33 PUSHSTART

WWW.REVISTAPUSHSTART.COM

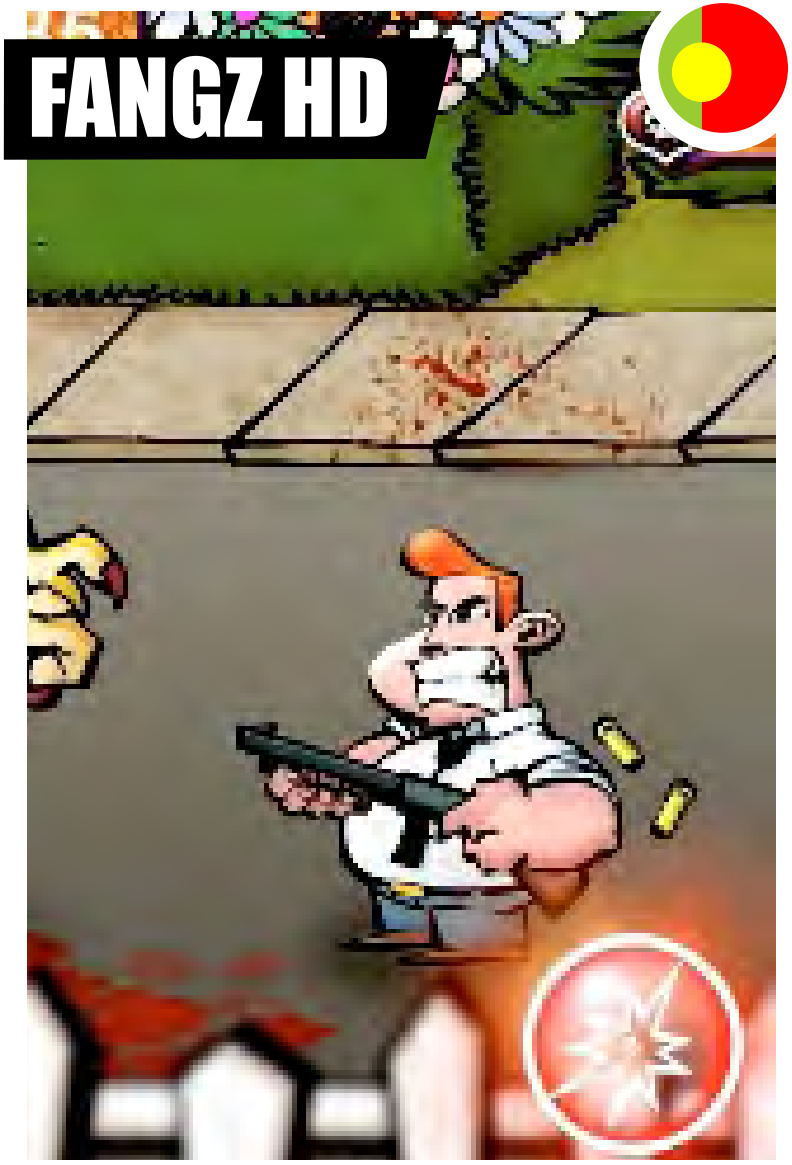
DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D



THE LAST OF US



FANGZ HD



PUSHSTART #33

Coordenação Editorial
Ivan Flow.

Equipa editorial
Ivo Leitão, 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.

email [sugestões]
revistapushstart@gmail.com

Website
www.revistapushstart.com

Periodicidade
Mensal.

Edição
Volume 33, 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 tentar:
RPGs no Android. 9th Dawn parace interessante

A perder:
A cabeça com o Arduino

Luís Filipe Teixeira



A ouvir:
R.A.M. Se Alizée nos recordou os anos 60 e College os anos 80, Daft Punk revelam-nos que os anos 70 continuam vivos

A ver:
The Great Gatsby do génio Baz Luhrmann. Já este leva-nos aos anos 20. A adorar esta junção de décadas

Ivo Leitão



A jogar:
Dragon Age Origins, a evitar que um certo assassino se atire a mim...

A ouvir:
A discografia de Slayer, em homenagem ao falecimento do grande Jeff Hanneman

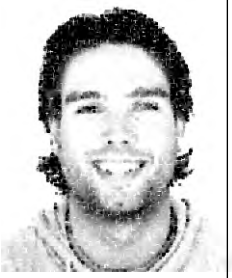
Ivan Flow



A jogar:
Little Inferno, Awesonauts, Hotline Miami

A ler:
Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation

André Santos



Completamente rendido:
Depois de *Bioshock,* sem forças para jogar. Tenho as mãos doridas de tanta cereja apanhar!!!

A ver:
A 2.ª Temporada de *Touch* mas a pensar no regresso de Jack Bauer em 24

João Canelo



A ver:
A season 4 do *Arrested Development!* Finalmente!

A juntar:
A minha Xbox original com a box da Zon e a chamar-lhe Xbox One

The One?

Por ***Margarida Cunha***



Lembram-se de quando as consolas eram anunciadas e imediatamente adoradas e desejadas pelos jogadores? Do género daquele miúdo que entrou em êxtase quando descobriu uma Nintendo 64 no sapatinho? Já lá vão muitos anos. Se a Wii U tem tido um percurso pouco encorajador e a PS4 continua envolta numa nuvem de mistério, a Xbox One, revelada a 21 de Maio, parece mais centrada em funcionalidades de TV do que propriamente em jogos. A sua recepção pouco calorosa foi imediatamente relacionada com notícias que deram conta de um aumento no número de Wii Us vendidas – na Amazon UK, esse aumento foi na ordem dos 875%. Acompanhado por um crescimento nas vendas de software: *ZombiU* (242%); *New Super Mario Bros. U* (74%); *Assassin's Creed III* (55%) e *Monster Hunter 3* (54%). Contudo, as constantes actualizações do ranking (concretizadas de hora em hora e que incluem as vendas das 24h anteriores) não permitem, para já, leituras muito aprofundadas.

A acrescentar a isso juntam-se dois inquéritos realizados pelos sites de especialidade Kotaku e IGN. O primeiro, mais informal e que sondou 400 pessoas, apurou que metade não terá paciência para estar online enquanto desfruta de títulos single player na Xbox One; já o da IGN, que questionou mais de 310.000 jogadores, revelou que, num confronto directo entre Xbox One e PS4, a aposta da Sony venceu em todas as categorias – Conference, Controller, Best Name e Overall Choice.

Tão incerto quanto o futuro da próxima geração de consolas é o dos videojogos usados. Frequentemente escolhidos como bode expiatório para os problemas da indústria, os títulos em 2ª mão têm merecido preocupação por parte dos jornalistas. Nomeadamente, de Nathanial Rumphol-Janc, que assinou um artigo para o site Gamnesia, em que encoraja as grandes produtoras a assumir responsabilidade pelos seus próprios erros em vez de tentar justificá-los – e realça que, se a culpa fosse dos videojogos usados, a indústria já teria falido há 30 anos. O mesmo número de anos que a Capcom completará no dia 11 de Junho. E o mesmo número de anos que muitos cartuchos de ET terão passado debaixo da terra. Mas se achávamos que aquele que é um dos piores videojogos de sempre era um assunto morto e enterrado, eis que surge agora quem pretenda... desenterrá-lo. Literalmente. Reza a história que a Atari enterrou milhares de cópias não vendidas do jogo num aterro no Novo México. Apesar de haver quem diga tratar-se apenas de um mito, a Alamogordo City Commission celebrou recentemente um contrato com a produtora de filmes canadiana Fuel Industries, que se propõe fazer escavações no alegado local do despejo para desenvolver um documentário sobre o malfadado título dos anos 80. 30 anos depois de ser remetido ao esquecimento, talvez ET ganhe vida e tenha algumas histórias para contar – ou talvez não, uma vez que a Atari terá esmagado os cartuchos antes de os enterrar.

Mas já costuma dizer-se: é preciso que as coisas más vão embora para que as boas possam chegar. Coisas boas como *GTA V.* E chegará em grande estilo, pelo menos para quem optar pela Edição de Coleccionador – que inclui extras para o jogo, um boné, um mapa, um livrete com *artwork* exclusivo e uma bolsa com chave. Mas só estará ao alcance de alguns sortudos. Isto porque o seu preço estimado de $150 não impediu os fãs de fazerem pré-reservas (GTA V só sai a 17 de Setembro) em massa, esgotando o stock em apenas uma semana. “Good things come to those who wait?” Not anymore.

THE LAST OF US

Por ***Ivan Cordeiro***

» **Sistema:** PS3
» **Ano:** 2013



Na indústria de hoje em dia os novos *IPs* são sempre encarados com algum cepticismo, no entanto, tal não acontece com o novo jogo da Naughty Dog, estúdio que nos trouxe algumas das séries mais conhecidas dos últimos tempos como *Crash Bandicoot*, *Jak & Daxter* e mais recentemente *Uncharted*. Mantendo a tradição de lançar os jogos exclusivamente nas consolas da SONY, chega até nós *The Last of Us*, um dos títulos mais esperados deste ano e que a PUSHSTART teve o prazer de experimentar.

Quando peguei no comando para jogar a demo alargada de *The Last of Us* sabia muito pouco sobre o jogo, o que é comum, porque quando tenho interesse neste tento ver o mínimo possível sobre ele de modo a evitar qualquer tipo de spoiler e disfrutar uma experiência o mais genuína possível. Para os mais desatentos, *The Last of Us* passa-se 20 anos depois de um fungo ter aniquilado a maior parte da população transformando grande parte dos sobreviventes em *infected*. Os sobreviventes vivem em zonas de quarentena controladas pelos militares Norte Americanos.

A demo começa com os dois personagens, Joel e Ellie, a tentar chegar até Bill com o objectivo de arranjarem um carro. Logo no início

The Last of Us **passa-se 20 anos depois de um fungo ter aniquilado a maior parte da população**

saímos da estrada para tomar um atalho pelo meio de um bosque. Aquilo que sobressai de imediato são os excelentes gráficos, algo a que a Naughty Dog nos habituou ao longo dos anos, culminando na série *Uncharted* que faz cair o queixo até àqueles que pouco querem saber de videojogos. No entanto os gráficos dizem muito pouco sobre aquilo que realmente interessa, se o jogo é divertido ou não, tal é evidenciado pela posição do mercado mobile na indústria dos dias que correm. Ao caminharmos pelo bosque rapidamente descobrimos sinais de uma passada ocupação humana, agora abandonada e reclamada pela natureza, e este é um dos pontos mais belos do jogo, o ambiente em que nos encontramos dá uma sensação de abandono, solidão mas também perigoso e inseguro. Este ambiente leva-nos a um ponto importante na jogabilidade, o de explorar todos os recantos à procura de algo que nos possa ser útil quando estamos num aperto, o ambiente hostil parece fazer com que o jogador faça isto por si próprio sem precisar de ter a indicação para o fazer. Neste aspecto *The Last of Us* consegue exactamente aquilo que que se queria de um jogo deste tipo, causando pressão ao jogador e mostrando que o novo estilo que a equipa queria criar (Survival-Action) foi sem duvida bem conseguido. Todas as balas contam, e temos de as poupar para situações de necessidade, e com isto em mente convém ao jogador tentar perceber qual a melhor maneira de se desembaraçar dos inimigos, os *infected*, que vai encontrando pelo caminho. Por esse motivo usar as armas de fogo nem sempre é a melhor solução e como tal, evitar ou recorrer a uma arma corpo-a-corpo, é, quando possível, a melhor solução. É aqui que até o som se torna uma parte vital da acção porque qualquer barulho mais elevado faz com que sejamos detectados e atacados pelos *infected*, situação que podemos evitar, caminhando devagar até passar por eles ou atirar algo como um tijolo ou uma garrafa para atrair a atenção deles para longe de nós. Estas mecânicas são algo que funcionam bem mas não são propriamente inovadoras. Algo impressionante foi conseguir gostar tanto de Joel e Ellie em tão pouco tempo, pois com apenas um demo é possível ligarmo-nos às personagens a ponto de querermos que elas tenham sucesso e consigam atingir os seus objectivos. A interacção entre as próprias personagens é também bastante interessante com vários eventos não programados em que estas interagem com o cenário e entre elas. A inteligência artificial é outro ponto a salientar, com inimigos agressivos e que agem conforme a situação em que nos encontramos e em que se encontram, se por exemplo estivermos a recarregar a arma eles sabem que o estamos a fazer e atacam freneticamente criando momentos de bastante stress para o jogador. Apesar de haver espaço para exploração desapontou-me ver que é bastante mais linear do que eu pensava, sendo que o espaço que temos para exploração não é muito maior do que o espaço que tínhamos na série *Uncharted* para encontrar um tesouro escondido num local pouco acessível. É











possível mais exploração mas não tem nada a ver com um mundo aberto, continua a ser um jogo linear com um caminho predefinido algo restrito, embora as possibilidades de como percorrer esse caminho sejam várias. Resumidamente *The Last of Us* deixou uma impressão bastante positiva, apesar de alguns problemas como *frame-rate drops* que não nos ajudam a matar *os* inimigos mas a conseguir o efeito contrário. Temos de ter em consideração que é uma versão beta que foi certamente melhorada e esses problemas provavelmente resolvidos. Parece ser um jogo que cativa bastante o jogador pela história, pela interacção entre as personagens e pelo ambiente fantástico e opressivo que incute no jogador, um alerta permanente e o uso de vários sentidos como a audição que é uma parte importante na mecânica de jogo. *The Last of Us* não é um jogo particularmente inovador, junta boas ideias de outros jogos e acrescenta-lhes algumas coisas interessantes, não consigo deixar de pensar que *The Last of Us* se inspirou no mundo de *Enslaved: Odyssey To The West*, adicionando elementos *stealth* de *Metal Gear Solid* e apimentando as coisas com a sensação de insegurança de jogos de *survival horror*. Penso que seja mais do que seguro dizer que podemos esperar um produto de qualidade bastante elevada típico da Naughty Dog, no entanto a expectativa é tão elevada que quem sabe não virá a prejudicar *The Last of Us*…



HIGHLIGHTS

OLD vs NEW

TRUE CRIMES: STREETS OF LA vs SLEEPING DOGS

4X4

CARMAGEDDON - ANDROID



REVIEWS

- Pokémon Mistery Dungeon
- Donkey Country Returns 3d
- Bioshock Infinite
- Ragnarok Tactics
- Zone of the Enders
- Beat. Trip Core
- Evoland
- Fangz HD
- Phantasy Star IV
- Black
- Prey
- Spot: The videogame



EXTRA LIFE

Tecnologia

Arduino - Relógio

Entrevista

The Last of Us
FangZ
Brass Monkey

Visão

What's a Wii-U?

Audiovisual

Oblivion

Game Over

POKÉMON MYSTERY DUNGEON: GATES TO INFINITY

Após Pokémon *Mystery Dungeon: Red Rescue Team* (GBA) e *Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team* (DS) transformamo-nos nós próprios num Pokémon nesta mais recente adição à saga.



Por ***Luís Filipe Teixeira***

» **Sistema:** 3DS
» **Ano:** 2013

Em *Pokémon Mystery Dungeon: Gates to Infinity,* um *spin-off* da série *Pokémon*, o jogador acorda de repente transformado em Pokémon num mundo onde os seres humanos são um mito. São 5 os Pokémon à nossa escolha: Pikachu, Snivy, Tepig, Oshawott e Axew. Entre esses 5 podemos decidir qual deles queremos ser e qual deles queremos como nosso companheiro. Inicialmente temos apenas 2 Pokémon a embarcar na aventura, sendo que à medida que o jogo avança podemos contar com outros 2 "intrusos". Graças à função *multiplayer*, cada um desses 4 Pokémon podem ser controlados por 4 jogadores. Mas avançando, a finalidade em *Pokémon Mystery Dungeon: Gates to Infinity* é a de ajudar os restantes Pokémon a construir o seu paraíso na terra. Para tal iremos ter de cumprir várias tarefas de forma a ganhar remunerações e prémios que nos ajudarão a conseguir o objectivo de inicialmente construir uma casa própria e posteriormente expandir a própria vila. Que tipo de tarefas ou missões podemos encontrar? Infelizmente estas são bastante básicas. A base de tudo é a exploração nos *mystery dungeons*. Ora temos que salvar um amigo que se encontra no piso 3, ora temos de encontrar um objecto no piso 4, ora temos de combater um inimigo no piso 5. A verdade é que a maior parte das vezes necessitamos apenas de encontrar a entrada para o piso em questão, sendo que se a encontrarmos logo no início, nem precisamos de percorrer o resto do piso onde nos situamos. Como não existem

Cabe-nos cumprir várias tarefas de forma a ganhar remunerações e prémios que nos ajudarão a conseguir o objectivo de inicialmente construir uma casa própria e posteriormente expandir a própria vilago

A maior parte das vezes necessitamos apenas de encontrar a entrada para o piso em questão. Se a encontrarmos logo no início, nem precisamos de percorrer o resto do piso

objectos especiais ao velho estilo *Zelda* para usar posteriormente nesse mesmo *dungeon*, também não existem factores que nos agucem a curiosidade e nos façam percorrer o resto do piso. Ao contrário do ambiente sonoro engraçado, outro factor infeliz é o próprio visual dos *dungeons*. Estes são desinspirados, apresentando praticamente todos eles o mesmo cenário: alguns arbustos, umas rochas, uma dúzia de arvorezinhas, chegando ao ponto de me questionar se já não tinha estado nesse *dungeon* anteriormente. O único ponto que nos poderá incentivar a percorrer o *dungeon* todo é a vontade de ganhar pontos de experiência. As batalhas são mais intuitivas do que nos jogos principais da *franchise*, por não existirem paragens com *cutscenes* no processo. As lutas continuam a ser *turnbased*, com a diferença de não haver uma mudança na perspectiva. Infelizmente surge mais um infelizmente aqui. As lutas não puxam por nós. Os inimigos não são muito difíceis de derrotar. Preocupamo-nos mais com o número de golpes que ainda tempos à disposição até termos de "recarregar munições" do que propriamente com a nossa barra de vida. São-nos de maior utilidade os itens que preenchem a barra de golpes, já que temos um número limite de cada um dos 4 diferentes golpes à nossa disposição (podemos encontrar novos golpes, mas temos de *esquecer* um dos anteriores).

Como dito, as lutas não puxam por nós, mas se por alguma razão nos sentirmos com dificuldades em derrotar certo inimigo, basta darmos um passo para trás que o nosso companheiro resolve o assunto a partir daí, restando-nos ficar a observar. O próprio jogo também não puxa por nós. Quando não estamos a lutar, a nossa barra de vida











aumenta lentamente até ficar totalmente preenchida. Até aí nada de novo, característica muito usada em alguns jogos. No entanto, se acharmos que esta está a encher de forma demasiado lenta, basta carregarmos em A + B para que esta seja restaurada de forma imediata.
Os *dungeons* simplistas e as lutas pouco motivadoras fazem com que o jogo caia depressa na monotonia, o que é uma pena. São várias as características que nos indicam que este é um jogo direccionado aos mais pequenos. Pela própria história em si, que apesar de rica em conteúdo, é contada de forma bastante alegre, pelos próprios personagens acompanhados por aquele ar inocente (mesmo os mais mauzões) e... pelo constante aviso em fazermos uma pausa depois de termos percorrido mais um *dungeon*. Aliás, os próprios personagens vão sempre dormir após a conclusão de uma missão e só retomam a aventura na manhã seguinte.
O melhor do jogo poderá ser mesmo a história rica em moralidade, notando-se bastante dedicação na construção desta. No entanto, esta ficaria a ganhar ainda mais se certos (ou quase todos os) diálogos fossem mais curtos. Estes estão constantemente a aparecer e quando assim é, parece que estamos a assistir a conversas intermináveis e quando não existe a possibilidade de aumentar a velocidade da caixa de diálogo e somos obrigados a ler ao ritmo que o jogo nos obriga, torna-se problemático. As sub-histórias são de facto interessantes, mas às vezes até ficamos com medo que alguém comece a falar porque sabemos que vamos estar mais uns quantos minutos parados a ler.
Uma característica bastante engraçada do jogo é a existência de *Magnagetes*. Através da câmara da consola, podemos ir à procura de objectos dentro da nossa própria casa que servem de portais a um novo *mystery dungeon* normalmente mais difícil de concluir. Os itens encontrados nestes *dungeons* costumam ser mais raros, podendo ser usados depois no modo principal do jogo.
Enfim, apesar das ideias com potencial, *Pokémon Mystery Dungeon: Gates to Infinity* apresenta falhas que impossibilitam a diversão ao jogador mais experiente e menos paciente. Sugiro portanto, este jogo apenas aos fãs da *franchise* que queriam ter a colecção *Pokémon* completa, pois como experiência em si, não é nada memorável.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
História interessante; construção e expansão do paraíso

É mau ter:
Dungeons e combates pouco inspirados

Há alternativas
Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team (GBA)
Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team (DS)

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D

***Donkey Kong Country* retorna... novamente... desta vez em 3D!**



Por ***João Sousa***

» **Sistema:** 3DS
» **Ano:** 2013

Em 2010 *Donkey Kong* voltou, finalmente à ribalta com uma sequela para a Wii dos famosos jogos da *Super Nintendo*. Agora essa sequela chega à 3DS e, apesar de ser o mesmo jogo, temos algumas novidades.

