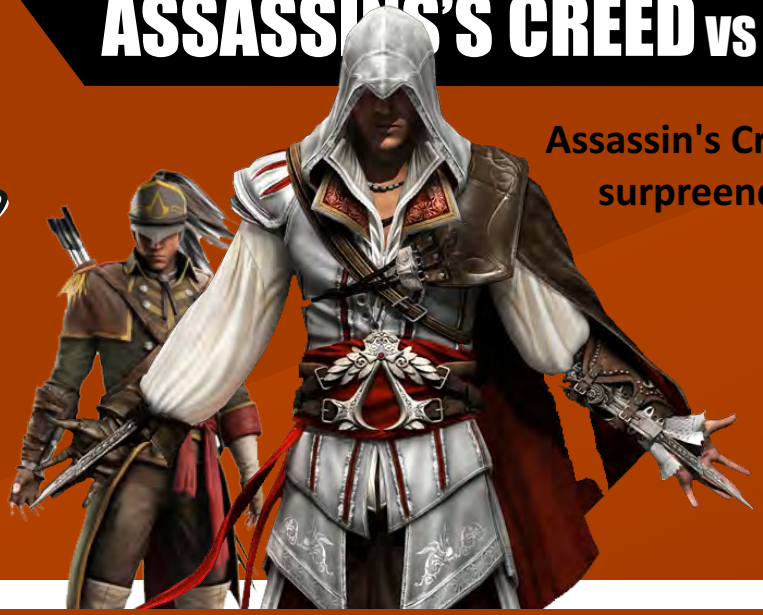
RATCHET & CLANK

Q-FORCE

A dupla mais conhecida da Sony, volta numa nova aventura e género.



ASSASSIN'S CREED vs ASSASSIN'S CREED 3



Assassin's Creed é o tipo de jogo que consegue surpreender os seus fãs edição após edição.

E.T. - THE EXTRA-TERRESTRIAL

Hoje em dia as adaptações de filmes para videojogos tendem a sofrer de uma qualidade inferior. Será que nos tempos da Atari a história era diferente?



PUSHSTART#28

Coordenação Editorial
Jorge Fernandes, Ivan Flow.

Equipa editorial
Jorge Fernandes, Ivan Flow, Tiago Lobo dias, André Santos, Margarida Cunha, Tommaso Veronesi, Luís Filipe Teixeira, João Canelo.

Colaboradores
Ricardo Gouveia, João Sousa, Marco Cruz, Mário, Gonçalo Tordo, Castanheira, Nuno Pinto, Hugo Pinto, Hugo Gomes, Hugo Freitas, Ivo Leitão, Mário Tavares, 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 28, de Janeiro de 2013.

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

CONHECE A NOSSA EQUIPA E AS SUAS EXCENTRICIDADES MENSAIS

Tiago Lobo Dias



A explorar:
O Android.

A pensar:
Que cena Nerd vou fazer para 2013.

Luís Filipe Teixeira



Agradecido por o mundo não ter chegado ao fim após ter visto a retrospectiva do Cinema em 2012
www.youtube.com/watch?v=M1r1tS464iE

A ver:
TRON: Uprising.
A clicar finalmente no primeiro episódio.

Jorge Fernandes



A ver:
Btooom! e a contemplar sobre a psique humana.

A ponderar:
Qual dos jogos na minha lista de espera irei desfrutar no tempo livre desta quadra.

Ivan Flow



A jogar:
WoW, os jogos do *HumbleBundle*.

A Ler:
Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on Gender and Gaming.

Tommaso Veronesi



De volta:
Ao *BF3* modo Premium, e ao *DOTA2*, por vezes uma perna no *Diablo 3* para nivelar o Paragon Level.

A ler:
Extra Lives - video games.

André Santos



A delirar:
Com o paraíso infernal de *Far Cry 3*.

A acabar:
De ver a 7ª Temporada de Dexter... já só falta mais uma!!!

João Canelo



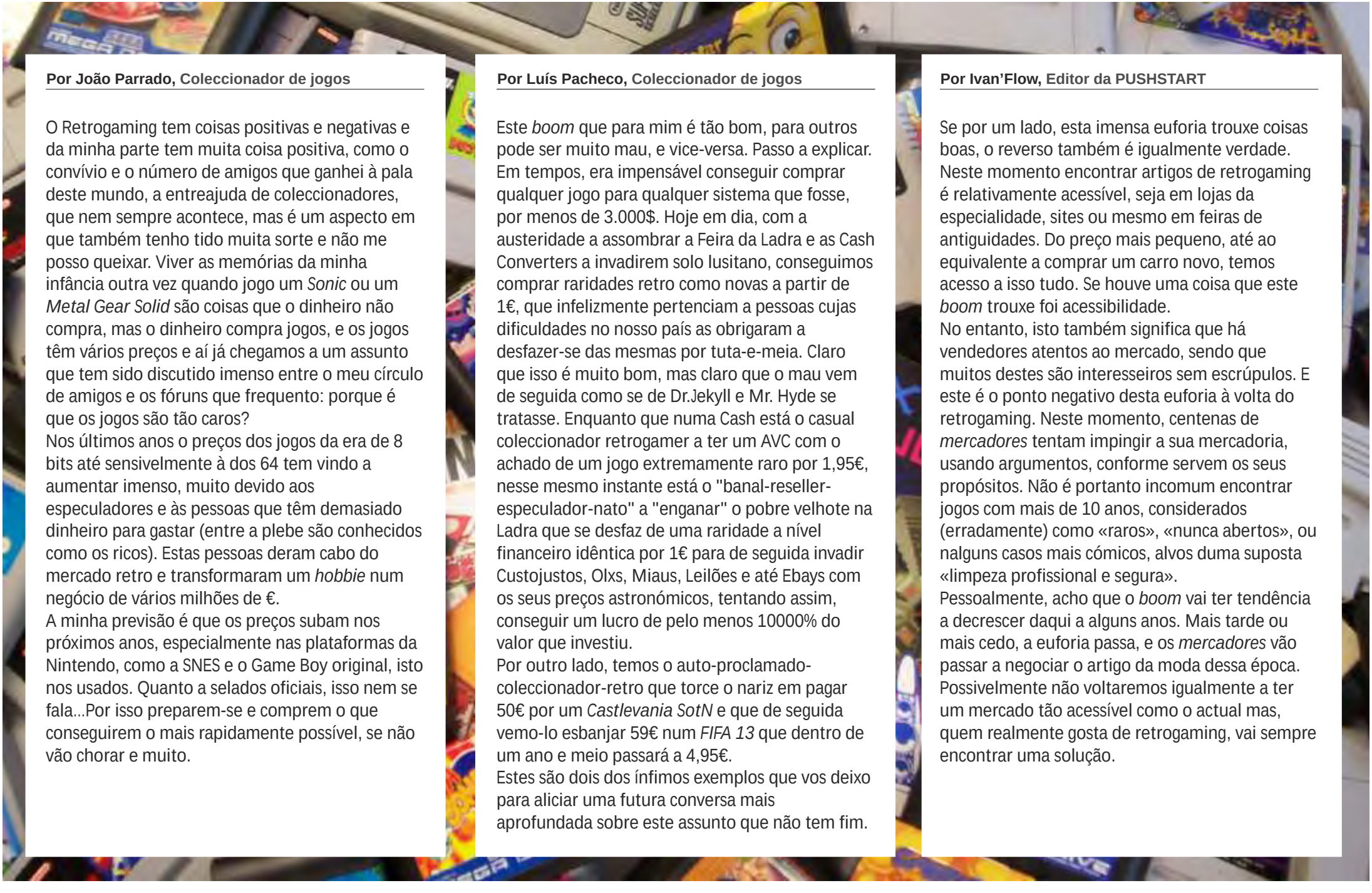
A jogar:
Hotline Miami e *Zone of the Enders HD Collection*.

A querer:
Ver a segunda season do *Homeland* e o tempo não deixa!

O boom do retrogaming é bom ou mau?



Opinião PUSHSTART



Por João Parrado, Coleccionador de jogos

O Retrogaming tem coisas positivas e negativas e da minha parte tem muita coisa positiva, como o convívio e o número de amigos que ganhei à pala deste mundo, a entreajuda de coleccionadores, que nem sempre acontece, mas é um aspecto em que também tenho tido muita sorte e não me posso queixar. Viver as memórias da minha infância outra vez quando jogo um *Sonic* ou um *Metal Gear Solid* são coisas que o dinheiro não compra, mas o dinheiro compra jogos, e os jogos têm vários preços e aí já chegamos a um assunto que tem sido discutido imenso entre o meu círculo de amigos e os fóruns que frequento: porque é que os jogos são tão caros?
Nos últimos anos o preços dos jogos da era de 8 bits até sensivelmente à dos 64 tem vindo a aumentar imenso, muito devido aos especuladores e às pessoas que têm demasiado dinheiro para gastar (entre a plebe são conhecidos como os ricos). Estas pessoas deram cabo do mercado retro e transformaram um *hobbie* num negócio de vários milhões de €.
A minha previsão é que os preços subam nos próximos anos, especialmente nas plataformas da Nintendo, como a SNES e o Game Boy original, isto nos usados. Quanto a selados oficiais, isso nem se fala...Por isso preparem-se e comprem o que conseguirem o mais rapidamente possível, se não vão chorar e muito.

Por Luís Pacheco, Coleccionador de jogos

Este *boom* que para mim é tão bom, para outros pode ser muito mau, e vice-versa. Passo a explicar. Em tempos, era impensável conseguir comprar qualquer jogo para qualquer sistema que fosse, por menos de 3.000$. Hoje em dia, com a austeridade a assombrar a Feira da Ladra e as Cash Converters a invadirem solo lusitano, conseguimos comprar raridades retro como novas a partir de 1€, que infelizmente pertenciam a pessoas cujas dificuldades no nosso país as obrigaram a desfazer-se das mesmas por tuta-e-meia. Claro que isso é muito bom, mas claro que o mau vem de seguida como se de Dr.Jekyll e Mr. Hyde se tratasse. Enquanto que numa Cash está o casual coleccionador retrogamer a ter um AVC com o achado de um jogo extremamente raro por 1,95€, nesse mesmo instante está o "banal-reseller-especulador-nato" a "enganar" o pobre velhote na Ladra que se desfaz de uma raridade a nível financeiro idêntica por 1€ para de seguida invadir Custojustos, Olxs, Miaus, Leilões e até Ebays com os seus preços astronómicos, tentando assim, conseguir um lucro de pelo menos 10000% do valor que investiu.
Por outro lado, temos o auto-proclamado-coleccionador-retro que torce o nariz em pagar 50€ por um *Castlevania SotN* e que de seguida vemo-lo esbanjar 59€ num *FIFA 13* que dentro de um ano e meio passará a 4,95€.
Estes são dois dos ínfimos exemplos que vos deixo para aliciar uma futura conversa mais aprofundada sobre este assunto que não tem fim.

Por Ivan'Flow, Editor da PUSHSTART

Se por um lado, esta imensa euforia trouxe coisas boas, o reverso também é igualmente verdade. Neste momento encontrar artigos de retrogaming é relativamente acessível, seja em lojas da especialidade, sites ou mesmo em feiras de antiguidades. Do preço mais pequeno, até ao equivalente a comprar um carro novo, temos acesso a isso tudo. Se houve uma coisa que este *boom* trouxe foi acessibilidade.
No entanto, isto também significa que há vendedores atentos ao mercado, sendo que muitos destes são interesseiros sem escrúpulos. E este é o ponto negativo desta euforia à volta do retrogaming. Neste momento, centenas de *mercadores* tentam impingir a sua mercadoria, usando argumentos, conforme servem os seus propósitos. Não é portanto incomum encontrar jogos com mais de 10 anos, considerados (erradamente) como «raros», «nunca abertos», ou nalguns casos mais cómicos, alvos duma suposta «limpeza profissional e segura».
Pessoalmente, acho que o *boom* vai ter tendência a decrescer daqui a alguns anos. Mais tarde ou mais cedo, a euforia passa, e os *mercadores* vão passar a negociar o artigo da moda dessa época. Possivelmente não voltaremos igualmente a ter um mercado tão acessível como o actual mas, quem realmente gosta de retrogaming, vai sempre encontrar uma solução.

12 Desejos para 2013

Por **Margarida Cunha**



Porque afinal o mundo não acabou, e nos foram concedidos mais 365 dias de *fun&games*, segue a minha lista de desejos para este ano.

The Last Guardian

Depois de adiamentos sucessivos, e ainda sem data de lançamento prevista, esperemos que seja este ano que esta pérola, oriunda da mesma concha que nos trouxe *Shadow of the Colossus* e *Ico*, nos venha parar às mãos.

Tomb Raider

Polémicas de alegada violação à parte, Lara Croft volta este ano para matar saudades... e qualquer coisa que se interponha no caminho. Anotem no calendário, pois no dia 5 de Março o vosso instinto de sobrevivência será posto à prova.

Que os videojogos não sejam o bode expiatório das nossas falhas como sociedade

É sempre uma questão de tempo até que alguém aponte o dedo aos videojogos, após tragédias que envolvem armas. Nunca é demais recordar que os videojogos não criam leis que permitem o livre acesso às mesmas, nem são substitutos do papel mediador que muitos pais recusam assumir. Está na altura de apontarmos menos e de nos responsabilizarmos mais.

Que a Vita encontre o seu rumo

Talvez tenham sido esperanças demasiado grandes para uma consola tão pequena. Talvez tenha sido a crise. Talvez tenha sido o preço astronómico dos cartões de memória. A verdade é que a Vita – apesar de ser considerada, a nível de hardware, a melhor consola portátil do mercado – não tem tido um feedback construtivo, sobretudo ao nível da qualidade dos títulos disponíveis. Esperemos que este ano seja auspicioso e nos traga uma consola... reVitalizada.

Que o segmento indie continue a dar cartas...

É impossível abordar este tópico sem referir *Journey*. Nomeado para um Grammy pela OST e para Game of the Year para os VGA 2012, este título materializa na perfeição o destaque que os videojogos indie têm assumido no palco da produção de videojogos. Esperemos que seja uma tendência que tenha vindo para ficar.

... assim como os videojogos *made in Portugal*

Títulos como *A Walk in the Dark* (cuja review pode ser lida mais à frente), *Over the Moon*, *Super Bit Dash* ou *Vizati* deixam-nos a salivar de orgulho e a colocar de lado a premissa de que só o que vem de fora é que é bom. Façamos votos para que o que é nacional seja cada vez melhor.

Pikmin 3

Miyamoto já disse que se assemelhará mais ao primeiro do que ao segundo. Posto isto, estamos ansiosos que chegue a Primavera para que, junto com ela, desabrochem pikmins por todo o lado, para tornar essa estação mais colorida e divertida.

GTA V

Porque todos precisamos de uma dose esporádica de caos, atropelamentos e mulheres bonitas, *GTA V* volta este ano (rumores apontam para 15 de Março) para satisfazer os espíritos mais inquietos.

Que a indústria derrote o seu maior *boss*: a crise...

Ao contrário do que as vendas bombásticas de sagas como *Call of Duty* ou *Halo* possam revelar, a indústria tem assistido a sucessivos decréscimos nas vendas – com o site Gamasutra a especular que 2012 tenha sido o pior ano de vendas de software e hardware desde 2005. Seja porque o mercado tenha assistido à entrada de novos competidores (*mobile*) ou porque os requisitos de hardware para jogar um jogo já não se restringem a uma consola, a verdade é que é preciso evitar o Game Over a todo o custo e coleccionar o máximo de moedas possível para passar ao nível seguinte: o lucro.

... e que haja espaço para todos

Com o segmento *mobile* a apropriar-se de uma fatia de mercado cada vez maior – e com especialistas como Ben Berraondo da Nvidia a considerar que o PC se encontra actualmente mais poderoso do que as consolas – há que arranjar espaço para todos e aproveitar esta etapa para tornar a indústria mais competitiva.

Que a nova geração de consolas nos traga muitas coisas boas

Sobretudo ao nível de ideias. Risco criativo não representa necessariamente risco financeiro. É preciso dar folga às *franchises* de sucesso, que têm provas mais do que dadas, e apostar em novas formas de contar histórias.

Que a PUSHTART continue a crescer... muito!

Um excelente 2013, cheio de *achievements*!

HIGHLIGHTS

OLD vs NEW

ASSASSIN'S CREED vs ASSASIN'S CREED 3

ESPECIAL

VGA AWARDS

4x4

ET

ENTREVISTA

VIDEOJOGOS 2012



REVIEWS

- Emergency 2013
- Ratchet & Clank Q-Force
- Toki Tori 2
- A New beginning - Director's Cut
- Hotline Miami
- To the Moon
- A Walk in the Dark
- Time of Exploration
- Open Sea
- GTA Vice City
- Ikari Warriors
- Saint Dragon
- Contra
- Chase H.Q.



EXTRA LIFE

Tecnologia

BQ MAXWELL PLUS

Game Over

EMERGENCY 2013



Por *André Santos*

» Sistema: PC
» Ano: 2012

Há que dar mérito ao facto da acção se passar em grandes capitais europeias, mas por outro lado, falta alguma lógica a muitos dos eventos criados para a nossa intervenção.

