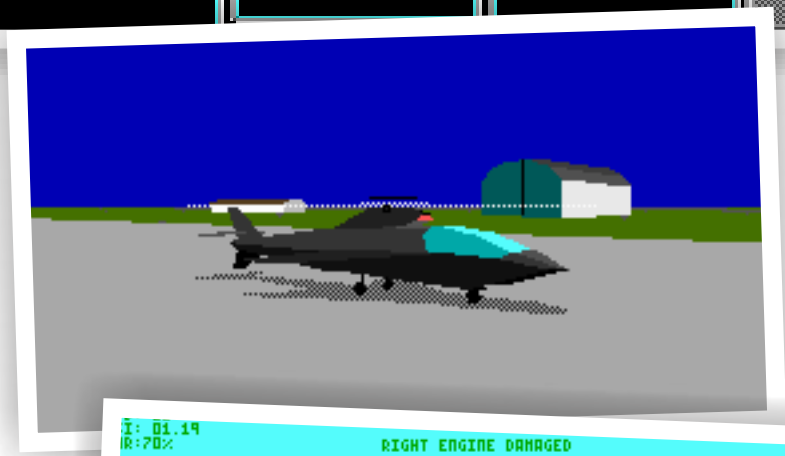
São 7 da manhã, é domingo. Levanto-me do sofá onde pernoitei em casa de um amigo, ligo o Pc Hyunday XT 8086 com placa gráfica VGA, o ruidoso disco de 20Mb arranca o sistema operativo Microsoft MSDOS 3.0, escrevo ainda ensonado e ramelento "cd games"; "cd lhx"; e por fim “lhx.exe” e *voilà*... Inicia um dos melhores simuladores/arcade que já joguei.

Repeti este cenário algumas vezes devido a frequência que visitava este meu amigo na zona de Sintra. A mesma experiência tive com outros títulos igualmente magníficos tais como; *Indyanápolis 500*, *Sim City*, *Budokan*, etc...
Lhx permite-nos escolher entre 4 aeronaves: Light Helicopter Experimental, LHX, com origem no McDonnell Douglas-Bell LHX, Boeing-Sikorsky RAH-66 Comanche, Boeing AH-64A Apache, Sikorsky UH-60 Black Hawk e o Boeing V-22 Osprey.

É muito divertido rebentar pelo caminho das missões com uns camelos que nos aparecem no radar

Os dois últimos são conhecidos helicópteros de carga, os dois primeiros de ataque. A cada início de missão há sempre um *briefing*. As missões podem ser de diversos tipos, desde destruição de alvos estáticos, a ataque de tanques, aviões, radares e vários outros. Temos várias armas disponíveis, que variam consoante a capacidade de carga do helicóptero escolhido, mas a metralhadora é comum a todos, mísseis ar-ar Stinger e ar-terra Tomahawk e Hellfire. Os gráficos para a época eram avançados poligonais, ou







Se há elogio que se pode fazer a um jogo é mesmo este "gerar emoções"

seja, tridimensionais. Temos 5 níveis de potência do motor e combustível limitado. É muito divertido pelo caminho das missões rebentar com uns camelos que nos aparecem no radar. Conforme as aeronaves, a configuração dos cockpits são diferentes mas as informações que são apresentadas em todos são semelhantes. Cada missão tem sempre um destino e um retorno. O som mesmo com o *PC speaker* é razoável e podemos perceber bem o ruído do motor e dos tiros disparados. Há um sistema de danos, ou seja, sempre que somos atingidos ficam danificados vários sistemas, em alguns dos casos vitais para o voo, tal como o rotor. Podem ser lançados os *flares* e *chaft* para despistar os misseis seguidos por laser ou térmicos lançados pelos inimigos.
Lhx é muito bom e saiu também para a Megadrive, versão que nunca tive oportunidade de jogar e por isso não posso comparar. Mas é um dos jogos favoritos que foi desenhado por Brent Lverson, que produziu outro popular jogo, chamado *Chucck Yeager´s Air Combat*. Os cenários são típicos ambientes de guerra, bem conhecidos da época: Líbia, Vietname, e Alemanha.
Há um jogo que igualmente acho interessante, do mesmo estilo, que é o *Comanche Maxium Overkill* mas este já muito melhorado com gráficos e texturas 3D. A diferença de 3 anos entre os dois títulos demonstra bem a evolução do poder computacional que se vivia na época. *Lhx* só me traz boas recordações e, como há um factor emocional que me liga a este titulo, só o posso recomendar – perdoem-me a falta de isenção mas qual é a graça de escrever, se não transmitirmos as nossas emoções? Aliás, se há elogio que se pode fazer a um jogo, é mesmo este: "gera emoções".

RESUMO

É bom ser...
Um dos melhores da época.

É mau ter...
Os gráficos um pouco básicos e pouco resistentes ao factor tempo.

Há alternativas...
Comanche Maxium Overkill.

High Score

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

MARIO PARTY VS MARIO PARTY 9

Sistemas: N64 & Wii | Ano: 1999 & 2012
Por ***Luís Filipe Teixeira***



O Natal está à porta e o que se costuma fazer por esta altura é reunirmo-nos com a família e amigos e pegarmos nos videojogos e/ou na sua versão mais artesanal, os jogos de tabuleiro. Porém, numa era dominada pelo mundo digital, também os jogos de tabuleiro passaram a ser jogados nos computadores e consolas, reunindo assim os costumes do passado com os do presente.
Depois de tantos jogos diversos a contar com os personagens do universo *Mario*, era uma questão de tempo até eles se juntarem numa colecção de mais cinquenta mini-jogos que tem como pano de fundo vários tabuleiros. São oito ao exacto (*Yoshi's Tropical Island*, *Luigi's Engine Room*, *Peach's Birthday Cake*,...), cada um com as suas características específicas.
São sempre quatro os personagens activos em *Mario* Party, sendo que, se jogarmos apenas com mais um amigo, os dois restantes passam a ser controlados pelo computador. A finalidade em *Mario Party* é a de recolher estrelas. Quem conseguir o maior número destes objectos brilhantes ao fim de vinte, quarenta ou sessenta rondas, ganha. Estas podem ser compradas através de moedas ganhas nos mini-jogos ou roubadas aos nossos amigos. No final de todas essas rondas ainda recebemos algumas como bónus de acordo com a nossa eficácia durante todo o percurso. É agora aqui que nos deparamos com a parte mais interessante do jogo: ao fim de cada ronda, jogamos um mini-jogo e, dependendo das casas em que ficamos, tanto nos pode calhar um jogo de "todos contra todos", "um contra três", ou "dois contra dois" (também existem jogos "*Single Player*" espalhados um pouco por todo o lago). O mais interessante ainda acontece quando calhamos na mesma equipa do personagem que se situa em primeiro lugar no *ranking* geral. Em vez de colaborarmos com ele para ganharmos o mini-jogo, podemos decidir jogar de forma suja e corromper as suas jogadas. O mesmo acontece quando o nosso *teammate* precisa necessariamente das moedas ganhas no mini-jogo para poder comprar mais uma estrela. São estas tácticas que tornam esta festa interessante.
Quanto aos mini-jogos em si, é impossível mencioná-los todos, pois estes, simples e fáceis de interiorizar, são, como já disse, mais de cinquenta. Só para enumerar alguns, temos: "Treasure Divers" (jogo de mergulho em que temos de apanhar o maior número de tesouros), "Musical Mushroom" (ser o primeiro a apanhar o tesouro, mal termine a música), "Hot Rope Jump" (jogo de salto à corda toda ela à base de

