31 PUSHSTART

WWW.REVISTAPUSHSTART.COM



LUIGI'S MANSION 2

Há onze anos que os espíritos não nos causavam problemas, mas chegou 2013, chegou "O Ano de Luigi" e é aqui que ele tem o seu ponto de partida.

MÚSICA & VIDEOJOGOS

Se há alguma coisa que todos gostamos é de videojogos. Mas, e sua relação com a música?

PUSHSTART #31

Coordenação Editorial
Jorge Fernandes, Ivan Flow.

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

Colaboradores
Sílvia Farinha, João Sousa, Releta Lima, Margarida Cunha, Gonçalo Tordo, Louie Pacheco, Ivo Leitão, Diogo Martins, 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 31, de Março de 2013.

CONHECE A NOSSA EQUIPA E AS SUAS EXCENTRICIDADES MENSAIS

Tiago Lobo Dias



De volta:
Do Commodore A4000 com ZIP drive e Roms novas

A ouvir:
40 anos de Dark Side of the Moon... o CD está gasto, mas continua a bombar

Luís Filipe Teixeira



Viciado em:
5 - O mais recente e melhor álbum de Alizée que tira influências dos anos 60.
http://www.youtube.com/watch?v=TY2iaeSa9Fw

A ver:
Bates Motel - a série que serve de prequela a Psycho. Do produtor de LOST, what else?

Jorge Fernandes



A jogar:
Ragnarok Odyssey e Starcraft II: Heart of the Swarm. Kerrigan

A aguardar Pela chegada de Abril e da nova temporada de Game of Thrones

Ivan Flow



A pesquisar:
Programas de televisão sobre videojogos e motores de videojogos.

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

Tommaso Veronesi



A jogar:
Airmeck aquilo é mesmo viciante! E algumas LoLadas (League of Legends)

A vender:
Os meus items de D3 no RMAH... já vai em 340 euros... :D

André Santos



A combater:
Mais uma vez, num universo pleno de zombies em The Walking Dead: Survival Instinct

A comparar:
Top Gear (UK) com Top Gear (US). Ambos muito interessantes e cada um com o seu próprio registo

João Canelo



A pensar:
A Atlus já devia ter anunciado o Persona 5 e retirado a exclusividade de Shin Megami Tensei IV!

A aguardar:
À espera da nova temporada de Game of Thrones!

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

Indicações para o Futuro

Por **Margarida Cunha**



A indústria dos videojogos não se cansa de demonstrar que atingiu a maturidade (e que eu estou velha). A prová-lo está mais um aniversário: passaram já 15 anos desde o lançamento de *Starcraft*, a pérola da Blizzard que já ultrapassou 11 milhões de cópias vendidas. Mas não se fica por aqui. Há quem diga que lançou novos moldes para os títulos *real-time strategy* e o raciocínio rápido e concentração são de tal modo importantes, que o exército americano incluiu o jogo no seu programa de treino.
Entretanto, a Blizzard decidiu fazer a sua estreia no mercado *free to play*, tendo divulgado *Hearthstone: Heroes of Warcraft* – um jogo de cartas coleccionáveis cuja acção decorre no universo Warcraft. Será compatível com PC e Mac e, mais tarde, iPad. Os mais ansiosos poderão ter nas suas mãos uma versão beta já neste Verão.
E porque todos temos um lado brincalhão, o segmento gaming da Internet encheu-se, no dia 1 deste mês, das mais diversas partidas. Desde a "nova" Super Wii U até *Hylian Creed*, *cross-over* entre *Assassin's Creed* e *Legend of Zelda*, passando pela "nova" consola da Apple, iPlay, e pelo curso superior Pokémon University, não faltaram "novidades" que atestam a criatividade (e crueldade) dos gamers.
Até de um *Regreso ao Futuro IV* se falou. Inteiramente verdadeira é a notícia que dá conta do lançamento da esperada Ouya a 4 de Junho, através das lojas Amazon, Best Buy, GameStop e Target. A curiosidade é muita mas já se diz por aí que os gráficos não serão o seu forte e que o comando tem dividido os críticos. Mas porque nem gráficos nem bons comandos são suficientes para agarrar o consumidor, o site IGN falou com o criador japonês Keiji Inafune (*Mega Man*), numa tentativa de compreender a fraca adesão do público nipónico à Xbox 360. O motivo apontado é mais simples do que poderia esperar-se: a PlayStation é uma marca japonesa e, segundo o criador, quando as propostas se assemelham entre si, é mais fácil criar uma ligação com o que é produzido no próprio país. A consola da Microsoft tem conhecido maior sucesso nos EUA, até mesmo por motivos insólitos.
Recentemente, surgiu uma notícia que dá conta que a Xbox 360 contribuiu indirectamente para a legalização de um imigrante, que utilizou os seus registos da conta Xbox Live para provar que residia nos EUA desde 2007.
Entretanto, na última semana de Março, decorreu um importante evento para a indústria: o Game Developers Conference, em San Francisco. Nele ficámos a saber que mais de 50% dos desenvolvedores de jogos se considera indie e que as suas futuras apostas dirigem-se ao mercado de *smartphones* e *tablets*. Sinais dos tempos que não podem ser ignorados. Algo que John Riccitiello deve ter tido em conta quando se demitiu do cargo de CEO da EA, assumindo a responsabilidade pelo incumprimento dos objectivos financeiros. Foi também no campo financeiro que a Nintendo sofreu um revés, quando teve de desembolsar 30 milhões de dólares ao ex-funcionário Seijiro Tomita – que detém a patente da 3DS que permite o efeito 3D, sem o recurso a óculos específicos.
Para terminar, e para aqueles que questionam a essência artística dos videojogos, não pode deixar de ser referida a versão especial *Dishonored* do comando da Xbox 360, criada por Devin Smith, da End of Line Designs. Os pormenores e a mestria são de tal modo apurados, que dá vontade de o colocar numa redoma de vidro, em vez de o utilizar. Arte nos videojogos? *Check*!

HIGHLIGHTS

OLD vs NEW

COMPETITION PRO Db9
vs COMPETITION PRO USB

4X4

AUDIOSURF



REVIEWS

- Wii Music
- Luigi's Mansion 2
- SimCity
- Sniper 2: Ghost Warrior
- Good Day to Die Hard
- Bloo Kid
- Loom
- Spice World
- Johnny Bazookatone
- Full Throttle
- The Blue Brothers



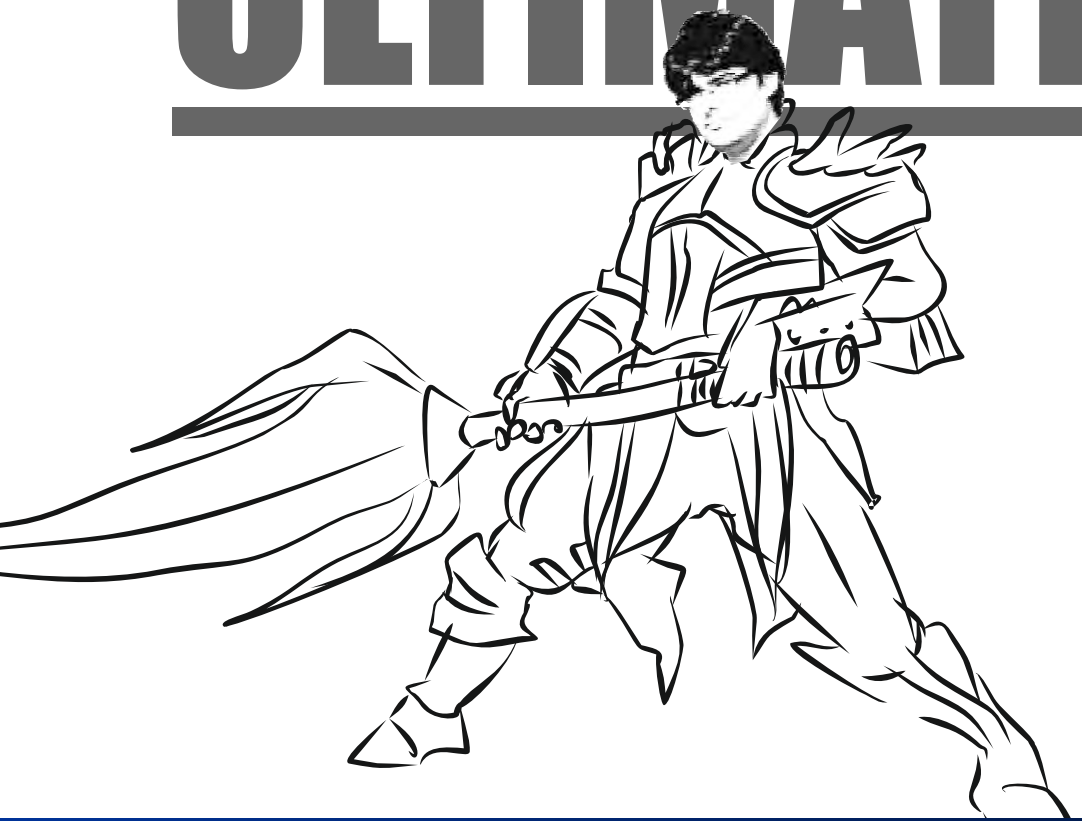
EXTRA LIFE

ENTREVISTA

FRANCISCO FURTADO

Game Over

MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE



Por ***João Canelo***

» **Sistema:** Wii-U
» **Ano:** 2013

***Monster Hunter* é uma das séries mais emblemáticas da Capcom. Com um grande aglomerado de fãs concentrado no Japão, a série prepara-se para se aventurar novamente no mercado ocidental com *Ultimate*, o novo jogo para Wii U e Nintendo 3DS.**

Com novos conteúdos, gráficos melhorados, compatibilidade entre as duas versões e grande foco no multijogador, a Capcom e a Nintendo pretendem oferecer aos seus fãs uma experiência divertida e viciante, com alterações que prometem tornar a jogabilidade mais acessível para os novos jogadores.

A PUSHSTART teve o prazer de visitar as instalações da Nintendo Portugal e experimentar o novo jogo, com as primeiras impressões a demonstrarem-se bastante positivas.

Monster Hunter 3 Ultimate é um jogo de acção na terceira pessoa que mistura elementos de géneros como o RPG e MMO, apostando numa experiência tanto a solo como online. Tal como os jogos anteriores da série, *Ultimate* coloca-vos na pele de um caçador (*Hunter*) que acaba, desta vez, de chegar à Moga Village (cenário principal do jogo) com a missão de caçar Lagiacrus, um temível monstro marítimo que ameaça destruir a aldeia.

Apesar da história estar presente ao longo da vossa aventura, o jogo apresenta uma enorme liberdade a nível da progressão, apostando na própria criatividade dos jogadores como o motor impulsionador dos seus maiores eventos.

A acção divide-se pelas campanhas a solo e multijogador, com a possibilidade de se juntarem a um grupo de amigos, local ou online, numa *party* até quatro jogadores. Ao longo da apresentação conseguimos experimentar os vários modos de *Monster Hunter 3 Ultimate* e ficámos com boas impressões das mecânicas utilizadas. Apesar da jogabilidade continuar divertida e desafiante na sua campanha a solo, o verdadeiro impulsionador da experiência do jogo está na cooperação com outros jogadores, especialmente na captura dos grandes inimigos do jogo. Mesmo não existindo um sistema por classes, a organização e trabalho em equipa funcionam perfeitamente, com cada jogador a perceber rapidamente o seu papel ao longo das diferentes missões.

Ainda na vertente online, vão encontrar várias *quests* específicas para o modo cooperativo onde poderão aumentar o vosso *Hunter Rank*. Através do ranking, o jogo aposta numa progressão cuidada e de fácil compreensão, com missões mais difíceis a ficarem disponíveis à medida que aumentam o vosso nível como

caçadores. Ao todo, o novo jogo apresenta mais de 170 novas missões, que poderão ser partilhadas com um grupo de amigos, e adiciona, pela primeira vez, o G Rank para todos os jogadores que quiserem obter o nível mais alto de caçador.
Ao contrário de outros, *Monster Hunter 3 Ultimate* não se foca na evolução por níveis, mas sim na recolha de materiais e na criação de novo equipamento, apostando fortemente no trabalho em equipa e na especialização de habilidades. Não basta obterem os atributos mais altos, existe uma procura na refinação das mecânicas para derrotarem os inimigos mais complexos. Têm à vossa disposição várias armas, que vão desde espadas longas a Gunlances (com 12 tipos diferentes no total), e não estão restringidos a uma classe em específico. Ao longo do jogo poderão experimentar qualquer arma e encontrar a vossa favorita.
A nível gráfico, o jogo apresenta uma definição de 1080p, com cenários e personagens a demonstrarem um enorme cuidado. As texturas foram melhoradas e o mundo de *Monster Hunter 3 Ultimate* apresenta um maior detalhe nos vários mapas disponíveis. Missões aquáticas, cenários temáticos e uma grande variedade de monstros são apenas alguns dos pontos positivos da componente visual do novo *Monster Hunter.* Apesar de existirem animações um pouco robóticas e repetitivas, e alguns dos cenários não estarem a par da nova geração, gostámos da direcção artística de *Monster Hunter 3 Ultimate,* além da alegria inerente dos habitantes, habitações e flora que caracterizam o mundo do jogo.
A Capcom preparou um grande número de adições ao seu jogo, com novas *quests*, mais de 170 missões para os vários escalões, e adicionou ainda, tal como referi anteriormente, o G Rank, que constitui um novo desafio para os veteranos da série. Podem também contar com mais de 30 novos monstros, mais de 2000 peças de equipamento para comprarem e criarem à medida que recolhem materiais, e ainda 500 novos itens para auxiliarem a vossa aventura. Para além dos elementos já mencionados, *Monster Hunter 3 Ultimate* vai contar com uma nova localização, o Port Tanzia, novas máscaras, modo cooperativo local com jogadores da Nintendo 3DS e ainda DLC semanal gratuito com novas missões.
Um dos pontos fortes que denotámos em *Monster Hunter 3 Ultimate* é o seu interface, construído para facilitar ao máximo a jogabilidade e as suas componentes multijogador. Através do GamePad e do seu ecrã táctil poderemos aceder rapidamente ao nosso equipamento, mapa e atributos, existindo ainda a possibilidade de configurarem e personalizarem os menus à vossa maneira. Existe uma maior liberdade na interface do jogo e a Capcom demonstra eficazmente, com o chat de fácil utilização a surgir como um dos exemplos, como transpor um MMO para as consolas.
As mecânicas foram construídas de forma a aproveitar ao máximo as capacidades do novo comando da Wii U. Com as informações mais importantes a serem delegadas para o Game Pad, a Capcom conseguiu limpar o ecrã de jogo e torná-lo
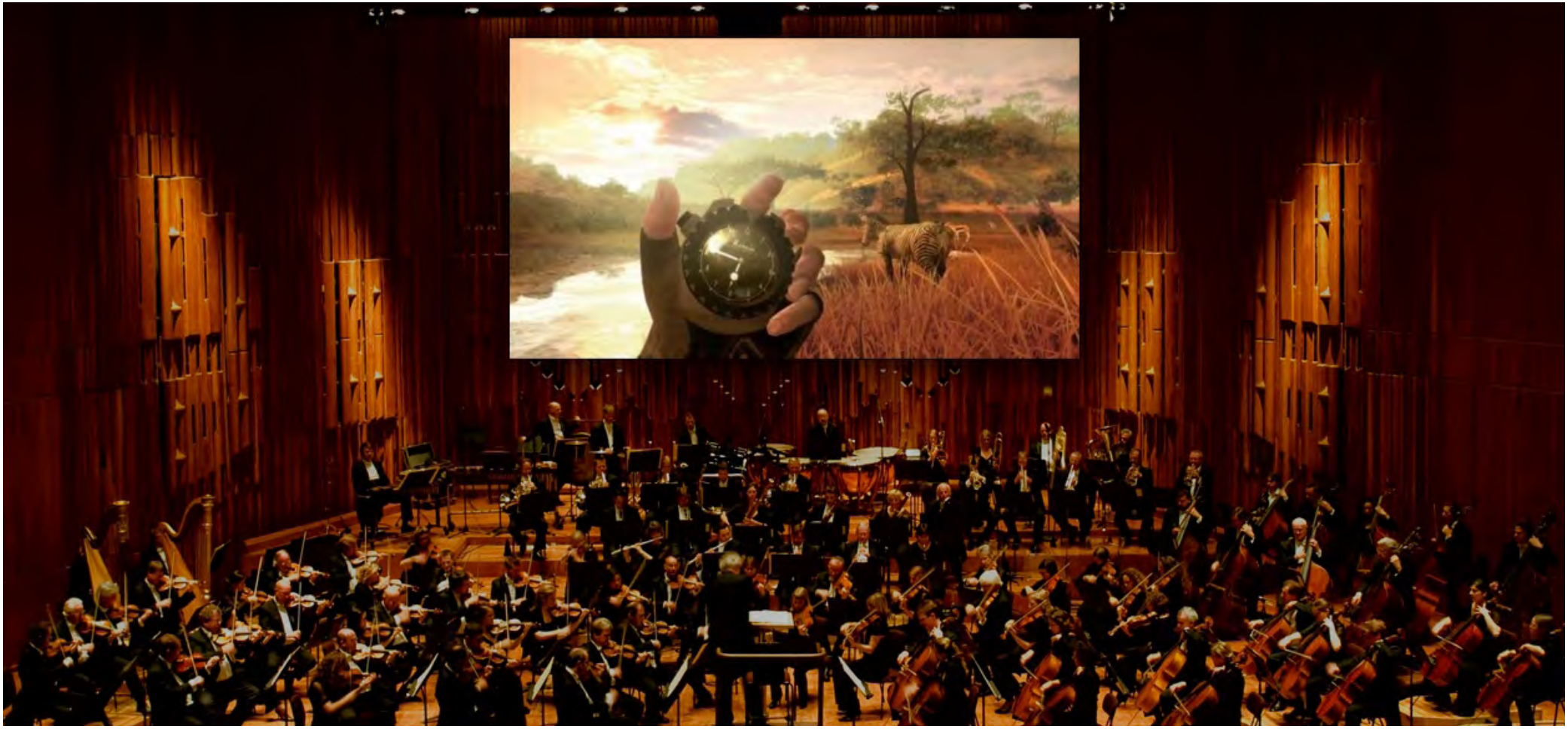