Foi na DS que joguei a última vez um título desta colecção. Foi com uma certa curiosidade que recebi e arrisquei nesta nova versão para PC, para também perceber quais as alterações ou o que eventualmente estas causariam. A decepção foi relativamente rápida. Tirando as cutscenes iniciais, o jogo é, bem vistas coisas, mais um upgrade da versão 2012 do que propriamente um título novo e totalmente original, não havendo muito espaço para inovação. Os menus aparentam uma certa remodelação, de acordo com as capacidades gráficas da plataforma escolhida, mas tirando isso pouco mais. O objectivo do jogo continua a recair em cenários de salvamento, sendo que para isso podemos contar com uma série de equipas, desde polícia, bombeiros, paramédicos, apoiados por vários tipos de veículos: ambulâncias, auto-tanques e de desencarceramento, entre outros, que vão alternando conforme o grau de destruição

presente em cada cenário. Há que dar mérito ao facto da acção se passar em grandes capitais europeias, mas por outro lado, falta alguma lógica (coerência) a muitos dos eventos criados para a nossa intervenção. Assim na versão de 2013, disponível no Steam (29,99€), temos à disposição além de todo o conteúdo de Emergency 2012, mais quatro novas missões, Viena, Eifel, Sylt e Vaticano, além

O jogo é, bem vistas coisas, mais um DLC da versão 2012 do que propriamente um título novo e totalmente original não havendo muito espaço para inovação

de uma nova aventura, complexa por sinal, como é uma erupção vulcânica em pleno coração europeu e para o qual vamos ter que reunir todas as nossas forças.
A jogabilidade, assumidamente de estratégia, recorre ao point & click, em que todas as ordens são dadas pelo clique do nosso rato. Ao entrarmos no modo Campanha, somos convidados a praticar um tutorial (que não é obrigatório). Pessoalmente optei por o fazer mas depressa percebi que toda a mecânica de jogo é demasiado semelhante aos seus antecessores, o que a meio fez com que já não precisasse de praticamente nenhuma indicação dada por este. Contudo, para os desconhecedores do género ou até da colecção em questão, o tutorial pode ser bastante útil na inserção do jogador à temática. Somos assim colocados no meio de cenários catastróficos, para os quais o nosso principal objectivo é colocar todas as vítimas a salvo, de preferência sem deixar ninguém ficar pelo caminho, entre muitas outras funções, apagar os frequentes incêndios, ou controlar a ordem pública. Para isso temos várias equipas à disposição, que em certos cenários teremos que controlar simultaneamente, ou seja, ambas têm que cumprir funções ao mesmo tempo, apesar das ordens serem dadas individualmente. Aqui o processo é todo feito à base do rato. Os veículos movimentam-se automaticamente, seja para virem buscar as vítimas do acidente, seja para os levarem para os respectivos hospitais e posterior regresso ao local. Em caso de incêndio, ordenamos os nossos bombeiros a agirem, indicando-lhes que ferramenta usar, a partir de uma lista disponível e cada uma com funções específicas, e clicamos no local onde terão que intervir. Posteriormente e de forma muito semelhante, há que dar lugar aos paramédicos que irão estabilizar os feridos (a gravidade destes altera) e colocá-los nas ambulâncias que os irão levar ao hospital. A polícia é muito útil em situações de controlo de multidões (ou mirones) e também nas situações de assaltos, etc., onde a intervenção destes é necessária. E basicamente a mecânica de jogo mantém-se, alterando sim os níveis de dificuldades, pois em alguns cenários, são imensas as situações com que nos vemos a braços e a tal estratégia, que referi no início do parágrafo, revela-se fundamental. Uma opção mal tomada, a escolha de uma













Sonoramente é um jogo adequado para o universo das consolas, mas nunca para uma plataforma como o PC

vítima em prol de outra mais grave, é suficiente para provocar a morte de alguém, o que vai implicitamente prejudicar e muito a nossa avaliação final de nível. Apesar de a jogabilidade não ser propriamente má, a verdade é que também não é brilhante. Os delays quando clicamos para uma determinada acção são recorrentes, as movimentações apresentam algum arrasto, os efeitos sonoros quando as personagens reconhecem o que lhe pedimos, são irritantes e demasiado repetitivos. Algumas horas a jogar Emergency 2013 podem fazer com que sejamos nós a necessitar de socorro... Por outro lado, as cutscenes no início de cada cenário, apesar de não terem um grande nível de detalhe, são agradáveis e sem sombra de dúvida, uma excelente forma de abrir o cenário.

No que respeita a requisitos gráficos, está longe de ser um dos melhores títulos. Apesar da velocidade do jogo ser, por definição, a mais lenta e ainda ser possível acelerar esta (o que retira um bocado a verosimilhança à coisa), quando o fazemos os soluços aumentam consideravelmente. O nível de detalhe não é o mais aprimorado, mas já todos vimos bem pior.

Sonoramente é um jogo adequado para o universo das consolas, mas nunca para uma plataforma como o PC. A música é na grande maioria descontextualizada e a sonoplastia aplicada para criar as ambiências é demasiado negra e soturna. As vozes, como já referi, são fracas na sua generalidade, além de se repetirem até à exaustão.

Genericamente fiquei mais agradado com a experiência para a DS do que propriamente para PC. Emergency 2013 é mais, a meu ver, um acrescento ao que já existia do que uma inovação na série, com alguns problemas, nomeadamente ao nível da mecânica que facilmente podiam ser evitados. Será sempre um jogo a pensar, é certo, principalmente se não se tiver mais nenhum título interessante à mão. De outra forma, facilmente cai no esquecimento.

High Score

Longevidade	5
Jogabilidade	4
Gráficos	5
Som	3
Total	**5**

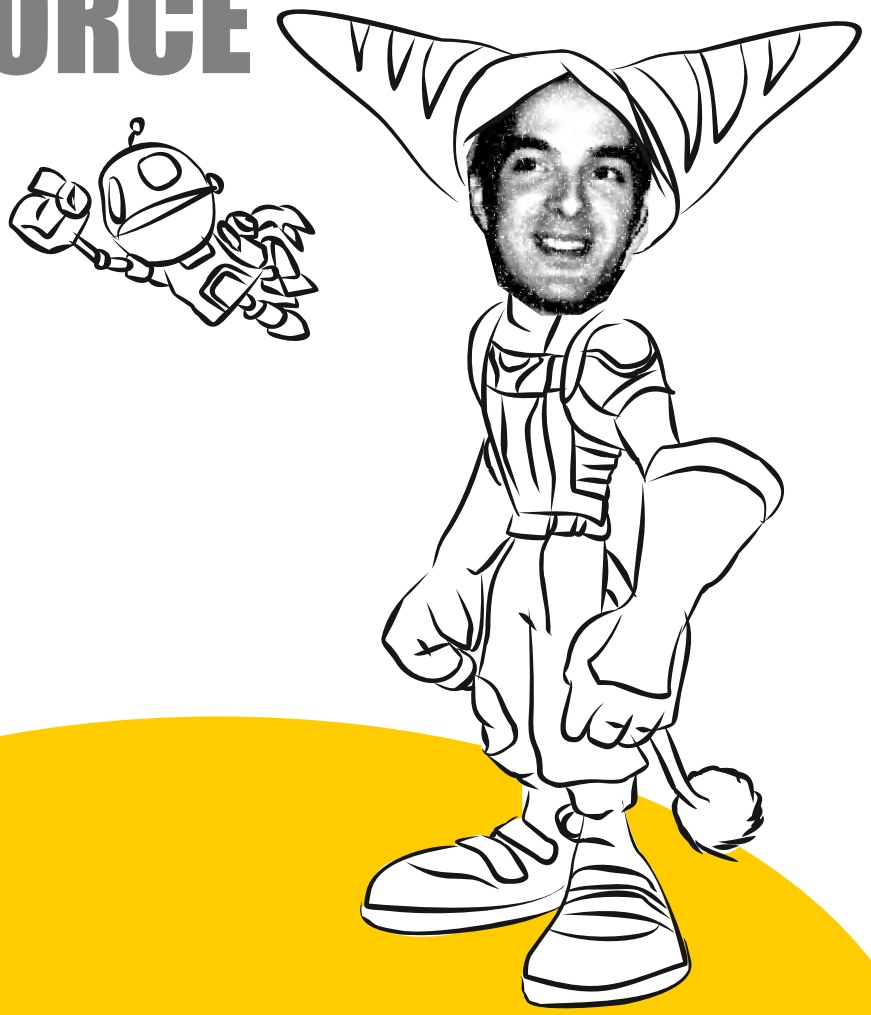
RESUMO

É bom ter...
Cenários nas grandes capitais europeias; Cutscenes interessantes;

É mau ter...
Mecânica demasiado repetitiva; Pouco detalhe gráfico; Sonoridade longe do nível a que a plataforma assim obriga;

Há alternativas...
Com esta temática, restante títulos de *Emergency.* Se forem pela estratégia, jogos não faltarão...

RATCHET & CLANK QFORCE



Por ***Jorge Fernandes***

» **Sistema:** PS3
» **Ano:** 2012

Quando chegou à redacção mais um título *Ratchet & Clank* para análise, o meu entusiasmo foi inexistente.

Não me interpretem mal, esta franchise tem uma qualidade acima da média, juntando elementos de humor, gráficos bem conseguidos, uma jogabilidade fantástica e armas originais. Mas após uma dezena de títulos, o factor *uau* desvanece-se e começamos apenas a contar com um bom jogo, e não com um jogo que faça a diferença no panorama dos videojogos.

Todavia o meu entusiasmo rapidamente mudou quando dei por mim na primeira missão e me foram apresentados conceitos bastante inspirados no género de Tower Defense. Mal aterramos no planeta é-nos apresentada a nossa base, e os seus geradores, que devem ser protegidos a todo o custo das invasões *grungarianas*. E como os protegemos? Bem, temos um leque de torres de defesa, armadilhas e barreiras por onde escolher… também podemos deixar as coisas nas nossas mãos e com o nosso herói preferido ir rechaçando ondas de inimigos. E se o jogo ficasse por aqui, teríamos em mãos algo bastante similar a um *Orcs Must Die!*, que jogado de forma moderada (para não se cair na armadilha de se tornar repetitivo), providencia diversão do mais alto nível, mas em adição a isto tudo, a vertente de plataformas exploratória característica de Ratchet não ficou esquecida.

Para concluirmos com sucesso uma missão, não basta garantir a sobrevivência da nossa base, pois este não é o tipo de jogo onde passadas X vagas de inimigos, ou quando sobrevivermos um dado período de tempo levamos o nível a bom termo. Em *Q-Force* temos que conciliar a defesa da base com o nosso objectivo principal. O de reactivar os sistemas de defesa interplanetários do planeta em questão, sendo necessário conquistar certos pontos-chave no mapa, nomeadamente geradores *grungarianos* que criam barreiras energéticas que nos impedem de nos deslocarmos directamente ao ponto

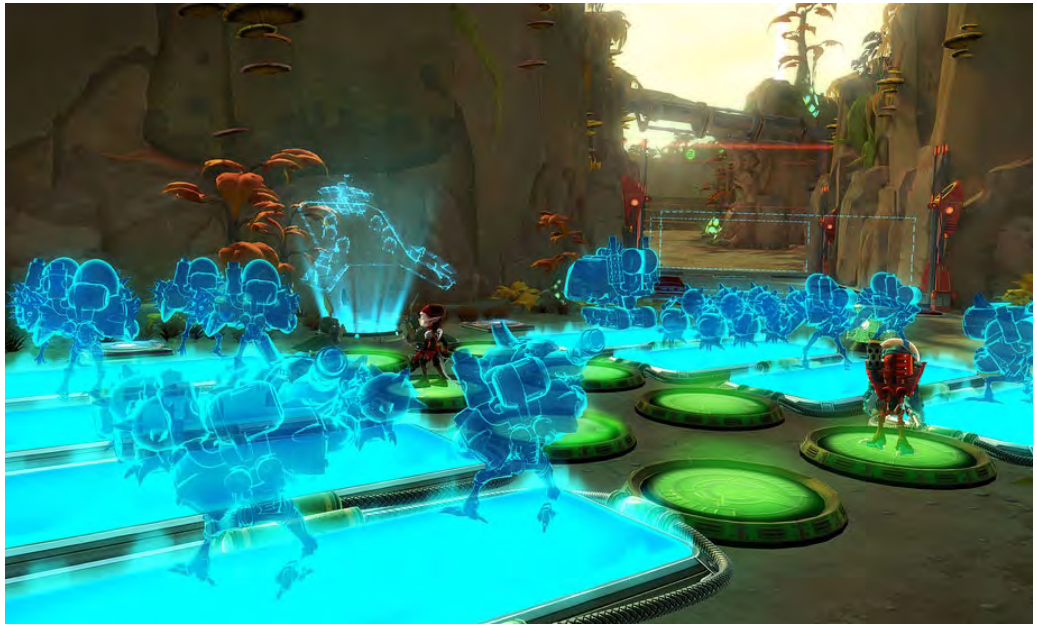
O meu entusiasmo perante este jogo, rapidamente mudou quando dei por mim na primeira missão e me foram apresentados conceitos bastante inspirados no género de Tower Defense

onde podemos reactivar o sistema de defesa.
Mas a tarefa não é tão trivial como proteger a base e atacar os pontos-chave, sendo também necessário explorar devidamente o mapa para irmos juntando os célebres parafusos e roscas para comprarmos torres de defesa, e para desbloquearmos armas novas, pois as munições são escassas, já que lançar ataques com poucas armas pode traduzir-se em falhanços por falta de munições. E neste ponto o jogo não perdoa: se abandonarem um ataque a meio para irem recuperar vida ou munições, rapidamente chegam reforços inimigos ao local e terão que repetir todo o processo. Ironicamente, à medida que se avança no jogo, isto deixa de ser problemático, pois as zonas a conquistar começam a ser maiores e portanto temos bastantes pontos para restaurar vida e munições dentro da própria "base" inimiga.
Desta forma, os elementos-chave de *Ratchet & Clank* são de certa forma mantidos, introduzindo outros novos e alterando a jogabilidade de forma a trazer algo de novo aos jogadores. Os cenários estão bastante bem conseguidos, quer em termos de grafismo, como de desenho, pois conseguiram evitar, ou porventura seja melhor dizer minimizar, que estes ficassem muito lineares devido à existência de pontos de interesse bem definidos logo de início. Os personagens (Ratchet, Clank e Qwark) e as armas voltam em grande estilo, e por vezes damos por nós a usar armas selectas apenas para ver como se portam depois de evoluírem alguns níveis ao invés das mais efectivas para o inimigo em questão. O humor volta em grande nível, e em termos de história… bem é praticamente inexistente.
A campanha solo/co-op local tem uma longevidade bastante curta, sendo algo que se termina entre 4 a 6 horas, pelo que os jogadores que procurem uma experiência offline não terão aqui o seu título de eleição. Por outro lado creio que se a campanha fosse muito mais extensa rapidamente iria ser monótona e repetitiva.
É então, ou deveria ser, na vertente multiplayer que este jogo realmente brilha e nos providencia horas e horas de diversão. O jogo em formato multiplayer traduz-se numa luta entre jogadores ou equipas, sendo que cada lado tem a sua base e tem como objectivo a destruição da base inimiga. Apenas estão disponíveis 3 mapas, e dois modos de jogo: 1vs1 e 2vs2; o que não augura nada de bom para aumentar a curta longevidade mencionada do jogo.
Independentemente do modo de jogo, cada sessão de jogo de multiplayer consiste em 5 turnos de 3 fases diferentes cada: Recon, Squad e Assault. Na fase Recon a ideia principal é sermos os mais

Em Q-Force temos que conciliar a defesa da base com o nosso objectivo principal















Q-Force tenta revitalizar a franchise com uma jogabilidade inovadora, que foi capaz de me surpreender novamente pela positiva

rápidos a conquistar pontos-chave no mapa, de forma a desbloquearmos novas armas e a garantirmos um fluxo contínuo de parafusos e roscas, visto que cada uma das estruturas a conquistar aumenta a "mesada", que é crítica para investir em defesas e ataques.
Na fase Squad devemos adquirir hordas de *grungarianos*, que serão teleportados em vagas de ataque para a base inimiga na próxima fase.
Na fase Assault devemos fazer uma escolha, e ou nos juntamos às nossas forças de ataque ou ficamos a defender a nossa base do inimigo que se aproxima. Ao contrário das forças de ataque, as torres de defesa, minas e barreiras podem ser compradas em qualquer altura.
Assim que ambas as bases estejam seguras, acaba o turno, começando imediatamente o próximo.
Se analisarem bem a descrição do jogo online, rapidamente concluem que existem tantos elementos a ter em consideração, que a quantidade de estratégias que podemos seguir são ilimitadas, especialmente se jogado no modo 2vs2, sendo necessário também a capacidade de uma mudança abrupta de estratégia para fazer face a um movimento mais inesperado do adversário. E isto seria realmente o ponto mais apelativo do jogo, mas esbarra em algo crítico: a falta de jogadores, pois infelizmente arranjar alguém com quem jogar é praticamente impossível… ou então sou eu que tenho muito azar e só tento jogar em horas estranhas.
Em suma *Q-Force* tenta revitalizar a franchise com uma jogabilidade inovadora, que foi capaz de me surpreender novamente pela positiva, mas acaba por falhar por não ser garantido o ponto onde o jogo devia vingar, o multiplayer.

High Score

Longevidade	4
Jogabilidade	8
Gráficos	9
Som	8
Total	**7**

RESUMO

É bom ter...
Nova mecânica de jogo;

É mau ter...
Multiplayer às moscas…

Há alternativas...
Orcs Must Die!



TOKI TORI 2



Por Diogo Martins

» Sistema: Android
» Ano: 2012

Já lá vão mais de onze anos desde que o primeiro *Toki Tori* foi lançado para a Gameboy e é espantoso como depois de tantos remakes e plataformas o pequeno pintainho continua a ganhar fãs.
Apesar de ainda não ter data prevista de lançamento, conseguimos dar uma vista de olhos a um primeiro rascunho do jogo para PC. O Jogo promete ser um verdadeiro deleite para os amantes de puzzles.
Desde o início do seu desenvolvimento, a Two Tribes mostrou-se atenta às necessidades e opiniões dos seus jogadores. Começou por manter todos os fãs a par das decisões de design e gameplay, justificou todos os passos do desenvolvimento, e chegou ao ponto de disponibilizar algumas versões do jogo na Steam ainda em versão muito embrionária. Apesar de não ser algo totalmente novo, esta honestidade e abertura para com os seguidores não é habitual em muitas empresas, muito menos naquelas que já têm algum andamento e experiência. É precisamente dessa junção de experiência e mentalidade aberta que os grandes jogos são feitos.

Os gráficos estão simples, coloridos, cartoonescos e bonitos e mesmo nesta versão que ainda está inacabada

O nosso pequeno pintainho tem apenas duas habilidades: O Stomp e o Whistle. A primeira permite-nos "abanar" um pouco do mundo à nossa volta e a segunda assobiar algumas notas. Esta simplicidade de habilidades foi uma decisão mais que acertada e é muito rápido que entendemos o seu funcionamento.
É um hábito muito comum recorrer aos power-ups e a recursos externos para dar dinâmica a jogos que já cansaram as suas mecânicas-base, mas nem sempre essa é uma táctica acertada.
Pelo que pudemos experimentar, os puzzles estão muitíssimo bem desenhados. Há um desenvolvimento coerente do nível de dificuldade, quebra-cabeças criativamente inspiradores e o contributo que os personagens do jogo e ambientes dão a esses mesmos puzzles um toque de génio quando as nossas habilidades básicas interagem com estes.
Apesar de toda esta ousadia e coragem, nem tudo são rosas em *Toki Tori 2*. Desde cedo nos apercebemos que, mesmo com todas as tentativas em manter uma cara jovem, há velhos hábitos que custam a mudar principalmente no que toca ao gameplay. É verdade que os jogos antigos tinham alguma magia que se tem perdido, sobretudo nos AAA, mas isto não significa que a ultima década de avanços e vitórias da indústria possa ser ignorada. Falta variedade. Talvez seja pedir muito quando há









É precisamente dessa junção de experiência e mentalidade aberta que os grandes jogos são feitos

ainda muito trabalho a fazer e o jogo está ainda em desenvolvimento mas é importante que esta preocupação esteja latente. Falta variedade nos ambientes sonoros, nos NPCs, na maneira como os puzzles nos são apresentados e sobretudo, falta variedade gráfica.
É contudo nos gráficos que os maiores elogios têm de ser tecidos. As plataformas para que este segundo jogo da série será lançado são obviamente diferentes das versões anteriores e o desafio seria manter uma coerência estética para com a primeira versão, conseguindo ainda assim trazer novidades gráficas e melhorias estéticas. A missão foi cumprida. Os gráficos estão simples, coloridos, cartoonescos e bonitos e, mesmo nesta versão que ainda está inacabada, já é notória uma estética bastante polida.
Em termos sonoros o jogo é para já bastante simples. É verdade que os jogos indie nos têm habituado a bandas sonoras de excelência ultimamente, mas no caso de Toki Tori a simplicidade sonora é bem-vinda. Não é distractiva, não é irritantemente repetitiva e até ao momento consegue inserir-nos no ambiente de jogo.
Em termos gerais, *Toki Tori 2* está sem dúvida alguma no bom caminho. Há ainda algum trabalho a ser feito, sobretudo em pormenores que serão certamente corrigidos perto da data de lançamento mas o gameplay vai agradar, principalmente os saudosistas da era passada que já sentem a falta de um título com provas de qualidade dadas. Só o tempo dirá se o resultado final será tão sincero e honesto como a promessa e se o jogo terá a qualidade que parece ter. Vamos esperar ansiosamente, quem sabe não haja uma surpresa.