MARIO PARTY VS MARIO PARTY 9

chamas), “Tightrope Treacher” (passar de um lado da ponta da corda para o outro, enquanto os colegas nos tentam acertar com bombas), “Bobsted Run” (corrida de bob), etc. É nos mini-jogos que podemos demonstrar a nossa perícia. No entanto, o que mais conta em *Mario Party* é o factor sorte. Tudo é deixado ao acaso dos números que nos calham no dado. Tanto podemos estar em primeiro lugar numa jogada, como na seguinte perdermos tudo porque nos cruzamos, por exemplo, com o Bowser. Este não perdoa. Tanto pode fazer com que troquemos as estrelas com outro jogador (e é frustrante quando temos cinco e o outro não possui nenhuma estrela), como nos pode desafiar para um mini-jogo para tentarmos salvar as moedas que nos acabou de roubar só porque se lembrou. Uma coisa é certa: ficamos quase sempre a perder quando o Bowser nos aparece à frente.

Tal como em basicamente todos os jogos de tabuleiro, também existem casinhas especiais que fazem com que as mais variadas situações aconteçam no próprio tabuleiro, seja o bloqueamento do caminho ou o







reposicionamento de alguns elementos,... Ao longo do tempo, podemos também comprar/desbloquear certos *handicaps* que vão aparecendo de forma aleatória como dados que vão apenas do um ao três, do oito ao dez, dados que nos oferecem moedas de acordo com o número que nos calhou. Ou seja, mais uma característica que contribui para o factor sorte desta festa.

Como não podia deixar de ser, existe o interessantíssimo modo aventura em que, em vez de jogarmos num tabuleiro, temos a finalidade de conquistar o primeiro lugar em todos os mini-jogos. Para quem quiser desfrutar dos jogos e não estiver com paciência para lançar dados, esta é uma óptima opção. Outra opção viável são os torneios de mini-jogos sem tabuleiros em que temos de derrotar os nossos amigos um certo número de vezes.

Depois desta *franchise* ter passado pela N64, GameCube, Game Boy Advance e Nintendo DS, a Wii não podia ser excepção. Treze anos depois e muitas melhorias pelo caminho, chega-nos *Mario Party 9*. O que nos salta logo à vista é a diferença gráfica. É óbvio que a versão da Wii apresenta gráficos muito melhores, mas verdade

MARIO PARTY VS MARIO PARTY 9

seja dita, a culpa não se deve inteiramente ao poder da consola, mas ao facto de os gráficos do primeiro capítulo serem no mínimo razoáveis mesmo para a altura. Os tabuleiros até nem eram muito maus com gráficos pré-renderizados e decorados com todas as cores do arco-íris, mas os personagens, todos eles quase quadrados, tocavam no muito mauzinho mesmo. É portanto com grande alívio que coloco os meus olhos nesta nova versão.

Em termos de conteúdo, apesar de algumas diferenças, basta termos jogado o primeiro para percebermos a mecânica deste. A estrutura é quase a mesma, tirando algumas excepções. Continuamos a percorrer tabuleiros com os mais variados nomes. *Boo's Horror Castle*, *Toad Race*, *Magna Mine*,... Continua a haver dados especiais (que agora podemos guardar à parte, mas já lá vamos). Continuamos a ter a opção entre jogar num tabuleiro ou jogar mini-jogos à parte, sozinho ou com amigos. Continua a haver os mais variados mini-jogos, desde o "Goomba Village" (contar o número de Goombas que entra para dentro da casa), "Speeding Bullets" (conduzir uma bala gigante até ao fim), "Jigsaw Jumble" (resolver um puzzle), "Billistics" (desviarmo-nos de dezenas de balas que seguem em nossa direcção), "Pizza







Me, Mario (encher uma pizza com os ingredientes certos),...

Deixando as semelhanças e indo para as diferenças, posso desde já dizer que todas elas contribuíram para uma melhoria na jogabilidade. Ao longo de tanta sequela e tanta experimentação também não se esperava outra coisa.

Uma delas é o facto de agora já não termos de jogar obrigatoriamente com quatro personagens. Podemos, por exemplo, jogar um jogo com apenas dois. Isto é bom para quem não tem paciência para ver todo o mecanismo do computar a lançar o dado e a fazer as correspondentes jogadas. Ou seja, é bastante mais dinâmico. Obviamente que é apenas uma opção. Outra diferença é o facto de já não existirem estrelas a serem compradas. O que existe agora é única e exclusivamente mini-estrelas. Quem tiver mais no fim, ganha. Estas não podem ser apenas conquistadas nos mini-jogos, mas também as podemos encontrar espalhadas por todo o tabuleiro.

No entanto, a diferença mais significativa vem no facto de os tabuleiros terem um início, meio e fim e de os personagens já não se encontrarem soltos cada um do seu lado, mas de andarem todos juntos num mesmo veículo, ou seja, quando um avança, os outros também avançam. É aqui que voltamos aos dados especiais que

MARIO PARTY VS MARIO PARTY 9





podemos guardar. Estes dão-nos a possibilidade de jogar de uma forma mais estratégica. Imaginemos que duas casas à nossa frente existe algo maligno que nos rouba mini-estrelas, podemos usar um dado que tínhamos guardado no bolso com os números zero e um. Dessa forma ficamos isentos desse azar, passando-o ao mesmo tempo ao jogador a seguir que, a não ser que possua o mesmo dado, já sabe o que o espera.
A meio de cada tabuleiro deparamo-nos com um *mini-boss* gigante. Este tem de ser derrotado em conjunto, sendo que, quem lhe der o golpe final, ganha ainda mais mini-estrelas em forma de bónus. O mesmo acontece na meta com o *boss final*, ou seja o Bowser em pessoa... ou animal, ou seja lá o que for. Esta é uma adição interessante que enriquece a *franchise Mario Party*.
Mais do que no primeiro jogo, ainda estamos mais dependentes do factor sorte aqui, pois já não dependemos apenas dos números que nós próprio lançamos, mas também dos que os restantes personagens lançam. Isto pode ser algo frustrante para as pessoas que gostam de jogos em que o que conta é a perícia, mas sejamos sinceros, são poucos os jogos tabuleiro que não contam com esta característica. Para quem gosta de jogos de tabuleiro, este é uma série obrigatória.