mais propício à acção. Ao contrário de outros jogos do género, *Monster Hunter 3 Ultimate* reduz o HUD ao essencial e dá uma maior visibilidade aos jogadores, ao mesmo tempo que constrói uma experiência mais imersiva.
Não existem dúvidas que a customização dos menus e a presença constante de informação no ecrã do Game Pad são pontos positivos, mas devo admitir que existe um pequeno período de habituação para este esquema. Apesar de ser funcional, como jogadores estamos preparados para aceder às informações através do ecrã da televisão, o que me levou a momentos mais confusos e stressantes durante a nossa sessão. No entanto, a ideia funciona e comecei a utilizar o Game Pad correctamente, mas preparem-se para um pequeno conflito inicial.
Só experimentámos a versão com o Game Pad, mas também vão poder jogar com o Pro Controller e Classic Controller. A Capcom já confirmou, no entanto, que o jogo não será compatível com o Wii Remote e o Nunchuk, ao contrário de *Monster Hunter Tri*.
Monster Hunter 3 Ultimate vai estar também disponível para 3DS. Apesar de ser impossível jogar com outros caçadores através dos modos online, os fãs da consola portátil poderão juntar-se aos jogadores da Wii U em partidas locais. Existe ainda interligação entre as duas versões e vão poder continuar o vosso jogo directamente na 3DS. A versão é compatível com o Circle Pad Pro e também vai ter direito a DLC semanal totalmente gratuito.
O primeiro contacto com *Monster Hunter 3 Ultimate* foi bastante positivo. Com uma jogabilidade viciante, componentes multijogador e um interface renovado e mais acessível, o novo jogo da Capcom parece ser uma excelente aposta para qualquer possuidor de uma Wii U à procura de uma nova experiência. Nós na PUSHSTART ficámos impressionados com algumas das mudanças aplicadas à já clássica série e o conteúdo adicional demonstra-se como um factor positivo para qualquer jogador que goste de um bom MMO. Nós estamos prontos para regressar ao mundo de *Monster Hunter 3 Ultimate* e continuar a luta!



MÚSICA & VIDEOJOGOS

Música e videojogos têm provavelmente uma relação quase desde o início da indústria comercial. Desde Pong que o som representa uma grande parte dum jogo. Mas, como foi feita essa evolução, que relação existiu nestas quase 4 décadas?
Juntem-se à revista PUSHSTART nesta épica viagem ao longo de alguns títulos cuja ligação com a música (directa e indirectamente) os tornaram memoráveis na nossa memória colectiva e individual.

Música e videojogos!



Opinião PUSHSTART



Por Gonçalo "Shiryu" Lopes, Profissional TI

Há 23 anos atrás as pessoas olhavam-me de lado por ligar o meu *Commodore Amiga* à aparelhagem para poder gravar em cassete audio a música de alguns dos meus jogos favoritos. Um preconceito que sobrevive nos dias de hoje, mesmo com o *Video Games Live* a esgotar salas de concerto em todo o mundo e a presença nos Grammy de *Civilization IV* e *Journey*. Vivo com esta realidade mas tento sempre ensinar. Explico que oiço as bandas sonoras porque são as memórias que mais perduram na minha mente de um video jogo, explico que hoje em dia não são só "*bleeps e bloops*" mas sim sinfonias orquestradas capazes de rivalizar qualquer banda sonora de "*Made in Hollywood*". Culpo também em parte das editoras: um produto multimédia não é só gráficos embora seja isso que se vende pela caixa. Talvez o *Darksiders II* devesse ter um autocolante onde se lê soundtrack by **Jesper Kyd**, dar o devido reconhecimento a um nome entre centenas de outros compositores cuja obra merece ser ouvida e aplaudida, pois são eles através da música que tornam aqueles momentos videojogáveis inesquecíveis, como a fuga da Terra em *Mass Effect 3* ao som do assombroso tema "*Leaving Earth*" por **Clint Mansell**. Abram a mente e os ouvidos, porque este silêncio é insuportavelmente ensurdecedor. **-**

Por Nuno Oliveira, Músico

Dos sons monotónicos de *Pong* nos anos 70 até às composições sinfónicas de *Uncharted* nos dias de hoje, a música dos videojogos percorreu um grande caminho e continua, ainda hoje, a quebrar barreiras e a atingir novos máximos, não só a nível de qualidade mas também de valores de produção. Se no início o som servia meramente para sinalizar as acções do utilizador, rapidamente evolui para algo muito mais importante do que isso. A música tornou-se parte fundamental dos videojogos e tão importante quanto os gráficos ou a jogabilidade. Todos os grandes clássicos possuem bandas sonoras memoráveis e que até hoje se encontram gravadas no cérebro de cada um de nós. Quem não sabe trautear os temas do *Super Mario Bros.*, *Sonic* ou até do *Pacman?* Era fácil para qualquer jogador assimilar aquelas melodias, reproduzidas por chips de áudio bastante limitados e repetidas vezes sem conta ao longo de cada jogo.

Actualmente, as produções musicais para videojogos estão ao nível de qualquer filme de Hollywood. Se por um lado correm o risco de não se tornarem tão memoráveis (devido à sua elevada complexidade), por outro transportam o jogador e colocam-no mesmo no centro da acção.

Wii music

Por ***João Sousa***

» **Sistema:** Wii
» **Ano:** 2008

Esta review é dolorosa de fazer pois Wii Music é uma abominação da natureza, mais estranha ainda do que é costume a Nintendo conceber.



A expectativa inicial à volta deste jogo até era grande pois os primeiros vídeos que anunciavam a vinda da Wii já nos aliciavam com a hipótese de sermos maestros virtuais. Na mítica *E3* de 2006 foi inclusivamente o primeiro jogo da excitante nova consola a ser mostrado ao público, ainda por cima com a pompa e circunstância de ser "orquestrado" pela estrela da Nintendo, Shigeru Miyamoto.
Apesar de já ser conhecido há bastante tempo, *Wii Music* foi sendo atrasado até 2008 e, quando pus por fim as minhas mãos no Wiimote e Nunchuck para tocar os instrumentos musicais de *Wii Music,* fiquei embasbacado… e não foi de alegria! O problema é que, de uma forma mais grave do que em outros jogos da Wii, percebemos que os "futuristas" sensores de movimentos dos comandos não eram assim tão espectaculares nem tão "mágicos" ou, na verdade, tão precisos que nos permitissem tocar instrumentos musicais devidamente. O que nos resta é apenas abanar os comandos, tocar num ou outro botão ao calha e fazer barulho. Utilizar os comandos de forma similar aos instrumentos torna a sensação mais divertida mas é preciso muito boa vontade para acreditar que isso está a afectar a qualidade do resultado

Quando pus por fim as minhas mãos no *Wiimote* e *Nunchuck* para tocar os instrumentos musicais de *Wii Music* fiquei embasbacado… e não foi de alegria!

produzido. O que acontece é que para qualquer adulto não alcoolizado (não experimentei este jogo de outra forma) esta experiência tornar-se-á extremamente limitada e aborrecida ao fim de poucos minutos. Pode-se dizer que o jogo é mais indicado para crianças mas mesmo para elas não me parece que se consiga tornar suficientemente apelativo. A ideia mais acertada será provavelmente a utilização em família, em que os pais juntamente com os filhos pequenos tentam com esta experiência interactiva aprender um pouco sobre os fundamentos dos instrumentos e sobre música, mas novamente será preciso muita força de vontade para superar a frustração inicial e ver algumas qualidades neste jogo. Ora para justiça desta *review* forcei-me a esmiuçar um pouco mais a fundo e tentar perceber o que era afinal *Wii Music*, se era simplesmente um brinquedo de fazer barulho, um jogo ou um dispositivo interactivo didáctico. No fundo descobri que é um pouco disso tudo mas não é muito bom em nenhuma das partes.

Começando pela primeira, faz barulho? Sim, faz bastante barulho e pode-se "criar" composições sonoras dignas de apelar à surdez. O que quer isto dizer? Que podemos simplesmente abanar os comandos ao calha e o som sai e tentar o melhor que pode soar bem e estar integrado nas músicas pré-existentes, tentando dar a sensação de que estamos a ser bem sucedidos na nossa tarefa … mas na verdade não soa assim tão bem e torna evidente que em primeira instância tudo é automático demais e a nossa participação é irrelevante. É isto que faz com que *Wii Music* seja muito pouco um jogo propriamente dito, pois não há uma forma certa de tocar cada uma das 50 canções disponíveis e nem sequer um sistema de pontuação que nos diga se fomos bem sucedidos. A ideia é improvisar e a questão do resultado ser bom ou mau é deixada a nosso critério. O modo principal, *Jam Mode* não funciona então como um jogo progressivo, pois não existem canções mais complicadas a desbloquear ou pontuações a bater… funciona mais como uma *Jam Session* de uma banda filarmónica psicadélica que vai experimentando esta ou aquela canção. No que respeita a variedade musical a interpretar, temos, como já foi referido, 50 músicas, clássicos intemporais como *Twinkle Twinkle Little Star* e *Parabéns a Você*. A maioria serão músicas clássicas ou tradicionais de Domínio Público e também algumas melodias míticas da Nintendo. Para as interpretar podemos fazê-lo sozinhos, até 4 pessoas ou acompanhados com *Miis* que tocam automaticamente nas posições vagas da banda. Podemos escolher entre uma selecção gigante de 66 artefactos de quinquilharia musical divididos em 4 tipos básicos de instrumento, que é como quem diz, toca como uma guitarra, piano, violino ou bateria pois o resto é basicamente a mesma coisa disfarçado de quase todos os instrumentos imagináveis e inimagináveis. E quando digo inimagináveis falo mesmo a sério já que entre trompetes, guitarras, pandeiretas e apitos encontramos também pérolas como gritos de karaté, risinhos de *cheerleaders* e cantigas de cães e gatos (entre outros absurdos).

Relativamente a mini-jogos existe o *Mii Maestro* (o tal demonstrado pelo Myamoto na E3) onde mais uma vez não existe













Entre trompetes, guitarras, pandeiretas e apitos encontramos também pérolas como gritos de karaté, risinhos de cheerleaders e cantigas de cães e gatos (entre outros absurdos)



qualquer indicador de que estamos a fazer um bom ou mau trabalho na condução da orquestra – mas neste caso existe uma pontuação no final. Não me considero nenhuma nulidade musical mas nas tentativas feitas essa pontuação foi sempre muito má, o que torna frustrante uma experiência até aqui tão "permissiva", ser julgado tão negativamente sem sequer nos explicar o que estamos a fazer errado. Em *Handbell Harmony* abanamos os comandos de acordo com o ritmo sincronizados com as notas que aparecem, sendo a experiência mais convencional de jogo presente neste pacote (mas mesmo assim não é nada de especial). *Pitch Perfect* leva aos jogadores tentar distinguir sons ou notas, é provavelmente a parte mais educativa do conjunto mas também é provável que ninguém chegue a ter paciência de a experimentar.

É de referir por fim a possibilidade de tocar bateria, utilizando os comandos juntamente com a *Balance Board* e esta sim pode ser uma experiência surpreendentemente mais complexa… até demais, pois para aproveitar todo o seu potencial temos que combinar uma série de toques de movimentos e botões específicos, tornando-se mais complicado do que tocar bateria no *Guitar Hero* ou até num instrumento a sério.

Resumindo e concluindo, *Wii Music* é uma experiência com boas intenções e até mais conteúdo do que se possa esperar, pois temos por exemplo até a hipótese de gravar as nossas versões das canções e partilhá-las depois com os nossos amigos… mas existirá hoje em dia alguém com paciência para jogar isto mais de 5 minutos, fazer figuras tristes a gravar músicas e ouvir as sinfonias destrambelhadas criadas pelos outros? Arrisco-me a responder em nome da Humanidade e dizer "Não!".

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Botão de mute na TV… agora a sério, tem boas intenções mas mal executadas;

É mau ter:
Mau som, má jogabilidade e ser difícil não desligar após os primeiros 10 minutos.

Há alternativas:
Não há nada parecido, felizmente!

LUIGI'S MANSION 2



Por ***Luís Filipe Teixeira***

» **Sistema:** 3DS
» **Ano:** 2013

"É curioso que *Luigi's Mansion* estava planeado para sair em 3D (já sem óculos), mas, devido aos elevados custos que na altura isso traria, foi-se adiando a ideia até chegar agora a Nintendo 3DS. Podemos contar com um *remake* ou até sequela?" Foi assim que terminei a análise do primeiro *Luigi's Mansion* para a GameCube na edição 8. Análise essa que pode ser lida aqui: http://revistapushstart.com/review/luigis-mansion/ .

Na altura o mundo ainda não sabia que poderia contar com *Luigi's Mansion 2* a 28 de Março de 2013. Se os custos para uma GameCube 3D sem óculos eram demasiado elevados na altura, a questão resolveu-se agora com a Nintendo 3DS. Finalmente podemos assistir ao magnífico visual de *Luigi's Mansion* como de facto estava estipulado no início. Mas cuidado, este não é um *remake* do original, é uma sequela...e que sequela! A Nintendo chamou o ano de 2013 como "O Ano de Luigi" e que melhor forma de começar esse ano do que com um jogo em que ele é o valente protagonista? Um jogo que muitos andavam a pedir há onze anos?

O Professor E. Gadd vivia em perfeita harmonia com os espíritos de Evershade Valley graças ao efeito pacífico que a Lua Negra possuía sobre estes. Uma noite, um espírito mau

A Nintendo chamou o ano de 2013 como "O Ano de Luigi" e que melhor forma de começar esse ano do que com um jogo que muitos andavam a pedir há onze anos?

destruiu a Lua Negra, dividindo-a em cinco fragmentos e distribuindo-os pelas mansões da zona. A partir desse momento, o vale começou a ser invadido por um enorme nevoeiro e consequentemente os espíritos começaram a revelar novamente o seu lado maligno. Cabe-nos agora tentar restaurar a paz neste jogo de acção e aventura, encontrando as peças soltas.
Para tal temos de resolver puzzles, encontrar as chaves que nos permitam explorar os vários departamentos das mansões, recolher rubis e, claro está, capturar os espíritos que andam a assombrar as mansões. De Poltergust 3000 em 2002, passamos para o Poltergust 5000, um aspirador fornecido pelo Professor E. Gadd que será a nossa ferramenta na caça ao fantasma. Este dispositivo mais avançado permite-nos capturar vários espíritos de uma só vez, agora. De facto isso torna-se essencial, pois muitos deles vão tentar impedir-nos de sugar os "colegas". Mas antes de os sugar, é necessário assustá-los com a lanterna que temos à disposição. Lanterna esta que permite agora lançar uma espécie de raio ultra-violeta, tornando certos objectos à nossa volta visíveis. Mas não, estes não são os únicos utensílios. Não podemos esquecer também a DS. Pois é, se no original da GameCube tínhamos um Game Boy Horror a imitar o Game Boy Color, agora podemos contar com um outro *upgrade* para além do Poltergust: um Dual Scream. Este é o nosso meio de comunicação com o professor.