High Score

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

RESUMO

É bom ter...
Coerência com o jogo anterior.
Gráficos bem polidos.;

É mau ter...
Falta de conteúdo (O jogo está ainda inacabado);

A NEW BEGINNING
DIRECTOR'S CUT

Está de regresso o videojogo de aventura *A New Beginning – Director's Cut*, com contornos ecológicos em que temos que salvar o planeta da destruição. Apesar de algumas alterações, serão estas suficientemente atractivas? Vamos ficar a saber nas próximas páginas.



Por ***André Santos***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2012

Independentemente de se gostar ou não (e recuso-me a acreditar que exista alguém que de vez em quando não goste de uma bela história de aventuras) este é um género apreciado pela grande maioria dos jogadores. Pessoalmente gosto de histórias que me cativem e de alguma forma agarrem ao que estou a jogar, e além de ter bem presente na memória muitos títulos de grande qualidade do passado, actualmente tenho aquele que foi o vencedor de jogo do ano, The Walking Dead, que se formos a ver bem é bastante aproximado de A New Beginning – Final Cut. Este último foi lançado ainda no decorrer de 2011, mas foi agora reeditado (daí o nome Final Cut) sendo possível o download do mesmo via Steam, com uma campanha promocional até 4 de Janeiro – 8,99€. Além de acrescentar alguns extras ao nível do conteúdo e achievements, encontra-se também disponível para utilizadores de Mac (o que me parece uma grande evolução para este sistema operativo).
Como referi anteriormente existe uma certa consciencialização ecológica ao longo de toda a narrativa, e o principal objectivo deste título é salvarmos o planeta, não de um vilão irascível mas sim de nós próprios, principalmente das nossas tomadas de posição, e recorrentemente da tendência que o espírito humano tem para presumir que tudo o que usufruí é um bem garantido. Esta temática é algo que me agrada sobremaneira, devo confessar, e da mesma forma há que admitir que o argumento é bastante lógico e coerente, deixando muitas questões a pairar no jogador, como aquecimento global, ou as tão faladas alterações climáticas. A missão consiste em enviar uma equipa numa viagem ao passado (sim, temos viagens no tempo à mistura) para tentar convencer os líderes actuais a mudar a sua forma de estar para com o ambiente, utilizando em primeira mão toda a pesquisa de um cientista já reformado, Bent Svensson (nós) no âmbito das energias sustentáveis.
Para toda esta inserção muito ajuda a jogabilidade, já recorrente no género

O principal objectivo deste título é salvarmos o planeta, não de um vilão irascível mas sim de nós próprios;

de jogo em questão, ao estilo de point & click, onde toda a movimentação ocorre a partir do rato quando seleccionamos o objecto que pretendemos observar com maior atenção. Para interagir com estes é preciso manter pressionado o botão esquerdo, para o qual nos aparecem várias opções de interacção. Por exemplo numa porta, surge-nos a opção “look at door”, em que o personagem debita um determinado texto, ou “open door”, que permite abrir a mesma. As opções vão variando conforme os objectos seleccionados. Vamos avançando de cenário em cenário, sendo que é possível fazer uma “passagem rápida” entre eles com um duplo clique na extremidade para onde nos desejamos deslocar. Estes cenários estão sem dúvida nenhuma muito bem conseguidos, as ambiências estão realisticamente retratadas e com uma estética visual muito semelhante à utilizada na banda desenhada, sejam nos desenhos apresentados, na dinâmica de diálogos com recurso a imagens paradas mas com cutscenes que revelam uma interacção, tanto entre personagens como entre o jogador além de uma jogabilidade muito aprazível. Juntamente ao estilo animado de banda desenhada temos imensos puzzles para decifrar, pois são eles que fazem avançar a linha narrativa. O seu grau de dificuldade é equilibrado e, o que inicia com uma certa facilidade termina com desafios complexos (alguns talvez em demasia), não impossíveis mas que exigem alguma ginástica cerebral por parte do jogador.
Em componentes mais técnicas também não deixa de evidenciar os seus atributos.

Os cenários são bem caracterizados, independentemente do ano em que nos encontramos, e as cores vivas contrastam brutalmente com as tonalidades frias das imagens quando nos encontramos no tempo em que o planeta está destruído. As modelagens para as personagens e seus contornos são bem definidos e denotam bastante detalhe. Já nas expressões faciais não senti um grande desenvolvimento, apesar de na grande maioria das vezes se

Também nos veículos a diversidade é evidente e podemos conduzir desde; barcos, motas, carros, jipes, camiões até asas-delta;















A ilha é de uma vastidão impressionante e segue contornos de mundo aberto, com várias zonas da ilha, cada uma com a sua geografia específica que roça a perfeição;

adequarem ao que os personagens estão a sentir. O pior mesmo de A New Beginning – Final Cut é a forma como os protagonistas falam. Os diálogos, apesar de pertinentes e maioritariamente bem construídos, não são nem de perto nem de longe, apoiados pela entoação ou até dicção com que são ditos, dando aquela evidente sensação de se estar mais a ler do que propriamente sentir o que se pretende transmitir, o que é de lamentar. Chega a haver partes que são uma verdadeira frustração para o jogador, o que fez com que em certos momentos acabasse mesmo por dar preferência apenas às legendas, eliminando por completo o som das falas. A música, por sua vez, é imensamente agradável e eficaz, canalizando os estados de espírito das personagens, como das ambiências em geral. Outro aspecto que estranhei, apesar do jogo ter sido lançado em 2011, é o facto de nos ser apresentado num velhinho 4:3 em prol de uma resolução de 16:9, sem que existam alternativas ou definições passíveis de alteração.
Genericamente não é um lançamento que revolucione o anterior e quem o jogou provavelmente não o irá fazer novamente, mesmo com esta nova versão. Contudo, para quem nunca o fez e principalmente quem é apreciador do género, A New Beginning – Final Cut é seguramente um título a ter em conta. Como principal defeito grave, teria que assinalar a questão do ênfase e entoação dos diálogos, mas tirando isso, é evidente que são mais os prós do que os contras. Se procuram um jogo interactivo e que puxa por nós, seja em envolvência pela temática, seja pela exigência e qualidade genérica dos puzzles, não deve deixar escapar A New Beginning – Final Cut.

High Score

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

RESUMO

É bom ter...
Uma jogabilidade agradável; Puzzles interessantes; Narrativa realista e actual;

É mau ter...
Prestações fracas por partes dos actores que dão vozes às personagens; Não existir opção 16:9;

Há alternativas...
The Walking Dead

HOTLINE MIAMI

Hotline Miami transporta-nos para o final nos anos 80 numa aventura psicológica e violenta que promete mudar a forma como pensam uma morte.



Por João Canelo

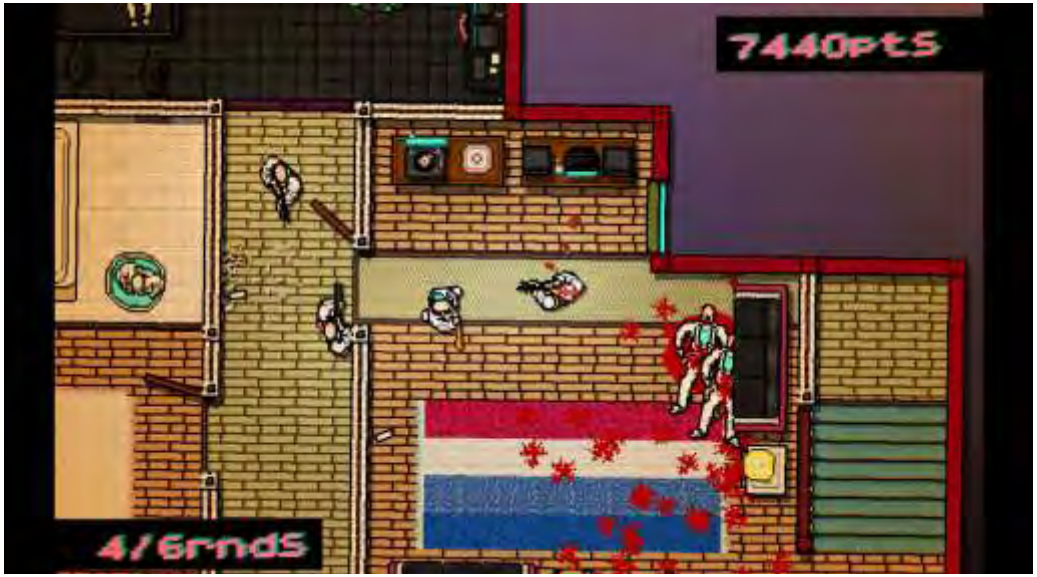
» Sistema: PC
» Ano: 2012

O acto de matar uma personagem pode ser das acções mais insignificantes num videojogo. Sem remorsos ou piedade, chacinamos centenas de avatares sem pensarmos verdadeiramente no seu significado. As nossas mãos, cobertas de sangue virtual, continuam à procura de mais vítimas para saciarem a sua fome por violência. Existirá uma razão para matarmos e destruirmos o que está à nossa frente? Se têm curiosidade, a resposta poderá estar em Miami, 1989. *Hotline Miami* não é apenas um bom jogo, mas também uma experiência rara. Através de uma jogabilidade simples, mas repleta de estratégia e dificuldade acérrima, consegue criar momentos de pura tensão que obrigar-vos-á a pensar tanto no vosso próprio passo como nas vossas próprias acções. É raro um jogo conseguir ser desconcertante e disfuncional, e manter-se interessante durante a totalidade da sua campanha, mas

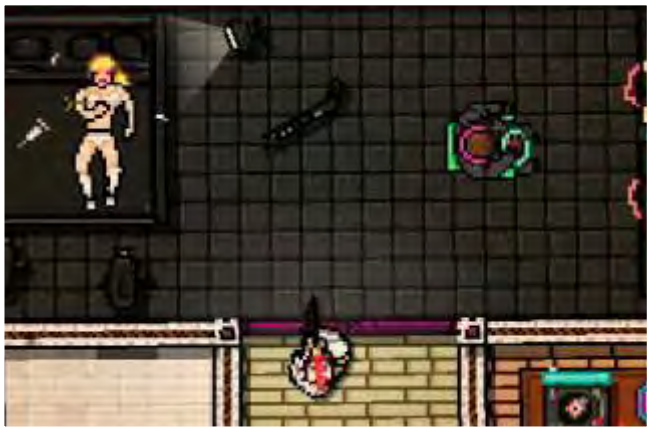
É raro um jogo conseguir ser desconcertante e disfuncional, e manter-se interessante durante a totalidade da sua campanha mas *Hotline Miami* não só atinge esse ponto como o eleva;

Hotline Miami não só atinge esse ponto como o eleva através de uma estética retro bem explorada e implementada nos cenários e ambiente.
A história decorre em Miami, no ano 1989, e encarnamos uma personagem sem nome que recebe telefonema aleatórios que o levam a apartamentos repletos de mafiosos. Sem sabermos porquê, somos encaminhados para o quotidiano sangrento da nossa personagem onde a banalidade da morte é tão assustadora quanto desconcertante. A cada dia que passa mais um monte de cadáveres que ficam para trás. Mas porquê, quem são aquelas pessoas? Mereceram morrer? Através da sua simplicidade e controlo absoluto do próprio estilo retro, *Hotline Miami* consegue contar uma história competente cheia de paranóia e demência, juntamente com um ambiente que relembra algumas das obras do cineasta David Lynch, se fossem misturadas com a sensibilidade de Quentin Tarantino.
Em termos de jogabilidade, *Hotline Miami* apresenta mecânicas pouco inovadoras, mas fortes. Com os cenários a serem vistos de cima, vão percorrer vários níveis cheios de inimigos e perigos para sobreviver. O objectivo é, salvo algumas excepções, sempre o mesmo: aniquilar tudo o que está vivo. Têm à vossa escolha várias armas e execuções que poderão utilizar para atingir esse objectivo e através da utilização do rato em conjunto com o teclado (o primeiro controla a mira e o segundo a personagem) vão poder ser criativos na forma como finalizam cada um dos desafios presentes.

O jogo insere também uma mecânica baseada na utilização de máscaras que adicionam novas habilidades à vossa personagem e que acrescentam um novo elemento à tensão de cada um dos níveis. À medida que acumulam pontos no final de cada missão vão poder desbloquear novas máscaras que poderão adicionar habilidades, como maior rapidez, invulnerabilidade contra animais ou a possibilidade de executar mais rapidamente os inimigos. Terão de escolher qual a máscara que se adequa ao nível em questão para formarem a melhor estratégia possível.
Hotline Miami é um jogo extremamente difícil, mas recompensante. Apesar de encarnarem uma imparável máquina de matar, o título faz-vos sentir igualmente vulneráveis, obrigando-vos a pensar seriamente no vosso próximo passo. Basta apenas um ataque (seja um tiro ou facada) para vos matar e o jogo consegue, através da existência deste elemento, apostar numa maior estratégia e força de ataque. Existem níveis frustrantes que puxarão pelas vossas habilidades, mas sentir-se-ão recompensados quando conseguirem finalmente esmagar a vida do último inimigo. É desconcertante, viciante e extremamente polido, transformando-se numa das experiências mais sólidas de 2012.
A banda sonora é soberba e consegue unir todos os elementos do jogo numa experiência que irão recordar. Composta por vários artistas, como Sun Araw, Jasper Byrne (*Lone Survivor*) e El Huervo, a banda sonora utiliza sonoridades representantes













Existem níveis frustrantes que puxarão pelas vossas habilidades, mas sentir-se-ão recompensados quando conseguirem finalmente esmagar a vida do último inimigo;

da década de 80 para adicionar um novo nível à experiência de *Hotline Miami.* Os sintetizadores ajudam a misturar a beleza da música com a crueldade das vossas acções e apresenta um resultado que não vos deixará indiferentes. As músicas resultam não só no jogo, apresentando-se como composições viciantes e valorosas para um projecto independente como *Hotline Miami*.

A Dennaton Games consegue, acima de tudo, criar uma imagem cruel, mas sábia da violência que nos rodeia como jogadores. As nossas mãos, quer queiramos ou não, seguram as vidas virtuais de várias personagens que eliminámos sem piedade. *Hotline Miami* retira o porquê dado pelos outros jogos e deixa-nos eliminar tudo e todos sem um objectivo concreto. Estamos a matar por matar e a gostar devido à recompensa que a jogabilidade nos dá. Mas à medida que o jogo avança, a ideia do "porquê" assombra-nos e é aí que vemos o sangue nas nossas mãos e nos apercebemos que o jogo consegue através da simplicidade dar-nos uma estalada sem mão. Sentir-se-ão como deuses quando finalizarem um nível sem morrer, mas rapidamente ficarão sem essa falsa divindade quando se aperceberem da sua futilidade. Uma experiência que merece ser vivida. *Hotline Miami* é um dos melhores jogos independentes de 2012 e demonstra, através da sua jogabilidade cuidada e banda sonora viciantes, que é preciso continuar a inovar e acrescentar ideias competentes às experiências dos videojogos. Com a próxima geração de consolas a chegar, possivelmente, no próximo ano com toda a sua competência gráfica, é bom saber que títulos como *Hotline Miami* continuam presentes para nos fazer relembrar que ainda existem inúmeras possibilidades a explorar num mercado que se está a saturar sem se aperceber. Recomendado!

High Score

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

RESUMO

É bom ter...
Ambiente forte e banda sonora sensacional;

É mau ter...
Mira a precisar de alguns ajustes;

TO THE MOON





Por Ivo Leitão

» Sistema: PC
» Ano: 2012

To the Moon é um jogo *indie* muito interessante, principalmente pela forte história emocional que contém. Mas o que é mais curioso, na minha opinião, é que o mesmo jogo foi desenvolvido utilizando a popular ferramenta RPGMaker, uma *engine* utilizada maioritariamente para desenvolver RPGs em 2D, que já existe desde o final da década de 80 em computadores japoneses. A maior parte dos jogos desenvolvidos com esta ferramenta são disponibilizados gratuitamente para download, poucos são os que acabaram por ser comercializados e este *To the Moon* é um deles.

O visual "*pixel art*" é algo que tem estado bastante em voga nestes últimos anos no seio da comunidade indie, e apesar de *To the Moon* ter sido desenvolvido com uma ferramenta algo limitada não deve ser visto com maus olhos, muito pelo contrário, pois

É nessa viagem pela mente de John que a história se vai desenrolando com uma forte carga emocional, com grande foco na relação de John com a sua falecida esposa River;

apresenta uma história bastante interessante e emotiva quanto baste, quase que forçando o jogador a terminar o jogo de uma assentada só. Sem querer entrar muito detalhe na história, para não estragar a surpresa, *To the Moon* decorre num futuro próximo, colocando o jogador no papel dos Drs. Eva Rosaline e Neil Watts. Os protagonistas pertencem a uma empresa cujo objectivo consiste em realizar os sonhos de vida de doentes em fase terminal. Fazem-no através de um equipamento que os permite "invadir" a mente dos seus pacientes, visitando as suas memórias das mais recentes até às mais antigas, procurando encontrar a raiz do seu desejo, para que possam em seguida implantar novas memórias virtuais no seu paciente, realizando assim de certa forma o desejo.