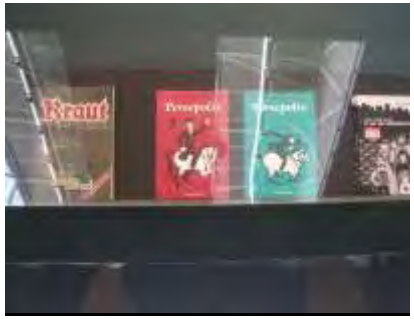


AMADORA BD 2012

Tal como todos os anos, A BD esteve novamente em grande destaque na Amadora, com o conhecido evento BD AMADORA 2012. Desta vez esteve subordinando ao tema «Autobiografia», embora, segundo, o director do festival (Nelson Dona), o objectivo não foi construir uma exposição sobre o «olhar para o umbigo dos autores», mas, um «testemunho real das pessoas». Será que foi mesmo assim? Fomos ver.







Por Ivan'Flow

Á semelhança do que tem acontecido noutros anos, a exposição encontrava-se espalhada por vários pontos da cidade, embora este ano pela primeira vez, o festival alargou as suas actividades, além do concelho da Amadora e teve actividades também em Lisboa, em parceria com os institutos Goethe e Franco-Português. Mas, o ponto central continua a ser o fórum Luís de Camões, e foi aí que nos dirigimos.

BD para todos

Devido a temática central da exposição não é portanto surpreendente a presença e grande destaque das obras alternativas e autobiográficas, como Maus, Persepolis, Holocaust, Krau, os portugueses Marco Mendes e Paulo Monteriro, entre outros. Nisso, dou plena razão ao comissário Pedro Mendes, e destaco a sua boa inserção no espaço.
Compreendo igualmente que a exposição tenha igualmente de distinguir alguns aspectos mais comerciais e conhecidos pelo público em geral. Falo obviamente do grande destaque ao Homem-Aranha, aproveitando a comemoração do 50.º aniversário do conhecido super-herói. Embora um pouco fora do tema central percebe-se a intenção da sua presença.
Noutros pontos, como Portugal tem uma ligação óbvia de vários anos com as produções francesas, a exposição continha (novamente) muitos autores francófonos. Uns, perfeitamente conhecidos do público geral e outros mais de nicho. Uma perfeita harmonia sobre tudo o que a França nos trouxe nos últimos anos e em décadas anteriores.
Tenho igualmente de mencionar a ocidentalização evidente da exposição. Produções orientais continuam a ser consideradas secundárias (senão mesmo terciárias), embora, seja evidente que em Portugal, exista um público devoto a este tipo de manifestações, que tem crescido nos últimos anos. Algo, que confirmei em várias entrevista ao público mais jovem. Sim, conhecem algumas da produções europeias e norte-americanas, mas gostariam que num futuro próximo, os responsáveis compreendessem que Portugal tem cada vez mais devotos as publicações ocidentais, principalmente aquelas vindas do Japão. E já que Portugal tem uma forte ligação histórica com aquela parte do globo... Fica aqui a sugestão.
Em suma, a exposição esteve muito equilibrada. Não desapontou, trouxe uma melhor inserção entre autores e espaço, e talvez mais importante, respeitou autores alternativos como populares.

COSPLAY

Por Jorge Fernandes

À semelhança do ano passado, o cosplay voltou a marcar presença no AmadoraBD, novamente em duas vertentes distintas, o desfile e o concurso. O desfile é a vertente mais de diversão e convívio, onde todos podem escolher por subir ao palco e mostrarem os













O concurso como seria de esperar envolve uma competição amigável, com prémios para os melhores cosplayers, pelo que exige um nível de preparação maior, onde cada concorrente deve saber usar o palco

seus costumes e darem um vislumbre ao público da forma como interpretam a sua personagem. É uma oportunidade ideal para os iniciados no mundo de cosplay de terem um primeiro contacto com o palco, receberem feedback sobre o seu cosplay directamente do público em geral e claro está, conhecerem cosplayers mais experientes.

O concurso como seria de esperar envolve uma competição amigável, com prémios para os melhores cosplayers, pelo que exige um nível de preparação maior, onde cada concorrente deve usar o palco e os props por si construídos para ajudar a dar vida à sua interpretação, colmatando num skit que reúna qualidade em vários factores, indo desde a representação, à qualidade do fato, envolvimento com o público, etc.

Em adição ao desfile e concurso, também tivemos este ano vários workshops sobre o cosplay, com foco nalgumas das skills necessárias para a confecção do vosso costume e na arte de representação em palco.

A organização do AmadoraBD fomenta a participação neste tipo de eventos oferecendo o bilhete a quem se apresentar "mascarado", pelo que mesmo para os mais tímidos, ou simplesmente para aqueles que preferem mostrar o seu costume ao vivo entre o público e não no palco, tiveram aqui uma motivação extra para saírem de casa e virem usufruir da exposição.

Pelo que podemos constatar nos dias em que estivemos presentes em reportagem, a adesão foi significativa e existiu bastante diversidade na escolha das personagens, estando representados vários universos, com cosplayers a trazer ao evento personagens saídas da Disney, de anime, de manga, de comics e claro, de gaming. A representar o mundo mágico da Disney estiveram personagens como Mulan, Kuzco, Merida... e agora creio que também terão de entrar nesta categoria todos os jedis e siths presentes. Como têm sido a tendência, o nicho do anime/manga é o mais representativo, e podemos contar com personagens de títulos bastante emblemáticos como Evangelion, a títulos bastante populares nos últimos anos e na actualidade como One Piece, Fairy Tail, Bleach, Code Geass, Death Note (... e muitos outros), mas também com personagens oriundas de animes que pessoalmente nunca ouvi falar, pelo que a experiência acaba por ser bastante enriquecedora. O fenômeno dos webcomics, Homestuck, voltou a ter presença garantida, mas houve também representação de uma vertente mais oldschool de comics, como o Green Lantern por exemplo. A influência dos videojogos também esteve bem visível, e jogos/franchises como Tomb Raider, Final Fantasy, Silent Hill e Team Fortress estiveram presentes.

O que a meu ver prejudica toda esta experiência é o facto do palco ser localizado na garagem, o que traz problemas de iluminação quer à área do palco, como ao piso como um todo, pois a







O desfile foi bastante engraçado, e notou-se claramente a inexperiência de muitos dos seus participantes, existindo uma grande maioria que entrava em palco, chegava à zona demarcada, olhava para o público, e saía a ritmo acelerado para fora do palco

tendência é para os cosplayers frequentarem maioritariamente este piso. O palco em si também está mal idealizado, com focos de luz mal escolhidos a tratar da sua iluminação, e com uma projecção de imagem/vídeo frontal. Isto dificulta todo o trabalho de fotografia e vídeo, mas também acaba por prejudicar o desfile/cosplay, pois a projecção frontal está muitas vezes a ser projectada directamente sobre os cosplayers em palco, e o público também têm algumas dificuldades em visualizar o palco, sendo necessária a boa vontade de todos nas filas mais à frente para se sentarem no chão. Mas não são estas restrições técnicas que impediram os fãs de cosplay de se divertirem bastante ao longo do desfile e posterior concurso. O desfile foi bastante engraçado, e notou-se claramente a inexperiência de muitos dos seus participantes, existindo uma grande maioria que entrava em palco, chegava à zona demarcada, olhava para o público, e saía a ritmo acelerado para fora do palco e novamente para uma zona “segura”. Houve também desfiles em grupo/pares onde se notava claramente que alguém estava a ser levado de arrasto, o que sempre ia provocando risos no público. Mas não me interpretem mal, eu não estou a condenar ninguém, aliás, acho que a 1ª vez em palco é algo que exige coragem e mesmo um (roubando agora um termo que ouvi pelo público) toca e foge é algo que merece os aplausos do público... afinal de contas a mim é que não me apanhariam em palco de certeza... talvez com um desafio para cosplay em grupo de Chrono Trigger... e e. A apresentadora esteve bem e por múltiplas vezes tentou apelar a todos os cosplayers um pouco mais de coragem para prolongarem o seu tempo em palco, mas viu os seus esforços em vão, pelo que ficou apenas um desafio interessante para os fotógrafos presentes. Por outro lado tive pena de não ver certos cosplayers que participaram no desfile a participarem no concurso, nomeadamente a Saber Alter.

