29 PUSHSTART

WWW.REVISTAPUSHSTART.COM



Violência e videojogos

Mais uma vez a polémica volta ao debate. Será que existe realmente uma relação entre violência e videojogos?

DOOM

Com o tema desta PUSHSTART a incidir na violência nos videojogos, não se falar no DOOM, seria como comer pizza sem queijo. O jogo em que esquartejamos demónios com motosserras. Em Marte.



PUSHSTART #29

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 29, de Fevereiro 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 queimar:
LEDs em barda com testes de electrónica.

A ler:
O 7º livro do *Game of Thrones*. Mas quando é que a Daenerys chega a Casterly Rock?

Luís Filipe Teixeira



A regalar-me:
Com os 50'000 easter eggs que *Django Unchained* apresenta. Um filme que resume a história dos westerns.

A piscar o olho:
A uma nova série chamada *The Following* do mesmo criador de *Scream*.

Jorge Fernandes



A ansiar:
Por *The Elder Scrolls Online*.

A descartar:
As resoluções de ano novo.

Ivan Flow



A pesquisar:
Videojogos portugueses.

A Ler:
A Casual Revolution - Reinventing Video Games and their players.

Tommaso Veronesi



A tentar ganhar:
O Rambo Badge em *Bf3*... ESTÁ DIFICIL! E dar umas voltas no *CODMW 2*, isto mais parece um FPS com super poderes estilo Super Mário...

A ownar:
Noobs no *D3 Duel* no PTR! ... quem é o próximo? :X

André Santos



A aguardar:
Ansiosamente por *GTA V*. É o meu lado de ladrão de carros a falar mais alto!!!

A pensar:
Que jogos é que hei-de queimar, como nos EUA, quando por cá se lembrarem disso.

João Canelo

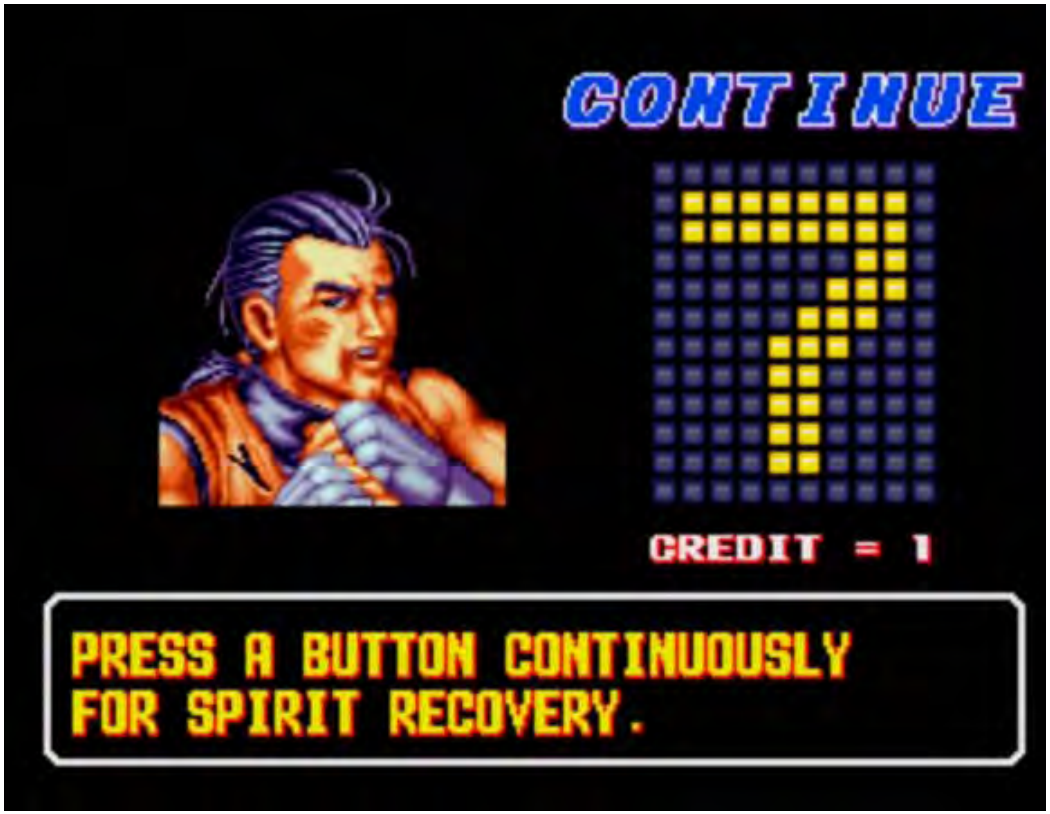


A pensar:
Que tenho de comprar mais livros do Philip K. Dick.

A massacrar-me:
Ainda não vi o *Django Unchained*!

A violência, as vendas e os videojogos

Por **Margarida Cunha**



Einstein disse uma vez que a diferença entre a genialidade e a estupidez é que a primeira tem limites. Contudo, tal não impede muita gente de se pronunciar sobre o que não sabe e de lançar pérolas interessantes. O caso mais recente é o do senador americano Lamar Alexander, que, em entrevista à MSNBC, afirmou que os videojogos constituem um problema maior do que as armas. E, embora a localidade de Southington (Connecticut) tenha cancelado a sua Inquisição 2.0 (que é como quem diz, a queimada de jogos que se tinha proposto fazer), a verdade é que a pressão social é tanta que Obama encarregou os Centers for Disease Control de produzirem um estudo que correlacione os videojogos e a violência. Mas não se fica por aqui: o ex-candidato presidencial Ralph Nader qualificou as produtoras de videojogos de "molestadoras electrónicas de crianças", alegando que não possuem qualquer sentido de limites.

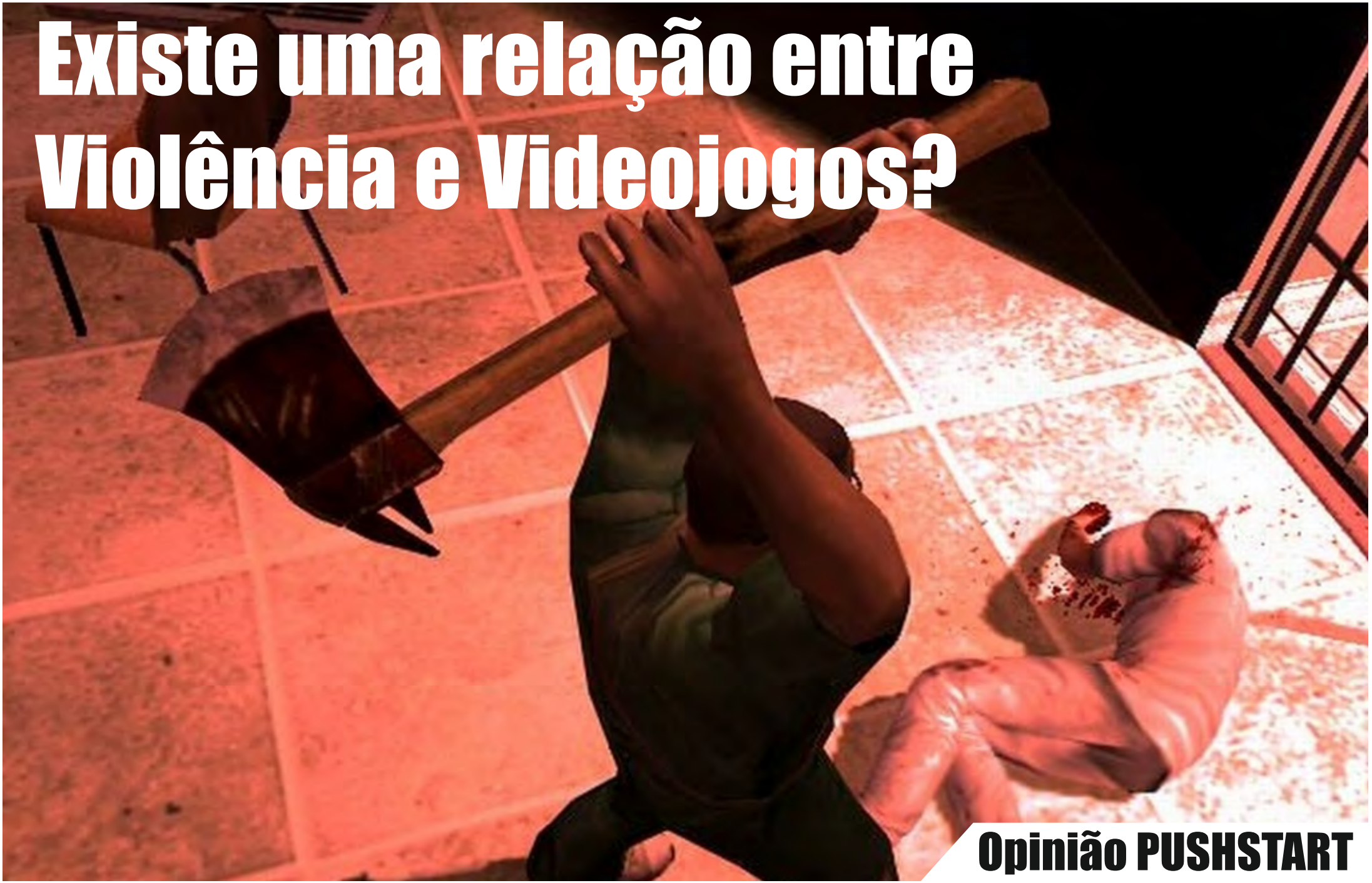
Igualmente violento, embora financeiramente, é o último balanço feito pela NPD relativo às vendas de videojogos. Sem nenhuma surpresa, os resultados mostram um decréscimo de 22% no volume de vendas, comparativamente ao ano passado. Ainda assim, os analistas da NPD salvaguardam que, em relação a Dezembro de 2005 (o primeiro Dezembro da geração de consolas anterior), os números cresceram 10% - o que, afirmam, atesta o crescimento do mercado. Esta tendência decrescente é corroborada pelos números do último quadrimestre fiscal, revelados recentemente pela Electronic Arts (EA). Apesar de ter colocado 6 dos seus títulos no top 20 de videojogos mais vendidos – entre os quais, o celebérrimo *FIFA 13* – esse feito não foi suficiente para chutar a crise para canto, tendo o volume global de vendas caído de cerca de 1 bilião de dólares para 922 milhões. Apesar de os números da Nintendo ainda não serem inteiramente conhecidos (e de as vendas da Wii U terem tropeçado), a multinacional prevê perdas na ordem dos 220 milhões de dólares. Ainda assim, o presidente Satoru Iwata já colocou de parte a hipótese de o preço da Wii U sofrer cortes, alegando que este já é suficientemente bom. Um factor que não tem contribuído positivamente é o adiamento de títulos como *Game & Wario*, *The Wonderful 101* e *Wii Fit U* – inicialmente previstos para o final de Março, e agora remetidos para o primeiro semestre de 2013.

Com este cenário, não espanta que tenhamos sabido em Janeiro que a mítica Atari abriu falência – com o LA Times a afirmar que os problemas financeiros perseguem a empresa há décadas. E, como um mal nunca vem só, também a THQ anunciou que ia fechar portas, sendo os seus bens distribuídos em leilão por várias empresas. O destino das suas produções está agora dividido – por exemplo, *South Park: The Stick of Truth* ficou a cargo da Ubisoft. Numa entrevista recente, Jason Rubin, que havia assumido o cargo de presidente em Março de 2012, referiu que este final deve-se apenas a erros graves da empresa, e não às mudanças da indústria.

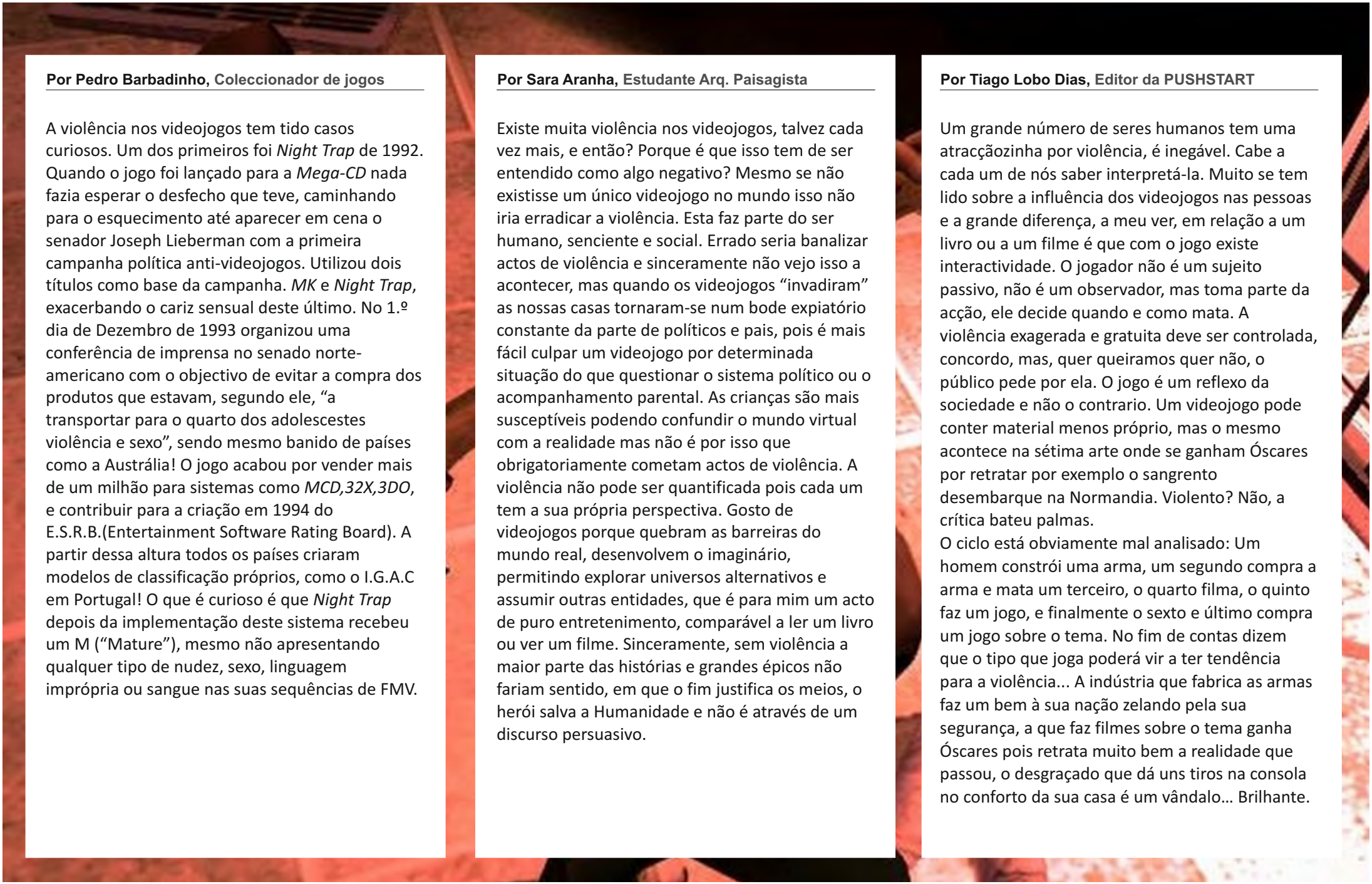
Ora, uma boa maneira de sacudir a frustração resultante desta conjuntura seria passar umas boas horas a fazer disparates em *GTA V*. Mas até esse prazer terá de ser retardado, com a Rockstar a anunciar que o seu lançamento foi adiado para 17 de Setembro.

A crise está a arruinar a indústria. Ainda bem que esta tem demonstrado que possui muitas vidas-extra e muitos *continues* na manga.

Existe uma relação entre Violência e Videojogos?



Opinião PUSHSTART



Por Pedro Barbadinho, Coleccionador de jogos

A violência nos videojogos tem tido casos curiosos. Um dos primeiros foi *Night Trap* de 1992. Quando o jogo foi lançado para a *Mega-CD* nada fazia esperar o desfecho que teve, caminhando para o esquecimento até aparecer em cena o senador Joseph Lieberman com a primeira campanha política anti-videojogos. Utilizou dois títulos como base da campanha. *MK* e *Night Trap*, exacerbando o cariz sensual deste último. No 1.º dia de Dezembro de 1993 organizou uma conferência de imprensa no senado norte-americano com o objectivo de evitar a compra dos produtos que estavam, segundo ele, "a transportar para o quarto dos adolescestes violência e sexo", sendo mesmo banido de países como a Austrália! O jogo acabou por vender mais de um milhão para sistemas como *MCD,32X,3DO*, e contribuir para a criação em 1994 do E.S.R.B.(Entertainment Software Rating Board). A partir dessa altura todos os países criaram modelos de classificação próprios, como o I.G.A.C em Portugal! O que é curioso é que *Night Trap* depois da implementação deste sistema recebeu um M ("Mature"), mesmo não apresentando qualquer tipo de nudez, sexo, linguagem imprópria ou sangue nas suas sequências de FMV.

Por Sara Aranha, Estudante Arq. Paisagista

Existe muita violência nos videojogos, talvez cada vez mais, e então? Porque é que isso tem de ser entendido como algo negativo? Mesmo se não existisse um único videojogo no mundo isso não iria erradicar a violência. Esta faz parte do ser humano, senciente e social. Errado seria banalizar actos de violência e sinceramente não vejo isso a acontecer, mas quando os videojogos "invadiram" as nossas casas tornaram-se num bode expiatório constante da parte de políticos e pais, pois é mais fácil culpar um videojogo por determinada situação do que questionar o sistema político ou o acompanhamento parental. As crianças são mais susceptíveis podendo confundir o mundo virtual com a realidade mas não é por isso que obrigatoriamente cometam actos de violência. A violência não pode ser quantificada pois cada um tem a sua própria perspectiva. Gosto de videojogos porque quebram as barreiras do mundo real, desenvolvem o imaginário, permitindo explorar universos alternativos e assumir outras entidades, que é para mim um acto de puro entretenimento, comparável a ler um livro ou ver um filme. Sinceramente, sem violência a maior parte das histórias e grandes épicos não fariam sentido, em que o fim justifica os meios, o herói salva a Humanidade e não é através de um discurso persuasivo.

Por Tiago Lobo Dias, Editor da PUSHSTART

Um grande número de seres humanos tem uma atracçãozinha por violência, é inegável. Cabe a cada um de nós saber interpretá-la. Muito se tem lido sobre a influência dos videojogos nas pessoas e a grande diferença, a meu ver, em relação a um livro ou a um filme é que com o jogo existe interactividade. O jogador não é um sujeito passivo, não é um observador, mas toma parte da acção, ele decide quando e como mata. A violência exagerada e gratuita deve ser controlada, concordo, mas, quer queiramos quer não, o público pede por ela. O jogo é um reflexo da sociedade e não o contrario. Um videojogo pode conter material menos próprio, mas o mesmo acontece na sétima arte onde se ganham Óscares por retratar por exemplo o sangrento desembarque na Normandia. Violento? Não, a crítica bateu palmas.
O ciclo está obviamente mal analisado: Um homem constrói uma arma, um segundo compra a arma e mata um terceiro, o quarto filma, o quinto faz um jogo, e finalmente o sexto e último compra um jogo sobre o tema. No fim de contas dizem que o tipo que joga poderá vir a ter tendência para a violência... A indústria que fabrica as armas faz um bem à sua nação zelando pela sua segurança, a que faz filmes sobre o tema ganha Óscares pois retrata muito bem a realidade que passou, o desgraçado que dá uns tiros na consola no conforto da sua casa é um vândalo… Brilhante.

