32 PUSHSTART

WWW.REVISTAPUSHSTART.COM

GAMER GIRLS



EVENTOS DE VIDEOJOGOS E NÃO SÓ...



PUSHSTART #32

Coordenação Editorial
Jorge Fernandes, Ivan Flow.

Equipa editorial
Jorge Fernandes, Ivan Flow, Tiago Lobo dias, André Santos, 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 32, de Maio de 2013.

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

CONHECE A NOSSA EQUIPA E AS SUAS EXCENTRICIDADES MENSAIS

Tiago Lobo Dias



A jogar:
Crysis 3..... senhores... que jogo !

A preparar:
O próximo projecto no arduino

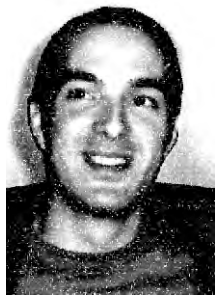
Luís Filipe Teixeira



A Pensar:
Em The Knife que vem pela primeira vez a Portugal, Paredes de Coura
www.youtube.com/watch?v=IZZuIK-50NA

À espera:
De mais RAM dia 21 de Maio

Jorge Fernandes



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

A aguardar:
A nova temporada de *Game of Thrones*

Ivan Flow



A pesquisar:
Castlevania, os princípios desta mítica saga.

A ver:
G4 Game Maker, G4 Icons, All your history belong to us, Game Trailers Retrospectives e... Game of Thrones!

André Santos



Completamente rendido:
A Lara Croft e Tomb Raider

A ver:
Californication, Spartacus e Masterchef US 3. A começar a ver a muito esperada *Games Of Thrones*

João Canelo



A jogar:
finalmente Dishonored e a adorar.

A pensar:
Que devia comprar urgentemente uma *Nintendo 3DS.*

Thinking outside the (X)Box

Por **Margarida Cunha**



Maio pode ser o mês da Força mas todos sabemos que *este* Maio vai ser o mês da Xbox. A 21 decorre a conferência na sede da empresa, em Washington, onde esperamos vir a conhecer todos os detalhes da consola da próxima geração da Microsoft. Os rumores que têm circulado na Internet acerca das funcionalidades da mesma poderão, assim, descansar em paz – um dos quais afirma que a consola exigirá uma ligação permanente à Internet; já outro aponta para que esta se chame Xbox Fusion. São tempos promissores para a sub-marca da Microsoft, que viu o número de subscritores do Xbox Live atingir os 48 milhões, mais 18% que no ano passado – o que corresponde a 60% das pessoas que possuem uma Xbox. Além disso, quase metade dessas subscrições são Gold, correspondendo a conteúdo *premium* pago. Com estes números risonhos e todo o *hype* que o dia 21 traz consigo, o caminho está mais do que trilhado para gerar expectativa em relação à E3. Já foram anunciadas as conferências de imprensa pré-evento, que decorrem no dia 10 de Junho e serão lideradas pela Microsoft, Sony, Ubisoft e EA. A grande ausente deste ano será a Nintendo, que anunciou que, em vez de organizar um grande evento promocional, optará por pequenas comunicações (via Nintendo Direct), bem como um ou outro evento à porta fechada, direccionado ao mercado americano. São tempos mistos para a gigante nipónica. Por um lado, notícias como a que dão conta do novo *A Link to the Past* (com a capacidade de Link se conseguir colar a superfícies lisas, género desenho 2D) ou de *Donkey Kong Returns* (com data de lançamento prevista para 24 de Maio) criam sempre frenesim na comunidade gamer; por outro, a Wii U continua a não estar à altura das expectativas, com cerca de 3.5 milhões de unidades vendidas até hoje (bem abaixo das 5.5 inicialmente previstas). Na Internet, o sentimento geral é de que o departamento de marketing não fez o seu trabalho atempadamente e agora está a tentar remediar o problema com medidas desesperadas. Uma delas é um *update* para a Wii que visa promover a Wii U; outra é o conjunto de anúncios "Learn why families are upgrading to Wii U", que consiste em breves *spots* promocionais, em que algumas famílias americanas são recebidas na sede da Nintendo para testar (e aprovar) a sua consola mais recente. No outro lado do mundo, no Japão, soube-se, através da CESA (The Computer Entertainment Supplier's Association), que o número de utilizadores de consolas domésticas decresceu cerca de 2.2 milhões desde o ano passado – de 31.4 para 29.1 milhões. Serão os efeitos do crescimento do mercado mobile que começam a fazer-se sentir? Ou será que o segmento indie tem alguma coisa a ver com isto? Um facto é inegável: ao nível do software, o modelo das grandes editoras interferirem cada vez mais no processo de criação e desenvolvimento de jogos (levado a cabo pelos estúdios) está a abanar progressivamente. Pelo menos, é essa a direcção apontada por um desenvolvedor de jogos anónimo, no artigo redigido para o site Kotaku (e que vale muito a pena ler) *We Need Better Video Game Publishers*.

E porque os videojogos são o bode expiatório predilecto das sociedades industrializadas, a Asociación de Editores de Madrid lançou uma campanha de anúncios em que podemos ver sagas como *Angry Birds*, *Call of Duty* ou *Lost* a "matarem" grandes nomes fictícios da literatura, tais como O Principezinho, Moby Dick ou Dom Quixote. Tratam-se de montagens acompanhadas por slogans que dizem mais ou menos isto: "When you spend all those hours gaming on your mobile not everything you destroy earns you points". O que certamente não ganhará pontos à indústria livreira é atacar outras indústrias para fazer-se sobressair. E decerto gamers que são fãs de George R.R. Martin, J.R.R. Tolkien, J.K. Rowling, Stephen King, entre muitos outros, terão algo a dizer. Nem é preciso ler nas entrelinhas.

HIGHLIGHTS

OLD vs NEW

THE SIMS ONLINE vs THE SIMS 3

ESPECIAL

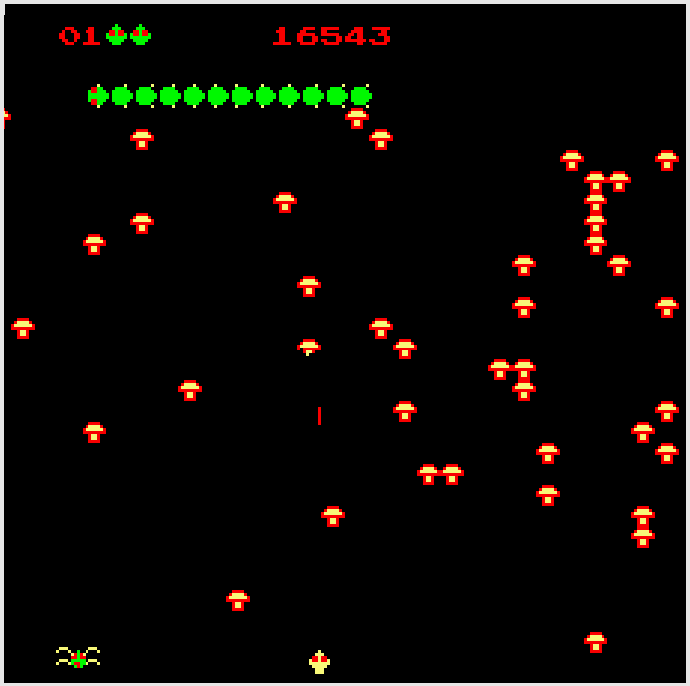
TENHO CARA DE BONECA?

4x4

CENTIPEDE

ENTREVISTA

TOP 10 PERSONAGENS FEMININAS



REVIEWS

- Fire Emblem: Awakening
- Lego City Undercover
- Shootmania Storm
- Crysis 3
- The Walking Dead Survival Instinct
- Tomb Raider
- Left 4 Dead 2
- Bounty Monkey
- Fez
- Superbetter
- Bit.Trip
- The cave
- Final Fantasy X-2
- DreamFall



EXTRA LIFE

Eventos

Nintendo Showroom
Iberanime 2013
Meo XL Party 2013

Tecnologia

Demoscene N.º11

Entrevista

Girls Nex Impetus

Visão

Já cá não estão

Audiovisual

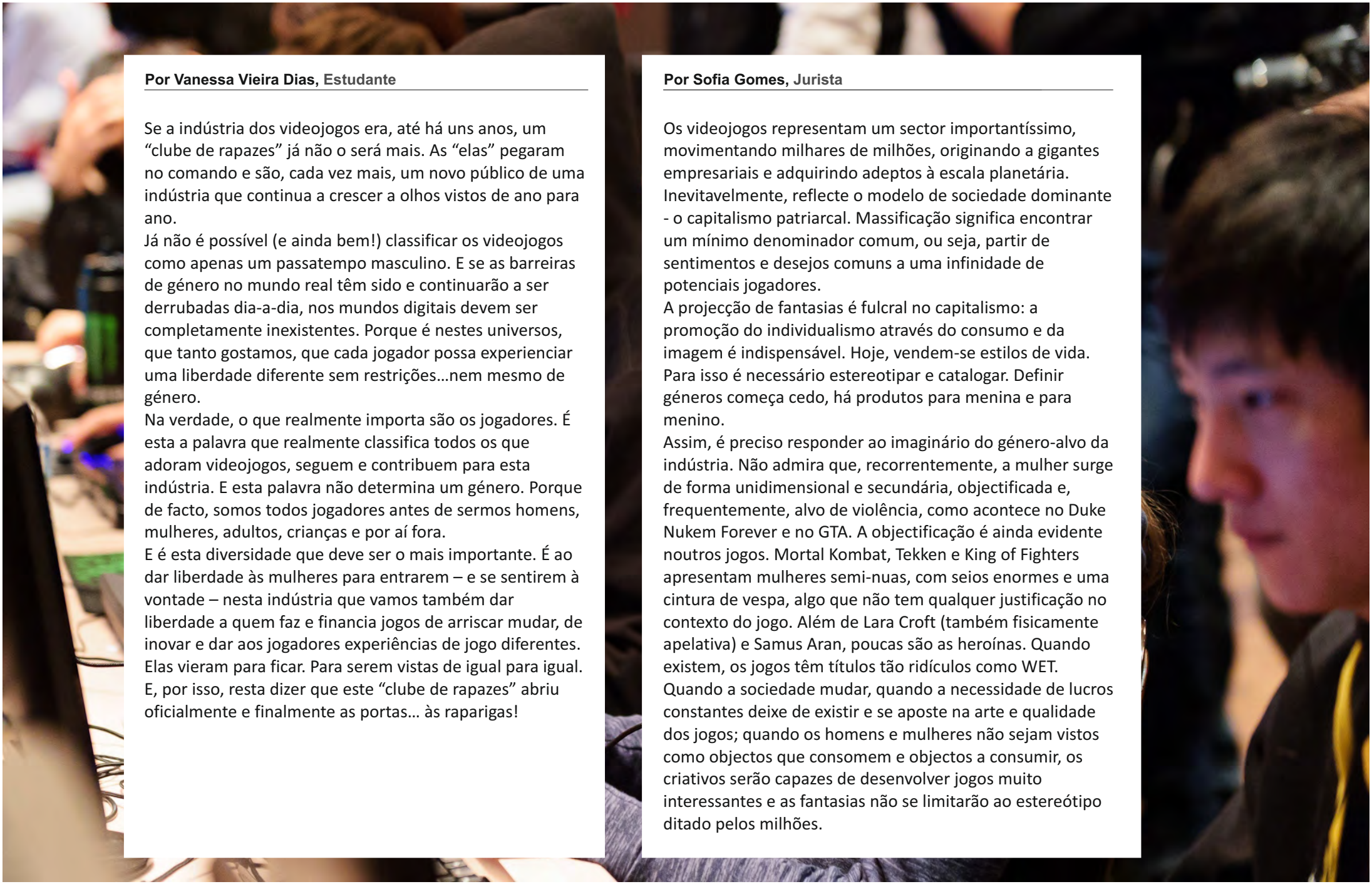
Silent Hill Revelations 3D

Game Over

Gamer Girls



Opinião PUSHSTART



Por Vanessa Vieira Dias, Estudante

Se a indústria dos videojogos era, até há uns anos, um "clube de rapazes" já não o será mais. As "elas" pegaram no comando e são, cada vez mais, um novo público de uma indústria que continua a crescer a olhos vistos de ano para ano.
Já não é possível (e ainda bem!) classificar os videojogos como apenas um passatempo masculino. E se as barreiras de género no mundo real têm sido e continuarão a ser derrubadas dia-a-dia, nos mundos digitais devem ser completamente inexistentes. Porque é nestes universos, que tanto gostamos, que cada jogador possa experienciar uma liberdade diferente sem restrições…nem mesmo de género.
Na verdade, o que realmente importa são os jogadores. É esta a palavra que realmente classifica todos os que adoram videojogos, seguem e contribuem para esta indústria. E esta palavra não determina um género. Porque de facto, somos todos jogadores antes de sermos homens, mulheres, adultos, crianças e por aí fora.
E é esta diversidade que deve ser o mais importante. É ao dar liberdade às mulheres para entrarem – e se sentirem à vontade – nesta indústria que vamos também dar liberdade a quem faz e financia jogos de arriscar mudar, de inovar e dar aos jogadores experiências de jogo diferentes. Elas vieram para ficar. Para serem vistas de igual para igual. E, por isso, resta dizer que este "clube de rapazes" abriu oficialmente e finalmente as portas… às raparigas!

Por Sofia Gomes, Jurista

Os videojogos representam um sector importantíssimo, movimentando milhares de milhões, originando a gigantes empresariais e adquirindo adeptos à escala planetária. Inevitavelmente, reflecte o modelo de sociedade dominante - o capitalismo patriarcal. Massificação significa encontrar um mínimo denominador comum, ou seja, partir de sentimentos e desejos comuns a uma infinidade de potenciais jogadores.
A projecção de fantasias é fulcral no capitalismo: a promoção do individualismo através do consumo e da imagem é indispensável. Hoje, vendem-se estilos de vida. Para isso é necessário estereotipar e catalogar. Definir géneros começa cedo, há produtos para menina e para menino.
Assim, é preciso responder ao imaginário do género-alvo da indústria. Não admira que, recorrentemente, a mulher surge de forma unidimensional e secundária, objectificada e, frequentemente, alvo de violência, como acontece no Duke Nukem Forever e no GTA. A objectificação é ainda evidente noutros jogos. Mortal Kombat, Tekken e King of Fighters apresentam mulheres semi-nuas, com seios enormes e uma cintura de vespa, algo que não tem qualquer justificação no contexto do jogo. Além de Lara Croft (também fisicamente apelativa) e Samus Aran, poucas são as heroínas. Quando existem, os jogos têm títulos tão ridículos como WET.
Quando a sociedade mudar, quando a necessidade de lucros constantes deixe de existir e se aposte na arte e qualidade dos jogos; quando os homens e mulheres não sejam vistos como objectos que consomem e objectos a consumir, os criativos serão capazes de desenvolver jogos muito interessantes e as fantasias não se limitarão ao estereótipo ditado pelos milhões.

FIRE EMBLEM AWAKENING



Por ***Luís Filipe Teixeira***

» **Sistema:** 3DS
» **Ano:** 2013

A série *Fire Emblem* é conhecida por ter um nível de dificuldade bem acima da média e, apesar de ser muito bem cotada a nível de criticas, não chegou a ter um maior número de adeptos por isso mesmo. Um dos motivos para tal é o facto de, se um dos nossos companheiros morrer numa batalha, este permanece morto para sempre. Felizmente tal já não é o caso no novo capítulo da série, *Fire Emblem Awakening*. Melhor ainda, podemos optar no início do jogo por activar ou desactivar essa característica.
Inicialmente temos os modos "normal", "hard" e "lunatic" à nossa disposição e mais tarde o "lunatic plus". Estas opções tanto podem satisfazer os mais experientes na saga, como serve de convite a novos jogadores.
A mecânica de *Fire Emblem Awakening* é simples de explicar, mas complexa na sua execução. Cabe-nos, à boa maneira dos Strategy-RPG, estudar o mapa, escolher os personagens a levar o seu equipamento e posicioná-los no local que achamos mais adequado para combatermos os inimigos. Isso leva-nos a centenas de outros factores a ter em conta. Valerá a pena levar certo personagem sozinho para o campo ou será melhor colocá-lo ao lado do companheiro para dessa forma combaterem juntos? Valerá a pena atacar à primeira e à bruta ou será

Existem momentos que me conseguiram arrancar uma gargalhada e existem momentos que me apanharam de surpresa de tão macabros que são

melhor esperar que o inimigo avance para depois atacarmos todos em conjunto? Cada combate é uma aventura, um verdadeiro acontecimento e apesar de existirem lutas que podem demorar uma eternidade, não sentimos que estamos a perder tempo e isso deve-se não só ao factor viciante do modo em si, mas à fantástica relação que acabamos por ganhar com os personagens. O tom cómico dos diálogos e a forma como cada um luta distingue-se de tal forma que facilmente simpatizamos com cada um deles. Ao lutarmos com o Frederick, sabemos quais são os tiques que o vão acompanhar, ao lutarmos com a Miriel, sabemos com que forma calma ela vai executar os golpes. A fraca auto-estima de Kellam e o narcisismo de Virion,... De facto, todos os personagens têm um carácter próprio, criando aquele sentimento que todos eles são importantes. Chegamos mesmo a sentir tristeza se um deles morrer porque nos afeiçoámos entretanto à sua presença e personalidade característica. Isso leva-nos a ter mais cuidado nas tácticas usadas durante as batalhas. Nunca senti que estava a lutar só por lutar. *Fire Emblem Awakening* funciona à base das relações entre os personagens e, se soubermos ter isso em conta, então sairemos vitoriosos não apenas nas lutas, mas obteremos uma história ainda mais rica em conteúdo. Essa para mim é a melhor característica do jogo. Por exemplo, nas partes em que não estamos a lutar, podemos colocar dois personagens à nossa escolha a dar dois papos de conversa. Com isso não só descobrimos mais sobre eles (fazendo com que sejamos nós a ditar o rumo da história), como fortalecemos o grau de relacionamento entre esses dois (sendo mesmo possível criar casamentos e filhos no meio disso tudo e esses filhos herdarem as *skills* dos pais). Isso vai influenciar as lutas em si. Quanto mais forte forem os laços entre duas personagens do grupo, melhor será o seu combate lado-a-lado e maior a probabilidade de sairmos vitoriosos. O combate lado-a-lado é uma das novidades deste jogo que nos vai facilitar (ou até mesmo possibilitar) as vitórias.

A mecânica de cada combate vai um pouco ao encontro das regras do jogo da pedra, papel e tesoura. Sendo que uma espada tem vantagem sobre um machado, um machado tem vantagem sobre uma lança e uma lança consegue eliminar mais facilmente os que possuem uma espada. É óbvio que também aqui temos de ter outros factores em conta como os ataques especiais, a magia, etc.

Como dito, as batalhas são ricas em conteúdo, puxando pela nossa capacidade estratégica; cada personagem tem uma personalidade muito distinta e memorável; as relações entre os personagens influenciam tanto a história do jogo como as lutas em si... Todas estas ligações enriquecem o jogo de tal forma que é impossível não sentirmos o esforço colocado no desenvolvimento. E é aqui que tenho de falar na parte visual de *Fire Emblem Awakening*. As *cutscenes* são fantásticas e são acompanhadas por um









visual incrivelmente belo. Cada árvore, casa, rio, torre, montanha presente nas *cutscenes* estará também presente no mapa durante as batalhas, ajudando o jogador a imergir nesse mundo.
O 3D roça a perfeição, estando a par de jogos como *Resident Evil: Revelations* e *Luigi's Mansion 2*. A própria acção das cenas dá-nos a sensação de estarmos a ver um filme. Seja um encontro conflituoso entre os personagens, sejam os diálogos ricos em filosofia. Por exemplo, existe uma cena em que os nossos protagonistas são obrigados a acender uma fogueira e comer carne de urso para sobreviver, por ter sido o único animal que encontraram. Quando um dos membros recusa participar em tal "monstruosidade", é-lhe respondido com um "cada experiência torna-nos mais fortes, mesmo as que não achamos agradáveis". Existem momentos que me conseguiram arrancar uma gargalhada e existem momentos que me apanharam de surpresa de tão macabros que são.
Fire Emblem Awakening é enorme. Para além dos capítulos principais, existem as *side-missions* que vão aparecendo um pouco por todo o lado do planeta, comendo dezenas e dezenas de horas do nosso tempo. Como que se isso não bastasse, este jogo vai poder contar com vários DLC. Colocando isto de uma forma simples: *Fire Emblem Awakening* é tão bom que até quem não gosta muito do género não vai conseguir parar de o jogar. Não existe qualquer dúvida que vai ficar para a história como um dos melhores jogos de uma consola.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Forte ligação entre os personagens influencia o modo de luta; história rica

É mau ter:
Nada em particular

LEGO CITY UNDERCOVER

Depois das readaptações de alguns franchises célebres como Batman e Star Wars, os Legos saem novamente da caixa para construir uma aventura com a mesma (ou superior) qualidade dos seus antecessores.

