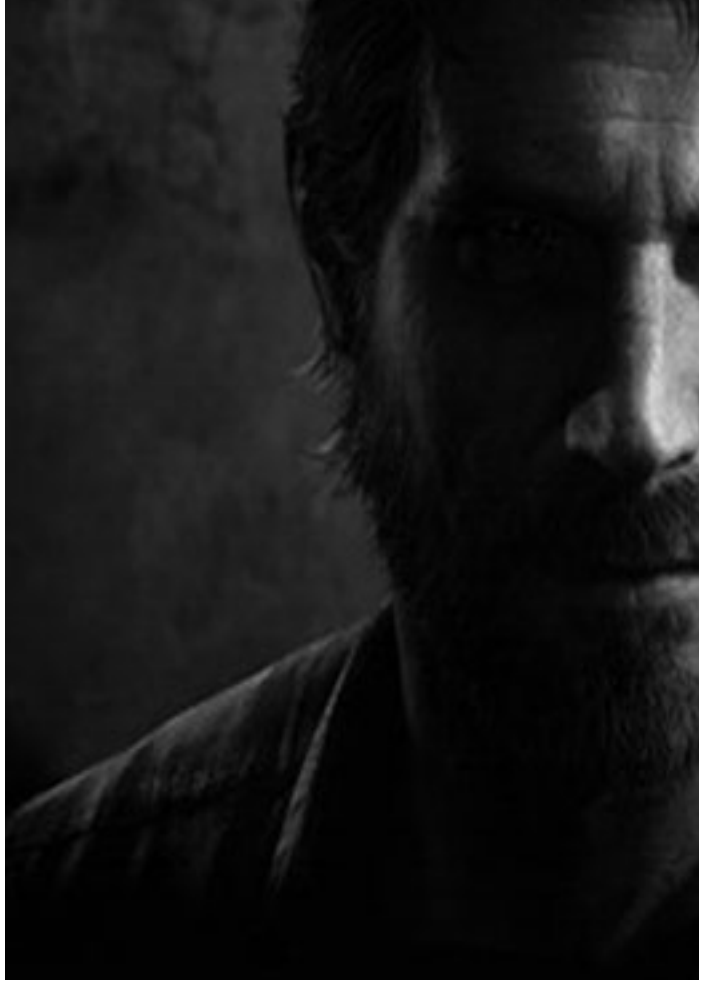
WWW.REVISTAPUSHSTART.COM

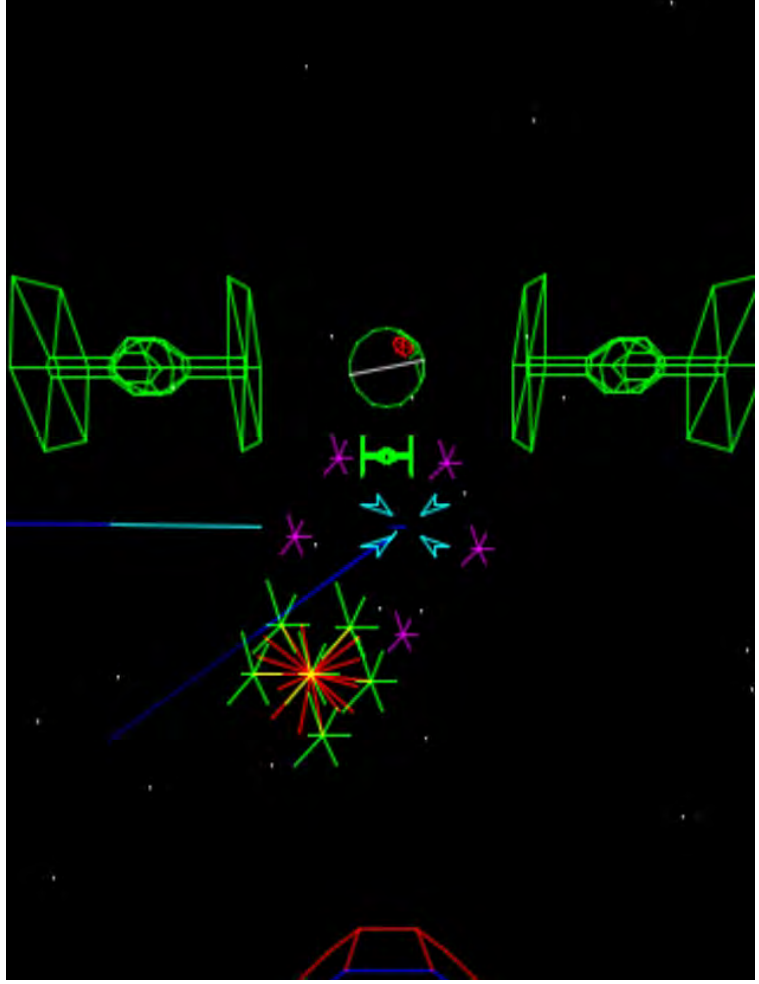
EPIC MICKEY 2: THE POWER OF TWO



THE LAST OF US



STAR WARS



PUSHSTART #34

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 34, de Junho 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:
Várias influências que o metal progressivo foi buscar aos anos 70

A ver:
Se destruo a casa com o Arduino

Luís Filipe Teixeira



À procura:Do *Beyond Good & Evil* para a GameCube a um bom preço. Alguém tem isto? *Please...anyone?*

À espera:
Do Marés Vivas para ir ver The Smashing Pumpkins, Bush, David Guetta e La Roux