HIGHLIGHTS

OLD vs NEW

Death Racer VS Carmageddon

ESPECIAL

Violência e Videojogos

4x4

DOOM

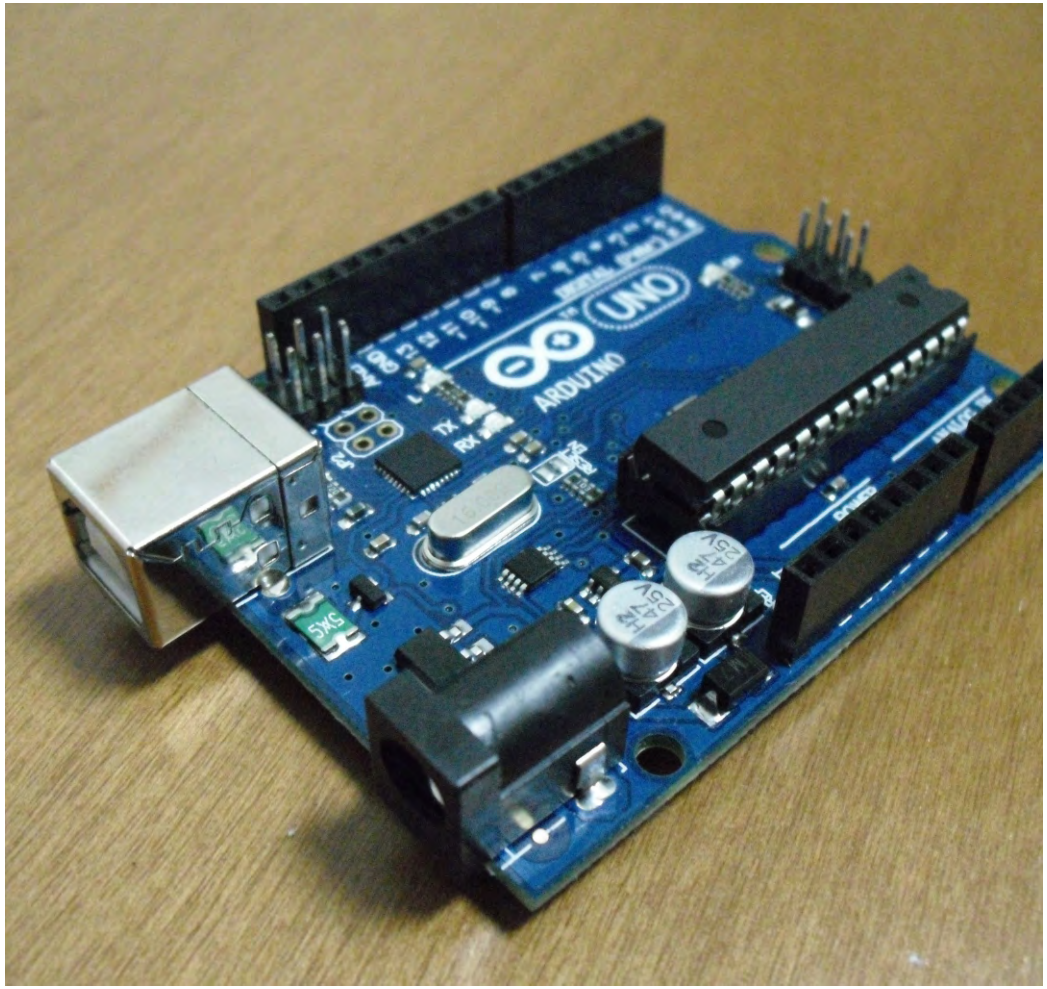
Visão

The Basement Collection



REVIEWS

- Spec Ops: The line
- Resident Evil 6
- Lucius
- Little Big Planet karting
- Castle Crashers
- Closure
- Bad Piggies
- Moonstone
- Guerrila War
- 1942
- Renegade



EXTRA LIFE

Tutorial

Arduino

Game Over



*A violênca nos videojogos não é um problema. Afinal, quem se pode esquecer como *Sim City* influenciou as crianças para se dedicarem ao planeamento urbanístico.

VIOLÊNCIA & VIDEOJOGOS

Segundo alguns representantes da sociedade política, um jogador que tenha acesso a conteúdo violento, pode optar num futuro não muito distante por «atitudes violentas». Na PUSHSTART não só discordamos como oferecemos uma resposta. Comecemos pelo mais óbvio. Toda a equipa da PUSHSTART joga há mais de 15 anos, tendo desfrutado de alguns jogos violentos, por isso, todos tem mais duma década sobre esta «influência negativa». Nas próximas páginas podem ver como levamos a premissa «os jogos tornam as pessoas mais violentas» ao extremo. Ou pelo menos, como os defensores desta questão pensam que vamos todos acabar.

SPEC OPS: THE LINE

A *Yager* criou uma das histórias mais marcantes dos videojogos, obrigando-nos a pensar nas nossas acções e no porquê das nossas decisões.



João Canelo teve a sua primeira consola nos anos 90. O seu primeiro jogo violento foi o *Splaterhouse 2*. Hoje em dia anda com uma tábua enferrujada a aviar em tudo em que mexe.

Por ***João Canelo***

» **Sistema:** PS3
» **Ano:** 2012

Como jogadores, é comum visitarmos campos de batalha. Seja em *Call of Duty*, *Battlefield* ou *Medal of Honor*, todos os dias alistamo-nos para defender uma causa digital e a nossa nação. Sentimos, vicariamente ou não, que somos soldados numa guerra justa e que lutamos pelo lado certo. Mas até que ponto pensamos no pulsar do gatilho, dos corpos que caem, já mortos, graças às nossas acções? Até que ponto somos os heróis?

Spec Ops: The Line podia ser o vosso típico jogo de acção na terceira pessoa. Em termos de jogabilidade, não se afasta da fórmula utilizada por jogos como *Uncharted* ou *Gears of War*, colocando-nos em situações onde nos vemos rodeados por inimigos e obrigados a utilizar partes do cenário para nos abrigarmos e repensar a estratégia. *Spec Ops: The Line* é, somente a nível das suas mecânicas, um jogo bastante genérico. A jogabilidade é competente, com o sistema de cover a apresentar-se como o único verdadeiro problema, mas não insere quaisquer novidades que o distingam dos inúmeros outros títulos. E é, ao mesmo tempo, uma das experiências mais intensas que encontrarão nas consolas actuais.

***Spec Ops: The Line* é uma das experiências mais intensas e desconcertantes que encontrarão.O jogo desconstrói a acção e insere camadas dramáticas a um género que está, infelizmente, mergulhado na repetição e banalidade.**

Dubai foi atingida por uma enorme tempestade de areia. Os habitantes correm perigo de vida, com os meios mais básicos de vida a falharem a cada dia que passa. Os sobreviventes precisam de ser rapidamente evacuados e é com esse propósito que o Coronel John Konrad, juntamente com o seu pelotão, viajam até Dubai. Pouco tempo depois, Konrad desaparece, com a sua última mensagem a informar que o salvamento foi um falhanço.

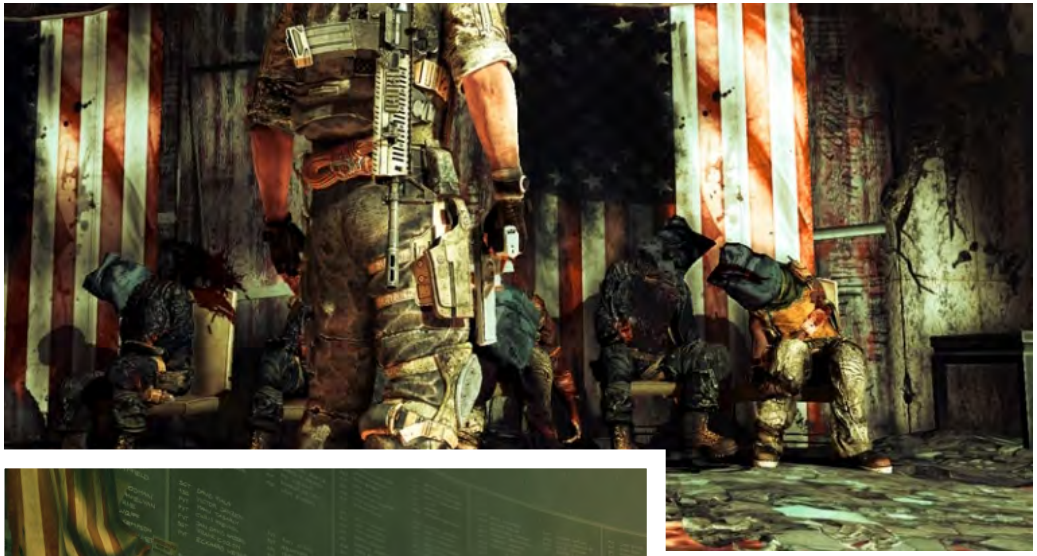
Encarnando o papel de Capitão Walker, a vossa missão é encontrar Konrad, descobrir o que falhou na missão de salvamento e evacuar os restantes habitantes. Contudo, Dubai está transformada, cicatrizada pela tempestade e alterada pelos tumultos nas suas ruas. Nada vos preparará para o que irão encontrar em Dubai e muito menos estão preparados para as decisões que serão obrigados a tomar. A bem ou a mal, vocês têm uma missão a cumprir, vocês serão os heróis. Mas a que preço?

A história de *Spec Ops: The Line* é quase perfeita e digo-o de consciência tranquila. É uma narrativa que nos cativa a cada momento e que nos provoca a cada decisão que temos de tomar. O jogo apresenta alguns dos melhores momentos alguma vez retratados num videojogo e demonstra uma maturidade desconcertante no desenvolvimento dos seus temas. O heroísmo desenfreado é colocado de parte e o terror da guerra vem ao de cima, mas focando-se a um nível puramente pessoal. Quem somos nós para decidir o destino de uma pessoa? Teríamos coragem para calçar as botas de Walker e viver o que ele e a sua equipa são obrigados a vivenciar? A narrativa relembra-nos constantemente da frieza da morte e dá-nos um soco no estômago quando nos culpabiliza pelos momentos mais aterrorizantes do jogo. No final do dia, nós somos Walker, fomos nós que, por assim dizer, o obrigámos a tomar as decisões. Fomos nós que continuámos a jogar. E é por estes momentos e pela crueza dos temas que *Spec Ops: The Line* consegue sobressair-se num mundo repleto de jogos de acção genéricos e apresentar uma experiência cruel, mas gratificante.

Tal como já referi, a jogabilidade de *Spec Ops: The Line* não insere novas mecânicas ao género, mas utiliza bases já conhecidas para tornar a sua experiência o mais competente possível. Vão encontrar sequências tipicamente coreografadas, salas cheias de inimigos, linearidade e um armamento que encontrarão em qualquer outro jogo de acção. Não há uma tentativa de inovar, mas sim de criar a ilusão que estão perante mais um jogo do género. Em união com a narrativa, a jogabilidade de *Spec Ops: The Line* torna-se não só forte como também irónica. A Yager aponta-nos uma vez mais o dedo por utilizarmos as mesmas mecânicas em inúmeros outros jogos sem pensarmos nas nossas acções. A familiaridade dos controlos, aquando da descoberta das temáticas do jogo, torna-se desconcertante, obrigando-nos a repensar a nossa relação com os jogos do género.

A banda sonora apresenta, para além das composições originais de Elia Cmiral, várias músicas licenciadas que adicionam um













A narrativa relembra-nos constantemente da frieza da morte e dá-nos um soco no estômago quando nos culpabiliza pelos momentos mais aterrorizantes do jogo.

estilo próprio a *Spec Ops: The Line*. Mogwai, Jimi Hendrix, Alice in Chains, Deep Purple, Nine Inch Nails e Bjork são alguns dos nomes presentes. As vozes, destacando Nolan North como Walker, adicionam um lado humano às personagens e criam uma maior veracidade em torno da história que vão experienciar. São personagens reais, humanas e, acima de tudo, faltosas, com os actores a conseguirem elevar ainda mais o guião do jogo.

Spec Ops: The Line é um jogo que merece ser jogado. Esqueçam a jogabilidade básica, o modo multijogador desnecessário ou o seu aspecto genérico. Este é um dos jogos mais importantes para a análise do poder da história num videojogo. Não só pela narrativa, mas também pela forma como nos agarra pelo pulso e torna a experiência o mais intrínseca possível. O jogo desconstrói a acção e insere camadas dramáticas a um género que está, infelizmente, mergulhado na repetição e banalidade. Por mais que vos conte os mais ínfimos pormenores da sua história, nada bate a experiência de visitar as ruas de Dubai, agora cobertas de areia, sangue e loucura.

O jogo levanta uma última questão importante para nós, enquanto jogadores, e sobre a qual muitos ficarão a deambular. Será que nos sentimos verdadeiramente como heróis enquanto dizimamos centenas de pessoas pelo nosso caminho? Se *Hotline Miami* retira o porquê da sua violência para demonstrar que gostamos de dizimar personagens virtuais, *Spec Ops: The Line* não só faz o contrário, como nos responsabiliza por tudo. Fazemos de tudo para nos sentirmos como as personagens principaisde uma história e destruímos o que for preciso para sermos os heróis. Mas a questão mantém-se quando chegamos aos créditos do jogo e nos apercebemos do seu poder: seremos mesmo heróis?

High Score

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

RESUMO

É bom ter...
Narrativas, temas e vozes;

É mau ter...
Jogabilidade genérica.

RESIDENT EVIL 6

Texto escrito em PT-BR



Por ***Releta Lima***

» Sistema: PS3
» Ano: 2012

***Resident Evil 6* é um jogo de terceira pessoa em acção, com elementos de *survival horror*,desenvolvido e publicado pela Capcom, lançado em Outubro de 2012.**

Foi feito sob medida, para os mais novos fãs da série deixando os mais antigos a desejar!

Resident Evil 6 conta com vários elementos novos que, todos juntos, tornam a experiência de jogo completa.

Existe a possibilidade de andar e atirar ao mesmo tempo. Quando já está no chão você também pode rolar e atirar em ambas as direcções.

Foi tirado aquele ar de datado da série, proporcionando embates ainda mais intensos.

Antes do lançamento do jogo a Capcom anunciava que ia voltar às origens da saga. Cumpriram a sua palavra, mas parcialmente, pois jogo de *survival horror* passa a pura acção.

Resident Evil pode não ser a garota mais bonita do baile, mas é impossível negar o esforço que o game fez para agradar todos os fãs da série. O jogo traz muito conteúdo, o que agrada a todos, como quatro campanhas, sendo uma delas secreta que só é liberada depois das três completas, além de reunir quase todos os personagens mais queridos da série Resident Evil, como Leon Scott Kennedy, Chris Redfield, Sherry Birkin, Ada Wong, e

Antes do lançamento do jogo a Capcom anunciava que ia voltar às origens da saga. Cumpriram a sua palavra, mas parcialmente, pois, o jogo de *survival horror*, passa a pura acção.

Ingrid Hunnigan, que já vem desde o *Resident Evil 4*; e outros novos, como Jake Muller, Helena Harper, Piers Nivans, Derek Simmons ou Adam Benford.
O maior triunfo do *Resident Evil 6* é a sua história, que apesar de não ser a melhor do mundo, é a mais bem elaborada.
Não existe necessariamente uma ordem correcta para se jogar *Resident Evil 6*, você só vai entender boa parte da história depois de jogar com Ada Wong. Só é liberada depois das três campanhas completas.
Tens a opção de escolher a ordem das campanhas, mas o jogo traz uma sequência, por exemplo:

1.ª- Leon Scott Kennedy e Helena Harper:

O Jogo passa- se entre o final de 2012 e meados de 2013. A 23 de Junho o Presidente dos EUA, Adam Benford, resolve revelar o segredo que aconteceu na noite de 1998 em Raccoon City. Desta maneira ele pensava responder a inúmeras perguntas, como ataques bioterroristas que estavam a acontecer com muita frequência ao redor do mundo.
Mas antes disso acontecer, o presidente e seus assessores foram transformados em zombies.
Leon tinha sido convidado para uma conferência que o presidente ia fazer numa faculdade, e conhece Helena Harper, que é uma agente de segurança do governo norte-americano, assim como Leon. Ela passa grande parte do tempo a culpar-se pelo incidente que ocorre em Tall Oaks, cidade onde acontece um ataque de bioterrorismo. Assim se inicia o jogo.

2.ª- Chris Redfield e Piers Nivans:

Chris é um membro da B.S.A.A (Aliança de Avaliação de Segurança em Bioterrorismo) mas ele não é mais um na organização BSAA, mas sim o Capitão!
Chris enfrenta agora problemas com a bebida, para tentar apagar os flashes de pessoas mortas na sua cabeça. Chris perdeu a memória numa missão em que todos foram mortos, excepto Chris e Piers Nivans. Ainda no início do jogo ele recupera um pouco da memória e descobre que tem alguma relação com a Ada e da Neo-Umbrella.
Piers Nivans é um jovem prodígio da B.S.A.A. que faz parte da divisão e consegue o posto de confiança de Chris, que o vê como um homem que conduzirá a B.S.A.A. futuramente.
Exímio atirador, Piers tem excelente concentração e foco. Ele conquista as pessoas ao seu redor, por ser bastante extrovertido, bondoso e imparcial. São estas as qualidades que fazem dele um bom companheiro. Chris confia plenamente nele…

3.ª- Jake Muller e Sherry Birkin

Jake é o mercenário da República da Edonia, e é nada mais nada menos que o filho de Albert Wesker. Jake, que no decorrer da história parece não saber muito do seu pai, em 24 de Dezembro de 2012 os ataques bioterroristas começam por algumas regiões do mundo, uma nova organização, a Neo-Umbrella. Com uma guerra iminente, ele decidiu fugir de todo











Só facto de reunir quase todos os personagens mais queridos da série *Resident Evil* é um excelente atractivo para os fãs.

tipo de autoridades, com impressão que estavam atrás dele, e realmente estavam.
Sherry hoje é uma agente da DSO (Divisão de Segurança e Operação), que foi enviada até Jake. Ela descobriu que aparentemente o sangue de Jake teria a cura para o vírus C …

4.ª- Ada Wong:

É a mais breve de todas as campanhas do game, mas é a única que responde algumas perguntas e dúvidas das outras campanhas, deixando o game esclarecido. A campanha dela assemelha-se com todas as outras, os mesmos inimigos das demais campanhas, a diferença é que tem mais puzzle… Histórias destas personagens cruzam-se entre si e serão cruciais para que os jogadores tenham o maior conhecimento possível acerca dos acontecimentos no jogo.

Para quem segue a saga desde o princípio, é sem dúvida a campanha do Leon. Por alguns momentos ela retrata de maneira despercebida algumas cenas e ocasiões de alguns games anteriores.
Em termos de ponto negativos gerais, a grande mudança na jogabilidade do *Resident Evil 6* trouxe também o seu principal problema. Os controlos completamente renovados… são mais do que nunca voltados para quem gosta de games de tiro em terceira pessoa, surgindo acompanhado de uma câmara que simplesmente não se importa com o jogador e move-se de forma errática.
Por outro, os pontos positivos, jogando no modo cooperativo online, quando você encontra os personagens durante o game, no momento do loading o servidor procura outras duas pessoas que também estão a jogar na mesma campanha para se poderem ajudar um ao outro. Existe a possibilidade de assumirmos o papel dos monstros para atacar os outros jogadores, mas essa função só é permitida no modo online.

RESUMO

É bom ter:
Modo cooperativo online excelente;

É mau ter:
A câmara do jogo com diversos problemas.

High Score

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

LUCIUS

Não é todos os dias, e muito menos na grande maioria dos jogos, que podemos controlar o verdadeiro "vilão" da história, ou mais concretamente neste caso, uma personagem diabólica. Apesar de algumas anteriores tentativas tímidas nesta área, nada nos preparou para Lucius... que além de ser verdadeiramente malévolo, é... uma criança!



André Santos joga desde os anos 90. Os primeiros jogos violentos a qual teve acesso foram *Mortal Kombat* e *Half Life*. Neste momento, André é assassino profissional. A sua arma favorita é um pé-de-cabra.