O concurso de cosplay, o qual poderão ver em http://www.youtube.com/watch?v=fgQrfz4RhmM, foi bastante interessante, teve prestações bastante apelativas e divertidas para o público, como a irreverente Kuzco, outras mais sombrias como o Pyramid Head de Silent Hill, e outras com muita classe, como a da Asuka de Evangelion. O veredicto final do júri colocou em 3º lugar a cosplayer que deu vida a Suika Ibuki (Touhou Project), em 2º a cosplayer de Merida (Brave), e a grande vencedora foi para a cosplayer que trouxe a palco a versão Crimson Red de Asuka Langley Soryu (Neon Genesis Evangelion).
Por fim gostaria de deixar a pergunta: Alguém esteve com um cosplay de elfo ou da irmandade a usar um manto élfico? Ia jurar que vi de relance um manto élfico, com o broche em forma de folha a reluzir, mas todos me disseram que alucinei este acontecimento, confundido simplesmente com o manto usado pela Merida...





1



X-MEN

Por Ivo Leitão

» Sistema: Mega Drive
» Ano: 1991

Ora os *X-Men* desde muito cedo que foram as comics da Marvel que mais interesse me despertaram. As personagens carismáticas como Wolverine, Gambit ou Beast aliadas a uma envolvente cada vez mais ficção científica foram sem dúvida grandes incentivos. A seguir às comics, séries de animação e/ou filmes, o mercado dos videojogos sempre foi algo com um potencial enorme para estas comics. Os *X-Men* estiveram presentes em vários jogos ao longo dos anos, sendo dos mais famosos aqueles presentes em arcades como, por exemplo, o *X-Men Children of The Atom* da Capcom, que acabou por levar à "moda" dos jogos de luta com *crossovers* como *Marvel vs Capcom* que retornaram à ribalta recentemente. Mas o jogo que trazemos cá nesta edição é nada mais nada menos que o *X-Men* da Mega Drive, lançado no ano de 1993.

A premissa do jogo é simples, Magneto, o arqui-inimigo da série, infectou o computador da sala de treino dos *X-Men* com um vírus. Os *X-Men* costumam usar essa sala para simulação de situações de combate de forma a treinarem, e o computador estando infectado acabou por tornar as simulações demasiadamente perigosas. Assim sendo, os X-Men afectados por esse ataque devem lutar para sair do ambiente virtual em que se encontram, acabando por descobrir que Magneto estava por detrás de tudo. Podemos jogar com 4 diferentes X-Men: Wolverine, Cyclops, Gambit ou Nightcrawler, sendo que cada um possui diferentes ataques e habilidades que permitem progredir no jogo de formas diferentes. Para além dos ataques *melee* normais (Gambit usa o seu bastão, os restantes os seus punhos) cada X-Men possui poderes mutantes de que pode usufruir, embora com alguns custos. Para além de uma barra de energia, existe também uma outra barra precisamente para os poderes mutantes, que são específicos a cada X-Men. Cyclops usa o seu visor óptico, Wolverine as suas garras de Adamantium, estão a ver a ideia. O Nightcrawler, por exemplo, pode utilizar o poder de teletransporte podendo avançar paredes, o que acaba por tornar alguns níveis mais facilitados.

Mas X-Men tem outras coisas interessantes, pois o jogador pode alternar entre cada X-Man durante os níveis, sendo que cada nível coloca um limite diferente de substituições. Nalguns níveis podemos realizar até 3 substituições, noutros apenas uma, o que induz ao jogador alguma estratégia prévia, de forma a escolher os mutantes que melhor se adequem às situações. Para além do mais, existem alguns caracteres de suporte que podem ser também invocados: Storm, Rogue e Archangel, realizando ataques poderosos que praticamente destroem todos os inimigos no ecrã - acabando por ser bastante úteis em

lutas contra *bosses*. O Iceman é outro das personagens de suporte, mas com uma funcionalidade diferente, na medida em que auxilia o jogador a alcançar áreas de difícil ou mesmo impossível acesso por vias normais. Não queria terminar de falar na jogabilidade sem mencionar um pormenor curioso. A certo ponto do jogo, surge a mensagem que devemos reiniciar o computador para prosseguir. Ora em 1993 não havia Internet – quer dizer, não da forma como a conhecemos hoje – e a maioria dos jogadores empancava nessa parte pois por muito que se fizesse realmente não dava para prosseguir. O que o jogo pretendia era mesmo que se fizesse *reset* na própria Mega Drive, quem na altura iria adivinhar isto?
De resto, a nível técnico o jogo é bastante competente para os padrões de 1993. Os níveis são vastos e variados entre si, oferecendo um progresso com alguma não-linearidade. De qualquer das maneiras os controlos ainda são um pouco "travados", e a certo ponto do jogo a dificuldade sobe bastante, sendo este o ponto mais negativo apontado pelos fãs e que eu concordo. A nível gráfico é um bom jogo, apresentando *sprites* bem detalhadas quer para os heróis, quer para os vilões que dão o ar de sua graça no jogo. Magneto, Sabretooth, Deathbird, Apocalypse e Juggernaut são alguns dos vilões, estando bem representados – excepto talvez os 2 últimos, que nas *comics* são bem mais colossais. As animações em si é que poderiam ser melhores, existindo por vezes alguns problemas de *framerate* que podem ser incomodativos. A banda sonora é agradável e bastante rockeira, mesmo como o chip de som da Mega Drive "gosta".
Concluindo, este *X-Men* é uma entrada muito interessante na biblioteca da Mega Drive, tendo sido o primeiro *sidescroller* da série com qualidade, depois de algumas passagens infelizes pela NES. O jogo não é perfeito, a jogabilidade ainda apresenta alguns problemas, mas felizmente os mesmos foram atendidos na sequela *X-Men 2: Clone Wars* também para a máquina 16-Bit da Sega.

» High Score

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







X-MEN 2

Por *João Sousa*



Como fã de longa data de banda desenhada, e mais especificamente dos *X-Men,* este era um jogo que não podia perder e que joguei logo na minha infância; mas as memórias sobre o jogo são agridoces. Por um lado, podia encarnar os meus personagens preferidos, por outro a jogabilidade não era tão boa como queria e nunca pude aceder ao último nível fazendo o *soft reset* na consola. Uma boa ideia, mas talvez rebuscada demais para a minha infância e para a era *pré-Google*. A sequela é muito melhor!