Como já deu para perceber, ao contrário do primeiro *Luigi's Mansion* que só apresentava uma mansão, este engloba um vale inteiro. Isso leva a uma outra diferença significativa: já não percorremos livremente toda e única mansão como bem entendemos. Isto vai ao encontro da própria portabilidade da Nintendo 3DS. Quando jogamos numa consola portátil, muitas das vezes desejamos fazer apenas um joguinho de quinze minutos (porque ou estamos no autocarro, café, sala de espera...). A Nintendo teve isso em conta em *Luigi's Mansion 2*, oferecendo aos jogadores um tipo de jogabilidade que se concentra em forma de várias missões. Desta maneira podemos desligar a consola a qualquer momento.
São vários os aspectos que contribuem para o charme deste jogo. Os incríveis gráficos, por exemplo. Ao contrário dos da GameCube, os cenários já não são renderizados. De facto, este apresenta-se bastante mais real e palpável. Os candeeiros, os tapetes, os vasos, as velas, as gavetas, praticamente tudo se deixa influenciar com a aproximação do Poltergust 5000. Aspirador esse que é movido graças ao giroscópio da consola. As inúmeras expressões de Luigi, as atitudes, as fabulosas *cutscenes*, evidenciam um claro progresso na animação que aproxima o jogador do jogo.
O 3D... É caso para dizer que estamos perante o jogo com os melhores efeitos 3D até agora desta consola portátil. Para além dos pormenores geniais como o efeito que









é criado quando apontamos a lanterna na nossa direcção, todo o 3D está de tal forma bem implementado que parece que estamos mesmo dentro do cenário.
A banda sonora também é fantástica, fazendo ora por vezes lembrar melodias tiradas de séries britânicas ou de filmes clássicos da Universal, ora canções completamente originais típicas da Nintendo, acompanhadas pelo assobiar dos espíritos. Quando de repente entramos numa sala e a música muda para algo mais sinistro, sabemos que vai haver luta. Quando então Luigi começa a cantarolar por cima dessas músicas, é aí que notamos o esforço que foi dado na construção de pormenores. São detalhes como o contraste entre o efeito sonoro engraçado do sugar de um rato para dentro do Poltergust 5000 e os efeitos sonoros da trovoada e consequentemente da chuva que nos ajudam a imergir neste tão belo ambiente. Apesar de *Luigi's Mansion 2* apresentar um cenário "assustador", as referências cómicas são uma constante. As várias personalidades dos espíritos são o que contribuem mais para isso. Temos, por exemplo, um espírito a cantar alegremente enquanto toma um duche e se assusta e foge mal o descobrimos, um espírito telecinético, um espírito cozinheiro que usa uma panela como capacete e rolo da massa como arma, entre outros.
Por fim, não podia faltar o modo multijogador (online e offline) em que podemos ir à busca de espíritos em conjunto, através de uma série de minijogos. É uma óptima e, acima de tudo, viciante adição à saga.
Em poucas palavras, *Luigi's Mansion 2* é um excelente jogo que nos deixará colados durante horas e horas. As gargalhadas que damos sempre que encontramos um espírito, a junção entre o ambiente sinistro e cómico, as várias mansões com inúmeros cenários, os mistérios que temos de resolver, os objectos (muito) secretos que temos de encontrar, caso queiramos completar o jogo a 100%...
Se o primeiro era um jogo bastante simples, este vai muito mais além, oferecendo-nos algo que parece não ter fim.
Luigi, bem-vindo a 2013.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Contraste entre ambiente sinistro e ambiente cómico; enorme criatividade; horas e horas de jogabilidade;

É mau ter:
Nada a acrescentar.

Há alternativas:
Luigi's Mansion (GC)

SIMCITY

A Maxis lançou um novo título *SimCity* com bons elementos de estratégia e interacção interessante entre cidades.



Por ***Tiago Lobo Dias***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2013

Este foi para mim o jogo mais aguardado do primeiro trimestre. Sendo um grande adepto de jogos de estratégia, não podia ficar indiferente a mais um título da Maxis. *SimCity* vai na 5ª edição e nem sinais de velhice, qual quê, o jogo continua cheio de saúde e vivacidade. Bem, na realidade vai depender de nós, somos nós que temos a cidade nas mãos e teremos de ter uma boa dose de planeamento. Tal como a versão anterior, esta tem todo o potencial para nos agarrar ao computador um valente número de horas.

Para os novatos na temática de *city builders*, vou resumir rapidamente para vos situar no estilo de jogo. Genericamente o objectivo é construir uma cidade do zero. Partindo de um terreno de construção teremos de assentar estradas, marcar zonas para residências, comércio e indústria, teremos de construir esquadras de polícia, quartéis de bombeiros, clínicas e hospitais, saneamento, etc. Para levar a cabo esta tarefa temos uma quantia razoável de dinheiro para iniciar as obras, que se vai esgotar rapidamente, e que cabe ao jogador planear e construir o que ache necessário para a cidade poder florescer. Esta descrição serve como descrição geral ao género e *SimCity 2013* faz isto tudo e muito mais. A Maxis fez um trabalho notável, que não vai desagradar aos seguidores; no entanto, tal como outros títulos (exemplo *Cities XL*, *Trópico 4*, *SImcity4*), não está isento de alguns erros, bugs e alguma falta de polimento nas funcionalidades do jogo, pois o tema é muito complexo e vasto, tendo milhares de variáveis para determinar o andamento do jogo.

Passado um período menos bom (para não dizer mau) com os servidores, em que muitos jogadores tiveram problemas de conectividade, agora tudo parece estar estabilizado. A Maxis optou por meter tanto multiplayer como singleplayer a requerer uma ligação à internet; para jogar com outras pessoas obviamente que sim, mas para jogar sozinho não me parece que fosse necessário. Outra particularidade negativa é que o jogo não possui um *save game*. Simplesmente não existe nenhuma opção para gravar a posição do jogo. Este é constantemente gravado on-line, se a ligação cair, se o computador for abaixo, a posição está assegurada no servidor, por um lado é bom, mas tira a possibilidade de voltar atrás no tempo, ou de simplesmente testar determinada opção de construção e depois voltar atrás. Tudo o que fazemos é irreversível. Nem sequer botão de *Undo* existe! Tentem encarar este sistema como uma aproximação à

simulação, no real não existe *Undo*, nem *Load* a uma posição mais antiga.

Quando vi os requisitos mínimos para o jogo desconfiei que não iria conseguir jogar tirando partido de todo o grafismo, mas o meu portátil, já com 2 aninhos, aguentou-se bem, os limites mínimos foram talvez um pouco exagerados, mas pelo menos as pessoas não se vão queixar por terem máquina dentro dos requisitos e não conseguirem jogar.
Recebi o código para download gentilmente cedido pela promotora, instalei o jogo e fiquei imediatamente agarrado. O visual gráfico é soberbo, a vista da cidade com zoom mínimo (afastado) não aparenta nada de especial aos demais jogos da concorrência, mas conforme vamos aproximando o caso vai mudando de figura e no zoom máximo impressiona bastante. Belos gráficos, animações e uma profundidade espectacular. Visualizar num ângulo junto ao chão com casas, árvores, carros, etc., à nossa frente e edifícios lá atrás já desfocados está muitíssimo bem feito. Faz lembrar o filtro "Tilt Shift" no Photoshop que proporciona efeitos de miniatura ou maqueta às fotografias.
Muito bem feito. Já dei comigo a passear pela minha cidade só a ver as vistas.
Em termos de opções de construção, não temos nada de verdadeiramente novo nos edifícios base. Estão lá todos: polícia, bombeiros, hospitais e por aí fora. Onde se verificam novidades é ao longo do jogo, conforme formos desbloqueando novas opções. Pegando no caso da polícia, a título de exemplo, começamos por construir uma pequena esquadra, depois com o tempo podemos comprar mais carros patrulha, mais tarde, penitenciárias, edifícios de investigação criminal e muito, muito mais. Cada estrutura base vai-se desdobrando em outras tantas.
Podemos também fazer exportações e importações do mercado global ou com alguma cidade vizinha para ajudar nas contas. Estes vizinhos tanto podem ser outros jogadores on-line como podem ser cidades comandadas por nós. Tenho neste momento três, uma principal – a primeira que criei, e mais duas que comecei a construir com objectivos diferentes. Como podemos vender ou trocar recursos entre cidades, a estratégia fica mais complicada mas muito mais gratificante. Posso por exemplo ajudar um vizinho processando o seu lixo produzido e em contrapartida aceitar assistência dos bombeiros em caso de fogo. O mesmo se passa a nível de indústria, posso vender crude e comprar carvão com um vizinho. Podemos assim investir em indústrias diferentes em cidades vizinhas. Embora em teoria seja uma mais-valia, na prática isto não acontece em pleno. Na minha primeira cidade investi na extracção de crude, podendo vendê-lo tanto no mercado global como a um vizinho; no entanto, se quiser refinar o crude para produzir combustível, não o posso fazer noutra cidade, tem de ser na mesma, devido ao processo de desbloqueio de edifícios. A refinaria só é desbloqueada se já tiver maquinaria de extracção. Isto acontece para fomentar um ciclo industrial local, mas impede um ciclo inter-cidades. A troca e venda são permitidas mas não é útil no ciclo directo de produção.













Outro factor presente que requer muita atenção são os departamentos da câmara municipal. A cada nível de evolução temos acesso a um departamento novo, finanças, transportes, educação, protecção etc., mas apenas escolhemos um dos disponíveis por salto evolutivo. Uma escolha acertada é fundamental para o desenrolar do jogo. Investir no departamento de transportes não tendo mar e não tendo trânsito significativo pode não ser a melhor opção. Igualmente pouco produtivo é investir no departamento de segurança se optámos por receber apoio policial e de bombeiros de uma cidade vizinha.
O sistema tributário com um departamento de finanças pode ser melhorado, permitindo taxar diferentes valores a camadas sociais diferentes. O retorno financeiro dos impostos é um factor essencial no jogo: independentemente do valor recebido com as exportações, a relação entre os gastos da cidade e os ganhos dos impostos tem de ser positiva, caso contrário podemos cair em bancarrota, mesmo que as exportações sejam muito fortes e tenhamos muito dinheiro. Pode acontecer termos os cofres cheios e não podermos comprar nada para a cidade, pois quase tudo o que se compra representa uma despesa mensal, e mesmo cheios de dinheiro os ganhos dos impostos podem não cobrir os gastos da cidade, tornando o investimento complicado. A solução pode passar por suspender temporariamente serviços já existentes para baixar os gastos.
Uma das grandes dificuldades do jogo é que o tamanho do mapa disponível é bastante reduzido. Muito facilmente chegamos aos limites da área de jogo. Com o evoluir da cidade necessitamos de nos expandir e de arranjar novos espaços, tanto para edifícios públicos, como para áreas de residência, comércio e indústria. Com o espaço que temos ao dispor é impossível construir tudo o que temos à disposição.
Apesar de alguns detalhes menos positivos, temos um aqui um bom jogo de estratégia que nos lança bons desafios de planeamento.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Bons elementos de estratégia, belos gráficos no zoom máximo, interacção entre cidades;

É mau ter:
Não ter *Load/Save*. Mapas pequenos.

Há alternativas:
Cities XL

THE SHOWDOWN EFFECT

Se houvesse uma balança que conseguisse medir todos os aspectos de um jogo, talvez os *developers* conseguissem modificar algumas coisas antes de lançá-lo. Como essa balança não existe, vamos continuar a ter títulos como *The Showdown Effect,* o jogo que tem tudo para dar certo. Pelo menos, nos primeiros 45 minutos.



Por ***Diogo Martins***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2013

Este é um daqueles casos em que o excesso acabou por fazer o copo transbordar.

Os erros passam logo no *game design*, e como em qualquer erro deste tipo, é quase impossível conseguir contorná-lo assim que nos deparamos com ele.
Começa pela enorme falha de iniciação ao jogador. O pequeno tutorial de pouco ou nada nos serve, e pode até deixar-nos ainda mais desorientados, a partir do momento em que nos "lançamos aos lobos" da internet. Isto leva a verdadeiras crises nervosas por entre os *loadings* ou os *respawns* a tentar descobrir as teclas e/ou habilidades disponíveis, bem como a sua função.
Para além disto, o campo de visão (supostamente bastante realista e inovador) é um dos maiores exercícios de frustração que tive a oportunidade de experimentar nos últimos tempos. Só nos é permitido ver um jogador que esteja no mesmo nível ou ângulo de visão que a nossa personagem. O que faz com que os inimigos numa plataforma acima de nós pareçam verdadeiros ninjas em *stealth mode*. Isto desenrola definitivamente inesperados confrontos, mas também desequilibradas batalhas que de nada servem, senão para nos aguçar a frustração. Nada disto faz sentido, principalmente tendo em conta o marcado tom *cartoonesco* do jogo. Por muito realista que este campo de visão possa ser, não resulta.
Depois de tudo isto, vem aquilo que considero ser a maior dificuldade de todas. O cursor!
Só é causado dano aos inimigos se o nosso cursor estiver directamente posicionado sobre a personagem para que disparamos e não na direcção da personagem, como é habitual neste estilo de jogo)
Até aqui tudo bem. Mas com o acasalamento feito entre o *Smash Bros*. e o *Shadow Complex*, a confusão é geral e torna-se quase impossível estar a

Verdadeiras crises nervosas por entre os loadings ou os respawns a tentar descobrir as teclas e/ou habilidades disponíveis

saltar por entre plataformas, fugir aos disparos e investidas inimigas e conseguir, ao mesmo tempo, posicionar o cursor sobre a personagem que queremos matar. Com tudo isto, as batalhas tornam-se frustrantes, injustas, desequilibradas e sobretudo aleatórias. As capacidades do jogador pouco importam, e quando isto acontece num jogo, principalmente num jogo *online* que necessita de uma comunidade que o suporte, não pode dar bom resultado.

E não dá. Começar um jogo em modo *ranked* torna-se uma tarefa quase impossível devido ao reduzido número de jogadores, obviamente desmotivados pela aleatoriedade do jogo.

O *leveling* é algo que se torna também desinteressante, visto que para pouco mais nos serve do que comprar material e vestimentas para as personagens, o que mais uma vez não motiva o interesse dos jogadores.

Há contudo aspectos positivos no jogo. Os mapas estão estranhamente equilibrados, tendo em conta o resto do jogo. O tamanho é o ideal, para 2 jogadores ou para 8, e há cantos e recantos suficientes para que o *gameplay* se torne interessante (não fosse o maldito campo de visão!).

O jogo começa também por se tornar extremamente engraçado (engraçado,









não divertido!) o que até poderia ser um aspecto crucial para fazer prender os jogadores mais novatos.
Os gráficos de *The Showdown Effect* não são maus. Começam a ser um pouco banais depois de outros jogos como *Rochard* ou *Pid*, que utilizaram o mesmo estilo e motor de jogo, o que os tornam apenas competentes, mas nada originais.
A originalidade vem, contudo, nos fundos animados. Apesar de no meio de tanta frustração, aleatoriedade e confusão quase passarem despercebidos, trazem um factor bastante cómico ao jogo e até nos prendem o olhar.
O áudio é completamente banal. Uma guitarrada que teima em repetir-se por entre todos os menus e submenus, e efeitos sonoros que não trazem nada de novo em nenhum aspecto.
Principalmente este mês, esperava mesmo que o jogo me desse material para conseguir trabalhar, mas nem aqui houve algo por onde defender este jogo, que a início me parecia uma proposta bastante interessante.
No final, e por muito que estivesse a torcer a todos os momentos para que o jogo me provasse enganado, falta originalidade, consistência, entrega, *pacing*, charme e sobretudo: simplicidade.
Há enormes falhas na comunicação e identificação necessária com o jogador (motivada com personagens completamente insulsas e sem conteúdo.) e material que consiga suportar uma comunidade necessária para um jogo deste tipo.
Conseguimos rir nos primeiros 15 minutos de jogo, mas a partir daí, é uma longa e frustrante jornada contra horríveis opções de design.
Os jogadores precisam de diversão, e variedade não é sinonimo de diversão. Faz falta simplicidade.

High Score

Longevidade	4
Jogabilidade	5
Gráficos	7
Som	6
Total	**6**

RESUMO

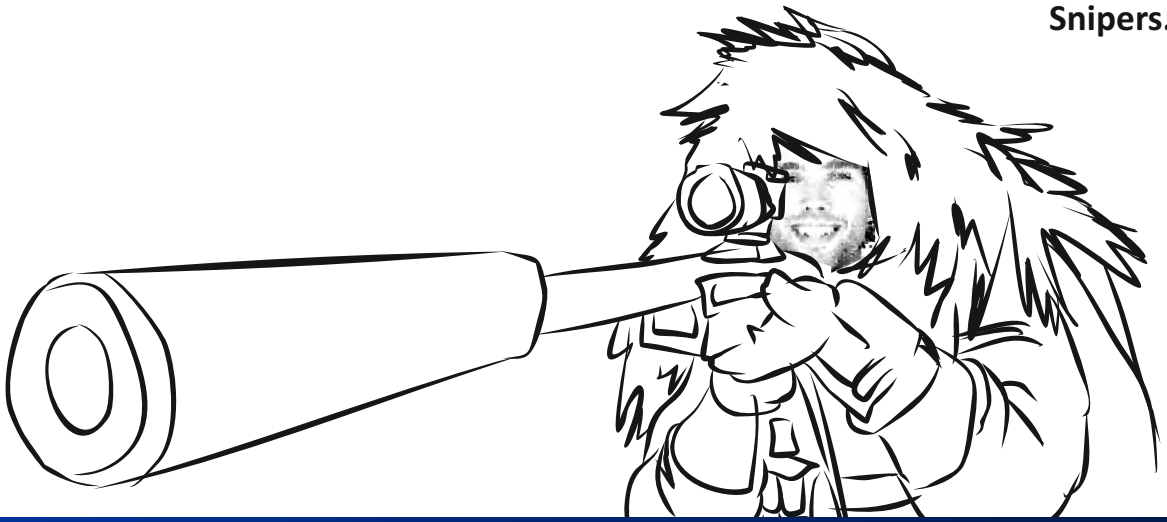
É bom ter:
Level design genial;

É mau ter:
Um excesso de ideias que falham na entrega.