Por ***André Santos***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2012

O conceito é sem dúvida bem introduzido e (teoricamente) interessante. Há que reconhecer a aposta por parte do estúdio finlandês, Shiver Games, que nos apresenta uma história original, com um argumento macabro e um grafismo visual que explica bem a classificação para maiores de dezoito anos. Assumimos assim o controlo da personagem que dá nome ao jogo, Lucius, com apenas seis anos, de aparência franzina, que é apenas e só o filho do Diabo, incumbido de fazer uma limpeza geral aos residentes da sua mansão, ainda que sem um grande aprofundamento das razões que o levaram a este desejo. Para tal, e como as características físicas de uma criança não costumam passar por serem propriamente robustas, Lucius terá de optar por uma abordagem dissimulada às suas vítimas, imaginando, criando e recorrendo a diversos objectos presentes nos cenários, para ajudar na concepção das variadíssimas armadilhas, para que nunca recaia sobre ele a suspeita. Aliás, quem é que iria acreditar que uma criança é um homicida de elite? Pois, provavelmente ninguém! Com as sucessivas mortes no curriculum desta criança, começamos a usufruir de poderes especiais (conferidos por Lúcifer), como controlo da mente e telecinesia, ainda que, apesar de serem ferramentas (muito) interessantes, por vezes não apresentem grande utilidade. Contudo, se por um lado se trata de uma premissa atraente e bastante inovadora, por outro, há que reconhecer que em diversos departamentos *Lucius* acabe por ir de encontro a muitos outros títulos. E no que respeita à jogabilidade trata-se disso mesmo. Assume de antemão um

Lucius, com apenas seis anos e aparência franzina, que é apenas e só o filho do Diabo, incumbido de fazer uma limpeza geral aos residentes da sua mansão;

género claramente de *point&click* misturado com alguma acção, com a típica interacção com objectos e espaços circundantes, além do recorrente inventário, no qual podemos consultar/ escolher/ usar determinado objecto por nós recolhido anteriormente. Todavia, não deixam de estar presentes os momentos em que rapidamente temos que executar determinadas acções (para os quais a adrenalina do jogador tende a disparar), ou a componente *stealth* (ainda que infelizmente muito subaproveitada), já que nunca poderemos dar nas vistas, pois, mal as suspeitas comecem a incidir sobre nós, o jogo termina. A perspectiva da câmara é na terceira pessoa, e o protagonista é visto maioritariamente de costas, apesar de, a partir do rato ser possível rodar 360°. As referidas rotações também não estão isentas de problemas, já que por diversas vezes a cabeça de Lucius acaba por tapar o objecto com o qual pretendemos interagir, além de que as movimentações a que essas limitações obrigam, apresentam demasiadas vezes quebras no grafismo, originando situações que em nada abonam a favor do jogo. Da mesma forma também existem falhas ao nível das texturas com atravessamentos de paredes por parte de objectos e até personagens. Por fim fica igualmente a faltar muita liberdade de movimentos ao jogador. Por mais que queiramos optar por caminhos "paralelos" para os assassinatos, apenas existe uma linha condutora para esse efeito, o que inviabiliza qualquer outra ideia que possamos ter através de outro objecto ou procedimento que encontremos disponível para nossa *diversão*. Se estiver programado que aquela vítima tem de morrer pelo método "x", será apenas e só a partir dele que vamos conseguir atingir esse objectivo. Tal retira muita (para não dizer mesmo a totalidade) da nossa criatividade, o que a ter em conta o objectivo de *Lucius* não parece ser muito compatível ou lógico. A jogabilidade em torno de missões específicas também não ajuda, é certo, pois retira muito do *open space* disponível, tendo em conta as dimensões da mansão e as imensas armadilhas que a mesma podia providenciar.

Graficamente temos um título com altos e baixos. Para o primeiro caso, é de louvar a imensidão de objectos com os quais podemos interagir, desde acender televisões, abrir gavetas, armários até à possibilidade de Lucius pegar em objectos fundamentais para cada assassinato, bem como itens não essenciais. As mortes são incrivelmente detalhadas, realistas, já para não falar hediondas – na grande maioria dos casos – tal é a explicidade da imagem, que normalmente decorre em câmara lenta, para um maior efeito dramático. A ambiência criada é soturna, negra e igualmente pormenorizada, o que confere

O jogo de luzes resulta muito bem, com a célebre imagem dos cornos de Lúcifer reflectida na parede e a música revela-se um tiro certeiro;















A cabeça de Lucius acaba por tapar o objecto com o qual pretendemos interagir, além de que as rotações a que essas limitações obrigam, apresentam demasiadas vezes quebras no grafismo;

ao jogo um ultra realismo aterrorizante. O jogo de luzes resulta muito bem, com a célebre imagem dos cornos de Lúcifer reflectida na parede e a música revela-se totalmente certeira, pois é adequada ao tema e ao género em questão. Relativamente aos *baixos* impressiona a falta de detalhe na modelagem dos personagens (incluindo as principais), que conjuntamente com problemas de sincronização entre áudio e imagem quando existem diálogos, acaba por genericamente desiludir.

Lucius é assim, e à imagem do seu protagonista, um jogo algo desequilibrado. Tirando o facto de representar uma lufada de ar fresco dentro do género, aparenta ser um título que precisa de aprimorar vários aspectos, sendo que aquilo que oferece de muito positivo aos jogadores estranhamente entra em conflito directo com os aspectos menos positivos. A sua linearidade é desadequada ao estilo de jogo, além de que graficamente recua, desnecessariamente, no tempo oferecendo-nos personagens visualmente desinteressantes. Não sei se o problema passa por uma excelente ideia, sem o poderio financeiro para o aproveitar ou trabalhar, ou se se trata apenas de uma ideia mal aproveitada.

Independentemente da resposta, e até porque não é todos os dias que podemos ser o filho do diabo, *Lucius* deixa um pouco a desejar, o que é pena. Com uma maior componente técnica, um investimento mais significativo e várias arestas limadas, *Lucius* seria um título muito próximo da perfeição. Fica a mensagem para a Shiver Games – queremos mais e melhor! De outra forma temos um jogo interessante, violento q.b. e com uma criança demoníaca com uma mansão à disposição para assassinar os seus inquilinos. E podem vocês perguntar: “mas vale a pena jogar *Lucius*?” Claro que sim!!!

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Ambiências bem recriadas; Banda Sonora adequada; Originalidade da história;

É mau ter:
Grafismo desactualizado; Jogabilidade problemática; Demasiada linearidade no argumento, que retira liberdade de movimentos ao jogador.

LITTLE BIG PLANET KARTING

Por *Jorge Fernandes*

» Sistema: PS3
» Ano: 2012

Dos estúdios da *United Front Games*, responsáveis por títulos como *Sleeping Dogs* e *ModNation Racers*, chega-nos agora *LittleBigPlanet Karting*, uma incursão ao volante pelo universo do *Sackboy* e amigos. Estarão reunidos os ingredientes necessários para ser oferecido aos fãs um jogo com níveis de customização nunca antes vistos e com uma jogabilidade original e aliciante?

Ao entrarmos no jogo rapidamente somos envolvidos pelo look & feel tão característico do universo de *LittleBigPlanet*, com cores vibrantes e onde um imaginário ganha vida e concede emoção ao ecrã antes tão cinzento e sem cor. Infelizmente também começa logo a notar-se um dos seus pecados, com tempos de loading demasiado morosos para o género de jogo que temos em mãos. Os tutoriais no início do jogo estão razoavelmente bem desenhados e permitem que mesmo jogadores a iniciarem-se neste género o consigam fazer sem grandes problemas, o que é importante visto uma grande fatia do público-alvo ser o mercado mais infantil. Todavia estes não cobrem todos os conceitos necessários para atingirmos a mestria em todos os tipos de pistas, e conceitos mais avançados são meramente referidos ao longo do avançar dos níveis, sem uma explicação de como os efectuar. Fica a dúvida se tal foi propositado, de forma a apelar à ingenuidade de cada um para levar o seu *Sackboy* mais além, ou se foi desleixo em fazer mais tutoriais nos níveis seguintes (pois concordo que não convém sobrecarregar o jogador logo à cabeça com uma enchente de conceitos).

Antes de entrarmos em cada nível, somos contemplados com uma cutscene a contar parte da história, e uma vez que existem bastantes níveis disponíveis para os jogadores usufruírem, nota-se que a história não foi descuidada, ou pelo menos acho que não, pois achei-a tão banal e enfadonha nos níveis iniciais que o premir do botão para fazer skip cutscene se tornou num acto

Antes de entrarmos em cada nível, somos contemplados com uma cutscene a contar parte da história



Jorge Fernandes é jogador desde os anos 90. O primeiro jogo violento que teve oportunidadede jogar foi o *Wolfenstein 3D.* Actualmente abate pastores alemães em nome da Guuosdnast und Fadutrand.

subconsciente.
A nível gráfico e sonoro o jogo apresenta-se em grande nível, exibindo cenários bastante apelativos e envolventes, existindo um balanço entre originalidade e simplicidade. Fica apenas a faltar um ou outro nível mais complexo e de navegação mais atribulada para demonstrar todas as potencialidades que poderemos usufruir no desenho de pistas. Todavia, os elementos mais comuns dentro do género encontram-se todos bem representados, como a multiplicidade de caminhos possíveis, cada qual com possibilidades de poupar segundos preciosos aos corredores ou de conceder armas que se podem tornar vitais no decorrer do próximo segmento de pista.
E eis que chegamos ao calcanhar de Aquiles do jogo, a sua jogabilidade. Enquanto inicialmente pensamos que o jogo simplesmente reusa as mecânicas de jogo tradicionais do género, não inovando rigorosamente em nada (algo que estranhei vindo do estúdio de ModNation Racers), rapidamente começam a vir ao de cima problemas graves, capazes de tornarem a experiência de jogo em algo do mais frustrante que já vi. Estou a falar da mecânica de jogo criada em volta das armas, e do sistema de colisões e física adoptado.
Começando pelas armas, qualquer arma apanhada durante a corrida pode ser usada para efeitos ofensivos ou defensivos, mas os seus efeitos estão de tal maneira desequilibrados que rapidamente chegamos à conclusão que apenas temos duas estratégias a seguir: lutar pelos primeiros 4 lugares e usar as armas para propósitos meramente defensivos, ou andar pelos últimos lugares a largar chumbo e esperar pelo último segmento da última volta para contar com uma troca de ataques entre jogadores para fazermos a nossa jogada para o 1º lugar. Se existe algum lugar no qual não queremos estar até à recta final da última volta é mesmo em 1º, pois é extremamente fácil passar de 1º para último sofrendo ataques consecutivos, e por vezes saímos disparados da pista demorando uma eternidade a ser feita a recolocação. Ora para mim isto é completamente contra-natura… ter armas e apenas as usar de forma defensiva, e controlar a condução para não ir demasiado à frente demasiado cedo.
O sistema de colisões também é para mim uma incógnita, devendo empregar uma física Newtoniana tão para além da minha compreensão, que um mero plebeu como eu estranha o facto de colisões por trás à bruta resultarem em rodopios estáticos no ar ou em saltos para trás invés de impulsionar o veículo numa trajectória descontrolada para a frente, como seria expectável pelo princípio da acção-reacção. As próprias colisões laterais

Começando pelas armas, qualquer arma apanhada durante a corrida pode ser usada para efeitos ofensivos ou defensivos















Cada nível que ultrapassamos desbloqueia a sua versão VS, para além de desbloquear desafios e o nível seguinte. Porque foi tomada a decisão de replicar níveis invés de simplesmente ser possível optar pelo modo VS ou história é algo que me escapa.

também parecem ser um pouco random, reforçando ainda mais a ideia que, se são fãs das picardias entre amigos, provocando choques deliberados, este não é claramente o vosso jogo.
Realmente o pouco que ainda safa a jogabilidade são os diversos modos multijogador, que mesmo com os problemas bizarros anteriormente descritos acabam por ser o mais divertido que o jogo tem para oferecer, seja este em modo online ou split-screen. Mas como em tudo neste jogo, nem este ponto positivo se escapa do seu parceiro negativo, e não se consegue perceber os obstáculos e complicações pelos quais temos que saltar para conseguir usufruir de uma experiência multijogador. Cada nível que ultrapassamos desbloqueia a sua versão VS, para além de desbloquear desafios e o nível seguinte. Porque foi tomada a decisão de replicar níveis invés de simplesmente ser possível optar pelo modo VS ou história é algo que me escapa, sendo só ultrapassado na escala das piores escolhas possíveis pelo facto de ser necessário ir ao mapa-mundo seleccionar a pista desejada para jogar online, invés de um menu rapidamente acessível que mostra todas as pistas desbloqueadas. O modo de criação e edição de pistas está bastante completo, mas é também bastante complexo, e neste capítulo os tutoriais falham redondamente, ao serem demasiado extensos e pelo facto de se ficarem pela teoria e não se focarem em ajudar os jogadores a aprender praticando. Apenas podemos esperar que as mentes mais brilhantes consigam usufruir de todo o potencial desta ferramenta e ofereçam o seu trabalho à comunidade, de forma a podermos ir além do que nos foi oferecido pela equipa por detrás deste jogo.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Look & Feel à la LittleBigPlanet;

É mau ter:
Mecânica de jogo muito pouco aprimorada e motor de física duvidoso.

Há alternativas:
ModNation Racers; Super Mario Kart.

CASTLE CRASHERS

Quem nunca quis percorrer a era medieval na pele de cavaleiros coloridos para salvar a princesa das mãos do Mal? Todos nós certamente já pensámos nisso de uma forma ou de outra. *Castle Crashers* é certamente a forma mais divertida de o fazer.



Sílvia Farinha joga desde o final dos anos 90. O primeiro jogo violento que desfrutou foi o *Mortal Kombat*. Actualmente podemos encontrá-la em torneios de artes marciais a arrancar as caveiras dos seus adversários.

Por ***Sílvia Farinha***

» Sistema: PC
» Ano: 2012

Criado por The Benemoth, foi inicialmente desenvolvido para a Xbox 360, em 2008, e posteriormente para a PlayStation 3, em 2010. No ano passado foi lançada a versão PC na Steam, mantendo ainda as definições de Xbox.

A história é muito simples mas repleta de várias fases e níveis completamente diferentes que acompanham não só o desenrolar de acontecimentos mas também o aumento de nível da própria personagem. Tudo começa quando os festejos que decorrem no castelo do nosso rei são interrompidos por um feiticeiro negro que rapta as quatro princesas e rouba um diamante gigante. Aos quatro cavaleiros, que são as personagens principais, é-lhes dada a missão de resgatar as suas senhoras (com o incentivo extra de lhes roubarem um beijo quando as salvam) e recuperar o bem material. Pela frente terão todo o tipo de inimigos, desde ciclopes, peixe-gato gigante e invasores extraterrestres. Todas estas acções culminam numa surpresa final surpreendente (e que não vou revelar obviamente).

Castle Crashers é na sua essência um jogo *beat'em up* em 2D, preferencialmente *multiplayer*, e é um

Aos quatro cavaleiros, que são as personagens principais, é-lhes dada a missão de resgatar as suas senhoras e recuperar o bem material

Além de *beat'em up*, *Castle Crashers* é também um RPG. Ao derrotar inimigos, vamos adquirindo experiência que nos ajuda a subir de nível.

dos melhores jogos *indie* que já tive o prazer de jogar. Concilia até quatro jogadores, apesar de contar também com o modo *singlepayer* que acaba por se tornar bem difícil sem a ajuda dos nossos amigos. Inicialmente escolhemos um dos quatro cavaleiros e é com ele que vamos passando as várias fases do mapa, evoluindo de nível. Juntamente com os vários pontos de missões existem no mapa outros sítios importantes para a sobrevivência da nossa personagem: temos as lojas onde compramos itens e armas e os armazéns do nosso inventário – sendo o das armas dentro de um sapo gigante! Temos ainda as Arenas, sítios de luta onde podemos aumentar o nosso nível lutando com os amigos. No menu inicial antes de seleccionarmos o mapa existe um divertido modo de jogo onde o objectivo é simplesmente acabar de comer mais rápido que os nossos adversários.

Além de *beat'em up, Castle Crahers* é também um RPG. Ao derrotar inimigos, vamos adquirindo experiência que nos ajuda a subir de nível. Por cada nível que aumentamos, ganhamos um ponto para melhorar uma das capacidades do nosso destemido cavaleiro. Entre elas temos Força, Defesa, Agilidade e Magia. Pessoalmente sou fã de aumentar a força ao máximo e conciliá-la com a Defesa - de que serve sermos fortes se ao levarmos um *hit* morremos logo? – mas tal como em qualquer *RPG*, existe a possibilidade de nos tornarmos uns verdadeiros cavaleiros magos.

Devido à variedade imensa de níveis –













Aconselho *Castle Crashers* para todos aqueles que apreciam um bom *beat'em up* carregado de humor negro e personagens loucas.

começamos no castelo e passamos por desertos e reinos de gelo – é normal que nos passem despercebidas certas áreas de exploração. E é aqui que entra outra das singularidades deste jogo, as *Animal Orbs*. Não são nada mais do que pequenas mascotes que nos acompanham assim que as apanhamos e nos ajudam nas mais variadas coisas. Temos por exemplo o Cardinal, uma espécie de *Angry Bird* que nos ajuda a encontrar itens secretos; a *Giraffey*, uma girafa com cara de tonta que aumenta a experiência em 10%; ou ainda o *Bitey Bat*, basicamente um morcego possuído que morde a cabeça dos inimigos. Outra particularidade deste jogo são as armas. Cada uma tem as suas características, e podemos encontrar armas nas típicas espadas e maças, ou em chouriços, presuntos e toda uma parafernália de objectos estranhos. Quanto às teclas pré-definidas, como já mencionei, o formato de PC comporta ainda as definições da Xbox, logo jogar com o teclado inicialmente não é uma tarefa fácil. As indicações durante o jogo são todas segundo as teclas no comando da Xbox e por vezes torna-se confuso acompanhar os movimentos que vamos desbloqueando. Os gráficos são extremamente coloridos e apelativos e posso dizer que não encontrei um único problema neles. O som e os efeitos sonoros estão bons e nunca se tornam aborrecidos, estão sempre enquadrados com o ambiente do nível em que nos encontramos. São um dos elementos que tornam a experiência de jogo bastante divertida.

Aconselho *Castle Crashers* para todos aqueles que apreciam um bom *beat'em up* carregado de humor negro e personagens loucas. É um jogo que definitivamente não desilude, apesar de não ser propriamente longo. O facto de o seu preço ser apelativo e de estar constantemente em promoção na *Steam* acrescenta definitivamente pontos favoráveis.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Gráficos apelativos e muita diversão;

É mau ter:
Poucos níveis.

CLOSURE

Por *Ivo Leitão*

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2012

A escuridão ou a ausência de luz é um medo primordial para a raça humana. Jogos como *Amnesia* aproveitam isso muito bem, mas aqui em *Closure* esse não é o objectivo, apesar de andarmos constantemente às escuras em locais sinistros. Este é um jogo indie produzido pelo pequeno estúdio Eyebrow Interactive que já andava por aí desde 2009 como um jogo *flash* para ser jogado num *browser*. Já nessa altura se demarcava dos demais por apresentar um conceito bastante original juntamente de puzzles inteligentes. No ano passado acabaram por lançar uma versão mais completa e polida do mesmo jogo para diversas plataformas de distribuição digital, entre as quais o Steam, versão a que me refiro aqui.

O conceito do jogo é muito simples: a luz é o elemento central de toda a experiência. Apenas podemos confiar naquilo que vemos e a ausência de luz é o vazio. Onde existe apenas escuridão, nada mais existe, é um abismo. Encarnamos numa estranha personagem com 6 membros e inicialmente apresentam-nos uma série de pequenos níveis que servem como tutorial, explicando os conceitos do jogo com pequenos exemplos. O objectivo de cada nível consiste simplesmente em descobrir a porta de saída para o nível seguinte. A maneira como o fazemos é onde incide o desafio dos puzzles que nos são apresentados. Um dos itens principais de todo o jogo são as pequenas *orbs* luminosas que podemos carregar connosco. Carregando uma dessas *orbs* vamos iluminando um pouco o caminho à nossa volta, pelo que podemos percorrer o nível com alguma segurança. Se deixarmos a *orb* no chão, apenas uma pequena parte do caminho está iluminada e se nos aventurarmos no escuro caímos num abismo como mencionei atrás. Noutro exemplo, imaginem que somos largados num local com uma dessas *orbs* luminosas e à nossa direita, algo distante, vemos a porta de saída ligeiramente iluminada por uma outra *orb* ou um holofote. Bom, nesse caso

A luz é o elemento central de toda a experiência. Apenas podemos confiar naquilo que vemos e a ausência de luz é o vazio;

Ivo Leitão joga desde os anos 90. O primeiro jogo violento que teve acesso foi o *Duke Nukem 3D* (''*Hail to the king*''). Devido a essa influência, Ivo é actualmente o exterminador oficial dos inimigos da Triade.