Os diálogos e interacções entre Eva e Neil são habitualmente cómicos e sarcásticos, com Neil sempre a utilizar referências a pop-culture e Eva constantemente a falar mal de Neil.;

O paciente desta aventura é um idoso de nome John que se encontra em coma e apenas com alguns dias de vida. Tem um desejo inexplicável de ir à Lua, pelo que a dupla que controlamos irá percorrer várias memórias da sua vida, descobrindo o passado misterioso de John até encontrar o motivo da sua vontade de viajar até à Lua. É nessa viagem pela mente de John que a história se vai desenrolando com uma forte carga emocional, com grande foco na relação de John com a sua falecida esposa River. Mas nem tudo é "lamechas", para contrapor toda esta carga emocional, os diálogos e interacções entre Eva e Neil são habitualmente cómicos e sarcásticos, com Neil sempre a utilizar referências a *pop-culture* e Eva constantemente a falar mal de Neil.

Apesar de o jogo ter sido desenvolvido com o uso do RPGMaker, e visualmente se assemelhar a um RPG de Super Nintendo, de RPG não tem praticamente nada, a não ser uma pseudo-batalha entre Neil e um esquilo, logo nos primeiros momentos do











jogo. Todo o resto do jogo comporta-se quase como uma *visual novel* e um jogo de aventura *point and click*. Ao longo do jogo podemos explorar o mundo que nos rodeia, recolhendo algumas notas e/ou objectos que sejam úteis para o resto do jogo. Quando invadimos a mente de Johnny, a ideia consiste em explorar as memórias em que estamos, ouvir os diálogos entre os intervenientes e começar a procurar objectos que sirvam de *links* para um *memento* que nos transporte a uma memória mais antiga. Quando estamos prontos para avançar para a memória seguinte (ou seja, recuar na vida de John) temos de resolver um pequeno puzzle, onde temos uma imagem quadrada do *memento* em si, coberta com alguns painéis. A ideia consiste em revirar filas inteiras de painéis até que a imagem fique a descoberto, sendo transportados em seguida para a outra memória e recomeçar todo o processo. Infelizmente estes *puzzles* são bastante simples, e enquanto existe a vontade de os completar com o mínimo número de movimentos possível, não existe nenhuma recompensa para o efeito.

Para além de uma escrita brilhante, *To the Moon* está acompanhado de uma banda sonora de qualidade. Com uma predominância no piano, *To the Moon* inclui uma série de músicas que se adequam perfeitamente à história e ao clima criado pela mesma. Temas tristes, tensos ou que provoquem um clima de suspense são dos mais habituais, mas ocasionalmente também ouvimos uma ou outra balada mais alegre. Os visuais são simples, lembrando os RPGs da era 16bit, conforme já foi referido. Contudo em certos pontos da história vão sendo exibidas algumas simples *cutscenes* com algum *artwork* mais trabalhado. É verdade que a escolha do RPGMaker para criar uma espécie de *visual novel* parece algo inusitada, mas os pontos fortes deste jogo são sem qualquer margem para dúvidas a sua excelente história e banda sonora. Os jogos indie cada vez mais tomam uma posição importante neste mercado, com imensos lançamentos criativos como este *To the Moon*. No final do jogo deu-se a entender que iria existir uma sequela, com Eva e Neil a dirigirem-se a um próximo paciente. Cá estarei à sua espera.

High Score

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

RESUMO

É bom ter...
Uma narrativa brilhante, acompanhada de uma óptima banda sonora;

É mau ter...
Pouco gameplay para além da exploração dos cenários;

Jogo Português



A WALK IN THE DARK

Por ***Diogo Martins***

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

O jogo português que provavelmente despertou mais curiosidade neste último ano, principalmente depois do *trailer* digno de uma indústria bem maior. *A Walk in The Dark* foi finalmente lançado para por fim ao burburinho e às comparações com outros jogos indie, de que tanto foi alvo. Comecemos por aí, até porque as comparações são inevitáveis, mas não passam de distracções a um título que se consegue defender perfeitamente. O estilo gráfico é claramente similar ao de *Limbo*, um dos mais populares indie dos últimos anos, com iluminados *backgrounds* e silhuetas em contraluz. As mecânicas de jogo são também bastante parecidas às de jogos como, *Super Meat Boy* e *VVVVVV,* mas depois de tudo isto… O que há em *A Walk in the Dark* que nos mostre frescura e originalidade?

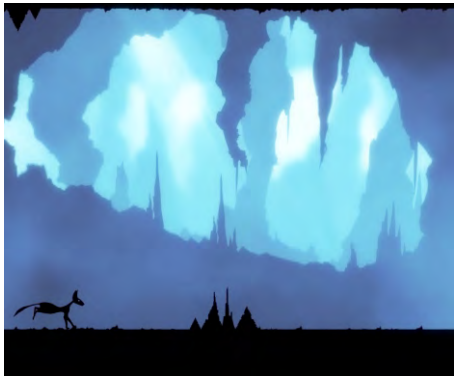
Tudo está equilibradamente afinado no jogo para que nos seja a transmitida a sensação de que somos realmente um felino

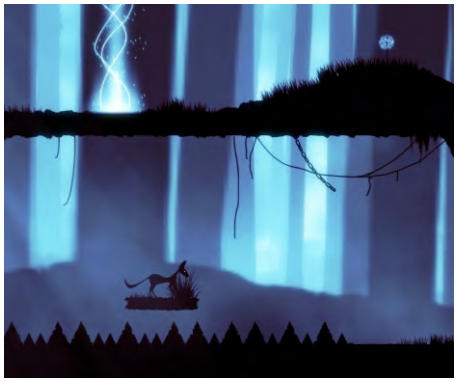
Começamos na pele de um gato que procura uma menina. E é de facto na pele de um gato que nos sentimos. Tudo está equilibradamente afinado no jogo para que nos seja a transmitida a sensação de que somos realmente um felino enquanto jogamos e é um factor que, apesar de parecer muito simples, nos consegue inserir no *mood* de jogo eficazmente.

A narrativa é bastante simples, clássica até, sem nada de novo. Este é no entanto um jogo em que a narrativa é um mero complemento ao *gameplay*, e em que esta não toma uma importância fulcral para o jogador, principalmente quando os fantásticos *level design* nos focam todas as atenções em minúsculas distâncias meticulosamente calculadas para nos fazer desaparecer em qualquer esquina ou plataforma.

Com tantas influências de peso seria difícil o resultado do *gameplay* decorrer em algo totalmente errado, e neste caso o resultado foi de facto interessante. Temos num jogo só, o melhor de vários mundos. Diferentes modos de jogo, capacidade de jogar com diferentes personagens, estilo gráfico que nos cativa e um pequeno gato. Esse gato que nos delicia a cada pulo por entre as espinhosas plataformas.

Os gráficos de *A Walk in the Dark* são realmente um factor penalizante para o jogo. Não porque estejam maus ou porque não sejam trabalhados e pensados o suficiente (De modo algum. Os fundos estão deslumbrantemente bem desenhados), mas sim porque depois de limbo nasceram centenas de cópias baratas a um estilo fácil de reproduzir e que resulta bastante bem. Talvez até nem tenha sido intenção dos









A *Flying Turtle* está de parabéns e a indústria portuguesa também

produtores esta reprodução tão similar mas a verdade é que é quase impossível de provar o contrário junto da massa crítica. Apesar de tudo isto, as considerações finais não tiram mérito ao jogo. O contraste entre o fundo e a acção está irrepreensível. Os objectos e personagens desenhados em silhueta estão suficientemente caracterizados para que sejam perceptíveis para que o jogador entenda quando se depara com eles e as animações são fluidas.

A melhor parte chega-nos mesmo aos ouvidos. A banda sonora do jogo está em ponto rebuçado. Não é distractiva, adequa-se ao jogo e ao ritmo e acima de tudo é simplesmente fantástica. Estética e tecnicamente.

No final das contas este é um jogo que vai ser lembrado, principalmente na nossa pequena vila. Espera-se que *A Walk in the Dark* traga uma mudança na forma como o público olha para os projectos independentes nacionais. Depois de tantos títulos lançados internacionalmente com estilos similares a outros jogos e até mesmo a *Limbo*, a maior dor está quando nos apercebemos que este jogo não é só mais um no meio de todos esses. É notória a capacidade de realização, a desenvoltura técnica e o desenvencilho criativo da pequena equipa da Flying Turtle. É uma pena que estas comparações ponham em causa um trabalho que, apesar do que o público ou a crítica possam dizer, é realmente original em alguns aspectos e prova que, até mesmo numa indústria onde os apoios são extremamente limitados, podem sair frutos de qualidade.

Aquilo que esperamos é que mais títulos venham desta equipa e que para a próxima estejam vacinados contra possíveis comparações, para que o seu trabalho possa realmente ser apreciado e valorizado. A Flying Turtle está de parabéns e a indústria portuguesa também.

High Score

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

RESUMO

É bom ter...
Banda sonora incrível. Pode parecer obsessão mas o gato está de facto muito bom;

É mau ter...
Tanto por onde pegar no que toca a comparações.

Há alternativas
Limbo, Super Meat Boy, vvvvvv;

TIME OF EXPLORATION



Por Tiago Lobo Dias

» Sistema: Android
» Ano: 2012

Este foi um dos jogos que mais me despertou a curiosidade este ano para o Android. Aparentemente diferente de tudo o que tem saído, uma frase de promoção do jogo me saltou logo à vista. "É um jogo sem gráficos e sem som, totalmente focado em planeamento e estratégia". A vontade de testar este título disparou de imediato. E esta frase é totalmente verdade. *Time of Exploration* não tem um único som, nem um bipzito. Os gráficos também não existem, são apenas ícones desenhados à mão, nada mais. Sem cálculo gráfico ou sonoro, com um fundo sempre preto e pouco texto no ecrã, é excelente para a bateria. A questão é que não é um jogo para jogar horas seguidas, este trunfo da bateria nem se aplica.

Time of Exploration não tem um único som, nem um bipzito. Os gráficos também não existem

O primeiro jogo que me fez lembrar foi o MMO "O game", semelhante na fase inicial, em que se constrói e depois se fica à espera sem hipótese de acelerar o tempo. *Time of Exploration* não é online, mas o factor tempo é também a chave de todo o jogo. O objectivo é desenvolver uma civilização no mais curto espaço de tempo. Para construir certo edifício necessito de N recursos, e ao fim deste tempo posso construí-lo de imediato que fica logo feito. O tempo que demora não é o tempo de construção mas sim o tempo para obter os recursos. Por exemplo: necessito de duas horas para obter madeira e pedra suficiente para construir uma casa, se tiver o dobro das pessoas a cortar madeira e a extrair pedra o tempo é reduzido para metade, mas por sua vez, mais pessoas leva a uma necessidade de reforçar a produção alimentar, o que por sua vez me consome mais recursos. Temos de ter uma boa gestão de unidade por hora, planeando bem o que irá ser feito a seguir. Rapidamente caímos em excessos de produção que levam a uma ineficácia da economia; o ideal é produzir a quantia exacta para consumo, o que nem sempre é fácil.

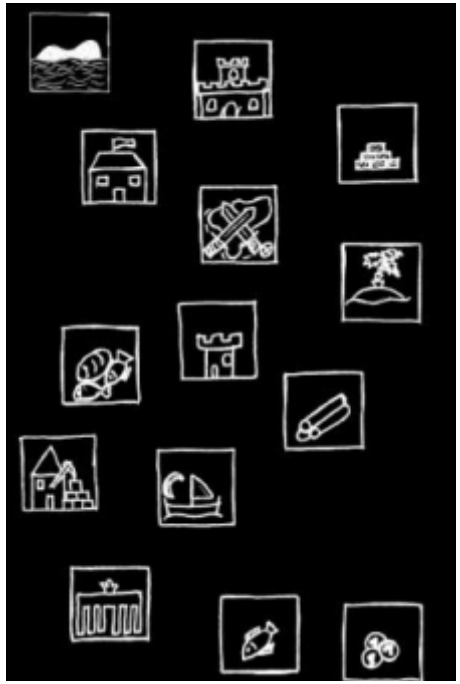
Sem ter um história por trás ou referências a épocas, o jogo começa de imediato, com a possibilidade de cortar árvores e partir pedra que serão as bases da construção; depois podemos construir quintas, moinhos, minas, e por aí fora. O factor viciante é o simples facto de com o decorrer do tempo vamos desbloqueando novos edifícios e tarefas, e ficamos sempre expectantes do que virá a seguir.

Ao contrário da maioria dos jogos de estratégia onde ganhamos recursos para construir um edifício em minutos, aqui vamos ter de esperar









O jogo é simples, super simples, parece que podia ter sido feito no Excel

em muitos casos horas. O que faz deste título uma espécie de Tamagotchi da civilização. Dei por mim a ir várias vezes por dia ao tablet para ver como estava o meu stock de madeira e se já conseguia construir mais uma quinta. É maior o tempo de espera que o tempo de jogo e o segredo é planear bem as horas que se seguem, para mais à frente ter os recursos pretendidos, sempre tendo em conta a proporção ideal procura/oferta.

O jogo é simples, super simples, parece que podia ter sido feito no Excel. Mas é esta simplicidade que espanta e vicia. O jogo dependendo do tempo que lhe damos vai acabar ao fim de 10-15 dias, não mais. O desafio que os editores lançam é acabar o mais rapidamente possível. Nem se mete a questão de não conseguir acabar, pois não é nada difícil, não dá para "morrer", e é tão lógico que é necessário fazer de propósito para a nossa civilização não evoluir.

Um jogo altamente recomendável para dar uma espreitadela nos tempos mortos.

O ideal aqui são 2 minutos a cada 1 hora. Não esperem estar 1 hora seguida a jogar, pois não dá. O planeamento pode vos tomar alguns minutos, mas depois de tomar as decisões a acções, nada mais podemos fazer durante um valente par de minutos ou horas. Vejam este título como um tamagotchi e a experiência vai ser bem positiva. Já agora, o ideal é instalar no telemóvel e não num tablet, não tem qualquer vantagem este último, e a portabilidade vai ser importante pelo que o telemóvel é o ideal.

High Score

Longevidade	8
Jogabilidade	10
Gráficos	3
Som	1
Total	**6**

RESUMO

É bom Ser...
Bons elementos de estratégia e planeamento;

É mau...
Um jogo altamente recomendável para dar uma espreitadela nos tempos mortos;



OPEN SEA



Na época Natalícia e Apocalíptica que passamos *Open Sea!* é um "jogo de época" perfeitamente actual.

Por ***João Sousa***

» Sistema: Android
» Ano: 2012

Ora bem, se estão a ler isto é porque o mundo não acabou dia 21 de Dezembro de 2012, melhor ou pior, lá nos vamos aguentando nesta crise. Este jogo simples mas extremamente divertido para Android vai beber inspiração a um livro pouco dado a brincadeiras, a Bíblia. O herói do jogo é Mo, que é como quem diz Moisés, mas a equipa responsável pelo jogo foi inteligente em alterar ligeiramente os nomes para não ferir susceptibilidades. A missão de Mo é ajudar o povo a atravessar o Mar Morto, realizando o milagre da separação das águas de forma a criar um caminho para que todas as pessoas possam atravessar em segurança (e sem se molhar) para o outro lado. A jogabilidade assenta em abrir caminho por 5 camadas de ondas através de um toque do nosso dedo, sendo que um pressionar mais prolongado abre mais espaço entre as ondas mas também demora mais a realizar. Nos primeiros níveis tudo corre na normalidade, fazemos o milagre da separação da água, as pessoas atravessam...tudo tranquilo...

Parte da população é bêbeda, velha, cobarde ou sofre de narcolepsia, ou seja, com esses será necessário tratamento de choque;

Ora o que não é contado na Bíblia é que nem todas as pessoas seguiram ordeiramente Mo, isto porque parte da população é bêbeda, velha, cobarde ou sofre de narcolepsia, ou seja, com esses será necessário tratamento de choque. E quando falamos de choque estamos mesmo a ser literais, pois a melhor forma de acordar um narcoléptico em plena travessia do Mar









Nos primeiros níveis tudo corre na normalidade, fazemos o milagre da separação da água, as pessoas atravessam...tudo tranquilo...;

Morto é invocar (com um duplo toque) os poderes divinos e lançar um relâmpago fulminante vindo dos céus. Esta habilidade é especialmente eficaz, pois, além de assustar a população e fazê-la percorrer o caminho mais rapidamente, também mata (novamente) as múmias que insistem em persegui-la. Já para destruir navios de batalha egípcios que disparam bolas de fogo a estratégia é diferente: empurrá-los para fora do ecrã com a força das marés.
O que começa com alguma tranquilidade torna-se progressivamente mais complicado com todos estes imprevistos mas é isso que faz com que este simples puzzle game se torne um jogo arcade frenético. Jogando em tablet é bem-vinda a ajuda de um amigo para com o multitouch ser mais fácil ter mão na multidão descontrolada. Para nos ajudar por vezes aparece O Salvador que permite que as pessoas o sigam caminho ordeiramente atrás dele ou a possibilidade de, durante um tempo limitado, caminhar sob a água.
Salvar todas as pessoas garante uma recompensa de 3 estrelas, se alguns ficarem para trás essa pontuação diminui (sendo que, como é habitual neste tipo de jogos, ter um certo número de estrelas é necessário para ir desbloqueando as fases seguintes).
Existem mais de 50 níveis e desafios para explorar mas a jogabilidade mantém-se essencialmente inalterada, o que pode fazer com que se torne um pouco repetitivo.
O charme deste jogo reside principalmente no seu grafismo cartoon numa estética de camadas de sobreposição de recortes que lhe confere um estilo único e muito apelativo. De certa forma goza com a religião mas fá-lo com tão bom gosto e de forma tão inocente que penso que ninguém se sentirá ofendido. O som vai na mesma direcção, a música é calma mas engraçada e, mesmo quando os bonecos se estão a afogar, fazem sons bastante divertidos. É também extremamente original na sua jogabilidade, sendo apenas pena que se possa tornar um pouco cansativo.

High Score

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

RESUMO

É bom ter...
óptimos gráficos e sentido de humor;

É mau ser...
Um pouco repetitivo;

GRAND THEFT AUTO VICE CITY







Por *Mário Tavares*

» Sistema: iPad
» Ano: 2012

Na minha opinião vale bem os 4,99 dólares;

Vice City é provavelmente o mais famoso e adorado da série *GTA*. Para um amante e saudosista da época dos anos 80, este é para mim o melhor da série, no entanto o alvo de análise é a versão para o iPad. Tendo analisado há pouco tempo o seu irmão mais novo *GTA III*, por alguns momentos tive algumas dúvidas se deveria também abordar *Vice City*, e como estava enganado...
GTA Vice City tem o seu próprio carácter e é único em muitos aspectos. Saído em Dezembro, mês de Natal, é uma natural prenda para o dia do "Menino".
GTA Vice City é melhor que o seu irmão mais novo, começando logo pelas optimizações para a geração 4 do iPhone e iPad2 bem como já está preparado para os ecrãs mais modernos iPad e iPhone 5 com o famoso Retina Display da Apple. Os gráficos são perfeitos e sempre que se

vê um jogo deste calibre, agora para o iOS ainda fico espantado com o poder computacional e gráfico destes pequenos *tablets* e telefones. Há menos de 10 anos não era possível correr jogos com tamanha fluidez e resolução num ambiente 3D, como estes dispositivos não vocacionados para jogos permitem agora. Já o afirmei e tenho a convicção que estas capacidades dos dispositivos *iOS* são capazes de colocar um novo *player* ao nível dos videojogos a uma escala planetária e acredito que poderemos ter de juntar à Nintendo, Sony, Microsoft a Apple.