Por ***João Sousa***

» **Sistema:** 3DS
» **Ano:** 2012

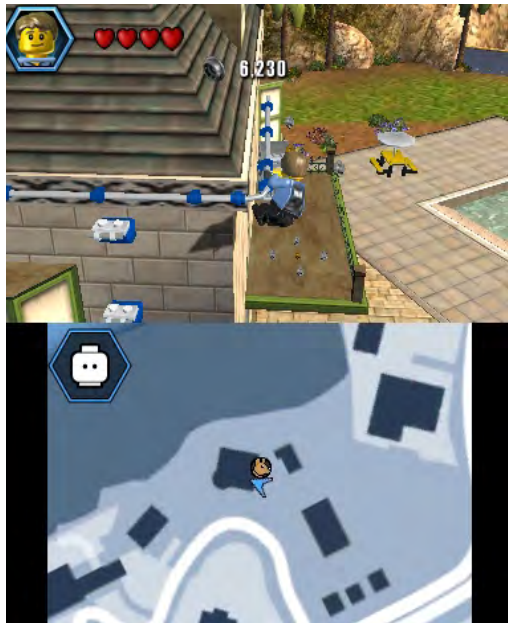
Em *LEGO City Undercover* todas essas personagens míticas são deixadas de lado para dar lugar a uma aventura original protagonizada pelo agente de polícia Chase McCain. Se no título disponível para a *Wii U* este agente é já uma "lendária" força da lei, na versão *3DS* recuamos 2 anos no tempo e descobrimos o que antecedeu essa reputação, a ascensão de Chase desde o novato da força policial da LEGO City até se tornar um grande profissional. O herói começa por baixo, a buscar donuts para os colegas e a resgatar cães e gatinhos, mas rapidamente as coisas tornam-se mais emocionantes. Chase envereda por missões mais arriscadas a investigar e a infiltrar-se em gangs, desmantelando-os um a um. As coisas tornar-se-ão progressivamente mais complicadas até o confronto com o gang do mauzão amarelo Rex Fury.
Desenganem-se se pensam que será uma história sisuda de crime e gangsters pois tudo isto é doseado com uma enorme boa disposição e sentido de humor, que dão a este jogo uma personalidade muito própria, potenciada pela estética característica dos Legos, numa envolvência muito cartoon. Este grafismo funciona muito bem na *3DS* e provavelmente é a melhor forma da consola portátil da Nintendo suportar cenários tão vastos e povoados de personagens, ainda que seja um pouco estranho ver os transeuntes a materializar-se na rua à frente dos nossos olhos (mas este é um problema menor para um jogo cheio de qualidades). Se calhar este género pode não ser muito atractivo a adolescentes, mas o público-alvo para este jogo serão as crianças até cerca dos 12 anos e seus pais e, tal como acontece por exemplo nos filmes de animação da Pixar e Dreamworks, tudo é bem doseado para manter o interesse dessas duas faixas etárias.
A jogabilidade gira à volta da investigação, combate e perseguições num mundo, ou melhor, cidade, aberta à nossa exploração. É inevitável a



Os cenários onde as campanhas se inserem são perfeitamente adequados à temática do jogo e dão uma sensação de open-world

comparação com *Grand Theft Auto (GTA)* e com outros jogos *Sandbox* e o que podemos dizer é que é realmente comparável, simplificando algumas mecânicas, acrescentando outras, mas no fundo a maior diferença está a nível da abordagem humorística do tema. No nosso papel de polícia podemos percorrer a cidade a pé ou a bordo de diversos veículos, seguindo os pontos de interesse no mapa do ecrã inferior. A partir daí o desenvolvimento pode passar por usar a nossa lupa especial que revela rastos para seguir e desenterrar pistas, ou, noutras ocasiões, fazer saltos acrobáticos pelos telhados acima e lançar arpões para chegar mais longe. Em termos de actividades menos pacifistas poderemos andar à pancada com os bandidos e, diga-se de passagem, Chase apesar de novato é já um excelente atleta e karateca, participando em cenas de combate corpo a corpo dignas de um filme de Jackie Chan. Na vertente de infiltrado o nosso herói passará por uma série de empregos tão diversificados como por exemplo trolha, mineiro, astronauta, bombeiro e bandido, cada um dos quais com equipamento e habilidades próprias dessas actividades (toda a gente sabe que os astronautas podem teletransportar-se e andam sempre equipados com *jetpacks,* raios congeladores e scanners de aliens). Num jogo referente ao universo dos Legos é essencial a vertente da construção e isso está patente no jogo. Por um lado pela desconstrução, podemos partir quase tudo em peças de lego que armazenamos e que nos permitem, em certas ocasiões, fazer construções para alterar o cenário e aceder a diferentes locais. Esta mecânica poderia











ser levada mais longe mas é usada de forma relativamente contida, o que faz sentido pois, caso contrário, o jogo poder-se-ia tornar demasiado "mágico", e o que interessa na realidade é o combate ao crime.

Tudo é efectuado como seria de esperar neste tipo de jogo mas o facto de jogarmos na *3DS* leva a que existam alguns elementos de jogabilidade específicos do sistema, como é o caso do uso de binóculos ou de dispositivos de escuta que funcionam com o acelerómetro da consola e nos farão movê-la de um lado para o outro de forma a encontrar um ponto relevante da paisagem ou a frequência sonora correcta (felizmente é dada também a opção de utilizar as mesmas funções através do touch screen, o que é menos divertido mas pode evitar momentos embaraçosos, se jogarmos em espaços públicos).

O som está bem trabalhado a nível das vozes e a versão portuguesa está muito bem conseguida com todas as locuções e traduções dos textos. Em termos musicais não se destaca especialmente.

É um jogo bastante variado com muito que fazer nas variadas missões que aceitaremos. Ao contrário de GTA, a temática do jogo é completamente inofensiva e apropriada aos mais novos mas interessará igualmente a um público adulto. Mais uma vez os Legos mostram ser uma base de trabalho para a criação de bons jogos e provam que não têm necessariamente que se aliar a outros franchises para criar experiências criativas e interessantes.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Óptimo sentido de humor;

É mau ter:
Algumas limitações gráficas (mas não deixa de ter óptimo aspecto).

Há alternativas :
GTA

SHOOTMANIA STORM



Por ***Ivo Leitão***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2013

O ***Trackmania*** **e as suas várias iterações são um caso de sucesso inegável no seio da comunidade gamer.** O que consistia num jogo simples de corridas é compensado por um sistema competente de world rankings, forçando a competição entre os jogadores de forma a obter os melhores tempos. Para além do mais, a inclusão de um simples "level creator" levou a que muitos utilizadores criassem os seus próprios circuitos e os partilhassem na internet para que todos os outros jogadores pudessem também competir nos mesmos. Esta funcionalidade não é propriamente incomum nos videojogos, mas o sucesso que teve no *Trackmania* é inegável. Há algum tempo atrás o estúdio Nadeo, responsável pela franchise, anunciou que estaria a desenvolver um outro jogo, neste caso este mesmo *Shootmania.* Num mundo povoado por imensos FPS, tanto single player, como MMO ou mesmo até alguns gratuitos, a comunidade aguardava com expectativa para ver em que este *Shootmania* se conseguia demarcar dos demais. Desde cedo foi prometido um jogo simples, viciante e altamente customizável por parte dos fãs e até ao momento, tudo indica que assim o seja.

Shootmania Storm é um jogo de habilidade e reflexos rápidos. Existem diversos modos de jogo, mas na sua maioria todos os jogadores estão equipados com a mesma arma, que é uma mistura entre lança *rockets* e uma "rail gun". Dessa forma todos os jogadores estão ao mesmo nível, não é preciso jogar-se imensas vezes e obter "experiência" para se desbloquearem novas armas ou habilidades que confiram uma vantagem, como se faz em muitos outros FPS populares. Aqui um jogador é bom mesmo pela sua habilidade. Os tiros são um pouco lentos face à capacidade de movimentação que temos, e como apenas podemos disparar uns 4 ou 5 tiros seguidos inicialmente, obrigando o jogador a esperar um pouco até "recarregar" a arma, temos mesmo a ter uma pontaria exímia, sorte, ou ambos, para conseguirmos obter uma boa pontuação. Existem pois certos modos de jogo que permitem utilizar diferentes habilidades para além do básico, mas já lá vamos. Existe também uma certa "física" que envolve a movimentação do jogador. Para além de existirem espalhados pelas arenas vários "jumping pads" que não são nada estranhas a quem já tenha jogado um *Quake III Arena*, ou pistas de aceleração, os jogadores possuem também uma barra de "stamina". Ao utilizar essa mesma stamina em conjunto com o terreno que estamos a atravessar, podemos controlar de certa forma a aceleração que temos, ou mesmo planar no ar. É um pouco

complicado de descrever, mas é mais um elemento importante para os jogadores exímios.
Inicialmente *Shootmania* foi distribuído com os seguintes modos de jogo: *Royal, Joust* e *Elite. Royal* é possivelmente o modo de jogo mais básico que existe neste pacote inicial. É uma variante do velhinho *deathmatch,* onde todos os jogadores lutam entre si e podem aguentar com 2 tiros cada. Para além do mais, todas as arenas possuem uma coluna central que, quando activada, gera uma espécie de tornado em volta da arena que vai encolhendo com o tempo, matando todos os jogadores que por ele são apanhados. Os jogadores têm então de sobreviver o maior tempo possível, chegando ao cúmulo de lutar em espaços muito fechados, o que resulta numa experiência bastante competitiva. Joust apresenta um modo de jogo de 1 contra 1, onde dispomos inicialmente de 5 disparos e uma armadura capaz de aguentar com 7 tiros certeiros. O objectivo é naturalmente eliminar o adversário, mas para restabelecer as munições teremos de procurar alguns postes específicos para o efeito. *Elite,* como o próprio nome indica, é um modo de jogo reservado para jogadores mais experientes, onde os combates decorrem em equipas de 3 e alternadamente se joga 3 contra 1. Os 3 da equipa atacante possuem as habilidades e arma standard, enquanto o jogador defensor solitário está munido de uma arma laser bem mais rápida e precisa, bem como possui uma defesa maior, capaz de aguentar com 3 disparos certeiros. Quando um lado vencer, a equipa do jogador que defendeu passa a atacar com os 3 elementos da equipa, contra um da equipa anterior e assim sucessivamente. Existem também outros modos de jogo oficiais que podem ser descarregados, com mais variantes de *deathmatch* e capture/defend, cada um com as suas peculiaridades e sempre repletos de adrenalina.
Para além do mais, tal como o *Trackmania,* existe uma grande capacidade de customização por parte dos jogadores. Desde criar servidores de jogo com variadíssimas regras, até criar conteúdo inteiramente novo. O jogo promete ser uma espécie de *LittleBigPlanet* dos FPS, na medida em que para além de ser possível criar novas arenas, é também possível criar novas texturas ou skins para personagens, assim como importar novos objectos 3D para quem for mais experiente. As próprias ferramentas do jogo dão liberdade para se criarem novos modos de jogo, que até poderão ir contra a filosofia simplista por detrás do *Shootmania* se o criador assim o desejar. Para além do mais está também incluído com o jogo um editor de replays bastante completo, para quem quiser gravar e "embelezar" as suas façanhas.
Visualmente faz lembrar uma mescla entre o filme *Tron* e algo mais épico, quiçá um Indiana Jones. A parte de *Tron* é facilmente identificável com os jogadores com as suas vestimentas coloridas e luminosas, assim como os próprios disparos. A parte mais épica está claro nos cenários, que parecem todos passados em estranhas arenas antigas, mas ainda assim com algum









equipamento futurista, como as pistas de aceleração ou as tais jump pads. Visualmente é então um jogo bastante agradável, em primeiro lugar por ser fluído, em segundo precisamente por essa dicotomia de elementos futuristas e "estranhos" se fundirem com paisagens naturais verdejantes e gigantes estruturas antigas. A música é também ela bastante agradável, tendo sempre uma toada electrónica e futurista, adequando-se igualmente perfeitamente ao ritmo frenético que o jogo incute. O interface dos menus, baseado em "tiles" como tão habitual é em alguns dispositivos touch-screen actuais é igualmente simples e atractivo, mas para quem procurar customizar as suas partidas, depara-se com imensos parâmetros que à partida não se sabe para que servem, forçando o jogador a ir procurar essa informação de outra maneira. Posto isto, *Shootmania* é um jogo bastante divertido, pelos modos de jogo que já foram desenvolvidos assim o mostram. O seu design simplista aliado a uma estrutura de jogo que força a competitividade ao máximo, tornam este jogo numa experiência repleta de adrenalina, capaz de agradar tanto a quem está a jogar Shootmania pela primeira vez, como os jogadores mais experientes. Ainda assim a ideia de um jogo tão simplista poderá não agradar a toda a gente, especialmente no mercado dos jogadores hardcore de PC, pelo que se questiona se a Nadeo criará alguns outros modos de jogo mais "complexos" no futuro. As possibilidades que o jogo oferece para a comunidade contribuir com conteúdo inédito têm também um potencial enorme, aguardo com expectativa para ver os seus frutos. Independentemente do que o futuro reserva para este *Shootmania,* é um jogo divertido e viciante que recomendo.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Jogabilidade simples e fluida, de rápida aprendizagem;

É mau ter:
Ser simples demais poderá alienar alguns jogadores.

CRYSIS 3

Um grande FPS que é um autêntico deleite para os olhos.

Por ***Tiago Lobo Dias***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2013



A acção passa-se em 2047, passados 24 anos dos eventos de *Crysis 2*. A organização CELL construiu várias estruturas afirmando que serviam para proteger a população da ameaça extra-terrestre Ceph. Na realidade eram criadas com vista ao desenvolvimento tecnológico que levaria ao domínio global. A CELL conseguiu dominar parte da tecnologia Ceph, utilizando-a como energia inesgotável. A organização torna-se o maior fornecedor de energia, obrigando toda a população a comprá-la, e os que não o faziam eram levados para campos de detenção. Com estes eventos surge um movimento de resistência que vai tentando contornar a CELL.

Nestes últimos anos todos os soldados com *nanosuits* foram capturados para os seus fatos serem analisados e estudados. Prophet, que também estava destinado a ser retirado do fato, é salvo pela resistência que vê nele uma grande ajuda na luta com a CELL. Depois da morte de Alcatraz (Prophet) as suas memórias são postas de novo em vida num *nanosuit*. Prophet tem consciência que morreu e que está a viver novamente as suas memórias. Depois de lhe contarem todas as novidades do que tem acontecido ele junta-se ao movimento ajudado por Psycho (antigo soldado nanosuit) e

O motor Cryengine dá-nos uma beleza gráfica extraordinária tanto nos cenários como em efeitos

Claire, chefe da resistência. Durante o jogo Prophet vai tanto andar sozinho como acompanhado por Psycho.
Crysis 3 tem um impacto visual muito bom. O motor Cryengine dá-nos uma beleza gráfica extraordinária tanto nos cenários como em efeitos. Temos uma fusão constante de elementos urbanos com vegetação ligeira e densa. O betão e o aço fundem-se com os elementos orgânicos brilhantemente dando um ar muito apocalíptico. A área de jogo tanto é pequena, limitada ao interior de edifícios, como ampla, deixando o jogador andar livremente em espaços abertos.
O jogo herda as funcionalidades base de *Crysis 2* com o seu *nanosuit* onde temos a possibilidade por breves segundos de usar o modo protecção por escudo bem como o modo *stealth,* ficando invisível. O tempo disponível de ambos pode ser alterado ao longo do jogo bem como desenvolver novas funcionalidades. Podemos melhorar a protecção, a velocidade, a força e por aí fora.
A grande novidade do jogo (estupenda) é um arco como arma alternativa. Temos um arco, não do tempo dos índios, mas sim uma obra de arte tecnológica com força e precisão suficientes para abater um inimigo a dezenas de metros de distância. É silencioso, abatendo soldados sem alarmar os restantes nas proximidades, mas é também muito eficiente, um tiro derruba imediatamente um inimigo humano desde que seja no tronco ou cabeça. O único contra é o numero reduzido de munições (flechas). Temos de ponderar bem a sua utilização e disparar contra alvos onde seja possível ir depois apanhar a flecha pois são reutilizáveis. Um inimigo que esteja num local alto perto de um rebordo, quando atingido pode cair para fora do alcance onde não seja possível recuperar a flecha. O resto do armamento é igualmente eficaz para o qual podemos transportar duas armas de fogo mais o arco. Para cada arma podemos mudar o tipo de disparo, meter e retirar miras aumentando e/ou sacrificando a velocidade e precisão de tiro.
Os controlos são fáceis embora possam demorar um tempinho para testar tudo e verificar quais as melhores opções. O modo escudo e modo invisibilidade estão ao alcance dos indicadores e facilmente as utilizamos. Mudar de arma e recarregá-la também é fácil. O que vai dar mais trabalho é o sistema de utilização de novas funcionalidades adquiridas. Temos de premir um botão para aceder a elas e depois em sistema rotativo temos 3 filas de funções que vamos desbloqueando ao longo do jogo, mas onde apenas podemos ter 1 opção por fila activa. Podemos programar até 3 sistemas diferentes que ficam associados a uma tecla, podendo mudar entre eles rapidamente. O que vai demorar será escolher quais as opções mais adaptadas ao ambiente que nos rodeia. Investir em protecção ou em modo furtivo? Velocidade ou força? Tudo vai depender do que temos pela frente. A pré-analise do terreno é importante e para auxiliar temos o modo especial de visão (mais uma tecla) que nos permite sondar o









terreno identificando automaticamente onde se encontram os inimigos bem como munições. Outra funcionalidade nova é poder furar alguns sistemas electrónicos presentes nos cenários como por exemplo torretas (turrets) de disparo por detecção de movimento. Para furar temos de fazer um mini jogo que consiste em carregar num botão na altura certa em que um vértice de junção de duas linhas passa por determinado ponto no ecrã. Esta função só pode ser efectuada a uma certa distância do alvo. No caso das torretas, depois de "pirateadas" disparam contra o inimigo. Em modo análise de terreno, não podemos disparar pelo que temos que ter bastante cuidado. Analisar bem o terreno é o ponto-chave para o sucesso, é com ele que vamos determinar os percursos a fazer, quando e onde devemos usar a invisibilidade. Por vezes uma colocação por trás das linhas do inimigo é uma mais-valia, outras vezes temos que avançar devagar e ir eliminando inimigos um por um. Estando invisível só é útil até dispararmos a primeira bala, pois o fogo produzido por esta denuncia a nossa posição. Quando isto acontece ou mudamos de local ou então alternamos para modo escudo. Este modo é mesmo o melhor quando caímos no meio de vários inimigos com pouco espaço para movimentações.

O ritmo de jogo varia de quadro para quadro, tanto temos níveis frenéticos com muita movimentação onde é necessário rapidez na actuação como temos quadros mais parados onde reina a estratégia.

Em resumo, temos um jogo brilhante com grande ambiente gráfico e boa jogabilidade embora não traga nada de novo ao género. Para os jogadores mais experimentados, pode ser necessário subir a opção de dificuldade para ter desafios mais gratificantes.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Grande grafismo e abordagem no combate, diferentes ritmos de jogo

É mau ter:
Nada a apontar

Há alternativas:
Gears of War Judgment

THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTINCT

Já lá diz o célebre ditado popular – tudo o que é em excesso acaba por fazer mal – e já cansa fugir de tantos zombies com tantas adaptações e reformulações, quando no fundo e se formos a ver bem… o conceito é exactamente o mesmo.



Por ***André Santos***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2013

Talvez esta minha impaciência se relacione com o facto deste *The Walking Dead: Survival Instinct* estar evidentemente demasiado próximo no tempo do recente, premiado e muito bem recebido por parte do público (incluindo eu) *The Walking Dead* da *Telltale*. Mas que realmente chateia esta necessidade de se espremer até à última gotinha um determinado conceito, disso ninguém tem dúvidas. Mais difícil de compreender é o facto de alguém apresentar um jogo visivelmente inacabado tão próximo de outro, ainda para mais depois da chuva de prémios que a versão da Telltale recebeu. Teria, pelo menos a meu ver – e posso estar claramente enganado – de se tratar de um jogo praticamente perfeito para ser apreciado por um público que vem de uma tão agradável e, volto a ter que referir, recente experiência.

É assim em tom meio adormecido (para não dizer mesmo aparvalhado) que nos cai do céu a versão, não directamente inspirada na banda desenhada de Robert Kirkman como o caso obra oriunda da Telltale, mas sim baseada na série televisiva que tem batido recordes de audiência. A série é boa, note-se, e como é costume acontecer nestas situações, lá deve ter aparecido um, vamos chamar-lhe, iluminado que achou por bem misturar conceitos, o que no meu entender, resultou apenas num daqueles títulos em que gostaria de dizer que nem aquece nem arrefece… mas que neste caso é mesmo de arrefecimentos que vos vou falar!

Posto isto, e sendo *The Walking Dead: Survival Instinct* baseado na série, assumimos a personagem de Daryl Dixon. Os problemas começam logo aqui. Na série esta até é uma personagem bastante querida, interessante e algo complexa na caracterização, mas por outro lado, reconhecidamente secundária, e que apenas tem ganho alguma relevância nas últimas temporadas. Ora alguém (provavelmente outro iluminado) pensou que controlarmos uma personagem secundária na série e colocá-la como protagonista no videojogo seria uma boa ideia… mas não foi! A densidade narrativa e psicológica não transparece e portanto jogar com esta ou qualquer outra é exactamente o mesmo, ainda que reconheça que Daryl acaba, apesar de tudo, por ser um dos poucos pontos altos, muito devido à sua mística.

A narrativa acompanha a família Dixon, muito antes de se cruzarem com Rick e restantes companheiros. O jogo inicia com uma sequência e primeiro contacto com os *zombies* (walkers na série) incrivelmente mal conseguida (onde fica bem evidenciado que dificilmente é um título que se irá encontrar). Apesar de se tratar de uma "prequela", desenganem-se aqueles que pensam que de alguma forma o

jogo se funde com a série (e não seria nada difícil fazê-lo, note-se) pois além das personagens, temáticas e pouco mais, não existe propriamente nenhuma ligação entre ambos. Mesmo a história pouco é desenvolvida, tornando-se, como referi, num título banalíssimo, carregado de clichés impertinentes e portanto igual a tantos outros. Dito de outra forma, é apenas mais uma forma descarada de tentar fazer dinheiro.

Também a jogabilidade não é brilhante. Além de ser a habitual sofre de alguns problemas. A repetitividade é ainda assim um dos mais graves. Gostei da tentativa (pois não passou disso mesmo) de fundir um FPS com um jogo que reunisse elementos de estratégia para o jogador, como termos que decidir se escolhemos um caminho mais curto mas que implique maior consumo de combustível ou vice-versa. Infelizmente enveredaram pela opção mais simples, que se traduz numa mecanização dos acontecimentos, sendo que a totalidade do jogo se resume a: entrar no veículo, escolhermos destino, coleccionar itens, ajudar sobreviventes, entrar novamente no carro e por aí sucessivamente. Todavia, lá aparece de vez em quando uma ou outra situação inesperada, como por exemplo, uma avaria no carro. O problema é que este tipo de situações nunca colocam o jogador a sentir-se verdadeiramente em "perigo", pois depressa lá acaba por surgir uma zona para explorarmos que tem a peça que precisamos para resolver a "suposta" dificuldade e assim podermos avançar no jogo.

Por outro lado, e sendo conhecido que os *zombies,* apesar de serem mortos-vivos, possuem ouvidos de qualidade, há – ou melhor, tenta haver – uma certa filosofia *stealth* para o jogador aplicar. Até aqui tudo muito bem e agrada-me. O problema (mais uma vez) é que o jogo está programado para disparar um "sinal de alarme" em situações concretas, independentemente do silêncio que fizemos até então. Ou seja, andarmos furtivamente de pouco vai adiantar porque em certas alturas pré-definidas vamos ficar a descoberto e prontamente rodeados desses seres carinhosos, sempre prontos a darem-nos uma trinca. A IA é igualmente genérica e fraca, os *zombies* não respondem de uma forma realista e os protagonistas também não convencem. A ideia de irmos podendo angariar sobreviventes à nossa causa também me pareceu pertinente, não imaginava é que a mesma fosse inconsequente. A determinada altura deparamo-nos com demasiados seguidores, principalmente porque não cabem no nosso veículo, e neste caso… preparem-se que aqui vem a melhor parte… basta expulsá-los, sem qualquer tipo de consequência para o jogador, ficando este totalmente indiferente à situação. Tal é no mínimo atroz, já para não dizer sádico! Não há carga emocional, dramática e aparentemente as nossas decisões pouco ou nada influenciam o avançar da história. Já esta, além de desinteressante, é igualmente inconsequente.