Pois bem, não me alongarei demasiado com comparações entre os clássicos da SNES relativamente a este novo título pois a PUSHSTART já fez um Old VS New na ocasião da saída da versão para Wii (PUSHSTART nº 5) mas é inevitável referir os gráficos pré-renderizados que nos maravilharam em 1994. Basicamente foi utilizado o "truque" de fazer previamente o *render* dos modelos 3D do jogo de forma a parecer que a velhinha consola 16 Bit suportava gráficos detalhados em 3D. Ora chegados a 2010 e 2013 já não é necessário recorrer ao pré-processamento para atingir o mesmo (na verdade até superior) nível de qualidade visual com gráficos 3D em tempo real. Na *3DS* todo esse charme característico é mantido e, comparativamente com a versão da *Wii* há apenas que referir que foi necessário reduzir ligeiramente a fidelidade, retirando por exemplo a sombra a alguns personagens e fazer a redução de número de *frames* por segundo. Apesar disso são diferenças

Não é preciso nenhum enredo heróico, ter fome é pretexto mais que suficiente para iniciar uma boa aventura

Passaremos a saltitar pelos típicos 8 mundos dos quais fazem parte por exemplo a Floresta, Praia, Ruínas e Vulcão

que praticamente não são observáveis nos pequenos ecrãs da 3DS. Por outro lado, apesar de se tratar de um jogo de plataformas 2D, o efeito tridimensional está bastante bem conseguindo sendo que bananas, inimigos e *power ups* voam na nossa direcção e a profundidade torna-se mais notória e expressiva nas passagens de *Donkey Kong* entre os 2 planos de acção presentes em certos níveis.
Tal como é típico nos jogos de plataformas de Nintendo, a história é do mais simples que há. A tribo *Tiki Tak* rouba o armazenamento de bananas do nosso herói e a nossa missão é recuperá-las (não é preciso nenhum enredo heróico, ter fome é pretexto mais que suficiente para iniciar uma boa aventura). Nesse percurso passaremos a saltitar pelos típicos 8 mundos dos quais fazem parte por exemplo a *Floresta*, *Praia*, *Ruínas* e *Vulcão*. Como se passar os níveis não fosse por si só tarefa complicada temos ainda vários itens para recolher, como por exemplo as 4 letras que escrevem "*KONG*"; se o conseguirmos fazer em todos os níveis aparece um estágio especial de troféu sem *checkpoints,* o que torna tudo ainda mais complicado (mas quem quer ganhar um troféu tem que ser mesmo bom não é?).
Em termos de jogabilidade a primeira novidade na *3DS* encontra-se na inclusão do "*New Mode*" que poderia muito bem chamar-se "*Easy Mode*" pois é isso que verdadeiramente é, ou seja, são-nos dados 3 corações de vida em vez dos 2 habituais, o que torna o jogo ligeiramente mais fácil mas nem assim julguem que a viagem será















um simples passeio pela praia (apesar de haver um mundo de praia). Foram adicionados também alguns itens para ajudar o jogador que podem ser adquiridos na loja do velhinho *Cranky Kong* que, para quem não sabe é o *Donkey Kong* original do primeiro clássico da Nintendo.

Não se sintam envergonhados se optarem por este modo mais fácil, é algo muito bem-vindo pois a dificuldade elevadíssima do original levava a que apenas uma ínfima parte dos jogadores conseguissem completar o jogo a 100%.

Para quem já conhece esta série já saberá o que esperar. Basicamente controlamos *Donkey Kong* percorrendo intrincadas plataformas 2D cheias de obstáculos e perigos incluindo algumas lutas épicas com *bosses*. Poderemos ter auxílio do seu *sidekick Diddy Kong*, mais ágil e rápido e equipado com um Jet-pack sendo que se optarmos pelo modo de 2 jogadores trabalharemos cooperativamente, um em cada consola e, só assim, um controlando cada personagem.

Para qualquer fã dos clássicos da Nintendo este é um jogo a não perder, o que acontece é que no vosso caso provavelmente já terão adquirido a anterior versão da Wii e assim não existem razões suficientemente fortes para esta segunda compra. Se por alguma razão deixaram passar da primeira vez, aqui está uma oportunidade excelente para ocupar longas horas, seja onde for, com uma obra de mestre completamente adaptada à consola portátil (o que é bom pois é um jogo difícil de se largar).

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Um nível de dificuldade mais realista

É mau ter:
Ser apenas um port e não um jogo verdadeiramente novo

Há alternativas:
Donkey Kong Country Returns (Wii)

BIOSHOCK INFINITE

Por ***André Santos***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2013



Se existiu alguma vez um título em que me apetecesse apenas escrever-vos "joguem o jogo" e não percam tempo a "ler" sobre ele, *Bioshock Infinite* foi um deles. A expectativa que recaía sobre esta saga era enorme, o seu passado demasiado importante para ser ignorado e os receios por tal, inundavam-nos a mente.

Mas com apenas alguns minutos de jogo, percebemos que os mesmos são infundados e a pouco e pouco começamos a relaxar e a preparar-nos para uma das mais belas experiências do mundo dos videojogos. É a narrativa que ganha relevo neste *Bioshock Infinite,* não só por ser absolutamente soberba e irrepreensível, mas porque todas os restantes aspectos importantes nos videojogos como, grafismos, jogabilidades, etc., são complementos da primeira, colocando este título entre os mais equilibrados e certeiros dos últimos anos. Valeu bem a pena a espera…

Encontramo-nos no ano de 1912 e somos Booker DeWitt em busca de Elizabeth, mantida em Columbia – uma cidade flutuante… passando assim do mar para o ar, se tivermos em conta o Bioshock original. A rotina da cidade é envolvente e realista, o ritmo do jogo é calmo nestes primeiros minutos e resulta essencialmente na ajuda à inserção do jogador ao espaço e à jogabilidade. Contudo, e como já estamos habituados, rapidamente a

O grafismo ao estilo cartoonesco é soberbo e um verdadeiro deleite visual

calmaria termina, obrigando-nos a desmanchar o nosso "disfarce" e prontamente passarmos para a acção propriamente dita. Não querendo contar muito mais da história, a sua magia está em jogá-la, adianto que a personagem de Elizabeth é fulcral para todo o desenrolar deste enredo notável, e que são vários os momentos que vão perdurar na nossa memória por muito tempo, situações essas que nos conduzem ao longo desta aventura, para um final absolutamente estrondoso, repleto de *twists,* segredos desvendados e muita emoção à mistura.
Também na jogabilidade se verifica uma simbiose perfeita, mesmo apesar de se tratar de um FPS (o que, infelizmente, ainda pode afastar muito boa gente). A sua relação juntamente com tudo o que nos rodeia, nomeadamente poderes especiais e armas, está muito bem conseguida e não evidencia falhas, tornando a experiência do jogador ainda mais agradável. Ainda que algumas situações exijam uma certa habituação, como por exemplo a utilização do gancho que nos permitem prender a rails que ligam os edifícios e deslocar eficazmente pelos cenários, depois de nos ambientarmos, recorrermos a essas capacidades, além de ser usual é igualmente um deleite, devido à sua praticabilidade e funcionalidade. Se somarmos a isto uma espectacularidade visual, damos por nós variadíssimas vezes com sorrisos de orelha a orelha, a contemplar simplesmente as vistas. A jogabilidade e os movimentos são fluidos, e realça-se a excelente opção por incluírem Elizabeth em várias situações de jogo, pois é ela que por vezes nos dá a ajuda necessária, providenciando itens, armas ou até poções que garantem a nossa sobrevivência. Outro aspecto muito positivo é que mesmo nas situações de perigo ou combate com *bosses* não temos propriamente que nos preocupar com a nossa *sidekick.* Dito de outra forma, ela protege-se automaticamente, o que faz com que o jogador esteja apenas focado no desafio que tem pela frente – alguns deles já por si bastante complexos.
No que diz respeito aos itens, estes são imensos e extremamente variados além de que cada um deles tem a sua função específica. As máquinas de venda reaparecem, nas quais podemos adquirir munições e aumentar *skills* para armas e poderes. Continua a ser possível controlar elementos, como fogo, água, electricidade, etc., opção chamada de "salts", e anteriormente denominados de "plasmids". As armas são imensamente diversificadas e permitem upgrades, tal como já acontecia nos títulos anteriores. Booker tem a seu favor um "escudo" que o protege de certos ataques, mas que é recarregável e que acaba sempre por lhe retirar pontos de vida quando utilizado. Infelizmente apenas podemos carregar duas armas, o que acaba por ser algo que nos limita em demasia e que retira alguma diversidade ao jogo. Por vezes também é possível evoluirmos características do nosso personagem, seja na utilização das armas, na interacção com o meio ou até das nossas capacidades aéreas.
O grafismo ao estilo cartoonesco é soberbo e uma verdadeira delícia visual, que se adequa na perfeição ao jogo. São frequentes as vezes que paramos apenas para observar o que nos rodeia e o seu poderio visual com o magnífico design das









cidades, dos edifícios e de toda a mecânica envolvida nestes. Há imenso para ser explorado e a linha de horizonte evidencia um trabalho notável. As animações são igualmente diversificadas, igualmente muito bem conseguidas e nas *cutscenes* percebe-se o investimento feito, além do cuidado na criação das expressões faciais em todas as personagens, o que acontece um pouco por todo o jogo. Tendo isto é conta, é até algo estranho que se denotem pequenas falhas, como por exemplo o raro piscar de olhos na personagem de Elizabeth ou até a forma estranha como alguns inimigos pegam nas armas. Apesar destas falhas, o jogo é sublime e não sai, de todo, diminuído.

Cada vez mais é dada a devida importância à componente sonora, que na grande maioria das vezes engrandece qualquer título. Em *Bioshock Infinite* temos mais um exemplo do que é e deve ser uma banda sonora à altura. O trabalho sonoro é excepcional, e começa pelos magníficos diálogos, seja em conteúdo, ou em componente técnica e execução de actor. Cada um transmite de forma clara e evidente o estado de espírito em que se encontra, além de retratar com um realismo imponente aquilo que é dito com o que nos é mostrado na sequência. Os efeitos sonoros são igualmente muito coerentes, além de estarem introduzidos de forma brilhante ao que o jogador experiencia. A musicalidade segue o mesmo caminho da perfeição, conseguindo adaptar-se à época em que a narrativa decorre, e até mesmo a utilização de músicas que temporalmente não se encontram, ajudam a complementar o jogo e a aumentar a "estranheza" que este título quer apresentar na sua temática.

No fim, e por muito que gostasse de revelar mais aspectos desta maravilhosa história, a verdade é que toda a sua genialidade encontra-se em jogá-la. *Bioshock Infinite* é um daqueles títulos por demais obrigatórios e que qualquer jogador deveria experimentar. O enredo lança-nos constantemente as mais variadas temáticas e questões que não são muito habituais nos videojogos. Por outro lado, é notável a evolução deste título relativamente a *Bioshock,* conseguindo mesmo por várias vezes superar o mesmo, o que acaba por transformar *Bioshock Infinite* numa das mais espectaculares e imperdíveis viagens dos últimos anos, já para não falar de uma das melhores deste ano. Assim sim, vale a pena!!!

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Tudo: Realçando um enredo absolutamente notável; Grafismo soberbo

É mau ter:
Alguém não o querer jogar apenas por se tratar de um FPS

Há alternativas:
Bioshock

RETRO CITY RAMPAGE

Por vezes, encontramos coisas que, para grande pena nossa, nunca serão valorizadas como merecem...

Por ***Daniel Martinho***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2012



"Este mundo em que vivemos é mesmo muito injusto." Foi isto que pensei quando li no Twitter oficial do jogo *Retro City Rampage* que o mesmo iria dar um prejuízo considerável ao autor (Brian Provinciano), apenas porque foi pessoa de palavra e o lançou publicamente no canal de vendas oficial da Nintendo. O prejuízo anunciado pelo autor deve-se a vários factos: à política de publicação de produtos no canal oficial da Nintendo (o qual só começa a distribuir dividendos quando o número de vendas atinge um limiar inferior. Até aí, todo o dinheiro averbado pelas vendas vai direitinho para a Nintendo), ao momento histórico em que o jogo foi lançado (a Wii, oficialmente, está morta), às dificuldades em programar o jogo para esta versão (não foi um port directo como aconteceu nas outras plataformas – X360 para PC e PS3 para Vita, e vice-versa), porque o jogo foi prometido, inicialmente, que seria

Apesar de ser bastante simples, o argumento contém centenas de referências a filmes, jogos, programas de TV, personagens de BD, etc.

Inicialmente seria lançado apenas para a Wii e, curiosamente, esta versão foi a última a sair

lançado apenas para a Wii (e curiosamente esta versão foi a última a sair). Antes de começar a análise ao jogo, relembro-vos a primeira frase.

Retro City Rampage (RCR) é um jogo de acção ao estilo do GTA (1 e 2, nada de 3D), com um visual que lembra bastante os antigos jogos de Nintendo NES. A escolha por este ambiente retro foi a mais acertada pois é o que lhe traz todo o encanto que tem e, se se tentasse criar gráficos mais "modernos", perderia metade do gozo ao jogá-lo. Um dos pormenores mais giros e que mais me chamou à atenção reside no facto de, nas opções visuais deste título, nos ser possível escolher o "modo gráfico" que queremos usar (monocromático – verde e preto ou laranja e preto; CGA – azul claro, preto branco e rosa; VGA; 8 cores – como num Spectrum; etc). Delicioso!

O argumento do jogo não poderia ser mais básico: controlamos uma personagem que se chama "The Player" (oh, a ironia ;)) que, ao participar num assalto a um banco (no ano de 1985 e de uma cidade chamada Theftropolis), todos os elementos do gangue são traídos pelo seu líder, uma personagem com um aspecto estranho e um sorriso constante e ameaçador. Durante a fuga ao assalto iremos controlar um autocarro escolar, mas primeiramente, teremos que atravessar uma rua cheia de trânsito constante. Após algumas peripécias terminamos no ano 20XX numa máquina do tempo, que se avaria. Por sorte, a nossa chegada ao futuro é esperada por um cientista chamado Doc Choc, que nos vê como o herói há muito ansiado e que se oferece para reconstruir a













maquina do tempo (um carro com um aspecto bastante conhecido). E é assim que iniciamos a nossa cruzada de crime tanto no tempo como no espaço, completando missões que nos permitam ter o carro arranjado.

Apesar de ser bastante simples, o argumento contém centenas de referências a filmes, jogos, programas de TV, personagens de BD, etc. Por vezes, as piscadelas de olho que o jogo nos oferece são um pouco difíceis de se perceber e só um verdadeiro *nerd* nestes assuntos é que apanha completamente o sentido da referência (como, por exemplo, quando misturam o *Robocop* com o *Bionic Commando*).

As missões do jogo são bastantes e variadas e incluem, por exemplo, passear de bicicleta enquanto atiramos jornais para as caixas de correio, passar despercebido por inimigos (onde a caixa de cartão se torna imprescindível), matar um determinado *boss* sem armas (para o matar, só mesmo saltando para cima dele). Como as referências são tantas e passam por nós a uma velocidade alucinante, é normal que não as entendamos todas. Mas que dá um gozo quando as descobrimos, dá! E muito!

Uma das principais características dos jogos indie é que os seus autores deixam o seu cunho sem qualquer tipo de complexos. *RCR,* por sua vez, está carregado de cunhos de produtos das décadas de 80 e 90 do século passado. Um produto com esta qualidade, carregado de humor, acção e aditividade não deveria ter o estatuto que tem, que é o de algo amador. Oferece mais de 60 missões, diversão, armas, carros aos montes, velocidade, um sentido de humor apuradíssimo e um preço, no mínimo, apelativo. 1000 pontos (10€) é quanto custa adquirir este jogo. Tendo em conta que as actualizações anuais dos jogos que mais se vendem (e são conhecidos por todos por variarem muito pouco) custam 6 ou 7 vezes mais, relembro-vos a primeira frase deste texto quando sabemos que o número de vendas deste jogo foi baixíssimo. O site oficial do jogo oferece, ainda, para quem quiser descarregar, a OST, um mapa completo da cidade e vários extras.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Divertido, alucinante, viciante

É mau ter:
Torna-se estupidamente difícil lá para o fim

Há alternativas :
GTA

RAGNAROK TACTICS

Quando se pensava que o género SRPG estava destinado à decadência fora de terras nipónicas, eis que surge Ragnarok Tactics, um título a ter em conta para a portátil da Sony.



Por ***Marco Cruz***

» **Sistema:** PSP
» **Ano:** 2012

Nos últimos tempos o mundo dos videojogos tem assistido a um decréscimo nos lançamentos de títulos nos géneros RPG e SRPG. Naturalmente no Japão continuam a ser criados RPG's com bastante frequência ou não fosse este género de jogo uma espécie de religião para os nipónicos. *Ragnarok Tactics* chega precisamente com o intuito de alterar essa tendência e mostrar que os SRPG's ainda têm a capacidade para cativar os jogadores. *Ragnarok Tactics* é um *spin-off* de *Ragnarok Online*, um MMO massivo que já conquistou a sua quota-parte de fãs e que já obteve um sucesso bastante considerável até aos dias de hoje. Apesar de não inovar em muitos aspectos, *Ragnarok Tactics* é um jogo com uma história simples mas com imenso conteúdo para explorar, a fazer lembrar grandes séries como *Disgaea*, *Tactics Ogre*, entre outras.
Nos primórdios da história uma imensa legião de monstros invadiu o planeta e assim o ocupou durante séculos. A humanidade evoluiu e ao longo do tempo foram criados vários exércitos e facções designadas para eliminar a ameaça de todos os monstros, tarefa que foi bem-sucedida. Dois desses exércitos são o “Branshaldo Empire” e a “Aura Republic”, os quais são fulcrais

A apresentação gráfica está muito bem conseguida, ao contrário dos longos diálogos em cada cena do jogo

para o desenvolvimento do enredo. Devido a várias divergências entre as duas facções, estas entraram em guerra e nem mesmo a eliminação de todos os monstros fez com que o povo se unisse.
O jogador inicia a sua aventura em *Ragnarok Tactics* como *freelancer* e aprendiz do lutador Toren. A partir daqui, estamos por nossa conta. Mas antes, que tal editar o nosso lutador? Antes de partir à aventura, podemos escolher o nome da personagem (por defeito é Ritto), a cor e tipo de cabelo, a voz e a classe com que queremos começar. Quando saímos para o mapa, somos logo confrontados com uma decisão importante: apoiar Branshaldo ou Aura.
Esta decisão inicial não afecta de imediato o nosso destino, pois ao longo do jogo temos a possibilidade de fazer as nossas próprias escolhas e decidir quem queremos apoiar conforme cada evento. Se decidirmos apoiar Branshaldo, conhecemos personagens principais como Cynthia, lutadora revolucionária que juntamente com Toren formam a sua própria elite de soldados com o objectivo de destruir o exército inimigo. Se apoiarmos a Aura Republic, conhecemos Yuri, um jovem soldado destemido e que curiosamente nos passa a venerar pelas nossas incríveis habilidades. A Aura Republic é considerada a facção defensora, ou seja, limita-se principalmente a defender-se dos ataques de Branshaldo e a contra-atacar.
A jogabilidade de *Ragnarok Tactics* não difere de muitos SRPG's criados até hoje. No mapa é possível navegar livremente com o cursor e escolher as batalhas que queremos enfrentar, as cidades onde podemos recrutar novos soldados para a nossa equipa e alterar as suas classes, comprar e vender equipamento, falar com os habitantes, e participar em *quests* secundárias. Também no mapa é possível consultar o estado dos nossos lutadores, verificar o caminho que trilhamos a cada batalha e ler a história na íntegra até ao momento em que se encontram.
Desde já, um ponto a considerar: devem-se aventurar em *Ragnarok Tactics* apenas os jogadores com uma elevada dose de paciência! Os diálogos são enormes e a informação para assimilar é demasiada, em que muita quantidade dela é completamente irrelevante. A apresentação gráfica pode no entanto ajudar à adaptação inicial a este pormenor mais "chato". Os cenários de batalha são magníficos. Existe um ambiente único em cada cenário e o estilo Anime das personagens agrada com certeza à maioria dos fãs. Toda esta apresentação é complementada com uma banda sonora simples e agradável, no entanto, a música de batalha é bastante repetitiva e torna-se cansativa ao fim de alguns minutos.
Quanto ao modo de batalha, estamos obrigados a vestir a pele de estrategas puros para ultrapassar a constante vantagem numérica dos adversários. *Ragnarok Tactics* não apresenta muitas novidades no seu modo de batalha, pelo contrário, alguns fãs podem encontrar alguns reveses. A câmara é fixa, sendo









apenas possível alterar o zoom e não a rotação. Os adversários não se movem na nossa direcção enquanto não estivermos no seu raio de acção, ao contrário do que acontece com outros jogos do género. Assim somos obrigados a utilizar "iscos" se queremos manter uma distância de segurança em relação à "avalanche" de inimigos que temos pela frente. As batalhas são extremamente longas e desgastantes. Se nos sentirmos cansados ou algo fartos de combater, podemos gravar a meio da batalha e continuarmos mais tarde.

Os ataques das personagens estão muito bem conseguidos. As principais novidades são o Overdrive (ataques especiais) e o Burst Strike (ataque combinado entre várias personagens), sem dúvida excelentes implementações no sistema de combate. Algo já bem conhecido dos fãs do género é o sistema de classes (jobs). Algumas classes disponíveis são Sniper, Champion, Lord Knight, Priest, Wizard, entre outras, sendo possível alterarmos sempre que quisermos. Infelizmente, não é possível combinar habilidades de diferentes classes. Após completarmos o jogo, temos a possibilidade de repetir a aventura e escolhermos novos caminhos, podendo assim desbloquear novas personagens, classes, equipamentos e muito mais surpresas. *Ragnarok Tactics* é um SRPG muito bem conseguido e que qualquer fã do género deve a si mesmo pelo menos algumas horas de experimentação. O seu conteúdo é enorme, tal como a sua versão em MMO, e quem se quiser aventurar em explorar o jogo ao máximo deve reservar bastantes horas livres na sua agenda.