A razão lógica para este pensamento é o facto de já se terem vendido mais de 200 milhões de iPhones, iPads e iPod Touch, e se pensarmos que o iPhone 5 vendeu 2 milhões em 24 horas, estes números são avassaladores. A Playstation 1 vendeu cerca de 120 milhões de consolas mas demorou bem mais tempo. É certo que há ainda o Android mas este está refém dos fabricantes de *hardware* e esta falta de controlo por parte da Google sobre o *hardware*. Há também inúmeras versões de Android que podem, repito podem, não dar a confiança aos criadores de jogos, como a Apple dá com qualidade dos seu produtos. *GTA* é o exemplo de como se pode fazer algo com o mesmo nível no campo dos videojogos. *GTA Vice City* oferece-nos uma banda sonora impar com temas dos anos 80. Se visitarem a loja *iTunes* deparam-se com duas frases que dizem tudo: "*Welcome back to Vice City"; "Welcome back to the 1980s"* e *"From the decade of big hair, excess and pastel suits comes a story of one man's rise to the top of the criminal pile."* No entanto há coisas boas e outras menos boas e passo a descrever a primeiras. Uma boa *feature* é o facto de podermos gravar os *save games* na nuvem iCloud e de podemos permutar de dispositivos. Por exemplo, jogamos na hora de almoço no iPhone e depois quando chegamos a casa queremos jogar no iPad por ser mais cómodo, sendo que podemos recomeçar do ponto que deixamos há hora de almoço no iPhone. Outra das *features* é o facto de podermos com a opção *"Tape Deck"*, ouvirmos as nossas próprias músicas do nosso *iTunes*. São sem dúvida novidades que valorizam o

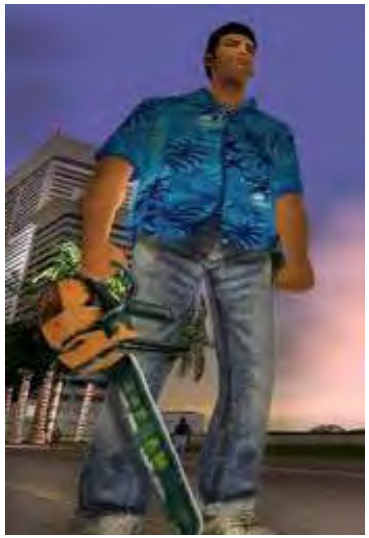
Ou seja não era a minha falta de prática a jogar no iPad mas sim um problema de concepção do jogo;















Vice City é provavelmente o mais famoso e adorado da série _GTA;_

jogo. No entanto não é tudo perfeito. O sistema de auto mira é por vezes "tosco" se estivermos numa fuga e quisermos sair do carro a disparar contra a polícia. Por exemplo acontece dispararmos com a mira a fazer alvo para civis em vez de acertarmos onde queremos, que neste caso seria nos polícias. Os controles de mudança de direcção não são perfeitos, também já não eram no anterior *GTA 3*, mas esperava-se que tivesse corrigida a imprecisão. Nada que não permita a diversão ou que nos afaste do jogo mas era bem-vinda a sua correcção a bem da jogabilidade. No artigo anterior disse que não jogava tão bem num iPad como numa Sony PSP e esta era a razão, ou seja, não era a minha falta de prática a jogar no iPad mas sim um problema de concepção do jogo.
Na minha opinião vale bem os 4,99 dólares e os melhoramentos para o Retina Display corrigem até alguns problemas conceptuais das primeiras versões para as consolas e PCs. Esta versão não permite nenhuma interacção em modo multiplayer, um dos pontos fortes continua a ser a navegabilidade livre pelos cenários. Se são adeptos de *GTA* e dos anos 80 este é um jogo imperdível para os dispositivos iOS.

High Score

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

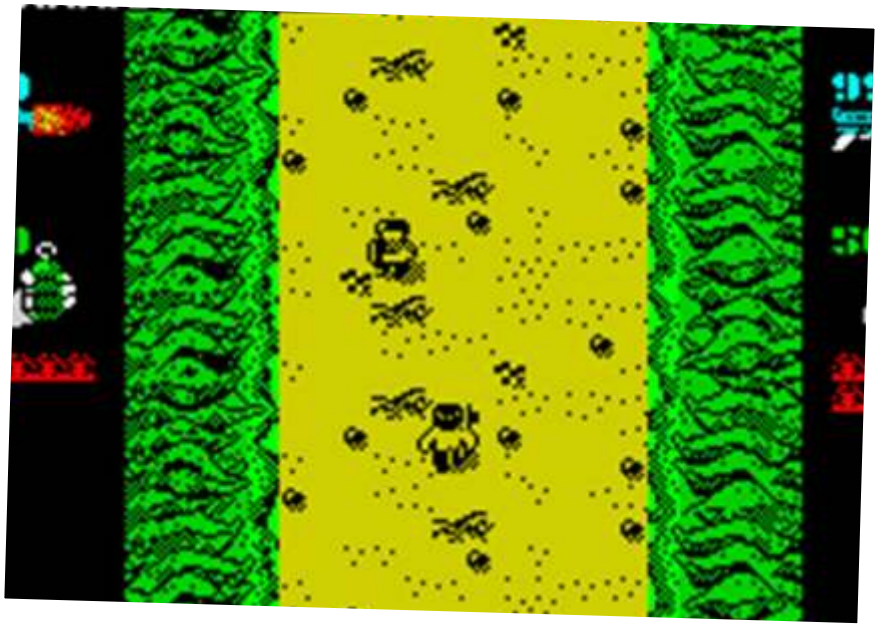
RESUMO

É bom ter...
O remédio dos "cotas" dos anos 80;

É mau ter...
Sistema de auto mira de fraca qualidade e que tem de ser melhorado.

Há alternativas...
GTA 3;





IKARI WARRIORS

Por *Daniel Martinho*

» Sistema: ZX Spectrum
» Ano: 1988

América Central. Um pequeno país obscuro. Selva. Um Golpe de Estado. Um ditador militar. Uma tomada de assalto a um quartel do exército americano por parte das tropas rebeldes. Um general refém e aprisionado no próprio quartel.
É esse o ponto de situação quando entramos em Ikari Warriors. Felizmente para ele, o general conseguiu enviar um S.O.S. momentos antes de ser capturado. Esse sinal foi interceptado por dois guerreiros Ikari e cabe-lhes a missão de o libertar. Duas autênticas máquinas de guerra, estes homens são perfeitos para a este tipo de missões, especialmente se envolverem o uso da força máxima.
Mas nem tudo são rosas, pois a missão começa da pior forma, já que o avião que os iria transportar até ao quartel despenha-se no meio da selva, pejada de tropas rebeldes, tanques e helicópteros. Só há um caminho a seguir, para os nossos heróis: sempre em frente e aviando o maior número de inimigos possível até chegar ao quartel.
A nossa personagem (ou personagens, caso estejamos a jogar com um amigo) move-se pela selva, desviando-se das balas inimigas ou granadas que lhe são atiradas. Alguns inimigos que batam em retirada ou sejam eliminados deixam extras que podem e devem ser usados (munições, granadas, balas de maior alcance, etc), mas com certo cuidado, já que podemos ser os culpados de o nosso companheiro (se

Duas autênticas máquinas de guerra, estes homens são perfeitos para este tipo de missões, especialmente se envolverem o uso da força máxima.



Esta fiel conversão das máquinas arcade torna-se bastante agradável em termos técnicos

existir) morrer, pois as nossas armas tanto matam inimigos, como o nosso colega, ou nós mesmos (se por um azar ficarmos no raio de alcance da nossa própria granada). Esta fiel conversão das máquinas arcade, publicada pela conhecida Elite Systems, torna-se bastante agradável em termos técnicos (gráficos bonitos, jogabilidade muito boa, ambiente de guerra credível e stressante). Apesar de não ser tão completo, rico e variado como na sua versão original, o seu modo de jogo é bastante semelhante.
Saltar para dentro de um tanque abandonado, por exemplo, continua a ser uma óptima escolha que nos permite sobreviver mais uns minutos, pois, além de fornecer a protecção blindada contra as balas, o seu poder de fogo e mobilidade é bastante superior, permitindo abrir caminho no meio dos adversários e "limpando-os" mais facilmente. É necessário, além disso, tomar bastante atenção ao nível de combustível do tanque, de modo a evitar que este expluda (quando chega a zero). Apesar de nos ser dado um alarme quando está prestes a ocorrer, é muito importante saltar para fora deste numa zona particularmente segura das balas inimigas, de modo a não ter surpresas desagradáveis.
À medida que o jogo avança, helicópteros inimigos descarregam tiros por todo o lado, tanques fazem chover obuses e bunkers com metralhadoras limpam tudo o que lhes aparece à frente. O cenário começa com a selva, passa por lagos, pontes de madeira e termina no quartel ocupado, sendo que após libertarem o general, os nossos heróis podem regressar a casa com sentido de dever cumprido.

High Score

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

RESUMO

É bom ter...
Acção frenética;

É mau ter...
Dificuldade obsessivamente grande;

Há alternativas...
Commando.





SAINT DRAGON

Por *Mário Tavares*

» Sistema: ZX Spectrum
» Ano: 1990

Saint Dragon, jogo saído em 1989 pela Jaleco, é um dos *shoot'em up* horizontal, que na minha opinião, foi inovador numa altura onde este estilo de jogo estava carregado de bons jogos. *R-type* é um dos ícones de que vos falo. Nesta mesma altura saiu um jogo com um nome parecido ou que pode criar confusão *Dragon Breed*. *Saint Dragon* foi convertido pela equipa Storm para a Sales Curve editora a responsável também por *Silkworm* e *Swiv*. Tive o primeiro contacto com este jogo na rubrica de jogos para computador do Programa Ponto Por Ponto do Raúl Durão na RTP. Há ainda um facto que descobri recentemente e que explica a coincidência que me perseguia e que passo a explicar. Sempre que via esta rubrica de jogos, no dito programa que dava à tarde - tipo 16h00 – e imediatamente o mesmo terminar ia ao Shopping Palmeiras, que ficava a uns 3,5km de minha casa, e quase sempre

Exclusividade para o Zxspectrum 128k, o que deixava ainda mais orgulhoso o proprietário de tal máquina;

encontrava numa loja já extinta - a Pesquisa 1 - os jogos do programa. Claro que sim! A Pesquisa 1 fornecia os computadores Amiga e Zx SPectrum para testar os ditos jogos. Ingenuidade minha que só recentemente descobri tal facto. Regressando ao título alvo de análise, uma das coisas que me deixou empolgado foi no primeiro contacto que tive com a cassete, esta mencionar a exclusividade para o ZX Spectrum 128k, o que deixava ainda mais orgulhoso o proprietário de tal máquina. O primeiro contacto que tive







É um dos top 50 games do Spectrum e seguramente e ficaria num dos lugares cimeiros;

com o jogo foi no programa de televisão e a versão ensaiada era para o Commodore Amiga, por isso a fasquia era elevada. Como é sabido sempre que esta situação acontecia e depois passávamos para o Spectrum, havia em muitos casos alguma decepção. Neste caso tal não sucedeu. Mal o jogo acabava de ser carregado, o que demorava como o catano – era a versão exclusiva para 128k (que deviam ser todos ocupados cerca de 9 minutos de carregamento de jogo), éramos brindados com uma música muito boa e idêntica à arcade e ao Amiga. Iniciado o jogo, este é muito colorido e detalhado para esta versão do Spectrum, e o som muito bom. A grande originalidade deste jogo, que já vos referi anteriormente, deve-se ao facto do Robot Dragão ter uma enorme cauda que podemos posicionar ao nosso jeito, e assim usá-la como escudo para tiro dos inimigos, o que é uma *feature* pouco comum. Os efeitos sonoros eram brilhantes e há inimigos muito bem desenhados, como as panteras ou pumas, as árvores que escondem inimigos bem desenhados e graficamente apelativas. Podemos, como é comum neste tipo de jogo, receber *power ups* que aumentam a potência de tiro da nossa nave robot.

Existem 5 níveis, sendo que cada um termina com um boss. Este jogo na época recebeu também da imprensa da especialidade 92% da Crash e 29% da Your Sinclair, criticando estes últimos a lentidão do jogo. O jogo não é tão rápido como outros *shooters* mas na minha opinião não é isso que faz dele um mau jogo e reforço que é original na sua espécie.

É um dos *top 50 games* do Spectrum seguramente, e beneficia claro de mais memória 128k e da experiência dos criadores de jogos após 8 anos de existência do Spectrum – que como é sabido foi longa, com mais de 10 anos. Recomendo este jogo definitivamente!

High Score

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

RESUMO

É bom ter...
Um bom shoot'em up e um dos melhores para o Spectrum;

É mau ser...
Um bocado lento. Poderia ser um pouco mais rápido.

Há alternativas...
Silkworm, Dragon Breed, R-type;





CONTRA

Por ***Gonçalo Neto***

» **Sistema:** NES
» **Ano:** 1988

Estás na selva, armado com uma metralhadora e acompanhado do teu amigo das calças vermelhas... saltas e disparas em todas as direcções, enquanto os teus inimigos se lançam desenfreadamente na tua direcção...queres alcançar o pedaço de terra acima, à tua frente, saltas e... oh não, o teu amigo ficou para trás e o *scroll* parou! Vais cair na água, e é certamente *game over*! Mas não, cais na água e a acção continua... sentes-te um verdadeiro guerrilheiro, e a diversão está apenas a começar! Ou assim esperas, porque só jogaste durante 2 minutos e já estás na tua terceira e última vida. Bem-vindo ao *Contra*!

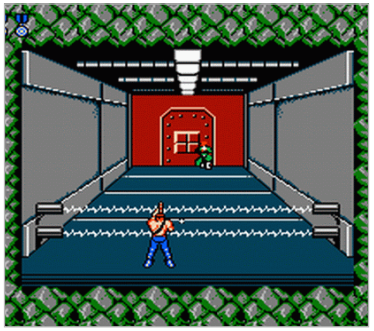
Os anos 80 foram uma época dourada para o cinema de acção, e fizeram maravilhas pelas carreiras de actores com pouco jeito para os diálogos mas muita genica para andar à pancada: Sylvester Stallone, Jean-Claude Van Damme, Dolph Lundren, e talvez o mais icónico de todos os heróis de acção,

Cada mapa está idealizado para explorar as fraquezas dos jogadores, prevendo o seu comportamento e armadilhando o terreno de acordo com essa previsão.

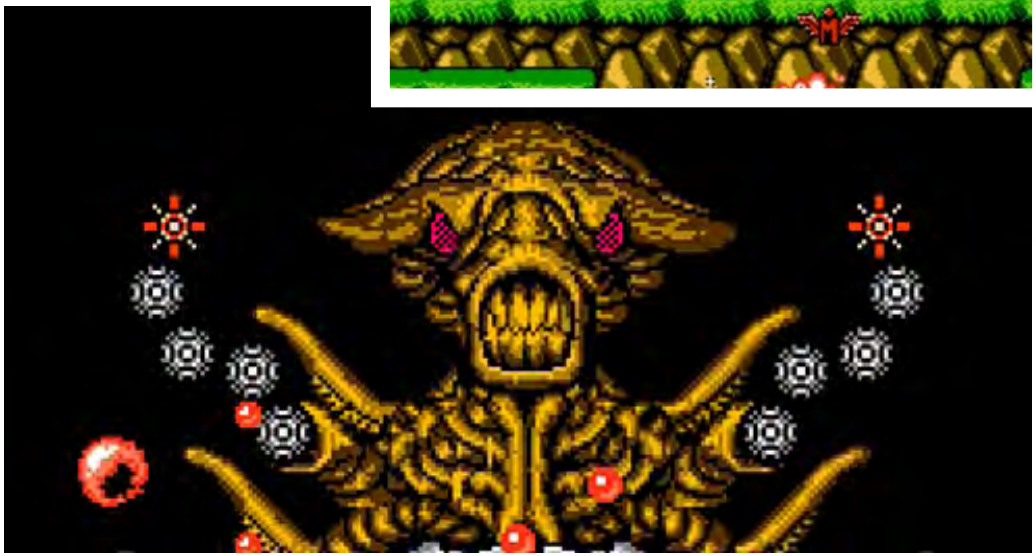
Arnold Schwarzenegger. *Comando* e *Predador* são dois dos melhores exemplos de uma vasta cinematografia recheada de *mindless action*, e são duas grandes referências cinematográficas para enquadrarmos *Contra*.
Em 1987, a Konami caminhava já a passos largos para se tornar uma das maiores empresas da indústria dos videojogos, e *Contra* fez maravilhas pela sua reputação...

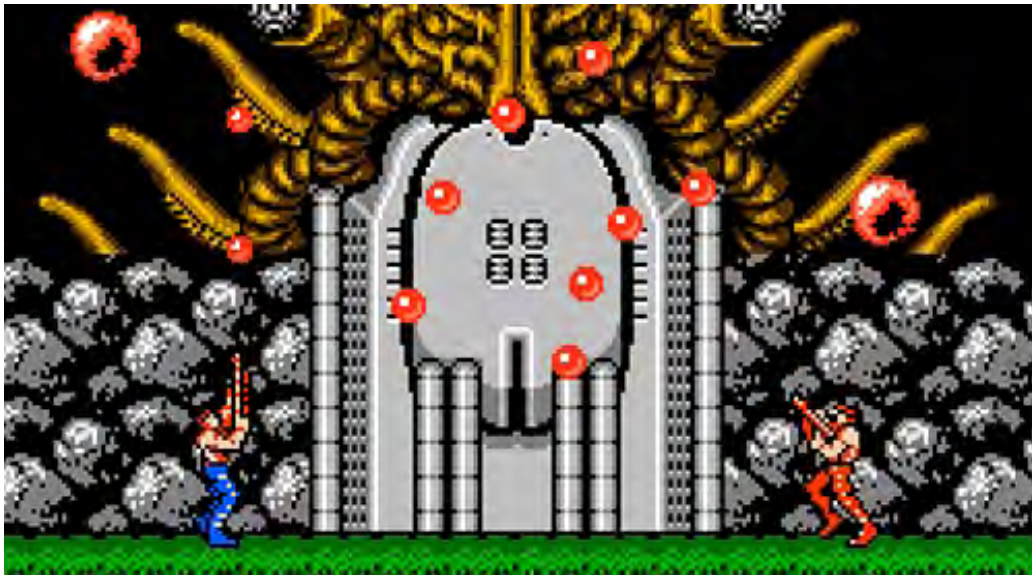
O mais semelhante que encontrávamos no panorama dos shooters da época dava pelo nome de *Megaman*.