E por esta altura poderão estar a pensar que pouco já se consegue salvar e se for esse o caso estarão totalmente correctos, pois a componente gráfica segue o infeliz









caminho que tenho até agora retratado. As texturas são fracas e pouco definidas, os modelos de *zombies* pobres e muito semelhantes, já para não falar das habituais paredes invisíveis e, imagine-se, o desaparecimento do *zombie* por nós morto estatelado no chão em género de fade-out. A não ser que tal tivesse sido pensado para não impressionar as pessoas mais sensíveis (e nesse caso quem tem dois palmos de testa não joga títulos sobre mundos pós-apocalípticos zombianos) esta é uma daquelas situações simplesmente inexplicáveis. As animações são igualmente pouco trabalhas e repetitivas. As mortes stealth são sempre com faca, apesar de nas mãos termos um martelo ou outra arma qualquer (estranho, no mínimo, diria eu). Salva-se a componente sonora, agradável na grande maioria das vezes mas também sem estar isenta de falhas. Ainda assim conta com uma boa prestação de vozes por parte dos actores originais; todavia, as restantes participações são à imagem da generalidade do jogo… insípidas.

É para mim inexplicável como uma Terminal Reality juntamente com a Activison lançam um título evidentemente inacabado. T*he Walking Dead: Survival Instinct* transparece uma imagem de desleixo impressionante e traduz-se numa desilusão profunda. Mais afirmo que instinto de sobrevivência terão aqueles que o conseguirem completar, pois pachorra é que coisa que não vai abundar. Aos fãs da série televisiva, sugiro que por aí se mantenham, aos apreciadores de videojogos sobre *zombies,* aconselho *The Walking Dead* (*Telltalle*). Apesar dos seus defeitos, é seguramente um título mais equilibrado e acima de tudo imensamente mais vibrante.

High Score

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

RESUMO

É bom ter: Algumas personagens da série; Aqui e ali um bom registo sonoro; Ideias boas mal executadas;

É mau ter: Narrativa praticamente inexistente; Personagens desinteressantes; Gráficos antiquados; IA fraca; etc.; etc.; etc..

Há alternativas: Definitivamente, *The Walking Dead* (da *Telltale Games*)

TOMB RAIDER

Lara Croft está de regresso e é caso para dizer, melhor que nunca!!!



Por ***André Santos***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2013

É oficial! Este vosso amigo está definitivamente rendido a Lara Croft e seus atributos (obviamente não levar isto para outro sentido) com o ressurgimento desta personagem.
Sem querer aumentar o suspense que eventualmente posso ir deixando ao longo das minhas próximas palavras, *Tomb Raider* é (e vai ser) seguramente um dos jogos do ano!
Tomb Raider é um *reboot* à *franchise* que a bem da verdade estava a necessitar. Pessoalmente nunca fui grande apreciador desta saga, apesar de evidentemente lhe reconhecer algumas mais-valias. Por outro lado, existia aquela perspectiva, que a meu ver seguia e sofria um pouco da *vulgarização* feminina – com uma protagonista *apenas* com um decote considerável cheia de curvas e uns micro-calções, que nada receava e que enfrentava o medo com um sorriso mordaz nos lábios – com a qual não me identificava. Faltava-lhe humanidade ou até realismo.
É neste ponto que o actual *Tomb Raider* inova e consegue apresentar uma personagem humanamente verosímil, que receia o desconhecido, que possui as suas fragilidades, que tem uma dimensão emocional realista e que aproxima o jogador daquilo que esta sente. Obviamente que as características físicas também se mantêm, aliás o poderio visual é bombástico como vamos ver mais à frente, as curvas continuam bem presentes – é e vai sempre ser uma imagem de marca – mas neste caso não parece forçado, ou não nos é colocado como se tratando de um factor principal. É apenas uma característica inerente a uma mulher que resumidamente é bonita e atraente.
Há portanto uma junção perfeita do passado da Lara Croft com todas as suas características, para este novo começo da sua vida. Encontramos assim, a personagem no início da sua carreira, numa primeira expedição em busca da ilha Yamatai a bordo no navio Endurance (“Resistência” – coincidência? Não me parece). Este acaba por naufragar junto da respectiva ilha na qual os sobreviventes se vão refugiar. O problema é que esta ínsula encontra-se ocupada por vários membros de cultos que se foram formando, oriundos de vários naufrágios anteriores e cujas intenções desconhecemos. Lara vê-se sozinha e acaba por ser feita prisioneira. Se as *cutscenes* iniciais são de tirar o fôlego, a primeira sequência é de uma intensidade brutal. O jogador sofre com os impactos da personagem quando salta, quando cai desamparada e espeta um ferro, quando é puxada, quando se desvia no último momento de uma enorme pedra, ou quando se agarra no derradeiro instante antes de cair num precipício.

Tomb Raider não tem praticamente tempos mortos. A jogabilidade é extremamente fluída e o seu ritmo rápido e intenso. As *cutscenes* brilhantes ajudam consideravelmente neste segmento, bem como a narrativa exemplarmente trabalhada e delineada, que quase não deixam o jogador respirar. A jogabilidade é extremamente variada e mistura com sucesso vários géneros e fórmulas.
Devemos coleccionar vários itens, resolver puzzles integrados na história de forma magistral e tudo o que normalmente envolve jogos de aventuras, bem como optar por atacar com tudo, ou de forma mais ponderada, ao jeito *stealth*.
É precisamente no modo de combate que reside um dos aspectos que mais me agradou – refiro-me ao sistema de cobertura. Em *Tomb Raider* não é preciso carregarmos num botão para Lara se esconder, porque ela fá-lo automaticamente, ou seja, em situações de perigo a personagem comporta-se de forma mais cautelosa e naturalmente opta por se resguardar até à altura em que decidimos atacar. Isto evita os recorrentes problemas provenientes dos típicos sistemas de cobertura, além de dar um maior realismo ao jogo, tornando-o mais espontâneo, muito também fruto de uma imaculada IA.
Entre várias armas que vamos encontrando, as mais versáteis são sem dúvida o arco e a flecha, que além da sua espectacularidade são bastante importantes para eliminarmos opositores sem grandes alaridos. Caçadeiras ou até explosivos são mais adequadas para outro género de intervenções, ainda assim bastante úteis.
Temos igualmente a possibilidade de acumularmos *Skill Points*, provenientes de um variado leque de acções como: caçar, encontrar tesouros, entre outros. Estes pontos podem ser utilizados para aumentar as habilidades de Lara em várias situações, etc.. Também está disponível a personalização das nossas armas, sendo necessário adquirir "fragmentos" espalhados pelos cenários.
Ao contrário dos seus antecessores, onde o "caminho" estava pré-definido, nesta nova versão de *Tomb Raider* temos mais liberdade de movimentos. Existem imensos objectos para investigarmos e é também possível voltarmos a cenários por onde já passámos. Apesar de não se tratar de um jogo "open world", não deixa de haver maior liberdade para o jogador. O único defeito será mesmo algum facilitismo na curva de dificuldade, que se revela relativamente baixa, mas nada que chegue a incomodar.
Pela primeira vez existe também um modo *Multiplayer*. Permite entre 2 a 8 jogadores com 4 modos de jogo: Free For All (cada um por si), Deathmatch, Rescue (dividido em 2 equipas, uma tenta resgatar suplementos médicos enquanto a outra impede) e Cry For Help (também em 2 equipas, uma tenta colocar rádio transmissores enquanto os outros tentam o contrário). De igual forma vamos adquirindo *Skill Points* que posteriormente permitem alterações de aparência da personagem, armas, etc..
É contudo nas componentes técnicas que











Tomb Raider mostra os seus galardões. Fica provado, mais uma vez, que não é a componente gráfica o primordial, mas sim aquilo que o jogo nos transmite, recorrendo assim e para tal a um grafismo absolutamente soberbo. Fica bem patente a dedicação e o empenho neste segmento e, acredite-se ou não, as falhas são praticamente inexistentes. Os detalhes são imensos, os cenários extremamente bem conseguidos e com um *design* irrepreensível, os jogos de luz perfeitos, chuva e vento realistas ao máximo bem como as expressões faciais da protagonista, já para não falar nos cabelos da mesma, que ostentam uma verosimilhança de deixar os olhos bem arregalados.

Numa ou outra situação aparecem de facto alguns problemas de incoerência (como a personagem estar ferida, correr com a mão nessa ferida mas depois saltar e agarrar-se a uma parede sem grande dificuldade) e há igualmente uns gritos recorrentes de Lara que acabam por ser demais, mas no seu todo, não são suficientes para danificar a reputação deste título. Sonoramente está longe de desiludir. A banda sonora está ao nível das maiores produções de Hollywood (acima de muitas até), o trabalho de voz da actriz (Camilla Luddington) que personifica Lara Croft é perfeito, conseguindo transmitir de forma clara e real aquilo que sente. Os efeitos sonoros adequam-se aos variados cenários, transmitindo as mais variadas emoções ao jogador. Relembro, *Tomb Raider* é uma montanha-russa de emoções que quando iniciada não mais termina.

Por falar em terminar, *Tomb Raider* infelizmente acaba (e se formos a ver bem este é mesmo o seu maior *defeito* pois não me cansaria de o jogar). Além de uma agradável surpresa, é um *reboot* com pés e cabeça, executado na perfeição e como tal a Crystal Dynamics está de parabéns. Os fãs da *franchise* não vão seguramente ficar desiludidos e, para aqueles que no passado não se identificavam com a saga, têm aqui uma oportunidade de se reencontrarem com Lara Croft – melhor que nunca – a todos os níveis! *Tomb Raider* é um jogo imperdível, ou de outra forma, arriscam-se a deixar passar ao lado um dos títulos que seguramente vai ser – disse e reforço – um dos melhores do ano.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Lara Croft de volta e o universo *Tomb Raider* melhor que nunca;

É mau ter:
Um final. É daqueles que se jogam e jogam e jogam...

Há alternativas :
Uncharted

LEFT 4 DEAD 2

Os *zombies* são a nova moda temática no entretenimento e isso está muito visível no cinema e na televisão, onde o número de produções sobre este tópico é cada vez maior. Nos videojogos isso não é novidade nenhuma pois zombies foram sempre um dos inimigos privilegiados nos jogos de sobrevivência.



Por ***Sílvia Farinha***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2009

Este é mais um título onde o objectivo principal é a luta pela sobrevivência, num mundo apocalíptico. No entanto, quem no seu perfeito juízo enfrentaria o apocalipse *zombie* sozinho? Ninguém claro, pois não teria a mínima hipótese, e é nessa premissa que *L4D2* se baseia, no trabalho de equipa. Este *first person shooter* desenvolvido pela Valve é a sequela do aclamado *Left 4 Dead* e é uma mistura que agrada tanto aos fãs de *shooters* como aqueles que preferem títulos de *survival horror*. Além disto, combina a história e a essência de cada personagem com o seu modo de jogo cooperativo.
Passado num cenário apocalíptico onde os humanos foram infectados com uma pandemia que os deixa com tendências de *zombie* - não se tornam *zombies* de verdade, apenas humanos com tendências agressivas para outros humanos – a nossa equipa de 4 sobreviventes tem como missão ultrapassar diversos cenários recheados de hordas de *Infectados*. Os eventos deste título passam-se uma semana após o anterior (*Left 4 Dead*), no entanto, ocorrem em novas localizações (Georgia e New Orleans, por exemplo). Como sobreviventes temos então: Coach, um treinador de *football* num liceu americano; Nick, um burlão viciado no jogo; Rochelle, uma assistente de uma cadeia de televisão que estava a cobrir os eventos da evacuação; e Ellis, um mecânico. Todas estas informações sobre a história de cada personagem vão sendo reveladas ao logo das campanhas com diálogos entre eles, e este facto confere uma profundidade a *L4D2* inexistente noutros títulos do género (*Dead Island* por exemplo).
Relativamente aos *Infectados* existem dois tipos: os comuns e os especiais. Os comuns, como o próprio nome indica, são encontrados com mais frequência e são mais fáceis de eliminar. Os especiais são mais complicados e têm formas diferentes de nos atacar. Vindos do primeiro título da série temos por

Os cenários onde as campanhas se inserem são perfeitamente adequados à temática do jogo e dão uma sensação de open-world

exemplo: o *Boomer*, que sofre de obesidade, que nos regurgita bílis para cima – o que atrai uma horda; a *Witch* que umas vezes deambula pelos cenários e outras está num canto, sempre a chorar e que ataca quando provocada. Como novos *Infectados* existem o *Charger*, que tem um braço direito anormalmente gigante e faz placagens aos sobreviventes; a *Spitter* que lança ácido do estômago e o *Jockey,* que salta para as costas dos sobreviventes e controla a direcção para onde estes se dirigem.

Os cenários onde as campanhas se inserem são perfeitamente adequados à temática do jogo e dão uma sensação de *open-world*, pois temos desde pântanos a hotéis e centros comerciais para explorar, e se a equipa não se mantiver junta facilmente nos perdemos. Os gráficos apesar de não serem nada de extraordinário são o suficiente para proporcionar um bom ambiente ao jogo e para atribuir às personagens um aspecto meio grotesco, apesar de todo o jogo não ser particularmente assustador. Destaco a forma como os *Infectados* se desintegram quando os atingimos, num misto de entranhas e membros a voar pelo ar, o que quando estamos a lutar com uma arma *melee* dá uma sensação mais real ao jogo.

O que também eleva este título para um outro nível são os efeitos sonoros que são irrepreensíveis. Seja os sons dos *Infectados* ou os das armas a atingirem-nos, tudo foi pensado de maneira a oferecer ao jogador a verdadeira sensação de um apocalipse *zombie*. Admito que o que este jogo tem mais de *survival horror* são os sons (tirando o aspecto dos *Infectados* nada assusta











particularmente muito), pois ouvirmos o riso psicótico do *Jocker* sem saber onde ele está ou o choro da *Witch* sabendo que mais tarde ou mais cedo vão acabar por nos atacar vindos não se sabe bem de onde, acabam por ser os elementos mais assustadores – que nem chega bem a ser o termo correcto.

Um dos aspectos que mais me agradou no jogo é a inteligência artificial, denominada de *The Director*. Este sistema é utilizado devido à vontade da *game developer Kim Swift*, e da restante equipa, de proporcionar aos jogadores uma experiência mais realista. Esta característica cria pontos de *respawn* aleatórios para os inimigos e varia a sua quantidade consoante o desempenho da equipa, nomeadamente a sua vida, localização e até os seus *skills*. Isto obviamente torna este título mais interessante e interactivo.

Left 4 Dead 2 acaba por ser um jogo que consegue agradar a uma grande variedade de público e que nos conquista pelos mais diversos motivos, sendo um deles os seus (muitos mas agradáveis) *achievements*, ainda que por vezes estes sejam meio ridículos, como por exemplo salvar um gnomo de jardim – ou seja carregá-lo durante toda a campanha – num dos mapas.

Apesar de inicialmente só vir com 5 mapas com vários níveis cada, L4D2 está repleto de *updates* que lhe adicionam imensas opções, incluindo cenários e personagens do título anterior. Com diversos modos de disponíveis e campanhas gigantescas, este jogo não desilude e proporciona muitas horas de desmembramento de *zombies*.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Jogo pensado para modos cooperativos

É mau ter:
Podia ser um pouco mais assustador

Há alternativas:
Left 4 Dead ; Dead Island, Resident Evil 6

Jogo Português

BOUNTY MONKEY



Por ***Diogo Martins***

» **Sistema:** iPad
» **Ano:** 2013

Pitfall, Temple Run, Nosferatu, Ski Safari, Agend Dash, Jetpack Joyride ou Rayman Jungle Run **são alguns dos mais aclamados endless runners e consequentemente os mais directos competidores daqueles que ousam lançar um jogo do estilo.** É verdade que o mercado de jogos para plataformas móveis é por vezes imprevisível, e qualquer título pode tornar-se num sucesso sem razão aparente, mas tirando estes golpes de sorte, há uma razão para estes jogos se terem tornado em sucessos de vendas. *Bounty Monkey* é o décimo jogo da portuguesa Battlesheep, e provavelmente o que mais sucesso fez, o que até nem é de estranhar, muito em parte devido ao burburinho que os jogos ditos acima criaram. Este endless runner tem todos os ingredientes que fizeram dos jogos casuais o fenómeno que são hoje, só falta algum tempero. Bastante tempero.

A nossa personagem é um pequeno macaco que tenta fugir dos piratas que o perseguem. A narrativa não é de todo complexa, nem tinha de o ser e a início o jogo parece apresentar-se de maneira bastante conseguida.

É no gameplay que o caldo se entorna… Logo a princípio os controlos mostram-se imprecisos e teimam em fazer desta experiência de jogo (que podia até ter um resumo bem diferente) algo um pouco frustrante, principalmente para quem ainda está a começar a habituar-se à tão recorrente mecânica do tap-to-jump. Mas parece que habituar-nos às manhas do jogo será mesmo o nosso único desafio. Não há muito por onde ser original num estilo que já foi tão explorado nos últimos tempos, mas há com certeza mais por onde escavar no que toca às mecânicas. O jogo pouco ou nada traz de novo. Desde os mounts aos "bosses" que vão aparecendo, nada parece trazer a brisa fresca que tanto ansiamos.

Os gráficos, contudo, são definitivamente bem conseguidos a nível técnico e criativo mas já começa a passar o tempo em que um jogo bonito

A nossa personagem é um pequeno macaco que tenta fugir dos piratas que o perseguem





Bounty Monkey não é um mau jogo, mas também não vai ficar nas nossas memórias

era o suficiente para se tornar num bom jogo, ou mesmo se tornar num rentável.
É de salientar o trabalho da Battlesheep que conseguiu um trabalho gráfico ao nível de empresas internacionais e com muito mais calo. É uma pena que tudo fique por aí.
Contas feitas, *Bounty Monkey* não é um mau jogo, mas também não vai ficar nas nossas memórias.
Num mercado com tanta oferta do estilo, há sem dúvida melhores e bem mais desafiantes opções.
Acabo por me sentir desiludido pelo que o jogo prometia, mas falhou em concretizar. A Battlesheep no entanto está no bom caminho, só falta um pouco mais de risco e coragem.

High Score

Longevidade	3
Jogabilidade	5
Gráficos	7
Som	5
Total	**5**

RESUMO

É bom ter:
Gráficos bem conseguidos

É mau ter:
Falta de originalidade

Há alternativas :
Pitfall, Temple Run, Nosferatu, Ski Safari, Agend Dash, Jetpack Joyride ou Rayman Jungle Run

FEZ



Por ***Diogo Martins***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2013

Quando em 2007 Phil Fish (o criador do jogo) anunciou este projecto independente, estaria por certo longe de imaginar a dimensão que este teria e a influência que traria ao mercado de jogos indie. O título que em 2012 saiu para a *XBLA* e rapidamente se tornou num fenómeno, ainda em tempos de produção, estará agora disponível na Steam e o jogo já muita tinta fez correr, nem sempre pelos melhores motivos. Ainda nos tempos em que Phil estava ainda a dar os primeiros passos da sua carreira, foi apelidado como a rockstar do mercado indie pela sua excêntrica personalidade. Verdade seja dita, nem mesmo os seus fãs parecem por vezes entender as razões por detrás das afirmações que faz.

Amado por uns e odiado por outros, Phil parece conseguir o consenso naquilo que realmente importa, o jogo. *FEZ* foi uma lufada de ar fresco no que toca a originalidade na altura em que foi apresentado, continuou a destacar-se aquando do lançamento para a Xbox e ao que tudo indica, será um sucesso agora que estará disponível para PC.

O jogo centra-se em Gomez, uma personagem 2D num mundo bidimensional que ao encontrar um artefacto chamado Hexahedron, que lhe fornece um fez (daí o nome do jogo) consegue o poder de entender o mundo a três dimensões.

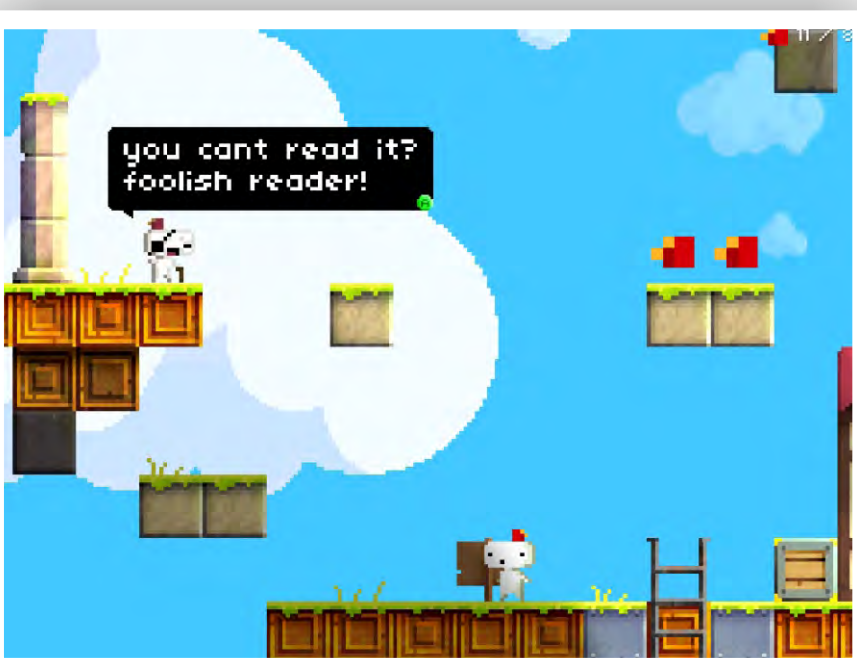
É quase impossível não reconhecer a genialidade deste jogo logo na primeira vez que utilizamos a sua mecânica

Entusiasmado com esta nova capacidade, Gomez destrói o artefacto em 32 pedaços e começa uma jornada para os encontrar, e reconstruir o Hexahedron para restabelecer o equilíbrio do seu mundo, antes que este desapareça.

Com isto, o jogador ganha a capacidade de rodar a perspectiva bidimensional para terceira dimensão, de modo a conseguir resolver os fantásticos puzzles do jogo e encontrar os pedaços do artefacto.