High Score

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

RESUMO

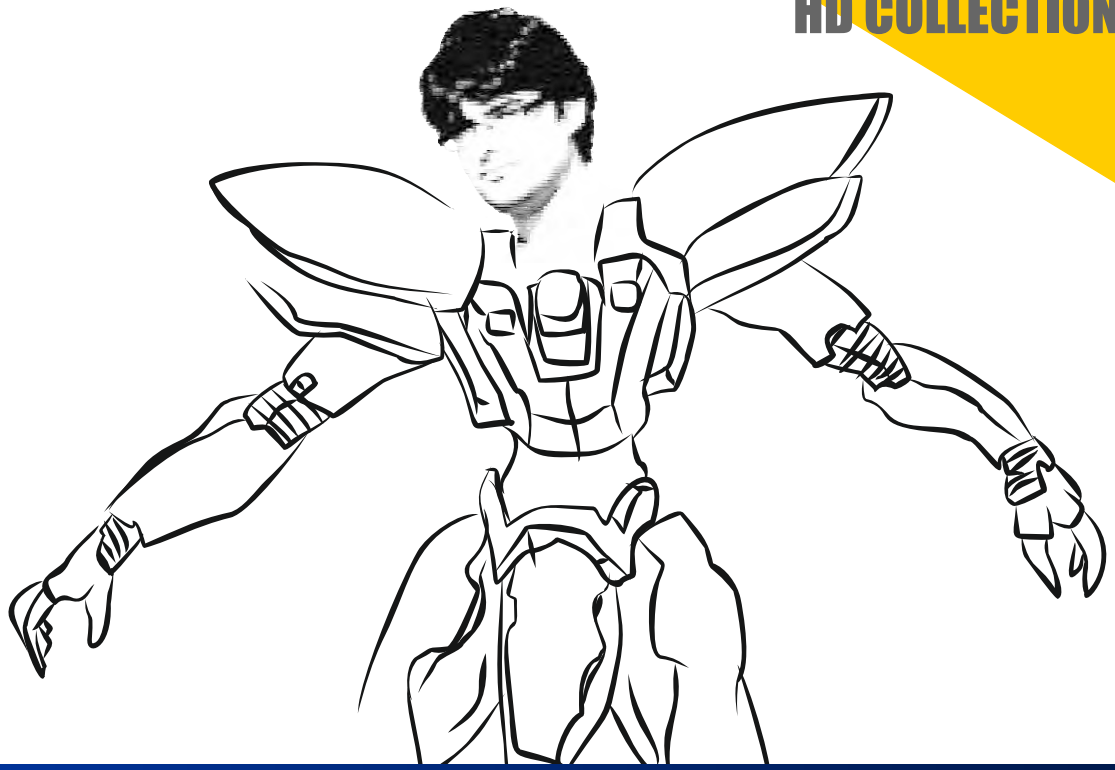
É bom ter:
Excelente e viciante sistema de customização de personagens; Conteúdo massivo por explorar

É mau ter:
Diálogos demasiado longos e aborrecidos

Há alternativas:
Tactics Ogre: Let Us Cling Together; Final Fantasy Tactics: War of the Lions.

ZONE OF THE ENDERS

HD COLLECTION



Por ***João Canelo***

» **Sistema:** PS3
» **Ano:** 2012

Hideo Kojima. O lendário produtor e realizador japoês, criador da série *Metal Gear*, é considerado por muitos como um génio e uma das figuras mais importantes da indústria dos videojogos. Desde a introdução de Solid Snake até à implementação de histórias mais vocacionadas para uma estrutura mais complexa e até cinematográfica, Kojima tem um lugar cimentado na memória de qualquer jogador. É, portanto, estranho pensar que uma das suas mais recentes séries foi praticamente lançada para o esquecimento. *Zone of the Enders* e *The 2nd Runner*, ambos com lançamento original na PlayStation 2, deixaram para trás a acção furtiva de *Metal Gear* e apostaram nas lutas de mechs, com a velocidade e aspecto visual cuidado como principais características.

Com o relançamento dos dois jogos em alta definição, é fácil compreender o porquê do seu aparente esquecimento quando descascamos as camadas de saudosismo em seu redor. Hideo Kojima pode ser um génio, mas no final do dia é apenas mais um homem como qualquer um de nós.

Mesmo considerada como uma série menor, *Zone of the Enders* apresenta-se como uma criação de Hideo Kojima, com todas as responsabilidades e qualidades esperadas pelo produtor. A verdade é que ambos os jogos são

Existem falhas graves que quebram tanto a imersão como a experiência de qualquer jogador, com a história e a falta de conteúdos a cimentarem o facto de se tratarem unicamente de jogos medíocres

divertidos, rápidos e implementaram algumas das batalhas mais envolventes com mechs (ou robots gigantes pilotados) da indústria, onde a simplicidade dos movimentos e dos controlos permite uma maior envolvência na sua jogabilidade. A nível de funcionalidade, ainda que o sistema de câmara esteja já datado, ambos os jogos conseguem desenvolver alguns momentos fortes para qualquer jogador que aprecie este género de acção.

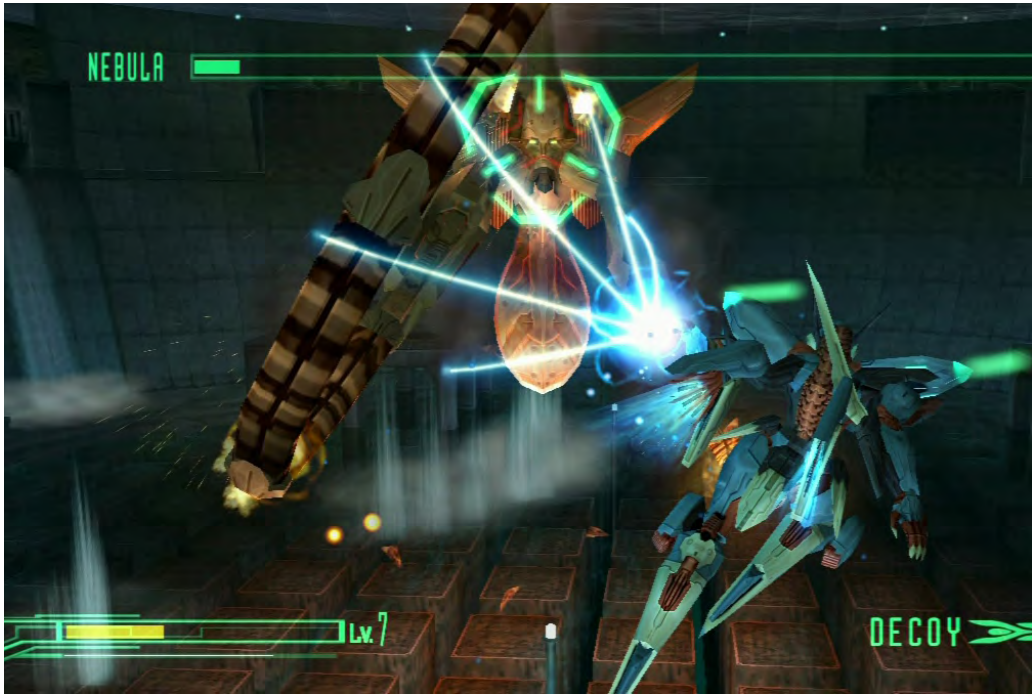
O problema de ambos os jogos, ainda que contenham pontos positivos como a banda sonora e aspecto visual (especialmente em *The 2nd Runner*, com os gráficos *cel-shaded* a impressionarem durante o seu lançamento), está no seu conteúdo e, consequentemente, na sua satisfação geral. Tanto *Z.O.E.* como a sua sequela falham no desenvolvimento de uma experiência memorável, com as suas longevidades extremamente curtas e histórias incrivelmente mal desenvolvidas e estruturadas, a quebrarem por completo quaisquer hipóteses de estarmos perante dois jogos verdadeiramente bons.

Zone of the Enders, por exemplo, não acrescenta nada ao género de acção para além da manipulação de mechs. A jogabilidade é curta, mas momentaneamente competente, com muitos dos seus elementos a se encontrarem já datados, com o sistema de câmara e deslocação do mech fora dos combates a apresentarem-se como os pontos mais baixos do jogo. Ainda que a história se mantenha coesa e consiga construir um enredo minimamente interessante, ainda que inacabado, a verdade é que a experiência não é verdadeiramente satisfatória, com a falta de coesão e polimento geral a retirar o mérito aos melhores momentos presentes no jogo.

No caso de *The 2nd Runner*, que continua com uma componente visual bastante aliciante e com uma direcção artística igualmente forte (ainda que a conversão para alta definição tenha implementado problemas na queda de *frames* durante as batalhas mais frenéticas), é a sua história absolutamente mal contada, previsível e nada original que quebra a imersão no mundo do jogo. Todos os pontos narrativos que Kojima e a sua equipa apresentam, têm sempre uma resolução fraca, mal concebida e repleta de diálogos tão forçados que enervarão qualquer jogador. Mesmo com a história a ser contada através de animações (ou *anime*), as personagens não têm qualquer tipo de personalidade e motivações fortes para a história em questão.

A nível da jogabilidade, *The 2nd Runner* consegue oferecer uma maior variedade que o título original e inserir vários tipos de missões, como a perseguição a um comboio e uma batalha gigantesca contra inúmeros mechs ao mesmo tempo, que funcionam através do melhoramento dos controlos, que oferecerem um manuseamento mais fluído e viciante.

No geral, *The 2nd Runner* adiciona elementos que demonstram que a experiência pode resultar se for bem explorada e apresentar um maior foco na sua narrativa e construção de missões. Ainda que seja um bom jogo a nível técnico, o segundo título da série não consegue criar uma experiência memorável e verdadeiramente satisfatória, apresentando falhas sonantes tanto na sua









longevidade como na sua narrativa. É, ainda assim, o ponto alto desta colectânea.

Zone of the Enders HD Collection reforça o quanto a série necessita de uma análise mais profunda para poder funcionar no mercado actual. No final, ambos os jogos parecem ser meras experiências realizadas por Hideo Kojima durante uma pausa no desenvolvimento da série *Metal Gear*. Existem falhas graves que quebram tanto a imersão como a experiência de qualquer jogador, com a história e a falta de conteúdos a cimentarem o facto de se tratarem unicamente de jogos medíocres. Mesmo que a conversão para alta definição traga um maior polimento aos gráficos e realce a sua direcção artística, ambos os títulos mereciam uma jogabilidade retrabalhada e a inserção de conteúdos mais aliciantes.

Hideo Kojima referiu, durante o ano passado, que detesta ser conhecido apenas como o "criado de *Metal Gear*". Apesar de compreender a sua frustração, não existem dúvidas que é a história de Solid Snake e companhia que dá um maior prazer ao produtor japonês e traz ao de cima toda a sua criatividade, tanto a nível de inovações técnicas como na exploração de narrativas mais complexas e cuidadas. O que me fascina, no entanto, é que a nível de escrita *Zone of the Enders* partilha muitos dos tópicos utilizados na série *Metal Gear*, mas não consegue atingir o mesmo nível de cuidado e carga dramática que as melhores histórias de Solid Snake.

Zone of the Enders HD Collection merece um pouco da vossa atenção, especialmente se gostam de lutas entre mechs e têm um gosto pela cultura japonesa, mas é com muita pena que regresso a ambos os jogos e me apercebo das suas falhas e más decisões a nível da realização. Como qualquer fã de Kojima, recordo-me bem de esperar pelos dois jogos com muita antecipação e absorver cada um deles. Quase dez anos depois, deparo-me com a realidade e sou obrigado a admitir que Kojima não esteve no seu melhor durante a produção da série *Zone Of the Enders*.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Combates divertidos e direcção artística interessante

É mau ter:
Curta duração e jogabilidade datada

Há alternativas:
Front Mission, Armored Core

BEAT. TRIP CORE

Commander Vídeo despede-se de *Bit.Trip Beat* e vai ao centro do problema com *Bit.Trip Core*

Por ***Luís Filipe Teixeira***

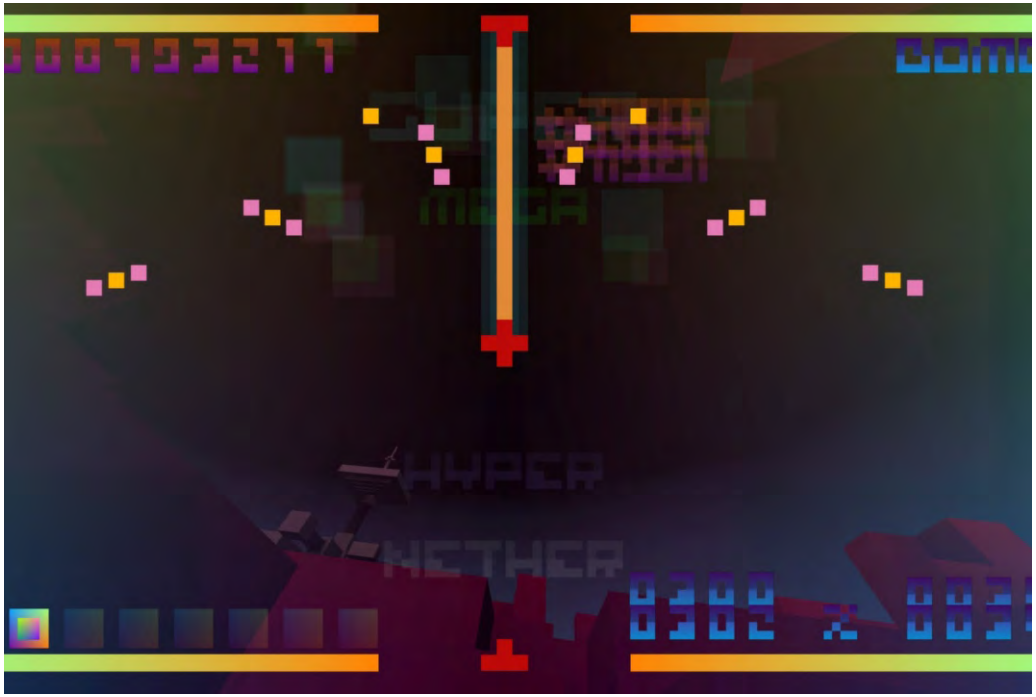
» **Sistema:** 3DS
» **Ano:** 2012

Depois de *Bit.Trip Beat,* analisado na edição anterior, encontramo-nos agora com *Bit.Trip Core,* a segunda aventura da *Bit.Trip Saga*. Podemos portanto contar com um visual minimalista e uma banda sonora 8-bits ao estilo do jogo anterior. Cabe-nos a nós novamente dar forma à música, acertando nos Beats que nos aparecem por todas as quatro linhas do ecrã. Embora esteticamente e sonoramente muito parecido ao jogo anterior, comandado pelo Commander Vídeo, este apresenta um tipo de jogabilidade muito diferente. Aqui a "barra Pong" à esquerda do ecrã de Bit.Trip Beat é substituída por uma cruz (Core) no meio. Se carregarmos para a esquerda, direita, baixo e cima, essa cruz lança um raio de luz na direcção desejada. Aí temos de esperar que algum Beat se posicione dentro dessa luz e, quando tal acontecer, resta-nos carregar no botão A para que um raio laser o destrua por completo. Como no jogo anterior, é fulcral termos um bom *timing,* concentração ao máximo e senso rítmico senão não vamos longe. Mais uma vez, se deixarmos escapar muitos Beats seguidos, somos transferidos para uma espécie de *Limbo* a preto-e-branco. A finalidade aí continua a mesma, mas se nos continuarmos a armar em fracos,

Embora esteticamente e sonoramente muito parecido ao jogo anterior, comandado pelo Commander Vídeo, este apresenta um tipo de jogabilidade muito diferente

aparecem-nos duas palavras à frente: *game over*.
Podemos contar com certos *power-ups* e certos *challenges*. Nos *power-ups* temos o *multibeam* que nos permite lançar o raio de luz para duas direcções ao mesmo tempo, e temos também o *ultrabeam*. Com este não precisamos de carregar no A para que seja disparado o raio laser. Basta lançarmos o raio de luz na direcção certa, que os Beats destroem-se na mesma. Para compensar temos na parte das *challenges* uma desfiguração dos botões, ou seja, pode-nos acontecer casos em que ao carregarmos para um lado, é lançado o raio de luz para a direcção oposta. Por exemplo, se quisermos lançar um raio de luz para a direita, temos neste caso de carregar para a esquerda. Existe também uma única bomba por nível à disposição que *arrebenta* com todos os Beats presentes na imagem, no momento em que a decidimos largar.
Em termos de cenários, esses já não nos dificultam tanto a vida como no jogo anterior. O arco-íris e luzes psicadélicas continuam a existir, mas não se "misturam" tanto com a camada principal. Aliás, muitas das vezes nem nos apercebemos do que está a acontecer ao fundo, pois não temos tempo para esses "pormenores". Se esse factor não aumenta o nível de dificuldade do jogo, não se preocupem, porque a jogabilidade em si trata do assunto. São várias as razões que fazem com que o nível de dificuldade seja muito maior do que em *Bit.Trip Beat* (e já este não era nada fácil). Para já em vez de termos Beats a dirigirem-se a nós unicamente pela direita, estes podem aparecer por tudo o que é canto. Para além de termos de ter essas direcções em conta, temos também de acertar no timing certo para disparar o raio laser. A mecânica é simples de interiorizar, mas acreditem, a situação complica-se muito rapidamente em *Bit.Trip Core*.
Temos novamente três níveis à disposição (1 – *Discovery*; 2 – *Exploration*; 3 – *Control*) , cada um com quinze minutos. Se perdermos aos treze minutos, temos de voltar à estaca zero. Na parte inferior à esquerda do ecrã podemos contar com uma pequena indicação da posição do nível onde nos encontramos e, apesar disso ser bastante motivador, o elevadíssimo nível de dificuldade do jogo tira um pouco do prazer e vontade de continuarmos. É verdade que consegui completar o *Donkey Kong Country Returns* a 100%, é verdade que consegui virar o primeiro *Castlevania*. Mas também é verdade que não consegui chegar ao terceiro e último nível de *Bit.Trip Core*. Este jogo chega, por vezes, a ser sádico. Tudo bem que existem situações em que a solução dos problemas é mais simples do que inicialmente parece ser. Basta pensarmos de forma lógica e as cores de cada Beat também nos indicam as suas características (se andam de forma mais lenta, se fazem muitas curvas...). Temos, por exemplo, casos em que vemos os Beats a deambular por tudo o que é canto, mas no final acabam por parar todos ao mesmo sítio e aí: *laserbeam*! Não podemos perdoar. Mas também existem situações em que nem sabemos para onde virar o cursor primeiro. Se por vezes nos









Consegui completar o *Donkey Kong Country Returns* a 100%. Consegui virar o primeiro *Castlevania*. Também é verdade que não consegui chegar ao terceiro e último nível de *Bit.Trip Core*

encontramos num verdadeiro caos de pontos, cores e riscos, também nos deparamos com um visual bastante agradável em que os "adversários" começam a aparecer em forma de dança, ondulando pelo espaço como que se tratasse de um verdadeiro fogo-de-artifício. É notável a enorme criatividade contida neste jogo.
O jogo é engraçado, o conceito interessante que nos deixa viciados até começarmos a perder demasiadas vezes. A banda sonora é soberba. As melodias são um misto de Kraftwerk e FantomenK. Cada vez que acertamos num Beat, a estrutura da música sofre um ligeiro enriquecimento, oferecendo-lhe diversas camadas. Dependendo do nível, ora temos uma mais alegre, ora outra mais sinistra. Infelizmente a minha preferida é a do terceiro nível que não tive oportunidade de jogar, mas vocês vão ter oportunidade de ouvir aqui:

http://www.youtube.com/watch?v=uHxl4R0gCNk

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Mais uma festa visual e sonora

É mau ter:
Apenas 3 níveis; Nível de dificuldade demasiado elevado

Há alternativas:
Restantes jogos de *Bit.Trip Saga*

EVOLAND



Por ***Diogo Martins***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2013

Houve um tempo em que Clapton, Page ou Morrison tentavam escrever o seu nome na história do rock. Um tempo em que a inovação de um estilo conseguiu mudar mentalidades e romper barreiras.

Tal como no rock, os jogos também já tiveram os tempos que deixam saudade e nos fazem elevar alguns títulos ao nível de lenda. Tempos em que os combates por turnos em perspectiva *side view* de *Final Fantasy* criaram *groupies* impacientes, e a frescura de *Zelda* se equipararam ao mais inspirado dos solos de guitarra. Eu sei, o paralelismo pode não ser o melhor, mas a verdade é que quando as lendas do rock se reformaram, apareceram as bandas de tributo. E é precisamente isso que *Evoland* é. Um tributo.

O objectivo é nada mais que evoluir o nosso jogo (sim, o nome é inspirado a esse ponto…). E quando digo evoluir o jogo, é literalmente isso. À medida que o tempo passa e avançamos, estamos a fazer uma viagem às origens dos mais famosos RPG's da história dos videojogos. Começamos apenas com alguns pixéis. Alguns pixéis que por horas foram suficientes para nos transportar para mundos distantes mas que rapidamente são esquecidos quando conseguimos mais alguma resolução. Ganhamos mais cor, melhores texturas, melhor qualidade de som, diferentes perspectivas, novos modos de batalha, e chegamos até a evoluir de 2D para 3D. O conceito é de facto diferente, e muito bem conseguido, diga-se de passagem.

Quando as lendas do rock se reformaram, apareceram as bandas de tributo. E é precisamente isso que *Evoland* é

O problema é que, como qualquer banda de tributo, *Evoland* falha na personalidade, na autenticidade. Talvez este não possa ser um jogo para ser visto com a mesma pretensão dos outros, mas está cá fora.

O jogo falha na narrativa, no *level design*, e falha redondamente no *game design*, em que parece tudo cair do céu aos trambolhões sem aparente esforço, e a certa altura chegamos a nem nos





sentir recompensados de tão pouco investimento de tempo e esforço que o jogo requer (*Evoland* é realmente pequeno). Há de facto coisas fantásticas em *Evoland*, mas não são de mérito próprio. Seria quase como dizer que os *Australian Pink Floyd* têm melodias geniais…que até têm...Mas não são deles.

Apesar de tudo isto, há um enorme potencial gráfico em *Evoland*. Em nenhuma altura os gráficos parecem sinceros, depois de tanta falsidade indie a que se tem assistido para conseguir prender jogadores com saudosismo retro. Mas é deliciosa a maneira como conseguiram manter um estilo gráfico minimamente querente, mesmo com todas as evoluções que este sofre do início ao fim do jogo. No final, é quase como ouvir um bom concerto de *covers* das nossas bandas favoritas, mas que apenas servem para nos fazer relembrar aquilo que noutros tempos nos fez sonhar. Essa parte, *Evoland* consegue de forma exímia e impecável. Mas não é um jogo que consiga defender-se por si só. Foi uma óptima ideia de mecânica, desperdiçada num conceito que a faz desvanecer na banalidade, falta de ambição e amor-próprio.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Evolução da estética do jogo com o tempo

É mau ter:
Falta de personalidade

Há alternativas :
Todos os RPG's desde os anos 80 até hoje

FANGZ HD

Fangz, o jogo português que tem obtido destaque na App Store. Sorte ou mérito próprio?