> High Score 7



X-MEN 3

Por *Luís Filipe Teixeira*



Se Cyclops, Gambit, Wolverine ou Nightcrawler se encontram entre os teus personagens favoritos deste universo, então este jogo é para ti. Se sempre achaste que deverias poder optar por entre várias técnicas de combate, então este jogo é para ti. Se achas que os jogos de agora são todos muito fáceis de acabar, então este jogo é para ti. Se adoras música rock em *16-Bit*, então este jogo é para ti. No entanto, se quiseres jogar um bom jogo de plataformas, o melhor é optares pela sequela: *X-Men 2: Clone Wars*.

> High Score 6

X-MEN 4

Por *João Canelo*



Apesar de apresentar várias personagens, cada uma com habilidades distintas, e gráficos apelativos, a primeira incursão dos *X-Men* fica aquém do esperado. Mesmo com as variações de jogabilidade e utilização dos poderes de cada um dos famosos mutantes, o título encontra-se repleto de más decisões a nível da jogabilidade, não conseguindo ser mais do que um medíocre jogo de plataformas na Mega Drive.

> High Score 5

A Banda Desenhada e o Universo dos Videojogos

Entrevista a Alberto Gonçalves – responsável pela Livraria *TimTim por TimTim*.

Por *André Santos*







A banda desenhada e o universo dos videojogos há muito tempo que andam de mãos dadas numa coexistência clara e duradoura. Numa entrevista com o responsável da livraria TimTim por TimTim, situada num aconchegante espaço no Porto, procurámos saber de onde surgiu a paixão de Alberto Gonçalves pelo universo da BD, bem como a sua opinião relativamente mundo dos videojogos (desde o antigamente à actualidade).

http://timtimportimtim.com.sapo.pt/

PS - Como surgiu a paixão pela BD e o porquê do nome de TimTim por TimTim para a livraria?

AG - As histórias aos quadradinhos eram na minha infância o maior motor de interesse para os jovens de então. As revistas e álbuns de BD eram largamente difundidas por todo o mundo. Como qualquer jovem dessa época, era seduzido por aquele maravilhoso mundo de fantasia.

O nome de TimTim por TimTim deverá ter surgido no decorrer de alguma conversa, em que utilizei a expressão e então pareceu-me adequada para dar o nome à livraria.

PS - Como surgiu o ímpeto para abrir este negócio, e qual foi a data da inauguração?

AG - Desde há muito tempo sentia a vontade de ter uma livraria destinada ao mundo da Banda Desenhada, e como dispunha de muitas publicações repetidas, e diversos itens relacionados com a BD, aventurei-me a abrir uma livraria especializada. Primeiro em horário pós-laboral e poucos meses depois a tempo inteiro. Isto em Maio de 2004.

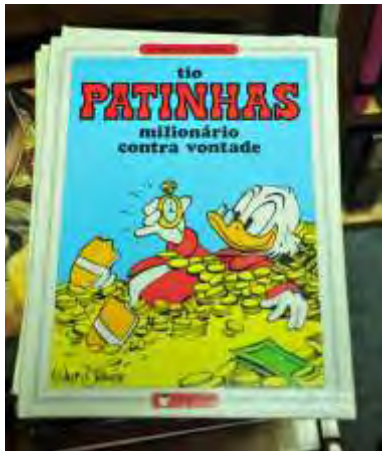
AS - Além do personagem Tintin, que outras personagens tem também representadas no seu espaço?

AG - Ainda que o nome da livraria o possa sugerir, o Tintin é apenas mais um personagem presente nas prateleiras do espaço. Asterix, Corto Maltese, Blueberry, Tex, Vaillant, Batman, entre muito outros, além de autores











como Breccia, Bilal, Moebius, Manara, etc. encontram-se bem representados neste espaço.

AS - Pode-se considerar este espaço mais direccionado para o retro (coleccionável), ou também possui ícones do presente? Se sim, enumere alguns exemplos.

AG - Somos procurados quer por coleccionadores que ainda procuram exemplares do Cavaleiro Andante, Mosquito, entre outros, mas também por pessoas interessadas nos mais diversos autores ou séries.

AS - Qual é o exemplar mais valioso que possui no momento, e qual o seu valor?

AG - Definir isso é complexo, até porque possuir um exemplar de valor elevado normalmente também significa que não é vendido. Mas entre os mais valiosos existem diversas monografias de personagens e autores, assim como figuras, quer em PVC, resina ou chumbo, de heróis da BD. Há ainda diversos artigos relacionados com alguns filmes, séries de TV ou similares, como são exemplos STAR WARS ou James Bond.

Alguns brinquedos antigos, cadernetas de cromos e publicações antigas de revistas de futebol também costumam apresentar valores elevados, seja pela antiguidade, seja pela raridade dos exemplares.

AS - Tendo em conta a componente retro, sei também, que foi um jogador na sua juventude e um dos jogos a que mais se dedicou foi Batman para a ZX Spectrum. Qual a ligação que acha que existe entre o universo da BD e o dos videojogos?

AG - Os videojogos representam hoje aquilo que as histórias aos quadradinhos representaram para os da minha geração. Poucos serão aqueles que na casa dos 40/50 anos nunca tenham jogado videojogos. E todos os ícones de sucesso têm sido adaptados. Desde o cinema aos personagens de BD.

AS - Quando jogava *Batman*, o que é que este lhe transmitia?

AG - Os jogos que me atraíam particularmente eram aqueles que directa ou indirectamente representavam um desafio para mim. Era o caso do *Batman*. O facto de ter mais de 100 *rooms* para passar, a dificuldade dos mesmos em forma de puzzle, era algo que me atraía imenso. Perdi muitas horas, depois da hora... e a maior vontade era terminá-lo, o que em certas situações até foi o meu cunhado ou o meu filho (também por exemplo em *Tomb Raider*), que ajudaram. Eles na parte mais técnica (ao nível dos comandos) e eu na parte mais táctica. Recordo-me inclusivamente que elaborei um mapa para me poder orientar mais facilmente dentro de cada sala. Quando finalmente o terminei, foi uma verdadeira alegria. Recentemente revi-o no YouTube e confesso que a vontade de o jogar voltou... mas a motivação também é outra actualmente. Acontece o mesmo com o *Prince*, que tenho aqui, e que de vez em quando jogo, mas já sem aquela chama de antigamente.

AS - Tem acompanhado o desenvolvimento do mundo dos

videojogos? Na sua opinião, qual é a grande diferença entre os jogos do antigamente e os da actualidade?

AG - Não posso dizer que tenho acompanhado esse desenvolvimento, muito longe disso, aliás. Mas como tudo o que marca os nossos dias, também no campo dos videojogos, a velocidade, agressividade, *design*, gráficos, publicidade, etc. são os principais atributos da actualidade... embora reforço, não possa ter uma opinião bem fundamentada.

AS - Considera os preços do jogos da actualidade excessivos?

AG - Hoje em dia o mercado é algo direccionado para os jovens e acima de tudo para o consumismo. Os preços dos jogos são sem sombra de dúvida demasiado elevados, mas porque também há uma sociedade que, em parte, aceita tal e compra-os.