Há alternativas :
Super Smash Bros.

SNIPER GHOST WARRIOR 2

Quem for à espera do típico FPS vai provavelmente sair desiludido. Este título não é sobre tiroteios infernais e impossíveis mas sim uma viagem intimista ao universo daqueles a quem de forma comum nos referimos como Snipers.



Por ***André Santos***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2013

O orvalho matinal cai. Ouvem-se os cânticos das mais variadas aves tropicais. A humidade sente-se até às entranhas enquanto nos movimentamos em ritmo lento até à orla de um precipício. Ajoelhamo-nos a analisar o espaço envolvente. Lá em baixo, a uma distância quase imperceptível, jaz o nosso alvo. Preparamos a *rifle*, calculamos a distância ao objectivo, velocidade de vento, possíveis obstáculos enquanto serenamente ficamos a aguardar o melhor momento para o tiro fatal.
Sniper Ghost Warrior 2 não tem o conceito típico de FPS. É raro o momento em que neste jogo andamos aos saltos e tiros desenfreados em todas as direcções. Aqui quase tudo tem de ser ponderado e, mais importante que isso, certeiro e isento de falhas. E por falar nestas, é incontornável o facto de que o seu antecessor trouxe algumas ideias interessantes, mas que genericamente deixaram muito a desejar. Assim, e para a sequela foi utilizado o mesmo motor gráfico de *Crysis 2*, o que permitiu uma melhor e mais adequada utilização física dos ambientes, além de ostentar globalmente gráficos/ texturas bem mais apelativas e definidas.
E nessa componente constata-se um trabalho que genericamente não desilude mas também não é brilhante.

O nível de detalhe e a caracterização de alguns cenários estão extremamente bem conseguidos, tal como algumas texturas. Relativamente a estas é sempre bom vermos o impacto da água à nossa passagem, com o aparecimento das ondas devido ao nosso movimento, o desviar (de alguma) da vegetação, ou das chamas ou efeitos de fumo numa explosão. Dito de outra forma, há reconhecidas melhorias, mas ainda é evidente que fica muito por melhorar.
O trabalho nas personagens é igualmente positivo, apesar das animações destas, na grande maioria dos casos, deixar (novamente) muito a desejar e a forma como se movimentam são pouco irreais. As ambiências conseguem, por seu lado, transmitir o rigor e exigência de cada cenário, o frio sente-se nas paisagens gélidas, e o calor desconcerta nas paisagens tropicais. As *cutscenes* não são brilhantes, mais uma vez satisfatórias apenas, deixando novamente a ideia que falta qualquer coisa. Continuamos ainda assim a ser premiados por uma animação em câmara lenta da bala, quando eliminamos o último inimigo de determinada zona, e apesar de estas serem algo repetitivas, nunca chegam a incomodar verdadeiramente, em grande parte devido à sua espectacularidade.
Realista é a jogabilidade de *Sniper Ghost Warrior 2*. Dividida no modo campanha e multiplayer, a componente *stealth* ocupa praticamente a

totalidade do jogo e é imprescindível se quisermos atingir os objectivos. No modo campanha, somos primeiramente acompanhados por um *spotter*, que para pouco mais serve do que dar indicações, mas depressa nos vamos encontrar a solo, recebendo apoio apenas via rádio. A estrutura das missões, lamentavelmente, é sempre demasiado semelhante. Primeiro temos que desbravar terreno até ao local onde nos vamos situar, eliminando vários inimigos pelo caminho (os combates mais corpo-a-corpo são bastante complexos), e, em segundo, temos a função de proteger a equipa que vai intervir no local, eliminando todos os alvos de risco para a missão.
Neste segmento o jogador terá que ser tanto atirador como estratega. Não basta eliminar inimigos, há que fazê-lo sem nunca o alarme soar. Assim, há que analisar todo o espaço, ter uma visão geral da disposição dos alvos, e iniciar o ataque aniquilando os inimigos que se encontram em posições mais elevadas para nunca nos darmos a mostrar. Quando existem vários alvos no mesmo espaço é esperar que os mesmos estejam de costas, ou de outra forma facilmente ficaremos comprometidos.
Em ecrã temos à disposição um radar que indica o posicionamento dos hostis, e informação sobre o nosso estado de saúde, *medikits*, munições e ritmo cardíaco. Já este tende a aumentar consideravelmente em situações extremas ou quando corremos e nadamos. O *zoom* da mira telescópica da nossa *rifle* indica igualmente a velocidade do vento e a distância a que nos encontramos do alvo. Quanto mais afastado estiver, mais complexo se torna o tiro e mais em conta teremos que ter factores externos. Para ajudar o jogador, temos além da mira, um ponto vermelho, que indica a trajectória da bala, contudo, este deveria ser possível retirar nos níveis de dificuldade mais elevada, mas (estranhamente) tal não acontece. Neste tipo de tiros ajuda também sustermos a respiração, já que a mínima oscilação representa a diferença entre sucesso e insucesso. O tiro é também muito importante e um disparo violento, sem a devida preparação, irá resultar num maior *kickback* da arma, ao contrário de um tiro ponderado, para o qual a variação da mira e posicionamento da arma são quase nulos. Por fim, o *multiplayer* para o qual existe pouco a dizer. Os desafios são os habituais, tem apenas dois novos mapas, o que é muito pouco, e tal irá, com certeza, desagradar aos apreciadores deste modo.
Todavia, estamos perante uma IA aprimorada. Os movimentos dos hostis são precisos e rápidos e não obrigatoriamente os mesmos (situação que experimentei quando eventualmente nos deixamos morrer – algumas missões são de facto bastante frustrantes). Quando se apercebem que estão a ser atacados escondem-se e utilizam para tal objectos ao dispor nos cenários (caixas, barris, etc.). Quando um hostil se apercebe de outro morto, fica vigilante. Normalmente dispomos apenas de alguns segundos até o aniquilarmos ou este dá o alerta. Por sua vez, há que ser ponderado e saber quando devemos optar por não investir. Para grupos, escondermo-nos será mesmo a melhor atitude a tomar. No radar temos indicação (sonora e visual) da proximidade destes, mas se nos mantivermos imóveis acabamos por passar despercebidos.









Sniper Ghost Warrior 2 não será de todo um jogo consensual. Irá ser apreciado por uns e odiado por outros

Sniper Ghost Warrior 2 é um título _introspectivo_, mas não pensem que está isento de acção. Há aliás momentos de uma tensão atroz, até porque praticamente só nos fazemos acompanhar da nossa _rifle_ e de uma pistola (e que falta fazem algumas granadas em certas alturas), outros de acção estonteante e correrias pela montanha abaixo, seja para escaparmos ou para tentar salvar um camarada encurralado. Muito desta introspecção surge do trabalho sonoro e da voz calma e serena do protagonista (mesmo nos momentos mais atribulados) e o oposto devido à musicalidade e sonoridade, que neste segmento se revela de extrema importância. Numa edição dedicada à música nos videojogos, estamos perante um título para a qual o som/música representam duas componentes fundamentais. O som das armas é adequado, realista e não desilude, tal como a interacção entre personagens.

Se _Sniper Ghost Warrior 2_ não apresentasse alguns problemas e tivesse a densidade narrativa de _Spec Ops The Line_, estaríamos muito próximos de um jogo "perfeito", mas neste caso, infelizmente a narrativa é bastante linear, cheia de clichés, não acrescentando nada de novo.

Sniper Ghost Warrior 2 não será de todo um jogo consensual. Irá ser apreciado por uns e odiado por outros, e é difícil situá-lo mais do que ligeiramente acima do meio da tabela. O problema de _Sniper Ghost Warrior 2_ (além do conceito) é que não se demarca de _CODs_, _Battlefields_ ou _Crysis's_ e acaba apenas por ser mais um… Contudo, e para aqueles que, tal como eu, não forem com grandes expectativas, é seguramente "um" que não deixa de ser uma experiência agradável.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Bons momentos na jogabilidade; _Snipers_ retratados com realismo; IA competente; Bom trabalho sonoro;

É mau ter:
Pouco investimento (é preciso mais); Jogabilidade repetitiva; Necessita de se desmarcar de outros títulos semelhantes.

Há alternativas:
Sniper Ghost Warrior; Sniper Elite; Sniper vs Sniper

A GOOD DAY TO DIE HARD

Aproveitando a estreia do mais recente capítulo da saga "Die Hard", encetei uma luta titânica pelo universo Android na tentativa, e ao estilo dos anos 80, de me tornar num autêntico Bruce Willis nacional. A pergunta que se coloca é: terá valido a pena?



Por ***André Santos***

» **Sistema:** Android
» **Ano:** 2013

O primeiro filme "Die Hard" estreou em 1988 e depressa se tornou num verdadeiro sucesso comercial. A sua fórmula, bastante básica por sinal, consistia em misturar os géneros de acção, comédia e aventura, além de centrar a sua história num polícia meio desorientado com a vida numa situação extrema. Tal fórmula deu rapidamente origem a várias sequelas, umas bem mais interessantes que outras, é certo! Em 2013 estreou assim o (até agora) último episódio das aventuras de John McClane, "A Good Day To Die Hard", dando também origem ao jogo homónimo para várias plataformas móveis.

O filme não é nenhuma obra de arte, aliás bem pelo contrário, e o jogo parece infelizmente seguir pelo mesmo caminho.

No que respeita à jogabilidade, pode dizer-se que assume uma perspectiva na terceira pessoa, ainda que vá buscar inspiração a outros universos. Pessoalmente já há muito tempo que não jogava um título em que a movimentação fosse automática, mas aqui é precisamente isso que acontece. Assim, o principal objectivo deste título não é o que normalmente encontramos, com a necessidade de nos escondermos, de nos desviarmos de balas inimigas ou fazer o nosso

É tudo à base do toque no *touchscreen,* e varia pelo toque singular (no caso dos disparos), ou toque de arrasto, como por exemplo, para executar saltos ou carregar a arma

personagem avançar pelo cenário, mas sim, evitarmos obstáculos, que podem ir desde armários/ cadeiras entre muitos outros, até carros destruídos e paredes derrubadas. Contudo, não é só sobre corridas desenfreadas que *A Good Day To Die Hard* trata e há muito mais para fazer. Disparar sobre inimigos é também tarefa recorrente, além de termos que mudar a nossa trajectória com o objectivo de apanharmos itens que vão aparecendo com frequência, tais como moedas, vidas, munições, entre outras, o que permite adquirir *upgrades* para armas ou novos personagens. Tal como fica bem patente a simplicidade do jogo nos primeiros minutos, o mesmo acontece na simplicidade de ferramentas que temos para jogar. É tudo à base do toque no *touchscreen*, e varia pelo toque singular (no caso dos disparos), ou toque de arrasto, como por exemplo, para executar saltos ou carregar a arma. Relativamente a estas, também vão aparecendo algumas variações conforme a nossa progressão e o grau de dificuldade da etapa em que nos encontramos. Ao nosso dispor temos ainda uma ferramenta ao estilo de *Max Payne*, uma opção que permite reduzir a velocidade das ocorrências à nossa volta (um *bullet time* improvisado), para com ele podermos despachar vários vilões de uma só vez. Pode-se encontrar esta opção – "adrenaline" – no canto superior direito. Existe também um tutorial no primeiro nível que explica de forma detalhada tudo o que devemos fazer, o que é bom para os menos habituados nestas rotinas.
Apesar das imensas variações *in game,* a verdade é que, com o tempo, acaba por se tornar bastante repetitivo. A somar a tal, a jogabilidade apresenta alguns problemas típicos mas que facilmente poderiam ser corrigidos. Os movimentos do personagem são lentos, existindo um *delay* demasiado prolongado desde a altura em que se dá a ordem até efectivamente este a executar, o que muitas vezes acaba por originar percalços desnecessários. No mesmo sentido e pessoalmente também não achei a disposição da tecla "adrenaline" a mais adequada, principalmente para jogadores canhotos.
Por outro lado, graficamente até é apelativo. O detalhe é considerável, tendo em conta a plataforma em questão, e mesmo os cenários também não desiludem. O motor gráfico agrada, sendo que decorre sem problemas de maior, e não se verificam saltos ou paragens durante o jogo. As texturas são suficientemente variadas e resultam na generalidade.
Na vertente sonora senti falta de alguns pormenores. Primeiro fica a faltar o tema "Die Hard", presente no filme original em larga escala (ainda que no jogo aqui e ali lá dê ares de sua graça) – e o mesmo acontece no filme. Todavia, durante o menu podemos ouvir o hino da alegria (que para aqueles que conhecem bem a saga, irá com certeza ser bastante familiar). Em segundo porque não tem à altura uma música que se adeqúe ou que represente o espírito do jogo (personagem), além de ser extremamente repetitiva ao longo dos cenários. Porém, os efeitos sonoros cumprem os mínimos obrigatórios, e apesar de não serem brilhantes acabam por resultar.









No que respeita à jogabilidade, pode dizer-se que assume uma perspectiva na terceira pessoa, ainda que vá buscar inspiração a outros universos

A história não é propriamente tida em conta, o que também é um aspecto que fica a faltar. Curiosamente, o jogo inicia-se naquela que é a última parte do filme, mas sente-se a falta de alguma interacção entre personagens e, claro, o carisma de Bruce Willis! Não será por acaso que na capa apenas aparece o actor que dá vida à personagem do filho deste mas a verdade é que um jogo baseado em "Die Hard" sem ter a mítica do principal personagem que lhe dá nome é uma falha, a meu ver, imperdoável. *A Good Die To Die Hard* cumpre os objectivos mínimos e pouco ou nada mais que isso. A julgar por alguns comentários no "Google Play", trata-se de um jogo que não reúne consenso, o que se compreende, mas por outro lado, e se pensarmos que é gratuito, pode ser até uma solução a ter em conta. A diversão está garantida, pelo menos por algumas horas, ou então até nos fartarmos da jogabilidade. Quem for à procura de um jogo que homenageie verdadeiramente o universo "Die Hard" vai com certeza pensar que se enganou e que está a jogar sim um… *Die Easy*!

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Cenários e itens variados;

É mau ter:
Jogabilidade com alguns problemas no tempo de resposta e repetitiva.

BLOO KID



Por ***Diogo Martins***

» **Sistema:** iPad
» **Ano:** 2011

Como tema deste mês, não deve haver melhor jogo para mostrar algo que, apesar de ser feito regularmente nos últimos tempos, me tem feito pensar bastante, principalmente no que toca aos ambientes sonoros: o retrogaming.

O interesse tem sido de tal forma acentuado nos últimos anos, que já começa a ser até habitual a adopção de mecânicas, estilos sonoros e/ou estilos visuais, principalmente na cena *Indie*. Desde o pixelizado estilo de *Minecraft* (desengane-se quem acha que é puramente uma opção de estilo, e não uma inteligente maneira de filtrar quem vai ou não jogar) até, por exemplo, ao *Superbrothers: sword & sworcery.*

A questão é, até que ponto ser extremamente literal nas referências pode ou não ser prejudicial aquando do desenvolvimento de um jogo actual? Não há melhor teste que *Bloo Kid.*

O conceito é definitivamente simples. Um *platformer* retro. O *avatar* pode deslocar-se pelo ecrã e tem como objectivo conseguir matar todos os inimigos do nível. Os controlos são simples, mas eficazes e no que toca ao gameplay o jogo está quase que impecavelmente bem conseguido.