Jogo Português



Por **_João Sousa_**

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

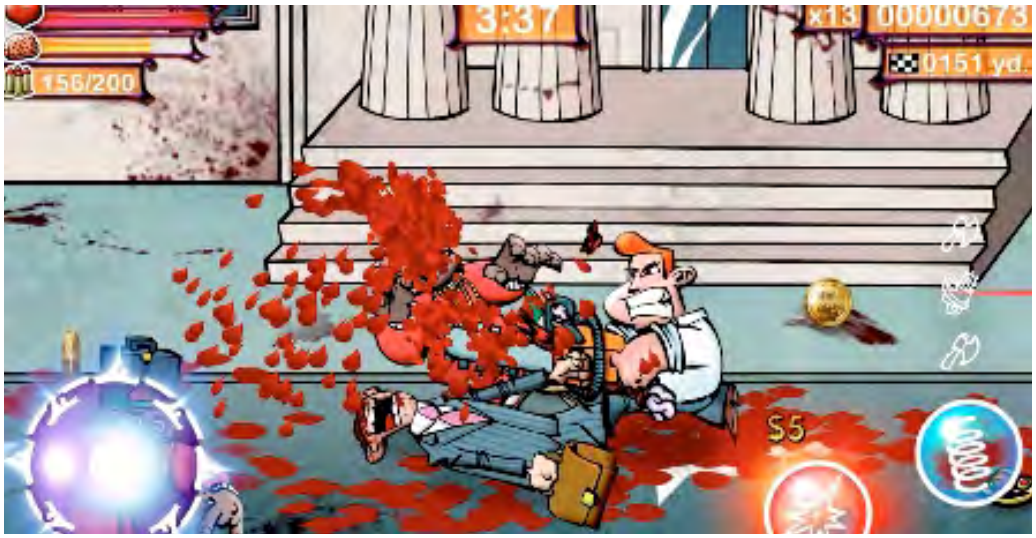
Mata, desfaz e esmaga advogados, banqueiros e outros vampiros

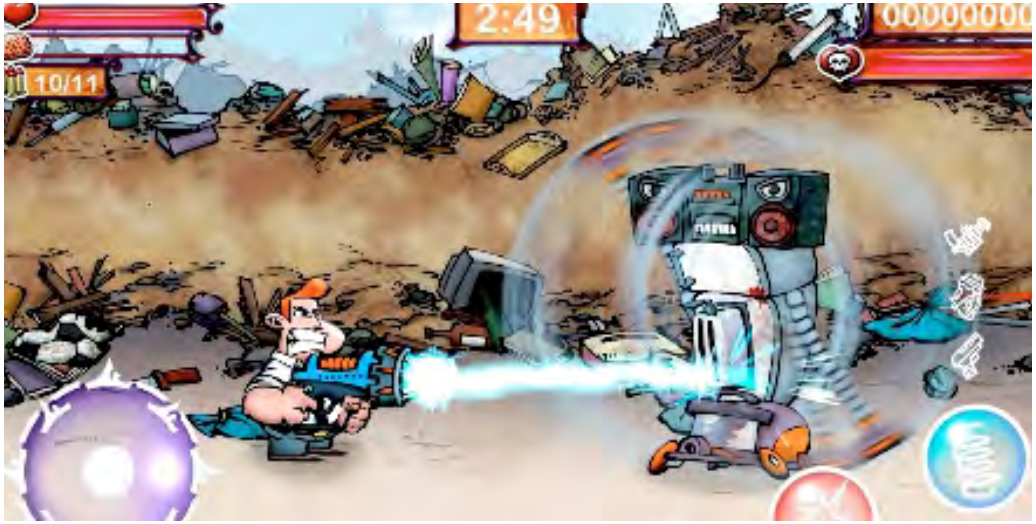
Ora aqui está um jogo que decerto despertará a curiosidade dos fãs de *side-scrolling beat ´em ups* e *shoot 'em ups* e ainda por cima é desenvolvido por um programador português! Pois bem, como fã de clássicos como *Streets of Rage* e orgulhoso pelo sucesso de uma obra nacional, meti mãos à obra na *review* de *Fangz* e confesso que mais do que uma vez ia entortando os dedos ou partindo o ecrã do *tablet* pois a dificuldade com que me deparei foi algo que se encontrava no limiar entre o terrificamente desafiante e o frustrante. Felizmente o jogo teve recentemente um *update* que suavizou muito este problema.
Controlamos o herói improvável, *Frank*, em busca da sua família, na batalha entre centenas de vampiros, extraterrestres e até advogados. A premissa é simples e serve apenas para pôr a acção em andamento. A jogabilidade básica consiste em percorrer o cenário de cada um dos 10 níveis num tempo estipulado, matando tudo o que nos aparece pelo caminho. Ainda assim, são apresentadas ligeiras variações a esta mecânica onde o objectivo por vezes passa a ser sobreviver durante um certo tempo ou então finalizar o nível também num tempo determinado mesmo não

matando todos os vampiros (neste caso a "justificação" para o limite de tempo será não perder o rasto à família). Parece-me que o tempo, ou a falta dele, é algo que deve ter estado bastante presente no desenvolvimento de *Fangz* pois de certa forma o seu autor, Alexandre Ribeiro, parecia querer torturar-nos com esse conceito. No novo modo *easy*, disponível a partir do *update* do jogo, o tempo deixa de ser considerado, o que por si só ajuda mesmo muito.

O jogo é bastante robusto em termos de armamento disponível e por isso é que se aproxima por vezes mais de um *shooter* do que de um *beat 'em up* pois pelo que vi nem vale a pena sacar do bastão de *baseball* antes de gastarmos todas as munições disponíveis. Desta forma começaremos por usar principalmente a tradicional *shotgun* e só mais à frente teremos acesso e utilidade para metralhadoras, machados, sabres de luz e outras "armas" criativas. A variedade de armamento disponível e opções de *upgrade* das capacidades do herói são admiráveis. Temos acesso a tudo isso a partir do menu *Warehouse* que nos aparece antes do início de cada nível e, ao contrário da maioria dos jogos mobile actuais, a compra dessas capacidades e *items* é gratuita, ou seja, os valores a "pagar" surgem apenas como resultado dos objectos, cérebros e dinheiro apanhado no jogo e não de *in-App purchases* (o que é de louvar). O problema põe-se por sermos forçados a fazer *Grinding*, ou seja, vamos precisar de repetir diversas vezes níveis ou jogar o modo "*Survival*" pois as capacidades que temos disponíveis apenas jogando progressivamente simplesmente não são suficientes para conseguir avançar, seja por falta de força, de vida ou, muitas das vezes, por falta de tempo! É por esta razão que a dificuldade de *Fangz* é tantas vezes referida e, se por um lado é bom sentirmos que acabar esta aventura não vai ser pêra doce, por outro é pena perceber-se que a longevidade do jogo é artificialmente aumentada com a necessidade de *backtracking* para conseguir comprar novas capacidades para ser mais forte, resistente e rápido. Mas mais uma vez é necessário referir que a inclusão do modo "easy" torna a progressão pelos níveis bastante mais justa. Foi adicionada também uma "barra de energia", específica para os saltos de *Frank*, que se gasta rapidamente (mas vai-se restabelecendo também) conforme ele se vai esquivando dos inimigos. Esta é mais uma alteração *abençoada* pois anteriormente a energia era descontada directamente na vida do herói tornando a escolha entre fuga e suicídio bastante semelhantes.

Alexandre Ribeiro esteve atento às críticas, comentários e sugestões e fez os ajustes necessários de forma a remover decisões que poderiam frustrar o jogador e fazê-lo desistir precocemente, o que é uma pena, pois os 10 níveis têm muito para ver. É assim escusado aumentar a longevidade do jogo com decisões que se mostram excessivas em termos de dificuldade. É de saudar a atenção dada pelo criador ao

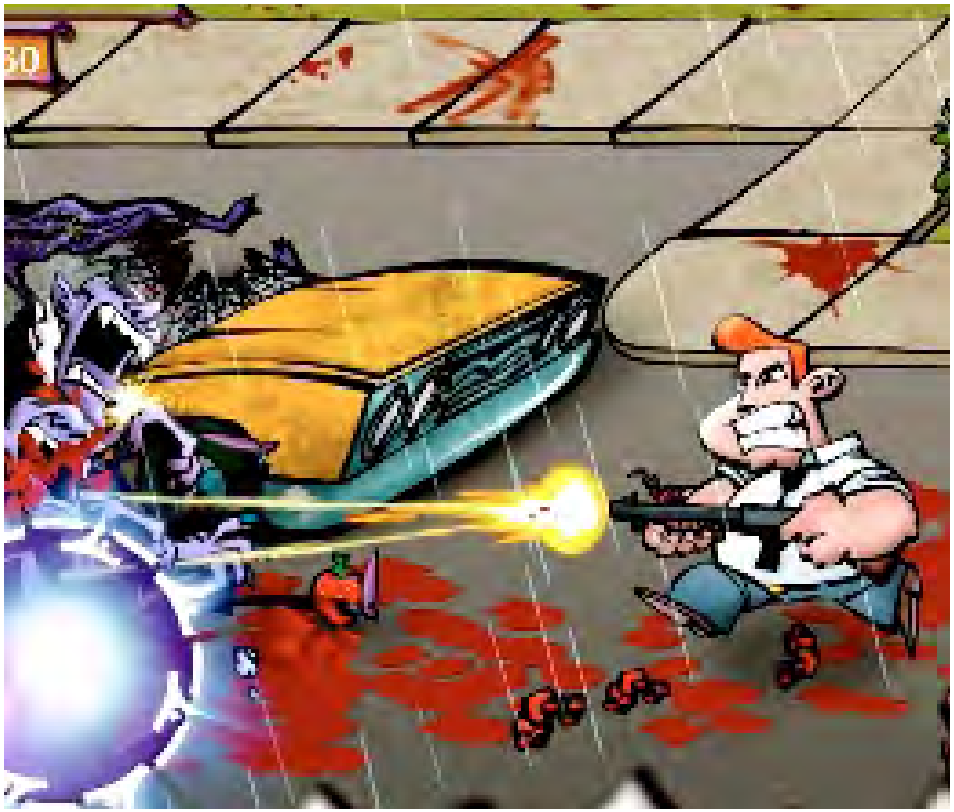












feedback do público e às inúmeras alterações feitas num curto espaço de tempo.
Estamos perante um trabalho notável para uma equipa de apenas um programador e um artista. A jogabilidade é muita boa e os gráficos são coloridos e *gore*. As animações são bastante suaves e divertidas, aliás como o resto da ambiência e diálogos do jogo destacando uma piada que envolve *Viagra* e sabres de luz (não é *spoiler*, presente no trailer do jogo). Matar (novamente) os vampiros é gratificante e divertido, o mesmo se pode dizer relativamente aos advogados, tal como uma das frases promocionais do jogo refere "mata, desfaz e esmaga advogados, banqueiros e outros vampiros ". A inclusão dos advogados como inimigo é especialmente criativa e divertida pois eles nem sequer nos atacam fisicamente, apenas vão cobrando o nosso dinheiro como taxa de "atendimento à hora". Este e outros pormenores humorísticos, apesar de serem tratados de uma forma global, mostram bem o espírito bem-disposto, mas sarcástico português. As diversas mensagens que nos vão aparecendo nos ecrãs de *loading* são também interessantes e dão um toque "pessoal". Vão desde conselhos práticos de jogabilidade a anedotas, bocas ao *Twilight,* e agradecimentos pela aquisição do jogo.
No fim de contas, depois de repetir os níveis diversas vezes e ficar frustrado pela dificuldade excessiva, fui-me apercebendo que não conseguia deixar de o jogar. O desafio e a repetição fez com que ficasse viciado no jogo e me levasse a tentar sempre mais uma e outra vez até chacinar os sacanas dos vampiros todos. Com o novo nível de dificuldade pude avançar com um pouco mais de tranquilidade pelo jogo e, não sendo *Fangz* um título perfeito, (peca por se tornar um pouco repetitivo) encontra-se notoriamente acima da média no que toca a títulos para plataformas *mobile*.
Não é mais um caso para dizer "para português até que nem está mal…" mas sim "é um bom jogo e ponto final!".

High Score

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

RESUMO

É bom ter: Desafio, sentido de humor

É mau ter: Um pouco repetitivo, grinding excessivo

Há alternativas: *Shooters* com zombies

PHANTASY STAR IV: THE END OF THE MILLENNIUM



Por ***Ivo Leitão***

» **Sistema:** Mega Drive
» **Ano:** 1995

Mais uma vez para a 16bit da Sega, a Mega Drive, *Phantasy Star IV: The End of the Millennium* marcou também o final da saga clássica

***A long time ago, in a galaxy far, far away*, existe o sistema solar de Algol, onde a cada 1000 anos surge uma entidade maligna disposta a erradicar toda a civilização naquele canto do Universo.** E no nosso ano de 1995, parece que o sistema solar de Algol já tinha feito mais uns 1000 anos, pelo que os fãs europeus de Phantasy Star puderam receber mais uma aventura. Mais uma vez para a 16bit da Sega, a Mega Drive, *Phantasy Star IV: The End of the Millennium* marcou também o final da saga clássica, até a Sega ter voltado a pegar na franchise com o *Phantasy Star Online* para a Sega Dreamcast, alterando por completo imensas mecânicas de jogo pelas quais os *Phantasy Star* eram conhecidos anteriormente. Ainda assim muitos dos termos como as Techniques ou a unidade monetária Meseta foram mantidos, mas isso ficará para um eventual futuro artigo.

Este jogo decorre 1000 anos após os eventos ocorridos no *Phantasy Star II,* ocorrendo portanto ao mesmo tempo que a "ovelha negra" da série – o *Phantasy Star III,* mas em localidades diferentes. Enquanto o *PSIII* se desenrolava numa terra desconhecida, que mais tarde na história se veio a descobrir as suas ligações ao sistema

solar de Algol, já este jogo segue a tradição de decorrer nesse mesmo sistema solar, onde mais uma vez acabaremos por visitar os diversos planetas que o compõe. Começamos a história no planeta Motavia, que devido a certos acontecimentos se tornou num planeta desértico, com um clima agressivo, assim como o era logo no primeiro jogo da série. O herói principal deste título é o jovem bounty hunter Chaz Ashley que, em conjunto com a sua mentora Alys Brangwin (quaisquer semelhanças com a Alis do primeiro *Phantasy Star* são mera coincidência), acorda para o seu primeiro dia de trabalho como hunter para o que seria um simples trabalho de exterminação dos biomonsters que invadiram a cave da Academia lá do sítio. Claro que num RPG as coisas nunca se ficam por aí, e conflitos de proporções interplanetárias vão-se proporcionando, com reviravoltas, vilões e heróis à altura. Desde cedo que a SEGA anunciou que este "The End of the Millennium" seria também o capítulo final neste arco da história dos Phantasy Star. Para quem é fã da série, sabe que na maioria dos jogos o grande vilão é essa entidade maléfica conhecida como Dark Force, ou Dark Falz. Aqui o jogo conduz a história de tal forma que até acaba por ir mais longe que Dark Force, pondo aparentemente um ponto final na série clássica. O que acabou por ser verdade até à data, pois todos os jogos seguintes (pertencendo aos story arc de *Phantasy Star Online* ou *Phantasy Star Universe*) decorrem em sistemas solares completamente distintos, porém herdam vários conceitos desta série original, como já havia referido anteriormente.

E a história é contada com muita emoção, onde as personagens têm todas personalidades bem vincadas e distintas, sendo isso bem notório através das cutscenes que vamos assistindo ao desenrolar da narrativa. E de facto, é quase impossível falar no *Phantasy Star IV* sem referir os seus visuais. As "cutscenes" a que me referia acontecem maioritariamente nos diálogos mais importantes, onde o ecrã vai sendo preenchido com várias figuras sequencialmente, como se estivéssemos a ler uma boa manga – o que eventualmente acabou mesmo por acontecer no Japão. Essas figuras são bastante detalhadas e coloridas para o que a Sega Mega Drive geralmente nos habituou. O mesmo se pode dizer para os gráficos do jogo no geral, que são apresentados de uma forma detalhada, tanto nas batalhas como nos cenários, estes que variam desde zonas rurais, ou no meio da Natureza até sítios altamente futuristas, como é hábito. Já no que diz respeito à banda sonora do jogo, bom, embora não seja algo do nível ao que o Yuzo Koshiro nos habituou nos *Streets of Rage*, anda lá perto. Basta ouvir o tema que toca na abertura do jogo para reparar que estamos perante algo especial. Um RPG é geralmente um jogo de muitas reviravoltas, repleto de momentos calmos, sinistros, tensos ou alegres, e a banda sonora acompanha muito bem todas essas atmosferas, dentro das limitações da Mega Drive.

A mecânica de jogo é outro aspecto fundamental que é impossível deixar escapar quando se fala sobre um RPG. Tal como muitos outros RPGs oriundos do país









do Sol Nascente nos anos 90, este é também um jogo com batalhas aleatórias e por turnos. Podemos montar uma equipa com até 5 elementos em simultâneo onde, por turnos, podemos atacar, defender, utilizar itens, skills ou techs (magias), o habitual. O que não era tão habitual era a possibilidade de desencadear algumas combos poderosas, ao utilizar uma certa combinação de techniques ou skills entre as personagens em combate. O sistema de batalha acaba também por ser bastante acelerado, com a inclusão de algumas macros que o jogador pode definir, para que os combates decorram de forma automática. Algo que também me pareceu bastante original para um RPG Japonês na altura foi a introdução do "The Hunters Guild", onde podemos aceitar algumas *sidequests* e receber algum dinheiro por as concluir. Algo que também existe neste jogo é a introdução de diversos veículos que poderemos dirigir, para alcançar alguns lugares que de outra forma seriam inacessíveis. O twist aqui é que, quando entramos numa batalha aleatória quando estamos ao volante de algum desses veículos, não utilizamos a nossa equipa para atacar os inimigos (que geralmente são enormes), mas sim o próprio arsenal do meio de transporte.

Na minha opinião, todas estas razões tornam este *Phantasy Star IV* num dos melhores RPGs japoneses da era 16-bit, a mesma era que recebeu colossos como *Chrono Trigger* ou F*inal Fantasy VI*, sendo este também um dos jogos mais aclamados tanto pela crítica como pelos fãs de RPGs no geral. Fruto da visão da senhora Rieko Kodama, que esteve envolvida na produção de todos os *Phantasy Star* clássicos (excepto a ovelha negra do *PSIII*), bem como outros clássicos da Sega como *Altered Beast* ou *Skies of Arcadia*, é uma pena que a Sega não tenha voltado a abordar o sistema solar de Algol. É certo que *Phantasy Star Online* foi também um jogo importantíssimo na indústria, porém acaba por ser muito mais vazio em conteúdo. Assim sendo, recomendo a todos os fãs de RPGs que experimentem este jogo. Para além do lançamento original para a Mega Drive, está disponível em várias compilações em diversas plataformas, incluindo lançamentos digitais na *Virtual Console* da Nintendo Wii ou o Steam para PC.

High Score

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

RESUMO

É bom ter:
Uma excelente história, com boas mecânicas de jogo e um audiovisual apelativo

É mau ter:
Não é propriamente um jogo muito difícil

Há alternativas:
Phantasy Star, *Phantasy Star II*, *Star Ocean*

BLACK

Por ***Daniel Martinho***

» **Sistema:** XBOX
» **Ano:** 2006

***Black* é um FPS criado pela mesma empresa que fez o *Burnout*, o que faz com que uma das suas principais características sejam as explosões cinematográficas que ocorrem frequentemente.**

Durante o jogo controlamos um soldado que, inicialmente, nos é apresentado como estando preso e cada um dos apenas oito níveis que compõem o jogo são o seu relato de eventos que ocorreram dias antes a um dos seus captores.

É durante estes relatos que somos informados que a nossa missão é eliminar um grupo terrorista e capturar o seu líder que, também, já foi um soldado, como nós. Apesar de o argumento do jogo ser bastante simples, ainda mais se torna quando, terminado o jogo, sabemos que não há qualquer volte-face, qualquer elemento extra que nos cause alguma surpresa, nem tão-pouco um final minimamente satisfatório.

Mas o argumento não é o seu foco principal. O que torna este jogo realmente especial é o seu grafismo que causa uma primeira impressão bastante impressionante. Praticamente tudo pode ser usado como alvo e, o facto de cada vez que um inimigo tombar nos é oferecido por ele mais um cartucho de munições, o risco de

Faz lembrar os filmes de acção realizados pelo Michael Bay ou produzidos pelo Jerry Bruckheimer

ficarmos sem balas é praticamente nulo. As granadas também são abundantes, mas nem tanto e, aliando ao facto de os adversários fugirem para longe de uma que atiremos, torna a sua gestão como das poucas coisas a ter em mente. *Black* permite-nos usar o zoom para qualquer arma, com a diferença de o nível de alcance de cada ser diferente, assim como o ressalto e dano causado. Os *headshots* serão sempre *headshots*, mas não são exequíveis para todas as armas, de modo que o melhor, mesmo a fazer, é desatar a correr em direcção dos adversários e descarregar cartuchos inteiros de balas neles de modo a garantir que quando caírem, não se tornam a levantar. Existem, por vezes, níveis em que é necessário dar uso às nossas habilidades furtivas, mas como este jogo foi pensado como sendo um filme de acção *nonstop* e *nonsense* há sempre a alternativa de entrar "a matar tudo e todos à campeão". Além disso, os níveis foram idealizados de modo a que muitos inimigos estejam "convenientemente" situados relativamente perto de elementos inflamáveis para que o resultado pretendido seja... Explosivo! Se nas primeiras vezes parece ser divertido rebentarmos com tudo para que todos sejam atingidos, passado uns tempos chega a cansar e a irritar porque pouco mais há a fazer.

Além do grafismo, um dos focos principais do jogo são as armas propriamente ditas. Infelizmente, tal como disse antes, as principais diferenças entre elas são o alcance e o ressalto causado quando são disparadas. Só que, aparentemente, nem esse aspecto teve a atenção necessária porque, ou andamos demasiado ocupados, escondidos atrás de algo, a fazer *headshots* (o que torna o ressalto completamente irrelevante, pois disparamos um tiro de cada vez), ou, devido ao facto de só podermos levar connosco duas armas de cada vez, há certas armas que nunca levaremos (como a Uzi), já que têm um alcance inferior relativamente, por exemplo, à comum AK-47. Apesar de tudo, por mais paradoxal que possa parecer, a caçadeira faz muito jeito, pois mesmo com um alcance irrisório, se a usarmos disparando de perto conseguimos resultados bastante bons.

A I.A. é uma lástima pois é frequente encontrarmos inimigos que: não reagem quando o colega do lado tomba com uma (dúzia de) bala(s) nossa(s); não ligam ao som dos vidros que são partidos por nós; não ligam ao facto de encontrarem um cadáver no chão; e mesmo quando estão, efectivamente, activos e com o objectivo de nos matar, é relativamente fácil esperar que se escondam por trás de algo pois, inevitavelmente, irão meter a cabeça de fora para espreitar e a última coisa que verão será a bala que tem o nome deles escrita a entrar pela testa e a sair pela nuca enquanto os seus miolos são projectados para o que quer que esteja atrás deles. Nalgumas missões seremos acompanhados de colegas nossos e, o melhor, mesmo, era que estivéssemos sozinhos (e isto é para ser simpático). Aliado a isto tudo está o facto de haver pouca variedade de inimigos, o que torna a I.A. do jogo uma









autêntica lástima.