Há quem defenda que o verdadeiro sumo de um jogo está nas mecânicas e mesmo para os que acham que isto é mentira, é quase impossível não





reconhecer a genialidade deste jogo logo na primeira vez que utilizamos a sua mecânica. É quase instantânea a reacção de deslumbramento a que nos submetemos de tão bem conseguida e executada que esta está.

Mesmo antes da exploração ou dos puzzles, a mecânica em si transporta-nos para a personagem e para o mundo de jogo, abstraindo esta experiência de descoberta ao ponto de nos despertar a vontade de querer fazer e saber mais sem qualquer outro estímulo por parte do jogo.

Na altura em que as primeiras imagens do jogo foram reveladas, o estilo gráfico de *FEZ* era verdadeiramente original. Hoje, depois da explosão Indie e da adopção do *pixel art* por parte de tantos e tantos títulos, este jogo pode até confundir-se no gigantesco catálogo da Steam. Apesar disto e da fama do seu criador, FEZ não é nem pode ser visto como apenas mais um neste desfile do jet-set indie que se tem vindo a apresentar nos últimos anos nesta loja online. FEZ foi um marco de originalidade gráfica e é impressionante a beleza que um estilo tão simplista nos pode transmitir através do genialmente equilibrado uso de cor. Ao contrário da maior parte dos novos indies, este título teve de lutar por um lugar ao sol e conseguir manter-se no rumo da sua independência, mesmo sob pressão. Phil Fish pratica aquilo que defende ao não se importar minimamente com os fãs ou com as críticas ao jogo, mostrando que a sua visão continua abstraída das opiniões alheias e verdade seja dita, as suas afirmações mediáticas fazem lembrar verdadeiras estratégias de marketing alternativo.

No final de tudo isto, há três absolutas verdades.

A primeira é que Phil Fish é visto como arrogante. A segunda é que *FEZ* é um jogo genial. E a terceira é que por muita tinta que Fish faça correr, o jogo continuará a ter a mesma importância, originalidade, genialidade e valor. Pode não ser perfeito na sua totalidade mas *FEZ* é definitivamente um jogo obrigatório para aqueles que reconhecem valor no acto de jogar e a sua deslumbrante mecânica ficará na memoria para as gerações vindouras.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Uma das mecânicas de jogo mais bem conseguidas dos últimos anos.

É mau ter:
Controlo da personagem um pouco desajustado em níveis mais complexos.

SUPERBETTER



Por ***Diogo Martins***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2013

Há conceitos de videojogos que nos fazem repensar o conceito de "videojogo" em si. Estamos acostumados a modelos tão formatados que desde logo teimamos em rotular quem tem a ousadia de tentar algo realmente inovador. Já que é de "girl-power" que esta edição se trata, é quase impossível apresentar este jogo sem falar em Jane McGonigal, a criadora de *SuperBetter.*

É uma feroz defensora da utilização dos jogos como ferramenta evolutiva para o mundo real e acredita que podemos melhorar as nossas vidas enquanto jogamos.

Por si só, *Superbetter* é a representação deste rasgar com a normalidade e um reflexo quase que tirado a fotocópia das crenças da sua criadora.

O objectivo do jogo é melhorar a nossa resiliência (é uma palavra complicada, eu sei!). A resiliência é a nossa capacidade de retornar o nosso equilíbrio depois de pressões ou desafios (o jogo foca-se na resiliência mental, física, emocional e social) e é algo importante para a nossa estabilidade.

Nós somos os heróis da nossa própria vida (sim, se quiser uma personagem musculada, tem mesmo de ir para o ginásio) e a princípio os desafios parecem ser bastante básicos e o conceito bastante ineficaz. Mais tarde a história é outra. Uma vez que entendemos a razão pela qual estamos a fazer determinada tarefa (muito bem explicadas pela própria McGonigal em vídeos no tutorial) as coisas parecem começar a fazer sentido e a nossa predisposição para jogar é outra.

Por si só, *Superbetter* é a representação deste rasgar com a normalidade e um reflexo quase que tirado a fotocopia das crenças da sua criadora

As nossas quests podem ser tão simples como aceitar algo de errado na nossa vida, ou reformular o nosso conceito de felicidade (simples!?). Os nossos inimigos são as bastante reais cadeiras pegajosas (que teimam em nos manter o traseiro acomodado!) ou até não escovar os dentes depois de uma refeição. Como qualquer exercício que implique mudança em nós próprios, a vontade tem de partir de quem joga, e a predisposição também. Isto implica que a honestidade e a força de vontade sejam parte integrante da personalidade do herói do jogo.

Começar uma conversa com um amigo ou beber um copo de água pode ajudar-nos na nossa jornada pessoal, e





o jogo dá-nos power-ups por fazer tarefas deste tipo voluntariamente. Mas depois de tudo isto, o que nos faz jogar *SuperBetter* para além dos seus muito nobres objectivos?
Para começar é uma opção refrescante para os que não jogam habitualmente mas sobretudo para os que estão habituados a jogar os modelos mais comerciais de jogos. Depois, e mesmo que não pareça, é extremamente desafiante. É impressionante e bastante curioso como a simples missão de nos fazer ir a uma janela apreciar a vista pode ser tão incómoda e inoportuna quando estamos tão bem sentados na nossa cadeira.
No final e porque é com a nossa própria vida que o jogo se desenrola, temos resultados reais, em proporção real e com efeitos reais. O jogo pode levar-nos a experiências que mesmo sendo exteriores ao acto de jogar, nos são extremamente recompensadoras. Uma dessas mesma experiências foi precisamente esta review. É tão raro aparecer um jogo que não se encaixe nos modelos gerais, que quando estes aparecem se tornam um verdadeira dor de cabeça quando vistos sob um olhar formatado. Os gráficos não são minimamente importantes em *SuperBetter* (apesar de poderem ser apontadas pequenas falhas nas interfaces que tornam a habituação ao jogo um pouco mais demorada), e a ausência de som ou música é algo a que nem nos dignamos a reparar enquanto o jogamos. A narrativa só será tão interessante quanto a tornarmos e a longevidade (tão dependente do modo como os jogadores no geral vêem o jogo) é impossível de prever, pois para cada um de nós o jogo pode ser um enorme exercício de sucesso ou de futilidade.
Apesar de tudo isto, é um título que merece ser jogado, partilhado e reconhecido, nem que seja pelo fantástico conceito e pela ousadia de criar jogos que possam mudar as nossas vidas. Ou pelo menos tentar.
O conceito, a ousadia, a concepção e claro, o produto final dão a nota a um jogo que não pode ser visto da mesma maneira que os outros.
Jogos como *SuperBetter* dão-nos uma oportunidade de retaliar aquando acusam os videojogos do seu excesso de violência ou de criar vício e mostram-nos que há casos concretos, e muitíssimo bem executados, de projectos em que os potenciais benefícios dos jogos foram aplicados para melhorar as nossas vidas.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
A visão e o comando de Jane McGonigal. Conceito original e ousado.

É mau ter:
Interface confusa. Talvez o conceito seja demasiado explícito e literal.

Há alternativas:
MindBloom

BIT TRIP

Por ***Luís Filipe Teixeira***

» **Sistema:** 3DS
» **Ano:** 2012

Irei debruçar-me nas próximas edições sobre a *Bit.Trip Saga*, um conjunto de jogos independentes da Gaijin Games com o CommanderVideo como protagonista e que, como muitos jogos indie, possuem um estilo retro 8-bit tanto a nível visual como a nível sonoro. Toda esta saga tem como principais características a música e o ritmo. Características estas que irão ser realçadas de forma diferente em cada um dos jogos. Os jogos são: *Bit.Trip Beat*, *Bit.Trip Core*, *Bit.Trip Void*, *Bit.Trip Runner*, *Bit.Trip Fate*, *Bit.Trip Flux* e o mais recente que já não consta no pack, mas que irei analisar na mesma, o *Bit.Trip Presents Runner 2: Future Legend of Rhythm Alien*.

Começo então por falar sobre o *Bit.Trip Beat* nesta edição. Neste primeiro jogo a história... não existe. Sabemos que existe um tal de CommanderVideo e que é explorador do espaço. Já a jogabilidade, essa pode ser reconhecida por muita gente. Estamos basicamente perante uma versão avançada do jogo *Pong* de 1972. A isso juntamos um jogo de ritmo e temos *Bit.Trip Beat*. Tal como no *Pong* temos uma barra à nossa disposição enquanto tentamos acertar no pixel que vem na nossa direcção. Graças à forma como controlamos essa barra, que é através do *stylus* da 3DS, podemos regular a sua velocidade fácil e intuitivamente. Mas o que é que isto tudo tem a ver

Irei debruçar-me nas próximas edições sobre a Bit.Trip Saga, um conjunto de jogos independentes da Gaijin Games com o CommanderVideo como protagonista

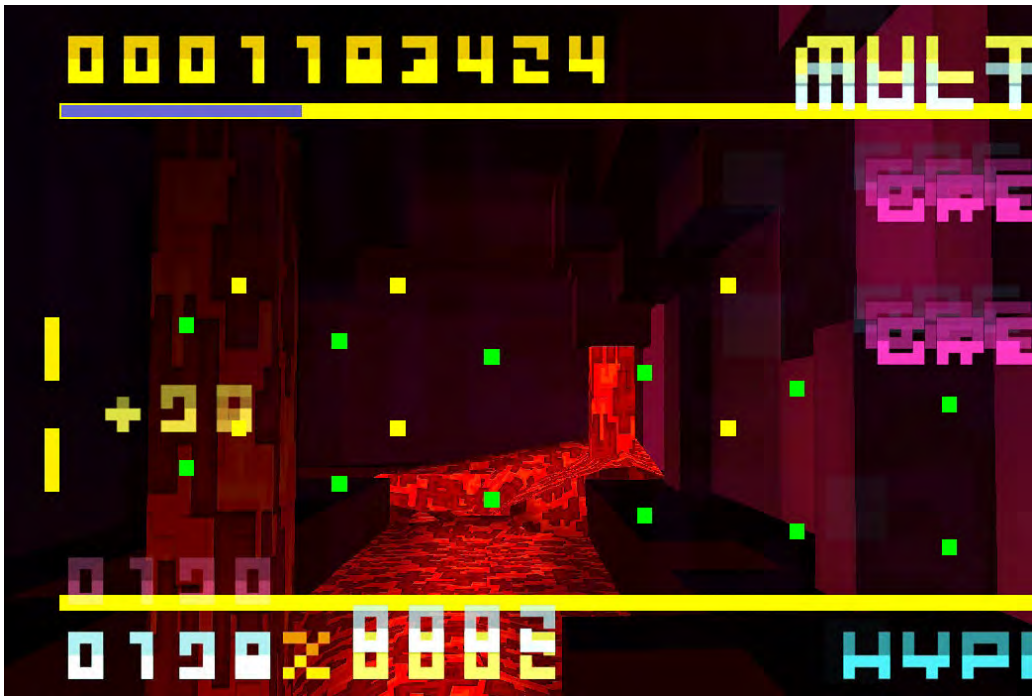
com a música? Facto é que à medida que vamos acertando nos *Beats*, vamos criando sons diferentes. Somos nós que criamos a batida, somos nós que construímos a música. À medida que avançamos no nível, a música também vai evoluindo. A complexidade desta está relacionada com a nossa própria perícia e sempre que falhamos um *Beat*, ouvimos um seco "*poc*" como resultado. A certa altura, e não estaríamos nós num jogo de ritmo, começam a surgir *Beats* por todos os lados. Na horizontal, na diagonal, em modo *parkour*, às vezes param a meio e retomam o caminho passados segundos... A única maneira de lhes acertar é estarmos atentos à música e ao seu ritmo. As batidas vão "dirigindo" os nossos dedos para cima e para baixo, vão fazer a nossa mão dançar. O truque é acompanhar com os dedos aquilo que estamos a ouvir. Se conseguirmos imergir nesta dança, passamos a achar o jogo bastante mais fácil de completar. Se olharmos apenas para a imagem, então não temos qualquer hipótese.

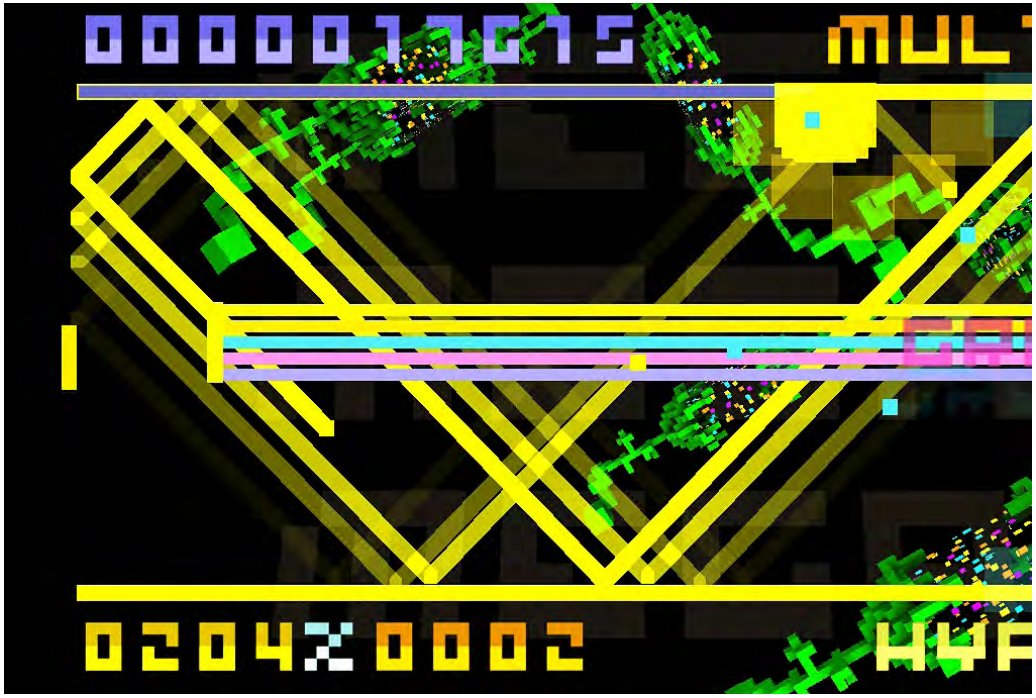
Felizmente podemos contar também com a ajuda das várias cores que os *Beats* apresentam. Olhando para a cor, conseguimos prever as características desse *Beat*. Mas o visual nem sempre nos ajuda, antes pelo contrário. Para além dos inúmeros *Beats* que nos aparecem à frente, temos também um cenário com explosões e as confusões visuais (propositadas) que essas trazem. É possível jogar em 3D, mas desta vez este efeito não joga a favor do jogo. Se já com ele desligado se torna particularmente difícil acompanhar tudo o que se passa no ecrã, o 3D só nos vai trazer uma camada extra de preocupações. Se o deixarmos, no entanto, ligado no mínimo, não apresenta qualquer problema.

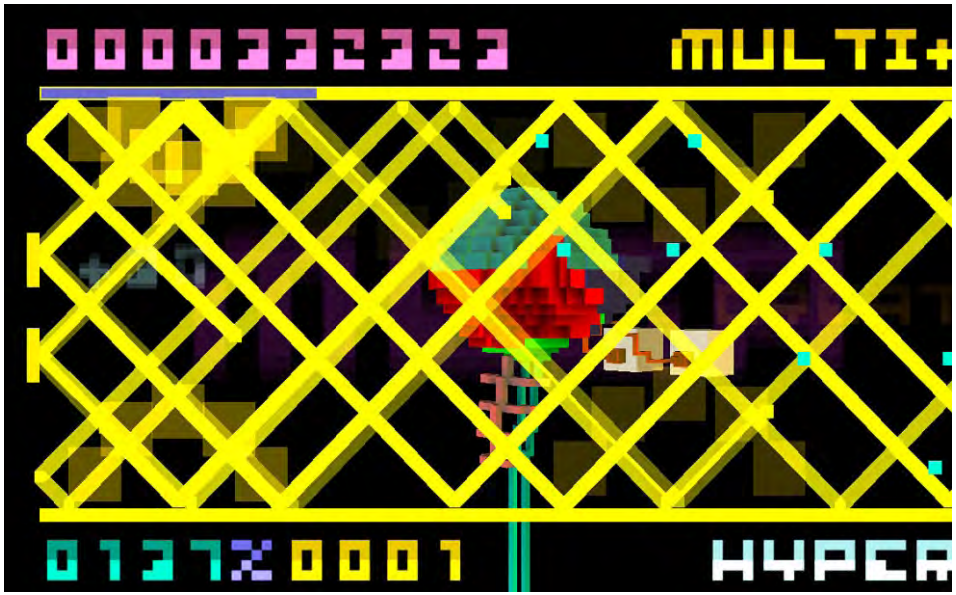
Já deu para perceber que *Bit.Trip Beat* é um jogo bastante difícil, mas muitíssimo engraçado ao mesmo tempo. É uma verdadeira festa que se está a passar diante dos nossos olhos e à volta dos nossos ouvidos, principalmente se usarmos phones (que considero *obrigatório* neste tipo de jogos).

Se deixarmos escapar muitos *Beats*, o ecrã torna-se minimalista e monocromático. O preto e o branco passam a ser as únicas cores presentes (mesmo à *Pong*) e a música… nem sinal dela. Se perdermos neste modo mais facilitado, então perdemos o nível, se recuperarmos os pontos, voltamos ao modo normal.

O jogo possuí apenas 3 níveis. Parece pouco e realmente só tinha a ganhar com mais níveis. Mas não se enganem, estes 3 níveis demoram a ser completados. O meu pensamento inicial foi do género: "Ui, eu acabo isto num instante!" Mas o nível continuava e continuava. Cada nível demora em média 15 minutos a ser completado, mas cuidado, é necessário termos a nossa concentração ao máximo, pois se começarmos a fazer muitos erros voltamos ao minuto número 1. Eu pelo menos ainda levei alguns dias a acabar o jogo. Sempre que derrotava o boss final de cada nível, lançava um breve suspiro, pois chegar ao fim de um nível sem *checkpoints* é mais difícil do que aparenta ser. Manter a concentração ao máximo (mas máximo mesmo) é trabalho árduo e, apesar de estarmos a adorar o jogo, chegamos a uma certa altura em que damos por nós a pedir por uma pausa.









Somos nós que criamos a batida e construímos a música. À medida que avançamos no nível, esta vai evoluindo. A complexidade desta está relacionada com a nossa própria perícia

Bit.Trip Beat é uma óptima modernização do jogo *Pong* e consegue criar inovação numa jogabilidade que já existe há mais de 40 anos e o facto da banda sonora ser constituída por *soundsamples* retirados directamente da *Atari 2600* e *NES* só nos traz uma onda de nostalgia ainda maior.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Versão inovadora de Pong; festa visual e sonora;

É mau ter:
Apenas 3 níveis; para jogadores com muita experiência.

Há alternativas:
Pong; *Arkanoid*



THE CAVE

Ron Gilbert dá-nos novamente um jogo cheio de humor com muitas ligações ao passado, nomeadamente com a época LucasArts.



Por ***Tiago Lobo Dias***

» **Sistema:** PS3
» **Ano:** 2013

Depois de termos entrevistado uma lenda viva, o senhor Ron Gilbert (ver entrevista na edição n º23), este título era aguardado com muita expectativa. Gilbert produziu o *Monkey Island*, e não seria preciso mais nada para ter acesso garantido a um lugar no céu. Lugar grande, assim uma... herdade. No entanto, continua a dever ao mundo uma explicação. Este senhor não pode partir para a sua herdade nas nuvens sem primeiro revelar qual o verdadeiro segredo de Monkey Island (ver artigo sobre o tema). Um dos maiores mistérios dos anos 90 (verificar) continua por explicar e este senhor tem a resposta.

Mas passemos ao jogo. *The Cave* é um jogo de plataformas com um impacto inicial muito agradável. Logo nos primeiros segundos de apresentação ficamos agarrados à pergunta "Mas que raio tem esta caverna?". Pois é, isso vão ter de descobrir. Ela, a caverna, irá ser a nossa anfitriã, fazendo o papel de narrador. Gilbert já tinha esta ideia há alguns anos, o mistério do desconhecido, do escuro, da natureza que viu, vê e irá ver a presença humana ao longo dos séculos. O autor reuniu estas ideias e deu-lhe o conceito de caverna como se tivesse vida.

Ainda num impacto inicial, dois jogos acenderam luzes na gaveta de jogos que tenho entre as orelhas. *Litle Big Planet* e o *Manic Mansion*. O primeiro pelo género de bonecada divertida e o segundo (jogo do autor), um titulo com vários protagonistas que começam o jogo à porta do local de acção, uma mansão, neste caso uma caverna. Em *Manic Mansion* jogamos com uma personagem fixa mais 2 de 6 personagens à escolha; em *The Cave* temos três de sete disponíveis, bom na realidade oito, se contarmos que uma delas é/são gémeos. Gilbert criou um bom jogo cheio de humor com algumas ligações aos seus clássicos. O seu toque está bem presente. Foi com agradável surpresa que descobri por exemplo a bebida “grog” do *Monkey Island* em

Gilbert criou um bom jogo cheio de humor com algumas ligações aos seus clássicos





alguns níveis do jogo.
Em *The Cave* andamos em todas as direcções e onde necessitamos de comandar mais que uma personagem, algumas tarefas e puzzles requerem duas ou três para serem executadas. Cada personagem tem a sua característica a solo, e são bem distintas umas das outras. Temos um agricultor, uma cientista, um cavaleiro da Idade Média, uma aventureira, temos os gémeos inseparáveis, uma mulher do espaço e ainda um monge.
Podemos a qualquer altura mudar a personagem para outra, conforme seja mais indicado para resolver o problema que temos em mãos. Quando não estamos perante um puzzle e andamos pela caverna, as outras duas personagens acabam por nos seguir, evitando ter de andar com as três para todo o lado. Jogando com um amigo (dois comandos) a tarefa fica mais facilitada, ficamos com a possibilidade de comandar duas personagens ao mesmo tempo embora sem o ecrã se dividir em metade para cada, o que requer que ambos estejam no mesmo raio de acção no ecrã. Jogar com um amigo ainda nos deixa mais uma personagem livre que qualquer um pode comandar. Mas é preciso coordenação para não se mudar de personagem tirando a acção ao outro jogador. Com um pouco de treino, a jogabilidade flui muito bem.
Tendo um grafismo agradável, não vai por aí além, o traço é de boneco animado com retoques agradáveis à vista, mas sem deslumbrar. Ao contrário de outros títulos dentro do mesmo género, em que temos belíssimos cenários de fundo cheios de detalhe, aqui e devido ao tema, a profundidade de campo é muito curta, os olhos estão sempre postos num primeiro plano sem que muita coisa se passe por detrás. Estamos numa caverna e a vista é sempre em túneis, como se a caverna fosse cortada e estivéssemos a ver a vista transversal de um formigueiro. Não que seja muito cansativo ao início, mas passado umas horas pode ficar repetitivo. No campo sonoro cumpre na perfeição, música bem composta e com efeitos sonoros muito bem gravados, digitalizados com elevada qualidade.
Óptimo jogo para jogar acompanhado que vai agradar aos amantes de plataformas e de puzzles.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Sentido de humor com selo de garantia Ron Gilbert;

É mau ter:
Pode se tornar um pouco repetitivo.