AS - Com o recente lançamento da adaptação cinematográfica "As Aventuras de Tim Tim" sentiu-se de alguma forma tentando a experimentar o videojogo baseado no filme? O que esperaria encontrar?

AG - Vi o filme em DVD e é banalíssimo. O jogo não acompanhei, mas esperaria encontrar algo muito semelhante ao filme, com maior predominância para a componente técnica e visual, do que propriamente para a caracterização dos personagens ou até do universo do próprio Tintin.

AS - A actualidade tem mostrado um *boom* no que respeita a videojogos retro. O que pensa sobre isso?

AG - A meu ver essa é uma situação cíclica. Ocorre principalmente quando existe uma certa estagnação do mercado e, a meu ver, os jogadores tentam também procurar muito do que se fazia antigamente – e com a acessibilidade que as novas tecnologias permitem, esse revivalismo é algo que vejo com naturalidade.

AS - Qual é o nome do último jogo que se recorda ter visto publicitado?

AG - O último foi o *Prince of Persia 3*.

AS - Qual é o jogo que ficará para sempre na sua memória?

AG - Aquele que mais me marcou foi o *Batman* para o Zx Spectrum.

Para terminar, decidi lançar um desafio ao Sr. Alberto, pedindo-lhe que avaliasse, além do jogo, a consola PlayStation Vita, com a qual nunca tinha tomado conhecimento, com o intuito de perceber o que esta transmite a um jogador "actual". Parco em palavras, o jogo escolhido foi *Smart As* que foi classificado como básico, com um *design* gráfico/visual bastante interessante. Quanto à consola em si, adaptou-se com facilidade, principalmente aos *touch-screens*, classificando-a na globalidade como agradável ao contacto e ergonomicamente atractiva. Por fim, questionei o preço aproximado para a consola, que prontamente acertou numa segunda tentativa. Voltou contudo a frisar, que para as funções que apresenta, tem efectivamente um valor bastante elevado.



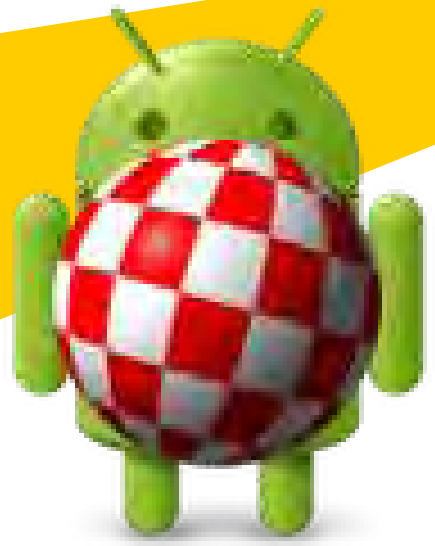








AMIGA NUM ANDROID



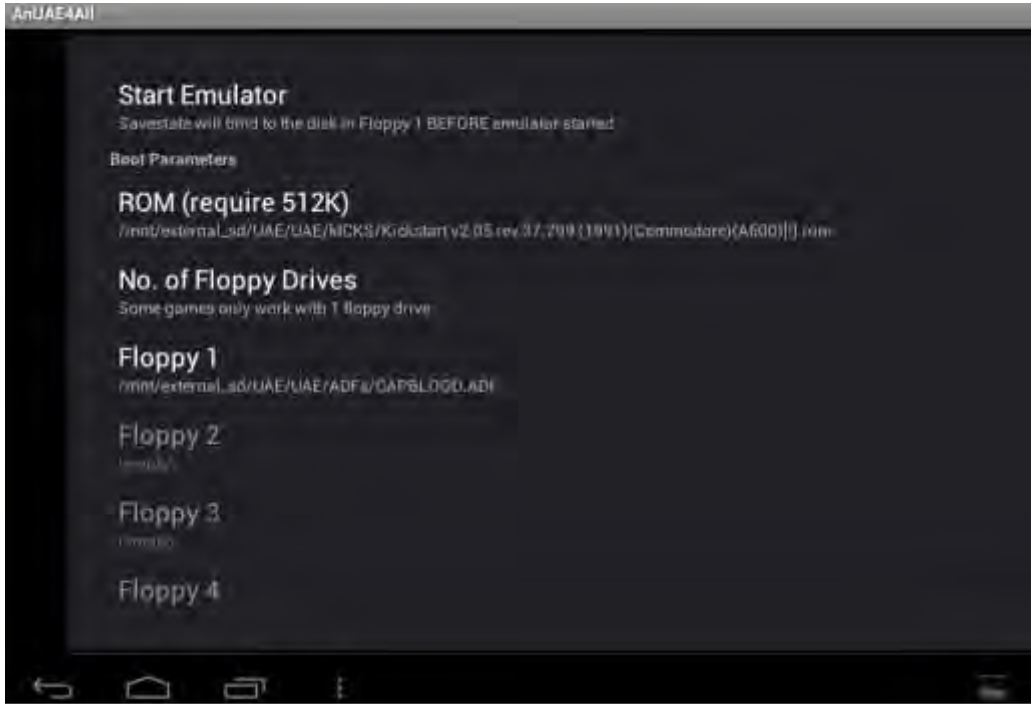
Por Tiago Lobo Dias

Ao longo dos anos foram aparecendo emuladores de várias consolas para o Android. O Commodore Amiga apesar de ser um computador também está ficou disponível para a plataforma do robozito verde. Existem 2 emuladores jeitosos (AnUAE4ALL e UAEDroid) e o funcionamento de ambos é muito semelhante. Antes de falarmos da emulação convém perceber primeiro alguns conceitos de hardware do Amiga que passo a explicar: em termos de modelos existem vários, sendo que os mais usados para emulação são o A500, A600 e o A1200, embora se possam emular todos os restantes. Devido a existirem várias variantes de *motherboards*, com diferentes componentes, a emulação tem inúmeras opções para emular cada um em particular.

O Amiga tem um chip ROM (alguns modelos têm dois) que é responsável pela inicialização do hardware e do core do sistema operativo. Estas ROMs tinham regra geral 256kb ou 512kb, conforme o modelo. Os emuladores sejam eles para Android, PC, Mac ou Linux, requerem esta ROM em ficheiro para funcionarem devido a direitos de autor. Quem tem um Amiga real pode passar o conteúdo da ROM para ficheiro legalmente, quem não tem... não pode... Claro que existem ROMs na Internet, mas são ilegais. (Não as peçam pois não as vamos dar, no nosso caso temos os modelos (físicos) testados para este artigo, não infringindo qualquer lei).
Com a ROM em ficheiro é possível emular de uma forma muito fiel o funcionamento do Amiga, obviamente tendo em conta que estamos ou com um telemóvel ou *tablet* e o seu uso é dificultado pela falta de rato, teclado físico e pela dimensão do ecrã (se for telemóvel), bem como uma possível falta de potência para emular correctamente. Apesar de os Amigas correrem a uma velocidade baixa, dando os padrões de hoje em dia, o software *come* bastantes recursos na emulação.