Falando em objectivos durante o jogo, posso afirmar que os mesmos não passam de ir do ponto A até ao ponto B, causando o máximo de estragos possível e, já agora, se encontrar algum documento secreto "perdido" numa sala ou num armário, o ideal será apanhá-lo/destruí-lo de modo a que não seja usado pelos terroristas. E... mais nada! Simples e sem rodeios.

Os oito níveis que o compõem não demoram muito a serem completos. A mim, que não sou grande jogador de FPS (ainda por cima, com o comando), 8 horas bastaram e houve missões que, apesar de ter demorado mais de 40 minutos para as completar, não morri uma única vez (isto, a jogar no nível *hard*). Uma das coisas que me irritou bastante é o facto de haver poucos checkpoints por nível, o que tornava o facto de ter de repetir (como me aconteceu uma vez) 20 minutos de jogo até chegar ao ponto onde morri (e isto, por duas vezes, já que morri as mesmas duas vezes no mesmo local) bastante desmotivador e causador, até, de abandono do jogo. Uma vez completo, facilmente não temos vontade de recomeçá-lo num modo mais difícil mesmo sabendo que, um dos bónus que ganharemos se o fizermos é o facto de termos munições infinitas. É mesmo para jogar e arrumar.

Apesar de tudo, *Black* é um bom jogo (graficamente e no aspecto sonoro). Contém óptimos efeitos de luz em tempo real e animações bastante bem conseguidas, assim como uma banda sonora e efeitos muito bons que faz lembrar os filmes de acção realizados pelo Michael Bay ou produzidos pelo Jerry Bruckheimer. O som dos cartuchos de balas a cair no chão, imortalizados pelo filme *Heat* têm aqui uma justa e sincera homenagem.

Resumindo, se *Black* não tivesse como defeitos principais a sua jogabilidade repetitiva, a sua curta duração e uma A.I. de meter medo, seria um jogo fantástico. Como tem, não passa de "fogo de vista" que engana, mas só à primeira.

High Score

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

RESUMO

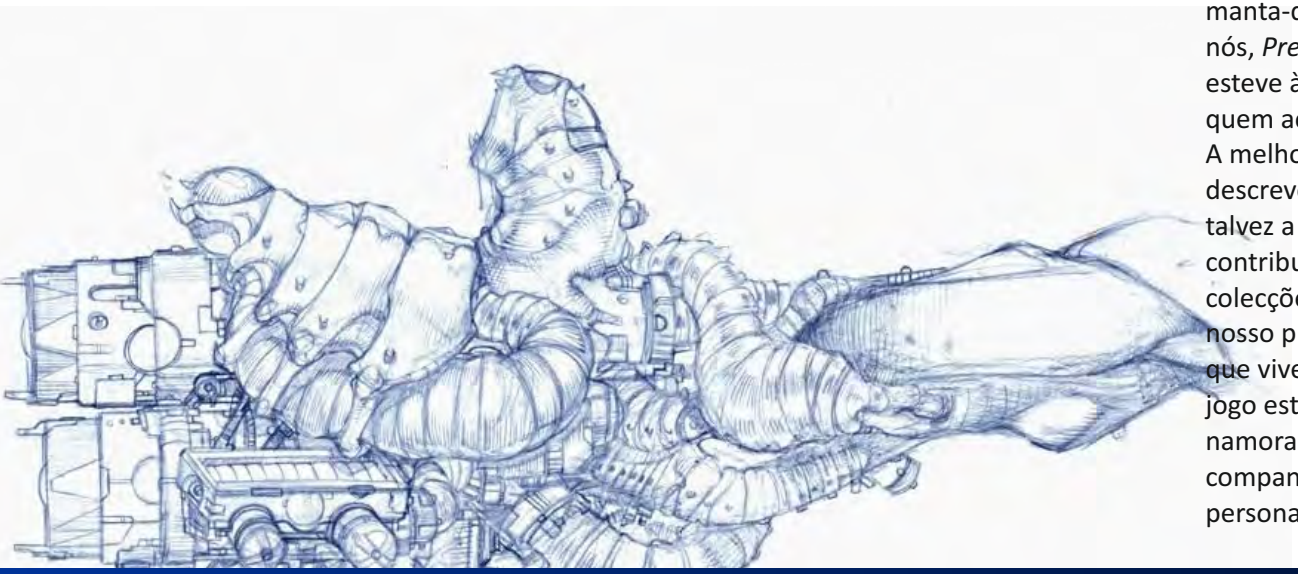
É bom ter:
Um autêntico jogo-pipoca

É mau ter:
I.A. de rir, variedade nula

Há alternativas:
Call Of Duty, Medal Of Honor

PREY

O que faz de um FPS uma experiência marcante? Os gráficos? A história? A adrenalina que a jogabilidade proporciona? A resposta não é fácil. Mas, de vez em quando, deparamo-nos com jogos que nos fazem repensar tudo o que pensámos saber sobre entretenimento digital.



Por ***Gonçalo Neto***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2006

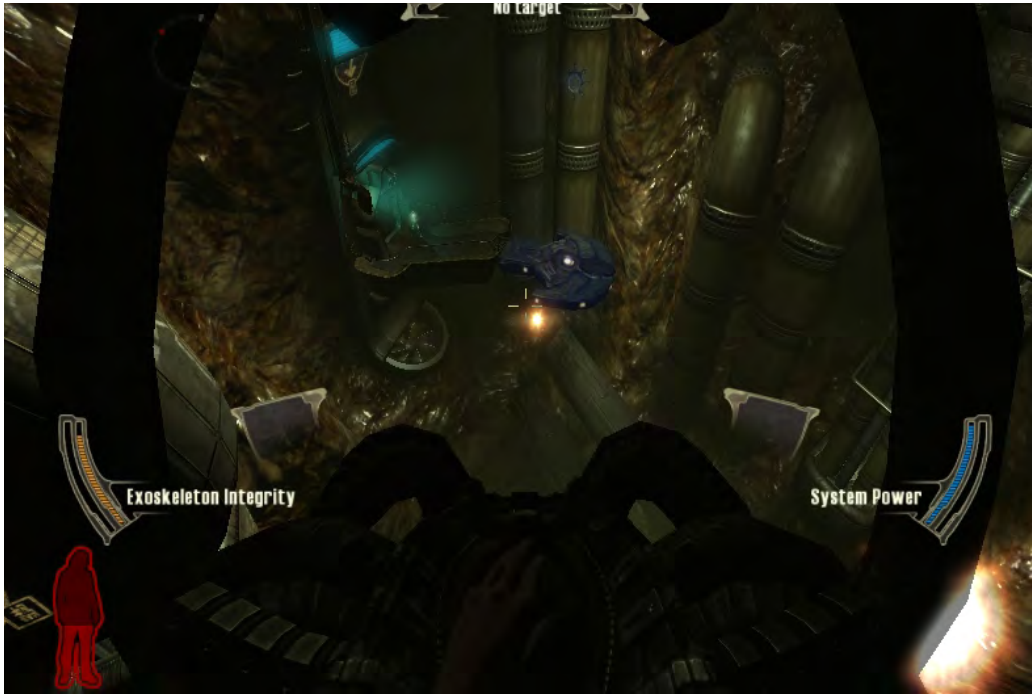
Ok, talvez esta introdução seja um nadinha exagerada para descrever *Prey*. Desenvolvido pela Human Head Studios sob contracto da 3D Realms e publicado pela 2K Games, *Prey* levou 10 anos a ver a luz dos nossos *hard drives*. Reza a lenda que o projecto teve início em 1995, mas só sairia do *development hell* em 2006, embrulhado numa versão modificada do motor ID Tech4 celebrizado por *Doom 3* (2004). Normalmente, projectos com um ciclo de desenvolvimento tão longo (aos quais a 3D Realms de *Duke Nukem Forever* [2011] estava infelizmente habituada) chegam ao fim da linha e deparam-se com duas opções: o cancelamento, ou o síndrome da manta-de-retalhos. Felizmente para nós, *Prey* teve um destino diferente, e esteve à altura das expectativas de quem acompanhou a novela.

A melhor palavra para começar a descrever *Prey* é "personalidade". É talvez a característica que mais contribuiu para ainda hoje ter lugar nas colecções de muitos jogadores. O nosso protagonista é Tommy, um índio que vive numa reserva. No início do jogo estamos no bar onde a sua namorada trabalha, e temos também a companhia do seu avô, um personagem que funciona como

***Prey* é um dos poucos casos em que a história sustenta a jogabilidade**

contraponto à modernidade de Tommy. Este representa o lado tradicional dos nativos norte-americanos, e irá guiar-nos quando mais precisarmos dele. Não demora muito até a sua ajuda ser necessária, já que nos momentos iniciais do jogo somos raptados e levados a bordo de uma nave alienígena, numa das sequências introdutórias mais memoráveis desde que pisámos Black Mesa em *Half-Life* (1998). A história de *Prey* não é muito original, mas o modo como está apresentada é muito eficaz. As *scripted sequences* funcionam muito bem para nos identificarmos com o personagem, e para sentirmos que fazemos parte da narrativa.
A jogabilidade alterna entre o *shooter* mais rudimentar e a resolução de *puzzles* relacionados com a navegação do espaço, onde *Prey* apresenta alguns argumentos de peso. Por um lado, os portais. Uma mecânica que está presente desde a infância dos jogos de vídeo, tendo como exemplo mais óbvio as *warp zones* de *Super Mario Bros* (1985), mas que viria a espantar no espectacular *Portal* (2007) da Valve. Para navegar através da nave gigantesca, temos que aprender a orientarmo-nos através deles, tendo a dificuldade acrescida de uma gravidade que muda frequentemente, que nos obriga a pensar um pouco sobre qual a melhor solução para progredir. A adicionar a este sistema temos ainda outro aspecto essencial para a personalidade do jogo. A certa altura, o personagem do avô introduz-nos ao mundo espiritual da mitologia indígena, e mostra-nos as capacidades místicas que podemos utilizar. Podemos fazer com que o nosso espírito saia do nosso corpo e vagueie pelo mapa sem nos preocuparmos com campos de forças e outros obstáculos que bloqueiam a nossa progressão. Em certas alturas, somos obrigados a sair do corpo para percorrer caminhos de outro modo invisíveis. E teremos ainda a companhia do espírito de um falcão para nos ajudar a encontrar o melhor caminho e que até dá uma ajudinha em combate.
Outro conceito interessante, em linha com a tradição índia do nosso personagem, é que a morte em *Prey* não significa uma paragem no jogo. Em vez disso, cada vez que morremos, somos materializados instantaneamente num plano de existência diferente, no qual temos que caçar criaturas voadoras fantasmagóricas para restabelecermos a nossa vitalidade e energia espiritual. E assim, sem interrupções, descemos novamente à realidade no ponto em que a deixámos, prontos a continuar a batalha.
Prey tem ainda alguns pormenores engraçados, tais como as armas que manuseamos serem semi-orgânicas e apresentarem algumas animações interessantes. A nível sonoro, para além de uma sonoplastia cuidada e do nosso personagem ser bastante falador, temos ainda a oportunidade de acompanhar esporádicamente as transmissões de rádio de Art Bell, um radialista americano da vida real conhecido por ter um programa sobre ovnis.
Mas se alguns aspectos da jogabilidade









estão bem implementados, outros pontos são menos favoráveis. Gostaríamos de ver mais variedade de inimigos, e tirando os *puzzles* que envolvem os portais, as alterações de gravidade e o modo espiritual, o percurso é extremamente linear, e nunca particularmente exigente. As poucas sequências em que nos é permitido conduzir veículos são pouco interessantes, e acabam por representar oportunidades ligeiramente desperdiçadas para adicionar mais sabor à experiência de jogo.

Prey é um jogo ambicioso, e que até certo ponto não desaponta o jogador. A história não é longa, mas em tempos teve um modo multijogador que certamente agradou aos fãs, embora hoje em dia se encontre abandonado. É um dos poucos casos em que a história sustenta a jogabilidade, desde a viagem de descoberta das raízes de Tommy, à inquietude emocional de resgatarmos a namorada em perigo. A sequela foi anunciada na E3 de 2011, mas desapareceu do radar desde então. Uma olhadela aos fóruns dedicados revela que o interesse por parte dos fãs ainda é considerável, e o projecto nunca chegou a ser cancelado. Com um novo cenário, novos personagens e novos elementos de jogabilidade, veremos se *Prey 2* irá surpreender ou seguir o caminho de tantos outros jogo que prometem, prometem... e nada.

High Score

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

RESUMO

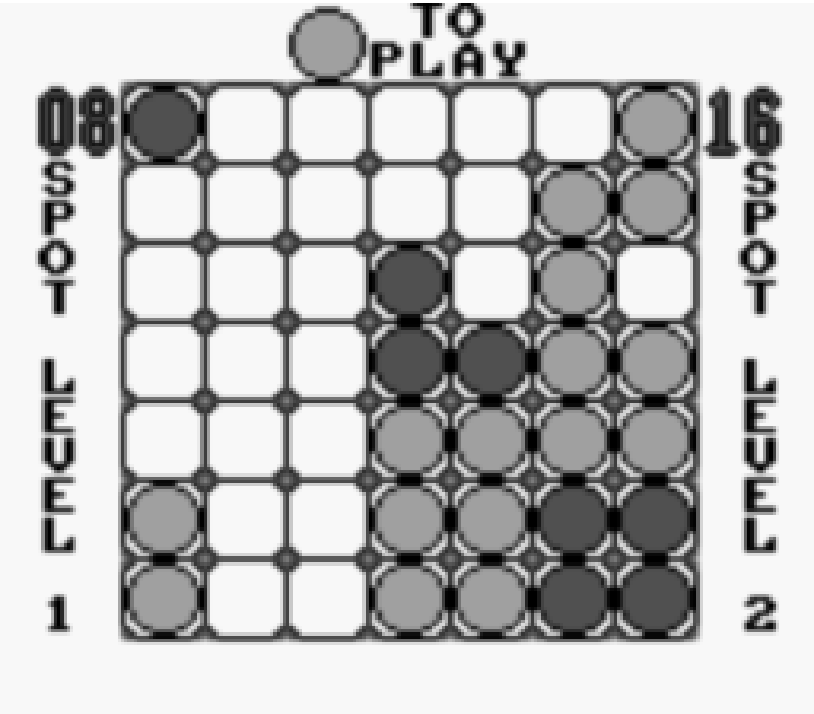
É bom ter:
Uma história cativante; Um personagem diferente do habitual em FPS; Jogabilidade diversificada

É mau ter:
Curta duração; Grau de dificuldade pouco exigente; Sequências com veículos mal aproveitadas

Há alternativas:
Half-Life 2; Bioshock; Portal

SPOT: THE VIDEOGAME

Quem diria que a mascote da 7up pudesse ser protagonista de um jogo de estratégia?



Por ***Marco Cruz***

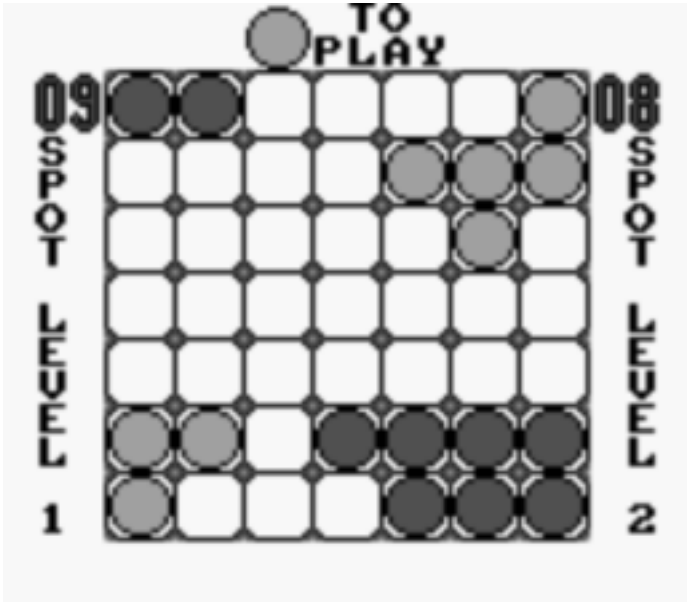
» **Sistema:** Game Boy
» **Ano:** 1990

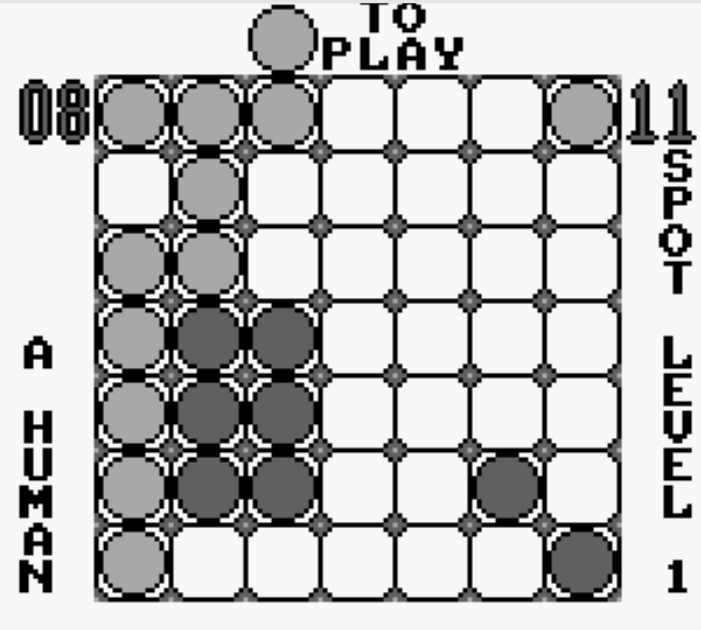
Sim, leram bem. A maioria pode não saber ou nem sequer se lembrar, mas Spot é de facto a mascote da conhecida marca de refrigerantes 7up. Surgiu no início dos anos 90 para ajudar na divulgação da empresa e o seu design não podia ser mais simples. Desenhou-se uma circunferência vermelha, colocou-se um par de óculos escuros, braços e pernas ao estilo "primária" e está feito. Sempre se pensou que se algum dia Spot conseguisse ter o seu próprio videojogo, seria de plataformas, aventura ou afins. Realmente esses chegaram mais tarde, pois esta mascote estreou-se com um jogo de… estratégia. Spot: The Videogame foi lançado em simultâneo para as duas consolas da Nintendo na altura, NES e GameBoy. A única diferença entre as duas versões é que o título da NES é colorido.

Lembrando o famoso jogo de tabuleiro das "Damas", o conceito em Spot: The Videogame é bastante fácil de assimilar. Cada jogador começa com quatro peças em dois cantos do tabuleiro. Ao seleccionar uma peça, pode movimentá-la até uma distância de 3 casas. Até aqui é simples. Quando os jogadores se começam a aproximar é que a acção começa. O objectivo é ganhar peças ao adversário, tal e qual como nas "Damas". Por exemplo, se um jogador mover uma peça sua para a casa imediatamente ao lado de uma peça do adversário, o jogador que iniciou a jogada ganha essa peça. Dependendo da casa do tabuleiro escolhida, ganha também as peças adversárias ao redor. Confusos? Não estejam, é simples. A partida termina quando já não existirem casas disponíveis no tabuleiro. O jogador que tiver a maior contagem de peças no final da partida é o vencedor.

Para além da história ser fantástica é brilhantemente contada

No meio disto tudo, onde é que aparece a Spot, a mascote supostamente protagonista? Pois bem, apesar do jogo ter o seu nome, a mascote avermelhada apenas aparece do lado esquerdo do ecrã aos saltos

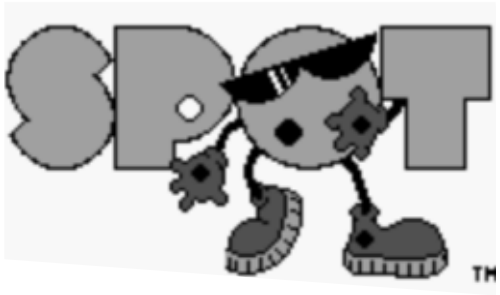




quando uma jogada termina e outra começa. Protagonista muito fraco, este.

Spot: The Videogame tem a capacidade para 4 jogadores em simultâneo, e quer na NES ou no GameBoy apenas é possível jogar um jogador de cada vez.

O aspecto sonoro apenas é audível no menu principal, com um tema que muitos fãs da Nintendo certamente recordam com nostalgia. A apresentação gráfica é bastante simplista e não se podia exigir mais de um jogo do género. Apenas com um tabuleiro, as suas peças de jogo e um Spot saltitão se faz a festa.



High Score

Longevidade	5
Jogabilidade	6
Gráficos	4
Som	3
Total	**5**

RESUMO

É bom ter:
Componente estratégica a fazer lembrar os clássicos jogos de tabuleiro; Possibilidade para 4 jogadores em simultâneo.

É mau ter:
Música inexistente, excepto no menu inicial; Spot pouco interventivo, tendo em conta um jogo dedicado a esta mascote.

Há alternativas :
Pocket Battle; Battleship

TRUE CRIMES STREETS STREETS OF LA VS SLEEPING DOGS

De *True Crime Streets of LA* a *Sleeping Dogs* assistimos a uma evolução extraordinária de uma saga que enfrentou bastantes dificuldades até sair novamente para o mercado. O resultado após muitos anos de espera é um título que nos faz sentir um verdadeiro mestre de Kung-Fu.