Há alternativas :
LittleBigPlanet 2

FINAL FANTASY X-2

Em mais de uma década de história, a saga *Final Fantasy* nunca tinha lançado uma sequela directa do título precedente. Apesar de alguns elementos se interligarem desde o primeiro até ao nono jogo da série, essa barreira nunca tinha sido quebrada pela Squaresoft. Tudo isso mudou quando a Square-Enix tomou as rédeas do negócio.

Por ***Marco Cruz***

» **Sistema:** PS2
» **Ano:** 2007

Extasiados pelo sucesso de Final Fantasy X**, a então recém-criada empresa decidiu que estava na altura de experimentar algo arrojado: lançar a sua sequela na *Playstation 2***, aproveitando todos os excelentes recursos e capacidades de que a segunda consola da Sony dispunha. No início do novo milénio, *Final Fantasy X-2* pode certamente orgulhar-se de vários feitos inéditos: foi a primeira sequela directa de um jogo da série e também um dos títulos pioneiros na introdução do *girl power* nos videojogos da nova geração. Este último factor contudo não agradou aos fãs mais acérrimos da série.

Após os eventos finais de *Final Fantasy X*, em que a paz é finalmente restaurada no mundo de Spira, no elenco de *Final Fantasy X-2* figuram Yuna, com uma personalidade bem mais rebelde e solta, a já conhecida e irreverente Rikku e Paine, uma nova personagem introduzida na série. As três raparigas denominam-se de *Gullwings* e o seu principal objectivo é conseguirem caçar o maior número de *spheres* (esferas valiosas com imagens incorporadas), a bordo da renovada nave Celsius. No entanto, nem tudo é calmo em *Final Fantasy X-2*. Ao visualizar uma sphere recentemente capturada, Yuna fica com a sensação que vê o regressado Tidus e decide que o seu principal objectivo é encontrá-lo. Mas será que é de facto o herói anterior ou será uma nova ameaça?

Na altura do seu lançamento, Final *Fantasy X-2* foi bastante criticado pelo seu ambiente demasiado feminino e leve. Apenas alguns fãs mais pacientes da série conseguiram analisar este título com discernimento suficiente para se aperceberem de que afinal se trava de um excelente jogo.

A navegação em *Final Fantasy X*-2 é feita livremente pelos locais já visitados em *Final Fantasy X*. No entanto, tal como acontecia ao controlarmos Tidus, não é possível navegarmos a nave. A escolha dos locais é feita através de um mapa e ao escolhermos uma

Cada local visitado sente-se imediatamente a nostalgia das aventuras do título anterior

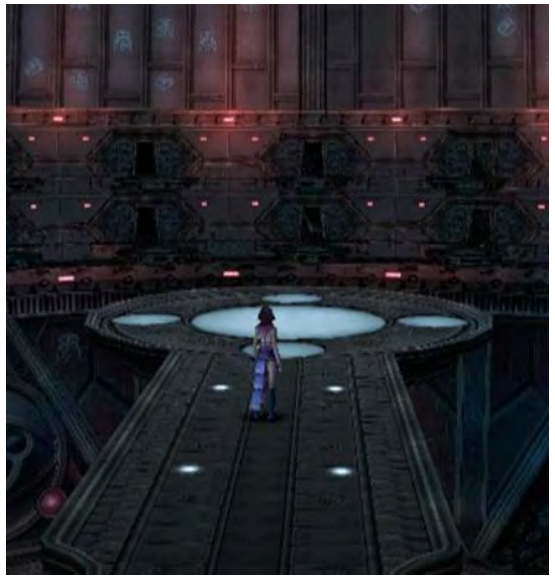
localização somos automaticamente transportados para o ponto de embarque. Acabar por ser muito interessante visitar todos aqueles templos sagrados e verificarmos que agora estão abertos ao público como locais turísticos. Em cada cidade existem imensas *sidequests* por realizar, sendo este um dos pontos mais fortes do jogo. Se em *Final Fantasy X* existia "apenas" o *Blitzball* e a caça às armas especiais, Yuna e companhia têm agora dezenas de mini-jogos por completar em cada cidade. Perante todo este conteúdo, a história avança de uma forma simples e por vezes dá a ideia de que é apenas um pormenor secundário e o jogador acaba viciado nos mini-jogos e em todos os extras que há para fazer.

Se existe algum aspecto do jogo que os fãs da série devem experimentar antes de criticar é o fantástico sistema de customização das personagens. Está de volta o famoso *job system* – sistema de classes que consagrou os primeiros jogos da série *Final Fantasy*. Yuna começa como Gunner, Rikku como Thief e Paine como Warrior, lembrando o velho Auron. Ao longo do jogo é possível alterar as classes das raparigas, evoluir e ganhar novas habilidades. Existem várias classes diferentes à escolha, como White e Black Mage, Alchemist, Samurai, Dark Knight, entre outras desbloqueáveis. O sistema de batalha foi ligeiramente alterado com o regresso do ATB (Active Time Battle), onde os inimigos já não esperam pelos nossos movimentos para atacarem e nos obriga a estarmos constantemente atentos à batalha.

O grafismo mantém-se na linha de F*inal*













Fantasy X, onde já era difícil melhorar a sua incrível qualidade. Os pormenores nos cenários são deslumbrantes e em cada local visitado por Yuna sente-se de imediato a nostalgia do seu antecessor e das aventuras que passámos a controlar Tidus. Não estranhem aqueles que acharem a banda sonora algo diferente, existe uma explicação. O senhor Hironobu Sakaguchi não foi o compositor da banda sonora de *Final Fantasy X-2*. No entanto, o trabalho continuado pela dupla Matsueda/Eguchi não fica nada aquém do ambiente sonoro implementado anteriormente na série. Enquanto exploramos os cenários e realizamos as *sidequests,* damos por nós a dançar ao som das agradáveis músicas de fundo. Aquela "obscuridade" no ambiente que rodeava algumas dungeons de outros jogos da série não é tão evidente e o ambiente é bem mais leve e colorido.

É impossível estar parado em *Final Fantasy X-2.* Como já referi, existem dezenas de *sidequests* para fazer em cada cidade, nas quais é possível obter itens raros, armas, equipamento e *dresspheres* com novas classes para as personagens. Por muito que queiramos completar tudo de uma só vez, somos quase obrigados a reiniciar o jogo após o final. Além de existirem vários finais com desfechos diferentes, dependendo da percentagem de *sidequests* feitas com sucesso e da ordem das mesmas, existem armas e classes que apenas são desbloqueáveis quando regressamos ao mundo de Spira através do modo *New Game +*. *Final Fantasy X-2* é uma excelente adição à série e é justo dizer que foi uma sequela muito bem conseguida pela Square-Enix. A alegria das duas personagens (Paine é anti-social, não contem com ela para grandes animações) é contagiante, a história é simples de seguir sem nunca perdermos o fio à meada e o ambiente pelo mundo de Spira é fantástico.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Conteúdo massivo por explorar e inúmeros extras; Ambiente leve combinado com uma jogabilidade viciante;

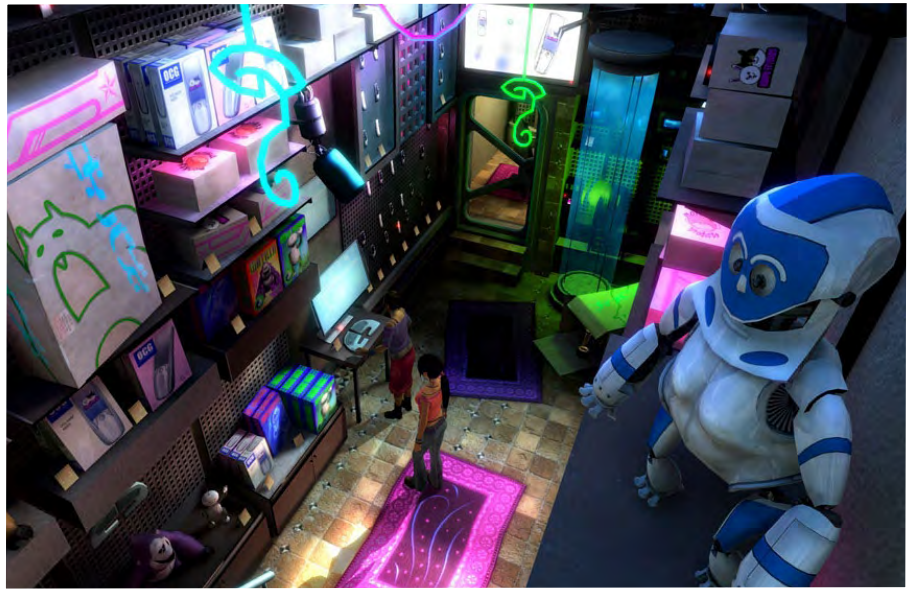
É mau ter:
A reputação de ser um jogo demasiado feminino para um título Final Fantasy.

Há alternativas :
Final Fantasy X



DREAMFALL

Um dos melhores jogos de sempre nas aventuras gráficas. Simplesmente brilhante.



Por ***Tiago Lobo Dias***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2006

Em 2006 a Funcom lançou uma sequela do aclamado *The Longuest Journey* de 1999 (revisto na edição nº 20). Joguei ambos os jogos, a primeira vez com poucos dias entre eles e, se no primeiro fiquei maravilhado com a história e ambiente, no segundo fiquei apaixonado pelas mesmas razões do primeiro e ainda pela personagem principal, Zoe Castillo. A profundidade desde título é enorme, é um dos melhores jogos de sempre no género. Sem exageros!
No primeiro título de 1999, a personagem principal era April Ryan, e tínhamos dois mundos paralelos, o científico (Stark) e o mágico (Arcadia). Existia um balanço entre os dois feito pelos Guardiões da ordem Sentinel. April foi o elo que faltava no equilíbrio entre Stark e Arcadia. Em *Dreamfall* a acção passa-se dez anos mais tarde e é apresentada como uma narração de Zoe Castillo uma jovem de 20 anos com descendência espanhola e chinesa que está actualmente em estado de coma. Zoe é contactada pelo ex-namorado Reza que tinha desaparecido durante uma investigação a um projecto chamado Alchera. Mais tarde descobre que se trata de uma conspiração de uma empresa japonesa de brinquedos para introduzir no mercado uma tecnologia de "sonhos-lúcidos". Zoe num contacto com esta tecnologia fica a saber pela primeira vez da existência de April Ryan, ficando feita a ponte entre o primeiro e o segundo jogo. Enquanto Zoe em Stark toma conhecimento de April, esta trava uma batalha em Arcadia contra os Azadi que controlam este mundo, afastando os guardiões que faziam o equilíbrio entre os dois mundos. Durante o Jogo vamos tomar a pele tanto de Zoe como April e ainda Kian, um soldado Azadi que tem como missão assassinar April.
Enquanto no primeiro título tínhamos uma aventura gráfica tradicional de *point & click*, este é apresentado sob a forma de aventura na 3ª pessoa com elementos do género de acção. Continuamos a ter o inventário de

Pará além da história ser fantástica é brilhantemente contada





objectos para interagir com o cenário, mas temos uma vista diferente, o mundo é 3D em vez de 2D e temos um sistema de combate usado em alguns momentos do jogo. Este parece que foi introduzido para dar algo de novo, mas foi muito pouco aprofundado e apesar de fácil não está bem feito, tendo sido duramente criticado. Não é de todo uma mais-valia ao jogo, pelo contrário, nem era necessário estar presente. O que o salva é que apenas é utilizado algumas vezes.

Em *Dreamfall* continuamos a ter brilhantes diálogos, o som e a entoação das personagens são muito bons, dando riqueza à narrativa. Para além da história ser fantástica é também brilhantemente contada. Leva-nos a jogar mais para saber o que acontece. É daqueles jogos que o enredo é tão bom, que qualquer *bug* na acção é imediatamente esquecido.

A jogabilidade é boa, não esquecendo o mau sistema de combate que por vezes aparece, mas tirando isto fui muito bem. Nota-se que houve um cuidado de dar mais interactividade que no primeiro jogo, este parecia um livro interactivo, demasiadamente fácil a história desenrolava-se aos nossos olhos sem fazermos muito. Em *Dreamfall* isto foi acertado, e temos muito mais que pensar, não basta absorvermos a história temos que lhe dar um rumo. Mas o brilhantismo continua lá, prende-nos do princípio ao fim.

No campo dos gráficos é bom embora não seja suficiente para ficarmos pasmados. Os lugares estão bem retratados, tendo cenários bem variados, tanto em Stark como Arcadia.

A qualidade do áudio é boa, e os discursos muito bem entoados. As personagens transmitem vários tipos de entoação conforme a personalidade e estado de espírito, principalmente Zoe, que nos dá uma grande interpretação.

Dreamfall é completamente obrigatório para os adeptos da aventura gráfica, não é necessário jogar o primeiro *Longest Jorney* para perceber na totalidade este jogo, mas ajuda. E como são ambos excelentes, aconselho então a pegarem no primeiro e a maravilharem-se com esta monumental história.

Resumindo numa palavra: excelente.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Magnífica história, as personagens prendem-nos até ao fim;

É mau ter:
O pouco combate presente é muito fraquinho.

Há alternativas]:
Com uma história assim, só vejo o *Syberia*

THE SIMS ONLINE VS THE SIMS 3

Sistemas: **PC**
Por ***André Santos***



Não haverá provavelmente jogo no mercado que seja tão conhecido como *The Sims*. Desde o seu lançamento, no ano de 2000, que o universo dos videojogos mudou. O facto de podermos controlar pessoas em "tempo real" e de termos ao alcance toda a gestão de uma *vida* foram conceitos que rápida e eficazmente se propagaram pelo meio *gamer*, que prontamente os recebeu de braços abertos. *The Sims* vendeu muito e bem, sendo um dos maiores recordistas de sempre neste departamento. Basicamente o jogo consiste na criação de pessoas – chamadas de Sims – as quais temos que albergar em casas, construídas por nós e para as quais igualmente teremos que controlar, tendo em conta uma série de factores, que inclusivamente se interrelacionam um com os outros.
O sucesso foi estrondoso e facilmente se percebe porquê. O jogo era de várias formas atractivo, e acima de tudo introduzia uma nova mecânica na jogabilidade que agradava. Como a história nos tem vindo a mostrar, qualquer sucesso é facilmente duplicado e readaptado, e *The Sims* não é diferente. Em 2002 surge *The Sims Online* que é o mesmo que dizer que se trata do jogo original mas direccionado para a componente *online*. Além da curiosidade da plataforma, há também o facto de por trás ter estado a mão feminina de Jade Raymond. A sua carreira sempre foi dentro do universo dos videojogos, e neste título assume a responsabilidade da produção. Posteriormente acabou por ingressar na Ubisoft Montreal onde ocupou cargos em títulos como *Assassin´s Creed* entre outros.
The Sims Online apareceu para se tornar um complemento ao original mas a verdade é que o seu antecessor sempre foi muito mais completo. Na versão *online* apenas podíamos controlar um personagem, com poucas opções e a somar a isto, também as alternativas no que concerne às ambiências eram reduzidas. Outro problema era o custo exagerado para podermos construir uma casa para o nosso Sim habitar. Iniciávamos com 10.000 *simoleans*, que apesar de aparentar ser uma quantia considerável, facilmente se gastava na totalidade, o que acabava por nos obrigar a visitar outras casas de outros jogadores, aumentar as nossas *skills* e com isso angariar algum dinheiro.
Aliás, grande parte da jogabilidade de *The Sims Online* consistia exactamente em nos deslocarmos de casa em casa e utilizarmos objectos que aumentassem as nossas condições financeiras na tentativa de aumentarmos os nossos pontos, para assim posteriormente conseguirmos construir. Assim, se

THE SIMS ONLINE VS THE SIMS 3

eventualmente assumíamos um Sim antipático, o mais certo era ficarmos *isolados*, sem o apoio de ninguém da comunidade, dificultando e muito dessa forma a nossa progressão. Além disto era mais o *chat* que realmente interessava com mensagens trocadas entre os participantes cheias de hieróglifos, *smiley-faces* e a partilha de constantes piadas com trocadilhos *online*. A meu ver, foi até esta a *única* razão para que durante muito tempo jogássemos *The Sims Online*, já a que a nível de mecânicas, jogabilidades e estéticas de jogo, era tudo muito semelhante ao original, sem acrescentar nada de significativo.

Em 2008, com mais de 100 milhões de cópias vendidas e muitos prémios arrecadados pelo meio, surge mais uma etapa do jogo que retrata a vida virtual com a chegada de *The Sims 3*. E independentemente de novas versões continuarem a sair, a verdade é que a sua mística já algum tempo que se desvaneceu. Todavia, continua a manter os seus pontos fortes, seja com as inúmeras opções permitidas, seja na criação do Sim, na construção da casa ou até nas actividades com que vamos ter que ocupar a nossa personagem. Também ao nível da estética existiu um evidente melhoramento, desta feita com os







Sims mais bonitos, detalhados, e o ambiente geral do jogo com cores mais vivas. Continua a não ser possível ainda assim colocar definições como peso ou até altura, mas nada que atrapalhe ou complique muito a vida ao jogador.

As famílias passam a ser classificadas por grau de dificuldade, que varia de acordo com o número de pessoas na casa. Passa também a ser possível seleccionar vários tipos de personalidade e características para o nosso Sim (o que é uma novidade bastante interessante) pois podemos acabar com a nossa personagem com traços minimamente curiosos ou atípicos. Porém, a grande novidade em *The Sims 3* é o facto de termos à nossa disposição um mundo aberto. Isto aumenta consideravelmente tudo aquilo que podemos fazer com o Sim que controlamos, desde convidar amigos, *jogging* no parque, entre muitas outras actividades. Controlamos igualmente os nossos carros, se assim o entendermos, apesar de o táxi continuar sempre disponível, e é possível falarmos com qualquer pessoa com que nos cruzarmos. As ramificações de tal são infinitas e o jogo engrandece com esta opção.

A cidade impressiona pela vastidão e densidade populacional, os cenários são bastante diversificados e cada emprego tem um respectivo edifico. Já esta variedade não é assim tão vasta

THE SIMS ONLINE VS THE SIMS 3

quando temos que mobilar a nossa casa. Houve uma diminuição significativa de objectos disponíveis relativamente ao seu antecessor, mas por outro lado, podemos fazer as conjugações mais originais (e estranhas) que a nossa criatividade consiga conceber, o que acaba em certa parte por complementar e atenuar a falta de mobiliários e objectos à disposição.
Graficamente apresenta várias melhorias mas a diferença para os anteriores episódios não é assim tão evidente. A nível sonoro a mesma situação. Existem pequenas diferenças mas nada de significativo, o que se por um lado pode ser visto como um ponto de negativo, por outro, há que ter em conta que tal aproxima, sem grandes atritos, os jogadores mais dentro da temática, e para os quais rapidamente se vai instalar uma sensação de conforto. As animações, a







interacção, a sonoridade, tanto musical como das personagens nas suas interacções, mantêm a imagem de marca presente desde o início e tal não tem que ser obrigatoriamente negativo. Se somarmos a isto a quantidade de expansões que são frequentemente disponibilizadas, só isso já transmite a ideia de algo novo e por tal que vale a pena jogar.
Tanto *The Sims Online* como *The Sims 3* vão ficar para sempre na história dos videojogos. Independentemente das inovações que cada capítulo traz, não há nada que retire a satisfação *voyeurista* em controlarmos a vida de alguém, ainda que virtualmente. Apesar dos seus defeitos e virtudes, das recorrentes expansões, a realidade é apenas uma, os Sims estão definitivamente para ficar.



TENHO CARA DE BONECA?

Retrato das Mulheres nos Videojogos



Por ***Margarida Cunha***

"This is a man's world", cantava James Brown. O artista não se referia explicitamente ao mundo dos videojogos mas bem que podia. Embora a presença (ou a visibilidade) feminina no mundo dos jogos virtuais tenha aumentado progressivamente ao longo do tempo, os números atestam que esta é uma indústria marcada pela testosterona. Estudos da EEDAR apuraram que, entre os jogos criados entre 2005 e 2010, 90% continha personagens masculinas jogáveis, enquanto os números caíam para 51% no que toca a personagens femininas. Assim como jogos com protagonistas femininas (ou personagens femininas jogáveis) dispunham de um orçamento mais reduzido. Igualmente notáveis são os dados que demonstram que os títulos com heróis masculinos vendem 75% mais do que os que optam por conferir protagonismo a uma mulher. Tudo isto parece evidentemente ligado ao facto da maioria dos jogadores serem homens mas… como é que chegámos até aqui?



DE PEACH A ZELDA – O ESTEREÓTIPO DA “DAMA EM APUROS”

Anita Sarkeesian é um nome que levanta muitas sobrancelhas. Crítica mediática e fundadora do *Feminist Frequency* – um site de análise da cultura popular e da forma como o género feminino é retratado – lançou recentemente o primeiro do que se propõe ser uma série de vídeos sobre estereótipos femininos nos videojogos. Em Damsel in Distress – o primeiro estereótipo, que pode ser traduzido como Dama em Apuros – Anita explora as raízes desse fenómeno, assim como o ilustra com inúmeros exemplos da cultura de videojogos. São mais de 20 minutos a explicar de que forma é que o enfraquecimento da mulher é a moeda de troca do fortalecimento do homem. Assim, personagens como Peach e Zelda são descritas como frágeis e objectificadas, como que posses que a dada altura são retiradas aos seus homens e cuja recuperação é equiparada à obtenção de um prémio – com ressalvas para Zelda, que, ocasionalmente, assume um papel activo na história da *franchise*. Embora admita que o estereótipo da dama em apuros não tenha sido criado pela Nintendo, Sarkeesian culpabiliza a gigante japonesa por popularizar a fórmula “save the princess”, estabelecendo assim um modelo para a indústria. Por conseguinte, a mensagem que, de acordo com a especialista, acaba por passar é a de que as personagens masculinas são auto-suficientes, enquanto as femininas precisam sempre de um homem que as salve – o que vai de encontro às fantasias masculinas e, ao mesmo tempo, contribui para normalizar e perpetuar a ideia de que as mulheres compõem o sexo fraco, que necessita de protecção e cuidado.