O "*facelift*" que foi feito ao conceito de *platformer* retro para dispositivos móveis está bastante interessante, misturando as características típicas do

O "facelift" que foi feito ao conceito de platformer retro para dispositivos móveis está bastante interessante

estilo com um sistema de níveis e pontuação bem "*Angry Birds Style*" com a pontuação a ser feita por estrelas. É sem dúvida uma jogada inteligente e pode ajudar a agarrar os jogadores mais casuais, nem que seja pelas referências.
Os inimigos vão mudando e inevitavelmente ficando mais fortes e difíceis. A curva de aprendizagem está bem desenvolvida e apesar de nos parecer um jogo completamente banal à primeira vista, garanto que é uma dor de cabeça em níveis bem avançados, o que é sem dúvida um ponto a favor.
Graficamente, não há muito a dizer. Nem de bom, nem de mau. O jogo utiliza um estilo bem gasto (não fosse este um título retro!) mas que não parece doer nos olhos nem custa a habituar.
O *pixel art* está bastante aceitável e os inimigos parecem adequar-se aos mundos e níveis de forma bastante agradável.
É no som que a grande questão se levanta. Não só por este jogo em especifico (que nem nos podemos queixar muito, a banda sonora é bastante razoável) mas sim pela tal onda de renovação retro que parece ter vindo para ficar.
A banda sonora parece bastante usual para o estilo do jogo, apesar de haver alguns *bugs* na compressão do áudio, o que torna os volumes um bocadinho variáveis para quem joga de *headphones*.
As músicas têm 3 canais de *synth* e com melodias agudas, simples e de fácil reconhecimento. A tal fórmula de ouro há uns anos atrás na indústria dos jogos, que falei já em *reviews* anteriores (a música do *Sonic* e do *Mario* são a prova de que resultava). Visto que o objectivo do jogo é claramente reproduzir um ambiente retro, a música parece-me bastante adequada. As melodias até são bem conseguidas mas as linhas de percussão são um pouco exageradas.
Apesar de parecer propositado, depois de algum tempo de jogo as músicas começam a repetir tanto que chegam a irritar.
Quando o estilo apareceu fazia-se isto por limitações de *hardware* e é precisamente aqui que, na minha opinião, se levanta o grande problema dos jogos que tentam reproduzir ambientes retro.
Nos tempos que correm, mesmo quando se está a tentar reproduzir um ambiente retro, deveria fazer mais sentido dar variedade aos ambientes sonoros, mesmo que se mantenham as melodias principais. É verdade que a fórmula mágica resultava, e também é verdade que as superproduções dos *AAA* com bandas sonoras elaboradas retiraram um pouco da magia às bandas sonoras dos jogos (não me entendam mal, também trouxeram outras coisas positivas, como é óbvio). Se fosse por esta razão, a tecnologia não devia comprometer o resultado. Quando havia limitações de pistas na criação de bandas sonoras por questões de técnicas, era aceitável que se fizessem 1 ou 2 músicas para o jogo todo, e que estas se repetissem à exaustão. Hoje, e porque as limitações de *hardware* já não nos limitam tanto assim (para quem esteve desatento nas últimas duas décadas, até já conseguimos ter vozes, uau!), os criadores deviam ser capazes de distinguir aquilo que pode ser um ponto prejudicial, quando teimamos em fazer as coisas sem inovação. Os exemplos dados acima não foram de forma alguma aleatórios. O *Minecraft* não perderia a sua essência caso tivesse um









Se há realmente algo único e que merece ser apreciado nos jogos que antes se faziam, então isso deve ser utilizado como forma de melhorar ou embelezar um jogo que por si só tem de ser único

estilo gráfico usual dos tempos que correm. Nada do que torna o jogo realmente inovador seria diferente caso se abdicasse do *pixel art*. No caso do *Superbrothers*, mesmo nos tempos em que o *pixel art* era uma limitação e não uma opção, se conseguiria criar um título do calibre que foi criado. Estes exemplos só servem para mostrar o meu ponto, de que se há realmente algo único e que merece ser apreciado nos jogos que antes se faziam, então isso deve ser utilizado como forma de melhorar ou embelezar um jogo que por si só tem de ser único, e não criar ou tentar reproduzir jogos em fotocopiadora. O reinventar do *retrogaming* deve estar ao cargo de quem o usa para tentar salvar o que era bom mas que os rápidos avanços tecnológicos teimaram em apagar. Nunca para tentar consolar as almas meramente saudosistas de uma era dourada que já lá vai. Para isso basta tirar as consolas que enfiámos na despensa e jogar os originais. Esses sim, tiveram tempos, limitações e/ou opções que os tornaram únicos. O mesmo devia ser feito nos tempos que correm…

High Score

Longevidade	5
Jogabilidade	8
Gráficos	7
Som	5
Total	**6**

RESUMO

É bom ter:
Um bom reinventar do retrogaming para jogadores casuais;

É mau ter:
A falta de um toque de inspiração.

Há alternativas :
Basta procurar um emulador

LOOM

Jogo mágico que introduziu novos conceitos de jogabilidade com forte enredo.



Por ***Tiago Lobo Dias***

» **Sistema:** Amiga
» **Ano:** 1990

Este foi sem dúvida um jogo que introduziu novos e importantes conceitos no género aventura gráfica.

Lançado em 1990 pela Lucasfilm Games, (mais tarde passaria a LucasArts) foi mais um título que usou o motor SCUMM. Numa altura em que muitos jogos ainda estavam a usar o sistema de escrever o verbo da acção em linha de comando e começavam também a dominar os *point and click* com sistema de inventário para interacção com objectos, *Loom* introduziu o conceito de jogar por som. O jogador tem de aprender simples melodias observando o que o rodeia para depois poder usar as composições para interagir com o cenário. Os sons eram simples, em forma de escala: C, D, E, F, G, A, B, e C'.

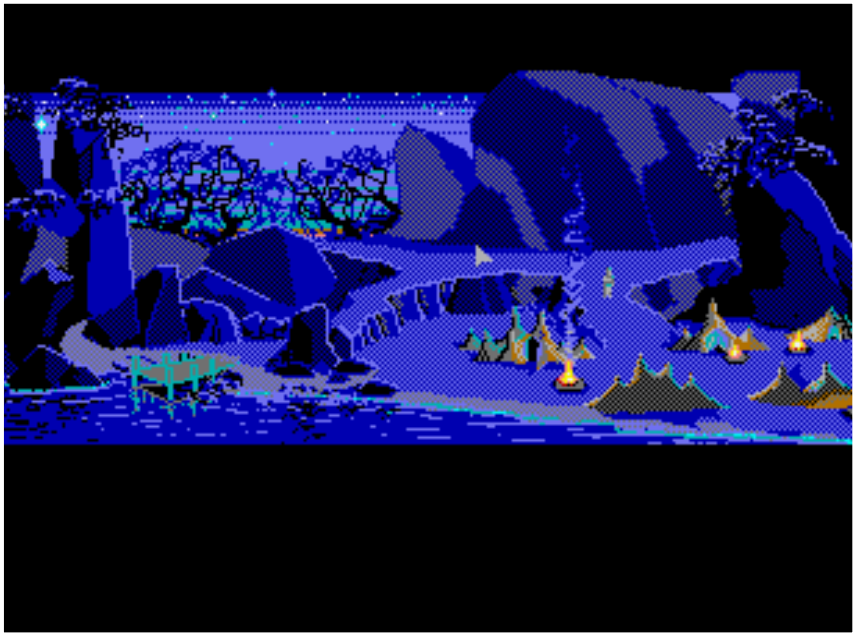
A história é lançada através de uma cassete áudio que acompanhava o jogo. Continha 30 minutos de história dramática.

Tudo começou quando os humanos desafiaram o domínio sobre a natureza. Foi estabelecida a época das grandes associações. Nasceram estados dedicados ao controlo absoluto do conhecimento e uma delas foi a associação dos tecelões que se declaravam como mestres do fabrico têxtil. O seu conhecimento era grande e conseguiram transpor os limites físicos do têxtil levando-o a um estado que influenciava a realidade através de padrões mágicos. Foram perseguidos e acusados de feitiçaria, e acabaram refugiados numa ilha a que atribuíram o nome de “Loom”.

***Loom* introduziu o conceito de jogar por som**

Uma das habitantes, Cygna, pede aos mestres de Loom que usem o seu poder para acabar com o sofrimento geral, pois o seu número é cada vez menor. Eles recusam, alegando que não podem desempenhar o papel dos Deuses e dão uma reprimenda a Cygna. Esta à revelia acaba por assumir o controlo de Loom e por feitiço faz nascer uma criança, a esperança para Loom. Os mestres revoltam-se contra Cygna e transformam-na num cisne, banindo-a de Loom.

A criança é entregue aos cuidados de Hetchel, que lhe dá nome de Bobbin, que acaba por educá-la e ensinar-lhe os conceitos de Loom às escondidas. Bobbin cresce sem ser aceite pelos mestres, até que este faz dezassete





anos e é convocado pela associações de tecelões para estes decidirem o seu destino. Cygna aparece a voar e transforma toda a população de Loom em cisnes excepto Bobbin. E assim o jogo começa.
Bobbin tem inicialmente ao dispor apenas as notas C, D e E, mas mais tarde pode utilizar as restantes da escala. As melodias em forma de sequência de notas funcionam como um feitiço e cada um tem de ser aprendido uma primeira vez, observando um objecto com as propriedades que queremos para mais tarde poder ser usado. Por exemplo, observando um mocho apreendemos a melodia para ver à noite. Bobbin quando o observa uma primeira vez consegue escutar as notas musicais. Depois, nos vários quadros por onde passamos temos objectos que podemos interagir, para tal temos de carregar neles e de seguida fazer a melodia aprendida, carregando nas notas desenhadas no ecrã. Se a melodia for a correcta o feitiço funciona e algo vai acontecer. Acaba por ser de uma certa maneira um *point and click*, mas mais refinado. O sistema de tentativa-erro é igualmente garantido. O sistema de melodias ainda pode ser usado de trás para a frente provocando o efeito contrário ao feitiço.
Graficamente esta versão para o Commodore Amiga não possui grandes detalhes notando-se uma conversão de EGA (versão original) que deixa algo a desejar. A versão EGA está boa, mas a versão mais recente do jogo em VGA, essa sim, está bastante boa dando outro visual ao jogo, que lhe é totalmente merecido. Foi adicionado também discurso digitalizado contribuindo para uma melhor experiência.
Na versão Amiga o som é bastante simples não tirando partido das capacidades sonoras da máquina. Mesmo assim temos partes sonoras da "Swan Lake" de Tchaikosvy a dar muita qualidade ao jogo mas que podiam ter sido compostas com *samples* mais apropriados.
Loom é bastante gratificante na sua história e envolvência, a história é rica, complexa e o jogo é quase poético. Para 1990 este título é excepcional em conteúdo e proporciona uma jogabilidade fora do normal.
Um título altamente recomendado para quem aprecia um bom enredo e jogabilidade inovadora.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Forte enredo e jogabilidade totalmente inovadores;

É mau ter:
A versão do Amiga não tira partido da potencialidade da máquina.

SPICE WORLD



Por ***Margarida Cunha***

» **Sistema:** PS1
» **Ano:** 1998

Goste-se ou não de Spice Girls, a verdade é que um fenómeno musical à escala global como este merecia mais

Lembram-se das Spice Girls? Claro que se lembram. Podem torcer o nariz, tecer um comentário sarcástico ou atá abanar a cabeça. Mas a verdade é que, algures no tempo, houve um momento em que ficaram hipnotizados pelas pernas de Victoria; ou pela frontalidade de Mel B; ou pela ousadia de Geri; ou pela doçura de Emma; ou pelas acrobacias de Mel C. Depois de expandirem a sua marca por todas as áreas possíveis, a chegada de um videojogo era uma inevitabilidade que a Psygnosis tornou real. Muito bem, então o que tem para oferecer-nos *Spice World*? Muito pouco. No início, como seria de esperar, é-nos dada a possibilidade de escolher uma Spice Girl. Entramos então no menu principal – que consiste no planeta Spice, sobre o qual andamos para percorrer as (poucas) opções, iluminado por luzes azuis e marcado pelo ritmo de um remix do single *Move Over*, do álbum *Spice World* (lançado

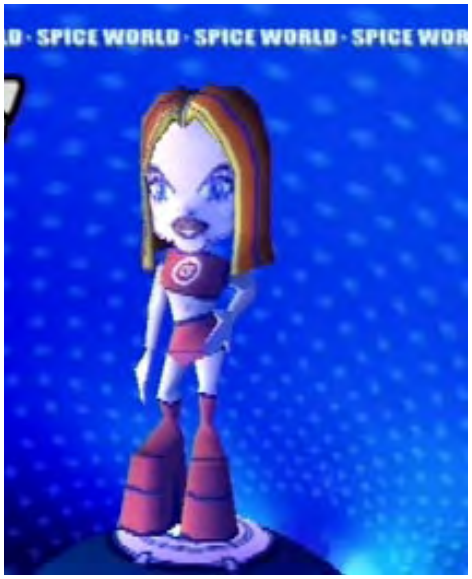
Enfim, se era para criar algo ridículo, mais valia ter incluído battles contra os Backstreet Boys, (…) culminando no boss final: as All Saints

no mesmo ano). A primeira etapa consiste no **Mixing Room**, onde um DJ *cool* com queda para as rimas nos encoraja a escolher uma entre 5 faixas possíveis: *Wannabe, Say You'll Be There, Who do You Think You Are?, Spice Up Your Life e Move Over.* Essa faixa é consequentemente dividida em 9 trechos pré-definidos, os quais podemos misturar à nossa maneira. Cada trecho é marcado por um quadrado no chão, sendo que a mistura se processa com a nossa Spice Girl a saltar de quadrado em quadrado, batendo com o pé (ou melhor, o salto alto) para escolher o pretendido. Sendo este o jogo de uma *girls band*, e concluída a mistura, segue-se a próxima etapa: a **Dance Practice**. Tal como o nome indica, nesta fase temos de entrar em estúdio e praticar uma coreografia toda *zig-a-zig-ah* que acompanhe a faixa anteriormente produzida. Para tal, podemos contar com algumas observações de um coreógrafo com um penteado afro à anos 70. E em que consiste a coreografia? Basicamente, em reproduzir as sequências de comandos que nos são dadas. Que é como quem diz, premir entre xis, quadrado, círculo e triângulo pela ordem que nos é apresentada. O grau de dificuldade é praticamente nulo. Quem jogou PSX muitos anos, e já conhece os cantos à casa, ultrapassa esta etapa quase de olhos fechados. Até porque os movimentos não são assim tantos, esgotando-se nos 11. Mas a dança não fica por aqui. Depois do treino, *the real thing*: na fase seguinte, **Dance Record**, e já com os restantes membros em estúdio, é posta à prova a nossa capacidade de memória. Isto porque temos de recriar de cabeça













sequências propostas na fase anterior. Mas porque é preciso fazer boa figura no próximo passo, temos de treinar individualmente as outras *girls* também. Felizmente é-nos dada a opção de atribuir-lhes os movimentos que gravámos para a primeira *girl*, o que nos poupa a cefaleia de ouvir outra e outra vez a música maluca que compusemos no Mixing Room. Finalmente – e porque, na altura, a cereja no topo do bolo consistia em... aparecer na televisão – estamos prontas para o **Television Studio**. É aqui que podemos armar-nos em realizadores e escolher diversos ângulos de filmagem, enquanto as Spice dançam ao som do nosso mix maluco e ao ritmo da coreografia que "criámos". Tudo o que temos de fazer é premir os botões. Vale tudo menos carregar no Start e no Select. E já está! Em cerca de 15 minutos está o jogo acabado. Mas, esperem, há mais! Como se de um DVD se tratasse, temos ainda **Spice Network**, uma espécie de *bonus material*, que consiste em excertos de uma entrevista real, onde as raparigas picantes falam sobre diversos tópicos. Desde as actuações ao vivo (algo que parece ter morrido nos anos 90) até às perguntas mais estranhas que já lhes foram colocadas, passando por momentos embaraçosos e impressões sobre o filme (com o mesmo nome, *Spice World*), havia aqui material promocional que chegasse para, na altura, manter a febre Spice a circular.

Goste-se ou não de Spice Girls, a verdade é que um fenómeno musical à escala global como este merecia mais. Os gráficos estão dentro do expectável para a altura, as vozes são as das verdadeiras Spice, mas fica-se por aí. Não há dificuldade, a progressão e o desafio são nulos, sendo que a jogabilidade consiste em... andar para a frente.

Em 1998, pagar cerca de 6 contos por isto era um acto de insanidade que só podia mesmo caber na cabeça (e na conta bancária) da Sony, da Virgin ou da Psygnosis. Com um jogo destes, até ficamos com a impressão de que criar uma *girls band* é muito fácil e rápido, sendo que tudo o que há a fazer é misturar uns sons e coreografar uns movimentos. Enfim, se era para criar algo ridículo, mais valia ter incluído *battles* contra os Backstreet Boys, N'Sync e por aí fora, culminando no boss final: as All Saints.

Para quem foi ou é fã, como eu, mais vale focar-se no resto do *merchandising* Spice porque, este jogo, really really really do not want.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Spice Girls!

É mau ter:
Um jogo simplista e curto, onde o desafio e a dificuldade são praticamente nulos.

Há alternativas:
PaRappa the Rapper

JOHNNY BAZOOKATONE

Existem jogos que nos marcam mais do que outros, e devo admitir que *Johnny Bazookatone* foi dos que mais me influenciou até aos dias de hoje!