Sistemas: **PC**
Por ***Sílvia Farinha***

Saído em 2004 pela mão da Activision, *True Crime Streets of LA* foi o primeiro título da saga *True Crime* (da qual faz parte *True Crime Streets of NY*). Este jogo foi de certa forma ofuscado, pois foi o primeiro título de *open-world*/acção a sair para o mercado após o lançamento de *GTA III*, que todos sabemos o sucesso que obteve. Sendo assim é praticamente impossível não existir uma comparação entre estes dois títulos, e *GTA* foi o claro vencedor dessa disputa. Neste jogo encarnamos o polícia americano com ascendência asiática Nick Kang. O jogo começa com Kang a voltar de Los Angeles após ter sido suspenso por ter perseguido um suspeito e ter utilizado técnicas pouco ortodoxas. *True Crime* veio marcar uma certa diferença neste aspecto, pois em vez de sermos o típico anti-herói que faz tudo para atingir os seus objectivos, somos um membro das forças policiais com características já há muito tempo exploradas em Hollywood. Quando Kang volta ao trabalho, é destacado para investigar uma série de ataques à zona de Chinatown, que estão relacionados com as *Triads* – nome dado à máfia chinesa. A par desta investigação, deparamo-nos com várias conspirações, procuramos o nosso irmão sequestrado e vamos descobrindo sobre o desaparecimento do nosso pai (também ele agente da polícia de LA), que desapareceu durante uma investigação. Infelizmente a história poderia ter sido melhor trabalhada e não tão genérica. Um dos aspectos em que *True Crime* se tentou diferenciar de *GTA III*, e chegando mesmo a ultrapassá-lo, foi nos combates corpo a corpo. Kang aperfeiçoou as suas técnicas de *Kung-Fu* ao longo da sua vida e utilizava-as preferencialmente na abordagem aos suspeitos. Esse tipo de combate estava bem desenvolvido, existindo movimentos interessantes que resultavam muitas vezes em combos com ataques mais complexos. No entanto, por vezes tornava-se complicado realizar estas sequências de luta, pois a câmara colocava-se atrás de árvores ou dentro de paredes – o que não acontecia poucas vezes – e acabávamos por nem ver o que estávamos a fazer. Para combater os criminosos, existia entre outras possibilidades, a utilização de disparo com mira em câmara lenta e de disparo dentro

TRUE CRIMES STREETS STREETS OF LA VS SLEEPING DOGS

de veículos em perseguição. A condução era aliás outro dos aspectos que podia ter sido mais polido neste título. Era bastante rígida e nas curvas era preciso umas boas horas de jogo para aprender os truques para dominar o carro. Apesar de até ter sido bem recebido pela crítica quando foi lançado para as consolas, *True Crime Streets of LA* desiludiu quando chegou ao PC pois os gráficos não sofreram qualquer alteração e os problemas com a câmara continuaram a verificar-se.

Em 2012 saiu então um dos melhores jogos que já tive o prazer de jogar – *Sleeping Dogs*. Mais uma vez saiu sob a sombra de *GTA IV*, mas desta vez não se ficou nada atrás e a meu ver chegou até a ultrapassá-lo. Chegou a ser anunciado para 2009 com o título *True Crime: Hong Kong*, mas acabou por ser cancelado em 2011 devido ao elevado orçamento e atrasos que estava a sofrer. Mas uns meses mais tarde, a Square Enix salvou o dia e comprou a série *True Crime* à Activision. O único senão foi que não adquiriram os direitos para utilizar o nome original da série, nascendo assim *Sleeping Dogs*.

Mais uma vez encarnamos um polícia, mas desta vez um asiático que viajou para os Estados Unidos que acaba por voltar para a sua







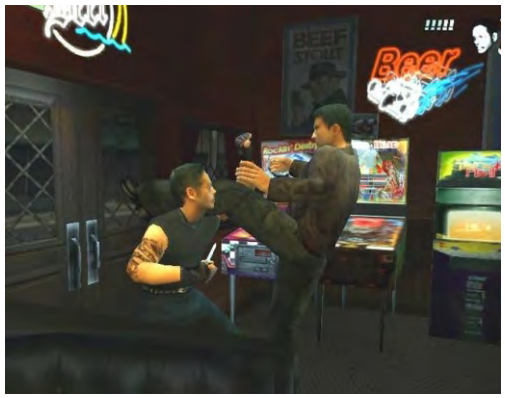
terra natal, Hong Kong, para se infiltrar nas temidas Triads. O nosso personagem - Wei Shen - começa por ser preso e nesta encontra um amigo de infância que o convida para se juntar ao *gang* do qual ele faz parte. Após procurar pela aprovação dos seus chefes na polícia, Wei aceita a oferta e conhece assim o líder do *gang* Sun On Yee. Para provarmos a nossa lealdade à nossa nova família, Winston – o líder - manda-nos numa série de tarefas. No entanto existe toda uma história complexa por detrás disto que é impossível explicar sem dar *spoilers*, e não quero estragar a experiência de jogo a ninguém. Este aspecto é onde *Sleeping Dogs* ganha. Chega a um ponto que estamos tão imersos na história que nos esquecemos que Wei é na verdade um polícia. Além disto, a jogabilidade é soberba. A condução é fluída e muito simples e atinge um outro nível com os tiroteios em plena estrada com um efeito dramático de câmara lenta e do *carjacking* em movimento, simplesmente genial. Tal como acontecia com os seus antecedentes, neste jogo o foco é o combate corpo a corpo. Apenas comparável ao sistema de combate visto em *Batman Arkham City*, em *Sleeping Dogs* as artes marciais reinam e são de uma naturalidade e fluidez tremendas. Além de podermos aprender novos movimentos através de missões secundárias,

TRUE CRIMES STREETS STREETS OF LA VS SLEEPING DOGS

podemos ainda interagir com o ambiente durante um combate, o que faz com que não raras vezes um *gangster* acabe com a cabeça dentro de uma ventoinha ou empalado num peixe-espada. Existe ainda todo um sistema de evolução da personagem em três níveis diferentes: Polícia (conseguido através das missões policiais e não cometendo infracções. A recompensa é o desbloqueio de novas habilidades); *Triad* (o mesmo que na de polícia mas nas missões da máfia); e por fim o nível de *Face*, que é aumentado realizando favores pela cidade de Hong Kong e que eventualmente nos permite comprar roupa que de certa forma ajuda a provocar mais dano nos combates. Os gráficos deste jogo, apesar de não serem dos melhores, são o suficiente para nos conseguir deixar







deslumbrados ao percorrer as ruas, fielmente reproduzidas a partir das reais com imensas cores e movimento. Esta sensação de deslumbramento aumenta sobretudo quando as vamos a percorrer num carro topo de gama ao som de qualquer uma das 10 estações de rádio com música que vai desde Hip-Hop chinês a Heavy Metal.
A evolução desta saga é enorme e é um caso em que a mudança de mãos no processo de desenvolvimento de um jogo correu imensamente bem. Apesar de perder o nome da série, *Sleeping Dogs* conseguiu atrair a sua própria legião de fãs que esperam ansiosamente pela continuação desta série.





1

CARMAGEDDON



Por ***Ivo Leitão***

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

Nos idos de 1997, é fácil perceber o porquê de um jogo de corridas onde atropelar pessoas e animais, destruir outros carros não só é possível como também encorajado, tenha causado tanto burburinho e controvérsia, chegando ao ponto de ser censurado ou mesmo interdita a sua venda em tantos países. Naquela altura um jogo violento não era algo banal como nos dias que correm, e como o fruto proibido é sempre o mais apetecido, eram muito poucos os donos de PC que não tinham uma instalação do *Carmageddon* no seu computador. Após terem sido lançadas umas conversões para as consolas da época e duas sequelas para o PC, a série *Carmageddon* acabou por desaparecer do mapa, e durante muitos anos os *psicop*- err, jogadores ficaram privados de jogar novos jogos repletos de carnificina e caos rodoviário. Até que em 2011 se vislumbrou uma luz ao fundo do túnel para a série, com o lançamento de uma campanha *kickstarter* para o desenvolvimento de um novo jogo na série – o *Carmageddon Reincarnation*. Com o anúncio desse jogo veio logo atrelado a conversão do primeiro *Carmageddon* para o formato de distribuição digital, desde o PC para sistemas operativos modernos com o GOG (*Good Old Games*), passando por versões iOS e em Maio deste ano foi finalmente a vez dos dispositivos Android receberem uma conversão deste jogo.

E para quem tem não chegou a conhecer a série no seu devido tempo, ou simplesmente andaram a viver numa caverna, *Carmageddon* é um jogo de corridas de carros com um *feel* bastante *arcade*, onde podemos vencer cada corrida de uma de 3 maneiras: chegar ao final em primeiro lugar (*boring*!), destruir os carros dos adversários, ou atropelar todos os pedestres existentes em cada circuito. Sim, atropelar humanos ou vaquinhas é parte integral do *Carmageddon* e é altamente encorajado. As influências *arcade* que o jogo tem obrigam-nos a terminar a corrida antes de um determinado tempo, que pode ser incrementado sempre que passamos num *checkpoint*, batemos contra um carro inimigo ou mesmo atropelamos os peões indefesos. Atropelá-los com estilo, ou vários ao mesmo tempo, ainda nos dá mais créditos e tempo, daí o jogo ter sido altamente controverso por alturas em que saiu.

Tal como o jogo original, inicialmente dispomos apenas de 2 carros possíveis. Nomeadamente os dos pilotos Max Damage e Die Anna, que são muito semelhantes entre si, mudando a cor e algumas características. Mas ao longo do jogo, à medida que vamos estourando com os carros dos adversários, podemos "roubá-los", adicionando-os à nossa colecção. Este processo sempre me pareceu algo aleatório já na versão original, e nesta conversão para Android parece permanecer da mesma forma. Para ajudar a toda a confusão e acção frenética, existem imensos *powerups* disponíveis nos circuitos, sob a forma de barris

metálicos. Estes *powerups* tanto podem ser benéficos, como mais tempo disponível, travões instantâneos, invulnerabilidade, como coisas descabidas, como o carro saltar incontroladamente, os peões correrem quase tão rápido como os carros, *powerups* alucinógenos que deixam a visão do jogador toda confusa, entre muitos outros. Também ao longo do jogo, dependendo da nossa performance, vamos adquirindo vários créditos, estes que podem ser utilizados para comprar peças mais poderosas para os nossos carros, ou mesmo ajudarem-nos de certa forma nas corridas. Isto porque sempre que batemos em alguém ou numa parede, o nosso carro vai ficando danificado, podendo chegar a um ponto em que nem conseguimos fazer mais nada. Nesse caso podemos pagar alguns créditos para ter o carro novamente reparado, ou em caso em que capotamos e não conseguimos voltar ao normal, também podemos pagar para colocar o carro novamente em acção.
Mas e os controlos? Como foram estes adaptados para os dispositivos Android? Bom, muitas das funções que originalmente eram despoletadas ao pressionar certas teclas nos PCs, aqui conforme seria de esperar é utilizado o *touchscreen* para praticamente tudo. Acelerar, travar, virar para esquerda ou direita e utilizar o travão de mão, tudo isso está representado por alguns ícones no ecrã. Reparar o carro, pausar o jogo, mudar a perspectiva da câmara também pode ser feito com alguns movimentos com os dedos. Para além do mais, é possível personalizar as posições desses ícones de controlo do jogo, arrastando-os ao longo do ecrã para onde nos der mais jeito. Para além deste esquema de controlo existem ainda outros dois:, um outro modelo mais "analógico" onde o controlo da direcção do carro e sua aceleração é feito ao arrastar dois ícones num eixo horizontal e vertical, respectivamente. Por fim existe também o modo "tilt", que utiliza os acelerómetros dos equipamentos Android, onde controlamos o carro simplesmente movendo o nosso *smartphone*/*tablet*. Sinceramente nunca fui grande fã destes esquemas de controlo e praticamente nunca o uso. O esquema "analógico" permite um maior controlo do carro, ainda assim pareceu-me algo longe da versão original, onde muito mais facilmente conseguíamos fazer curvas apertadas e *drifts* a apanhar uns quantos peões desprevenidos.
Visualmente é uma conversão directa do jogo original, embora apresente gráficos em maior resolução e com maior detalhe, em especial os carros e os cenários; já os peões permanecem *sprites* em 2D. Continua também a ser um jogo bastante bizarro, tanto Max Damage como Die Anna podem ser vistos na câmara interna do carro a proferir obscenidades e rirem-se maldosamente sempre que atropelamos algum inocente ou acertamos em cheio nalgum dos nossos adversários. É um jogo repleto de





humor negro, onde os adversários são igualmente insanos, com carros bastante peculiares. Desde carros desportivos, fúnebres, ou jipes todo o terreno equipados com espinhos e toda uma variedade de armas brancas são a regra geral do jogo. A banda sonora também é adequada a toda esta carnificina, tendo sempre uma toada *metal*. Já no jogo original se podiam ouvir algumas adaptações de músicas de Fear Factory, que felizmente foram mantidas neste jogo, incluindo a *Zero Signal* que surge na intro deste jogo, algo que para mim sempre foi bastante nostálgico.

Ainda assim, apesar de não ter uns controlos tão precisos como os da versão PC, esta é uma boa conversão para os dispositivos Android. No primeiro dia em que chegou à loja da Google, poderíamos descarregar uma versão promocional completamente gratuita com o jogo completo, o único senão é que essa versão não viria a receber quaisquer actualizações futuras, mas ainda assim foi um bom presente aos fãs do jogo original. Actualmente encontra-se disponível por menos de 2€, pelo que é uma excelente oportunidade de os jogadores que não viveram *Carmageddon* na sua altura, possam desfrutar de um dos jogos mais controversos, porém igualmente importantes, que esta indústria ofereceu.

» High Score

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







CARMAGEDDON 2

*Por **André Santos***



É um daqueles títulos que tem tanto de inesquecível como de polémico. Nesta adaptação para Android, pouco há de novo, e além de mecânicas e uma reorganização nos controlos, aproveitando o que de melhor a plataforma tem a oferecer, poucas novidades são apresentadas. Assim, existe apenas a hipótese de relembrar o divertimento que é jogar o mundo apoteótico de *Carmageddon*. Contudo, fica a faltar a magia de algo verdadeiramente novo. É que, bem vistas as coisas, já estava na altura de termos um novo *Carmageddon* nas nossas vidas.

> High Score **8**

CARMAGEDDON 3

*Por **João Sousa***



Mais de 15 anos depois de ter gerado polémica hoje em dia *Carmageddon* já não traz o mesmo tipo de frescura e excitação de se jogar algo tão "proibido". Para mim este remake vale principalmente pelo seu valor nostálgico e quem não tenha sido um grande fã na altura provavelmente não o será agora. Em termos da conversão para dispositivos móveis penso que poderia ter ido um pouco mais longe sem perder a sua identidade sendo bem-vinda a inclusão de controlo do volante através de acelerómetro (que tem funcionado bem em outros jogos de corridas).

> High Score **6**



CARMAGEDDON 4

*Por **Tiago Lobo Dias***



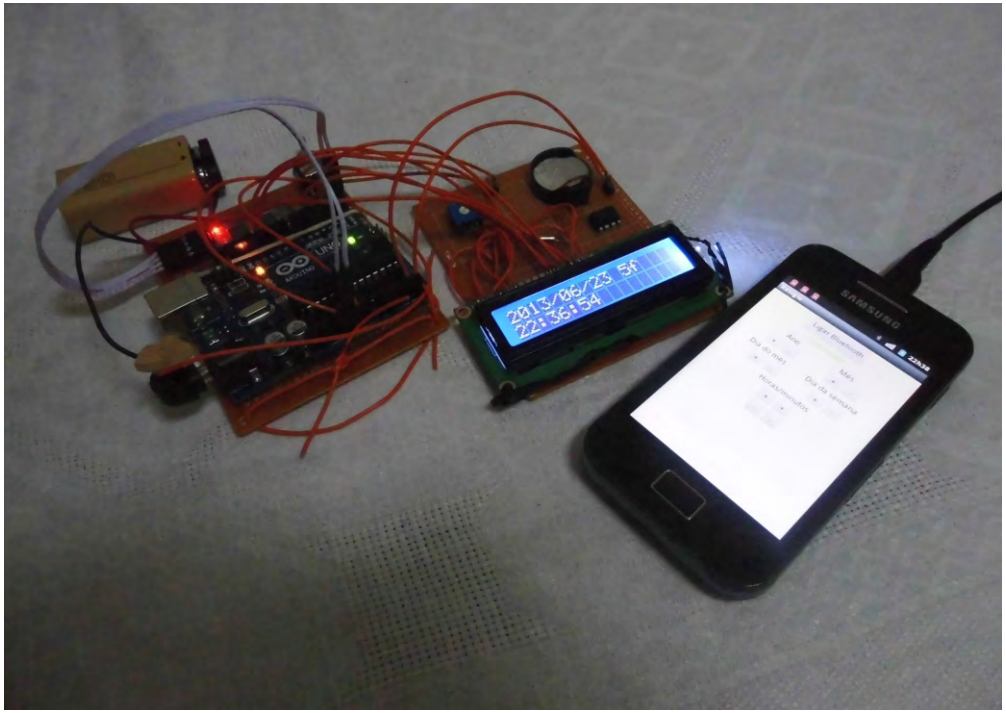
Um clássico que traz muitas memórias à tona. Boa opção esta de meter os controlos onde se quer, mas estes não são precisos o suficiente. Requer muita prática para dominar o carro como fazíamos na versão original. Aquele drift com o timing certo vai custar muito a fazer. O travão de mão exige perícia extra. Se o jogo é um porte e não uma adaptação os controlos deveriam ser melhores. Um porte nostálgico mas que vai ser difícil ir longe no jogo. Agradável de reviver os primeiros níveis mas fica por aí.

> High Score **6**

ARDUINO
RELÓGIO

Por ***Tiago Lobo Dias***

Para quem não leu o antigo projecto, o Arduino é um micro controlador que permite ligar vários dispositivos e os comandar com uma linguagem de programação própria que é "gravada" dentro do chip do Arduino. Os dispositivos podem ser leds, motores, sensores etc…
Sendo uma placa bastante pequena e barata, e existindo centenas de periféricos a preços aceitáveis, é uma excelente maneira de termos acesso à robótica caseira.
Este último mês estive de volta de mais um projecto que me derreteu o pouco juízo que tinha. Armado em engenheiro, convencido que sei muito disto, quando a realidade é bem diferente, tentei ir a outro nível. Acender uns Leds já não era para mim, meti na cabeça que tinha de dar um salto e fazer algo mais complicado. O resultado foi positivo mas a minha cabeça pede descanso por uns meses…. O pequeno projecto que vou relatar para um tipo de electrónica é um passeio no parque, mas para mim, esse passeio requer levar tenda de campismo, saco cama, lanterna, comida para 30 dias e estojo de primeiros socorros. É provável que

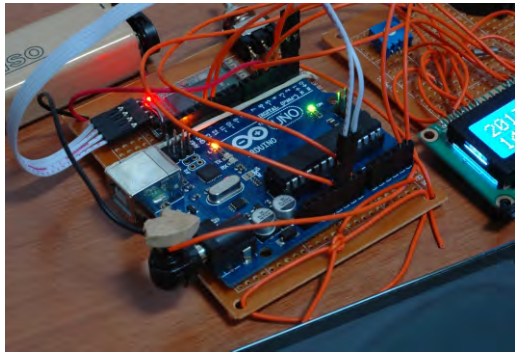


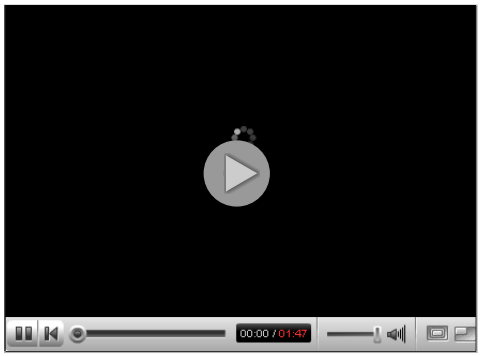
dispare uma ou outra gaffe, mas não serão muitas, a realidade é que funciona e deixo o vídeo como prova. Então o que me lembrei eu de fazer? Um relógio. Sim isso, aquela cena que dá horas e tal... Mas não é ir buscar a hora ao relógio do PC. É construir um relógio e metê-lo a funcionar sem estar ligado a um computador e sem utilizar outro componente já com a função de horas. O meu último projecto tinha sido acender uns Leds e formar umas letras, se esse já me deu cabo da cabeça, este nem imaginam.
Ora então como fiz isto? Foi simples e complicado ao mesmo tempo. Simples na teoria, complicado na prática. Ora bem, o Arduino por si só não tem uma maneira de guardar as horas. O que fazer então? Temos que recorrer a duas peças presentes em praticamente tudo o que é *motherboards*. O RTC e Oscilador de cristais. Estas são pequenas peças presentes em milhões de circuitos em todo o mundo. Passo a explicar: basicamente o RTC conta o tempo que o Oscilador lhe dá. O RTC (Real time clock) é um pequeno chip de 8 pernos (utilizei um da marca Dallas) que conta e guarda o tempo. Mas conta o tempo? Calma, isto não é fácil nem de perceber nem de explicar. Vamos ao oscilador de cristais para ajudar a perceber. Este oscilador em quartzo é basicamente a mesma peça que temos nos nossos relógios de pulso. O Quartzo tem uma propriedade muito interessante. Quando lhe é aplicada voltagem, ele vibra sempre com a mesma frequência, neste caso: 2 elevado a 15 vezes por segundo (32.768 Mhz). O Oscilador de cristal tem um formado cilíndrico com mais ou menos 1 centímetro de comprimento e tem lá dentro uma pequena folha de quartzo. Está ligado a 2 dos pernos do RTC. Quando o RTC lhe aplica corrente, o Oscilador mete o quartzo a vibrar. O RTC conta o número de vezes que o quartzo vibra e quando chega a 2 elevado a 15, sabe que passou 1 segundo incrementando essa unidade de tempo à hora e data que tem guardado. Estas duas peças trabalham assim em conjunto, e lá está, uma dá a unidade de tempo e a outra vai contando-o (resumindo muitíssimo a teoria claro). Faltou aqui outro pormenor: é que cada vez que desligamos o sistema, a hora é perdida. O RTC tem de ser alimentado constantemente com corrente para não perder a hora, para isso usamos uma simples pilha. Antigamente os computadores usavam baterias soldadas na boards em vez de pilhas. Passado 10/15 anos derramavam, tal como acontecia com os condensadores. Hoje em dia a pilha (formato moeda) é mais fiável e permite ser substituída.
Continuando, com RTC, oscilador, pilha e usando o Arduino como controlador para isto tudo, tive condições de fazer um relógio. Mas, e como mostro as horas? Bom, ligado ao PC, posso ver as horas numa janela, mas isso não fica