Lançado primeiro nas arcades, e convertido depois para uma infinidade de sistemas, foi na máquina 8-bit da Nintendo que *Contra* causou maior impacto. Havia o Mario, e toda uma gama de personagens *kid-friendly*... *Contra*, no entanto, era inflexível na sua violência, facto que motivou a Konami a desenvolver diferentes estratégias consoante os mercados para os quais vendia. O mais semelhante que encontrávamos no panorama dos *shooters* da época dava pelo nome de *Megaman*, da rival Capcom. Mas apesar de serem ambos jogos de plataformas *run and gun*, e de serem ambos extremamente difíceis, as semelhanças acabam aí.
Contra é um jogo para adultos, como havia poucos para o NES. A testosterona está ao rubro em cada segundo de jogo, e atinge níveis tão elevados que quase chegam a arranhar a postura *macho* de um certo Duke Nukem, filho da mesma época.
Contra coloca o jogador na pele de um comando, embrenhado em acções de guerrilha contra a Organização Red Falcon. A história vai mudando conforme a zona em que o jogo foi vendido, e se para o mercado dos EUA o inimigo tem uma origem alienígena, para o mercado asiático a história passa-se em 2633 e os heróis combatem terroristas. Na Europa, *Contra* teve o nome *Probotector*, e os guerrilheiros foram substituídos por ciborgues, para tentar disfarçar a carnificina.
Há dois tipos de níveis em *Contra*. A maioria decorre em *scroller* lateral, com várias plataformas a níveis diferentes de altura, que permitem ao jogador experimentar vários caminhos para progredir no jogo. Quando passamos estes níveis introdutórios somos levados para diversas bases inimigas, onde a acção passa a emular a profundidade do 3D e temos que derrotar os adversários e destruir os dispositivos de segurança da base, de modo a avançarmos em frente para o interior da base. É uma mudança muito satisfatória, e nunca se torna repetitiva porque, devido à dificuldade em ultrapassarmos as secções iniciais, chegar à base é sempre uma vitória, e uma mudança agradável de ritmo no fluir do jogo.
A jogabilidade é precisa, desde a possibilidade de controlar o movimento do salto enquanto já estamos no ar, às 8 direcções para onde conseguimos disparar. À boa moda dos *shooters* de arcade, vão aparecendo *power-ups* voadores no ecrã,

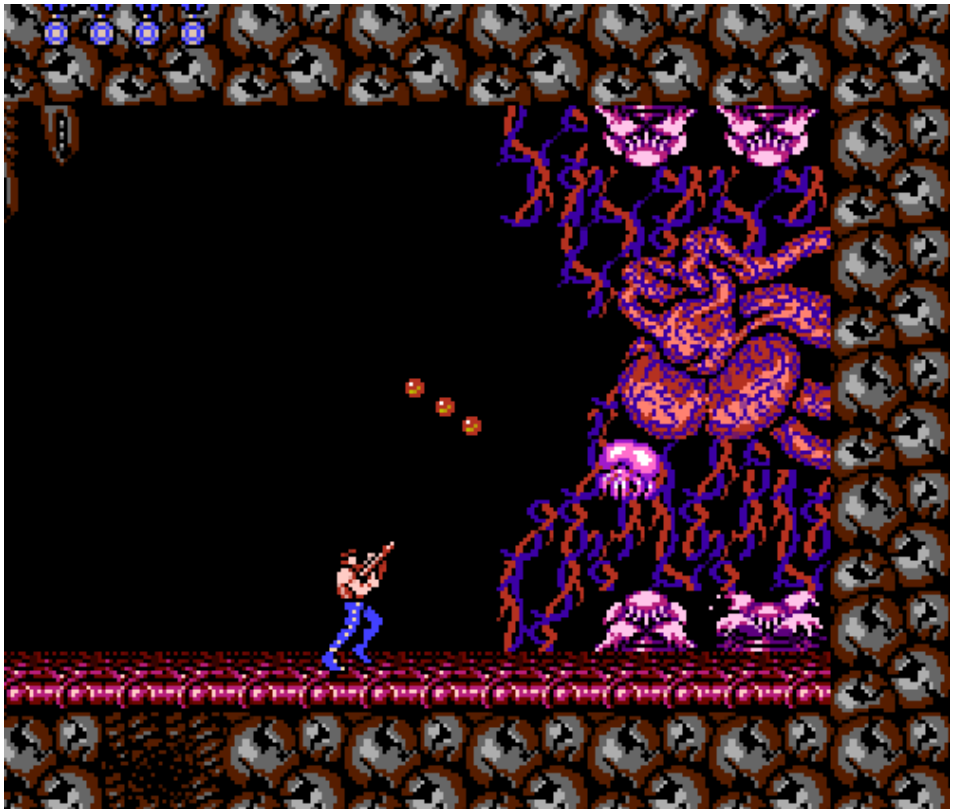












Contra, no entanto, era inflexível na sua violência.

que quando atingidos libertam novos tipos de balas, a habilidade de disparar vários tiros de uma vez, ou de transformar a metralhadora numa arma laser.

Os mapas estão extremamente bem conseguidos, e são uma lição em *game design*. Cada mapa está idealizado para explorar as fraquezas dos jogadores, prevendo o seu comportamento e armadilhando o terreno de acordo com essa previsão. Só há duas formas de vencer *Contra*... uma é ter reflexos sobre-humanos, e ser um verdadeiro deus do *run and gun*. A outra é decorar os mapas através de um processo de tentativa e erro. Mas onde noutros jogos esta técnica é frustrante, aqui o desafio é sempre bem-vindo, e queremos sempre jogar mais uma partida para vermos até onde conseguimos chegar.

Quando apareceu nas consolas domésticas, não existiam muitos jogos que permitissem a 2 jogadores jogar em simultâneo, e para um jogo com uma dificuldade tão elevada como *Contra*, ter a ajuda de um amigo é fundamental. Ciente da dificuldade dos seus jogos, a Konami introduziu por esta altura o famoso Konami Code, uma combinação de comandos que funcionava em praticamente todos os jogos da companhia, e que quando introduzido no ecrã inicial dava ao jogador 30 vidas. Acreditem que não são muitas para o comum dos mortais chegar ao fim de *Contra*.

O aspecto gráfico do jogo é bastante apelativo, e a música e os efeitos sonoros são do melhor que a NES consegue processar, encaixando bem com o ambiente do jogo. Mas a bem da verdade, este é um daqueles jogos em que a apresentação conta pouco, quando comparada com o alto nível de jogabilidade que o jogo proporciona. *Contra* foi feito para jogadores *hardcore*, e é um dos jogos indicados para se falar quando a conversa envereda pelos "bons velhos tempos em que era difícil acabar um jogo". 25 anos depois, a concorrência pode ser outra, mas a carnificina está para durar.

High Score

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

RESUMO

É bom ter...
Controlos precisos; jogabilidade viciante; modo para 2 jogadores em simultâneo;

É mau ter...
Dificuldade excessivamente elevada; Poucas vidas;

Há alternativas...
Megaman 2; Metroid.

Por ***Mário Tavares***

» **Sistema:** Arcade
» **Ano:** 1988

80's, a década preferida de muitos do leitores da revista, alguns acredito que ainda não tinha nascido. No entanto há uma magia que atrai todo o tipo de gerações para estes tempos. Tendo sido um dos felizardos *"vivente"* nessa época farei um *"recorte"* no tempo e posicionar-vos para apreciarem as palavras que escrevo sobre *Chase H.Q.* , e que espero ser alvo da vossa atenção nos próximos minutos. 1988 já chamados os *late 80´s* foi uma altura de celebração da cultura Pop , das séries televisivas e estavam também no auge os videojogos, principalmente das arcades, e a série *Miami Vice* era um sucesso com Don Jonhson *sex symbol* dos anos 80 e 90. Como provavelmente já é do vosso conhecimento esta famosa série televisiva que nos fazia

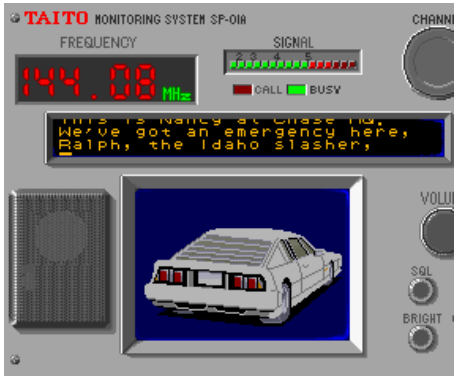
É rápido, difícil, com gráficos muito bons e dentro de um estilo muito arcade, era necessário empenho a jogar

viajar ao mundo de fantasia em Miami, era cheia de acção e estilo e com uma banda sonora também muito apreciada na época. *Chase H.Q.* surge exactamente no apogeu da série televisiva, não há qualquer prova que eu seja conhecedor que o jogo teve como inspiração na Série *Miami Vice* mas é certo que há muitos pontos comuns, tais como dois protagonistas , um branco e um negro, ambos detectives, perseguem barões de droga e raptores no seu potente bólide. Falando mais do Jogo em particular, este tem como protagonista o *Porsche 928;* este potente carro desenhado nos anos 70 de 300cv com motor v8 e 5000cc foi o *Porsche* mais caro dos anos 80 fabricado pela *Porsche* e é um dos meus carros favoritos. A Taito foi por isso buscar tudo o que havia de melhor na época para condimentar o jogo *Chase H.Q.*. Foi neste jogo que passei horas e gastei uma boa quantidade de dinheiro até descobrir o truque para acabar os 5 níveis, cada um mais difícil que o anterior. O modo demo do jogo na arcade mostra-nos os níveis e começa cada *loop* de *demos* (são 5) com uma maneira específica de aparecerem as letras C H A S E H Q e seguida logo da música do jogo, é uma máquina muito atractiva, tem o volante, uma manete de duas mudanças com um botão para accionar o turbo embutido. Assim que introduzimos a moeda a acção começa com um transmissão via rádio efectuada pela Nancy com uma transmissão urgente e saltamos esta parte e ouvimos: *"let´s go Mr Driver"* e iniciamos a perseguição ao foragido da justiça. Temos apenas 60 segundos para o alcançar, a cabine oficial de *Chase HQ* tem um volante livre ou seja não tem limitador para a esquerda ou direita, por isso, se queremos virar a alta velociadade, usaremos o volante com antigamente se usava uma *trackball* nas arcadas, sempre a rodar.
Temos três turbos à nossa disposição que nos vão



CHASE H.Q.











O truque para sermos mais eficientes ter maior probabilidade de acabar este jogo é desconhecido por muitos e é simples...

dar o *boost* necessário para ou alcançar o carro que perseguimos ou, se a viagem até eu correu bem, usaremos para ir abalroando o carro até a sua barra de danos chegar ao máximo. Começa com uma cor verde, passa para amarela até chegarmos ao vermelho.

O jogo em si é simples, Tony Gibson e Raymond Broady, os personagens do nosso jogo muito ao estilo *Miami Vice*, conduzidos por nós apanham os criminosos que atormentam a cidade de Crime City.

O truque para sermos mais eficientes ter maior probabilidade de acabar este jogo é desconhecido por muitos e é simples: sempre accionamos o turbo mudamos a caixa de velocidades para a posição Low e assim que o turbo se esgota accionamos de imediato a velocidade High de novo. Com esta técnica conseguimos repetidas vezes provocar danos nos nossos alvos de perseguição.

O jogo tem um ritmo alucinante e ajudado por toda a banda sonora e efeitos sonoros, que foram genialmente *"ported"* para a versão do *ZX Spectrum 128k* com sons integralmente importados e reproduzidos pelo *Zx Spectrum;* falo desde os sons do turbo , do som da moeda a entrar , até às falas do inicio de cada nível. *Chase H.Q.* é para mim um dos melhores jogos de arcade de sempre: é rápido, difícil, com gráficos muito bons e dentro de um estilo muito arcade era necessário empenho a jogar. Este jogo teve ainda sequela *Chase H.Q. II* onde mudam o carro e acrescentam um *rocket launcher.* Na minha opinião nunca foi tão bom quanto o primeiro. É um jogo altamente recomendável pode ser jogado com o *MAME* no entanto sem um volante e manete de mudanças perde um pouco do realismo da *arcade*.

High Score

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

RESUMO

É bom Ser...
Recomendado para quem gosta de jogos de condução ao estilo arcade;

É mau...
Na arcade a inexperiência custava-nos caro.

Alternativas
Outut Run, PowerDDrift

ASSASSIN'S CREED VS ASSASSIN'S CREED 3

Assassin's Creed é o tipo de jogo que muda a forma como olhamos para o mundo que nos rodeia. Literalmente. Admitam, após a primeira vez que o jogaram, começaram a olhar para qualquer edifício e a primeira coisa que fazem é procurar o melhor caminho para trepar até ao topo.



Sistemas: PC & PC | Ano: 2007 & 2012
Por *Sílvia Farinha*

Saído em 2007, o primeiro jogo da saga *Assassin's Creed* revolucionou a jogabilidade de muitos outros videojogos. O *parkour*, parte essencial deste título, passou a figurar em muitos outros que lhe seguiram e tornou-se uma das características que mais agradam aos jogadores. Esta série da Ubisoft ganha pontos devido à sua grande componente de ficção histórica centrada na batalha entre assassinos e templários. Ao longo de todos os jogos já percorremos a Terceira Cruzada (1190), o Renascimento (1476), e mais recentemente a Revolução Americana (1753).

A personagem essencial é Desmond Miles, um descendente da linhagem dos assassinos que vive na actualidade. No primeiro jogo, é raptado pela *Abstergo* e ligado ao *Animus*, o programa informático que permite a Desmond reviver as aventuras dos seus antepassados, neste caso, as memórias de Altair durante a Terceira Cruzada. Aqui ficamos a conhecer como Altair falhou a primeira tentativa de recuperar a "Maçã do Edén" aos Templários e como permitiu que estes invadissem o quartel general dos Assassinos. Altair é então encarregue de eliminar nove alvos, mas descobre toda uma rede de templários infiltrados na Ordem dos Assassinos e após eliminar todos, torna-se o seu líder e conduz assim a ordem para um novo secretismo e objectivo. Neste primeiro título ficamos também a conhecer os poderes da "Maçã do Edén", pertencente à "Primeira Civilização" e o códex que Altair escreveu para transmitir a sua mensagem às gerações futuras de assassinos. Posteriormente, Desmond descobre a sua verdadeira linhagem e quais as verdadeiras intenções da Abstergo, uma espécie de Templários da actualidade, e é ajudado a escapar por uma assassina infiltrada. Consequentemente junta-se a uma célula de assassinos e forma equipa com mais 3 elementos. Neste primeiro título de *Assassins Creed*, além da missão principal, temos ainda as missões secundárias que consistem sobretudo em roubos, interrogatório e assassinatos. Apesar de apelativo, o modo de jogo acabava por se tornar repetitivo, sendo praticamente sempre deslocar de uma cidade para a outra, efectuar a missão e voltar. Nos títulos seguintes, essa situação mudou e o jogo tornou-se ainda mais apelativo e com uma maior variedade de missões. Desde este primeiro jogo que as teclas são as mesmas e a jogabilidade é bastante simples. Tudo é feito com o rato, o normal WASD e mais 4 teclas para activar a visão de águia, o inventário, para saltar e para algumas funções secundárias.

A premissa de *Assassin's Creed* mantém-se a mesma e é o típico caso de uma fórmula de sucesso que não precisa de ser mexida. Cenários históricos deslumbrantes, personagens carismáticas e muito *parkour* e assassinatos. O que há para não gostar? Para aqueles que, tal como eu, não ficaram totalmente convencidos com o primeiro título, *Assassin's Creed II* não deixou qualquer dúvida quanto ao seu potencial. Com a introdução de uma nova personagem, *Ezio Auditore* que nos prendeu com a sua

ASSASSIN'S CREED VS ASSASSIN'S CREED 3

história trágica e sede de vingança. Com Ezio aprendemos latim e tal como eu, muitos de vós devem ter repetido as suas últimas palavras a alguns dos alvos "*Requiescat in pace*". Este jogo permitiu-nos também fundamentarmos as nossas bases históricas. Ficamos a conhecer a história da família Borgia e algumas das invenções de Leonardo DaVinci, enumerando apenas uma pequena parte daquilo que o jogo nos ensina. Uma das opções que para isto contribui, e que foi introduzida neste segundo jogo e que se mantém até hoje, é uma base de dados do *Animus* que vai sendo desbloqueada quando passamos perto de um edifício ou personagem histórica ou revivemos algum evento.
O mais recente título de *Assassin's Creed* conta a história de *Ratonhnhakéton*, ou *Connor*. Um indígena americano que viveu durante a guerra civil e luta contra os colonos templários. Não me vou alongar mais na história pois *spoilers* são dispensados e para os que ainda não jogaram, este jogo reserva umas surpresas bem interessantes. Ao contrário do primeiro título, o mapa de *Assassin's creed III* é enorme e cheio de elementos para se interagir. O número de missões é elevadíssimo e varia desde tarefas em navios a perseguições a cavalo. Uma das principais diferenças entre este e o título mais antigo é a questão do comportamento da personagem permitido pelos guardas. Devo admitir que no primeiro facilmente me aborreci porque quando passávamos perto do guardas a cavalo tínhamos de passar muito lentamente ou muitas vezes era mesmo necessário contorná-los pois entrar em luta com eles era um verdadeiro pesadelo. Actualmente isso não acontece e quando







estamos anónimos podemos cavalgar livremente pelas ruas da cidade, apesar de a relação com os guardas ainda ser bastante instável. As melhorias gráficas foram imensas. Se os gráficos do primeiro jogo já eram bons, os do mais recente são constituídos por paisagens deslumbrantes e por pormenores que tornam a experiência de jogo fantástica. Desde a interacção com os animais, sejam eles lobos ou perus, a *Connor* a afundar-se na neve e com dificuldades a correr, tudo ficou feito de forma deslumbrante. A interacção é aliás onde se nota um maior avanço neste jogo em relação aos anteriores. Foi introduzida a tão falada opção de subir às árvores (apesar de ainda precisar de algumas melhorias), podemos interagir com praticamente todos os elementos que nos rodeiam, incluindo passar por dentro de algumas casas, e o jogo acaba por e tornar infindável. Uma outra mudança foi o sistema económico. Neste podemos caçar e vender os recursos retirados dos animais que são diferentes consoante a arma que usamos. Em termos de armas, temos a tão adorada *hidden blade*, um *tomahawk* (machado), pistolas, arco e flecha além de dardos com uma corda e muitos outros desbloqueáveis.
Os avanços desde o primeiro jogo da saga *Assassin's Creed*, até ao mais recente *Assassin's Creed III* são imensos e não há nada que tenha sido deixado para trás. Para conseguirem perceber a verdadeira imensidão de melhorias têm que obrigatoriamente jogá-lo. Certamente não se irão arrepender! Como uma das sagas que mais fãs tem vindo a arrecadar, Assassin's *Creed* continua a não desiludir e a proporcionar-nos imensas horas de jogo.