Por ***Sílvia Farinha***

» **Sistema:** PS1
» **Ano:** 1996

Desenvolvido pela Arc Development este jogo de plataformas saído em 1996 para Playstation 1, 3DO, Sega Saturn e PC, é um daqueles jogos mal-amados pela crítica. Os motivos? Já lá vamos.
Primeiro a história que dá mote ao jogo. Seguimos a aventura de Johnny passada no ano de 2055. Com a ajuda dos seus colegas músicos, este pequeno personagem consegue trazer paz e harmonia ao mundo através da sua música. Tudo isto tem um fim quando o vilão Mr. L. Diablo, Senhor do Submundo, rouba o maior bem de Johnny: a sua guitarra, amavelmente chamada de Anita. Após tratar do nosso herói de cabelo lilás, L. Diablo ordena aos seus *minions (ou imps)* que capturem as restantes lendas do mundo da música.
Tendo esta motivação, Johnny e a sua nova guitarra/metralhadora aventuram-se pelo mundo de Sin Sin Prison. Entre os diversos níveis, encontramos a Prisão, o Hotel, Restaurante, Hospital e por fim a *Penthouse*. Cada um destes níveis tem entre 2 a 5 capítulos, sempre em localizações diferentes mas com um tipo de ambiente semelhante. Os inimigos vão sendo adicionados conforme avançamos de nível: começamos com esqueletos e *minions* no cemitério da prisão, até ao El Diablo em pessoa – neste caso demónio – no seu covil, situado algures dentro de uma *penthouse*.
Parece algo estranho, admito. Mas no fundo, andar com um músico de cabelo e barba lilás a atravessar cenários extremamente bem desenhados ao som de boa música acaba por ser atractivo.
Avancemos agora para o que levou a que o jogo fosse mal recebido pela crítica, acabando por ser categorizado como mediano. No fundo, e talvez mais do que a sua história meio estranha foi a sua (extrema) dificuldade. Sim, o jogo é realmente muito difícil ao ponto de se tornar frustrante e de só querermos

O jogo é realmente muito difícil ao ponto de se tornar frustrante e de só querermos desligar e mandar o comando ao chão

desligar e mandar o comando ao chão.
Entre voos demasiado longos com a ajuda da guitarra, que também serve de jet-pack, saltos praticamente impossíveis e imensos espinhos pelo caminho, jogar um pouco de *Johnny Bazookatone* por vezes torna-se uma tarefa bem irritante para qualquer pessoa… Agora percebo o porquê de quando era criança nunca ter conseguido passar de uma certa fase, julgando sempre que o problema deveria ser eu. No entanto, o que seria de um jogo se não tivesse a sua dose de dificuldade?
Como já referi, a guitarra/metralhadora que acompanha Johnny na sua jornada é dotada de uma habilidade que nos permite executar pequenos voos para zonas que de outra forma seriam impossíveis de lá chegar – e mesmo assim continua a ser bem complicado. Esta guitarra tem ainda dois tipos de ataque: um deles é o da metralhadora propriamente dita e o outro é uma onda de choque conseguida ao tocar a guitarra. Temos ainda diversos itens para recolher em cada nível como notas musicais, estrelas e vidas, o normal em qualquer jogo de plataformas.
Os gráficos são de facto muito bem desenhados, com cores fantásticas e ambientes que atingem aquilo que era suposto. Lembro-me que logo quando o jogo saiu e eu ainda era uma criança, o capítulo da cirurgia no Hospital conseguia deixar-me aterrorizada.
Mas o que mais interessa neste jogo e que o distingue dos restantes, pois até aqui é apenas mais um *side-scroller* de plataformas, é a banda sonora. Há quem a











Mas o que mais interessa neste jogo e que o distingue dos restantes, pois até aqui é apenas mais um side-scroller de plataformas, é a banda sonora

considere rock de má qualidade, outros consideram-na viciante e digna de ser ouvida. Eu estou neste último grupo. Baseado no videojogo, saiu ainda um CD com 24 músicas. Entre rock, jazz e até techno, o equilíbrio das melodias conseguiu despertar o meu interesse por solos de guitarra intermináveis e não foram poucos os dias em que deixei-me ficar com o jogo aberto simplesmente para os escutar. Tenho um certo gosto especial pela música *Deadbolt*, e ainda hoje a sensação ao ouvir os sons do saxofone e da guitarra é a mesma de quando a descobri. Além disto, esta banda sonora contou com a presença especial de Richie Sambora - guitarrista dos Bon Jovi. Como um bom acréscimo existem ainda uns mini clipes sonoros nas *cutscenes* do jogo e quando salvamos algum dos nossos colegas músicos estes mostram-nos um pouco dos seus dotes.

Apesar de não ser um jogo dotado de uma genialidade única, *Johnny Bazookatone* é um exemplo perfeito de como a boa música e jogos funcionam juntos na perfeição e que um jogo não precisa de ser diferente ou agradar a todos para nos conseguir marcar.

High Score

Longevidade	5
Jogabilidade	6
Gráficos	8
Som	9
Total	**7**

RESUMO

É bom ter:
Música excelente e solos de guitarra de qualidade;

É mau ter:
Poucos níveis e demasiada dificuldade.

FULL THROTTLE



Por ***Ivo Leitão***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 1995

O jogo que falo cá hoje não tem propriamente a ver com a música em si, tema central da PUSHSTART deste mês. Mas pela atitude badass de Ben Throttle, acompanhado por uma banda sonora toda ela rock'n'roll à sua figura, *Full Throttle* pareceu-me encaixar perfeitamente no tema. O jogo é mais uma aventura gráfica point&click da LucasArts, estúdio que nos trouxe, entre outros, jogos como a série *Monkey Island* ou *Sam & Max.*
Full Throttle coloca-nos num futuro algo misterioso, aparentemente pós-apocalíptico, repleto de desertos e longas estradas com bares e localidades duvidosos, onde os carros flutuam e os motards comandam o velho espírito da aventura na estrada, com diversos gangs a lutarem entre si. A personagem principal, Ben, é o líder de um desses gangs, os "bonzinhos" Polecats – bonzinhos comparando com os restantes, pois o Ben transborda testosterona, qual Duke Nukem. O jogo abre com a conversa entre 2 executivos - Malcolm Corley, presidente da Corley Motors, a última empresa no mundo ainda a fabricar motos, e o seu sinistro vice-presidente – Ripburger. Malcom, apesar de ser já velhote, mantém o espírito de um jovem motard, sempre ansioso pela aventura. Já Ripburger, o que mais deseja é que o seu patrão vá desta para melhor para ficar com a empresa, mudando o foco do negócio para produzir, de tudo o que seria possível, minivans. Ora a meio da sua viagem Malcom cruza-se com Ben e o seu grupo e, no meio de uma alegre conversa revivalista dos velhos tempos num bar qualquer seboso de camionistas, propõe aos Polecats que sejam os seus novos guarda-costas. Ben desconfia da proposta, principalmente pela presença do Ripburger, mas mesmo tendo recusado acaba por ser atacado e mais tarde envolvido no assassinato de Malcom por Ripburger, que o tenta incriminar e eliminar o seu grupo.
Ora com isto Ben acaba mesmo por se envolver no conflito e fica o mote para ser lançada a sua aventura, onde acabamos por nos cruzar com várias personagens com caracteres distintos e bem-humorados, tal como os jogos de aventura da LucasArts nos têm habituado. A jogabilidade é a de um point&click tradicional, onde podemos explorar vários cenários, interagir com objectos e personagens de forma a conseguirmos cumprir os nossos objectivos. Para além do mais, podemos contar com a atitude agressiva de Ben para resolver algumas encrencas, desde deitar portas abaixo a espetar com a cara de um barman no seu balcão - "You know what might look better on your nose? The bar". Para além do mais, sendo *Full Throttle* um jogo de motards, existem alguns segmentos de condução à lá *Road Rash*, onde nos vamos

O jogo é mais uma aventura gráfica point&click da LucasArts, estúdio que nos trouxe, entre outros, jogos como a série *Monkey Island* ou *Sam & Max*

encontrando com diversos elementos de outros gangs e partir para a porrada de forma a obter melhores armas ou outros itens que nos serão necessários para prosseguir na aventura. Infelizmente, apesar de aplaudir o facto de quererem variar um pouco na jogabilidade, estes segmentos de condução/combate poderiam ter sido melhor concebidos, e a jogabilidade peca um pouco por ser imprecisa. Mas este não é o único momento em que há variações na jogabilidade deste tipo, mais lá para a frente podemos conduzir um carro numa arena "Destruction Derby", onde controlamos o carro de Ben numa perspectiva top-down, mesmo à la Micromachines. Infelizmente mais uma vez os controlos poderiam ser melhores nesta parte.

De resto, e tal como muitos outros jogos de aventura da LucasArts e não só, o carisma das personagens é um ponto muito forte no jogo. Tem de tudo, desde os motards badass, uma pseudo-repórter interesseira, Maureen, uma mecânica-maravilha que se torna também numa das personagens principais, para além de várias outras personagens mais cómicas como um certo camionista e um vendedor de souvenirs. Este carisma é construído, como não poderia deixar de ser, através de diálogos com um excelente voice-acting, bem como várias cut-scenes com boas animações. De um ponto de vista meramente técnico, a LucasArts é capaz de melhor, tanto que noutros jogos de aventura que lhe sucederam pouco tempo depois, as animações ganharam muito mais detalhe, fruto de uma maior















resolução. Ainda assim, todo o universo apresentado em *Full Throttle* tem um potencial enorme para eventuais sequelas que nunca viram a luz do dia. Há ainda muito para descobrir no universo de Ben e Maureen, as rivalidades entre os gangs e seus diferentes costume, bem como todo aquele mundo wasteland teriam ainda muitos segredos a revelar.

Mas o tema desta PUSHSTART é a música nos videojogos e, bem, *Full Throttle* nesse aspecto é um jogo bem à imagem dos meus gostos pessoais. *Born to Be Wild* de *Steppenwolf* é uma música que não está em Full Throttle, mas encaixar-se-ia na perfeição. Apesar de existirem um ou outro laivo de outros géneros musicais como o country, a música de *Full Throttle* é mesmo aquele rock 'n'roll sujo como manda a lei. A banda sonora foi composta na sua maioria por uma banda rock obscura dos Estados Unidos, os *The Gone Jackals,* que em 1995 editaram o seu álbum "Bone to Pick", que contém diversas músicas que foram adaptadas para este jogo.

Apesar de eu não ter nenhuma Harley Davidson, sempre gostei do espírito rebelde, libertador e "rock'n'roll" da cultura motard, e *Full Throttle* representa bem esse espírito. Para além de um ou outro segmento com uma jogabilidade que deixa algo a desejar, como já referi, na minha opinião o defeito que salta à vista neste jogo é a sua curta duração. Com toda a riqueza de personagens e de background no jogo, haveria muito mais material a explorar. No entanto, *Full Throttle* não deixa de ser um conceituado clássico no panorama dos jogos de aventura clássicos e com mérito.

High Score

Longevidade	6
Jogabilidade	8
Gráficos	9
Som	10
Total	**8**

RESUMO

É bom ter:
ROCK! E personagens carismáticas, bem como uma certa dose de humor negro;

É mau ter:
Ser um jogo curto e com alguns problemas nos controlos quando conduzimos veículos.

Há alternativas:
De Tim Schafer, *Grim Fandango* e os *Monkey Island* no qual esteve envolvido

THE BLUES BROTHERS

Os irmãos Blues têm um concerto para dar, mas a polícia anda à procura deles... Nada de extraordinário na vida destes dois irmãos! Com um pouco de sorte e muito estilo, nada os conseguirá impedir de cumprir a missão que Deus lhes ordenou!



Por ***Gonçalo Neto***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 1991

A história dos Blues Brothers teve início quando Dan Aykroyd e John Belushi criaram os personagens de Elwood e Jake Blues para um *sketch* do programa *Saturday Night Live*. O sucesso foi tão grande que os dois actores decidiram formar uma banda real, juntando alguns dos músicos de blues mais carismáticos de sempre. Daí até chegarem ao grande ecrã com o filme *The Blues Brothers* (1980) foi um passo, onde gigantes da música como James Brown, Aretha Franklin, Ray Charles ou B.B. King se juntaram aos dois irmãos para um festim de ritmo, blues e muitas trapalhadas. A morte de John Belushi veio colocar um ponto parágrafo nesta históra, mas Dan Aykroyd viria mais tarde a revisitar a banda, no ainda mais alucinado *Blues Brothers 2000* (1998).
Em 1991, a popularidade do filme inicial era ainda considerável, e surgiu pela mão da francesa Titus Interactive uma aventura para computadores baseada nos dois irmãos.
O género dos jogos de plataformas já era rei nas consolas de 8-bit, mas em 1991 ainda era terreno relatvamente pouco explorado nos computadores pessoais. O *Commander Keen* da malta da ID Software ja fazia das suas, e o *Duke Nukem* também já mascava pastilhas, mas de modo geral eram poucos os bons jogos de plataformas

O jogo, não sendo particularmente difícil, é exigente!

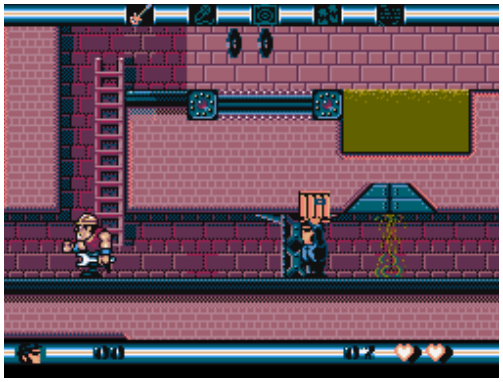
disponíveis para PC. A Titus Interactive lançou então no início da década de 90 alguns jogos de plataformas que se viriam a tornar clássicos do género, como *Prehistorik* (1991), *Titus the Fox* (1992) ou este *The Blues Brothers* (1991).

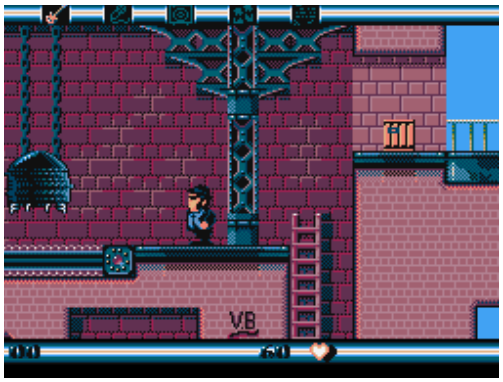
O objectivo do jogo é simples. Os irmãos Blues têm que escapar à polícia para chegarem a tempo a um concerto, e pelo caminho vão ter de encontrar uma série de itens essenciais, como uma guitarra, um microfone, um amplificador, etc. São 6 níveis que em nada seguem a história do filme, colocando o jogador em lugares tão improváveis como uma fábrica de produtos químicos ou uma central de processamento de águas. Podemos escolher controlar Elwood ou Jake, embora a jogabildade em nada se altere. Está também disponível um modo para 2 jogadores, mas nesse caso o *scrolling* dos ecrãs apenas seguirá um dos irmãos.

A jogabilidade é previsível: podemos andar e saltar, e temos um botão de acção que nos permite agarrar em caixas para as atirar aos inimigos. Não temos nenhuma arma para disparar, e este mecanismo das caixas adiciona alguma estratégia ao jogo, uma vez que temos sempre que derrotar os inimigos usando apenas as caixas disponíveis. Os níveis são labirínticos, mas resumem-se a chegar à meta com o item que está perdido. Podemos encontrar aqui todas as características a que o género do jogos de plataformas nos habituou: interruptores que abrem novas secções no mapa, escadas para subir, grades para trepar, trampolins para nos impulsionarem a chegar mais alto, superfícies geladas que dificultam o controlo do personagem, chapéus de chuva que nos fazem planar, etc.

Espalhados pelos níveis estão também pontos de interrogação que funcionam como brindes-mistério, e que nunca sabemos se nos vão oferecer discos, os coleccionáveis do jogo, retirar alguns que já tenhamos apanhado, ou forçar o nosso personagem a dançar, ficando assim exposto aos ataques inimigos. Estes pontos de interrogação são fixos, pelo que podemos decorar a sua posição e decidir apanhá-los ou não, mas adicionam uma incerteza interessante que ajuda o jogo a cativar a nossa atenção. Em cada nível, para além do objecto de que precisamos, temos também uma vida extra para encontrar, na forma de uns óculos e de um chapéu, acessórios indispensáveis na indumentária dos irmãos Blues. O jogo, não sendo particularmente difícil, é exigente, na medida em que qualquer erro significa um coração perdido, e temos poucos para nos aguentarmos até ao fim. O *scroll* do mapa está implementado de modo a que seja necessário chegarmos muito à frente no ecrã para vermos o seguinte, o que resulta frequentemente em erros fatais. É um jogo que está constantemente a armadilhar o caminho, nem sempre da forma mais justa.