Ivo Leitão



A jogar:
A tentar perceber as mecânicas arcaicas dos primeiros Ultima

A ouvir:
O novo de Black Sabbath, o regresso da excelente dupla Iommi/Ozzy

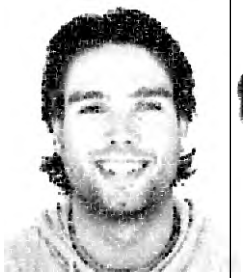
Ivan Flow



A jogar:
League of Legends, Mega Jump, Mega Run

A ver:
Parks and Recreations

André Santos



A tentar:
Manter-me em cima da mota em *MotoGP* 2013

A acompanhar
As tramas políticas da Igreja com a 3ª Temporada dos *The Borgias*

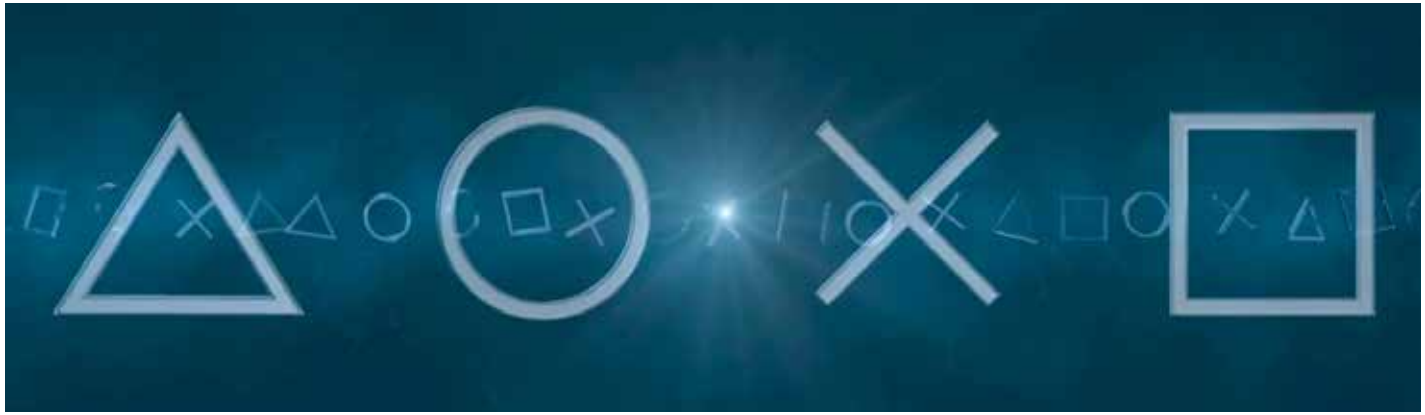
João Canelo



A jogar:
Devil May Cry HD Collection e a revisitar os bons velhos tempos.

A relembrar:
Que o *Devil May Cry 2* é tão mau como me lembrava - senão pior.

ON FIRE



Por Margarida Cunha

>Verão. O sol brilha resplandecente e a água da piscina reluz… É o cenário perfeito para quando precisamos de olhar lá para fora durante alguns segundos, numa pausa das nossas *gaming sessions.* Mas ainda a estação não tinha começado e já as coisas começavam a aquecer. Refiro-me obviamente à E3 e à forma como a Sony reconquistou a confiança dos consumidores, relegando para segundo plano a Xbox One e as suas exigências e complicações. Na conferência apresentada por Jack Tretton ficámos a saber que a PS4 não exigirá constantes ligações à Internet nem colocará barreiras à transacção de jogos usados. Contudo, através de impressões trocadas entre Andrew House, CEO da Sony, e o site Yahoo!, tomámos ainda conhecimento de que a Sony está a assumir um posicionamento pró-consumidor que já há muito fazia falta. House revela que a gigante japonesa não só apostou em baixar o preço da sua futura consola (que custará $399, menos $100 que a Xbox One), como reconhece a importância dos gamers e o seu estatuto de *opinion makers* no que concerne à área das tecnologias. Realça ainda a falta que o segmento *indie* faz à indústria, comparando-o ao cinema experimental, pela dose de novidade, diferença e criatividade que confere aos videojogos. Ora, ainda que a Microsoft tenha voltado com a palavra atrás no que diz respeito às suas políticas de ligação à Internet e de jogos usados, o que fica para a História é que se tratou de uma medida rectificativa – uma reacção ao mercado – e não de uma iniciativa espontânea. Os media não se esquecem destas coisas. Os consumidores muito menos.

Um pouco mais à sombra ficou a Nintendo. Alheada desta competição directa, preferiu focar-se no seu software e em first-parties como os novos *Super Mario 3D World* ou *Mario Kart 8*, que acredita serem o remédio para os males de que tem padecido a *Wii U.* Entretanto, e embora as temperaturas estejam em alta, as vendas dos videojogos não param de cair. Em Maio, verificou-se uma quebra de 25%, de acordo com o NPD Group. Uma tendência que, estimam os especialistas, irá manter-se, pelo menos até depois do lançamento da PS4 e da Xbox One – e que talvez possa ser temporariamente contrariada em Setembro, com o lançamento de GTA V.

Por cá, o calor é tanto que parece que até o Governo está a derreter aos poucos. E, para pôr as coisas ainda mais *on fire*, o site Eurogamer revelou que está a ser fabricada a primeira consola 100% portuguesa. Uma iniciativa que, adianta, está a ser desenvolvida pelo projecto Barra 404 e que será apresentada ao público na feira bConsumer 2013, que decorre a 31 de Julho, em Olhão. Uma notícia que não esteve isenta de cepticismo e reticências por parte dos leitores, levando os responsáveis do Barra 404 a reforçar a veracidade do projecto. Um mistério que só o tempo poderá resolver. Ou então Chris Carter, criador da série de culto *X-Files,* e que estará presente na próxima Comic-Con, em San Diego, por ocasião do 20º aniversário do fenómeno televisivo, que se celebra em Setembro. 20 anos depois, parece que a verdade (ainda) anda aí. Só que ninguém sabe onde.