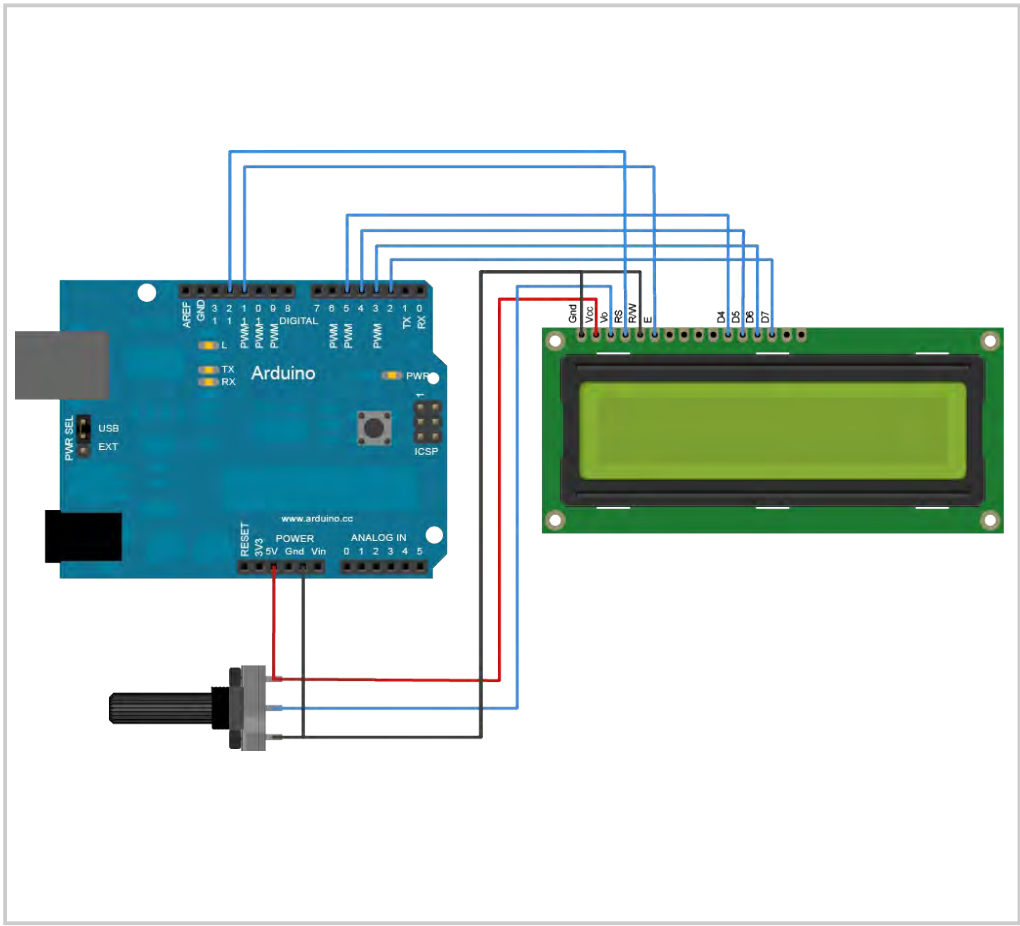
grande coisa, tem de ser autónomo do PC. Então, tive que arranjar um pequeno display, um LCD de 16 caracteres por 2 linhas. Custam cerca de 7 dólares, bastante barato e exactamente o que eu precisava. E como o fabricante dizia que funcionava com o Arduino, melhor ainda, perfeito.
Reuni as peças todas comecei a ler na Internet e vi logo que a coisa não era assim tão simples. O LCD necessitava de ser ligado com vários fios e para afinar o contraste da imagem tinha de meter um potenciómetro. Para ajudar à festa (que ainda não esta muito complicado) resolvi que para acertar as horas teria de ser via bluetooth com Android, sim porque eu tenho tendência para escolher tudo o que é complicado. Mandei vir de Hong Kong um pequenito circuito *bluetooth* para o Arduino de modo a poder aceder com o Android, e como? Bem tive que fazer o programa. Como já tinha trabalho que chegue, não me atirei para Java/Eclipse e optei pelo *App Inventor* para fazer o programa que é bem mais simples.
O circuito bluetooth tem 4 pinos, 2 para corrente e 2 para dados. No meio da salgalhada, ainda resolvi meter 4 pilhas de 1,5V com um interruptor para alimentar tudo. E agora soldar isto tudo? Pois é, foi uma tourada daquelas! Usei um circuito novo (breadboard impressa) para soldar os componentes. Alguns dos fios, os que vão ao Arduino, não soldei para poder usar o controlador para outros projectos.
O resultado final foi um relógio digital que mostra a data e hora num LCD e permite ser acertado via Android (telemóvel). Quando se desliga o sistema a hora é guardada.
De notar ainda que o Arduino tem de ser programado, o programa é bastante simples, onde fica bem mais complicado é a rotina para meter o RTC a trabalhar. Aqui não perdi mais tempo e fui buscar o código na Internet, ainda tentei fazer eu a rotina, mas…
Agora antes que comecem se é que já não começaram a pensar, "- mas para que raio serve isto"? Bom o que conta aqui é o gozo em fazer as coisas, em aprender e em criar. Óbvio que efeitos práticos são poucos, mas…. Posso dar uns exemplos: substituindo o Arduíno por um Arduíno construído por nós (será um projecto de futuro) o preço desce ainda mais, possibilitando fazer, por exemplo, um circuito para fazer disparar as luzes da casa a determinada hora por um preço muito baixo. Todo o esquema que falei aqui é necessário para se saber que horas são. Depois é juntar em relé, juntar código de alarme e fazer disparar a luz de um candeeiro. Mas sei lá, por exemplo, automatizar os estores da casa (juntando um motor e um relé). Reparem que com um Arduino podem fazer robótica sem necessitar de um PC para ser executado, precisam dele sim para passar o código para o Arduino, mas depois fica autónomo. De resto basta ter imaginação e uma boa dose de paciência.

Em termos de código, quem quiser, posso enviar, é só pedirem.

Podem ver este tutorial em vídeo







ENTREVISTA - THE LAST OF US (RICKY CAMBIER)

Por ***Ivan Barroso***





Dois representantes da Naughty Dog estiveram no nosso país para falar do seu último título, *The Last of Us*. Claro que não podíamos deixar passar a oportunidade e marcámos uma entrevista. Mas, ao estilo PUSHSTART, isto é muito mais que uma breve conversa, é uma forma de conhecer melhor a pessoa atrás do projecto.

Nas próximas linhas podem ler o resultado na nossa conversa com o game designer Ricky Cambier. Amavelmente não só nos explicou o que esperar do *The Last of Us*, mas também qual é o seu palavrão favorito.

Olá Ricky, vamos começar pelo principio. De onde é que és?
Sou duma cidade pequena na Califórnia que fica ao norte de LA. Um lugar para surf, bom tempo e... terramotos.

Qual foi o primeiro sistema de jogos e título que tocaste? Ainda te lembras?
A primeira vez que peguei num jogo foi na escola, num velhinho Apple II. Lembro-me de jogar *The Oregon Trail*. Mais tarde, comecei a jogar num PC, e em especial jogos que tivessem grande foco na narrativa.

Imagino portanto que os jogos *Point'n Click* foram importantes para ti?
Sim, especialmente os da Sierra, como o *King's Quest* e o *Space Quest*. Esses jogos tinham grandes histórias e criatividade. Gostava mesmo deles.

E como começas a trabalhar na indústria dos videojogos?
Inicialmente estudei Computer Science e depois comecei a fazer os meus próprios jogos, mas ainda estava muito interessado nas histórias. Passado uns tempos, queria mesmo juntar os dois, por isso fui trabalhar para uma companhia em Austin (Texas) como designer.

Estou curioso, foste trabalhar para Texas durante o período em que os FPS estavam em grande naquele território?
Bem, não, mas havia imensas empresas de videojogos no Texas.





Talvez devido a essa popularidade durante a era FPS. Por exemplo, a Origin estava lá, e eles eram um dos grandes nomes no que diz respeito a jogos de computador.

Então, e quando foste trabalhar para a Naughty Dog?
Há cerca de três anos.

Ok, então foi na altura em que a empresa respirava *Uncharted* por todos os poros?
Sim, praticamente.

Como tem sido a tua vida de game designer desde que começaste a trabalhar no *The Last of Us*? Para ser honesto contigo, assim que vi o jogo na E3 2012, a minha primeira impressão é que era o *Uncharted* durante um "Zombie Apocalypse". Pelo menos o Game Engine parece ser o mesmo. Mas, o que podes dizer-me sobre isso?
Penso que não seja um *Uncharted* com *zombies*. O jogo é um bocado diferente disso. Nós queríamos fazer algo de especial, criando uma nova experiência. Claro que beneficiámos de termos a experiência do *Uncharted*, mas, no final de contas, o jogo é muito diferente. A câmara, os controlos, a IA, o modo de *crafting* e *upgrade*, são todos muito diferentes. Assim que o público começar a jogar vai ver a diferença.

Para mim assim que joguei a demo, algumas partes lembravam-me de bons jogos que são assustadores. Por exemplo, a cautela lembra-me como o primeiro *Castlevania* foi desenhado, não se pode simplesmente correr até ao final do nível. Ter acesso a pouca munições leva-me até ao primeiro *Resident Evil*; e aquele tipo de atmosfera negra com a cidade desabitada e com ângulos de câmara acentuados faz-me lembrar *Silent Hill.* São só coincidências felizes ou estes jogos tiveram uma grande influência na equipa de desenvolvimento?
(Risos). Bem visto. Nunca tinha pensado nisso dessa forma, mas, quando decidimos fazer este projecto, queríamos criar algo que todos apreciávamos. Talvez indirectamente todos esse jogos que jogávamos tiveram a sua influência. No fim de contas, o que queríamos mesmo era criar um jogo que ainda não existia no mercado. Essa foi a nossa motivação no *The Last of Us*.

Na minha opinião, todas as mecânicas implementadas colocam o jogador num clima de tensão, e consegue-se viver no mundo de *The Last of Us*. Às vezes pensei "se fosse assim mesmo na realidade, esta seria exactamente a minha reacção". Este não é só mais um jogo de "mata a ameaça, antes que te mate a ti". Tens de escolher as batalhas que podes ganhar e aquelas a evitar.
É verdade. Esse era um dos nossos objectivos. Há alguma estratégia envolvida no jogo. Não podes simplesmente andar aos tiros para resolver os teus problemas. Tens de ir devagar, melhorar o teu equipamento, procurar por peças e fazer decisões; "se calhar não devia ir por aqui, vou antes dar a volta". Pode demorar mais tempo, mas quem sabe? Talvez sejas recompensado doutra forma.

O som parece ser uma grande parte do jogo. O audio design é crucial para toda a ambiência. As criaturas mexem-se consoante o som que captam. Podes falar um bocado sobre esta mecânica?
O som é uma das partes mais importantes do jogo. Os inimigos podem ouvir-te mesmo bem e isso faz parte da estratégia deles. Por exemplo, apesar de eles verem mal, podem ouvir-te a carregar a arma. Nesse preciso momento vão atacar-te em força. Eles sabem que estás desprotegido. Por isso pensa bem antes de fazer as tuas movimentações.

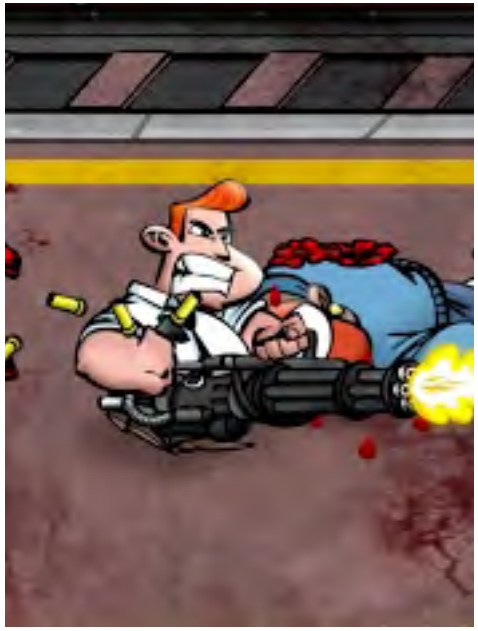
Questão final sobre o jogo. A Naughty Dog é conhecida por criar uma só franchising em cada geração de consola. Na Playstation original foi *Crash Bandicoot,* na PS2 foi *Jak and Daxter*, mas agora tivemos *Uncharted*, e surpresa, *The Last of Us*. Com a PS4 num horizonte próximo há alguma razão para que vamos ter duas franchisings na PS3? Existem planos para uma versão ou spin-off's para a PS4 ou PS Vita?
Para a PS4 e PS Vita ainda não temos planos. Pelo menos por agora. Quando estávamos a trabalhar no *The Last of Us,* estávamos focados no ambiente PS3. Mas no futuro quem sabe?

E agora a pergunta pela qual não estavas a espera. Como game designer, estou curioso por saber qual é o palavrão que usas mais vezes?
(Risos). Nunca me perguntaram isso antes. Hmm, provavelmente digo "What the fuck?" muitas vezes. Sabes, quando estás a trabalhar arduamente e depois vais ver o resultado final, e se este não é exactamente o que estás a espera... um "What the fuck?" aparece (risos).

ENTREVISTA - ALEXANDRE RIBEIRO (FANGZ)

Por ***João Sousa***





Antes de mais, em nome da revista PUSHSTART, queremos dar os parabéns pelo sucesso alcançado pelo lançamento do jogo *Fangz* para Android e iOS que, dado a sua envergadura, e considerando que foi inteiramente feito por duas pessoas, terá sido com certeza um projecto de dedicação épica.

PUSHSTART: Quais foram as principais influências para a criação de *Fangz*?

Alexandre Ribeiro: Uma vida inteira de gaming :) Decidi fazer o Fangz depois de bastante tempo a analisar jogos que tinham tido sucesso nas *app stores*, mas que se encontrassem em nichos de mercado que as grandes empresas evitassem. Escolhi fazer um jogo sobre vampiros porque eram muito fáceis de relacionar com eventos actuais.

PS: Quais são os teus jogos favoritos?

AR: *Elite, God of War, Mass Effect, FIFA, Pro Evolution Soccer, Elder Scrolls, Assassin's Creed*... e há certamente mais alguns que entrariam nesta lista. Gosto de muitos jogos em géneros muito diferentes. Escolho-os criteriosamente e faço questão de terminar todos os jogos que começo (ou no caso dos jogos sem um fim, de os dominar ao nível dos melhores).

PS: Quanto tempo durou a produção de *Fangz* e quais foram os meios necessários?

AR: Demorei dois anos a *full time* a fazer o *Fangz*. Dito isto, se fosse hoje, demoraria apenas seis meses, uma vez que grande parte do trabalho do *Fangz* foi de investigação e desenvolvimento, que agora vou poder reutilizar para outros jogos. Em termos de recursos foi necessário um Mac Pro com imensa RAM, uma vez que tive de correr em simultâneo uma máquina virtual *Windows* (para o Visual

Studio), Photoshop, Flash, Audacity e Unity3d. As texturas para que o jogo funcionasse na resolução nativa do iPad 3 (2048x1536) são absolutamente gigantescas, e se não tivesse um computador rápido ia ser um martírio. Também usei três monitores em simultâneo, porque o *workflow* de produção se torna muito mais rápido (tipicamente tinha o editor *Unity* num dos monitores, o Visual Studio no monitor do meio e o Photoshop/Flash no outro monitor).

PS: Como foi a colaboração com Alex Gallego? Já existiam protótipos antes da sua entrada no projecto?

AR: Foi um trabalho em progresso. Não nos conhecíamos e tornámo-nos amigos ao longo destes anos. Não existiam protótipos. Todo o trabalho que pedi ao Alex Gallego foi através de uma especificação funcional. Não demorámos muito tempo até que estivéssemos perfeitamente sincronizados em relação aos resultados pretendidos. Tipicamente pedia ao Alex um resultado final. Ele fazia um pequeno *draft*, eu aprovava, e a primeira tentativa de versão final dele era quase sempre a que ficava.

PS: A recepção na *App Store* da Apple foi muito favorável, quais os teus comentários sobre a diferença entre a recepção em Android e iOS?

AR: Em iOS a recepção inicial foi fantástica. Em Android foi bastante menos efusiva. Mas agora, mais de mês e meio depois, as vendas em Android são o que mantêm o *Fangz* um projecto rentável. Android é um mercado bastante mais vasto, mas apesar disso as vendas ainda não chegaram ao nível das de iOS. No entanto, se a tendência que estou a ver agora se mantiver, é possível que a longo prazo lá cheguem.

PS: Houve algum tipo de estratégia relativamente à divulgação?

AR: Sim. Optei por tentar conquistar o mercado de *gamers* em iOS (em oposição aos *casual gamers*). É um mercado de nicho, para o qual são feitos poucos jogos, e por isso mesmo uma porta de entrada boa para que um jogo de qualidade ganhe notoriedade. Se um jogo não for notável, por qualquer que seja a razão, não tem a menor hipótese de se tornar visível neste mar de aplicações que existe nas *app stores*.

PS: A dificuldade do jogo é bastante elevada, foi intencional?

AR: Sim, claro. E o facto de haver apenas um nível de dificuldade inicialmente também foi intencional. A ideia era permitir que nos jogadores iniciais, apenas alguns tivessem "*bragging rights*". Resultou e até se tornou polémico em alguns fóruns de sites de jogos, o que deu ao *Fangz* mais alguma publicidade.

PS: Já foram anunciados outros níveis de dificuldade, para quando poderemos esperar por esse *update*?

AR: Já foi publicado há cerca de uma semana atrás. Foi muito bem recebido. Poucos dias depois do *update* ter saído, diminuí o preço do *Fangz* para metade (o preço de lançamento) e as vendas dispararam, particularmente em Android.

PS: *Fangz* encontra-se na plataforma Greenligh do Steam mas infelizmente a recepção não tem sido a mais favorável, o que poderíamos esperar de novo nesta versão?

AR: Dizer que a recepção não foi a mais favorável é ser muito simpático. O *Fangz* foi absolutamente demolido no Steam, mas isso era expectável. Entretanto já o retirei do Steam. Coloquei-o lá para ganhar um pouco de experiência na plataforma e para saber o que os jogadores no Steam quereriam num jogo. Aprendi uma série de lições importantes. O próximo jogo que fizer já vai ser um bom candidato para esta plataforma.

PS: Deixaste o teu emprego para fazer o *Fangz*. Pretendes continuar a fazer jogos a tempo inteiro? Quais são os projectos futuros da Game Whizzes?

AR: Sim, pretendo continuar a fazer jogos a tempo inteiro. Neste momento estou à procura de investidores, não sei se para a Game Whizzes ou se para uma nova empresa, mas as perspectivas são muito boas.

PS: Queres deixar alguma mensagem aos leitores da PUSHSTART em relação a *Fangz*?

AR: Se por acaso forem *developers*, acharem que conseguem fazer melhor e quiserem trabalhar na área, enviem-me um *email* para alex at gamewhizzes.com. Estou à procura de três *developers*, em princípio para começarem a trabalhar comigo a partir do fim deste ano. O *Fangz* foi só a primeira experiência. Quero construir uma empresa de jogos para plataformas móveis que compita com as melhores empresas europeias.

PS: Desejamos o maior sucesso para o Alexandre e esperamos ansiosamente pelos projectos deste e de outros *developers* nacionais, pois é disto que o país precisa: gente criativa com força para levar uma ideia avante.

ENTREVISTA - BRASS MONKEY

Por ***Tiago Lobo Dias***



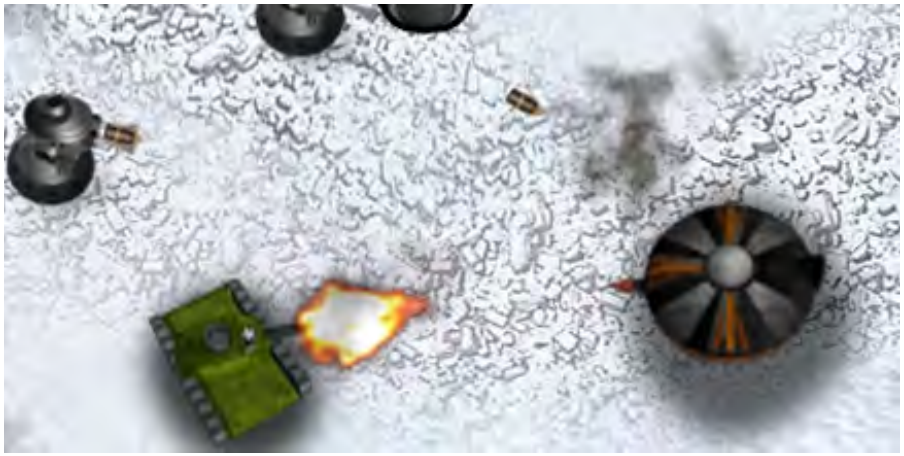
Brass Monkey é um sistema bem esgalhado em que podemos jogar com os amigos usando os telemóveis como controladores. Tentei este sistema com um jogo tipo "lander" em que a nave tinha propulsores comandados por 2 jogadores em simultâneo. Cada jogador tem o seu propulsor (telemóvel), e o objectivo é a coordenação entre os dois de modo a aterrar a nave. Que grande desafio! Mas tentei também uma secção de minigolfe e um de plataformas entre outros jogos. Este sistema promete, é simples e rápido de iniciar e garante horas de diversão com os amigos. Decidi entrevistar um responsável da Brass Monkey, tendo esta ficado a cargo do simpático Mike Kanarek (product manager and marketer).

Tiago - Como é que o Brass Monkey funciona e o que é que necessitamos para jogar?

Mike - Brass Monkey é um sistema de jogo que corre num web browser em vários tipos de dispositivos e que usa smartphones como controladores. Conecta o teu smartphone ao jogo usando uma rede wifi local, e tudo o que precisas para jogar é a rede wifi, um android ou iOS phone com a app gratuita Brass Monkey e um dispositivo com browser como um PC ou algumas Smart TVs.

Tiago - Pelo que já vi, o sistema parece mais divertido e apropriado a jogar com amigos do que a solo. Mas parece muito bom e pode trazer muito potencial aos jogadores. Qual é o vosso objectivo? Chegar a um nível de dispositivo familiar para passar um bom tempo a jogar ou traçam objectivos para níveis mais core?