DE LARA CROFT A IVY – O ESTEREÓTIPO DA “MULHER HIPER-SEXUALIZADA”

Mas esta não é a única forma em que as mulheres são objectificadas. Paralelamente à mulher frágil e passiva existe um outro estereótipo dominante: o da mulher hiper-sexualizada. Se Lara Croft é um nome que salta imediatamente à memória, pelas suas curvas, há casos que elevam a fasquia a um nível surreal – sim, estou a falar de Ivy em *Soul Calibur* e das suas formas… disformes. Não é difícil perceber os atractivos destas personagens: considerando que os videojogos cumprem um papel maioritariamente escapista, é apenas normal que se constituam como depósitos de estereótipos e concepções ideais, sobretudo no que ao corpo da mulher diz respeito. De acordo com Laura Fantone, autora do artigo *Final Fantasies: Virtual Women's Bodies*, tal acontece porque, nos videojogos, o corpo pode ser uma concha vazia, ou seja, uma superfície digital – o que pode levar a que a nossa percepção ultrapasse os limites do corpo material. Mas até que ponto é que devemos fantasiar? E se, em vez







Paralelamente à mulher frágil e passiva existe um outro estereótipo dominante: o da mulher hiper-sexualizada

de se constituir como uma fuga à realidade, a fantasia começar a definir e a estrangular a própria realidade? As empresas e criadores até podem tentar estabelecer um limite claro entre o real e o digital mas é inegável que a cultura popular influencia os seus consumidores. Como tal, as raparigas poderão interpretar que o seu papel consiste em ser vítimas e que as suas responsabilidades se resumem a manterem-se belas e sexualmente atraentes. Já os rapazes poderão assumir que o seu objectivo é proteger e defender as mulheres, mesmo que o recurso à violência seja necessário.

PELO DIREITO À INDIFERENÇA

Mas se a representação feminina nos videojogos é um tema problemático, a efectiva participação das mulheres assume contornos para além de polémicos.
Um inquérito realizado a 4000 profissionais pela revista *Game Developer* concluiu que as animadoras ganhavam cerca de menos 26000 dólares que os seus colegas homens, em 2011.
Em 2012, o Twitter foi invadido por mensagens subordinadas à "etiqueta" #1reasonwhy. Tratava-se de muitos homens e mulheres que apresentavam críticas e testemunhos da forma como haviam sido vítimas de sexismo no local de trabalho, enquanto jogavam ou na comunidade em geral. O fenómeno é de tal forma expressivo que existem sites (como *Fat, Ugly or Slutty* ou *Not in the Kitchen Anymore*) integralmente dedicados a reunir e expor insultos e mensagens de conteúdo ofensivo dirigidos a jogadoras. Pérolas como "you old enough 2 bleed?" fazem parte do dia-a-dia de muitas mulheres. Stephanie Harvey, designer de jogos na Ubisoft e jogadora profissional de *Counter Strike*, até criou uma galeria no Facebook composta apenas por *screenshots* de comentários depreciativos que lhe são dirigidos. Apesar disso, Morgan Romine, outra jogadora profissional, afirma que as suas experiências são marcadas por um espírito predominantemente positivo.
Muitos justificam os comentários ofensivos e a infantilidade de uma parte dos jogadores com base no anonimato e na consequente impunidade que a Internet proporciona. Outros afirmam que tal é o que acontece quando os homens se revelam realmente. Apesar disso, não consigo deixar de pensar que uma pessoa que é estúpida é sempre estúpida, quer se trate de um homem ou de uma mulher – e que, como tal, uma pessoa que não é estúpida nunca vai adoptar atitudes estúpidas, nem que certas plataformas o possibilitem. Não acredito que a Internet invente traços de personalidade. O







Como jogadora, nunca me lembro de ter pensado "Fixe, derrotei o boss e, como mulher, sinto-me a maior". Lembro-me, sim, de pensar "yes, ganhei"! Não é o que pensamos todos?

máximo que poderá fazer é exacerbá-los. O mundo virtual não cria idiotas, apenas lhes dá a ilusão de que a opinião deles importa.

PARA ALÉM DO GÉNERO

Como vimos, os videojogos acabam por arrastar consigo temas e polémicas mais antigos do que eles próprios. Mas tentemos focar-nos no cerne da questão: existe uma separação clara entre homens e mulheres, e a nossa organização social apoia-se nessa premissa para promover comportamentos e gostos que se enquadrem num ou noutro lado do espectro. Mas… e se essas fronteiras não forem assim tão importantes? No livro *Beyond Barbie and Mortal Kombat*, especificamente no capítulo *Changing Girls, Changing Games*, pode ler-se que segmentar o mercado por sexo limita o seu tamanho. O livro refere ainda que assumir que os rapazes preferem (em comparação com as raparigas) videojogos pode tornar-se numa profecia que se cumpre sozinha. É o que é afirmado igualmente em relação à teoria do género: se supusermos que existem realmente diferenças entre homens e mulheres, de certeza que acabarão por aparecer.

Suponhamos que existe realmente uma dicotomia entre géneros. Até se poderia tentar captar o segmento feminino mas como é possível chegar a um público-alvo que tem tanto de vasto como de heterogéneo? As grandes produtoras afirmam que tentam, embora se queixem muitas vezes de que são as distribuidoras que delimitam prazos muito apertados de escoamento de stock. Mas se o problema é o mercado, podemos sempre depositar alguma esperança no segmento indie e na sua capacidade de desafiar as fórmulas e narrativas mais do que gastas.

Como jogadora, nunca me lembro de ter pensado "Fixe, derrotei o boss e, *como mulher*, sinto-me a maior". Lembro-me, sim, de pensar "yes, ganhei"! Não é o que pensamos todos? As alegrias ou tristezas, as vitórias ou os fracassos, não nos atingem a todos no coração? Não é esse o encanto (ou a maldição) dos sentimentos, o de nos acompanharem de forma neutra, de serem cegos ao nosso género?

Às vezes, as respostas aos nossos problemas são mais simples do que possamos imaginar. É o que esta utilizadora do Twitter provavelmente descobriu quando escreveu: "If you proclaim you're a GamerGirl you only widen the divide. No male feels the need to announce they're a GamerBoy. We're all just gamers".



CENTIPEDE

Foi em 1981 que a Atari lançou *Centipede,* um jogo de acção arcada vertical desenvolvido por Ed Logg e Dona Bailey, uma das primeiras programadoras na indústria dos videojogos.

Por ***João Canelo***

» **Sistema:** Arcade
» **Ano:** 1981

Com uma jogabilidade acessível, mas desafiante, *Centipede* consegue captar as mecânicas características dos tempos das arcadas, onde a simplicidade e a coordenação são os vossos melhores aliados. Mais de trinta anos passaram desde o lançamento, conseguirá *Centipede* reter toda a sua magia do passado? Como qualquer clássico da era das arcadas, *Centipede* não necessita de uma história, mas sim de um contexto, que se resume à existência de uma centopeia que terão de destruir para sobreviver. Ao longo de vários níveis com dificuldade acrescentada, a vossa missão é a de destruir o temível inimigo e pará-lo antes de atingir o final do ecrã e, consequentemente, eliminar a vossa personagem. Com um objectivo claro e simples, a acção de *Centipede* coloca os jogadores num lugar confortável e propício para uma jogabilidade viciante, ainda que longe da perfeição, com uma dificuldade que vai colocando os vossos reflexos à prova.

A centopeia apresenta-se sempre como o inimigo principal dos vários níveis e constitui-se como um desafio eficaz. À medida que vão destruindo cada um dos seus pedaços, a centopeia pode dividir-se em várias partes, cada vez mais rápidas, que obrigam os jogadores a pensar numa estratégia para parar o seu progresso.

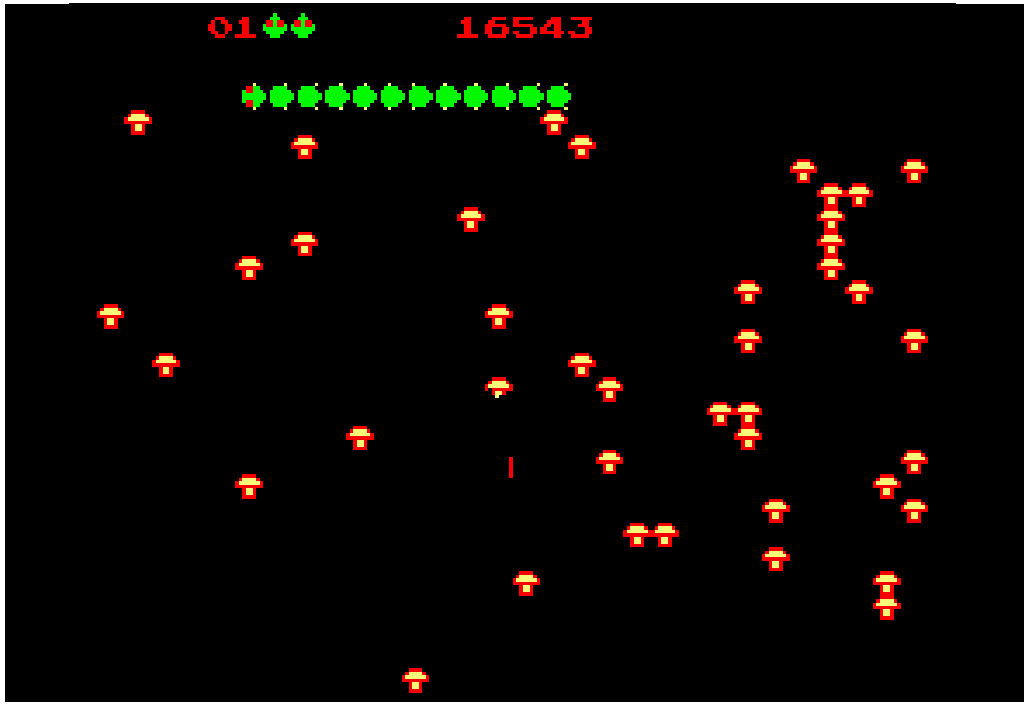
Com os tiros, pouco rápidos e não constantes, como únicos meios de defesa, a leitura dos vários níveis é necessária para chegarem ao fim sem perderem uma vida. Para aumentar a dificuldade de *Centipede*, os vossos inimigos ganham uma maior velocidade à medida que se aproximam do final do nível e da vossa personagem, com cada um dos pedaços eliminados a transformar-se num novo cogumelo e num novo obstáculo. Apesar de ser possível movimentar o avatar livremente para a esquerda e para a direita, *Centipede* coloca uma limitação na vossa liberdade, impossibilitando que se afastem muito do final. Tal implementação adiciona um novo elemento de estratégia e perícia, obrigando-vos a fintar os vários pedaços da centopeia para ganharem uma segunda oportunidade. Para além do inimigo titular, *Centipede* apresenta também várias aranhas que tentam destruir o jogador e acrescentam (ou eliminam) cogumelos nos cenários. Os novos perigos vêm acompanhados com os seus próprios padrões de movimento e rapidez, sendo necessário manusear estes obstáculos secundários para atingir o final do nível. Com a sua destruição, o jogador é recompensado com pontos adicionais, formulando um bom desafio para todos aqueles que procuram ultrapassar o seu recorde anterior.

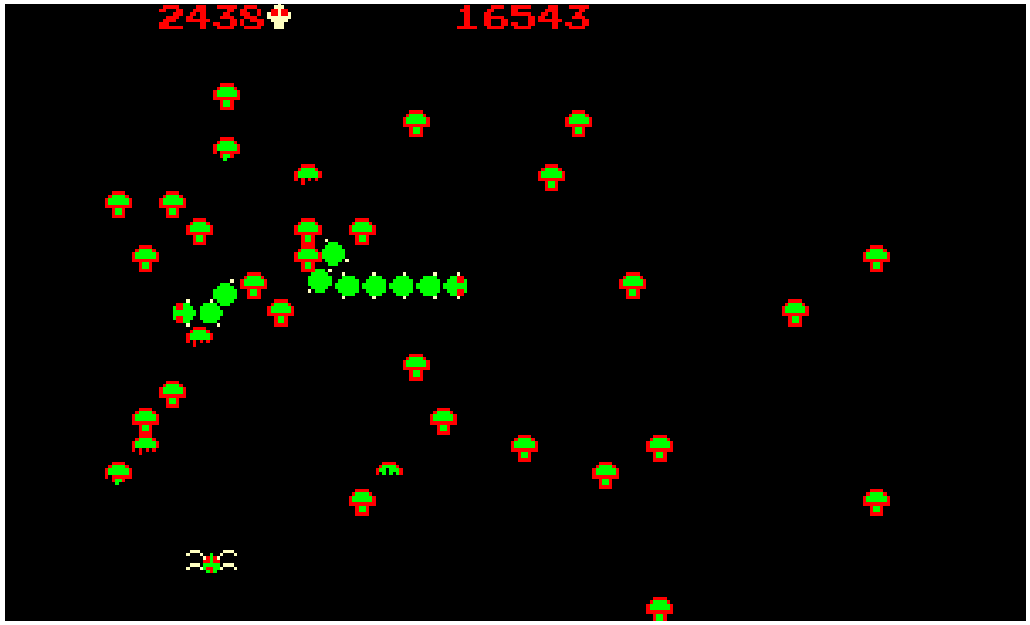
Os cenários de *Centipede* não apresentam grandes inovações a nível artístico ou funcional, até mesmo para o início da década de 80. Para além do típico fundo negro, os níveis estão repletos de cogumelos que influenciam o percurso da centopeia. Para além de dificultarem a eliminação dos vossos

inimigos, interrompendo o alcance dos tiros, os cogumelos poderão ser utilizados para delinear um percurso mais satisfatório para a centopeia, aumentando a facilidade com que é destruída. No entanto, o manuseamento do cenário apresenta-se como uma espada de dois gumes e algumas más decisões poderão levar a um fim prematuro.
Como seria de esperar, *Centipede* não apresenta uma grande componente sonora, restringindo-se aos sons clássicos que caracterizavam os jogos de arcadas da época. Para além dos efeitos dos tiros, da deslocação da centopeia e dos inimigos secundários, *Centipede* não acrescenta quaisquer elementos sonoros que sejam impressionantes ou revolucionários. Com falta de variedade, sentir-se-ão saturados à medida que percorrem os níveis do jogo e é impossível censurar caso procurem uma outra fonte musical enquanto jogam.
É impossível colocar de parte a história de *Centipede* e a sua importância. O clássico, que recebeu também versões para a Atari 2600, 5200 e 7800, continua a demonstrar uma jogabilidade sólida e viciante, com uma boa representação daquela que poderá ser considerada como "a época dourada das arcadas". No entanto, o tempo foi implacável e trouxe ao de cima elementos que evidenciam alguns dos seus grandes defeitos, especialmente a nível da jogabilidade, que apesar de ser coesa e simples, é igualmente frustrante devido a uma certa discrepância entre os inimigos e o jogador. Estamos a falar, claro, sobre um jogo com mais de 30 anos, o que desculparia facilmente algumas das falhas apresentadas, mas *Centipede* não demonstra o mesmo tipo de inovação e refinamento de *Tempest*, *Berzerk* e seus contemporâneos.
O legado de *Centipede* é irrefutável e ainda continua a ser hoje um dos jogos mais clássicos da Atari. Após o seu sucesso, recebeu uma sequela no ano seguinte, intitulada *Millipede*, uma nova versão em 1992 (*Super Centipede*) e ainda uma reinvenção completa para Dreamcast, PC e PSOne em 1998. *Centipede* também deu origem a vários clones, como *Jackler (*produzido pela Konami), e marcou presença nas mais importantes consolas da indústria, cimentando a sua fama na história dos videojogos. *Centipede* é um título que merece ser experimentado e apreciado pela sua jogabilidade clássica e divertida, ainda que longe de perfeita. Apesar de não conseguir demonstrar factores que o elevem ao nível de "obrigatório", é um dos grandes clássicos de uma era já distante dos videojogos.

» High Score

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





CENTIPEDE 2

Por ***Ivo Leitão***



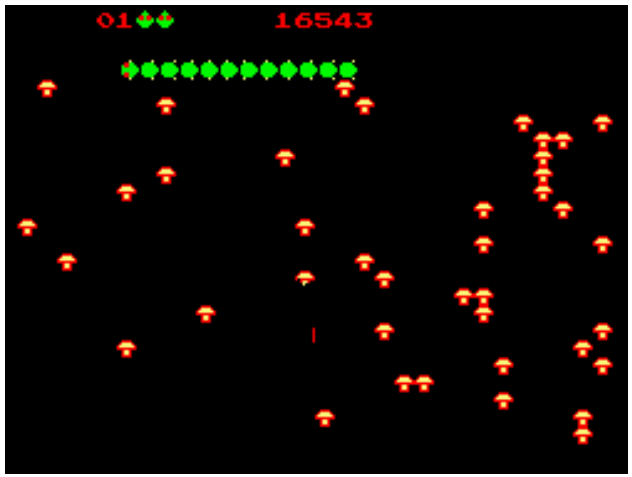
Ao contrário da malta mais velha da PUSHSTART, eu apenas vim a conhecer o jogo já bastante tarde, com a conversão para a Sega Master System. De qualquer das formas é fácil perceber porque ainda hoje, passados cerca de 30 anos, o *Centipede* continua um jogo tão viciante como no início da década de 80. Com uma jogabilidade simples e intuitiva, mostra a todos os jogadores da actualidade que não é preciso gráficos a 4D e 120 *fps* para se passarem umas valentes horas de diversão.

> High Score **7**



CENTIPEDE 3

Por ***Luís Filipe Teixeira***



Piriri, piribibi... Piriri, piribibi... Este é o som persistente da aranha que nos quer derrotar a todo o custo. Segundo o título, o inimigo principal é uma centopeia, mas esta quase que passa para segundo plano devido à aranha que se move a uma velocidade frenética e stressante (tem calma, aranhita, então que se passa?). Com uma jogabilidade semelhante à do *Space Invaders*, admito que este consegue ser tão ou mais viciante do que o clássico, muito devido às características extra que possui. Vale a pena experimentar!

> High Score **7**

CENTIPEDE 4

Por ***Marco Cruz***



Na altura em que *Centipede* foi criado (também) por Donna Bailey, uma das senhoras pioneiras no mundo dos videojogos, nunca se pensou que no seu enredo poderia estar aglomerado uma centopeia, cogumelos, aranhas e outros bichos estranhos. Como se não bastasse, o jogador controla uma espécie de cabeça humanóide que dispara raios laser. A falta que já nos fazem os belos anos 80… Não se deixem enganar pela descrição, *Centipede* consegue ser bastante viciante, relembrando os bons velhos tempos das máquinas Arcade e das horas esquecidas a inserir créditos. Apesar de talvez nunca ter atingido o sucesso como *Pac-Man* ou outros títulos mais conhecidos destas máquinas, deixou muitos jogadores nostálgicos.

> High Score **6**

Top 10

Personagens Femininas



Por ***Gonçalo Neto***

No mundo dos jogos, a identificação dos jogadores com os avatares é essencial. Num meio que até há pouco tempo era considerado um *hobby* para adolescentes inseguros com pouco jeito para socializar, não é por acaso que os personagens masculinos têm mais destaque. Felizmente, a indústria vai acordando aos poucos para a realidade: há cada vez mais raparigas a jogar, e a adolescência vai ficando lá atrás. Carisma, beleza, inteligencia, humor... Algumas assustam, outras deslumbram, mas todas estas personagens têm histórias para contar.

10



FAITH

Mirror's Edge (PS3 - 2008)

Mirror's Edge é um jogo que fascina quer pela jogabilidade refrescante, quer pela estética que ainda hoje impressiona. A capacidade da DICE gerir os recursos do motor de jogo com escolhas inteligentes é de louvar, assim como terem escolhido Faith como personagem principal. Inspirada na actriz Lucy Liu, é pelos seus olhos que percorremos os caminhos menos convencionais de uma cidade futurista. O facto da experiência ser na primeira pessoa não diminui o poder da personagem. Pelo contrário, faz-nos acreditar que somos mesmo uma *runner* atlética com queda para o *parkour*. Este é daqueles casos em que uma sequela seria bem-vinda.



9



BAYONETTA

Bayonetta (PS3 – 2009)

Já houve muitas tentativas para criar o *ultimate sex symbol* num jogo. Mas onde outros falharam, a Platinum Games chega ao pódio ao levar o conceito aos limites do bom gosto. Senão vejamos: Uma bruxa centenária cuja roupa de latex se transforma em cabelo, que por sua vez é usado para invocar demónios? E que pisca o olho ao jogador enquanto leva o chupa-chupa à boca? O adolescente em nós não consegue resistir, nem tão pouco qualquer pessoa que goste de acção furiosa e politicamente incorrecta. Quem não acha que isto também é feminismo podia experimentar sair mais à noite.

8



ALMA

F.E.A.R. (PC – 2005

Podemos agradecer ao Japão por ter trazido para o *mainstream* o fenómeno das crianças assustadoras, mas se no cinema a rainha é Samara do *The Ring*, a honra nos jogos cabe a Alma Wade. Ao longo dos 3 jogos da saga, vamos descobrindo cada vez mais sobre ela, e vamos ficando cada vez mais...íntimos. Alma vai crescendo, e o nosso medo cresce com ela. Obrigado Monolith Productions, por algumas noites sem dormir.



7



SHODAN

System Shock 2 (PC - 1999)

Não é de todo a primeira inteligência artificial a revoltar-se contra os seus criadores, mas é uma das mais carismáticas. Apresentada pela primeira vez ao mundo no primeiro *System Shock*, é à segunda tentativa que Shodan entra definitivamente para a galeria dos vilões mais infames de sempre. A Valve estava com atenção, e criou anos mais tarde GLaDOS, mas nada substitui a presença opressora de Shodan nos corredores da nave Von Braun. O quê? Um computador não tem género? Não percamos tempo com pormenores.



6



JILL VALENTINE

Resident Evil (Playstation – 1996)

Resident Evil é um dos jogos mais influentes de todos os tempos. Se hoje em dia os zombies são omnipresentes na cultura popular, não tenham dúvidas que tiveram um empurrãozinho da Capcom. Sim, e do Romero também. Uma das duas personagens à escolha do jogador, é com Jill Valentine que preferimos explorar a tal mansão de Racoon City. Inteligente, bonita e cheia de recursos, Jill Valentine tornou-se um ícone da saga e para os *gamers* em geral. Quem não gostaria de a conhecer?