HIGHLIGHTS

OLD vs NEW

Castlevania 2D vs CASTLEVANIA 2D

Top 10

Séries que precisam de regressar

4x4

Dear Esther

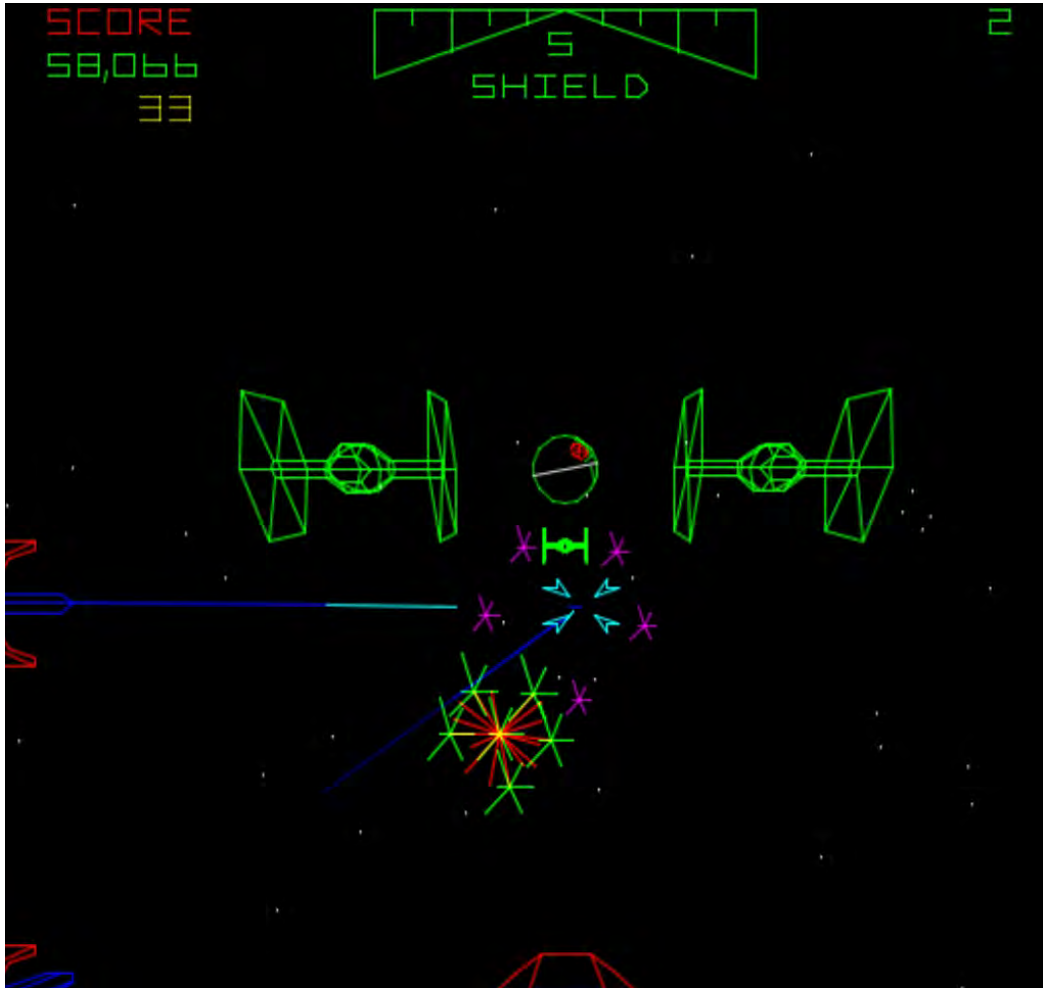
Gamer

Gamer em tempo de crise #1



REVIEWS

- The Last of Us
- Animal Crossing: New Leaf
- Mario and Donkey Kong
- The Night of the Rabbit
- Dishonored
- Grid 2
- Magic the Gathering: Gatercrash
- SolaRola
- Frisbee Forever 2
- Subway Surfers
- IK+
- Star Wars



EXTRA LIFE

Tutorial

Acender o candeeiro com o telemóvel

Entrevista

Ciaran Gultnieks

Game Over



THE LAST OF US

Por Ivan Cordeiro

>Sistema: PS3

>Ano: 2013

Depois de não ter ficado completamente convencido com a beta de *The Last of Us* a que tivemos acesso, e depois de ver o impacto que o jogo teve na indústria, estava imensamente curioso para ver o produto final. Após um loading inicial grande o suficiente para tirar a paciência aos mais novos e fazer rir quem viveu os tempos do velhinho Spectrum, começa finalmente o jogo. Para aqueles que não tiverem sono, nem mais nada para fazer, preparem-se, porque não vão passar pelo loading gigantesco muito mais vezes. Isto porque simplesmente não vão conseguir pousar o comando a não ser que algo realmente importante precise de ser feito. Tal como na série *Uncharted*, a história desenrola-se sem pausas e com um andamento perfeito, misturando uma belíssima narrativa e um voice acting incrível com secções de acção frenéticas e brutais dignas de um mundo pós-apocalíptico. O ponto onde *The Last of Us* brilha mais é sem dúvida no desenvolvimento das personagens e da relação entre as mesmas. Além dos nossos personagens principais, Joel e Ellie, vamos encontrando personagens pelo caminho que são igualmente interessantes e que afectam os personagens principais. Se jogaram *The Walking Dead* da Telltale a comparação neste aspecto é inevitável, isto porque *The Last of Us* consegue o mesmo nível neste campo que foi um dos principais motivos pelo qual *The Walking Dead* foi tão aclamado. A principal luta em *The Last of Us* prende-se com os próprios personagens e as decisões morais que são levados a fazer num mundo muito diferente do nosso, a dificuldade de ser um ser humano, com consciência dos seus

actos, mas também um ser humano que ama e que se preocupa com os seus é o principal problema dos nossos personagens. A Naughty Dog conseguiu o magnífico resultado de passar esta luta interna com excelência para o jogador, levando-nos a pensar o que faríamos se fossemos nós naquelas situações. Os momentos de acção são excelentes, e, para além de podermos ter várias maneiras de passar pelos inimigos, estes são ainda bastante variados. Para alem dos vários *Infected*, temos ainda inimigos humanos pertencentes a certas facções que vivem fora das zonas de quarentena. Isto oferece uma variedade soberba ao combate, sendo necessário aprender a lidar com vários inimigos e julgar se é melhor termos uma abordagem mais agressiva ou mais *stealth*. Ambas as abordagens funcionam bem, embora a escassez de recursos por vezes obrigue o jogador a poupar as munições que tem, pois nunca se sabe quando essas serão ainda mais necessárias. A variedade de inimigos controla também um pouco os recursos que temos, quando a combater os *infected*, temos quatro tipos diferentes, os *runners* por exemplo ainda conseguem ver, já os *clickers*, perderam a sua visão devido às mutações avançadas. No entanto, têm um sentido auditivo extremamente apurado, o que nos leva a ter bastante mais cuidado com o barulho que fazemos quando estamos perto de *clickers* e bastante mais cuidado com o ângulo de visão quando perto de runners. Esta variedade de *Infected* associada aos humanos, e o intercalar de partes de acção envolvendo uns e outros, oferece uma grande dinâmica à jogabilidade, fazendo com que esta nunca fique aborrecida ao longo de todo o jogo, com o jogador a descobrir a cada encontro uma maneira mais eficaz de passar por certo inimigo, e muitas vezes a improvisar tácticas novas dependendo dos recursos que possui no momento e dos inimigos que tem pela frente. A capacidade de melhorar as armas, ou o próprio Joel