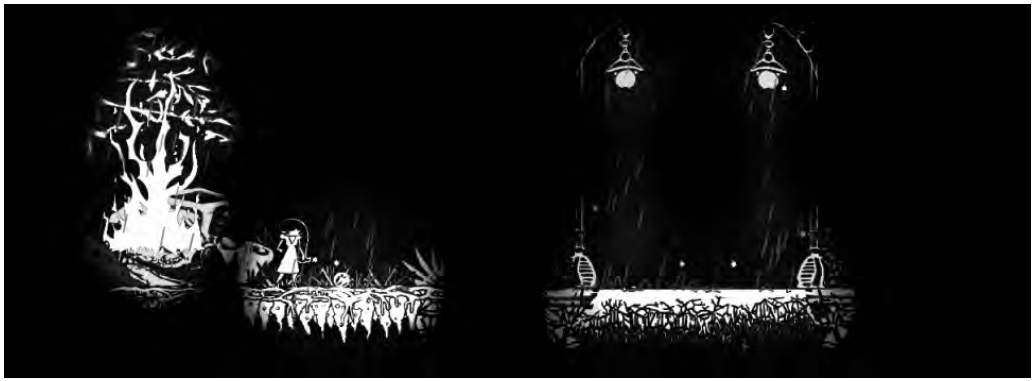
carregamos connosco a *orb*, iluminando e criando o caminho à nossa volta, mas quando chegamos perto da porta encontramos uma parede. O que fazer? Deixar a *orb* no chão a uma distância em que a parede não esteja iluminada e simplesmente saltar de uma plataforma para a outra. Confusos? É normal, *Closure* tem mesmo de ser jogado para ser entendido.

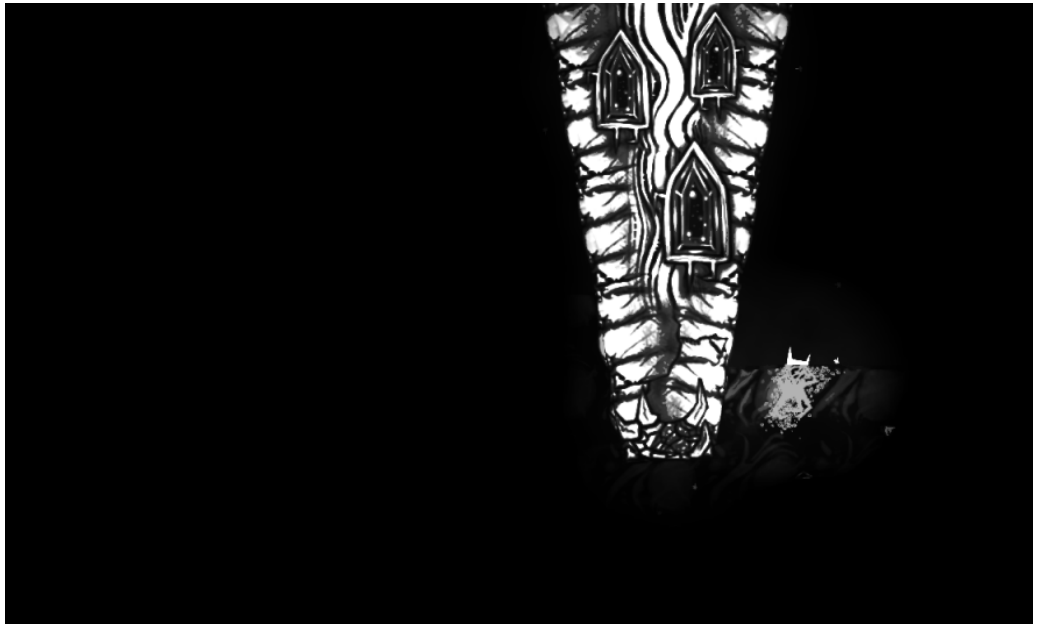
Ao longo do jogo vamos encontrando diversos outros elementos com que possamos interagir, desde holofotes que podemos utilizar para iluminar permanentemente certas partes do cenário, espelhos onde possamos redireccionar luz, "plantas" luminosas, interruptores que carregam as *orbs* por caminhos fixos que temos de seguir para atingir locais que de outra forma seria impossível, obter chaves e outras *orbs* para abrir portas, entre muitos outros elementos. Vários puzzles jogam também com a física clássica, envolvendo os clichés de arrastar caixotes e outros objectos, ou secções aquáticas em que nos dão uma maior liberdade de movimentos. Claro que a luz (ou falta dela) está sempre presente, o que torna o que seria cliché em algo completamente novo e desafiador.

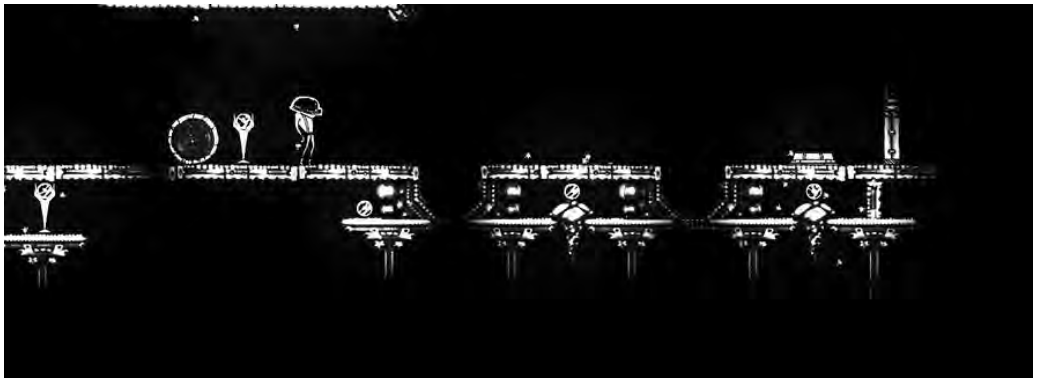
Após o tutorial somos largados num *hub world*, onde podemos jogar em 3 diferentes "mundos", cada um com as suas peculiaridades e 24 níveis. Em cada uma dessas 3 diferentes áreas, a nossa personagem transforma-se em alguém diferente, desde um trabalhador mineiro numa área mais industrial, passando para uma enfermeira num hospital sinistro ou mesmo uma pequena criança num circo/feira de diversões. Pela maneira que o jogo termina, penso que existe uma certa linha condutora que cria um conceito unindo os três mundos. Mas é algo bastante vago que certamente foi lá deixado para o jogador debater.

Visualmente, é quase impossível não comparar com *Limbo*, um outro jogo quase monocromático e obscuro, mas convém relembrar que *Closure* já existe há mais tempo sob a forma de um jogo *flash*. O

A luz (ou falta dela) está sempre presente, o que torna o que seria cliché em algo completamente novo e desafiador;











As músicas complementam de forma magistral o clima austero e de solidão que o jogo apresenta;

aspecto audiovisual complementa os puzzles inteligentes que *Closure* oferece. É certo que *Closure* não tem como objectivo de ser um jogo assustador, mas todo aquele sentimento de solidão acompanha-nos sempre na viagem, ao longo de cenários muito bem elaborados com um *artwork* fantástico. É impossível não achar o hospital assustador, principalmente com todas aquelas figuras misteriosas a observarem os nossos movimentos e seguirem-nos com o seu olhar. Quem tiver medo de palhaços, então no "mundo" circense tem um prato cheio. Para além dos visuais, *Closure* recebeu uma banda sonora de luxo, autoria de Christopher Rhyne. Estas músicas complementam de forma magistral o clima austero e de solidão que o jogo apresenta. As músicas em si são variadas, com orquestrações, outras com uma toada mais industrial ou electrónica, umas outras mais "festivas", não deixando de ser igualmente assombrosas. A sério, vão ao *website* oficial do jogo que tem lá um *link* (não o de Hyrule) para ouvir na íntegra a banda sonora de *Closure*, vale bem a pena. Um pormenor interessante é o facto de as músicas distorcerem e abrandarem um pouco de cada vez que a personagem entra na água.

Concluindo, *Closure* é então um *puzzle game*, com uma premissa bastante interessante na manipulação de luz. O conceito que a falta de luz torna o mundo vazio foi muito bem implementado, forçando o jogador a querer explorar sempre mais o mundo misterioso com que se depara. Os puzzles são inteligentes e alguns são mesmo bastante desafiadores, com o jogador a precisar de inúmeras tentativas até chegar a uma solução que requer bastantes passos cuidados. Aliados a uma banda sonora e desenhos excelentes, o jogo não se torna nada monótono, mesmo nesses puzzles mais longos. Para quem gosta deste género de jogos, *Closure* é uma experiência a não perder.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Excelente artwork, banda sonora, com um conceito inovador repleto de puzzles desafiantes;

É mau ter:
Alguns ligeiros problemas com os controlos, em secções que precisem de algum platforming;

BAD PIGGIES



Por ***Diogo Martins***

» **Sistema:** iPad
» **Ano:** 2012

O spin-off de *Angry Birds* que nos mostra o lado mais engenhoso e criativo de porcos que, pelos vistos, são experts no desenvolvimento aeronáutico.

Já lá vão uns tempos desde que a quase falida Rovio descobriu o passeio amarelo e lançou *Angry Birds* para o mundo. Sete títulos mais tarde (destes, apenas *Amazing Alex* não fazia parte do universo dos pássaros enraivecidos) e mesmo depois de ter reconhecimento internacional, a empresa parece ainda não ter acertado com a dose de coragem que precisa para deixar de ser vista como uma *one-hit wonder*.

Os inimigos que já tantas vezes esmagámos e rebentámos em *Angry Birds* são agora as nossas personagens principais e aqueles que tentamos criativamente ajudar em *Bad Piggies*.

Para aqueles que andaram mais desatentos nos últimos tempos, este será apenas um jogo de porcos enfiados em caixotes voadores.

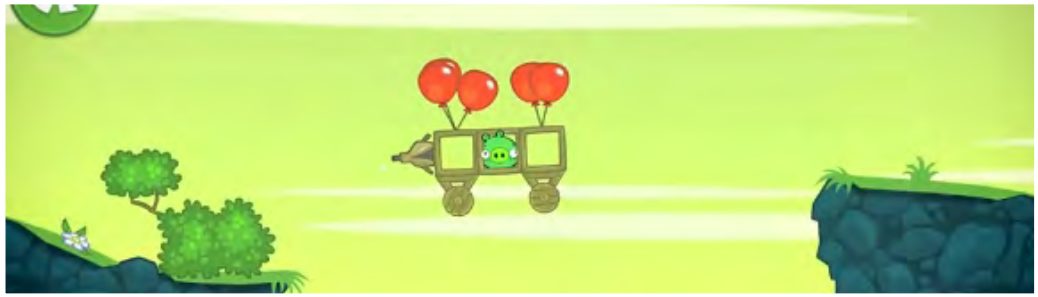
Diogo Martins tocou pela primeira vez num jogo violento através do *Virtua Cop*. Actualmente é *sniper* para a brigada ultra-secreta de crimes violentos no sudoeste asiático.

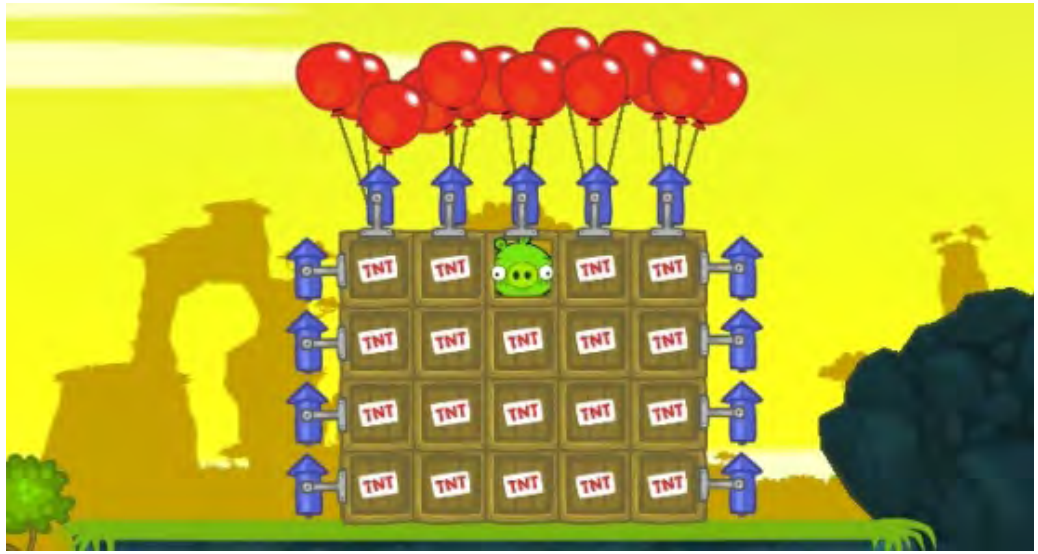
Para os amantes dos pássaros, não será difícil entender a pobre narrativa que uma vez começada, merecia ser espremida mais um pouco. Para aqueles que andaram mais desatentos nos últimos tempos, este será apenas um jogo de porcos enfiados em caixotes voadores. O objectivo é o óbvio, conseguir chegar aos ovos dos ainda pouco enraivecidos pássaros. Para isto teremos de usar os materiais disponíveis e uma grande dose de imaginação e criatividade. Começamos com apenas dois caixotes, dois pares de rodas e um porco mas à medida que o jogo avança conseguimos material suficiente para criar as mais disparatadas máquinas voadoras. Se há algo de realmente fantástico no jogo é o facto de este não nos forçar um caminho ou uma fórmula de sucesso para os puzzles. Nós, mesmo que muitas das vezes da forma mais estranha, teremos de descobrir uma maneira de fazer chegar o porco aos seus desejados ovos.

Para aqueles que andaram mais desatentos nos últimos tempos, este será apenas um jogo de porcos enfiados em caixotes voadores.

A física do jogo é de facto de louvar e os puzzles (mesmo que pouco inspiradamente criados) estão equilibrados ao ponto de criar desafio sem nos deixar muito tempo presos no mesmo nível. Mesmo com a vertente criativa do jogo, que nos desvia um pouco as atenções para aspectos do *gameplay* menos bem conseguidos, os mais atentos conseguirão perceber que as dificuldades não estão no *level design* mas sim na maneira como utilizamos os materiais e construímos a nossa máquina. Uma vez conseguida a máquina perfeita, parece que na maior parte dos casos o *level design* nem nos trará muitos obstáculos.

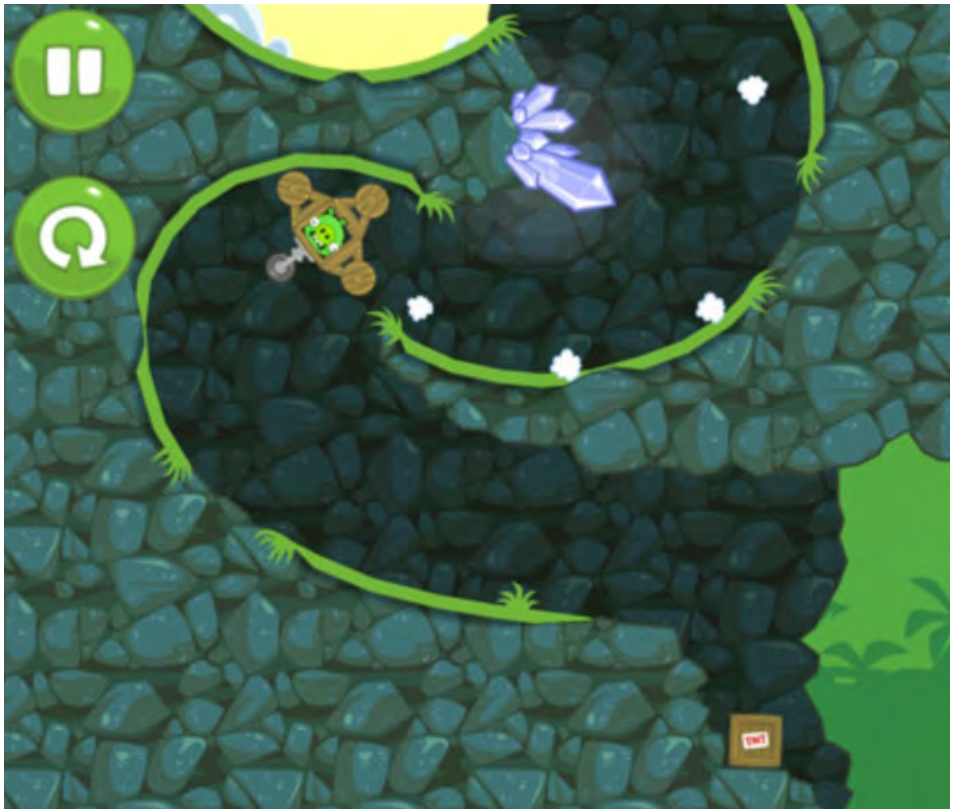
Os gráficos do jogo são, como seria de esperar, bem similares ao que a Rovio nos tem habituado. Bastante estilizados e com um ar de *cartoon*. Pode até ser uma sequela mas a verdade é depois de todo este tempo a coerência visual da empresa (também conhecida por alguns como











"zona de conforto") começa a ser um pouco desinspirada. Há contudo pormenores engraçados na maneira como os porcos se comportam durante o jogo, reagindo às espetaculares experiências que fazemos em nome das ciências aeronáuticas. Podemos dizer que estão maus? Não, de maneira alguma. Foi precisamente este tão bem conseguido estilo que arrastou milhares de desenvolvedores mobile para o caminho da glória e que foi tanta vez copiado.
Precisamente por isto é que se espera mais de quem já deu tanto. Talvez *Bad Piggies* esteja a pagar imerecidamente pela falta de coragem dos seus criadores. A verdade é que depois do passo que foi *Amazing Alex*, a expectativa era de que o "tal" novo jogo fosse de facto inovador ao ponto de nos relembrar o mérito que a empresa teve em revolucionar o mercado. O reconhecimento internacional traz lucro, mas também tem a particularidade de, com o devido tempo, afastar aqueles que não conseguem reinventar-se e adaptar-se a uma indústria em constante movimento. Talvez *Bad Piggies* ainda tenha sido uma jogada certeira em termos de mercado, mas a tendência pode virar a qualquer momento. Uma empresa deste calibre dita o passo seguinte, e não se limita a calcar as pegadas que deixou para trás com precaução e prudência.
No final de tudo isto já é seguro dizer que este é de facto um título de qualidade. Apesar de tudo, o gameplay é realmente inovador e diferente, e (cintos de segurança à parte) o sucesso do jogo não é de espantar. O preço é convidativo para as horas de jogo que conseguimos ter a jogá-lo, e o facto de o resultado depender em grande parte da maneira como construímos as máquinas tornam este jogo passível de ser repetido até que a alma nos doa. É claramente um título destinado aos jogadores mais casuais e promete desviar a atenção de toda a família para o ecrã, desde os mais inventivos miúdos aos mais refinados papás, com diversão garantida. Vamos só esperar que *Bad Piggies* marque o final de remakes, *spin-offs* e *crossovers*, e que um novo caminho possa surgir para a Rovio.