5



TIFA LOCKHART

Final Fantasy VII (1997 – Playstation)

Provavavelmente o jogo mais famoso da saga *Final Fantasy*, o sétimo capítulo apresentou-nos a Cloud e ao triângulo amoroso completado por Tifa Lockhart e Aerith Gainsborough. A julgar pelas milhares de *cosplayer*s que já encarnaram Tifa, não temos dúvidas sobre quem é a preferida do público. Sensual sem ser excessiva, intempestiva sem ser inconsequente, Tifa é uma das personagens mais icónicas dos RPG e dos jogos de vídeo em geral.



4



CHUN LI

Street Fighter II (Arcades – 1991)

Quem acha que as mulheres não sabem andar à batatada nunca enfrentou Chun Li no seu melhor. A primeira personagem feminina num jogo de luta é também uma das melhores. Entre a menina e a mulher, Chun Li agarra-nos pelos colarinhos e não deixa ninguém indiferente. Rápida, feroz e movida por um sentimento de justiça, é difícil não simpatizar com a sua história de vingança. Para o Bison de Raul Julia, o dia em que ele matou o pai de Chun Li pode ter sido apenas mais uma terça-feira, mas marcou o início de uma lenda dos jogos de vídeo.



3

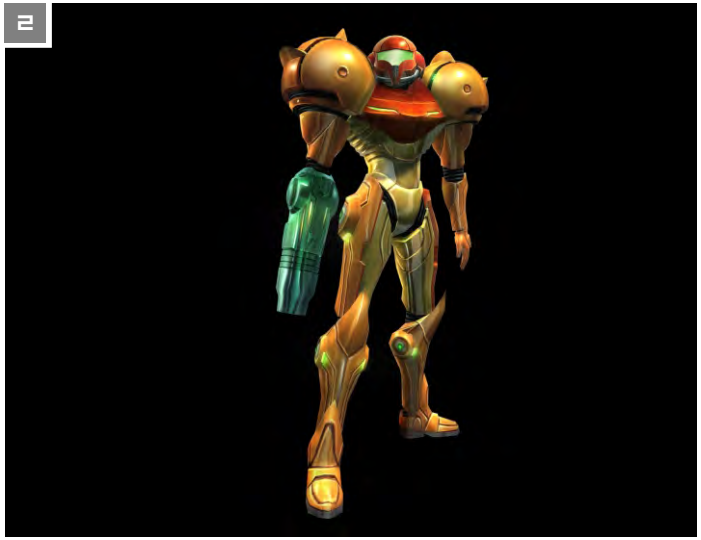


MS. PACMAN

Ms. Pacman - (Arcades – 1981)

O terceiro lugar do pódio é ocupado pelo primeiro transexual da história dos videojogos: Ms. Pacman! Animada pelo sucesso de Pacman, a Midway queria urgentemente uma sequela, e foi em boa altura que lhes foi apresentada uma adaptação com uma personagem chamado Crazy Otto. A Midway aproveitou a oportunidade, mas queria tornar o jogo ainda mais apelativo para as mulheres. Um laçarote e um batom bastaram para transformar Otto em Ms. Pacman. O resto é história: a máquina de arcade *made in America* mais vendida de sempre!

2



SAMUS ARAN

Metroid (NES - 1986)

O final de *Metroid* contém não só um dos *twists* mais famosos da história dos jogos de vídeo, como também um dos primeiros. Após horas de jogo com o protagonista dentro de um fato espacial, descobrimos que afinal somos uma mulher! A ideia é clara: não importa quem somos, todos podemos ser heróis. Enquanto hino à igualdade, estávamos inclinados para escolher Samus como a mais importante personagem feminina da história dos videojogos. Mas afinal... havia outra.





1



LARA CROFT

Tomb Raider (Playstation - 1996)



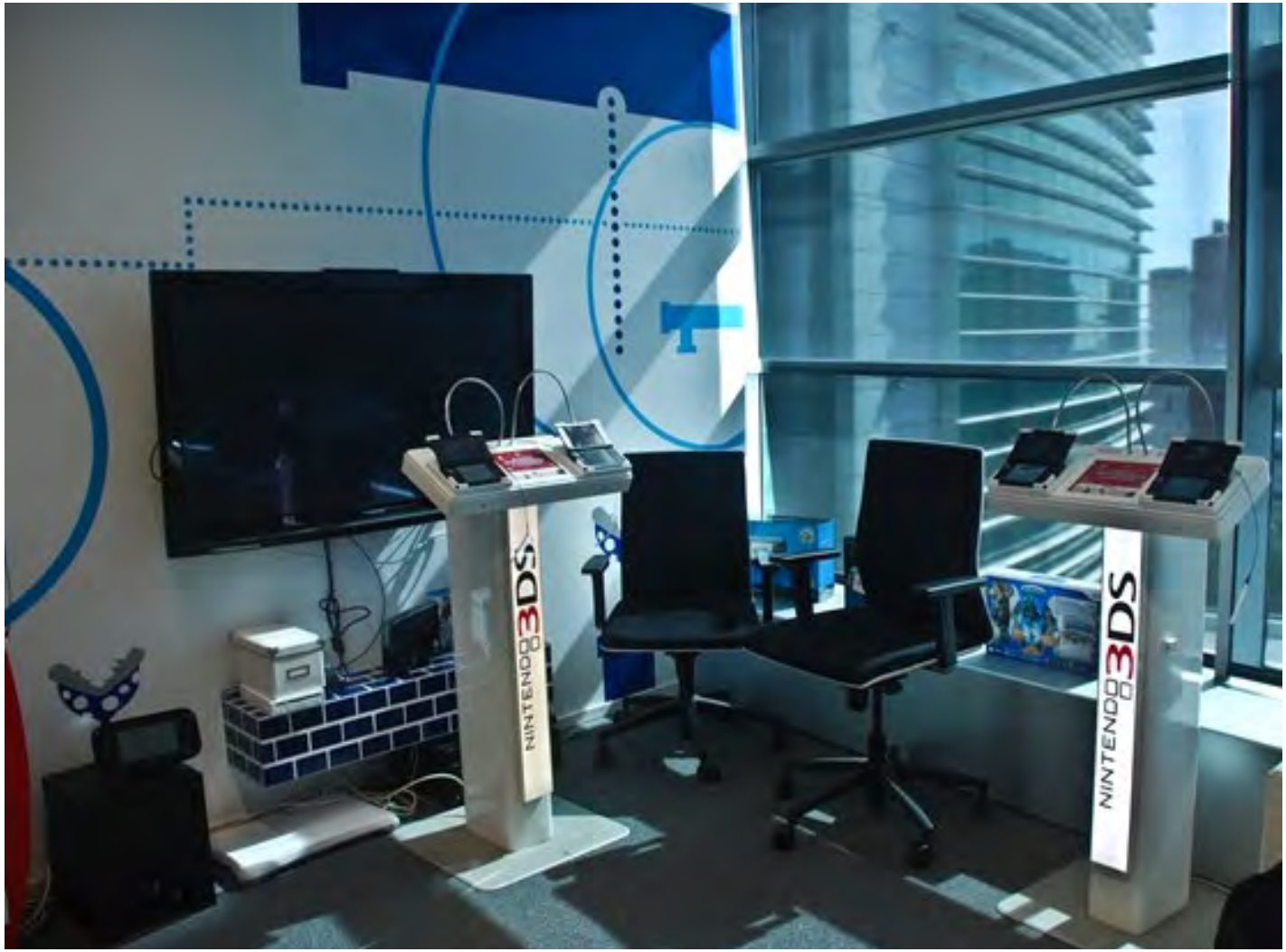
É impossível fugir. Qualquer tentativa de sabotar a atribuição do primeiro lugar do pódio a Lara Croft seria pura desonestidade. Nenhuma outra mulher fez tanto pelo meio dos jogos de vídeo. Nenhuma outra o levou tão longe, até às capas das revistas, aos telejornais, às mãos de pessoas que nunca tinham agarrado num comando de uma consola. *Sex symbol* para os homens, *Girl Power* para as mulheres, sinónimo de aventura para todos. O mais irónico é que num meio dominado pelo Japão e pelos Estados Unidos, Lara Croft é... Inglesa. Boa, Toby Gard.

NINTENDO DIRECT 3DS SHOWROOM

NINTENDO SHOWROOM

Por ***Ivo Leitão***

Após o *Nintendo Direct* decorrido no passado dia 17 de Abril, onde a Nintendo aproveitou para falar sobre alguns jogos que está a desenvolver para a sua portátil Nintendo 3DS, a Nintendo Portugal abriu as suas portas à PUSHSTART para que pudéssemos experimentar em primeira mão alguns dos jogos falados na dita apresentação. Chegando então à *showroom* da Nintendo Portugal deparámo-nos com 5 jogos para serem jogados: *Animal Crossing New Leaf*, o novo RPG *Mario & Luigi: Dream Team Bros*, *Mario & Donkey Kong: Minis on the Move*, *Donkey Kong Country Returns 3D* e o recém-anunciado *The Legend of Zelda* (ainda sem título definitivo).
Donkey Kong Country Returns 3D é a conversão do aclamado jogo da Wii para a recente portátil da Nintendo. Praticamente tudo o que o original trazia encontra-se aqui também disponível, existindo porém algumas novidades como um modo/ grau de dificuldade intitulado "*New Mode*", que torna o desafio ligeiramente mais fácil frente ao jogo original, com Donkey Kong e companhia a possuírem mais um "coração" de vida, bem como poderem utilizar novos itens que facilitam um pouco mais a jornada. Mas ainda assim não deixa de ser um jogo desafiante, já na Wii tornou-se indubitavelmente um *platformer* exigente em certas partes (principalmente para quem quisesse terminar o jogo a 200%) e não será diferente na 3DS, até porque está incluído um novo conjunto de níveis bastante desafiantes, após se terminar a aventura principal pela primeira vez. É certo que graficamente o jogo perdeu algum "polimento" após uma transição para a portátil, e embora o jogo não tenha sido criado originalmente com a visualização 3D em foco, nalgumas áreas o efeito acaba por ficar bastante







agradável. Será sem dúvida uma boa alternativa para quem não conseguiu jogar o original na Wii, ou que esteja curioso com os novos níveis.

Ao contrário dos outros jogos em que entram os *Mini Marios*, este novo *Mario & Donkey Kong: Minis on the Move* apresenta um conceito diferente para a sua jogabilidade. Mais uma vez temos de controlar os *Mini Marios* de um ponto ao outro sem que os mesmos se destruam, a diferença é que desta vez os bonecos são largados num mundo 3D, onde temos de ir construindo o seu caminho com blocos à medida que os mesmos vão avançando. Lembram-se dos *hacks* que tínhamos de fazer em *Bioshock,* a construir caminhos de tubos do ponto A ao ponto B? É semelhante, mas à maneira da Nintendo. Inicialmente o jogo é bastante fácil, mas a rampa de dificuldade vai aumentando gradualmente, com a introdução de novos blocos especiais que nos obrigam a ter um maior cuidado em construir o circuito certo. Para além do modo de jogo principal constituído por cerca de 80 níveis, existem também outros mini-jogos simples e viciantes, com diferentes mecânicas de jogo entre si. Visualmente é um título bastante colorido, como qualquer jogo do Mario que se preze. O efeito 3D tem um especial destaque, na medida em que podemos manipular os circuitos que vamos construindo. É um jogo que irá estar disponível exclusivamente para *download* digital na eShop a um preço baixo, sendo portanto uma óptima escolha para quem gostar de *puzzle games*.

Tanto o *Mario & Kuigi: Dream Team Bros* como o *Animal Crossing New Leaf* são 2 jogos que mereciam ser jogados mais extensivamente antes de se fazer uma breve análise. Um por ser RPG, o outro por ser um *simulation game* cheio de conteúdo, como tem sido habitual na série. O primeiro jogo é mais uma iteração dos *RPGs Mario & Luigi*, existentes desde a Gameboy Advance. Tal como o sob nome "*Dream Team Bros*" indica, uma grande parte do jogo é passada no mundo dos sonhos, ao contrário do jogo anterior, que era passada no interior do corpo do Bowser. O jogo vai alternando então entre duas diferentes perspectivas, a do mundo "real", que é jogada numa perspectiva a 3 dimensões, e a do mundo dos sonhos, como se um *platformer* 2D se tratasse. A diferença é que todos os encontros com inimigos se transformam em batalhas RPG por turnos, onde controlamos os ataques dos irmãos Mario, podendo interagir nos mesmos, seja para infligir mais dano aos inimigos, ou esquivar dos ataques contrários. O bom humor nos diálogos é algo que permanece face aos jogos anteriores da série, sendo que quem gostou dos anteriores aparentemente não irá ficar desapontado com esta aventura.

Os *Animal Crossing* sempre foram jogos muito peculiares, onde tínhamos a responsabilidade de cuidar de uma pequena aldeia e os seus habitantes, com tudo a decorrer em *real-time* utilizando o relógio interno das consolas respectivas. Mesmo quando não estávamos a jogar, o mundo de *Animal Crossing* ia evoluindo e o jogador teria sempre novas tarefas a desempenhar. Desta forma analisar um jogo desta magnitude com pouco tempo de jogo não lhe faz justiça. Este *New Leaf* coloca-nos pela primeira vez como presidentes de câmara da nossa comunidade, onde teremos responsabilidades acrescidas perante os seus











Finalmente chegou o momento de falar no novo *The Legend of Zelda*, a mais recente iteração de uma série muito acarinhada pelos fãs da Nintendo em particular e dos videojogos em geral

habitantes: podemos aprovar ou não a projectos comunitários, decidir a que horas as lojas podem estar abertas, entre outros. Foi introduzido um maior nível de customização da aparência do jogador bem como da sua casa, onde desta vez inicialmente começamos a aventura com uma simples tenda, até conseguirmos angariar fundos para comprar uma casa a sério. Como sempre a economia da nossa cidade gira em torno dos vários objectos que vamos coleccionando ou que nos pedem para o fazer, desde frutos, insectos e vários outros objectos que podemos encontrar explorando o mundo. O jogo mantém desta forma um conceito simples e relaxante, mas que também se pode tornar bastante viciante para quem gosta de procurar sempre os itens mais raros e apelativos, tal como tem sido desde o primeiro jogo da série.

Finalmente chegou o momento de falar no novo *The Legend of Zelda*, a mais recente iteração de uma série muito acarinhada pelos fãs da Nintendo em particular e dos videojogos em geral. Sendo ainda um jogo que está numa fase de desenvolvimento algo preliminar, a demo que tivemos acesso era curtinha, mas ainda assim já deu para tirar algumas ilações acerca de algumas mecânicas de jogo que nos esperam. Este novo jogo promete ser um regresso à fórmula clássica do *A Link to the Past* da SNES, onde controlamos Link numa perspectiva *top-down*, sem ser necessário usar o *touch screen* para o movimentar. A demo apresentada coloca-nos numa torre de 13 níveis onde, no nosso inventário inicial, para além da tradicional espada e escudo, Link pode também utilizar um arco ou um martelo para atacar os inimigos. Como é habitual, alguns inimigos exigem que se utilizem diferentes combinações de armas para serem derrotados. Esta demo desenrolava-se principalmente na combinação de 2 diferentes mecânicas de jogo: a da utilização do martelo de modo a que Link pudesse esmagar uma espécie de "molas" para que depois conseguisse saltar para níveis superiores, e a habilidade de se fundir com uma parede. Esta última era sem dúvida a mais interessante, com Link a fundir-se temporariamente com uma parede, podendo deslocar-se horizontalmente ao longo da mesma, o que lhe permite atravessar abismos ou mesmo janelas. De resto a jogabilidade fazia muito lembrar os *The Legend of Zelda* da velha guarda, desde o *design* dos inimigos, os *powerups* encontrados e mesmo o boss final da *dungeon*, pelo que se aguarda com ansiedade que outras surpresas a Nintendo terá preparado para este jogo.

E foi assim que decorreu esta showroom promovida pela Nintendo Portugal, onde foram apresentados de forma jogável diversos novos lançamentos da Nintendo para a Nintendo 3DS. Em conjunto com os restantes jogos referidos na Nintendo Direct, tanto da Nintendo como de outras empresas, consolidam cada vez mais o bom catálogo de jogos que a portátil da Big N vai arrecadando.



IBERANIME 2013

ANIME, COSPLAY E... VIDEOJOGOS!

Por ***Ivan'Flow***

Para aqueles mais desatentos, o Iberanime é um dos maiores eventos dedicado à cultura japonesa, tendo como especial destaque o anime, o *cosplay*, a manga e outras curiosidades do território nipónico. Mas, não é só. Também é possível frequentar *workshops*, participar nas diversas conferências, comer iguarias japonesas e... desfrutar de videojogos.

Como não podia deixar de ser, a resposta da comunidade é sempre eufórica e não faltaram participantes a trajar rigorosamente no espírito do evento (vejam todas as fotos aqui). A quantidade de pessoas, assim como o espírito de diversão estiveram patentes desde o início, e respirou-se um ambiente saudável.

Entre os muitos que entrevistamos e conversámos, muito se falou da necessidade dum evento desta natureza em Portugal. Mas, também várias vezes ouvimos os participantes sugerirem que gostariam de ver a direcção do evento evoluir. Pedem que as próximas edições sejam mais arrojadas nas suas propostas e actividades. Afinal, muitos afirmaram que o espírito de inovação parece que estagnou há alguns anos. Fica aqui a sugestão e a voz da comunidade.

Em outros lados, como nas várias lojas de videojogos, outros apelos foram ouvidos. Muitos queixaram-se dos preços praticados, enquanto alguns elogiaram a iniciativa em haver espaço para algo que faz praticamente parte do genoma nipónico.

No fim, isto foi o Iberanime 2013, um evento que faz a ponte tradicional entre a cultura Japonesa e Portuguesa, enquanto fortalece os nossos laços ancestrais (Portugal foi o primeiro país europeu a chegar a este país).

Para o ano há mais. Sayonara!

IBERANIME 2013





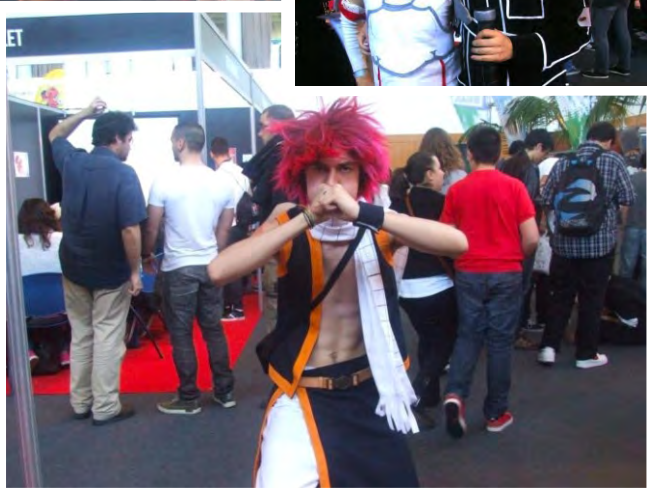






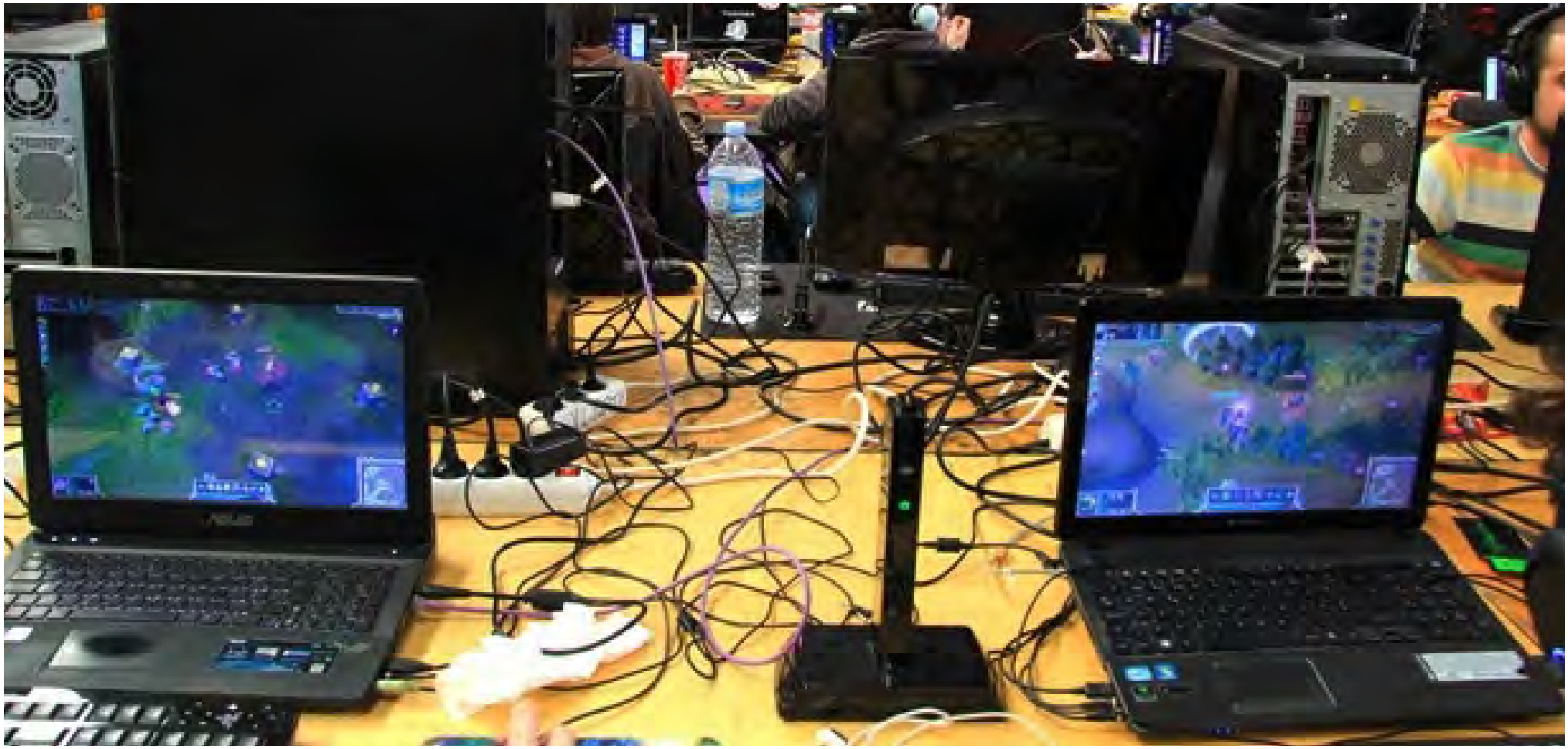












MEO XL PARTY 2013

Nos dias 26, 27 e 28 o pavilhão 1 da Exponor recebeu mais uma edição do *MEO XL PARTY*. Este é um evento que reúne as mais variadas faixas etárias e que junta tanto os amantes de videojogos, como da tecnologia e entretenimento. Como não poderia deixar de ser a PUSHSTART também esteve lá e vivenciou em primeira mão aquele que é considerado o maior festival Português de Videojogos.