VIDEO GAME AWARDS

Dezembro é o mês de eleição dos gamers por todo o mundo, é aquele mês que marcou muitas infâncias ao colocar prendas debaixo da árvore sob a forma de consolas e jogos e ao reunir família e amigos para muita diversão. É também o mês onde se faz a retrospectiva do que foi o ano que agora chega ao fim para o panorama dos videojogos, e neste aspecto desde há uma década que a cerimónia de referência é os Video Game Awards (VGA).







Por ***Jorge Fernandes***

Ainda antes do início da décima edição dos VGA, fomos contemplados com um pré-show com *backstage* e uma *red carpet* onde pudemos seguir as opiniões sobre o que foi este 2012 para o mundo dos videojogos vindas de grande nomes da indústria, de novas referências, bem como de toda a comunidade e gamers por todo o lado que se iam expressando nas redes sociais.

A opinião mais genérica que se ia ouvindo de todas as frentes foi que o ano 2012 deixou algo a desejar, não trazendo nenhum título especialmente marcante e que fosse capaz de seduzir os gamers por múltiplas horas. Embora perceba em parte as razões que motivam estas opiniões, não tendo nenhum jogo este ano me viciado tanto como o *Skyrim* no ano passado, a verdade é que este ano tivemos alguns aspectos bastante positivos para o futuro dos videojogos.

Se compararmos os candidatos a jogos do ano face ao ano anterior, verificamos uma evolução interessante, sendo que o ano passado todos os candidatos eram uma sequela de uma franchise de sucesso, enquanto que neste temos 3 títulos novos, um dos quais é claramente indie e onde outro também advém de um background mais indie. Outro aspecto que é importante referir é que pela primeira vez na história dos videojogos uma banda sonora de um jogo é nomeada para um Grammy.

Durante o pré-show a minha única crítica vai para o facto de alguns do prémios considerados “menores” terem sido entregues directamente na *red carpet* aos representantes do jogo em questão. Num ambiente com muito barulho, com entrevistas necessariamente rápidas, e onde muitas vezes se conseguia vislumbrar conversas e outros intervenientes em segundo plano, a comunidade, e creio que também os próprios representantes, ficaram surpreendidos quando no final de uma entrevista se ouvia algo como ah e tal, e agora tenho o prazer de te dizer em primeira mão que ganharam um prémio na categoria x. A cerimónia ainda não tinha começado e já bastantes prémios tinham sido atribuídos desta forma desprestigiante.

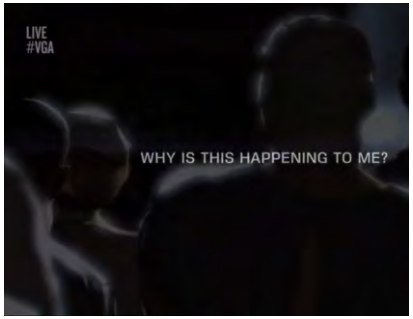
Uma das grandes novidades deste ano foi a possibilidade de ver o evento via streaming na Xbox Live, embora creio que tal apenas tenha sido possível para residentes nos Estados Unidos.

Já se sabia que o apresentador deste ano seria o grande Samuel L. Jackson, mas a sua prestação esteve realmente fora de série, concedendo vida adicional ao evento, mesmo quando este é obrigado à tarefa inglória de “vender” um pouco de publicidade necessária à realização deste.

No decorrer do evento foram reveladas algumas World Premieres em adição às que já tinham sido anunciadas com antecedência.

Durante toda a cerimónia podemos vislumbrar um pouco mais dos seguintes jogos: *South Park: The Stick of Truth*, *The Phantom Pain*, *The Last of Us*, *Castlevania: Lords of Shadow 2*, *Dark Souls II*, *Assassin's Creed III: The Tyranny of King Washington*, *Gears of War: Judgment*, *Tomb Raider Survivor*, *Halo 4: Spartan Ops* e *Bioshock Infinite*.

De todas as World Premieres, os produtores do

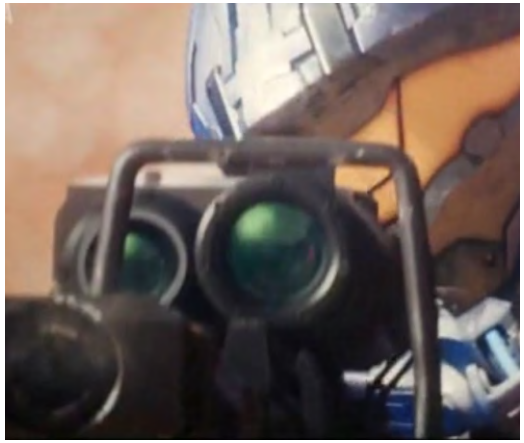












Já se sabia que o apresentador deste ano seria o grande Samuel L. Jackson, mas a sua prestação esteve realmente fora de série, concedendo vida adicional ao evento, mesmo quando este é obrigado à tarefa inglória de "vender" um pouco de publicidade necessária à realização deste.

evento decidiram destacar o *The Last of Us* e o *Tomb Raider Survivor* com actuações musicais ao vivo, tendo este último direito a orquestra completa. Também houve destaque para *Bioshock Infinite*, com o seu director criativo a falar sobre o jogo. Pessoalmente teria também dado mais destaque a *Phantom Pain* visto ser um novo IP temperado à la *Metal Gear Solid*, e ao novo *Castlevania*, cuja premiere me deixou a salivar.

Ao vivo apenas foram revelados com toda a pompa e circunstância um total de 6 prémios, sendo que um deles foi comemorativo do 10º aniversário dos VGA, o Game of the Decade, que nos trouxe uma selecção de 10 títulos por parte da organização do evento e da Entertainment Weekly.

O primeiro prémio da noite a ser entregue foi o de Best Shooter para *Borderlands 2*, e embora não tenha sido uma grande surpresa face às melhorias introduzidas nesta sequela na vertente FPS, sendo este um evento muito americano, a atribuição deste prémio a *Halo 4* também não teria sido de estranhar. Felizmente o novo *Call of Duty* não o levou para casa, o que seria bastante polémico face à generalidade do público achar que este novo título é apenas uma cópia do anterior, sem introduzir nada de realmente novo.

Continuando a saga de menosprezar a entrega de prémios, o narrador no final desta atribuição também mencionou em ritmo acelerado que o prémio de Best Multiplayer também teria sido ganho por *Borderlands 2*.

Seguiu-se a atribuição do prémio para Best Action Adventure Game para *Dishonored*, e aqui não voltou a haver surpresas, tendo ganho o jogo mais aclamado pela indústria e que melhor foi recebido em termos de pontuação pela crítica. O que destaco mais nesta categoria foi o facto da derrota do *Assassin's Creed III* começar desde logo a deixar bem visível que este seria o maior perdedor da noite, não conseguindo arrecadar qualquer prémio, mesmo sendo um dos jogos com maior número de nomeações.

Seguindo a tendência dos vencedores esperados, o prémio de Best Independent Game foi para o *Journey*, sendo que o candidato a Grammy também ganhou como esperado o prémio de Best Original Score, anunciado novamente a ritmo acelerado pelo narrador. A grande surpresa aqui foi quando o narrador anuncia também que *Journey* ganhou o prémio de Best PS3 Game, sendo um feito significativo para o mercado indie, e ultrapassando os dois vencedores dos prémios previamente atribuídos.

Antes de divulgarem os vencedores dos prémios mais importantes da noite, a organização esteve bem ao divulgar o vencedor do Character of the Year, o qual foi escolhido com base nos votos da comunidade, e que decidiu coroar como vencedor o carismático e divertido Clap Trap, que esteve muito bem na sua apresentação e posteriormente na recepção do prémio.

Seguiu-se o Game of the Decade, e aqui







Em adição a retirar o *Wii Sports* também excluía o *Red Dead Redemption* (o qual achei entediante e apenas trouxe conceitos já existentes à temática Western) e o *Batman: Arkham Asylum*, que embora sendo um bom jogo, não seria algo que recomendaria em primeiro lugar aos fãs do género que também não sejam fãs de Batman.

teço sérias críticas aos 10 títulos escolhidos, começando pela vítima óbvia que foi a escolha do *Wii Sports*, visto que, mesmo usando o argumento de ter revolucionado com novas formas de jogar, não se percebe esta escolha dentro de outras tantas possíveis. Em adição a retirar o *Wii Sports* também excluía o *Red Dead Redemption* (o qual achei entediante e apenas trouxe conceitos já existentes à temática Western) e o *Batman: Arkham Asylum*, que embora sendo um bom jogo, não seria algo que recomendaria em primeiro lugar aos fãs do género que também não sejam fãs de *Batman*. O grande vencedor foi *Half-Life 2*, e embora perceba bem a escolha, a nível pessoal, e dentro dos candidatos escolhidos, eu optaria mais por *Bioshock,* uma vez que foi um jogo que para mim foi mais marcante e bastante mais envolvente.
Terminamos em grande, e com aquela que viria a ser a surpresa da noite, o vencedor do Game of the Year. Os nomeados para a categoria mais importante do ano foram *The Walking Dead: The Game*, *Assassin's Creed III, Dishonored*, *Journey* e *Mass Effect 3*. Antes do início do programa, ouviram-se vários especialistas a mencionar que a vitória mais provável seria para *Assassin's Creed*, embora sem uma explicação clara. Com o decorrer do programa essa hipótese foi claramente abandonada visto o *Assassin's Creed* não ter conseguido vingar em qualquer uma das restantes categorias "menores", perdendo para a concorrência directa neste prémio em particular. De facto, com 3 vencedores dentro dos nomeados, muitos já apontavam para uma vitória para o *Journey*, face ao crescimento da indústria indie neste ano e face à sua nomeação para um Grammy. Mas a verdade é que nada disto veio a acontecer, e o underdog é que acabou por levar o galhardete, com uma vitória surpreendente para The Walking Dead. Terá esta sido uma escolha catapultada pelo sucesso da banda-desenhada ou da série de televisão? Terá sido única e exclusivamente devido à narrativa e envolvência do jogo em si? Creio que nunca se saberá…
Apenas deixo algumas críticas quanto às decisões tomadas nestes VGA10, e que deixaram de fora a atribuição de muitos prémios relevantes, e que voltaram a ser entregues por celebridades cuja relação com o universo de gaming seja na sua grande maioria totalmente inexistente, não sendo sequer visível o seu entusiasmo por eles. Sendo eu um amante de RPGs senti a falta da atribuição de Best RPG, e fãs doutros géneros devem ter sentido o mesmo. E sem razão válida, pois, se tal se deveu a uma questão de tempo, gostaria de saber como justificam ter um apresentador para apresentar outro apresentador que demora mais tempo durante a sua entrada em palco do que a apresentação propriamente em si, e o gasto de tempo em World Premieres de DLCs.

Para terminar, e porque nem tudo foram más decisões, a orquestra em homenagem



E.T.

THE EXTRA-TERRESTRIAL



Por ***Luís Filipe Teixeira***

» **Sistema:** ATARI 2600
» **Ano:** 1982

Em Dezembro de 1982 o realizador Steven Spielberg lançou o que viria a ser um dos seus filmes mais famosos, *E.T. the Extra-Terrestrial*.
Dispensam-se apresentações. Nesse mesmo mês surgiu a adaptação para a Atari 2600, aquele que viria a ser para muitos o pior videojogo de todos os tempos.
Diz-se que foram produzidos muitos mais cartuchos do que consolas existentes. Diz-se que os cartuchos por vender foram enterrados no deserto do Novo México (entre dez e vinte camiões cheios). Diz-se que, entre outros factores, foi este jogo que causou o *Crash dos Videojogos de 1983*. Diz-se que este foi o maior erro da Atari. Diz-se muita coisa, mas será este jogo realmente assim tão mau?
A nossa missão é ajudar o E. T. a encontrar as três peças do telefone interplanetário espalhadas algures na *Superfície*, telefonar para casa e levá-lo à floresta para o irem buscar na bela nave cor-de-rosa. O jogo termina quando o E.T. fica sem energia ou, e preparem-se que isto está mesmo escrito no manual de instruções, decidirmos parar de jogar.
Ao contrário de muitos jogos desta época, este até parece prometer pela sua complexidade. Existem vários cenários: *Superfície* onde E.T. tenta encontrar as peças do telefone, tal como também os rebuçados energéticos; *Precipício* onde E.T. acaba por cair se der um passo errado; *Cidade* que engloba a Esquadra da Polícia, Casa de Elliot e Instituto da Ciência onde o E.T. é levado para ser estudado; *Floresta*, sítio onde presenciamos a aterragem de E.T. e para onde este tem que se dirigir se quiser voltar a casa; outro interessante é o *Call Elliot Zone*. Se o E.T. estiver nessa zona com nove rebuçados, Elliott fica-lhe com eles, despistando ao mesmo tempo os restantes humanos que nos impedem de atingir o objectivo. Os cientistas levam o alienígena para o laboratório, deixando-o lá solto pronto a escapar. Já os polícias, para além de o levarem para a esquadra, resgatam-lhe também as peças de telefone que demoraram quatro horas a serem encontradas...
Como se nota, quiseram criar um jogo bastante complexo, o que pode jogar a seu favor, sob uma condição: é obrigatório lermos o manual de instruções antes, caso contrário, esqueçam lá isso. Este não é um simples *Pitfall* ou *Halloween* em que sabemos que rumo tomar mal iniciamos a aventura. Portanto, aquilo que joga a favor para algumas pessoas, poderá ao mesmo tempo assustar outras.
Na altura não havia internet como há agora. Se por acaso estivéssemos a jogar esta pérola emprestada por um amigo vizinho nosso sem recurso ao manual, passaríamos a ter um novo *hobby* para o fim-de-semana: descobrir o que fazer e porque é que estamos sempre a cair num precipício de cinco em cinco segundos. Eu pelo menos ainda estive uns bons vinte minutos a tentar interiorizar todas as instruções escritas no manual.

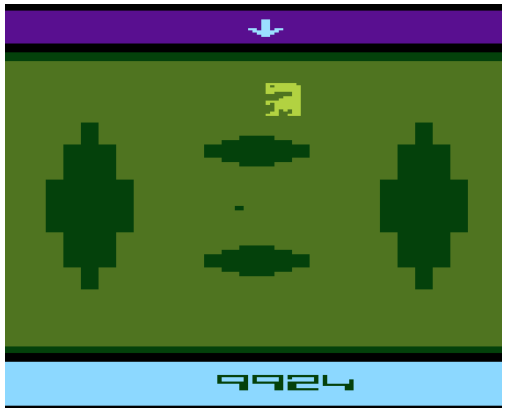
Com isto tudo, parece que estamos perante um jogo espectacular, certo? Não! Depois de sabermos todas as regras e termos criado grandes expectativas, eis que começamos a chorar que nem criancinhas no fatídico Natal de 1982: "Mãe, podes-me oferecer um comando novo para o ano?"
A Atari apostou fortemente neste jogo. Tendo em conta o filme que serviu de base, a fortuna gasta em marketing e uns gráficos surpreendentemente bem-feitos (o ecrã inicial e o personagem principal estão excelentes) só poderia sair êxito. Como se explica então o enorme número de cancelamentos? Três palavras: problemas na jogabilidade. Esta falha em todos os sentidos. E é aqui que aparecem as frustrações.
Iniciamos o jogo com 9999 pontos de energia. Cada passo que o E.T. dá, vai-nos comendo energia. As peças de telefone estão de tal forma bem escondidas que é praticamente impossível encontrá-las todas antes que esse número de energia chegue ao fim. As vezes que o E.T. cai no *Precipício* e a energia que se perde só em tentar subir novamente... Falemos um pouco mais sobre essas quedas. Os buracos estão escondidos de forma aleatória por toda a parte. São buracos camuflados, ou seja, é impossível darmos com eles a não ser que seja tarde demais. Ao levantarmo-nos existe uma fortíssima probabilidade de tornarmos a cair neles. É uma questão de sorte: "Será que hei-de dar agora um passo à direita, esquerda, baixo,... CIMA...!!" O pobre do E.T. passa mais tempo no *Precipício* do que na *Superfície* e é aí que o jogo falha redondamente. Acredito que, se tivessem melhorado um pouco esse aspecto, tornando tudo bastante mais acessível, o jogo teria tido outro destino.
Outro problema são os símbolos indicativos das zonas em que nos encontramos ou dos objectos que aí podem ser encontrados. Não é fácil manter tanto símbolo diferente sob controlo, mas com um pouco de concentração, conseguimos dominar esse aspecto.
Música? Tirando o tema principal na introdução, é nula. Avançando...
Confesso que depois de ter lido o obrigatório manual de instruções, fiquei fascinado e ainda pensei que toda esta fama negativa acerca do jogo fosse um pouco vítima de exageros, mas depois de o jogar... Realmente não adianta termos muitos itens para recolher ou bastantes cenários por onde passar, se se torna impossível concretizar o pretendido.
É o pior jogo de sempre? Não, não é... É um jogo de aventura sem dúvida nenhuma bastante ambicioso e, para a altura, rico em detalhes, mas que promete mais do que aquilo que

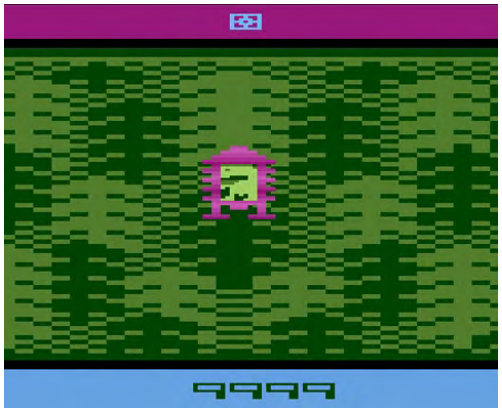




realmente oferece e mesmo o que oferece apresenta por vezes falhas inaceitáveis. E acreditem, naquilo que erra, erra de forma grosseira. Depois das primeiras vezes, sentimos uma dor interna sempre que E.T. cai no *Precipício*. É tão doloroso olhar para o E.T. a subir lentamente para, imediatamente um quarto de segundo depois, tornar a cair. E depois mais uma vez, e outra. Por favor... É aqui que muitos *durões* vão deixar cair a sua primeira lágrima... e... deitar as mãos à cara, tentando manter-se em silêncio. Dói.... Simplesmente dói. E nunca, mas nunca se deixem apanhar pelo polícia (O.K. a não ser que ainda não tenham encontrado nenhuma das peças do telefone).
Por fim, com *bastante* paciência, conseguimos encontrar quase que por mera sorte todas as peças necessárias e enviar o jogo, quero dizer, E.T. para a galáxia a que pertence.