High Score

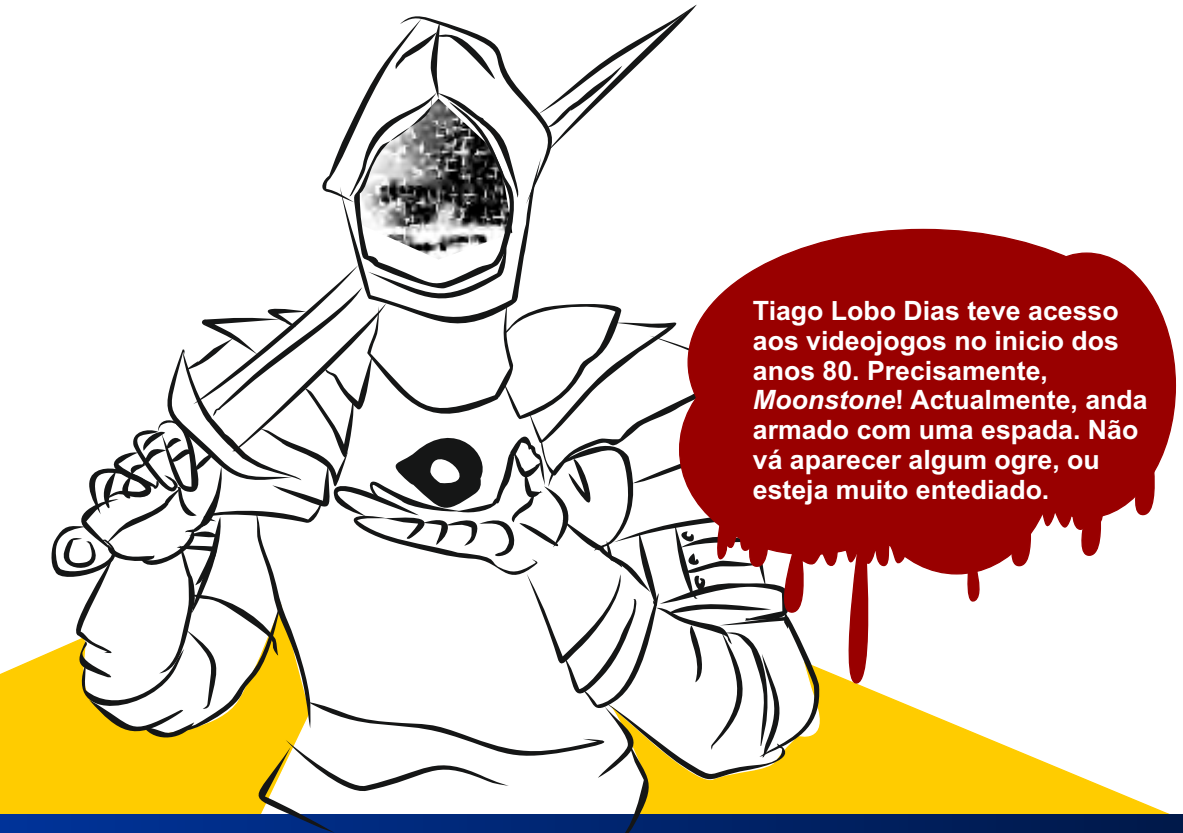
Longevidade	8
Jogabilidade	8
Gráficos	6
Som	7
Total	**7**

RESUMO

É bom ter:
Componente criativa bastante bem desenvolvida. Conceito original;

É mau ter:
A corda de segurança de *Angry Birds*.

MOONSTONE: A HARD DAYS KNIGHT



Por ***Tiago Lobo Dias***

» **Sistema:** AMIGA
» **Ano:** 1989

Knight com "K" no início, não confundir com o álbum dos Beatles. Bom, na realidade a semelhança seria pouca. No entanto... os Beatles foram sem dúvida de extrema importância para a música, e este álbum marcou os anos 60. *Moonstone* marcou os fãs de Commodore Amiga com um nível sonoro impressionante. A semelhança fica mesmo por aqui.

Em 1991 a Mindscape lança para o Amiga este jogo controverso. Foi amor e ódio à primeira vista. Algumas revistas deram pontuações muito altas, outras nem por isso. O jogo foi banido na Alemanha, pelos altos níveis de violência e em vários países estalou a polémica. Para a miudagem, foi o delírio. Muitos de nós jogávamos às escondidas com receio do que os pais fossem dizer. O visual gore com sons a condizer era algo a que um pai não acha muita piada, mais ainda tendo em

A morte é o prato de eleição e as sequências são violentas com cabeças a saltar e sangue a expirar a vários metros de distância;

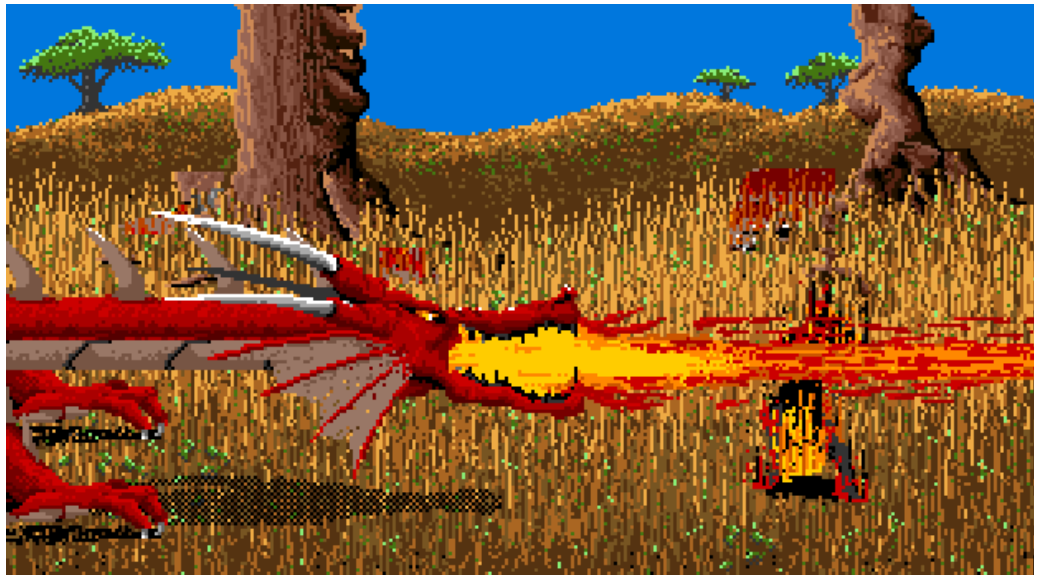
conta a época, o *Doom* ainda nem tinha saído e sangue a espirrar tipo mangueira de jardim era algo impensável.
Logo para começar somos brindados com uma intro fantástica, com bons gráficos e um som que nos envolve e nos situa brilhantemente no contexto do jogo.
Moonstone é um RPG de *turn base* com combate em tempo real passado na Idade Média. Temos quatro cavaleiros à escolha que podem ser controlados por nós e mais três amigos, ou o computador toma conta dos restantes. A acção decorre à volta de um mapa dividido em 4 secções: Misty Moors; Wetlands; Great Forest e Nothern Wastelands cada uma com as suas características, inimigos e ponto de partida para cada um dos quatro cavaleiros. O jogo decorre por turns, em que cada jogador percorre o mapa de secção em secção, na maioria das vezes implica visitar um Dólmen onde somos recebidos por um ou mais monstros. A acção passa aqui para combate real com o uso da espada e facas de arremesso. A espada é manejada com recurso ao botão de fire, mais a direcção do joystick, possibilitando vários golpes diferentes incluindo um golpe à retaguarda, bom para quando estamos rodeados. As facas de arremesso são também muito úteis, mas é preciso uma boa gestão das mesmas pois o número é limitado, e convém guardá-las para quando temos mais que um inimigo em simultâneo. Ainda em relação ao combate, a posição no ecrã é muito importante, alguns inimigos são mais fáceis de derrotar

Moonstone é um dos jogos mais emblemáticos do Amiga, com um estatuto de culto;















O ambiente é macabro mas prega-nos ao ecrã;

nos cantos do ecrã, e regra geral, estar constantemente em movimento é meio caminho andado. Ficar parado não é opção, é morte certa.
Aniquilando os inimigos ganhamos pontos de experiência que podem ser distribuídos pelas categorias de: força, constituição e resistência.
Mas nem só dólmens existem no mapa de jogo, pois temos também locais mágicos, cidades para obter equipamento e locais de jogo para ganhar (ou não) dinheiro. O objectivo central é encontrar a localização de quatro chaves, e levá-las ao vale dos Deuses no centro do mapa onde defrontaremos o seu guardião com o propósito de ganharmos uma pedra da lua "moonstone" que nos dará mais poder numa fase lunar. A pedra deverá ser devolvida depois a Stonehenge para finalizar o jogo.
Este título, ao qual é impossível ficar indiferente, apresenta gráficos muito bem-feitos, com grandes animações de combate. A morte é o prato de eleição e as sequências são violentas com cabeças a saltar e sangue a espirrar a vários metros de distância. O ambiente é macabro mas prega-nos ao ecrã, querendo assistir a mais sequências. O som é brilhante, com uma excelente banda sonora de Richard Joseph. Tem vários sons digitalizados e os efeitos sonoros combinam muito bem com os efeitos visuais.
Moonstone é um dos jogos mais emblemáticos do Amiga, com um estatuto de culto. Existem poucos exemplares em bom estado, e quando caixa, disquetes e mapa estão em perfeito estado de conservação, pode facilmente atingir os 200 euros. No momento em que escrevo está um no ebay à venda por 210, mas já foram relatados casos em que chegou a mais de 500. São preços loucos, mas por ser raro, e por ter sido um marco do Commmodore Amiga, aparecem pessoas dispostas a dar uma fortuna por ele.
Para qualquer fã desta plataforma é absolutamente um título obrigatório.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Vários géneros num único jogo e um grande ambiente;

É mau ter:
Poucas combinações de golpes no combate.



Luís Filipe Teixeira joga desde os anos 80. Devido a essa influência, Luís anda na dura selva da Bolívia, onde já matou centenas de guerrilheiros.





GUERRILA WAR

Che Guevara e Fidel Castro numa luta em prol da Revolução Cubana.

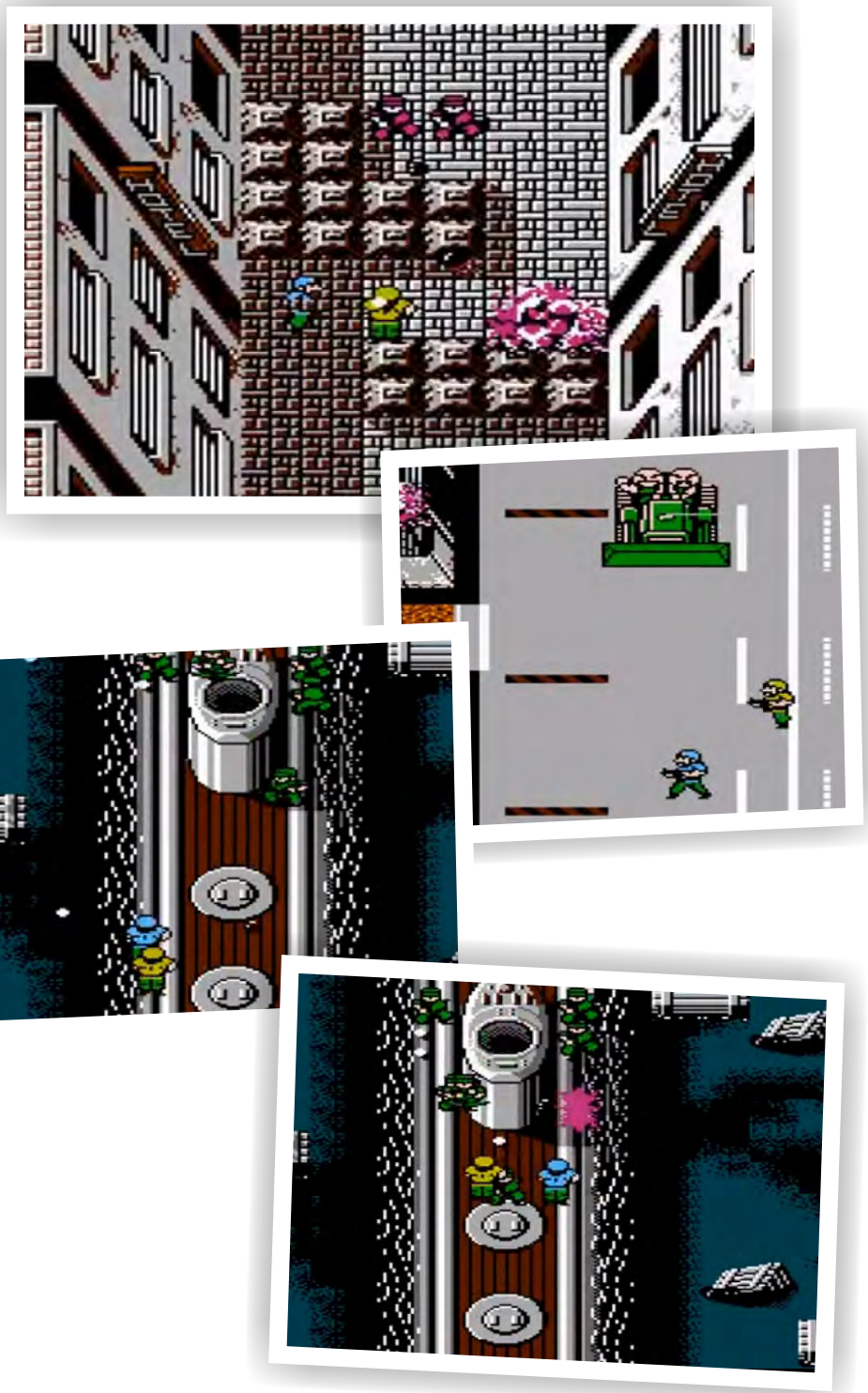
Por ***Luís Filipe Teixeira***

» **Sistema:** NES
» **Ano:** 1989

G*uerrila War* resulta de uma transformação do nome da versão japonesa, isto é, *Guevara*. Bem, o que se pode dizer sobre este jogo propositadamente ridículo e inspirado na Revolução Cubana e a história de Che Guevara e Fidel Castro e a tentativa de libertar Cuba nos anos 50? É através destes dois personagens (cada um destinado a um dos dois jogadores) que vamos tentar derrotar o "rei" (sim...) e pelo caminho uns milhares de soldados, assim como salvar os indefesos reféns. Soldados esses que nos atacam de metralhadoras, bombas, tanques,... são aos milhares mesmo. O próprio Rambo ainda pode aprender umas coisas com estes dois. O ecrã é de tal forma preenchido pelos inimigos que o que nos resta por vezes fazer é fechar os olhos e carregar no botão da metralhadora... siga! E é mais ou menos dessa forma que podemos resumir este jogo: andar aos tiroteios, não interessa para onde. Se morrermos também não interessa, pois possuímos *continues* infinitos que nos deixam *exactamente* no mesmo sítio onde ficámos. É verdade! Podiam pensar: "como é que vou acabar este jogo com tanto inimigo?" Bem, agora já sabem. Pelo menos se estiverem a jogar a versão NES, pois acredito que a versão Arcada tenha levado muita família à falência.

Quanto ao som. Bem, deixem-me resumi-lo da seguinte forma: Uma explosão aqui, quatro tiros ali, mais quinhentas explosões de cada lado. Bam!! PUM!!!

É um facto que não precisamos de pensar muito aqui, nem andar com grandes estratégias. Não existe nada mais simples do que carregar nos botões do comando sem parar até chegarmos ao fim meia hora depois. É,



Se morrermos também não interessa, pois possuímos continues infinitos que nos deixam exactamente no mesmo sítio onde ficamos.

portanto, aquele jogo perfeito para preenchermos um pequeno espaço da nossa vida sem nos chatearmos muito. Para dizer a verdade, até chega a ser bastante divertido este tipo de jogo que nos transforma num "jogador passivo".

Já deu para perceber que *Guerrilla War* não está para grandes histórias. Se a jogabilidade não apresenta qualquer complexidade, a história também não é rica em filosofias neste *top down shooter*. Mal aterramos no sul da ilha, é porrada enquanto abrimos caminho até ao norte desta.

Graficamente é muito agradável. Cada personagem, cada casa, estrada, lago, árvore é visualmente estimulante e bastante colorido. Apesar da existência de tanto objecto na imagem, nunca temos aquela sensação de não sabermos o que é exactamente aquilo para o qual estamos a olhar. Os detalhes são excelentes. As próprias *cut scenes* apresentam planos que fazem inveja a muitos jogos contemporâneos.

Quanto ao som. Bem, deixem-me resumi-lo da seguinte forma: Uma explosão aqui, quatro tiros ali, mais quinhentas explosões de cada lado. Bam!! PUM!!! Não esquecer os cinco helicópteros que estão a chegar! RATATATATATA!!!!! E a música? Quando a conseguimos ouvir, podemos dizer que é frenética. Deixa-nos com vontade de partir tudo e todos (no jogo, é claro...cuidado aí). Incentiva-nos a continuar a jogar até ao fim. Não posso parar, não... posso... PARAR!!! PUM!!!!!

Como referi inicialmente, este jogo é ridículo mas no bom sentido. Nem sempre nos apetece jogar algo complexo. Nem sempre temos vontade de grandes quebra-cabeças. Nem vale a pena alongar-me mais. Porquê? É certo que os criadores de *Guerrilla War* estavam simplesmente a pensar no divertimento puro e fácil. Vale bem a pena perdermos um pouco do nosso tão rico tempo com coisas tão simples como esta. O que faz falta às vezes é jogar um jogo destes junto com um amigo e quatro cervejas ao lado. Perfeito, perfeito seria se esses dois amigos fossem o Stallone e o Schwarzenegger.

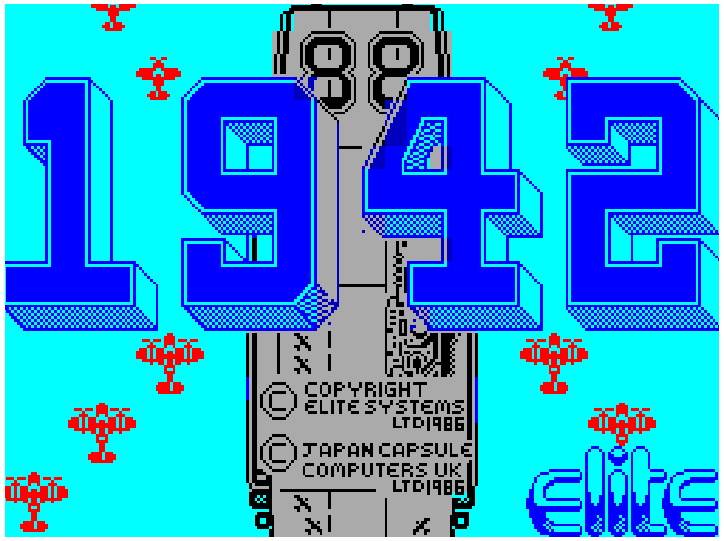
High Score

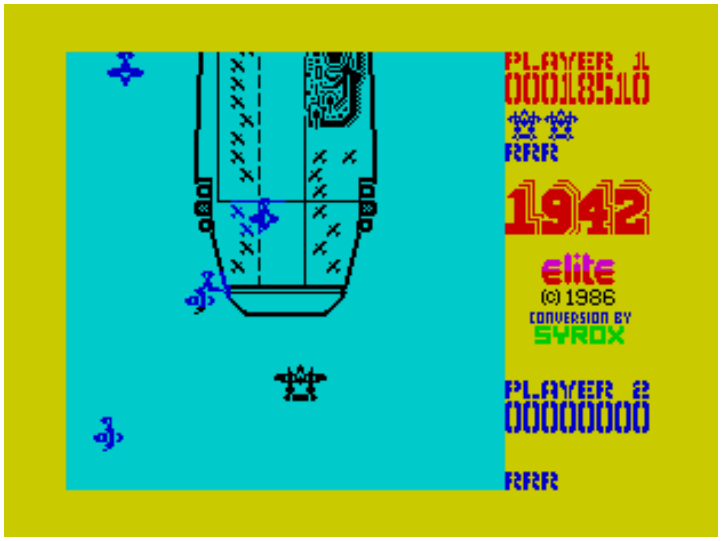
Longevidade	4
Jogabilidade	7
Gráficos	10
Som	7
Total	**7**

RESUMO

É bom ser:
Um jogo simples, intuitivo, pensado no divertimento puro;

É mau ser:
Demasiado curto; não se ouvir a música devido aos constantes efeitos sonoros.