Os gráficos são coloridos e bem animados, o que se tornou a marca distinta da Titus neste período. Há uma variedade razoável de inimigos, mesmo que alguns deles sejam subaproveitados e só apareçam uma vez ao longo de todo o jogo. A música é baseada no filme, e foi produzida por aquele que mais tarde viria a tornar-se famoso no circuito de música *house* como Dimitri From



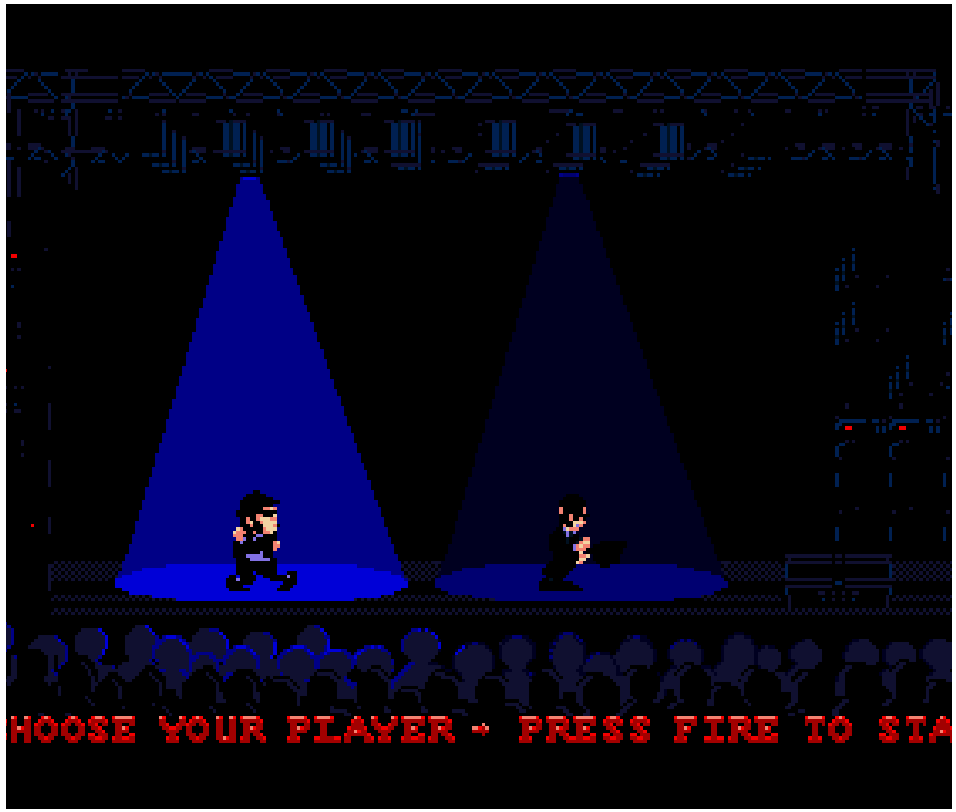












Os gráficos são coloridos e bem animados, o que se tornou a marca distinta da Titus neste período

Paris. Aqui está ainda longe de ser uma estrela, mas de modo geral a música resulta muito bem, até porque o jogo não tem quaisquer outros efeitos sonoros.

Se seguisse a história do filme mais de perto, e se a caracterização dos personagens fosse mais vincada, *The Blues Brothers* seria bem mais interessante. Visto que não é o caso, é um jogo que diverte mas que nunca nos agarra a fundo como os melhores exemplos do género. De qualquer modo, foi bem-sucedido o suficiente para garantir uma sequela dois anos depois, *The Blues Brothers Jukebox Adventures* (1993). Infelizmente, tal como a sequela do filme, não esteve à altura do original. A defunta Titus Interactive será talvez hoje em dia mais conhecida por ter sido a responsável pela catástrofe que foi o jogo *Superman* (1999) para a Nintendo 64, mas no que toca aos jogos de plataformas, apesar de tudo, ninguém terá muita razão de queixa. A lenda dos Blues Brothers continua nas nossas jukeboxes imaginárias... Talvez esteja na altura destes irmãos regressarem aos nossos ecrãs...

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Gráficos apelativos; Músicas do filme; Design de níveis interessante

É mau ter:
Efeitos sonoros inexistentes; Pouco investimento na caracterização de personagens; um final pouco recompensador

Há alternativas:
Commander Keen - Invasion of The Vorticons; Duke Nukem II; Prehistorik; Jazz Jackrabbit

NOSTALGIA DO BRASIL

Textos escritos em PT-BR

















Por ***Releta Lima***

O INCRÍVEL NINJA JIRAYA

Sem dúvida alguma as décadas de 80 e 90 são hoje lembradas pela sua nostalgia. As pessoas que viveram nessa época consideram-nas como as melhores das suas vidas. Décadas que no Brasil foram invadidos por brinquedos electrónicos e séries e desenhos animados que prendiam a nossa total atenção. Uma das séries mais emblemáticas, que foi exibida pela já extinta e saudosa Tv Machete em 1989, tem como nome original世界忍者戦ジライヤ *Sekai Ninja Sen Jiraiya*, traduzido para *Guerra Mundial dos Ninjas Jiraya*, ou então, *O Incrível Ninja Jiraya*.

O protagonista é o ninja Toha, um jovem órfão criado pelo sucessor da família Tagakure, da qual guarda metade de uma inscrição que revela o esconderijo do tesouro de Pako, tesouro esse, que concede super-poderes a quem o descobrir. A outra metade da inscrição está nas mão de Dokusai, a família de feiticeiros, que tenta a todo o custo obter a outra metade da inscrição de modo a dominar a Terra. No total foram 50 episódios repletos de acção. Não só a série teve muito sucesso como muitas mais séries vindouras partilharam desse sucesso como *Jibam, Black Kamen Rider, Jaspion*, entre muitas outras.

BICHINHO VIRTUAL

Juntamente com as séries vieram também os brinquedos electrónicos, fazendo destaque a um em particular e que era diferente de todos os outros brinquedos da altura, e que começou a ganhar fama no Brasil, o Tamagotchi. Conhecido por ser um "bichinho virtual" fabricado pela Bandai e lançado no Japão em 1996, chegando às terras dos tupiniquins (Brasil) anos mais tarde, tornou-se uma febre nacional, sendo extremamente popular entre crianças. Mas até os adolescentes foram afectados por esta febre.

O Tamagotchi era um animal de estimação do qual tínhamos que tomar conta, dar comida, dar banho, pôr a dormir, passear, entre outras funções. Hoje os Tamagotchi são uma peça de coleccionismo entre os amantes do mesmo e até de videojogos. Segundo a Bandai, foram vendidos mais de 78 milhões de unidades à volta do globo, exceptuando as imitações que competiam no mesmo mercado de forma negativa para a empresa original.

Para quem quiser recordar esta peça de nostalgia, tem uma aplicação disponível para o telemóvel com as mesmas funções do Tamagotchi original e muitos mais extras.

E para completar alegria de todos, vieram as consolas e computadores, e com elas os jogos que marcaram uma época.

A PROIBIÇÃO DO CARMAGEDDON

Um dos que teve êxito no Brasil foi o jogo *Carmageddon,* que teve seu lançamento em 1997 para computadores, e mais tarde houve lançamentos para outras plataformas. Simples de se jogar, você é posto em uma corrida aparentemente normal, mas sem limites. O jogador pode optar por atropelar os pedestres ou destruir seus adversários, e completar a volta em menos tempo. O motivo dele fazer tanto sucesso não foi por causa de se tratar de corrida eletrizantes, mas sim por ser proibido pelo governo no Brasil por apresentar conteúdo de violência. A atitude do governo teve o efeito contrário ao esperado com a proibição, assim se tornado uns dos jogos mais conhecidos no Brasil. Todos que possuíam um computador nessa altura tinha uma cópia do jogo.

COMPETITION PRO DB9 VS COMPETITION PRO USB

A porta DE-9/DB-9 teve inúmeros *joysticks*, mas poucos se podem gabar de ter tido reedições em USB mantendo o mesmo look e espírito.



Sistemas: DB9 & USB
Por ***Tiago Lobo Dias***

No início dos anos 80 o mundo dos 8 bits viu nascer o *joystick* Competition Pro. A empresa original que o produziu foi adquirida várias vezes e mais tarde outros fabricantes passaram igualmente a produzi-lo e a fazer remakes, levando a uma confusão tremenda. Só para terem uma ideia, os nomes foram: Dynamics Marketing, Powerplay Ltd, Delph Manufacturing Services, Delph Tool Co Ltd, SpeedLink, Individual Computers e Kempston Micro Electronic. Só para descobrir este comboio de nomes tive que escrever vários *posts* e emails para ver se conseguia ter todos, e ao que parece o consenso na internet não é total, e mesmo o Wikipedia não esclarece na totalidade. Tive mais trabalho aqui que propriamente a testar o *joystick*.

Passando à frente, o interface/porta escolhida para comunicar com as consolas ou computadores foi a popular DE-9, mais conhecida por DB-9. Esta porta originalmente criada pela Atari estava presente por exemplo no Atari 2600, 7800, 800XL, na família ST, Commodore VIC 20, C64, Amigas e até no ZX Spectrum por via de um interface externo, mas a lista estende-se muito mais.

O nome tentou (e bem) situar logo o jogador no patamar pretendido: "competição profissional". Este *joystick* com um ar muito arcade apresentou um design muito sólido e robusto, com 2 botões (versão original) para jogadores destros e canhotos. Ambos os botões faziam o mesmo, típico da era e da porta DB-9, mas os dois botões permitiam ergonomicamente jogar com a direita ou com a esquerda.

Anos mais tarde, em 2004, foi lançado para o PC, desta vez com uma porta USB.

Esteticamente muito semelhante, anunciava a mesma qualidade do anterior sucesso. Os *gamers* do retro pediram de imediato uma reedição do original com a mesma DB-9, que não tardou muito a ser lançado. Temos assim três versões para revisitar, fazendo este um Old Vs (half-new X2).

Começando pelo primeiro, o genuíno, foi um *joy* de elevada qualidade, considerado pela crítica um dos melhores dos anos 80. Era semelhante os *sticks* do salão de jogos e a sua sólida qualidade de construção fez dele um dos predilectos do público em várias plataformas. Possuía as oito direcções de um arcade, em sistema digital de contacto por "*reed contacts",* em que a direcção era apenas ligado ou desligado, não existiam posições intermédias (analógico) como hoje em dia. Se déssemos a direcção esquerda, era tudo nessa direcção, não havia pouco ou muito para a esquerda, era ou

COMPETITION PRO DB9 VS COMPETITION PRO USB

tudo ou nada. Os contactos de *reed* foram mais tarde substituídos por *microswitches*, atribuindo ainda mais qualidade e dando aquele barulhinho de mola tão característico.
O *stick* era ligeiramente maior que a maioria das arcades com uma bola maciça no topo. O curso das direcções era curto, dando uma grande agilidade nas mudanças rápidas de direcção. Outra característica talvez menos boa é que não tinha ventosas por baixo obrigando a prender o *joystick* com a mão oposta, deixando um dedo para o botão de fire. Os botões eram redondos e grandes muito semelhantes, uma vez mais, às arcades. A construção robusta permitiu a muitos utilizadores descarregar os seus nervos com pancadas violentas sem avarias de maior. Claro que não era à prova de nervos em franja e tal como outro qualquer *joystick* acabava por partir qualquer coisa, mas com uma utilização minimamente cuidada resistia anos a fio.
Tanto as direcções como os botões respondiam aos nossos comandos com bastante velocidade. Foi sem dúvida um *joystick* notável.
A versão USB lançada pela marca *SpeedLink*, mais tarde pela *PowerPlay* (tenho dúvidas se não foi por mais empresas), conseguiu fazer um *joystick* igualmente robusto embora com







plásticos de menor qualidade e mais finos. A versão transparente não ajudou e deu-lhe um ar mais frágil. O formato era igual mas foram adicionados mais 2 botões (triangulares) ficando com quatro no total. Devido à arquitectura ser USB já permitia que cada um deles fosse configurado para uma acção diferente, pouco útil para os jogos retro, mas de grande utilidade para os recentes. A jogabilidade continua lá, a dar um ar muito retro e arcade, com aquele som maravilhoso dos *microswitches* em vez de *leaf switches*. Atenção que é agradável para nós, mas jogar às duas da manhã com o som dos “clicks” dá para acordar o prédio inteiro. É mesmo muito barulhento.
O grande problema desta versão USB foi a velocidade de resposta, certa de 12,5 vezes por segundo quando o standard para *joysticks* USB poderia chegar aos 100 por segundo. Vários jogadores se queixaram que a resposta não era totalmente precisa. Nota-se mais em jogos retro quando temos uma emulação a correr. Jogar sem emulação dá a sensação que a resposta é mais rápida. Mas é algo que não se nota facilmente.
Outro factor negativo é que por vezes os botões maiores parecem que ficam encravados em baixo (pressionados), aconteceu algumas vezes. A versão USB viu nascer, para além da versão transparente, a versão opaca e uma em dourado, comemorativa

COMPETITION PRO DB9 VS COMPETITION PRO USB

dos 25 anos.
Por fim temos a reedição do clássico, o verdadeiro DB-9. O *design* foi o mesmo do USB, mas sem o transparente, tendo a cor do original, preto e vermelho. Os *microswitches* são tipo os do USB, e estão disponíveis em lojas de electrónica para substituição se necessário (excelente). Felizmente não apresenta os problemas de resposta da versão USB, este sim é rápido e muito preciso. Os botões não sei se são exactamente iguais aos do USB, mas não me encravaram embora abanem um pouco com folga. É pena não terem retirado os 2 botões extra ganhos na versão USB e ficaria um remake fantástico (tanto que são funções duplicadas em DB-9).
Esta nova versão corre belissimamente bem no Amiga e no Atari ST. O único contra realmente de assinalar que apanhei foi o de cansar a mão ao fim de uns valentes minutos devido a termos de o segurar com força (também não tem ventosas) e de oferecer um pouco de resistência nas







direcções. Tirando isto é um cinco estrelas.
Para os testes, e não tendo nenhum original para o fazer, comparei a versão USB e versão remake de DB-9. Os sistemas utilizados foram, do lado do PC, um portátil com emulador de Commodore Amiga, configurado para um Amiga 1200 com 32MB de RAM com uma aceleradora 68030. Do lado do DB-9, usei um Amiga real, precisamente com o hardware emulado no PC. Os jogos escolhidos em ambos foram: *Sensible Soccer*; *Wings of Fury*; *Golden Axe* e o *Turrican 2*. O resultado foi o que já esperava, uma maior experiência de jogo no Amiga real, mesmo tentando abstrair-me das máquinas em si, o USB perde.
Se tiver de eleger qual o melhor dos 3, pela história ganha o original, seguido do remake e só depois o USB (bem ao longe). Mas ao original ainda não consegui deitar a mão (com muita pena minha), não os podendo comparar todos juntos.



AUDIOSURF

Se há alguma coisa que todos gostamos de fazer é jogar algo à maneira, ao som da nossa própria colecção musical. Pois bem, com *Audiosurf* não só vai ser possível jogar, como se vai também curtir a apanhar umas ondas num surf, digamos... musical!

Por ***André Santos***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2008

A temática de *Audiosurf* é simples. Ao som de músicas escolhidas pelo jogador, ter uma experiência plena de adrenalina, diversão e entretenimento garantido, recheado de um espectáculo visual estimulante e colorido.

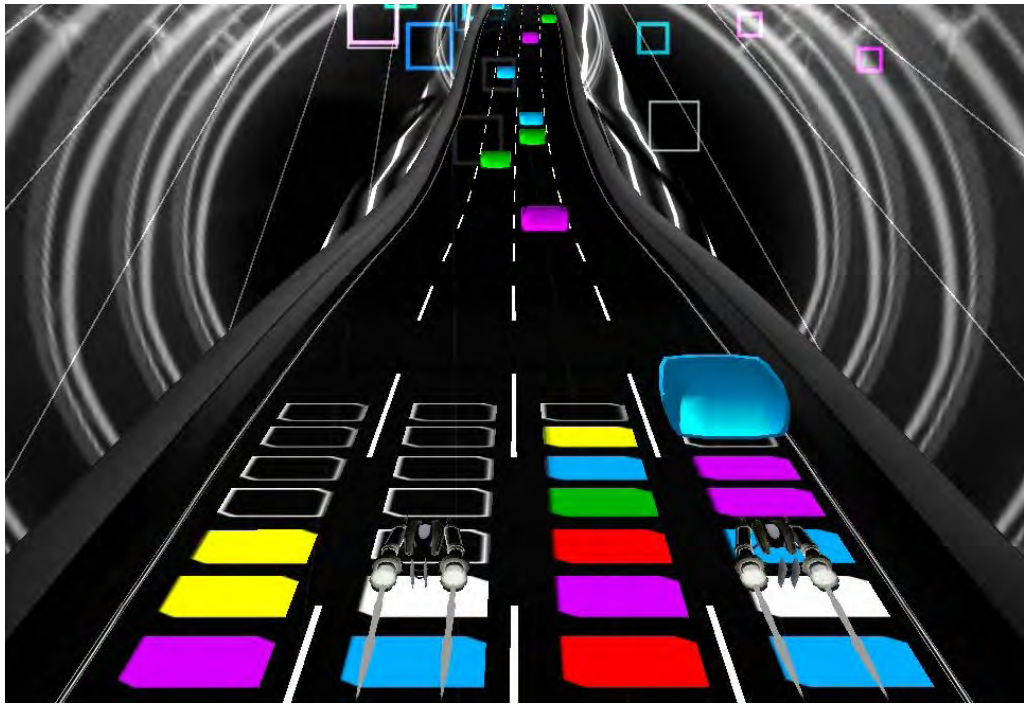
O objectivo é ganhar-se o maior número de pontos possíveis para cada trecho musical, enquanto percorremos a música e coleccionamos notas e batidas. Mais do que surf, trata-se portanto de uma verdadeira montanha russa de emoções e divertimento, que aumenta conforme a dificuldade do som que ouvimos. Dito de outra forma, músicas mais calminhas poderão não agradar em pleno, já aquelas bem mexidas representam seguramente um desafio.