com mais vida etc., fazer as nossas próprias bombas e *health packs*, leva um *twist* interessante ao jogador. Por exemplo um *health pack* requer exactamente o mesmo material que um *cocktail molotov*, cabe ao jogador decidir aquilo que lhe é mais útil nas diversas situações. Aliado à excelente jogabilidade está o grafismo de topo a que a Naughty Dog nos habituou nos últimos anos, este é sem dúvida um dos melhores jogos até ao momento no que toca aos gráficos. O excelente design dos personagens, os belos cenários de florestas e cidades reclamadas pela natureza e a atenção ao mais ínfimo pormenor são tudo aspectos que fazem de *The Last of Us* uma experiência ainda melhor e mais refinada. Mas não é só o grafismo que complementa o jogo com excelência, é também a banda sonora, simples, eficaz, a cair que nem uma luva no ambiente pesado e de desespero que se sente ao longo do jogo, e uma *Main Theme* digna de menção, ao mesmo nível de clássicos como o tema da vila Tristram em *Diablo*.

The Last of Us é um daqueles raríssimos casos em que é dificílimo dizer algo de mal, e que para encontrar algo para criticar negativamente tínhamos de ser extremamente picuinhas, como referir talvez uma textura no meio da floresta com uma resolução menor do que o geral ou qualquer coisa desse género. É um jogo que embora não seja propriamente uma grande inovação, faz coisas diferentes e mostra que o género de acção consegue ser mais do que simples *cover shooters* com armas diferentes, incorporando elementos de outros estilos como *survival horror* para criar uma tensão constante no jogador, ou elementos de *stealth* que encontramos nos *Metal Gear Solid* para oferecer ao jogador opção e forçar uma gestão de recursos, gestão essa feita nos outros jogos apenas a partir de menus para evoluir uma arma ou uma habilidade. Aqui vai para além disso. Mesmo não sendo uma grande inovação, traz algo de novo ao género e aquilo que faz igual aos outros faz melhor, faz com uma excelência raríssima e um nível de polimento raramente visto. T*he Last of Us* criou algo muito importante, um novo standard pelo qual os jogos de acção se devem reger num futuro e é mais um excelente exemplo de que a indústria dos videojogos consegue contar histórias tão bem e provavelmente melhor, devido ao envolvimento da pessoa no desenrolar da acção, do que qualquer outra indústria.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Algumas das melhores personagens de sempre a aparecer num videojogo

É mau ter:
Ausência de vida social enquanto não acabamos o jogo

Há alternativas:
Série *Uncharted, I Am Alive*

ANIMAL CROSSING NEW LEAF

E se a série *Animal Crossing* te oferecesse a oportunidade de seres *Mayor* por umas horas, dias, meses.... anos?



Por Luís Filipe Teixeira

>Sistema: 3DS

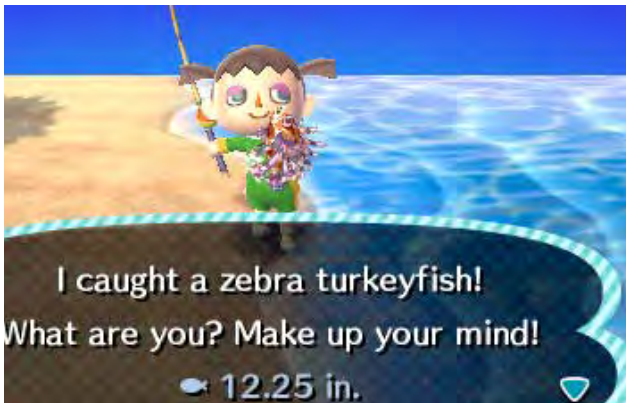
>Ano: 2013

Encontramo-nos no comboio de viagem para a nossa vila. Mas que vila é esta? Depois de escolhermos o mapa com o aspecto que mais nos agrada, damos-lhe um nome.

É verdade, nós somos o novo *Mayor* dessa vila e vamos tentar tirar o melhor proveito disso. Não existe um único e final objectivo em *Animal Crossing: New Leaf.* Em vez disso temos simplesmente de conviver da melhor forma com os restantes residentes e não só. Temos também que procurar objectos, desenterrar fósseis, ir à pesca, apanhar insectos, criar eventos... estas são algumas das possibilidades que o jogo nos oferece. Imaginem os side-quests em *The Legend of Zelda.* Agora imaginem um jogo focado apenas nesses *side-quests.* Se nos capítulos anteriores da saga éramos apenas responsáveis pela nossa residência, aqui estamos a cargo de toda a vila.

Chegado ao destino, cabe-nos construir e mobilar a própria casa. Ao longo do jogo vamos poder decorá-la conforme o nosso gosto pessoal, comprando até objectos oriundos de outros jogos Nintendo. Para isso é necessário dinheiro que vamos ter de ganhar vendendo conchas encontradas na praia, maçãs e outros frutos apanhados das árvores, peixes retirados do rio ou do mar, entre outros. Felizmente emprestam-nos uma tenda para podermos "sobreviver" por enquanto durante a noite.

Existe uma guia que nos vai recordando daquilo que é necessário fazer. Aliás, a primeira coisa a fazer é mesmo ir ter com essa guia, a nossa assistente, Isabelle. Esta trata de nos explicar as nossas tarefas e o nível de satisfação dos residentes sempre de forma bastante entusiasta. Por outras palavras, mesmo os menos familiarizados com a saga, têm aqui uma óptima instrutora que nos vai ajudar a