1942

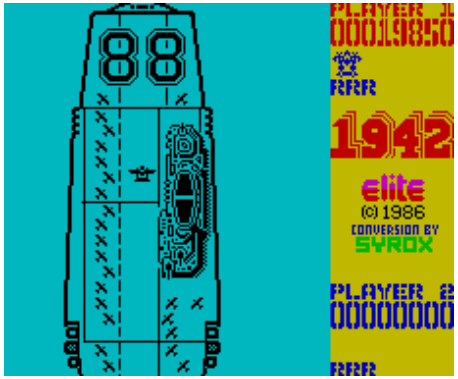
Daniel Martinho começou a jogar títulos com conteúdo violento nos anos 80 (*Golden Axe, Renegade, Ikari Warriors*). Após tantos anos em volta de conteúdo violento, ele agora é Hit-Man para a Máfia da Birmânia.

Por ***Danile Martinho***

» **Sistema:** ZX Spectrum
» **Ano:** 1986

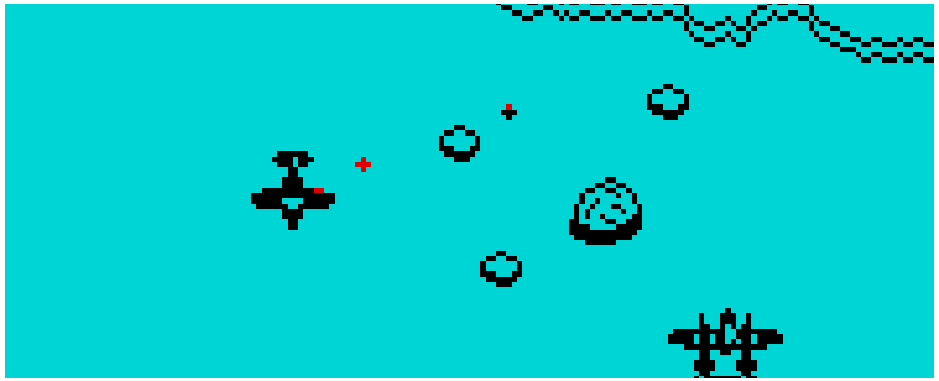
A Segunda Grande Guerra está a escalar a tensão e a violência entre as principais facções participantes no Pacífico. O inimigo está a construir uma gigantesca frota e a derrota parece iminente caso o consiga fazer. Cabe-nos a tarefa de impedir que tal aconteça, de modo a que os bons não sejam obliterados pela catástrofe que se aproxima.

1942 foi uma conversão feita pela Elite do famoso jogo de máquinas *arcade* da Capcom, com o mesmo nome. Nele, somos levados pelo nosso porta-aviões até território inimigo e, quando a situação aparenta ser perigosa de mais, lá vamos nós a voar no nosso caça, penetrando ainda mais o território hostil e efectuar a já esperada limpeza, onde os números entre aliados/inimigos não é muito abonatório.
Os inimigos são autênticos experts no voo dos seus aviões e não hesitam em rebentar connosco dos céus. Para piorar a situação, são tão determinados que alguns até se tornam kamikazes e sacrificam a própria vida com o propósito de que falhemos a nossa missão.
Felizmente, nem tudo é mau, pois teremos munições infinitas e podemos até aumentar a nossa capacidade bélica, apanhando os POWers que vão aparecendo ao longo dos níveis. Como seria de esperar, o nosso objectivo é voar pelos mares e ilhas inimigas (níveis), disparando contra tudo o que mexer/se atravessar no nosso caminho. Os inimigos por vezes são matreiros e aparecem por trás e, muitas vezes, seguem rotas aleatórias, tornando cada jogatana em algo novo e diferente, pois nunca sabemos com certeza









Também está disponível o modo de dois jogadores, mas infelizmente, não dá para jogarem ao mesmo tempo, pelo que jogam à vez

quem virá a seguir e muito menos por onde aparecerá.
Sempre que um nível é completado, regressamos ao nosso porta-aviões, para reabastecer o combustível, partindo imediatamente a seguir para o próximo dos trinta e dois níveis disponíveis no jogo. Também está disponível o modo de dois jogadores, mas infelizmente, não dá para jogarem ao mesmo tempo, pelo que jogam à vez, cada um.
Além de podermos movimentar o nosso avião nos quatro sentidos normais dos *shoot´em ups* (cima, baixo, esquerda, direita), também temos ao nosso dispor um movimento especial: um *loop*. Esse movimento só pode ser efectuado um número limitado de vezes e serve para desenrascar, quando a nossa situação parece impossível de escapar, devido à chuva de tiros inimigos constante.
1942 é um clássico intemporal, que todos já devemos ter visto algures em alguma plataforma (se não este, então uma das suas inúmeras sequelas) e que todos temos a obrigação de experimentar – uma questão de "currículo de jogador".

High Score

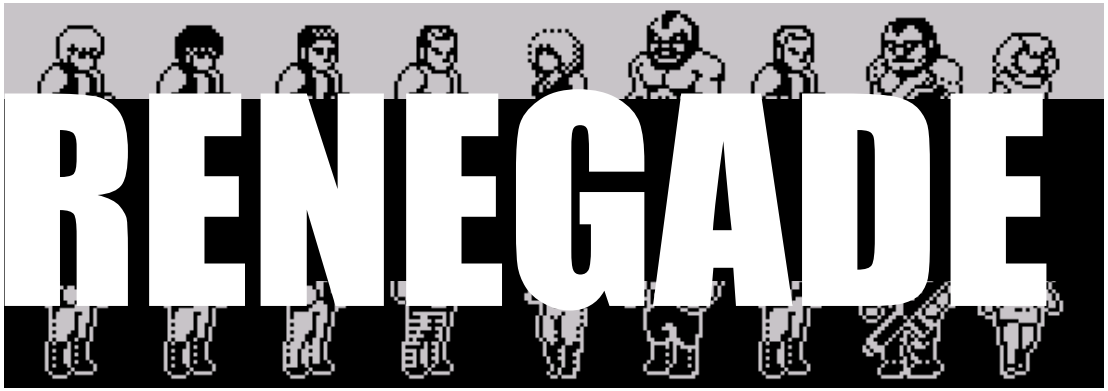
Longevidade	9
Jogabilidade	9
Gráficos	8
Som	6
Total	**8**

RESUMO

É bom ser...
Aditivo, bem estruturado;

É mau ter...
A falta do co-op é bastante notória.

Há alternativas:
1943, 19xx



Um homem luta sozinho contra grupos incessantes de bandidos que o rodeiam, ameaçadores. O chefe aguarda o momento certo para avançar contra o jogador. Murros e pontapés num festim de brutalidade... Parece um normal beat'em up, como já vimos tantos... Mas este foi o primeiro.

Gonçalo Neto joga desde o final dos anos 80. O primeiro jogo violento ao qual teve acesso foi precisamente... *Renegade*! Neste momento, é possível encontrá-lo nas ruas a bater em todos os pulhas que encontra.

Por ***Gonçalo Neto***

» **Sistema:** Zx Spectrum
» **Ano:** 1986

A bem da verdade, *Renegade* não é considerado o primeiro *beat 'em up*. Essa honra cabe a um jogo chamado *Kung-Fu Master* (1984), baseado num filme com Jackie Chan. Mas ao olharmos para os dois jogos, percebemos que num deles as ideias estavam lá em embrião, no outro estão já presentes praticamente todas as qualidades que deram nome ao género.

Renegade foi o *port* desenvolvido para a Europa e para os EUA pela Taito de um jogo de arcada japonês desenvolvido pela Techno, chamado *Nekketsu Kõha Kunio-kun.* A versão de Spectrum 48k ficou a cargo da britânica Imagine Software, e foi publicada pela Ocean Software em 1986.

Aquando do processo de localização do jogo, para agradar aos jogadores ocidentais, foram feitas algumas mudanças que, em retrospectiva, acabam por definir por completo o que se veio a esperar de um *beat'em up*. De um cenário típicamente oriental passamos para as ruas de uma qualquer cidade americana do universo do cinema de acção dos anos 80, onde cada estação de metro e cada beco escuro escondem *gangs* prontos a assaltar o cidadão desprevenido. Num jogo temos um protagonista a defender a honra de um amigo, enfrentando grupos de *bullies* do liceu. No outro, uma história de vingança e resgate da mulher dos nossos sonhos das garras do crime organizado. A história de *Renegade* é semelhante a praticamente todos os *beat'em ups* dos anos 80 e 90, mas foi este o primeiro jogo a chegar à fórmula perfeita.

Renegade é uma das experiências mais divertidas e viciantes que se podem encontrar no velhinho Spectrum, e ao contrário de muitos outros títulos ainda hoje se joga com muito prazer. O esquema de controlo é extremamente simples, com quatro botões direccionais e apenas um botão de ataque. Podemos andar ao longo do ecrã, não só para os lados como também para cima e para baixo, uma novidade introduzida por este jogo. Também novidade foi o facto de precisarmos de acertar nos inimigos com vários golpes para os derrotar, criando *combos* com as várias habilidades que temos ao nosso dispor. De todas elas, a mais icónica é sem dúvida o pontapé voador, essencial para sobrevivermos aos desafios que os 4 níveis do jogo nos propõem.

Algumas reviews feitas pela imprensa especializada da época, com acesso a cópias de avanço antes de o jogo sair

para o mercado, davam conta de uma dificuldade pouco exigente, criticando *Renegade* por ser demasiado fácil de completar. Mike Lamb, autor da conversão do jogo para o Spectrum, concordou com as opiniões dos jornalistas, e decidiu aumentar a dificuldade. O resultado é um jogo que é tudo menos fácil, bem capaz de surpreender jogadores menos habituados a desafios *hardcore*. Não é impossível, mas com apenas 3 vidas e uma barra de energia que se esgota rapidamente, *Renegade* acaba por ser um jogo que premia o *spamming* de certos golpes, como o pontapé voador, em vez de recompensar quem opta por um estilo de jogo mais variado.

Em *Renegade* a luta é dura e suja.

O tempo disponível para completar cada nível é curto, o que causa dificuldades acrescidas, mas há uma característica que *Renegade* herdou do seu irmão das arcadas que torna a tarefa mais rápida. Em alguns níveis há um precipício num dos lados dos dois ecrãs que compõem o terreno de jogo. É um dispositivo que acrescenta alguma estratégia aos combates, já que é muito mais rápido e eficaz causar a queda dos inimigos do que enfrentá-los até ficarem KO.

Alguns inimigos atacam-nos em cima de motas, pedindo descaradamente para serem atingidos por um dos nossos pontapés voadores. Outros estão armados com bastões. Mais interessantes, naturalmente, são os bosses que nos aguardam no final dos níveis. Para derrotar cada um deles, são necessárias estratégias ligeiramente diferentes para lidar com os diferentes padrões de ataque.

Renegade é um título adulto e visceral, incomum na época em que foi feito. Já existiam jogos violentos com avatares humanos, mas a acção era geralmente enquadrada num contexto de artes marciais, como em *Karateka* (1984), de Jordan Mechner. Em *Renegade* a luta é dura e suja, com o jogador a ser frequentemente agarrado por um inimigo nas costas, ficando indefeso perante os ataques dos restantes. Claro que podemos ripostar, com uma série de movimentos

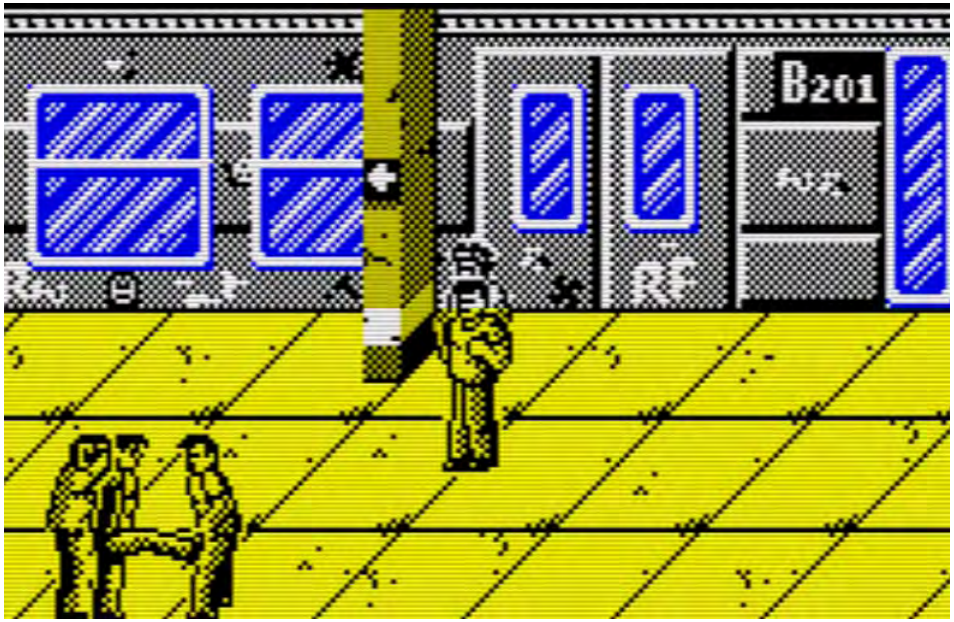














A verdade é que *Renegade* é uma das experiências mais divertidas e viciantes que se podem encontrar no velhinho Spectrum.

que vão desde o mais simples soco, até a pontapés voadores e joelhadas certeiras. É o primeiro *beat'em up* a permitir atacar um inimigo no chão. Para que não restem dúvidas de que este é um jogo para adultos, basta olhar para o terceiro nível do jogo, no qual enfrentamos, numa rua duvidosa, um bando de prostitutas armadas com chicotes. Na década do Super Mario não era comum enfrentar mulheres em jogos de computador, mas em *Renegade* valia (quase) tudo.

Se nas arcades o jogo foi muito bem recebido, no ZX Spectrum transformou-se num fenómeno. Basta uma olhadela às páginas de referência do mundo da emulação para ver *Renegade*, senão em primeiro lugar, nos primeiros lugares do pódio de melhores jogos para o Spectrum.

Tudo o que *Renegade* tenta fazer faz bem. Mas a fórmula continuaria a ser melhorada em títulos seguintes. Em *Target: Renegade* (1988), o segundo capítulo da trilogia, podemos já apanhar as armas que os inimigos deixam cair, e os pontapés voadores são ainda mais eficazes. Mais tarde, dos mesmos criadores viria o mega sucesso *Double Dragon* (1987). A Capcom lançaria *Final Fight* (1989), que surgiu da tentativa frustrada de criar uma sequela para *Street Fighter* (1987), e a Sega iria aproveitar a onda para lançar *Streets of Rage (1991)*, provavelmente o *beat'em up* mais popular de sempre. Enquanto estilo, o *beat'em up* viria a ser ultrapassado pelo *hack and slash*, género que teve o seu início com jogos como *Golden Axe (1989)*, e que viria a resultar em sagas tão omnipresentes nos dias de hoje como *Devil May Cry* ou *God of War*... Mas tudo tem um princípio, e esta história começou aqui.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Jogabilidade viciante;
Animações fluídas;
Ritmo imparável;

É mau ter:
Poucas vidas; O som não está á altura da jogabilidade.

Há alternativas:
Target: Renegade; Double Dragon; Final Fight.

DEATH RACE VS CARMAGEDDON

Na tão actual e recorrente temática da violência nos videojogos, resolvi pegar em dois títulos que facilmente se enquadram dentro desta categoria e compará-los entre si. *Death Race* e *Carmageddon* são acima de tudo duas "pérolas", que têm como principal objectivo entreter/divertir e nada mais do que isso.



Sistemas: Arcade & PC | **Ano:** 1976 & 1977
Por ***André Santos***

A década de 70, na América, foi bastante conturbada tanto a nível social como político. Foi precisamente em 1976 que surgiu aquele que ainda hoje é considerado como um dos jogos mais polémicos de sempre. Ora por esta altura, nem ainda estava planeado na mente dos meus progenitores, portanto nunca tive a oportunidade de jogar *Death Race* numa daquelas inesquecíveis máquinas *arcade*, que de outra forma me teria obrigado a consumir, com toda a certeza, várias moedinhas. Mesmo que já fosse uma rapazola com idade para entrar nesses sítios, a verdade é que dificilmente teria tido hipótese de alguma vez meter as mãozinhas numa destas máquinas. Até porque depressa o jogo foi banido do circuito comercial, sendo que, segundo consta, foram feitas apenas aproximadamente 500 unidades. Se por um lado, e ainda hoje, a cultura americana é prolífera, além de permissiva, numa série de incongruências no que respeita a valores e mentalidades, por outro lado há uma (incorrecta) generalização, que grande parte do mal do mundo é proveniente de jovens que na infância passaram algumas horas à volta de jogos "violentos". Enfim…

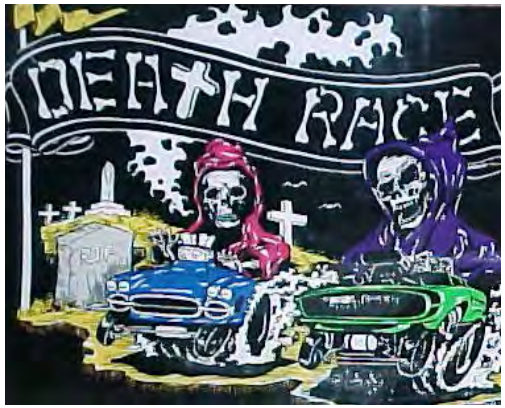
Death Race é inspirado na obra cinematográfica homónima de Paul Bartel, com algumas caras conhecidas como David Carradine e Sylvester Stallone. A sua *tagline*, "In the year 2000, hit and run driving is no longer a felony. It's the national sport!", basicamente resume toda a temática. À parte da controvérsia e das imensas *virgens ofendidas* que originou, *Death Race* é um jogo... por assim dizer básico e até algo cómico (sendo que não é propriamente novidade que violência/ *horror* sejam ainda hoje muitas vezes misturados com humor). Não que o facto de alguém se divertir a acertar em *pobres* peões seja sinónimo de uma certa tendência para uma *serialkillerness*, mas sim porque pode passar apenas por uma forma de entretenimento sem que com isso nos tenham que colocar o autocolante de maluco, ou em casos mais extremos, de vigilância apertada em todos os nossos movimentos. Todavia, reconheço a influência que certos jogos podem causar e não me oponho, de todo, ao devido controlo parental, até porque já lá diz o ditado – tudo o que é em excesso faz mal. Relativamente a *Death Race*, permite até dois jogadores e o objectivo é atropelarmos *gremlins* (com aparência humana e semelhantes a um qualquer desenho composto por linhas direitas, feito por uma criança) que fogem dos veículos, durante um determinado período de tempo. Quando são atingidos, soltam um grito

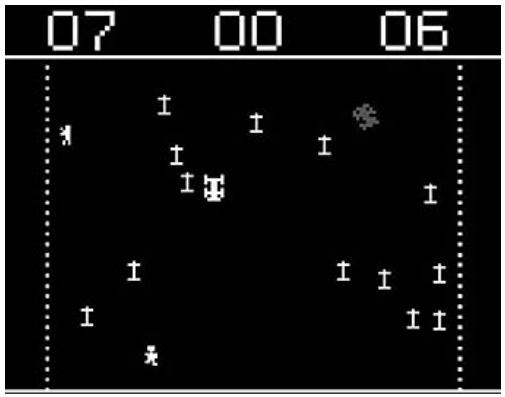
DEATH RACE VS CARMAGEDDON

desesperante e no ecrã são substituídos por lápides (em forma de cruz) que obrigam o jogador a desviar-se. A dificuldade vai aumentando conforme as vítimas que vamos fazendo, o que preenche o ecrã com lápides em grande escala. É um jogo mórbido? Sim, sem dúvida. Faz-me pegar no carro e começar a atropelar quem à minha frente se colocar? Não! Em ecrã é tudo a preto e branco, os movimentos dos veículos são bastante limitados, ainda que possamos andar para a frente, trás e nas diagonais. O som é praticamente ausente, exceptuando nos motores e nos gritos dos peões. Apesar de já não ser deste *tempo*, e de compreender a onda de choque/ indignação que possa ter causado, a verdade é que… e preparem-se… curti à brava jogar *Death Race*.