A primeira questão que se coloca é: onde temos acesso às músicas? Em qualquer pasta do nosso computador e desde que esteja num dos seguintes formatos; MP3, M4A do iTunes, WMA, CDs e OGG, ou seja, a generalidade dos formatos que utilizamos. Também na compra do jogo via Steam (9,99€), vem incluída a trilha sonora "The Orange Box", uma colectânea de músicas, o que representa um aumento significativo de opções de jogo.

A segunda questão é como é que se joga? Após seleccionarmos a música que pretendemos *surfar*, o computador faz uma análise a esta e através de algoritmos de programação elabora as ondas de acordo com a pista sonora. Obviamente irá ter em conta as batidas, o ritmo e a sonoridade para com isso nos apresentar diferentes "montanhas-russas" para cada música, ou seja, a forma, a velocidade e o estilo de cada percurso depende directamente do som que tivermos seleccionado. Este processo é bastante rápido e não obriga a longos períodos de espera. Mesmo para músicas bastante extensas, como foi o caso de "Confusion" dos "New Order", com cerca de 10 minutos, o processamento foi feito em apenas alguns segundos.

A jogabilidade é simples e no que concerne a controlos a navegação nos menus pode ser feita através do rato. Já durante o jogo temos as teclas direccionais e uma ou outra com funções específicas. A viagem na montanha russa, ou na onda se preferirem, tem como principal objectivo apanharmos blocos que vamos encontrando ao longo do circuito. Para tal temos um veículo espacial, o qual temos apenas que orientar no sentido de coleccionar o maior número de blocos. Mas isto não é tudo. Os blocos são coloridos e, como será expectável, quanto mais forte for a sua cor, mais pontos nos serão atribuidos. Assim, e enquanto estamos a ouvir a nossa música, temos de ir apanhando blocos, em pelo menos conjuntos de três, dentro de uma escala (até um máximo de sete) da mesma cor, sendo que o tamanho não é relevante. Basicamente funciona da seguinte forma: trechos rápidos resultam em descidas bruscas, onde predominam cores fortes, mais quantidade de blocos e uma maior velocidade do nosso

veículo. Excertos mais lentos são representados por subidas, com cores tendencialmente mais frias e para os quais a nave circula mais lentamente.
Para isto ajuda também a existência de blocos especiais, que permitem, por exemplo, alterar a cor para fazerem conjuntos dos blocos já existentes na escala, ou então alterar as cores da totalidade dos blocos. Isto acontece sempre em benefício do jogador. Contudo, teremos que ter cuidado para não deixar a escala chegar ao seu limite. Assim, se apanharmos dois azuis, dois amarelos, dois vermelhos e novamente um azul, atingimos o limite da escala (sete) e não conseguimos efectuar um conjunto de três, o que origina o *reset* dessa escala e a consequente retirada de pontos. Temos três escalas para poder preencher e as pistas onde a nossa nave se movimenta podem ir até um máximo de cinco, considerando duas em cada extremidade, para desvios mais urgentes, mas que por norma não apresentam blocos para coleccionar.
Da mesma forma existem blocos que devemos evitar a todo o custo, ou arriscamo-nos a perder (imensos) e preciosos pontos, que no fim nos dão a atribuição de uma determinada medalha, tendo em conta o número de pontos alcançados e a respectiva dificuldade da música. Qualquer semelhança com o "velhinho" clássico *Tetris* não é coincidência e a filosofia dos conjuntos de pelo menos três blocos da mesma cor surge com certeza daí. Existem igualmente três níveis de dificuldade que estão relacionados com o tipo de nave que escolhemos. Dentro destes temos à disposição vários tipos de veículos, cada um com as suas características ou curiosidades.
Ninguém nega o quão divertido é jogar *Audiosurf*, mais que não seja porque estamos a ouvir as nossas músicas preferidas. É contudo na componente gráfica que me sinto mais dividido. Por um lado, o que nos é apresentado está longe de desiludir. Existe um certo detalhe, a informação é precisa e os tempos de resposta são bastante rápidos (nomeadamente nos controlos da nave), mas ao nível dos menus tudo é demasiado simplificado e sem uma estética visualmente apelativa.
Sonoramente, e referindo-me apenas aos menus, é muito à base de som de sintetizador, o que, não trazendo nada de novo, de certa forma contrasta com o poderio que apresenta quando ouvimos as músicas por nós escolhidas. Os efeitos sonoros *in game* não são incomodativos e acabam por complementar toda a experiência na jogabilidade.
Existe ainda a possibilidade de jogarem *online*, através de um *login*. Após registo é possível competir com outros jogadores para uma determinada música ou utilizar uma que esteja disponível. A competição directa será acima de tudo baseada nos pontos que cada jogador consegue alcançar.





Ninguém nega o quanto divertido é jogar *Audiosurf*, mais que não seja porque estamos a ouvir as nossas músicas preferidas

Audiosurf é um título bastante interessante e que acaba por viciar. É divertido, por vezes intenso e visualmente apelativo, no modo *online* a disputa por pontos musicais é atractiva, mas no fim acaba por saturar, principalmente no modo a solo. Além de podermos experimentar os vários níveis de dificuldade e respectivos veículos, pouco há para fazer, ainda que reconheça que certas músicas são um verdadeiro desafio. Também a curva de dificuldade me parece algo elevada, foram raras as vezes que consegui atingir a medalha de ouro, o que poderá sempre afastar os menos persistentes. Todavia, e para um jogo casual, *Audiosurf* é ainda assim uma agradável experiência e sem sombra de dúvida uma excelente forma de entretenimento… ao som da nossa própria banda sonora!





» High Score

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



AUDIOSURF 2

Por ***João Canelo***



Com uma jogabilidade acessível, mas igualmente desafiante, *Audiosurf* é uma excelente opção para todos os amantes de jogos arcada e de música. Tal como *Vib Ribbon*, para a PSX, *Audiosurf* permite-vos utilizar as músicas que mais gostam ao longo dos níveis, criando uma maior variedade nos desafios e uma longevidade tão grande quanto a vossa colecção. Mesmo com os seus problemas, a diversão reina e os gráficos simplistas adicionam um toque original. Experimentem, não se vão arrepender.

> High Score 7



AUDIOSURF 3

Por ***Luís Filipe Teixeira***



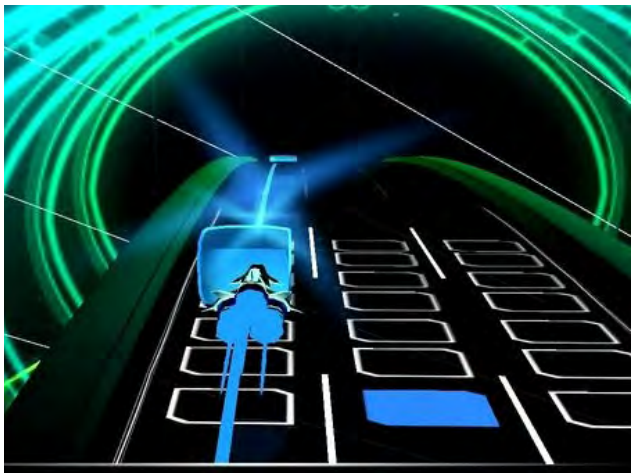
Já vos aconteceu estarem a jogar um jogo em *mute* enquanto ouviam uma outra música nada relacionada? *Audiosurf* foi seguramente criado a pensar nessas pessoas. O mais engraçado é o facto de sermos nós mesmos a nivelar a nossa diversão, dependendo da música que escolhemos. E lá vamos nós jogar um jogo que é controlado apenas por dois botões. Este pode ser um jogo bastante simples, mas que nos faz cantarolar e abanar a cabeça, ai isso faz! Recebe sem dúvida o prémio de melhor banda sonora DE SEMPRE!

> High Score 6



AUDIOSURF 4

Por ***Tiago Lobo Dias***



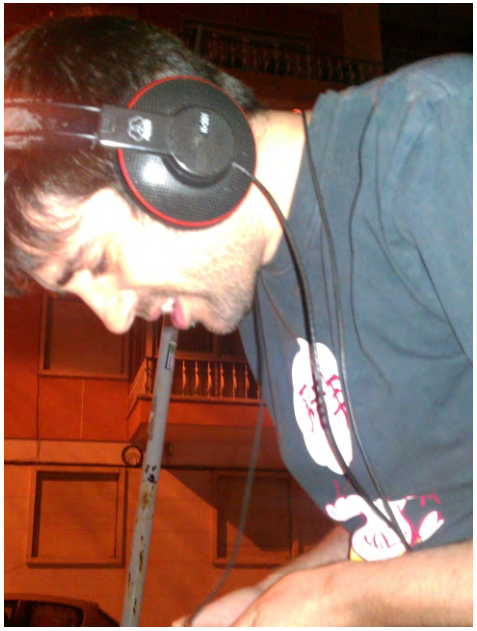
Conceito interessante, sem dúvida, onde a música é o factor principal.
Na minha óptica, embora seja estimulante inicialmente, acaba por cair no casual. As diferenças de ritmo são uma mais-valia e convém escolher músicas com bastantes variações. Funciona melhor com músicas com poucos instrumentos e que estejam mais separados ou distintos para mais facilmente serem processados. A ideia está lá, mas não cativa.

> High Score 6

ENTREVISTA - FRANCISCO FURTADO

Por ***André Santos***





Numa edição dedicada à música nos videojogos, a PUSHSTART teve o privilégio de falar com Francisco Furtado (FF), responsável por várias bandas sonoras (*Freeway Fury* 2; *Beep*, são apenas alguns exemplos), freelancer e que ao longo da sua vivência foi experimentando várias funções em diversas áreas. Prontamente disponibilizou-se a partilhar connosco um pouco da sua experiência, bem como desvendar algumas das suas opiniões relativamente ao tema em questão.

http://franciscofurtado.bandcamp.com/

AS: Conta-nos um pouco do teu percurso profissional.

FF: Comecei a trabalhar em jogos de computador há uns oito anos. Um amigo (Luís Melo), director de arte na empresa eWorks Studios (já extinta), encontrava-se a desenvolver dois jogos para PC e precisavam de som e música. Como fazia música electrónica, inspirada em jogos, apresentou-me a um dos fundadores (David Rodrigues). Comecei a trabalhar num jogo estilo *Puzzle Bobble* em 3D chamado "Steam". Passado uns meses a eWorks repartiu-se: na RTS e na Ignite Games. Fiquei como Designer de Som e Música na última, tendo também desempenhado funções de design gráfico e game design. Posteriormente saí da Ignite (também já extinta) e depois de um curto período sem trabalhar, falei com o Pedro Costa da RTS. Na altura encontrava-se a desenvolver trabalho para um conglomerado de empresas de jogos portuguesas. A partir do responsável da Gameinvest na altura, Paulo J. "Games" (aka Paulo Gomes para os não iniciados) entrei como Produtor Áudio, onde desenvolvi design de som, level/game design, protótipos como animações, música e produzi e gravei uma banda sonora composta pelo João Camacho e interpretada pela Orquestra do Norte. Entretanto saí da GI, e tendo já contactos no meio, comecei a desenvolver som, música e jogos enquanto freelancer, colaborando noutros projectos de estúdios nacionais e internacionais. Recentemente co-criei, com dois

amigos, Sérgio Santos e Senhor Ricardo, um novo formato de media para iOS, chamado Vigi (acrónimo de video-gif), baseado em mini-loops de vídeo que os seus utilizadores podem capturar, partilhar e modificar entre si de um modo quase instantâneo.

AS: Na tua opinião a música é um elemento fundamental num videojogo?
FF: Penso que é um hábito os jogos terem música, mas não a considero um elemento fundamental. Fundamental é a ideia central do jogo ser coerente, e se a música não ajudar a evidenciar essa coerência torna-se supérflua e até nociva.

AS: Qual é a tua opinião relativamente à evolução da música nos videojogos?
FF: Cresci para os jogos principalmente na era dos 8 e 16 Bits, e muita da minha estética sonora está relacionada com a era da Commodore na Europa e da grande rivalidade Nintendo / Sega a nível mundial. A evolução técnica deve ser encarada como algo natural, pelo que me faz alguma confusão a popularidade actual da estética retro, por exemplo, a qual mantém os jogos ligados a um passado já distante e que não ajuda ao amadurecimento do meio. Por outro lado também não encontro interesse em ouvir orquestrações "genéricas" nos grandes títulos e a aproximação dos jogos aos valores de produção de Hollywood. Tudo isto para dizer que, independentemente da técnica e da tecnologia, as boas ideias e soluções continuam a ter de ser procuradas e continuam a ser difíceis de encontrar.

AS: Costumas jogar? Qual é o género com que mais te identificas?
FF: Actualmente jogo menos mas tento experimentar tudo o que me parece ter potencial. Jogo menos por ter menos tempo disponível, mas também porque há falta de jogos realmente pensados para adultos – que em vez de matarem o tempo das pessoas o valorizem de alguma maneira. Os jogos têm espaço para crescer, juntamente com quem os joga, em vez de simplesmente alienar quem já não tem tempo ou cabeça para memorizar mil combinações de botões, praticar *headshots* até à mestria, ou ficar a noite inteira ligado a um servidor. Em relação a géneros, não tenho nenhum em específico, sempre joguei mais ou menos de tudo.

AS: Há algum jogo que te tenha ficado na memória?
FF: Imensos, quase todos os jogos de que gosto têm o que considero ser uma boa banda sonora. Sempre gostei muito do trabalho da SST Band (Sega Sound Team, anos 80 – *Out Run*, *Super Hang-On*, *Strike Fighter*), do Chris Hülsbeck (série *Turrican*, *R-Type* - commodore), David Whittaker (*Speedball*, *Shadow of the Beast*), Yuzo Koshiro (série *Shinobi*, *Streets of Rage*), a banda sonora do *Street Fighter II* (Yoko Shimomura, Isao Abe), as aventuras *point&click* da Lucasarts, mais recentemente o trabalho de Masafumi Takada para a Grasshopper Manufacture (*Killer7*, *No More Heroes*) e também do Akira Yamaoka (*Silent Hill*, *Shadows of the Damned*, *Lollipop Chainsaw*…), sei lá, a banda sonora do Matt Uelmen para o *Diablo* e *Diablo II*… muitos jogos me marcaram pelo seu som e com certeza estou a deixar coisas importantes de fora.

AS: Explica-nos o processo de concepção de uma banda sonora de um videojogo.
FF: Primeiro discute-se a ideia e especificações pretendidos pelo autor (extensão, estilo, etc.). Depois tenho de o jogar, para entender o ritmo da acção e que estado de espírito se adequará melhor ao que se passa no ecrã. Depois é a fase das ideias, com esboços, testes para mostrar ao criador, e percebermos o caminho a seguir. Assim que o descobrimos tenho de compor e produzir um corpo musical coerente através do arco de progressão do próprio jogo (aqui entram diversas variantes relacionadas com conceito, estilo, implementação, duração do jogo etc…). Durante este processo há a recorrente troca de *feedback*, analisando se a banda sonora está ou não a funcionar. Como o próprio jogo costuma sofrer alterações, pode também ser necessário adaptações à banda sonora.

AS: Qual é a tua opinião relativamente ao universo português dos videojogos?
FF: Temos uma história curta e uma indústria muito pequena. Mas as coisas irão crescer e melhorar. A nível técnico temos muito talento mas falta-nos muito *know-how* ao nível da sustentabilidade dos jogos. Prova disso é a quantidade de empresas que já apareceram e desapareceram desde que comecei a trabalhar.

AS: Consideras os videojogos uma plataforma de lançamento para compositores?
FF: Se o jogo tiver sucesso é uma plataforma de lançamento, se não, não é. É bastante complicado para o pessoal do som em geral, visto ser reduzida a quantidade de pessoas envolvidas na criação da sonoplastia em comparação a outras áreas. Ou seja há menos trabalho nesta área, particularmente em Portugal, e o sucesso acaba por depender de mais coisas do que apenas o meio ou plataforma utilizados.

AS: Há algum projecto (nacional ou internacional) no qual gostarias de ver o teu nome associado?
FF: Há bastantes, claro, quem não gostaria de se ver envolvido em projectos ambiciosos? Mas não penso muito nesses termos. Dos que me chegam procuro fazer o melhor possível, e com isso ter uma base sólida para ir aumentando progressivamente a fasquia. É melhor planear o futuro em passos concretizáveis do que nos perdermos em grandes quimeras.

AS: Para quando próximos projectos?
FF: Estou a acabar um trabalho para um jogo de estratégia no Facebook, a trabalhar noutros dois de iOS, mas não posso dizer muito mais sobre estes nesta altura. Continuarei também a desenvolver o *Vigi* e tenho outros planos em fases embrionárias. Mas à medida que forem saindo eu vou avisando !


REVISTAPUSHSTART.COM
Gaming Girls
Em Abril