imergir neste mundo.
Enquanto *Mayor*, a nossa preocupação em satisfazer os desejos dos residentes é primária. Uns contentam-se com coisas simples, como a oferta de certo tipo de borboleta para a colecção, uma fruta para saborear enquanto sobremesa ou uma camisola nova. Outros desejam algo mais extravagante: uma nova ponte sobre o rio, uma bela fonte no parque, um banquinho à sombra... Enganam-se os que acham que isso é suficiente. Não podiam faltar as obrigatórias cartas que temos de escrever e enviar aos residentes a prometer um futuro melhor. Aquela sensação de proximidade e cumplicidade com os restantes habitantes é realmente incrível. Uma vez liguei o jogo e foi-me informado que a vila contava com mais um novo habitante. Como bom profissional, tive de ir lá dar-lhe as boas-vindas. E se temos de satisfazer o povo, este também tem de ser simpático connosco. Se alguém nos responder mal, podemos ir ter com a Isabelle e fazer queixinhas. Ela tratará do assunto. Uma vez fui aos correios e ao último minuto, decidi não enviar nada. Eis que após alguns murmúrios, surge um irónico: "já agora, não se esqueça de fechar a porta à saída!"
A qualidade de vida da vila é fulcral, a aprovação dos residentes é o que nos faz continuar a jogar e acreditem que existe tanto para fazer que às vezes pode-se tornar difícil parar. Quando estamos prestes a desligar a consola, encontramos mais um buraco no chão à espera de ser investigado. Muito provavelmente irá ter lá um fóssil que pede para ser entregue no museu. Durante a ida para esse museu, encontramos uma borboleta rara e claro, não a vamos poder deixar escapar. Entretanto um residente assobia-nos do outro lado para irmos ter com ele... O número de horas investido neste jogo pode chegar facilmente aos 3 dígitos e mesmo quando isso acontece, temos a sensação que ainda há tanto por explorar. As lojas onde compramos roupa ou mobília, a florista, a discoteca, os correios... Existe sempre algo à nossa espera.
São vários os caminhos que vão dar ao crescimento da vila. Entre a criação de infra-estruturas que coincidem com o estilo de vida dos residentes e as actividades desportivas, existe de tudo

um pouco. É aqui que convém mencionar a ilha. A certa altura do jogo, é-nos apresentada essa ilha onde se encontram jogos temáticos e desportos radicais. A pesca e o mergulho são alguns exemplos.
Além disso, encontram-se lá objectos raríssimos que não podem ser encontrados na vila e que podem ser vendidos por uma maior quantia.
Animal Crossing: New Leaf permite-nos sentir em casa, não só pela diversidade de actividades ao nosso dispor, mas também porque o próprio fuso horário do jogo coincide com o da vida real. Um minuto na vida real é um minuto no jogo, uma hora na vida real é uma hora no jogo. Sempre que abrimos o jogo é-nos indicado a hora, dia e mês em que nos encontramos. Estão, portanto, a imaginar as possibilidades. Há certos insectos que só podem ser encontrados durante a noite (exemplo do pirilampo). Por outro lado, é raríssimo encontrarmos borboletas ou abelhas à noite. Há certos peixes que só se mostram durante a manhã. As lojas fecham às 10 da noite. Se quisermos fazer compras, temos de esperar até ao dia seguinte. Relembro que quando falo em dia seguinte, refiro-me também ao da vida real. A própria banda sonora torna-se mais calma à noite, oferecendo-nos aquele ambiente acolhedor. Os habitantes também reagem ao tempo. Está a nevar ou encontramo-nos na Primavera perante um belo céu estrelado? Já no Outono é difícil não nos deslumbrarmos com a cor das árvores. Certos eventos só podem ser praticados nos meses específicos para tal, mas os mais impacientes podem ficar descansados, pois foi implementada a possibilidade de viajar no tempo, ajustando o relógio conforme o nosso desejo.
Como que se isto tudo não bastasse, a funcionalidade online permite-nos visitar a vila de um outro jogador e tirar partido das riquezas dessa. Há, por exemplo, certos frutos que podem ser comuns na nossa vila mas que não o são aí. O espírito de comerciante vem ao de cima. E já agora, porque não fazer uma visita ao museu para vermos que criaturas este já capturou?
Animal Crossing: New Leaf é uma excelente opção para quem deseja refugiar-se um pouco para um mundo que tem tanto de fantástico como de real.







> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Centenas, para não dizer milhares de horas de jogabilidade

É mau ter:
Nada a acrescentar

Há alternativas:
Harvest Moon (multiplatform); Viva Piñata (Xbox 360); The Sims (multiplatform)



MARIO AND DONKEY KONG MINIS ON THE MOVE

O Mario e o Donkey Kong fazem as pazes, unindo-se para uma mega mini aventura.

Por Luís Filipe Teixeira

>Sistema: 3DS

>Ano: 2013

Às vezes surgem-nos jogos à frente a um preço absurdo, nada correspondente à sua qualidade. Outras vezes parece que não conseguimos perceber o porquê de um jogo ser tão barato, como é o caso de *Mario and Donkey Kong: Minis on the Move.* Jogo apenas disponível via download na Nintendo eShop. Apesar da duração dos níveis neste divertido puzzle game, ir ao encontro dos "jogos rápidos" que encontramos hoje em dia nos tablets e telemóveis, estes são "compensados" pela sua quantidade. Existem 4 tipos de desafios principais: o *Mario's Main Event* que conta com 60 níveis, o Puzzle Palace que conta com outros 60 níveis, o *Many Mini Mayhem* que conta com 50 níveis e o Giant Jungle que conta com 3 níveis. À parte disso, podemos desbloquear, à medida que vamos resolvendo níveis, outros tipos de desafios em forma de mini-jogos. Como que se isso não bastasse, temos à nossa disposição um editor de cenários que permite a criação e partilha online de novos níveis para que outros jogadores (e nós mesmos, obviamente) possam desfrutar de ainda mais conteúdo.

Controlando o jogo unicamente através do touchscreen (os botões servem apenas para mudar a perspectiva), temos como finalidade guiar bonecos de relojoaria (os Mini com um aspecto que vai ao encontro dos personagens do universo Mario) que atravessam o espaço de forma automática muito ao estilo Lemm ings. Em *Mario's Main Event* guiamos o Mini-Mario através de blocos que vão caindo à direita do ecrã, prontos a serem recolhidos. Mediante a colocação dos blocos certos nos sítios certos, abrimos caminho para que o pequeno herói consiga chegar à meta dentro do tempo definido. Assim sendo, não controlamos o personagem, mas o espaço à volta dele. Esses blocos são pequenos pedaços de estrada que vão fazer com que este vire à esquerda, direita, siga em