O mesmo aconteceu quando em 1997 me cruzei com *Carmageddon*. Visualmente muito mais explícito e por vezes verdadeiramente macabro, são incontáveis as horas que passei a atropelar vacas ou outros animais, pedestres (quando apanhava grupos é que era ver a pontuação disparar com *extra styles bonus*), grávidas, além de destruir os veículos dos opositores em pistas deliciosamente







imaginadas, sempre com um sorriso diabólico no rosto. É por esta altura que quero descansar os mais preocupados, assegurando que quem vos escreve é um ser consciente, que nunca teve um acidente (salvo aquelas *pancadinhas de amor* na chapa) e que não tem qualquer inclinação assassina ou algo do género (bem talvez apenas exceptuando para a classe política mas aí creio não estar sozinho…). Genericamente *Carmageddon* tem um aspecto bastante mais *gore* e quem entra no jogo prontamente percebe isso. A deslocação pelos menus pode ser a partir das teclas direccionais, mas com o rato é muito mais sugestivo, já que o nosso cursor é uma mão (cortada pelo pulso) e as movimentações que fazemos provocam a queda de gotas de sangue que escorrem pelo ecrã. O rosto alucinado presente na capa e nos *loadings* com a frase “hang on to yer helmet” é sinónimo de um dos jogos responsáveis por mandar o politicamente correcto dar uma volta. No fundo é precisamente e apenas isso que atrai no jogo. O objectivo é competirmos com outros adversários (controlados pelo computador), em vários cenários, desde cidades, minas e zonas industriais, na grande maioria muito bem retratadas e recheadas de elementos… para destruir e, claro, atropelar. O jogador dispõe de um tempo limite em cada corrida, que vai aumentando sempre que

DEATH RACE VS CARMAGEDDON

danificamos os carros adversários, ou quando atropelamos transeuntes. Também os nossos bólides sofrem danos, mas é possível recuperá-los apesar de ter um custo (em forma de pontos que se podem ir recuperando com as nossas maluqueiras ao volante). A vitória é nossa se completarmos o circuito, destruirmos todos os oponentes ou aniquilarmos todos os pedestres do nível (e acreditem que são imensos). Para aqueles que eventualmente considerem isto ainda pouco violento, existe também a possibilidade de equiparmos os veículos com lâminas, serras e metralhadoras, coisa pouca, portanto. Por outro lado *Carmageddon* apresentava uma componente visual bastante acima da média, com grafismos 3D e uma física bastante competente. A modelagem tanto dos veículos, como dos elementos dos cenários e dos próprios peões era aprimorada. Em ecrã as informações variavam, desde velocímetro, um diagrama do nosso carro (e respectivos danos), tempo limite, pedestres atropelados e total dos mesmos, entre muitos outros, sendo que o que me ficou para sempre na memória foi a nossa cara (do piloto que escolhíamos) a rir-se sadicamente quando colhíamos grupos ou fazíamos extra pontos com as nossas mortes. A componente sonora era soberba. Recheada de







pormenores deliciosos, com constantes bocas sádicas e sorrisos maquiavélicos (visualizados no canto superior esquerdo do ecrã), além dos recorrentes gritos de terror quando executávamos rasantes, ou o inesquecível som (*squish*!!!) quando esborrachávamos quem à nossa frente (ou não) se metia. Tudo era genial. A componente musical era forte e da pesada com a participação dos Fear Factor, que, como se depreende, facilmente se enquadram na temática.

Em suma, ambos são jogos claramente direccionados para um tipo de público muito específico. Tal como não aprecio jogos de estratégia, também percebo aqueles que não achem a mínima piada ao acto de conduzir e atropelar quem quer que seja que à nossa frente se cruze. Mas a verdade é que não gostar de jogos de estratégia não faz de mim um mau estratega… e da mesma forma, o divertir-me com jogos violentos não fará de mim um serialkiller. Os jogos, como o cinema e muitas outras actividades, são fontes de entretenimento e nada mais que isso. Por mais que choque as pessoas, não há maior verdade que esta: tanto *Death Race* como *Carmageddon* são extremamente divertidos, cada um no seu tempo, claro.



VIOLÊNCIA & VIDEOJOGOS

Sempre que acontece (infelizmente) uma tragédia envolvendo tiroteios urbanos em sociedades ocidentais, não demora muito tempo para que os meios de informação procurem justificações para este tipo de acontecimentos. Entre uma das várias causas apontadas, estão os videojogos.







Por ***Ivan'Flow***

Particularmente, é nos EUA que estes eventos ganham mais força e não são raros os casos deste tipo de violência urbana. Segundo vários especialistas, neste país existe uma correlação com uma chamada «cultura de armas». Afinal, foi a arma-de-fogo que permitiu a independência dos EUA, a colonização do oeste, e já no século XX, ganhar guerras fora do seu território. O acesso a estas e a criação desta cultura em particular está enraizado na psique de qualquer norte-americano. Mas, então, onde é que os videojogos e estas histórias de violência se enquadram?

Uma relação desde o início

Historicamente os videojogos têm uma ligação com assuntos bélicos praticamente desde o início da indústria. Afinal tudo começou após a Segunda Guerra Mundial, com as simulações de guerra feitas nos mega computadores que ocupavam edifícios inteiros, onde diversos engenheiros tentavam fazer previsões sobre o resultado de futuras batalhas da Guerra Fria. Em pouco tempo, estes especialistas, procurando um escape desta rotina mórbida, utilizaram os mesmos computadores para criar jogos e, assim, inadvertidamente, deram os primeiros passos para que a indústria dos videojogos nascesse.

Quando finalmente a indústria comercial arrancou em 1972 nos EUA, o foco era na competição desportiva ou trivial, e não em assuntos bélicos. *Pong* ou *Tennis* foram os dignos representantes desta época. No entanto, a primeira consola doméstica (*Magnavox Odyssey*), inspirada em alguns brinquedos da época e na cultura popular dos *westerns*, vinha igualmente com um periférico semelhante a uma espingarda.
Já perto do final dos anos 70, o foco direcciona-se para uma galáxia não muito distante. Apoiados pela popularidade de filmes como *Star Wars*, os jogos centram-se na temática espacial, utilizando algum tipo de mecanismo relacionado com armas para a sua resolução (casos de *Asteroids* e *Space* Invaders). Curiosamente, em 1977 irrompe a primeira polémica com jogos violentos. *Death Race* da Exidy, baseado no filme com o mesmo nome, é considerado ultra violento e as campanhas para banir o jogo nos EUA amontoam-se com alguns efeitos práticos.
Na década seguinte, com o *crash* dos videojogos nos EUA, dá-se o apogeu da indústria japonesa e europeia, apoiadas em estilos inovadores. Do lado nipónico, popularizam-se nomes como *Super Mario*, *Final Fantasy* ou *Zelda*, enquanto da Europa existem outros nomes sonantes, como *Populus* ou *Tetris*. Somente mais tarde, já dentro dos anos 90, o uso da arma-de-fogo em videojogos













Recentemente, segundo um estudo da University of Texas realizado em 2011, é igualmente curioso notar que, desde o aparecimento dos jogos considerados ultra-realistas, sangrentos e violentos, a taxa de criminalidade nos EUA tem decrescido consecutivamente.

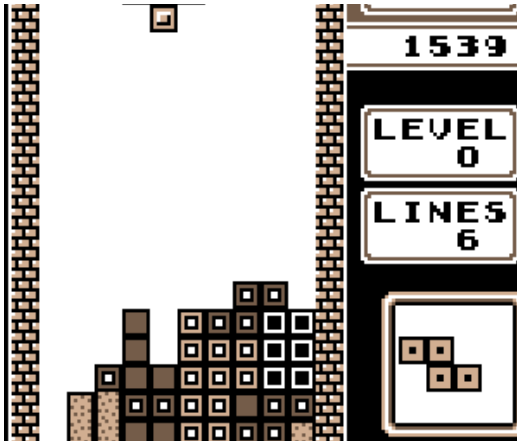
começa novamente a popularizar-se numa escala considerável. Não é por isso surpreendente que um dos jogos mais famosos desta época seja o norte-americano *Doom* – um FPS inspirado em filmes como *Alien's* e *Evil Dead II*.
Na última década, com a massificação do 3D, a ficção científica recebe um impulso em vários pontos do entretenimento. E claro, *Halo* da Microsoft é reflexo desta nova tendência. É notável que, a cada nova sequela do jogo, as vendas disparam e estabelecem recordes, ofuscando inclusive os maiores *blockbusters* do cinema. Já nos últimos anos, séries como *Call of Duty* ou *Medal of Honor* não lhe ficam muito atrás, tornam-se na face mais visível dos videojogos em diferentes médias e muitas vezes apoiam-se em conflitos bélicos onde os EUA estejam actualmente envolvidos.
Recentemente, segundo um estudo da University of Texas realizado em 2011, é igualmente curioso notar que, desde o aparecimento dos jogos considerados ultra-realistas, sangrentos e violentos, a taxa de criminalidade nos EUA tem decrescido consecutivamente.
Se existe realmente uma correlação entre videojogos e violência, é que estes não são iniciadores de comportamentos violentos, mas sim reflexo duma sociedade e da sua cultura. Quanto muito, as únicas provas concretas apontam que estes têm contribuído para a redução de crimes.

É preciso educar

Ao contrário do que se possa pensar, tudo parte da educação; afinal um lápis ou uma pedra também podem ser usados num contexto violento, mas não são esses os iniciadores de comportamentos violentos. Vai sempre haver a mão por detrás do objecto. E é essa mão que necessita de ser educada para ter senso comum. Não é por haver um jogo de temáticas bélicas que andamos todos aos tiros. Afinal, se o último *Halo* vendeu cerca de 7 milhões de unidades, isso também significaria que (pelo menos) 1% das pessoas que compraram o jogo seriam capazes de ter esses comportamentos desviantes.
O que é curioso no meio disto tudo é que, no país onde surgem mais polémicas (EUA), os videojogos têm já uma vasta herança cultural, a idade média dum jogador é 37 anos e em 2011 os videojogos









Os videojogos não serão certamente um meio tão influenciador como muitos pregam. Se isso fosse assim tão rigoroso, um jogador que dominasse o *Tetris* poderia ser igualmente influenciado a arrumar toda a sua casa da melhor forma possível.

foram considerados pelo National Endowment for the Art como forma legítima de expressão artística. Enquanto, em outros territórios, como a Europa e Japão, apesar dos jogos mencionados acima terem sido igualmente bem recebidos, não existem tantos casos de violência registados. Mas parece que os antigos estereótipos continuam bem presentes em pessoas fora da esfera dos videojogos, que (ainda) consideram a sua influência tão massiva que pode infligir danos no mundo real. No entanto, a verdade é só uma: quem precisar de ser violento, vai sempre ser violento. Não precisa de justificações.

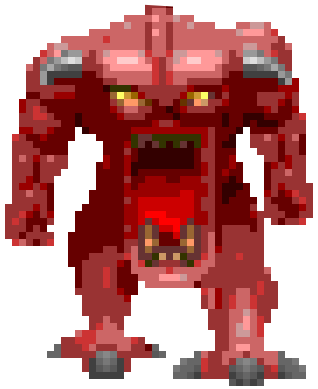
Os videojogos não serão certamente um meio tão influenciador como muitos pregam. Se isso fosse assim tão rigoroso, um jogador que dominasse o *Tetris* poderia ser igualmente influenciado a arrumar toda a sua casa da melhor forma possível. Mas com toda a certeza isso não acontece. Os jogos são um reflexo da nossa cultura, apoiam-se nos nossos conceitos, não nos influenciaram severamente para outros. Está na nossa psique individual, afinal, existe uma boa razão para preferimos um determinado estilo ou género de jogo. Se pegarmos no mesmo exemplo anterior, a pessoa mais arrumada do mundo, se lhe apresentar o *Tetris*, mesmo que nunca tenha tido uma relação com videojogos é capaz de tornar-se num aficionado deste título. Ou será um mero acaso que muitas mães nos anos 90 roubavam os Game Boys dos filhos só para desfrutarem deste popular jogo?

Simplesmente, nós procuramos nos videojogos o reflexo das nossas expressões, não vamos construir alternativas extremamente distintas da nossa individualidade só por causa destes. Sim, existe uma relação entre videojogos e violência. É um facto. Mas afirmar que há violência por causa dos jogos é pouco rigoroso. O que temos é um meio de expressão artístico que é influenciado pela sociedade, e não o contrário...



DOOM







Por ***Ivo Leitão***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 1993

Com o tema desta PUSHSTART a incidir na violência nos videojogos, não se falar no DOOM, seria como comer *pizza* sem queijo. Afinal, em que outro jogo poderíamos encher zombies de chumbo, decepar seres demoníacos com uma bela de uma motosserra, ou pulverizar uma sala inteira dessas criaturas com uma BFG-9000? *Doom*, produto da id Software e da cabecinha de nomes como John e Adrian Carmack, Tom Hall ou John Romero, é um marco incontornável na história dos videojogos. De tal forma que mesmo nos dias de hoje, qualquer que seja a plataforma de videojogos que saia para o mercado, alguém, oficialmente ou um fã, acaba por lançar um *port* do jogo para a mesma.

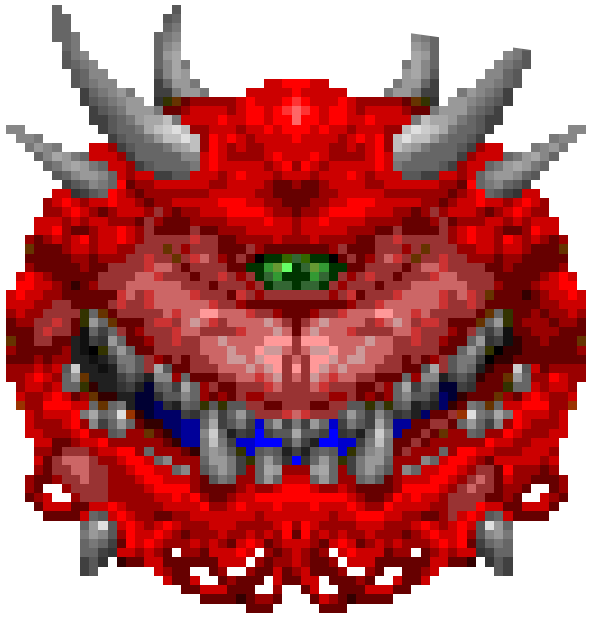
A história é simples. Alguém anda a brincar com tecnologias de portais interdimensionais em bases militares marcianas. A certo ponto a coisa dá para o torto e é aberto um portal para o inferno, cujas forças demoníacas invadem as bases militares, transformando os seus ocupantes em zombies agressivos. Encarnamos como sempre no desgraçado do *space-marine* que chega ao local errado na hora errada e o resto, bom, o resto já todos nós sabemos. A restante história é contada pelas centenas de balas, rockets e outras coisas que vamos deixando nos cadáveres que ficam pelo caminho, desde a base de Phobos até às profundezas do inferno.

A importância de *Doom* para o sucesso que os FPS gozam hoje em dia é incontornável. Inicialmente, antes de o nome *first person shooter* se enraizar neste género, eram todos apelidados de simplesmente "mais um clone de *Doom*". Não deixa de ser interessante também referir que no seu lançamento *Doom* apenas estava disponível através de *mail order*, ou seja encomenda por correio directamente à id. Versões *shareware* contendo apenas o primeiro episódio foram sendo distribuídas por essas BBSs fora, ou como no meu caso, através de trocas de disquetes com amigos e uma linha de comandos "arj" para comprimir/descomprimir os ficheiros em vários volumes. *Doom* tornou-se assim num dos mais populares, senão mesmo o mais popular jogo com distribuição *shareware* de sempre.

Mas toda esta popularidade tinha mesmo uma razão de ser. Com um vasto arsenal, e monstros ainda mais aterradores para os padrões de 1993 (quem nunca teve um susto com um *Baron of Hell*?), *Doom* torna-se num jogo visceral, repleto de acção, sangue e tripas. De facto, apesar de *Doom* ser um dos FPS mais influentes, hoje em dia o género evoluiu para algo mais genérico e linear, repleto de *scripted events*, exigindo pouca exploração por parte do jogador. Confesso que em jogos como este *Doom*, *Duke Nukem 3D*, *Quake* ou outros FPS clássicos, para mim o factor diversão é muito melhor. *Doom* apresenta mapas relativamente largos e complexos, forçando o jogador a uma exploração mais exaustiva, seja para procurar chaves ou interruptores que abram outras porções do nível, locais secretos com *powerups* poderosos ou mesmo entradas para níveis secretos. Contando sempre com os tiroteios frenéticos, claro. *Doom* e outros FPS clássicos possuem quase um "charme" *arcade* que sinto que se tenha perdido algures nos tempos de hoje.

Outra coisa que me ficou guardada na

Doom possui um modo cooperativo e introduziu também os _Deathmatches_, tornando-se assim no primeiro grande vício de carnificina por essas _LANs_ (e posteriormente Internet) fora



memória até aos dias de hoje é a banda sonora do jogo. Toda ela *heavy metal* em MIDI, era a companhia perfeita para aquelas tardes de domingo em que pouco mais havia a fazer senão enfiar uns *rockets* nuns *Imps*. Para os padrões de 1993, visualmente *Doom* era algo como um *Crysis 3* dos dias de hoje. Era realmente soberbo, com gráficos bastante detalhados, coloridos, e mapas com uma geometria bem mais complexa que aquela apresentada em *Wolfenstein 3D* e os seus clones. O seu visual meio *sci-fi* e satânico lançaram o pânico em alguns meios mais conservadores, tendo *Doom* sido censurado num ou noutro país. Provavelmente pode ser o meu lado nostálgico a falar, mas mesmo nos dias de hoje, *Doom* continua a dar a mesma pica a jogar que em 1993, mesmo visualmente. Apesar de originalmente *Doom* ter sido lançado para o velhinho DOS, podem encontrar facilmente conversões da *engine* que permitam correr *Doom* em máquinas modernas, muitas vezes até com mais funcionalidades que as originais. Mas *Doom* é uma referência por muito mais. Para além de um modo *single-player* que atravessa 3 episódios (4 na versão Ultimate), *Doom* possui um modo cooperativo e introduziu também os Deathmatches, tornando-se assim no primeiro grande vício de carnificina por essas LANs (e posteriormente Internet) fora. Uma outra coisa que desde *Doom* tem vindo a marcar os jogos da id software é a sua customização por parte dos fãs – a chamada comunidade de *modding*. Desde cedo que a própria id







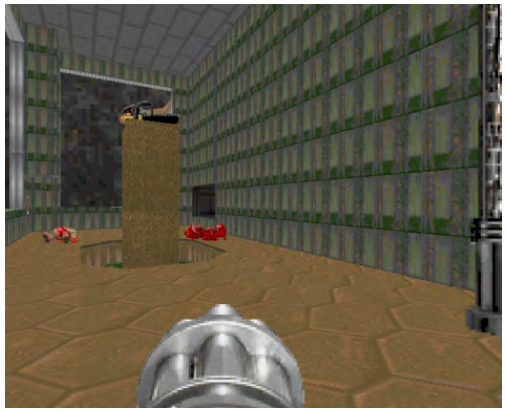
incentivava os utilizadores a criar os seus próprios mapas para *Doom*, quer utilizando os próprios *assets* do jogo, ou introduzindo novas *artworks* e efeitos sonoros, acabando por produzir algo também visualmente diferente. Isto é possível pois *Doom* no PC consiste na sua aplicação principal, e nos ficheiros WAD (*Where is All the Data*), que contêm toda a informação relativa aos níveis em si. Dessa forma seria possível iniciar a aplicação Doom com outros ficheiros WAD criados por fãs. Centenas de novos mapas foram criados, alguns bastante "originais", como re-imaginações de *Wolfenstein 3D*, *Aliens*, ou outras *franchises* conhecidas.Posto isto, para os que têm vivido numa caverna nos últimos 20 anos e não conhecem *Doom*, ou para os que se dizem fãs de jogos de acção, FPS e nunca o jogaram, então façam-me um favor e descarreguem a versão *shareware* do jogo que é gratuita e, se gostarem, facilmente encontram uma versão completa que poderão comprar para a vossa plataforma preferida.