Com a ROM em ficheiro é possível emular de uma forma muito fiel o funcionamento do Amiga, obviamente tendo em conta que estamos ou com um telemóvel ou tablet e o seu uso é dificultado pela falta de rato, teclado físico e pela dimensão do ecrã

Com o emulador e a ROM, temos virtualmente um sistema Amiga ao dispor, é claro que agora necessitamos do software, seja o sistema operativo, jogos, programas ou o que for. Todo ele pode ser convertido do real (disquetes) para ficheiros com extensão *.adf (formato mais utilizado) para serem usados na emulação. Mais uma vez este processo é ilegal, caso não possuam o original ou não se trate de software sem direitos de autor. Poderei falar deste processo (o legal, claro) em futura edição.



Ora então, já com a ROM e um ficheiro *.adf podemos assim emular o Amiga. De notar que cada disquete será um *.adf. Caso seja um jogo/programa de 2 disquetes, serão 2 ficheiros *.adf, simples.

Os emuladores têm também a capacidade de emular um disco rígido com ficheiros tipo *.HDF, mas não no caso do Android (por enquanto).

Agora queria deixar bem vincado que emular num Android não é a mesma coisa que num PC. Neste último temos um ecrã grande, temos potência suficiente, temos um rato, um joystick (ou teclas) e um teclado tal e qual o original. A qualidade da simulação é bastante elevada, podendo correr o sistema operativo, programas e qualquer jogo com a mesma performance e qualidade que no real (claro, não temos a sensação visual e de toque que o real nos proporciona).

Agora no Android o caso muda de figura: emular, sim, é possível, mas com algumas limitações, a começar pela precisão do rato, um dispositivo de *touch* pode ser uma dor de cabeça para carregar numa zona com apenas 10 pixéis. Mas não é só este o problema, em vez de joystick, temos as direcções (com transparência) desenhadas no ecrã mas que a resposta não é tão imediata como no real. Jogos de grande precisão de movimentos tornam-se muito difíceis, principalmente se envolver grande combinação de teclas.

Os melhores para emular serão mesmo os jogos de aventura, onde não é necessária velocidade nas direcções. Apesar do problema do rato, ainda acabam por ser os mais fáceis. Em termos de programas é possível a emulação e trabalhar com rato ou linhas de comando, embora seja pouco prático. O modo de texto emulado em ecrãs pequenos pode dar cabo da vista.

Existem vários emuladores gratuitos no Google Play para descarregar, mas os melhores são como disse os UAE4Droid e o AnUAE4All. Ambos são muito semelhantes. Depois de instalar é necessário dizer em que directório se encontra a ROM que queremos usar e depois dizer onde e qual o *.adf que vamos correr. Basicamente são estas as opções obrigatórias. Existem outras

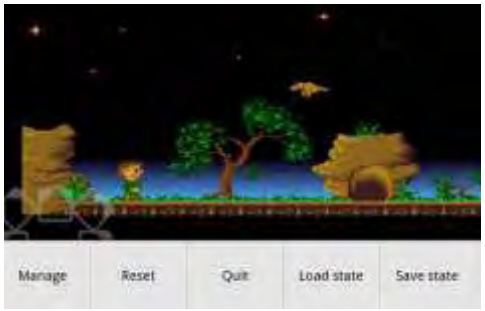
Agora queria deixar bem vincado que emular num Android não é a mesma coisa que num PC. Neste último temos um ecrã grande, temos potência suficiente, temos um rato, um joystick (ou teclas) e um teclado tal e qual o original







A ROM onde tenho tido mais sucesso é a do A600, esperava mais sucesso com a do A500 (que é o modelo mais compatível no geral), mas no caso do Android não foi assim. Na ROM do A1200 não consegui ter qualquer sucesso.





que permitem mudar efeitos de compatibilidade mas que variam muito entre ROMs, bem como entre o software que queremos correr, não falarei nestas opções para não baralhar mais e por serem mesmo uma questão de tentativa erro.

É fácil encontrar jogos que não gostem da ROM, ou têm falta de memória e por aí fora. Os emuladores de PC são muito mais estáveis com muitas mais opções para dar estabilidade que no Android. Nesta plataforma requer paciência e algumas tentativas com configurações diferentes até se conseguir correr o software.

A ROM onde tenho tido mais sucesso é a do A600, esperava mais sucesso com a do A500 (que é o modelo mais compatível no geral), mas no caso do Android não foi assim. Na ROM do A1200 não consegui ter qualquer sucesso. Alguns jogos que joguei com êxito foram, por exemplo: o *Secret of Monkey Island I* e *II*, *Dune II*, *Beneath a Steel Sky*, *Wings of Fury*, *Captain Blood*, *Elvira – Mistress of the Darkness*, *Eye of the Beholder*, *Innocent Until Caught*, *Simon the Sorcerer,* entre outros.

Deu-me ainda bastante satisfação conseguir correr alguns programas que tinha feito em "C" há bastantes anos.

Por estranho que possa parecer, pode ser uma alternativa para a criação de aplicações para uso próprio.

Imaginemos que querem fazer uma aplicação e não sabem programar em Java/eclipse ou outra qualquer usada para o Android. Se tiverem um Amiga, e obviamente souberem programar nele, podem fazer programas em "C", Assembler, Basic, Pascal, AMOS, ou qualquer coisa desde que corra no Amiga, depois via emulação correm no Android. E visto que o emulador até arranca sem grandes demoras, pode ser mesmo uma grande alternativa, pouco prática, talvez, mas o leque de software que se abre aqui é incrível. Ao contrário de uma consola, o Amiga é um computador e possui um sistema operativo bem versátil com várias soluções para programação.

É óbvio que o factor nostálgico tem aqui um grande peso. Tudo isto é possível, embora o lógico seja usar ferramentas actuais.

LOGITECH GAMING MOUSES

Por *Ivan'Flow*

Tal como prometido na última edição, analisei três ratos da Logitech destinados ao gaming – G700, G500 e G300. Se gostam de utilizar o PC enquanto plataforma de jogos, então este artigo é para vocês.



G700

O G700 é um óptimo rato. Robusto, versátil e extremamente fiável. Em poucas palavras quase já está atribuído o selo de recomendado. Mas, para aqueles que gostam de saber um pouco mais, leiam as próximas linhas.

Desde logo quando peguei no rato reparei que estava perante um produto de qualidade, não só tem vários modos, como as opções permitem adequar o rato ao nosso estilo de jogo. Em termos de interface, podemos optar pelo cabo, ou *wireless*. Neste modo, saliento desde já que a inclusão dum indicador de bateria é extremamente útil.

Snipers atenção! Headshots são agora mais fáceis.

Em termos de Dpi, tem vários modos, podendo ir até os 5700 e para quem joga muito FPS isto é mais que adequado. *Snipers* atenção! *Headshots* são agora mais fáceis.

Para quem gosta de personalizar o seu rato, estamos perante boas notícias: o G700 além de ser bastante confortável e ergonómico adequado, tem até 13 botões editáveis, incluindo um *scroll* que pode ser movido tanto em modo vertical como horizontal (incrivelmente, até dá para escolher a sua sensibilidade, ou seja, se queremos um *scroll*s mais duro ou leve). Trocar armas, utilizar o inventário, ou simplesmente fazer mira, é quase intuitivo. Se estiverem a jogar MMO ou MMORPG, as teclas podem funcionar para pesquisar as vossas bolsas. Bastante útil.