frente... Dentro deste "programa" cabe-nos evitar que o Mini-Mario caia no precipício, salte para picos mortíferos, etc. Através das bombas (também disponíveis nos blocos) podemos destruir pedaços de estrada já percorridos pelo Mini-Mario para assim podermos usar novamente esse espaço para colocar um caminho diferente. Dentro disto, e se quisermos completar o jogo a 100% além de desbloquear os minijogos, convém apanharmos as 3 medalhas existentes em cada nível semelhantes às 3 moedas gigantes da série *New Super Mario Bros.*
Falando dos cubos. Estes chegam até nós de forma aleatória. A nossa maior preocupação é decidir quais usar agora e quais guardar para depois. O computador tenta-nos enganar por vezes, oferecendo-nos blocos desnecessários. No entanto, temos de ter cuidado para não deixarmos encher o espaço onde os guardamos, porque aos 7 blocos por usar, perdemos o nível. É mais fácil dizer do que fazer porque o nosso cérebro tem de estar a funcionar em modo multi-tarefas: temos de vigiar o Mini-Mario para que não se perca pelo caminho, temos de olhar para o cronómetro, temos de ter os blocos em atenção... tudo isto enquanto tentamos imaginar uma perfeita estratégia para resolver o nível, criando o caminho certo. Se os primeiros níveis são fáceis de resolver, à medida que avançamos no jogo vamos ter de contar cada vez mais com a nossa intuição e com o factor experimentação. Dedos muito ágeis e pensamento rápido são o segredo.
Se o tempo limite é um dos factores que





contribui mais para as nossas derrotas, podemos dar graças a um dos bónus que nos vão aparecendo em diferentes circunstâncias. Por exemplo, se conseguirmos construir um círculo, uma rotunda através de blocos, é-nos disponibilizado mais tempo no cronómetro. Outros goodies são os martelos para derrotar *Shy Guys* que se cruzam connosco ou chaves que nos permitem abrir caminhos. Existem imensos elementos que enriquecem o jogo, distanciando-o da repetitividade. Sempre que existe uma característica nova, como a possibilidade de fundir 2 blocos para criar um terceiro, ou o facto de podermos arrastar blocos para o lixo, é-nos indicado no início de cada nível, facilitando a compreensão das regras.
A quantidade de desafios, de escolhas é inacreditável para um jogo que merece bem mais do que aquilo que é pedido por ele. Prova disso é o facto de ainda não ter falado nos restantes desafios. Puzzle Palace é algo semelhante ao Main Event, mas apresenta uma grande diferença: os blocos já estão todos expostos, prontos a serem usados. Por outras palavras, em vez de aparecerem de forma aleatória e nos termos de preocupar com "deitar fora este, agarrar aquele", sabemos que todos eles vão ser necessários, faltando descobrir onde. Apesar desta única diferença, a jogabilidade muda drasticamente. Como o título do *Many Mini Mayhem* indica, o Mini-Mario é





substituido por múltiplos Minis dentro do mesmo campo. Para facilitar o processo, temos outra diferença que é o facto de os blocos já estarem todos dentro do campo. A única coisa que temos de fazer é rodá-los, transformando uma curva à direita para uma curva à esquerda, etc. O espaço de jogo em *Giant Jungle* é bastante mais abrangente e em vez de nos limitarmos a conduzir o Mini até à meta, temos de o ajudar a apanhar todas as estrelas espalhadas por cada nível, usando os blocos que nos são dados aleatoriamente.

Como referido, existe a possibilidade de desbloquearmos mini-jogos adicionais por troca de medalhas. O método e os comandos aqui continuam a ser incrivelmente intuitivos e felizmente os próprios jogos têm vários níveis, dando-nos vontade de os jogar a todos, afastando-se da ideia de serem apenas fillers. Em *Cube Crash* temos de destruir um cubo, utilizando uma fisga controlada pela caneta stylus. Elevation Station dá-nos a tarefa de subir e descer a plataforma onde o Mini-Mario se encontra de forma a conseguir apanhar todas as moedas que passam por ele a níveis diferentes. Em *Fly Guy Grab* usamos a fisga para lançarmos o Mini-Mario contra os F*ly Guys* que passam por ele a voar. Já no M*ini Target Smash* disparamos o Mini-Mario com a ajuda da fisga em direcção a diferentes alvos.

Seja nos mini-jogos, seja no modo principal (e o factor dinâmico do "mal acabas de perder já te encontras novamente no início do nível" contribui bastante), a verdade é que vais querer continuar e continuar a jogar. Deixem-me resumir o jogo da seguinte forma: começas a jogar em casa ao pequeno-almoço e quando levantas a cabeça notas que já te encontras sentado na secretária do estúdio do trabalho sem te teres apercebido das pessoas com quem (não) te cruzaste no metro. É capaz de ser o jogo mais viciante que joguei este ano. *Mario and Donkey Kong: Minis on the Move* é o jogo perfeito tanto para os mais experientes como para os jogadores casuais. Até me atrevo a dizer que mesmo que não seja através dos 4 complexos, mas ao mesmo tempo intuitivos desafios principais, a simplicidade dos mini-jogos poderá trazer novas pessoas ao mundo dos videojogos, à semelhança do que aconteceu com *Duck Hunt* e *Wii Sports*. Se oferecerem a um "não-jogador" a oportunidade de jogar um dos mini-jogos, vão ver que este depressa lhe vai ganhar o gosto.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Enorme variedade; É super intuitivo, viciante, viciante, viciante!

É mau ter:
Nada a acrescentar

Há alternativas:
Restante saga de *Mario vs. Donkey Kong*



THE NIGHT OF THE RABBIT

Por Ivo Leitão

>Sistema: PC

>Ano: 2013

O género de aventura point and click que tanto furor fez nos jogadores de PC nos anos 80 e 90, com aventuras bastante conhecidas por parte de estúdios como a Sierra ou LucasArts, acabou por perder o interesse da indústria ao longo dos anos, até porque ambos os estúdios referidos já fecharam portas. O destaque passou então para as pequenas desenvolvedoras, sendo esta alemã Daedalic Entertainment uma das produtoras mais prolíferas deste género tão esquecido nos últimos tempos, com lançamentos como Edna & Harvey ou a série Deponia. O seu lançamento mais recente é este *The Night of the Rabbit,* uma belíssima aventura cheia de magia e mistério, com a habitual dose de humor esperada neste tipo de jogos.