Por ***André Santos***

O primeiro impacto é a vastidão de mesas ocupadas por todos os gamers, munidos com as suas máquinas, que vão desde algumas verdadeiras obras de arte da tecnologia, sejam em potentes *PCs* com refrigeradores líquidos e unidades refrigeradores gigantescas ou em *LCDs* com uma definição de encher o olho, até aos ecrãs mais antigos, pesados e volumosos.
As equipas bem como os seus trajes a rigor são outro aspecto que chama a atenção, o que demonstra tanto o espírito por ali vivido, como o entretenimento sentido por todos os participantes.
A tamanha dedicação é confirmada com as mais variadas malas e outros objectos de transporte, tendas e sacos-cama, ou até com as mesas repletas de latas de refrigerantes (algumas bem artísticas e arquitectonicamente colocadas junto das suas posições), os inúmeros pacotes de bolachas, batatas-fritas ou sandes já previamente preparadas, para quando o apetite apertava. Apesar de ser um fim-de-semana intenso e pleno de adrenalina, alguns não resistem e acabam mesmo por ceder ao cansaço, fechando os olhos e dormitando mesmo ali, em cima do teclado.
Os embates nos torneios entre as equipas participantes revelam-se duros e precisos, por vezes até provocatórios com sons e palavras menos amigáveis – a competição é assim mesmo - mas tudo termina sempre bem e com o respectivo cumprimento entre adversários.
Esta área, mais restrita, é de todos aqueles que vieram ao *MEO XL PARTY* para jogarem e para se divertirem.

O espaço disponível para o "comum" visitante, apesar de não muito grande, reunia ainda as actividades necessárias para entreter, tanto o mais comum dos mortais, como os verdadeiros apreciadores de videojogos. Jogos como *PES 2013, FIFA 13, Forza Horizon* e outros simuladores bem como as consolas *Xbox 360, Playstation 3, Wii,* etc.. estiveram presentes e ao alcance de todos para umas partidinhas.
Também um dos parceiros do evento, os CTT, apresentaram uma solução de karaoke que muita boa disposição trouxe, com algumas prestações bastante bem conseguidas e outras… nem tanto. Para os mais afoitos na música electrónica também era possível aprendermos alguns truques na composição desta, com indicações dadas pessoalmente por um DJ, além de podermos experimentar em primeira mão toda a panóplia de mesas de mistura utilizados por este.
O merchandising, como sempre, não poderia deixar de faltar e eram várias as opções de compra, tanto do universo dos videojogos, como de personagens da sétima arte. Também a PressPlay encheu o espaço com a sua componente retro, tendo uma vasta lista de jogos disponíveis bem como torneios com oferta de prémios bastante aliciantes.
No fim, a PUSHSTART pôs-se a fazer aquilo que de melhor sabe e, claro, não resistimos a umas partidas nos vários títulos disponíveis, sendo que e ouvindo o burburinho que se fazia sentir de fundo… com uma certeza sairíamos… a diversão foi sem dúvida o sentimento mais partilhado por todos!
Para o ano há mais e a PUSHSTART lá estará.





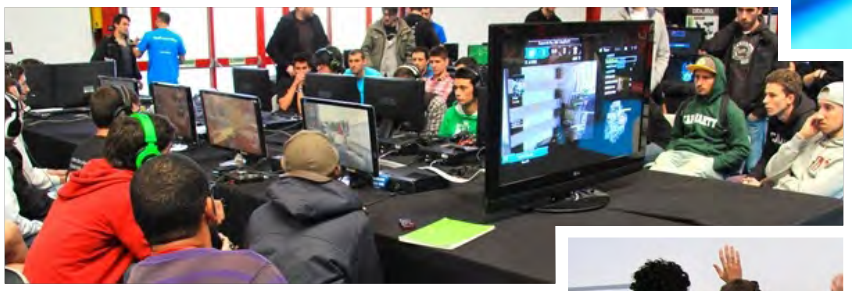


MEO XL PARTY 2013

















DEMOSCENE N.º11



Por ***Tiago Lobo Dias***

Numa edição dedicada ao *Girl Gaming*, queria deixar aqui uma Demo com "girls" para os Ataris da famila XL de 8 bits. Capaz de correr numa máquina de 1984 onde os ST ainda estavam por sair, esta produção puxa bem pelo Atari. Os 64 Kb de RAM foram muito bem utilizados para nos dar uma Demo com bons efeitos e uma melodia 8 bit bastante boa. Produzido em 2012 alcançou o 1º lugar na Silly Venture 2012 para demo 16K em 8 bits.

Este título quando chega ao fim aparece o ecrã do Commodore Amiga 500, mas sim, foi feito num Atari XL, a imagem foi uma mera piada.

Os 64 Kb de RAM foram muito bem utilizados para nos dar uma Demo com bons efeitos e uma melodia 8 bit bastante boa.

Demo: RGBA - Rasters Girls Beer Atari
Ano: Dezembro 2012
Produção: JAC!
Plataforma: Atari XL/XE
Categoria: 16K – 8 bits
Lançamento: Silly Venture 2012

Source Code (APK):
http://www.wudsn.com/productions/atari800/rgba/rgba-source.zip

YouTube:
http://youtu.be/Ev-zuQkURzc

Para um segundo demo, viro o cenário todo do avesso e apresento-vos algo



fora do normal. Uma demo feita com base num retroprojector. O grupoDrifters já tem produções desde 1990 e nas suas fileiras tem uma mulher, a Clary, que tem sem dúvida grandes doses de imaginação. Em 2007 apresentaram uma demo feita com um retroprojector e partes mecânicas controladas remotamente. Em vez dos efeitos serem visualizados através de uma placa gráfica, são todos feitos por meio mecânicos. Os tradicionais efeitos de *scrolling*, textos, plasmas, está lá tudo, mas... de uma forma muito mais simples, tudo em suporte físico. Cinco estrelas em imaginação com direito a prémio.

Demo: Our Home Planet
Ano: Setembro 2007
Produção: Drifters
Plataforma: Retroprojector
Categoria: OHP Demo
Lançamento: Buenzli 2007
Prémios: 1ª lugar

Source Code:

http://scene.org/file_dl.php?url=http://http.de.scene.org/pub/parties/2007/buenzli07/ohp/buenzli16_ohp_drifters-our_home_planet_720x576_divx_mp3.avi&id=381980

YouTube:

http://youtu.be/NVdH7HFNfVI http://youtu.be/bc2qo5x6KAo

O grupoDrifters já tem produções desde 1990 e nas suas fileiras tem uma mulher, a Clary, que tem sem dúvida grandes doses de imaginação.





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

ENTREVISTA - NEX IMPETUS GIRLS

Por ***Releta Lima***





Neste mês dedicado às mulheres nos videojogos, nada mais justo do que uma pequena entrevista a uma gamer que leva os games a sério. Entrevista com Lígia Pereira Ramos, jogadora profissional de *Dota 2* pela equipe feminina, representando organização NEX IMPETUS GIRLS .

http://www.facebook.com/neximpetusoficial

Textos escritos em PT-BR

RL: Quando foi o seu primeiro contacto com videogames e qual game jogou pela primeira vez ?
LPR: O meu primeiro contacto com os games veio por influência do meu irmão, na época ele ganhou um Sega Saturn. Meu primeiro jogo foi *Doom*, uma mistura de suspense e horror que não dá para esquecer. (risos)

RL: Que personagem do mundo games você mais gosta?
LRP: Meu personagem favorito é o Falcon do *Power Stone*, a galera sempre se reunia no fliperama para jogar esse jogo. Foi uma época maravilhosa, cada um tinha seu personagem favorito.

RL: Quando começou a competir profissionalmente?
LRP: Comecei a jogar no finalzinho de 2011, quando recebi o convite da Tataa e Anjinha para montar um time feminino voltado para o competitivo. Desde então estou com elas, há um pouco mais de 2 anos.

RL: Você acha que os jogadores do sexo feminino

são, em termos globais, melhores jogadores do que os do sexo masculino?
LRP: Na minha opinião somos todos iguais! Homem ou mulher, tanto faz! Qualquer um pode se destacar!

RL: Mulheres que são jogadoras regulares passam por isso mesmo ser afectadas de alguma forma nas suas vidas privadas?
LRP: Afecta sim, pois acabamos abrindo mão de algumas coisas, como sair para uma balada, ou com a família para treinar ou jogar campeonatos.

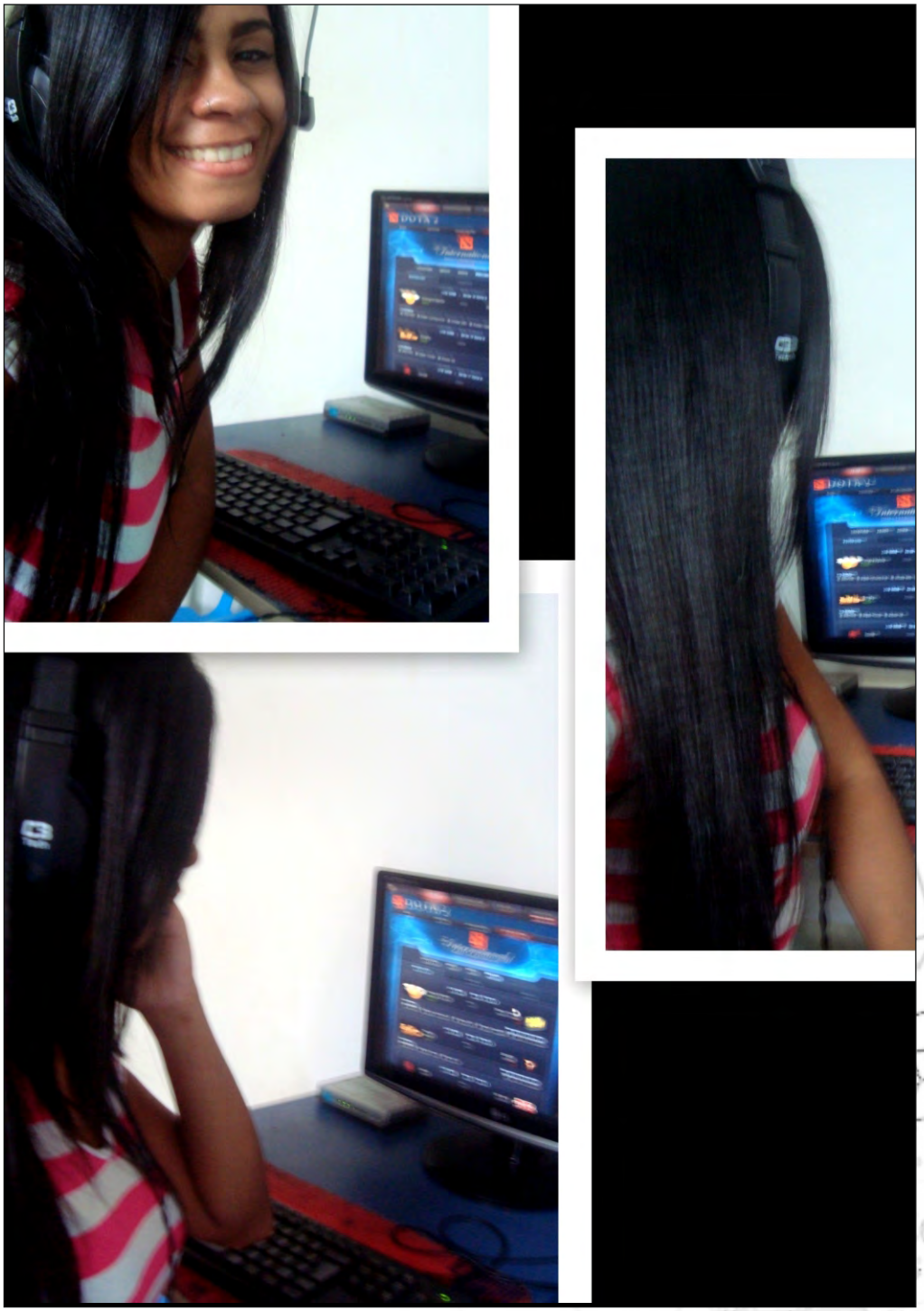
RL: Já vivenciou situações preconceituosas por ser uma mulher gamer?
LRP: Sim, porque assim como existe muita gente que apoia, também tem muita gente que critica nós (players).

RL: Balada ou passar a noite jogando um bom jogo?
LRP: Quase sempre jogando um bom jogo, mas de vez em quando temos que fazer uma social. (risos)

RL: Alguma história que você viveu que seja engraçada, curiosa, diferente ou até mesmo triste no mundo dos games que você gostaria de contar?
LRP: Sempre rola né um lance engraçado nos treinos, mais isso eu deixo em off. Hahaha.

RL: Quando você esta jogando e perdendo que palavrão usa mais?
LRP: O famoso “PQP” hahahha.

RL: O que diria para as mulheres que gostam de videogames mas sentem vergonha de jogar por acharem que videogame é coisa de “homem”?
LRP: Queria dizer que hoje em dia já é uma coisa muito comum mulheres jogando, não precisam ter vergonha nenhuma porque, o mundo dos games está dominado por nós mulheres, hahahah...





SILENT HILL REVELATION 3D

Por **João Canelo**

É fácil compreender o interesse da indústria cinematográfica em produzir uma adaptação de *Silent Hill*, a famosa série de terror da Konami, para o grande ecrã. Com um ambiente forte, imagens perturbadoras, uma realização cuidada, histórias complexas e personagens não só realistas, como intrigantes, qualquer um dos jogos apresenta elementos que funcionariam perfeitamente num filme do género.
No entanto, o verdadeiro significado de *Silent Hill* continua a não ser compreendido por Hollywood, que consegue, uma vez mais, produzir uma adaptação não só sem-sabor como desnecessária.
Silent Hill: Revelation 3D segue a história de Heather Mason (Adelaide Clemens), uma rapariga de 18 anos atormentada por visões de um passado que desconhece. Perseguida por um culto pagão, Heather passa a maioria da sua vida numa constante fuga com o seu pai, Harry (Sean Bean), o seu único protector. Com o desaparecimento de Henry e a pressão constante do culto misterioso, Heather decide regressar a Silent Hill e enfrentar de uma vez por todas o passado que esqueceu.
A história baseia-se fortemente em *Silent Hill 3*, lançando para PlayStation 2 em 2003, e tenta, de certa forma, conciliar os elementos narrativos apresentados ao longo do jogo, tomando também algumas liberdades

Silent Hill: Revelation 3D **segue a história de Heather Mason (Adelaide Clemens), uma rapariga de 18 anos atormentada por visões de um passado que desconhece**

criativas tanto na reorganização dos acontecimentos como na adição de novas acções. O grande problema de *Revelation* é a falta de coesão e eficácia narrativa, dando origem a uma estrutura fraca e monótona. A adaptação falha no recontar dos acontecimentos do videojogo original e na construção de uma história cativante, com o argumento a apresentar várias falhas narrativas (ou *plotholes*) e acontecimentos sem explicação. Chega a ser confuso seguir a viagem de Heather até Silent Hill e é igualmente irritante presenciar alguns dos diálogos, repletos de exposição desnecessária, e sequências de acção que adicionam apenas clichés do género de terror e diminuem o grau de complexidade da história original.

Como um todo, a narrativa peca por falta de originalidade e de coesão, existindo falhas graves que condenam o argumento a uma avaliação bastante negativa. Para além da exclusão de algumas das cenas mais marcantes do videojogo, como a constante pressão de Claudia ao longo da história, *Revelation* faz mudanças que destroem o próprio ambiente da série, criando uma mescla sem atributos próprios. A inclusão de sequências repletas de acção, como a batalha contra Leonard e o confronto com Pyramid Head, demonstram como a equipa responsável pela adaptação não conseguiu captar a essência de *Silent Hill* ao longo do filme.

As personagens não apresentam a mesma personalidade que lhes era característica e acabam por parecer apenas genéricas. Apesar de ser normal e até necessário efectuarem mudanças numa adaptação deste género, a transformação de Vincent, Claudia e Leonard revelam que, para além de não compreenderem a história do jogo, não souberam criar situações verdadeiramente intrigantes ou surpreendentes.

Carrie-Anne Moss (*The Matrix*), Sean Bean (*O Senhor dos Anéis: A Irmandade do Anel*), Malcolm McDowell (*A Laranja Mecânica*), Kit Harington (*A Guerra dos Tronos*), Adelaide Clemens (*X-Men Origens: Wolverine*), Deborah Kara Unger (*O Jogo*) e Radha Mitchell (*Eclipse Mortal*) constituem o elenco principal de *Silent Hill: Revelation 3D*. Nenhum dos actores, mesmo com o seu historial e papéis impressionantes no passado, consegue atingir uma performance satisfatória, com as personagens a denotarem uma falta de motivação e de profundidade dramática. Todo o lado humano, característico da série *Silent Hill*, está ausente nos protagonistas de *Revelation*, que se comportam, ao longo do argumento faltoso, como meros passageiros sem pensamentos próprios ou vontades.

A nível visual e estético, *Revelation* consegue retratar os cenários aterrorizantes da série, mas sem a mesma força. Ao contrário do primeiro filme, realizado por Christopher Ganz, a sequela peca por uma falta de direcção e de estilo, com os cenários a demonstrarem uma perda de coesão necessária para o ambiente do filme. Apesar de estarmos perante alguns elementos comuns, o filme não se aproxima da estética do jogo e até da primeira adaptação cinematográfica.

A própria realização de Michael J. Bassett (*Solomon Kane*) é demasiado caótica e irregular para manter o ambiente assustador que o filme necessita, apostando em movimentos de câmara









rápidos, com um foco na utilização de sustos fáceis, e na utilização do 3D para criar uma maior reacção por parte do público. O efeito é tão desnecessário como mal utilizado e perde a oportunidade de adicionar uma perspectiva diferente e mais interessante ao mundo de *Silent Hill*.

Akira Yamaoka, juntamente com Jeff Danna, está de regresso à banda sonora de *Silent Hill*, trazendo consigo algumas das composições clássicas da série. Yamaoka adiciona um pouco de alma a *Revelation*, mas não consegue salvar o ambiente geral do filme. Para além das músicas retiradas dos videojogos, as composições originais, a cargo de Danna, não conseguem atingir o mesmo nível de satisfação.

Infelizmente, *Silent Hill: Revelation 3D* segue a mesma linha de pensamento utilizada pela adaptação cinematográfica de *Resident Evil* (realizado por P.W. Anderson). Apesar de tentar contar, até certo ponto, a sua própria história, com elementos que pertencem unicamente à versão cinematográfica, *Revelation* força o maior número de características e elementos dos videojogos sem lhes dar um propósito ou finalidade para além da satisfação momentânea dos fãs. Pyramid Head, as enfermeiras, o monstro de porcelana de *Homecoming*, entre outros, estão apenas presentes a nível visual e sem motivações maiores. A maioria das peças acaba por não encaixar na visão geral do filme, deixando os fãs insatisfeitos com o resultado final. A adaptação teria ganho um maior valor se tivesse apostado numa história original e utilizasse apenas motivos e cenários da série *Silent Hill*. Como está, é um aglomerado de más ideias.

A segunda adaptação cinematográfica de *Silent Hill* falha como filme de terror e como homenagem à criação da Team Silent. Não existe tensão, medo ou uma história suficientemente coesa que possam seguir ao longo dos 90 minutos de filme. Mesmo que as intenções tenham sido as melhores, *Revelation* não consegue encontrar um meio-termo entre os videojogos e a linguagem cinematográfica, demonstrando erros crassos na sua realização e escrita de argumento. Ao contrário do primeiro filme, *Revelation* não consegue encontrar um ambiente próprio e sucumbe perante várias escolhas que quebram o seu divertimento geral.

Fiquem-se pelos jogos.



1982 - 2013

Por ***Daniel Martinho***

Partiram. Foram-se embora e já não voltam. Com eles aprendemos que os piratas não lutam só com a espada, mas com palavras; que há vida depois da morte; que a Atlântida e o Graal existem mesmo; que a música é magia e vice-versa; que tentáculos tentaram dominar o mundo; que um cão e um coelho podem ser detectives; que houve batalhas secretas, com aviões experimentais durante a 2ª Grande Guerra; que podíamos pertencer a um mundo de fantasia, com princesas, piratas, salteadores, guerreiros com poderes sobrenaturais, imperadores, samurais malignos, que podíamos, inclusive, ajudar e participar na destruição de uma arma que aniquilava planetas.

Sumiram-se. Nem tempo para dizer adeus tivemos, para lhes agradecer pelos mundos maravilhosos que nos deram e permitiram sonhar. Acções como "Ir para", "Abrir", "Usar", "Falar com", "Olhar" ficarão para sempre connosco. Foram eles quem nos permitiu executar tal. Graças a eles chegámos ao ridículo de tentar combinações irracionais de variados objectos, tal era o desespero em descobrir mais e, por vezes, essas eram as soluções que, ao serem descobertas, se tornaram tão lógicas que nos faziam sentir ignorantes.

Abriram-lhes a porta da rua ironicamente, outros, responsáveis por uma outra máquina de criar e fazer sonhos.

E porquê? Porque nos nossos tempos só nos é permitido sonhar se pagarmos por isso. Outros valores falam mais alto, outras coisas têm mais importância que a nossa felicidade e boa-disposição graças a trocadilhos imortais.

É certo que o passado recente não lhes foi muito abonatório, que as últimas produções eram uma sombra das outras lançadas nos tempos gloriosos. Mas, por uma questão de respeito, por serem quem são, talvez merecessem uma segunda oportunidade. Afinal, há coisas que as pessoas nunca desaprendem totalmente. Mas não. Nem isso lhes deram. Nem os deixaram terminar algo que prometia muito, que (esperava-se) seria um sucesso e teria o reconhecimento que realmente mereciam e há muito tentavam reaver.

O mundo ficou mais pobre. O seu legado é imortal e acredito que daqui a muitos anos ainda serão falados, mencionados e recordados com saudade. E é precisamente sobre este mundo que Guybrush Threepwood comentaria: "How appropriate. You fight like a cow".

REVISTAPUSHSTART.COM



Em Junho