Nos pontos fracos... Sinceramente não tem! Se estão a procura do rato perfeito, e tiverem um orçamento adequado, não procurem mais longe. Adquiram um G700 e garanto-vos que não se vão arrepender.

G500

Massivo. Esta é a primeira impressão que tive do G500. Só de ler a descrição fiquei impressionado. Ao contrário dos outros dois, este tem um método para controlar o peso do rato e só isso, é impressionante.

O G500 nem sequer me parecia um rato que pudesse

G700



ser considerado inferior ao G700, e estava quase correcto. Apesar de tudo, é um rato que só tem modo com cabo, e isso compromete alguns jogadores que gostam de experiências *wireless*. A mim não me causou transtorno, mas devo salientar que não gostei muito do cabo. É um daqueles que é envolvido em fibra, e nunca fui um fã destes.
Em termos de dpi, consegue ir aos 5700, que por si, é já um número bastante respeitável. Tem igualmente memória interna, permitindo gravar os nossos modos no rato, e mesmo trocando de computador todas as minhas definições pessoais de interface, ficam gravadas no G500. Impressionante!
Nos botões, temos 10 botões editáveis, e tal como o G700, o *scroll* também pode ser regularizado na horizontal ou vertical, e respectiva dureza. Escusado será dizer que isto torna o rato bastante apelativo para FPS. Bang, bang!
Por mim, este rato é altamente recomendável. Não tem tantas opções com o G700, mas tem outras bastante melhores. Não querem despender muito dinheiro num rato? Então têm aqui uma excelente opção.

G500



G300

O G300 é denominado por ser um rato de gama abaixo dos outros e... é verdade. Não é tão robusto como o G700 ou o G500, não tem tantas opções, mas não é por isso que é inferior. Sinceramente, nem sei se o devo considerar abaixo dos anteriores; senão fosse por limitações do hardware.
A primeira impressão é óbvia. Também não é um rato *wireless*, somente tem a opção de cabo. É um bocado leve, o que pode não ser adequado para alguns, mas, sinceramente para mim, nem notei diferenças.
Tal com os seus primos, O G300 também tem bastantes opções de personalização. Possui 9 botões editáveis, um destes para trocar entre interface FPS; MMO ou trabalho (com leds diferentes que avisam sobre qual estamos a optar), pode ir até aos 2500dpi e é ergonomicamente confortável.
Basicamente, o G300 é destinado para as bolsas que estão indecisas, que não sabem se devem optar por um rato só de gaming, mas um que seja mais versátil. A inclusão dum modo de trabalho é prova disso.
Se estiverem indecisos sobre qual o tipo de rato a comprar, optem por este, tem tão boa resposta para trabalho como para lazer.



G300

THE AVENGERS

IRON MAN MARK VII

Comics interactivos, o futuro da Banda Desenhada passa por aqui?



Por João Sousa

Nos últimos anos a Banda Desenhada tem perdido consideravelmente o seu destaque como forma de literatura e entretenimento, sendo que as revistas mensais dos super-heróis da Marvel e da DC Comics já viram melhores dias. Para tentar contrariar a crise nos formatos impressos, estas editoras têm vindo a apostar cada vez mais nas suas versões digitais, que encontram nos *tablets* um óptimo suporte de leitura. As cores das vinhetas tornam-se muito mais vibrantes que na versão impressa e os custos são reduzidos. Ora na integração do formato digital surgem novos desafios, mas também novas oportunidades, percebendo-se que dois meios diferentes poderão certamente criar uma diversificação e evolução relativamente ao que a Banda Desenhada até agora foi. Aproveitando a moda dos Super-Heróis trazida pelas suas adaptações ao cinema, principalmente pelo mais recente, *The Avengers,* surge gratuitamente para Android e iOS esta aventura que pretende dar a conhecer aos leitores uma síntese da vida de Tony Stark e seu alter-ego, o Homem de Ferro.

Esta aventura que pretende dar a conhecer aos leitores uma síntese da vida de Tony Stark e seu alter-ego, o Homem de Ferro

Em termos narrativos não se pode dizer que seja propriamente uma história, mas sim uma espécie de folheto ou *trailer* muito resumido de centenas de números de BD, aproximando-se do que foi adaptado nos filmes e mostrando a evolução das armaduras do herói até à actual *Mark VII*. Penso ser uma oportunidade perdida de contar uma história original mas é compreensível que nesta experiência se tenha tentado agarrar dois públicos: os leitores e não leitores, indo por uma abordagem mais geral.









De há uns anos para cá têm surgido também alguns Motion Comics, como por exemplo do *Whatchmen,* que basicamente são reaproveitamentos das vinhetas e desenhos de livros com algumas animações e vozes, sendo um híbrido entre a banda desenhada em si e um desenho animado, ou seja, um "Desenho pouco Animado" mas ainda assim uma experiência interessante. Em 1966 os Desenhos Animados do Capitão América eram basicamente isso, agora volta a técnica à baila com alguns truques mais sofisticados. Neste *Iron Man Mark IV* temos muito pouca animação, sendo que na descrição da aplicação não se refere nenhuma vez os Motion Comics mas autoproclama-se como o primeiro *Comic Book* completamente interactivo, ou seja, as vinhetas são maioritariamente estáticas com umas piscadelas de luzes aqui e ali e coisas do género. O foco é dado sobretudo à interactividade e, não sendo decerto um jogo de aventura nem qualquer outro tipo de jogo, o objectivo será ir tacteando e deslizando com o nosso dedo pelas páginas de forma a descobrir todos os elementos com que podemos interagir. O elemento mais "jogável" passa por recolher as moedas escondidas nas vinhetas. Podemos ajudar *Tony Stark* a vestir a armadura (mas teremos que esperar por *Comics Interactivos para maiores de 1*8, para que se ajude a que *Penny* faça a acção inversa), disparar armas, voar pelos céus, etc.. Um dos efeitos mais interessantes é o facto de que a passagem de cada fala dentro da vinheta seja feita principalmente através do efeito de *Parallax*, que, para quem não conhece, é a técnica de animação (presente em muitos jogos de plataformas 2D) que divide os vários planos na imagem (personagens objectos, cenários, etc) como se fossem folhas de papel afastadas entre si em profundidade. Arrastando o dedo para o lado a imagem desliza ligeiramente e esses vários planos mexem-se a diferentes velocidades (tal como quando vamos na auto-estrada e vemos os postes na berma da estrada a passar muito rapidamente mas a paisagem ao fundo "move-se" de forma muito lenta). Este efeito dá uma sensação de profundidade acrescida, tornando-se uma experiência muito mais imersiva.

Não sendo esta uma aplicação essencial, é algo diferente que agradará curiosos e fãs dos heróis da Marvel, resta-nos esperar e ver o que o futuro reserva para os Comics, de movimento a som e interactividade mas esperemos que, acima de tudo, traga boas histórias.


REVISTAPUSHSTART.COM
O boom do retrogaming é bom ou mau?
Em Janeiro