Mike - O nosso objectivo é trazer vários tipos de jogos diferentes para o Brass Monkey, mas estamos mais focados nos jogos que encontras na Wii e na Wii U. Estes jogos são mais profundos e envolventes que os típicos jogos casuais, mas mais acessíveis a familiares que os jogos hardcore como *Call of Duty* ou *Halo*. Achamos que estes jogos são muitas vezes os mais divertidos de jogar com grupos de pessoas, incluindo famílias, parentes e suas crianças e amigos sentados juntos num sofá. Também temos planos para trazer jogos "core" para o sistema, mas não







é o nosso foco principal.

Tiago - O telemóvel é o controlador e o browser a consola, vão manter esta regra? O telemóvel/tablet parece mais interactivo do que um simples controlador, parece-me que pode trocar informação ao mesmo tempo, qualquer coisa como um HUD enquanto se controla o dispositivo ao mesmo tempo.

Mike - O nosso plano é de manter telemóveis como controladores, mas queremos o ecrã principal disponível em qualquer dispositivo. Estamos a tentar modelar o Brass Monkey para uma distribuição tipo Netflix. Seria óptimo se o Brass Monkey fosse pré-instalado em smart-tvs, pudesse ser jogado num iPad e estar disponível em consolas e leitores blue-ray, Xbox 360 etc., porque o sistema é um software e o seu conteúdo está todo guardado on-line, seria muito fácil de fazer os jogos acessíveis de qualquer lado.

Tiago - Dos jogos que tentei é apenas um controlador por jogador, mas será possível ter 2 controladores por cada jogador? Imagina um arco com ambas as mãos ou um volante e a manete das velocidades, ou um sistema de voo com stick de direcção e outro para os motores. Daria uma nova sensação aos jogadores ou seria muito complicado? Imagino que não exista uma barreira para fazer isso…

Mike - Como dizes, não há barreira. Não vamos desenvolver os nossos próprios jogos, e um dos nossos maiores desafios é encontrar programadores que estejam dispostos a correr o risco de criar jogos numa nova plataforma. Um jogo com múltiplos dispositivos como controladores por jogador seria fácil de um ponto de vista técnico. O nosso sistema pode suportar até 96 controladores em simultâneo, talvez mais, nunca tentámos. A opção está lá.

Tiago - É possível usar um tablet como browser? Poderias jogar olhando par a tablet ou mesmo conectá-lo a uma TV, mas seria perfeito para leva-lo para férias ou para jogar em casa dos amigos.

Mike - Estamos a trabalhar nisso. Já o fizemos aqui no escritório, mas ainda tem uns bugs para trabalhar bem. Somos uma equipa pequena. Vamos provavelmente acabar e ter essa opção pronta nos próximos meses.

Tiago - Com tantos sistemas como Nintendo Wii, XBOX Kinect, PS3 Move, 3DS, Vita, Wii U, como é que o Brass Monkey pode ser uma boa alternativa para os jogadores? Que armas possuem para combater esta forte concorrência? Ou não os vêem como concorrência directa?

Mike - Temos algumas características únicas que esses sistemas não têm. O Kinect e o Move são para gestos largos ou gestos corporais inteiros para jogar jogos, então não os vemos como concorrência. A 3DS e a Vita são sistemas handheld, tem touch screen e mais algumas funções como nós, mas sendo handheld coloca-as numa categoria diferente.

A Wii e a Wii U são mais similares a nós. Elas oferecem tipos de jogos similares e pequenos dispositivos de controladores de movimento. Felizmente para nós a Nintendo perdeu muito ímpeto, o lançamento da Wii U parece ser um falhanço depois do sucesso massivo da Wii, e vemos que o mercado dos jogos mid-core esta agora carente. Então vamos lá meter um pé. A Wii U também permite apenas um touch-screen de cada vez o que limita as opções no design dos jogos. Para nós cada controlador pode ser simples como o WiiMote ou complexo como o Wii U Gamepad. Esperemos que os criadores de jogos vejam vantagem.

Tiago - Estão a olhar para outros dispositivos móveis/portáteis? WindowsMobile, Blackberry, sistemas baseados em Linux,etc…. vão portar o Brass Monkey para essas plataformas?

Mike - O nosso objectivo é de fazer de cada dispositivo touch screen um controlador e qualquer dispositivo com um ecrã largo uma consola. É difícil de dizer quando vamos entrar em sistemas como Windows Mobile ou Blackberry, mas se pode ser feito podes assumir que planeamos o fazer.

What's a Wii U? - Ou A Importância do Planeamento Estratégico

Por ***Margarida Cunha***

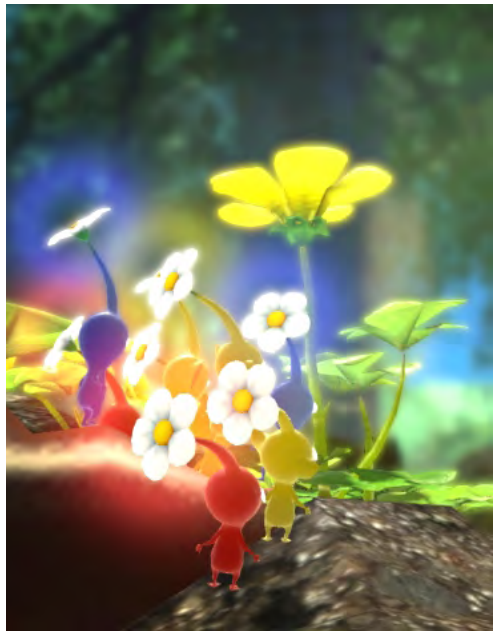




O site de entretenimento IGN divulgou que uma das pesquisas recorrentes dos leitores consistia em saber a data de lançamento da Wii U. Algo positivo – não tivesse essa dúvida sido colocada... em Abril de 2013. Esta e outras questões têm assombrado a nova aposta da Nintendo, motivando opiniões e discussões que chegam a ponto de contar os dias à gigante nipónica. Mas afinal o que se passa com a Wii U?

WII U...PS

Os últimos dois anos não têm sido meigos para a Nintendo. A Wii U não tem ajudado: as projecções de vendas começaram nas 5.5 milhões de unidades, baixaram para 4 e, na realidade, ficaram-se pelas 3.45. Recuemos no tempo. Um estudo conduzido pelo site Dealnews, em Maio de 2012, apurou que, numa amostra de cerca de 1500 jogadores, 75% não estavam interessados em adquirir a consola; sendo que 64% dos que detinham uma Wii também não se mostravam inclinados a comprar a sua sucessora. Como poderiam os consumidores revelar tamanha indiferença perante a Wii U? Simples: não conhecem a consola. De um tablet a um comando para a Wii, várias são as descrições atribuídas à Wii U, naquele que é um dos seus pontos fracos: o nome. Percebe-se: afinal, a essa confusão, juntou-se o intenso foco atribuído ao GamePad. Nem a primeira dama, Michelle Obama, sabia o que era a Wii U. A desinformação nunca foi produtiva mas há algo pior: a espera pelo software prometido. Pikmin 3 é um exemplo da biblioteca de títulos *first-party* que a Nintendo tem prevista para a Wii U mas que tarda em ver a luz do dia. Pois bem, se não podemos, para já, contar com a prata da casa, viremo-nos para os jogos desenvolvidos por terceiros. Eis outro problema: os *third-parties* não se sentem muito motivados a ser acolhidos na Wii U. Pelo menos é o que podemos depreender do facto de *GTA V* ou *FIFA 14* não estarem no calendário de lançamentos. O



A desinformação nunca foi produtiva mas há algo pior: a espera pelo software prometido



próprio porta-voz da Electronic Arts, Jeff Brown, garantiu que a EA não tinha jogos previstos para saírem na Wii U – algo recentemente desmentido pelo director financeiro, Blake Jorgensen. Ainda assim, há quem equipare as declarações de Brown à recusa da EA, em 1999, em lançar títulos na Dreamcast – tendo esta sido a última consola da SEGA. Afirmações à parte, o derradeiro teste da Wii U será quando estiver nas prateleiras das lojas, lado a lado com as futuras rivais PS4 e Xbox One.

SABER LER O MERCADO

Esta combinação de factores inscreve-se numa conjuntura global desfavorável às consolas. O mercado mobile tem ganho terreno rapidamente, exercendo cada vez mais pressão sobre a 3DS. Outro indício de que a Nintendo não soube ler o mercado foi a forma como lidou com os jogos em HD. Um dos motivos apontados por Iwata para o atraso no lançamento de títulos *first-party* é o facto de os jogos que iam ser lançados ao mesmo tempo que a Wii U terem precisado de mais recursos do que haviam previsto, obrigando desenvolvedores de outros títulos a focarem-se primeiramente nestes. Contudo, como realça Chris Kohler, do site Wired, a Nintendo até podia não ter experiência em desenvolver jogos em HD, mas uma maior necessidade de recursos para esse tipo de títulos é uma conclusão a que outras empresas já tinham chegado... em 2006.

Mas porque o consenso nunca é total, há quem afirme que a Nintendo está a boicotar-se a partir de dentro. É o caso de Patricia Hernandez, do site Kotaku, que defende que ninguém precisa de uma Wii U quando tem uma DS.

Independentemente das causas apontadas, o consenso reúne-se num ponto: a insuficiência da estratégia de marketing.

MARKETING – YOU'RE DOING IT WRONG

Já viram algum anúncio da Wii U? Repararam nas famílias unidas e contentes? E que boa parte delas usa a consola para tudo menos jogar? A Internet reparou. Reparou ainda que não só os anúncios não estão bem construídos, como não foram bem posicionados. O site Cubed3 chega a afirmar que, na América, alguns foram para o ar nos intervalos de programas como The *X-Factor.*

Mas porque a Nintendo se apercebeu da insuficiência de informação, resolveu apostar... numa notificação via Wii, informando que a Wii U não era apenas um upgrade da Wii, mas uma consola completamente nova. Mas não chegou.

Portanto, resolveu lançar... um panfleto. Neste, as informações acerca da Wii U são dadas sob a forma de comparação entre as suas funcionalidades e as da rival... Wii. O que é curioso é que aspectos como os gráficos HD – uma das principais fraquezas da Wii e, portanto, um ponto a favor da Wii U – foram remetidos para o final do folheto. Não admira, portanto, que Tony Bartel, presidente da GameStop, tenha dito à Forbes que a Nintendo precisa de bons títulos first-party e, claro, de aumentar a *consumer awareness.*

Brand awareness é um conceito fundamental no marketing que parte do princípio de que é preciso criar nos consumidores reconhecimento das marcas e promovê-las de modo a que se tornem familiares. A Nintendo claramente faltou à aula de Planeamento Estratégico, pois, se os consumidores não sabem bem o que é a Wii U, muito menos pensarão em comprá-la.

Não há Cha-Cha nem Kayamba que nos valham, se a Nintendo não definir claramente a sua estratégia de comunicação





UMA QUESTÃO DE POSICIONAMENTO

Embora haja já profecias que condenam a Wii U ao mesmo destino que a GameCube e a Dreamcast, há que ir com calma. Para começar, a 3DS vai muito bem de saúde no seu país de origem, tendo mesmo conseguido consolidar-se, no último ano, como a consola mais vendida em solo japonês. À semelhança da Wii U, não teve um percurso auspicioso mas, à medida que o catálogo de jogos foi saindo, a sua popularidade cresceu. Por outro lado, e esta é uma análise muito pertinente feita por Rob Fahey para o site Gamesindustry International, há que considerar que, embora rivais, no seu posicionamento, Microsoft e Sony distinguem-se da Nintendo. Enquanto esta é uma empresa de "brinquedos", as primeiras dedicam-se aos consumíveis de electrónica. Nessa qualidade, dependem de *third-parties* que produzam conteúdos para venderem as suas plataformas, sendo nelas que reside o valor das marcas. Já a Nintendo tem um historial de *franchises* invejável, pelo que a plataforma, embora importante, não detém a primazia do negócio. A marca Wii pode até andar por cá há cerca de 7 anos; mas os nossos amigos Mario ou Link já cá andam há mais de 25. É muito ano a apanhar moedas e partir jarros. Ora, como remata o site Entertainment Fuse, jogos como *Mario* e *Legend of Zelda* não valem 60 dólares, valem mais de 400, pois obrigam o consumidor a adquirir a consola para poder desfrutar deles. Portanto, no caso da Nintendo, o software predomina sobre o hardware.

Moral da história: mesmo que a Wii U venha a revelar-se um fracasso, dificilmente tal abalaria a reputação da Nintendo no segmento do entretenimento.

REVITALIZANDO A WII U

A Nintendo pode ser acusada de navegar ao sabor das suas próprias ondas mas pequenos passos estão a ser dados no sentido de aproximar o público. Um deles é a iniciativa Nintendo Direct: comunicados via Internet acerca das principais novidades do mundo Nintendo. Além de nos aproximarem dos quadros da empresa, garantem que qualquer pessoa tem acesso à informação, criando um público fiel e atento.

É uma manobra inteligente mas não chega. É verdade que títulos como *Monster Hunter 3 Ultimate* vão mantendo alguns jogadores ocupados mas não há Cha-Cha nem Kayamba que nos valham, se a Nintendo não definir claramente a sua estratégia de comunicação.

Há quem defenda que a Nintendo está a tentar recuperar os jogadores hardcore que tem vindo a perder desde a Wii e a tentar manter o público casual que ganhou precisamente com a Wii. Mas a verdade é que públicos tão diferentes precisam de abordagens estratégicas diferentes. Em vez disso, a Nintendo está a apelar a um mercado colectivo. Como num jogo *Pokémon,* está a tentar "apanhá-los todos". O resultado são campanhas pouco informativas e nas quais os consumidores não se revêem. Especiais todos somos; como consumidores, queremos ser únicos. Como pode ler-se no artigo Will Wii U work?, no site Zelda Informer, a Nintendo tem de dizer-nos: "This is why *you* need the Wii U. Not gamers, not the world, but *you.*"

OBLIVION

Por ***André Santos***

Não há melhor forma para iniciar este texto do que referir que o género de Ficção-Científica tem em *Oblivion* um exemplar para mais tarde se recordar, o que tendo em conta o género em questão, não é assim tão fácil de se conseguir.

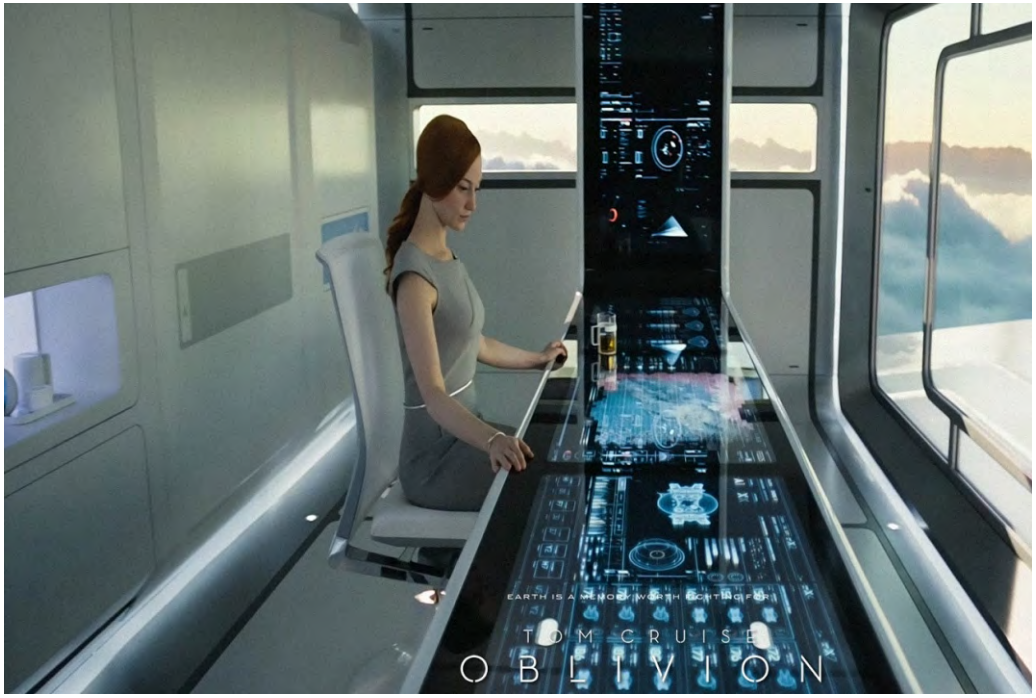
O grande trunfo de *Oblivion* é a (tentativa) de colocar o espectador numa viagem da qual não se tem a mínima noção para onde se dirige. Digo tentativa, pois apesar de alcançar vários momentos bem conseguidos, tem igualmente outros que se detectam à distância, fazendo com que o filme acabe por cair nalguns *clichés* já habituais dentro do género.

Pelas mãos de Joseph Kosinski, o mesmo de *Tron: Legacy*, temos um thriller futurista, baseado numa banda desenhada também da sua autoria, passado no ano de 2077. A história mostra-nos a Terra, rendida e destruída após uma batalha com uma raça alienígena, que culmina com a extinção de praticamente todos os recursos da primeira, o que acaba por obrigar à evacuação dos humanos para uma nova casa. Para trás ficam Jack e Victoria, com o objectivo de protegerem as máquinas que por cá ficaram e que extraem os últimos recursos ainda disponíveis, como a água. Todavia, Jack sente no seu íntimo

Pelas mãos de Joseph Kosinski, o mesmo de *Tron: Legacy*, temos um thriller futurista, baseado numa banda desenhada também da sua autoria, passado no ano de 2077

que há algo que não está bem, sensação maioritariamente proveniente de sonhos, demasiado realistas e próximos.
Jack, interpretado pela mega estrela Tom Cruise, que apesar dos seus *"defeitos"* continua a trabalhar em grande e em várias frentes e Victoria (Andre Riseborough) são a *effective team* que tem a cargo a importante função de proteger o poderio mecânico dos ataques de certos intrusos, mais conhecidos por "Scavs" – não me vou alongar mais nesta parte, pois tal seria revelar demasiado para quem ainda não viu o filme. O primeiro é o técnico responsável por todo o equipamento e a segunda o seu braço direito, profissional e não só. Juntos fazem o casal perfeito, apesar de não partilharem os mesmos anseios, até ao momento em que uma estranha nave se despenha, com passageiros ainda mais enigmáticos…
Desta forma, e também graças a um orçamento (muito) simpático, temos uma primeira parte visualmente estonteante e impecavelmente bem conseguida, onde somos "inundados" por informação textual e visual, muito também devido ao facto de ter sido filmado "in loco" nas espectaculares paisagens da Islândia. E não há dúvida que Kosinski domina a parte técnica com grande eficácia e praticamente de forma irrepreensível, apresentando-nos um filme cheio de imaginação e referências – o emblemático Empire State Building é um marco, bem como o robô HAL. A somar isto toda a tecnologia apresentada, factor típico inerente ao género, está igualmente muito bem conseguida, ostentando uma verosimilhança que convence e irá impressionar qualquer um. Ao contrário de *Tron: Legacy*, aqui as paisagens são vastas e a linha de horizonte longínqua, as casas, veículos, formas de comunicação, até ao armamento tudo é natural e pouco *forçado*, tendo em conta o contexto.
Na segunda parte temos o desenvolvimento propriamente dito da narrativa, com o surgimento da personagem de Olga Kurylenko (que ainda assim parece ser a interpretação menos conseguida, emocionalmente descaracterizada e descontextualizada), o que acaba por colocar de forma evidente algumas dificuldades que o realizador tem em tratar a parte humana nas suas histórias – o mesmo já acontecia em *Tron: Legacy*. Da mesma forma é aqui que começam a aparecer alguns *clichés* – infelizmente cada vez mais inerentes a este género de filmes. O que é pena. Apesar destes contratempos e da previsibilidade (pelo menos no meu entender) demonstrada lá mais para o final do filme, estamos perante um título que não só evidencia um verdadeiro poderio tecnológico, mas também apresenta bastante conteúdo, pegando na mais antigas das temáticas – uma história de amor – para contar uma narrativa que com certeza não vai desiludir.
Do ponto de vista da realização, denota-se o trabalho de casa feito pelo realizador. As referências, dentro dos clássicos do género, são evidentes desde os túneis de luz, que rapidamente trazem à memória *2001: A Space Odyssey*, à cena da









biblioteca que recorda *Blade Runner*, até HAL, um robô que facilmente leva a nossa imaginação para R2-D2 de saga *Star Wars*. A concepção visual é também impecável e esta muito se deve à criatividade de Claudio Miranda, que também já em *The Life Of Pi* havia mostrado os seus atributos. Este trabalho de direcção de fotografia tanto ajuda à inserção do espectador, como acaba por conferir ao filme um ultra realismo que por vezes chega mesmo a impressionar. Existe igualmente uma excelente composição de planos e uma utilização adequada da escala destes, bem como uma montagem que marca o ritmo do filme, tanto nas sequências mais introspectivas como nas mais movimentadas.

A componente sonora é a típica de Hollywood, e está isenta de falhas. Os efeitos sonoros são do melhor e encaixam perfeitamente à temática em questão, além de conseguirem confirmar o grau de realismo, independentemente de se tratar de veículos, armas ou ambiências. A musicalidade é outro aspecto que nos marca desde os primeiros acordes. Se em *Tron: Legacy* a banda sonora ficou encarregue aos Daft Punk, em *Oblivion* podemos ouvir alguns trechos verdadeiramente inspiradores da autoria da banda francesa M83. Com recurso aos sons onde predomina a componente electrónica, esta consegue uma fusão perfeita com as sonoridades mais clássicas o que resulta numa banda sonora bastante original, equilibrada e com alguns momentos memoráveis.

Tirando alguma indecisão sobre que tipo de filme haveria de prevalecer, é um facto que por vezes fica a ideia da indecisão em optar por um filme de acção, ou um drama de ficção-científica com algumas cenas mais intensas, *Oblivion* é um filme que não desilude. Da mesma forma, e após a sua segunda longa-metragem, já ninguém tem dúvidas que Kosinski domina as componentes técnicas. Contudo, fica a faltar alguma mestria na gestão da importância dada às personagens. Se por vezes são estas que não apresentam o peso e o trabalho adequado para a narrativa que se quer contar (muito comum aliás neste tipo de cinema), neste caso estariam mais que apropriadas, sendo que, e objectivamente, ficou a faltar muito pouco para rapidamente *Oblivion* se tornar num clássico. Independentemente das suas pequenas falhas estamos a falar de um filme que se revela um excelente objecto de entretenimento, num género não muitas vezes bem recebido e que seguramente não irá ficar nem facilmente ser… esquecido.


REVISTAPUSHSTART.COM
SQUARE ENIX
SEGA
KONAMI
Em Julho