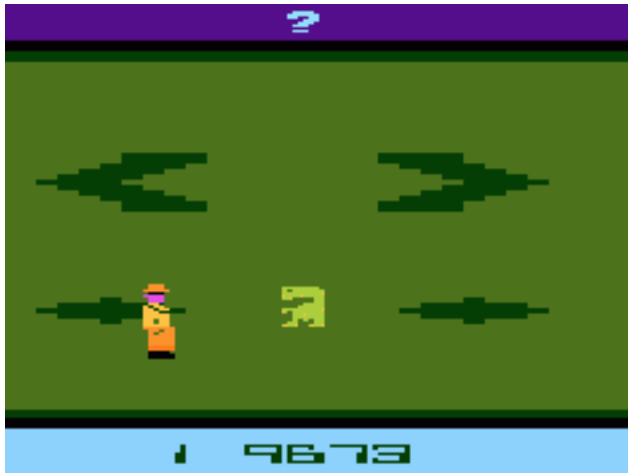
» High Score

Longevidade	3
Jogabilidade	2
Gráficos	4
Som	1
Total	**3**



E.T. 2

Por ***João Canelo***



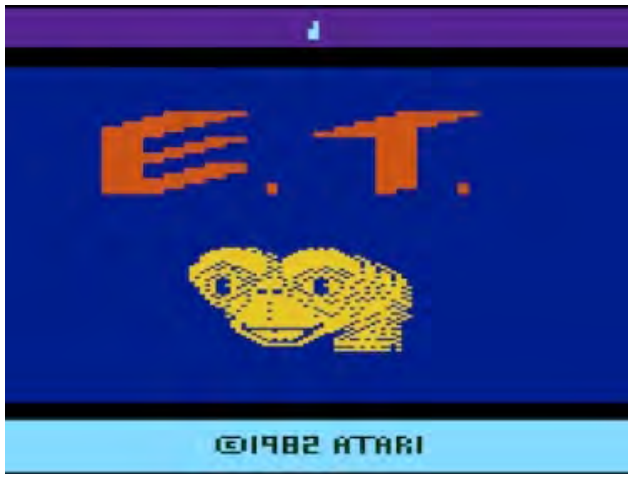
E.T. – The Extra-Terrestrial para a Atari 2600 é unanimemente considerado como um dos piores jogos alguma vez criados na história da indústria. Depois de passar tormentas com a sua jogabilidade e falta de direcção, posso finalmente concordar e apelidá-lo de "desastre". *E.T.* não é apenas mau, é um marco e não existem desculpas suficientemente fortes que justifiquem algumas das escolhas implementadas na sua jogabilidade. Mas sabem que mais? Joguem-no! É tão, mas tão mau que se torna transcendental.

> High Score 1



E.T. 3

Por ***Jorge Fernandes***



Considerado por muitos o pior videojogo de sempre, sempre tive muita curiosidade em saber se este título foi ganho face a ser um jogo mediano de um filme de estrondoso sucesso, ou se o tinha conseguido por "valor" próprio. Infelizmente (para o mundo dos videojogos) verifica-se a segunda opção, e temos em mãos um jogo monótono, onde andamos à procura de itens e lugares que, ao invés de estarem graficamente representados no ecrã, requerem que percorramos espaços iguais a outros à espera que algum destes dê para despoletar uma acção. Mas, ei, para quem gosta de subir e cair em buracos, tem aqui o seu jogo.

> High Score 1



E.T. 4

Por ***Tiago Lobo Dias***



Numa palavra: Horrível. Umas das piores adaptações do cinema para os videojogos de que há memória. *ET* é mau em todas as vertentes: Som, gráficos, jogabilidade, tudo. Mesma a música de entrada que poderia ser o único factor a considerar parece ter notas erradas. Talvez fruto de uma produção em cima do joelho, este jogo foi uma desilusão completa. Lembro-me de jogar *ET* no Atari 2600 e não perceber nada do que era para fazer. Agora quase 30 anos depois... tive que arranjar um manual... Eu só gostava de ver a cara do Spielberg ao ver isto pela primeira vez.

> High Score 2

VIDEOJOGOS 2012

Por *Ivan'Flow*



Quem é?

Aphra Kerr é Professora da *National University of Ireland Maynooth* desde 2005. Entre as áreas de investigação às quais se tem dedicado, destacam-se as relacionadas com a produção, consumo e regulação de jogos digitais.

No passado mês de Dezembro decorreu a quinta edição da Videojogos - Conferência em Ciência e Arte dos Videojogos. Um evento organizado pela Sociedade Portuguesa da Ciência dos Videojogos, com o intuito de promover a investigação e a indústria de videojogos em Portugal. E como não podia deixar de ser, a PUSHSTART esteve lá.
Além das várias conferências e painéis de debate sobre a indústria dos videojogos, tivemos oportunidade para falar com um dos oradores – Aphra Kerr.

https://sites.google.com/site/videojogos20

Gostaríamos de começar pelo princípio, quando se deu o seu primeiro contacto com os videojogos?
Nasci numa área rural da Irlanda já nos finais dos anos 70, e juntamente com os meus irmãos jogávamos no Atari 2600, alguns jogos tipo *Pong*. Mas, nem jogávamos muito, já que o ambiente rural proporcionava-nos outras oportunidades.
Depois dessa fase, já na escola houve um período em que desinteressei-me dos jogos e só mais tarde quando me desloquei para Dublin para realizar os meus estudos académicos é que voltei a jogar.

Tal como Portugal, a Irlanda é um país pequeno. Como vê a actual situação na Irlanda? O país tem investido nos videojogos?
Inicialmente comecei estudar o que se estava a passar na Irlanda, mas depois com a indústria a fechar-se tanto sobre si própria começou a ser difícil falar com os grandes estúdios. Na Irlanda nem temos uma grande indústria de videojogos, embora, nos últimos anos tenha tudo estado a mudar. Há já vários estúdios de médio porte a fazer excelentes propostas e há multinacionais a apostar em estúdios irlandeses, embora pessoalmente acho que o governo poderia oferecer mais apoios às empresas, para que pudessem ser mais competitivas nos mercados internacionais.

Como esteve várias vezes nos

EUA, consegue ver algumas diferenças entre a indústria norte-americana e a europeia?
Quando estive recentemente nos EUA nalgumas conferências em estabelecimentos do ensino superior, fiquei surpreendida como os videojogos não são um tema de debate tão grande como na Europa. Também é igualmente notório que o foco deles está mais nas consolas e não no mercado *mobile*. Sei que actualmente começa a haver mais estúdios focados nesta secção da indústria, mas ao contrário dos europeus, o coração da indústria norte-americana ainda são as consolas.
Acho que eles estão atentos ao resto do mundo, olham com atenção ao que se passa na Europa, no Canadá, ou noutras partes do mundo. No entanto isso tem um propósito. Eles até podem investir seriamente numa empresa, mas se após algum tempo, não houver o retorno esperado, o estúdio é fechado e a atenção foca-se noutro «estúdio da moda».

Historicamente, a Europa sempre se focou muito no software e não no hardware. Na sua opinião pessoal como vê a indústria europeia?
É evidente que na Europa conheço melhor a indústria do Reino Unido. Nota-se actualmente que muitos estúdios têm sido comprados por investidores norte-americanos, e talvez dois terços da indústria britânica seja na realidade americana. Isso também aumenta a precariedade, há estúdios que são fechados muito rapidamente, ou comprados só para lhes levarem os seus IP mais populares. Um bom exemplo é o Peter Molyneux, quantas vezes as empresas que ele fundou foram compradas?

Como mulher, como vê o papel feminino na indústria?
Tal como em outras áreas as mulheres ainda são uma minoria; e, ou elas se adaptam ao ambiente à sua volta, ou oferecerem algo de diferente. É o processo normal onde existe uma minoria classificativa. Pessoalmente, acho que uma mulher consegue ter soluções diferentes dum homem.
É interessante denotar que segundo estatísticas oficiais, no Reino Unido, só 6% dos trabalhadores da indústria são mulheres, e isso inclui já as que trabalham em aspectos secundários dum jogo, como marketing e relações públicas. A mim por exemplo, quando vou a outras entrevistas ou colóquios, porque o meu nome é pouco usual (e não revela o sexo), as pessoas ficam surpreendidas por eu ser uma mulher. Não estão a espera que haja interesse deste sexo numa área predominantemente masculina. Se as pessoas tratam assim os estudiosos, o que se pode esperar numa empresa?

No entanto, isto não é só um problema dos videojogos, em outros locais, como televisão, cinema, música e variantes, passa-se o mesmo.

Acha que os jogos mudaram a nossa humanidade?
Não acho que se possa isolar os jogos doutras influências. Creio sim que a nossa sociedade se tenha tornado mais isolada e capitalizada, e esses padrões são também cada vez mais visíveis nos jogos.
Actualmente, tenho notado outras coisas mais curiosas, como por exemplo, a escolha duma segunda entidade. Em muitos jogos podem escolher-se personagens para nos representar, que até podem ser dum sexo diferente. Acima de tudo, acho que os jogos podem ser usados para desafiar não só os nossos valores pessoais, mas também os globais.

Ainda dentro desta questão, na sua opinião pessoal, os jogos têm contribuído para uma maior comunicação entre culturas?
Acho curioso essa questão. Se olharmos para o Japão, é claro que existem muitos exemplos que têm aproximado as pessoas ocidentais da cultura nipónica, embora estes também sejam só uma versão do Japão ocidental e não realmente da sua «verdadeira» cultura.
Ainda há pouco tempo estive numa exposição em Londres, e estavam a ser mostrados jogos que são imensamente populares no Japão, mas, nunca saíram na Europa. Muitos já tinham mais de dez anos, e eram *music games*, *rhythm games*... O próprio Japão já tinha decidido que estes tipos de jogos não seriam populares cá, e criaram um estereótipo do que era o ocidente.
Sim, existe uma maior comunicação entre culturas, mas essa é «delicada».

Ainda joga, qual foi o último jogo que acabou?
Bem, uma vez ofereceram-me uma cópia do *World of Warcraft*, mas nunca o tirei do pacote (risos), agora tenho falta de tempo, mas os últimos jogos que tive oportunidade de jogar foram na Wii. O interessante é, sempre que tenho visitas, eles acabam por jogar muito mais que eu, e até monopolizam a consola. Acho isto fascinante na Wii, os meus colegas que raramente jogavam, agora graças a esta consola têm passado muito mais tempo perto dos jogos. Às vezes vou-me deitar e eles continuam a jogar (risos).
Actualmente, estou a pensar em comprar uma Wii-U, embora já nem me lembre qual foi o último jogo que acabei.

BQ MAXWELL PLUS

TABLET

Por *Tiago Lobo Dias*



RECOMENDADO

+ Design atraente
+ Performance
+ Preço competitivo
+ Qualidade concepção
- Camera digital
- Saída de audio

Durante o último mês, tive a oportunidade de travar conhecimento com a marca BQ. Espanhola de nacionalidade está a tentar estabelecer-se no mercado português. Confesso que pouco ou nada conhecia desta marca e a surpresa foi positiva.

O tablet que tenho estado a testar tem como nome BQ Maxwell Plus, e apresenta como cartão-de-visita um preço impressionante, 139 euros (no fim de Novembro). A primeira reacção é de rotular o tablet de fraquinho, tendo em conta o preço reduzido; não, nada disso. Temos aqui uma máquina com armas para lutar pelo segmento médio destes dispositivos.

Esteticamente falando, é atraente com um design simples, a parte de trás leva um acabamento com um material tipo veludo muito bom ao tacto, mas que com alguns minutos a segurar nele pode levar a suar das mãos. Sobre a funcionalidade do design, os botões de volume e on/off podiam estar um pouco mais separados e a saída de phones podia estar do mesmo lado que as portas USB e HDMI evitando ter cabos em ambas as direcções. A qualidade de construção não me parece má, como cheguei a ler nas primeiras opiniões de utilizadores.

O coração do tablet apresenta-se sobe a forma de um Dual Core Córtex A9 a 1,6 GHz com 1 GB de RAM e mais 8 GB em cartão interno, atributos que, não sendo topo de gama, se encaixam perfeitamente na gama de entrada, e verdade seja dita, cumprem bastante bem. Esta CPU auxiliada com uma GPU Quad Core ARM Mali-400 consegue surpreender e correr sem problemas a grande maioria das aplicações e jogos existentes.

O ecrã multi-toque de 7 polegadas com 178 graus de ângulo de visão não é dos melhores que já se viu no mercado, mas é bastante satisfatório. No entanto já apresentou problemas com algumas remessas em que píxeis mortos foram detectados. Aconteceu comigo, lá estava ele verdinho, independentemente da cor do fundo. Troquei-o na loja e agora sim, tenho um ecrã 100% vivo.

BQ MAXWELL PLUS

TABLET

Por *Tiago Lobo Dias*

Este problema foi detectado por várias pessoas e reportado no fórum oficial e o problema foi identificado como sendo uma remessa com problemas, mas já ultrapassado. Um pouco de investigação e concluí que não é um problema que não aconteça com outras marcas. Mas continuando, o ecrã apresenta cores sólidas, apesar de não terem muita vivacidade, os tons mais brilhantes poderiam estar mais realçados em gráficos estáticos. Em movimento, como por exemplo em filmes, já não se nota. A resolução máxima no ecrã é de 1024 x 600 mas temos uma excelente ligação de HDMI. Aqui fiquei muito surpreendido. A porta é mini HDMI, o que requer um adaptador, disponível na loja online ou em algumas lojas da especialidade. Liguei o meu portátil na minha TV FullHD juntamente com tablet, cada um numa entrada diferente e ambos com bons cabos. O tablet ligado por HDMI faz FullHD com uma definição espantosa. Tendo os dois ligados, meti o mesmo filme a correr em ambos na definição máxima e alterando o canal fui comparando os resultados. Em termos de definição o resultado é muito idêntico, não conseguindo perceber qual o melhor. Nota máxima neste campo!

Outra curiosidade foi a porta OTG mini USB. Tal como a mini HDMI requer um adaptador para se poder tirar partido dela. Está também disponível na loja oficial, mas eu mandei vir um bastante barato de Hong Kong que serviu que nem uma luva. Converte mini USB numa porta USB fêmea. Arranjei depois um hub de 4 portas, juntei um teclado USB, um rato wireless USB e ficou tudo a funcionar imediatamente. Juntei-lhe um PEN drive e continuou tudo 5 estrelas sem problemas de alimentação. Por fim ainda lhe juntei uma placa (Keyrah) para adaptar um teclado e um Joystick do Commodore Amiga para usar nos emuladores e, mais uma vez, sem qualquer tipo de problema. A prova final foi ligar a minha máquina Nikon D70 mas sem sucesso. Ainda estou a tentar perceber se o problema é da máquina ou do tablet. Mas fico a pensar que deste último não deve ser, já li alguns comentários de sucesso neste campo. O tablet tem uma entrada para cartões microSD e os 3 cartões que tenho foram aceites sem problemas.

O ponto mais fraco deste tablet é sem dúvida a camera que vem instalada. É fraquíssima e é apenas uma estando virada para o lado do visor, o que lhe confere um uso para vídeo-conferência e não para fotografia. Mesmo para vídeo-conferência a qualidade podia ser melhor, mas, algo tem de justificar o preço reduzido e este ponto é um deles. Antes isto que outra coisa mais útil. No meu caso,



O Tablet ligado por HDMI faz Full HD com uma definição espantosa



BQ MAXWELL PLUS

TABLET

Por *Tiago Lobo Dias*



O ecrã é multi-toque de 7 polegadas com 178 graus de ângulo de visão



Funciona com Android 4.0x, e possivelmente brevemente com upgrade oficial para 4.1

tenho uma boa camera no telemóvel, de modo que a do tablet é completamente dispensável. No caso daqueles que querem usar skype ou semelhante, a camera cumpre com os mínimos, mas é de evitar ambientes mais escuros, onde se porta ainda pior.

Continuando na onda negativa e tentando listar todos os defeitos, apenas encontro mais três, mais uma vez justificados pelo baixo preço: ausência de GPS, de ranhura para cartão SIM (para internet) e audio um pouco fraco. Para muitos são factores de peso, mais uma vez no meu caso, pouca diferença faz (tendo em conta o segmento e preço do tablet, claro). O cartão SIM não me faz diferença, com bons softwares descarrego automaticamente as notícias que leio no comboio estando offline. O GPS não dá jeito nenhum utilizar no automóvel ou na rua devido ao tamanho do tablet. É muito mais prático a meu ver ter esta função no telemóvel, obviamente não me importaria de ter estas funcionalidades, mas não me parece que sejam essenciais. Por fim o som, a qualidade que sai da coluna não é a melhor, mas com uns phones a coisa melhora bastante. Se for ligado com HDMI melhor ainda. Daqui a uns tempos ainda o vou abrir a ver o que se pode fazer com esta coluna, pode ser que consiga substituir por outra melhor, mas isto fica para mais tarde.

Saindo do hardware e entrando no software, este BQ vem com a versão Android 4.0x e à data de edição ainda não existem notícias de um upgrade oficial para 4.1, embora a marca já tenho dito que está a trabalhar nisso. Ficamos à espera.

De um modo geral todo o software que testei funcionou bastante bem, sem problemas. Apenas um ou outro jogo mais potente não correu. Mas de modo geral aguenta-se muito bem, mesmo naqueles que necessitam de mais sumo na componente gráfica.

Fiz questão de testar vários emuladores, nomeadamente os de Commodore Amiga que correm muito bem e ainda o DosBox para emular o MS-DOS, útil para aqueles jogos retro.

Em resumo, um excelente tablet em preço/qualidade, o melhor que tenho visto neste patamar. Altamente recomendável, não só para um uso mais simples, como ver e-mails e ler as notícias, mas também para jogos que necessitam de um pouco mais de sumo bem como para correr emulações e visualizar filmes tanto no próprio tablet como por HDMI. Tempo ainda para dizer que encontramos facilmente suporte no fórum oficial para as mais variadas questões. O fórum é em espanhol, mas já tem uma secção em português que parece crescer de dia para dia.

REVISTAPUSHSTART.COM



Em Fevereiro