» High Score

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







DOOM 2

Por ***João Canelo***



Doom continua a ser um dos maiores clássicos da indústria dos videojogos e é um enorme prazer revisitar os corredores infestados de Marte. Com uma jogabilidade simples, mas extremamente satisfatória, *Doom* agarra-nos pelo colarinho numa viagem divertida e sádica. Não é por acaso que é considerado como o pai dos FPS, impulsionando mecânicas que marcaram, durante mais de uma década, o género de acção. É sempre bom deixar a saturação dos videojogos mais realistas e regressar a 1993, a um tempo mais simples, mas, sem dúvidas, muito mais empolgante.

> High Score **8**

DOOM 3

Por ***Daniel Martinho***



Um dos pais dos actuais FPSs. Desenvolvido em 1992 pela ID Software, com a orientação do guru John Carmack (que criou o motor utilizado), este jogo veio confirmar que o género de jogos FPS tinha pernas para andar. Misturando Sci-Fi com horror, tomamos a pele de um marine que tenta impedir que uma invasão de criaturas infernais se concretize. Uma das suas características iniciais era o facto de os níveis serem autênticos labirintos, onde as chaves que abriam determinadas portas estavam protegidas, não só pelos demónios como pela complexidade dos corredores dos mesmos, contrastando os actuais FPSs lineares, onde só temos que seguir o guião imposto pelo jogo, indo do ponto A ao B.

> High Score **10**



DOOM 4

Por ***Tiago Lobo Dias***



Sem dúvida um dos melhores jogos de sempre, a lista de adjectivos é tão grande que não cabe nesta página. Numa altura que o conceito de FPS ainda criava raízes, a ID software dá-nos com esta árvore monumental no alto da pinha. Ficou tudo louco, a entrar na idade adulta, e *Doom* fez fervilhar o sangue de todos os jovens. Quem não jogava *Doom* não era digno do ar que respirava. Foi uma das razões para meter o Commodore Amiga de lado e ir arranjar um PC (um acto de traição, é verdade…).

> High Score **10**

BASEMENT COLLECTION

Por **Diogo Martins**



Quem é?

Edmund McMillen é uma das metades da Team Meat, criadores de *Super Meat Boy*. Trabalhou também no *Gish, Aether, Coil Gish, The Binding of Isaac* e até foi o primeiro animador e criador de personagens de *Braid,* antes de as rédeas artísticas serem tomadas por outro.

Se pudéssemos entrar na casa de um dos mais promissores *game designers* da actualidade, aceder ao seu computador, roubar todo o conteúdo a que só ele tem acesso sobre os seus mais conhecidos jogos e enfiá-lo todo num ficheiro, conseguiríamos basicamente o que nos é dado na *Basement Collection.*

É basicamente isso. Uma miscelânea de conteúdo, desde jogos, protótipos, experiências, bandas desenhadas, cadernos de rascunhos e *concept-art*. Tudo junto numa dose tão concentrada que vai com certeza deliciar os fãs de Edmund McMillen uma das metades da Team Meat, criadores de *Super Meat Boy.* Mas engane-se quem pensa que só de meninos de carne e princesas de pensos é feita a carreira deste senhor. Trabalhou em *Gish, Aether, Coil Gish, The Binding of Isaac* e até foi o primeiro animador e criador de personagens de *Braid,* antes de as rédeas artísticas serem tomadas por outro. É por estas razões, e por outras que só se dão a conhecer neste pack, que é de interesse ter acesso as bastidores de projectos que já marcaram a indústria.

Triachnid, *Coil, Meat Boy(* o protótipo de *Super Meat boy), Aether, Grey-Matter, Spewer e Time Fcuk* são os jogos que estão incluídos neste pack. Todos eles vêm com versões alfa e protótipos que nos ajudam a perceber como foi criada a ideia original do jogo, imagens e rascunhos e até segmentos inéditos de *Indie Game: The Movie*, o documentário que dá a conhecer a elite dos jogos Indie.

É realmente interessante notar a evolução de projecto para projecto. Ter acesso a este material faz-nos perceber que não é só de talento que uma carreira se faz, mas sim de muito trabalho e tentativas que muitas das vezes saem furadas. Se nos jogos a personalidade negra de McMillen é claramente transparecida, neste material essa personalidade é assustadoramente revelada. E não será essa a chave de sucesso para que os seus jogos consigam agradar a tanta gente? Desde sempre ouvimos a conversa barata de mentalidades indies que dizem produzir jogos sem público-alvo. Dezenas de *designers* que







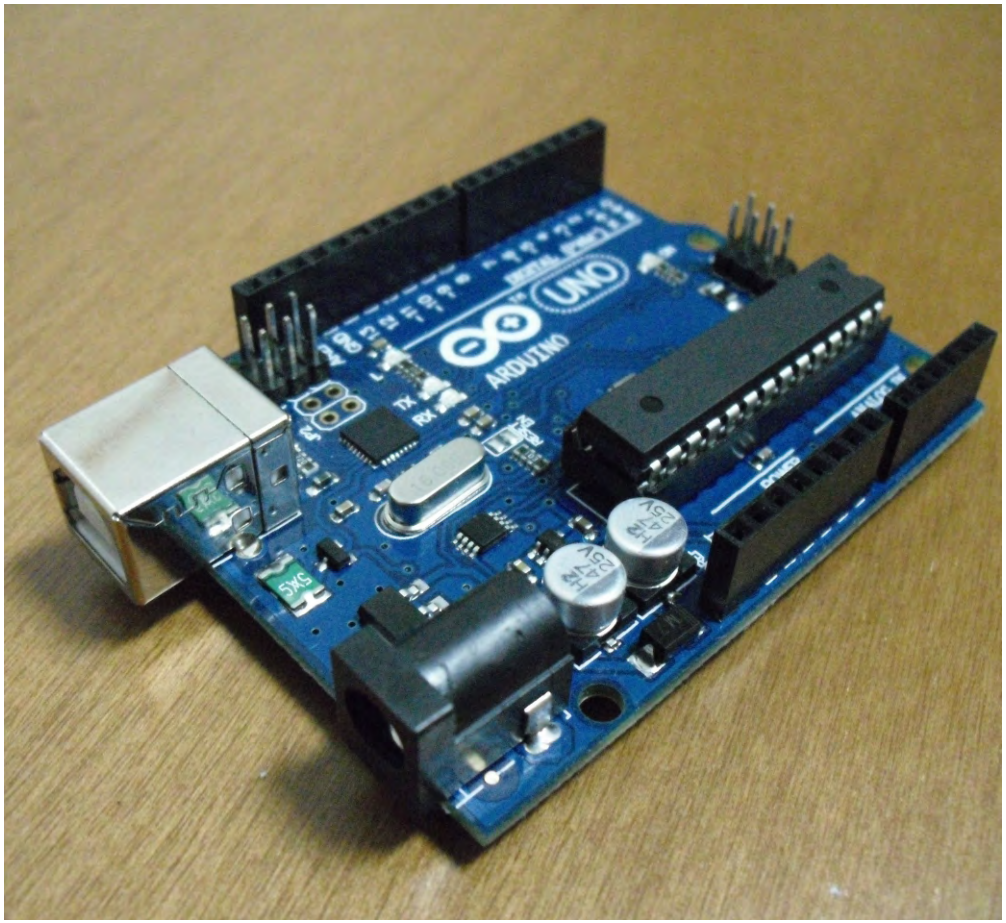


argumentam que essência indie é precisamente não ter rédeas na produção daqueles que fazem jogos por paixão e não por dinheiro. Sejamos sinceros, a verdade é que, depois de tantos *indies* a assinar contratos milionários, esses ideais parecem ser enfiados na despensa de um T4 com vista para o mar. Todos nós temos contas para pagar. E a principal preocupação de quem carrega a indústria indie às costas deveria ser precisamente o boicote ao controle criativo. Se há coisa que este pack nos mostra, é que McMillen decidiu mostrar todos os monstros que diz ter dentro de si, da melhor forma que o sabe fazer. Em cada jogo, em cada desenho, em cada estória, o designer abre um pouco da sua personalidade e quase que nos faz sentir mais aliviados pelos monstros que nós próprios temos, e que tanto teimamos em enclausurar. Mais fantástico ainda é que não o faz com a preocupação de que os outros o entendam, ou sequer que fiquem agradados. Fá-lo de uma forma tão pessoal e livre de arrogância que nos faz perceber o porquê de ser uma das figuras mais icónicas da produção de jogos independente. No seu trabalho está representada uma mentalidade que vai para além do seu nome, dos títulos, dos prémios. Uma lógica que nos mostra que é errado tentarmos adaptar-nos a estilos, modas, géneros e tecnologias, se isso comprometer aquilo que faz do nosso trabalho algo realmente único. É sem dúvida uma sopa de conteúdos que fará pensar aqueles que já começam a ficar cansados de ver prequelas, sequelas, *remakes* e plágios de jogos que já não nos aquecem a alma.

É muito difícil conseguir resumir a experiência do *The Basement Collection*, para começar, porque não é um jogo. Depois, porque nos oferece conteúdo tão variado que se torna quase impossível conseguir avaliá-lo individualmente de forma justa. E no final, porque não acho seja esse o objectivo deste pack.

Em resumo, não é uma compra que vá satisfazer todos os jogadores, apesar de achar que também não despertará o interesse daqueles que não estão acostumados às andanças indie. Para os fãs, será como ter o Natal dividido em sete dias, cada um com conteúdo desbloqueável. Não é fantástico, mas cada bocadinho é digno de ser apreciado e aproveitado.

ARDUINO



Por ***Tiago Lobo Dias***

Um Arduino é um micro controlador desenvolvido na Itália para uso no ramo da electrónica. Nascido para projectos académicos rapidamente ganhou relevo e estatuto, sendo agora não só utilizado em escolas e universidades mas também como *hobby* por parte de entusiastas da electrónica pelo mundo inteiro. Como é *open source* já apareceram várias empresas a comercializar clones e a escolha é neste momento bem variada. Fisicamente é um circuito impresso com um CPU 8 bits e diversos componentes que permitem interacção com outros módulos. O conceito é programar no PC o que queremos que o Arduino faça e depois inserir o código no chip do Arduino via USB. A programação é numa linguagem própria semelhante a C++ mas não pensem que é complicada. Bom, pelo menos os conceitos mais básicos são simples como irei mostrar.

A utilidade de um circuito destes é vasta. Podemos comandar leds, motores, servos, vários tipos de sensores como movimento, temperatura ou luminosidade e por aí fora. Numa única palavra robótica. Com um preço de cerca de 15/20 euros (bem procurado, encontramos) o Arduino aqui testado "UNO" tem um preço bem agradável. Além dos circuitos base, existem outros disponíveis orientados a vários tipos de função com preços para todos os gostos.

Este modelo Uno Rev3 que tive em casa agradou-me bastante, foi muito simples de fazer os primeiros comandos, e os resultados apareceram rapidamente. Existem sites ricos em exemplos com toda a documentação necessária, de modo que não vão ter problemas.

Depois de fazer o download dos drivers (fica instalado como porta COM), instalei o software que reconheceu o circuito à primeira. Aqui fazemos a programação, compilação e transferência para o circuito. Fácil sem complicações.

Vou agora dar um exemplo de como acender e apagar um led. Em primeiro lugar temos de preparar o Arduino e em segundo fazer a programação no PC.

Comecemos então pela preparação do Arduino. Para este simples exemplo, necessitamos de um Arduino (no meu caso tinha o UNO R3), um LED, uma resistência, e alguns centímetros de fio, um descarnador, ou um x-acto e não precisamos de mais nada, embora um multímetro possa dar jeito bem como uma placa *breadboard* para testes.

Vamos às ligações: O Uno R3 tem vários pinos digitais que podemos comandar com instruções de on/off, bem como pinos de ground. Para ligar um LED temos de ter um + e um - neste caso um pino digital e um ground. Atenção que um LED só funciona num sentido tal como um díodo. Ora então ligamos o perno menor (cátodo) ao ground, e perno maior do LED (ânodo) à resistência e por sua vez a resistência a um dos pinos digitais disponíveis. A resistência tem a função básica de evitar que o LED queime. E pronto temos a ligação feita. Para ligações com mais LEDs ou outros componentes, convém usar uma placa de testes para

fixar as peças e fazer melhor as ligações.
Vamos agora à programação: o software necessário está disponível na Net (gratuito) e basta executar o ficheiro, nem sequer requer instalação. O programa é tão simples como usar os conceitos básicos de open/save/compile/execute. O código para este exemplo é bastante simples. Temos 2 áreas principais para inserir as linhas de código, a zona "void setup()" que serve para inicializar interfaces de input/output e a zona "void loop()" onde metemos a execução do nosso programa que irá correr em loop.

"void setup()" - iremos meter aqui a inicialização do pino que irá comandar o LED: pinMode(variavel_led_pin, OUTPUT); a "variavel_led_pin" será inicializada por exemplo com: int led = 10; o que informa o Arduino que temos algo para ligar no pino 10 como output.

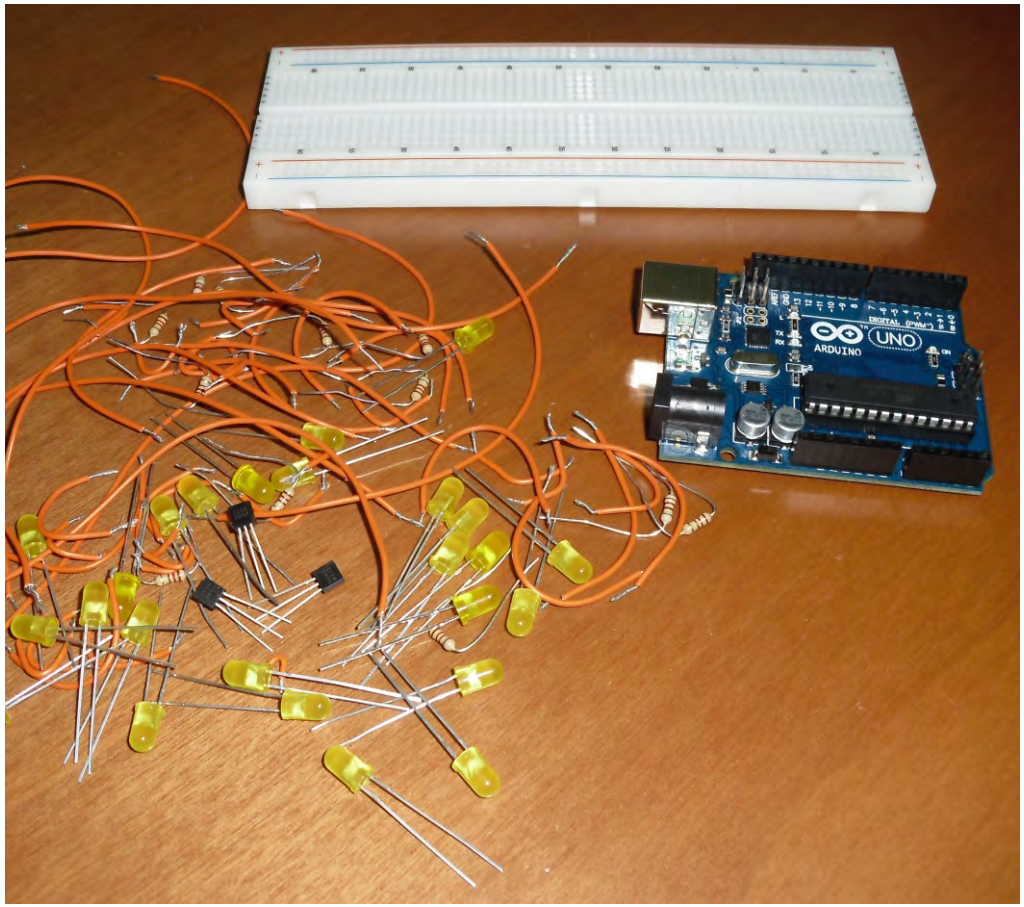
"void setup()" - iremos meter digitalWrite(variavel_led_pin, HIGH); este comando envia 5 volts pelo pino 10 previamente declarado. A sintaxe HIGH funciona como estado activo, onde podemos meter também LOW inactivo ou seja zero volts.
E está feito o código para temos um LED acesso. Agora basta compilar e enviar o código para o Arduino por USB. Depois do código escrito no chip, este começa automaticamente a funcionar, ou seja a executar o nosso programa. Se tirarmos o cabo USB e ligarmos um transformador ou pilhas, o código será executado na mesma sem mais precisar do PC. A qualquer altura podemos reescrever novamente o chip do Arduino.
Imaginemos agora que queremos ir um pouco mais longe e meter o LED a piscar. Basta meter a instrução para ligar e depois para desligar com um tempo de espera após cada um, usamos então a função: delay(500) para esperar meio segundo (500 milissegundos).
O código final ficará:

```
int variável_led_pin = 10;
void setup() {
  pinMode(variavel_led_pin,
OUTPUT);
}
void loop() {
  digitalWrite(variavel_led_pin,
HIGH);
  delay(500);
  digitalWrite(variavel_led_pin, LOW);
  delay(500);
}
```

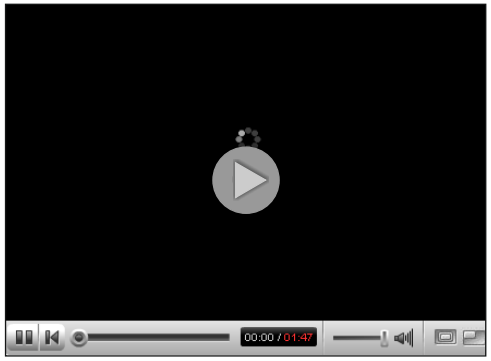
E agora é deixar a imaginação fazer o resto... claro que daqui a fazer um R2-D2 vai um longo caminho…





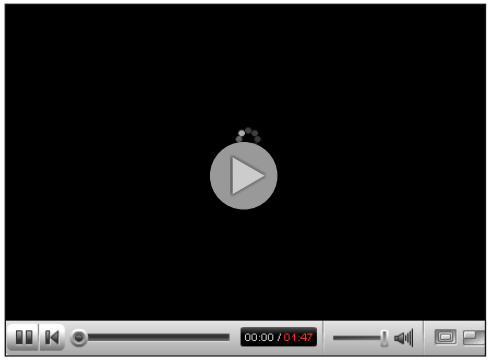


Brave [PS3]



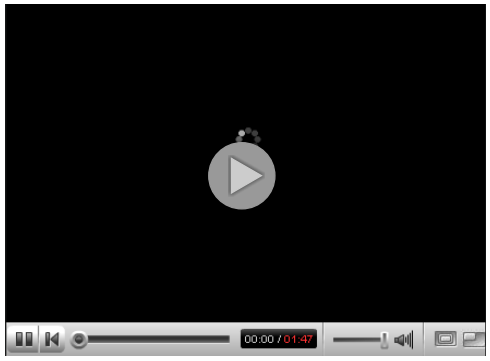
O popular filme da Disney chega agora em versão de videojogo. E ao contrário do que se possa pensar, parece que desta vez acertaram em cheio.

Top Games 98



Corria o ano de 1998 quando a RTP concebe um programa de videojogos chamado «Top Games». Na memória fica o apresentador (Pedro Miguel Ramos com o cabelo pintado de azul) e a sua *termologia manhosa* (Kamaihakamas, Betanápes e Tayamas?).

Thy Games



Este canal recém-nascido tem como objectivo proporcionar conteúdo variado de modo a proporcionar algo a todo o tipo de jogadores.


REVISTAPUSHSTART.COM
EDIÇÃO ESPECIAL - Videojogos Portugueses!
Em Marco