O protagonista é nada menos que um jovem rapaz de 12 anos chamado Jerry Hazelnut. Como muitas crianças daquela idade, Jerry tem os seus heróis e sonhos. Ao contrário de mim, que queria ser pirata quando "fosse grande", Jerry sonha em tornar-se num mágico famoso. Não um ilusionista charlatão, mas mesmo um mágico. E quando apenas lhe faltam 2 dias para terminarem as suas férias de Verão, o seu desejo é finalmente atendido. Após uma caminhada pela floresta, Jerry encontra-se com um coelho mágico de nome Marquis de Hoto que o leva a um outro mundo onde Jerry irá aprender magia. Hogwarts? Não, sejam bem-vindos a Mousewood, uma pequena povoação na floresta habitada por vários ratos, esquilos, coelhos e outros animais falantes do bosque, entre outros seres mágicos como dwarfs mal humorados ou leprechauns traquinas. A história não se fica por aí, os habitantes de Mousewood têm também os seus problemas e Jerry, como bom rapaz que é, tenta sempre ajudá-los dentro do possível, bem como acaba também por viajar a outros mundos e





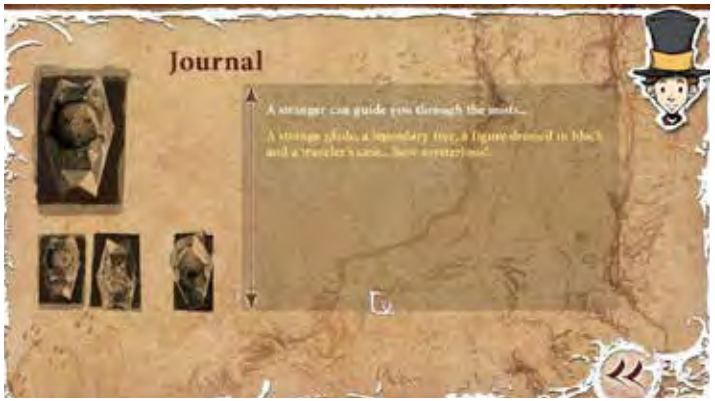


conhecer outras culturas. É claro que também existem maus da fita na história, mas a sua introdução é algo lenta e há muita coisa que só mesmo na recta final do jogo é que vai surgindo. Mas isso deixo para quem estiver interessado neste jogo descobrir.

O género de aventura *point and click* é um tipo de jogo onde não é possível inovar muito nas suas mecânicas, sendo que a maioria destes jogos cativa o público pela sua história, audiovisual e carisma nas suas personagens. Assim sendo para quem já estiver habituado a outros point and clicks irá sentir-se em casa ao jogar este *The Night of the Rabbit.* Como o próprio nome indica "point and click" consiste em utilizar o ponteiro do rato para movimentar a personagem ao longo de vários cenários fixos, interagindo com os objectos clicados, ou falando com outras personagens. A maior parte dos puzzles resolvem-se ao pegar nalguns itens, misturá-los e/ou usando-os noutros objectos. É verdade que nem sempre as coisas parecem lógicas, mas é algo que faz parte destes títulos, descobrir maneiras pouco ortodoxas de resolver os problemas. Jerry vai também aprender alguns feitiços que serão úteis ao longo do jogo, como ouvir o que as pedras têm para nos revelar, ou fazer crescer algumas plantas. Existem também muitas outras coisas extra a serem descobertas, desde autocolantes e gotas de água que desbloqueiam alguns achievements, passando por pequenas histórias em formato audiobook ou mesmo um mini jogo de cartas que é desbloqueado mais ou menos a meio da aventura. O jogo chama-se *Quartets*, e aproxima-se um pouco ao jogo da "pesca" que jogávamos quando eramos miúdos. Basicamente existem vários naipes de 4 cartas e temos de ir pedindo ao adversário uma carta qualquer de um naipe que tenhamos em nossa posse. Se o adversário tiver essa carta em específico, ficamos com ela e podemos pedir outra, caso contrário é-nos atribuída uma nova carta do baralho e passamos a vez. O objectivo é fazer o maior número de naipes possível até ficarmos sem cartas na mão. É essencialmente um jogo de memória e podemos desafiar várias personagens do jogo a jogá-lo, bem como descobrir novas cartas ao longo da aventura. Para quem for entusiasta de achievements, infelizmente existem alguns bugs que não atribuem certos achievements, mas a Daedalic já referiu que se encontra a trabalhar num patch para resolver esses problemas.

De resto, é impossível falar deste jogo sem referir a sua componente audiovisual. Em primeiro lugar há que referir que eu apenas joguei a aventura totalmente em inglês (como sempre prefiro), mas para além do áudio em inglês existe também em alemão, língua nativa da Daedalic, bem como legendas em mais 6 linguagens, onde se encontra o português. Pelo pouco que vi da legendagem em português, a mesma não é perfeita, mas há que dar mérito à Daedalic por se ter lembrado da nossa língua. Focando-me então no voice acting em inglês, devo dizer que é excelente. Os diferentes sotaques que vamos ouvindo, bem como os diferentes "tiques" que cada personagem tem, estão muito bem representados, conferindo a muitas personagens um grande carisma. É impossível não achar piada ao coitado Sr. Churchmouse que deposita imensas esperanças no seu filho lerdo, o leprechaun O'Donnel e os seus insultos cheios de pinta, o coelho rabugento, ou outro viciado em café, por exemplo. A banda sonora do jogo é igualmente muito boa, transportando-nos de imediato para um filme da Disney, adequando-se perfeitamente ao clima mágico que *The Night of the Rabbit* transparece. Visualmente o jogo é também muito bem conseguido, com os seus cenários e personagens pintados à mão, que lhe conferem um detalhe impressionante. Existem também algumas cutscenes animadas que mais uma vez estão muito bem conseguidas.
Para além da edição normal do jogo, existe igualmente uma outra "premium" que, no caso do lançamento para *STEAM*, traz, em qualidade MP3 e FLAC, o formato áudio sem perdas, a banda sonora do jogo e as histórias em audiobook que podemos desbloquear (em inglês e alemão), bem como uma pequena banda desenhada que narra alguns eventos anteriores a esta aventura. Escusado será dizer que a banda desenhada está muito bem ilustrada, peca apenas por ser curta.
Assim sendo, *The Night of the Rabbit* é uma óptima aventura gráfica, capaz de agradar a "miúdos" e graúdos, com uma produção audiovisual muito cuidada e uma boa história. O ponto fraco talvez seja mesmo a maneira como a história é conduzida, passa-se muito tempo com "questões menores", até que comecem a levar um rumo bem mais sério. De qualquer das formas as coisas ficam em aberto para uma eventual sequela, algo que irei seguir com atenção no futuro. Quero voltar a Mousewood, e de preferência com férias de verão.







> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Personagens carismáticas, excelente voice acting, banda sonora e gráficos

É mau ter:
A história poderia ser mais balanceada ao longo do jogo

Há alternativas:
Edna & Harvey, Deponia

DISHONORED

Por Sílvia Farinha

>Sistema: PC

>Ano: 2012



Lançado em Outubro de 2012 e desenvolvido pela Arkane Studios (conhecida por títulos como *Call of Duty: World at War* e Bioshock 2), *Dishonored* foi um daqueles casos de sucesso imediato. O seu aspecto apelativo e uma jogabilidade que conjuga o melhor de um jogo stealth com um FPS que está recheado de muita acção são as principais razões.

Jogamos na cidade de Dunwall, onde a tecnologia e as criaturas sobrenaturais coexistem. O nosso personagem é Corvo Attano, um segurança da família real que acaba por se tornar uma espécie de assassino e que acaba por ser incriminado pelo homicídio da Rainha e sequestro da sua filha. Corvo acaba por ser preso e quando consegue escapar inicia uma luta contra os corruptos da cidade que o tentaram incriminar, de forma a provar a sua inocência. Pelo meio, podemos contar com a ajuda dos Loyalists, um grupo de resistentes que procuram tornar Dunwall livre da opressão. O nosso personagem é também ajudado pelo "The Outsider", um ser sobrenatural com toda uma mística à sua volta e que concede a Corvo habilidades sobrenaturais. A par destes eventos, a cidade é também ameaçada por uma praga de ratos que já dizimou metade da população. Tudo isto são elementos da fascinante história de *Dishonored*, que pode ser alterada consoante as decisões do jogador. Este título tem múltiplas formas de terminar que são determinadas através das acções que tomamos e isto sem dúvida torna o jogo ainda mais interessante. Cada jogador decide a forma como quer desenvolver o jogo, seja ela mais stealth, de ataque directo, uma mistura dos dois ou até usando os poderes sobrenaturais que nos são atribuídos.

Para nos ajudar com a forma como jogamos, temos ao

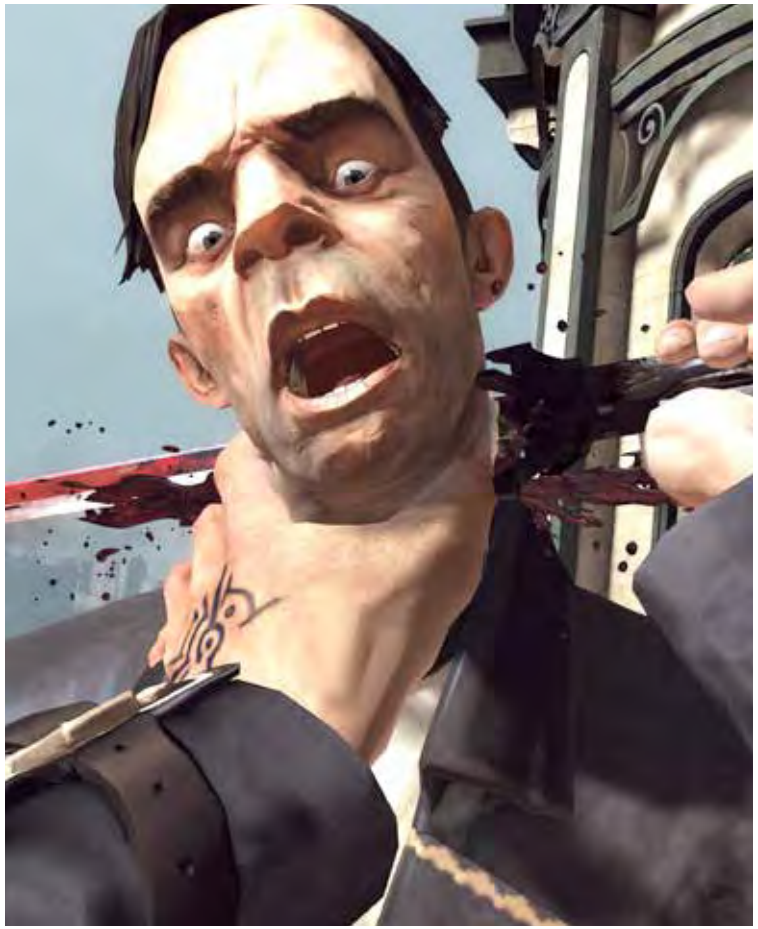
nosso dispor um conjunto de armas com um aspecto absolutamente adequado à época na qual o jogo se inspira (1800/1900). Desde pistolas a bestas, passando pelas espadas, está lá tudo reproduzido de forma a adequar-se perfeitamente na temática do jogo. Além das armas, e como já referi, o nosso personagem adquire poderes sobrenaturais que incluem o Blink (um espécie de super-velocidade que impede que sejamos detectados) ou o meu preferido, o Possession, que permite possuir ratos, peixes, cães e até pessoas. Um poder bastante útil quando queremos explorar áreas que de outra forma seriam inatingíveis ou para passar despercebido no meio dos inimigos. As missões principais deste jogo – cerca de 9 – incluem maioritariamente assassinatos nos quais podemos escolher a forma de abordar a situação. Se nos estivermos a sentir mortais e silenciosos, agarrar os inimigos pelas costas e cortar-lhes a garganta. É também possível adoptar uma postura de Rambo e entrar pelas missões de forma descuidada e a matar toda a gente. Ou ainda, num espírito mais misericordioso, aplicar apenas um golpe que os deixe Knocked Out mas a respirar. Existem diversas animações para cada tipo de golpe aplicado e todas elas são de elevada qualidade e bem interessantes de se ver. Além das principais existem ainda diversas side-missions que os habitantes da cidade nos atribuem assim como diversos coleccionáveis. Quando escolhemos praticar um estilo de jogo mais directo e incisivo, matando qualquer um que atravesse o nosso caminho, vamos enchendo a barra de Chaos. Quando atingimos o nível máximo, no final de cada missão todo o ambiente muda drasticamente (aparece uma enorme tempestade), assim como o caminho que temos de tomar. A quantidade de guardas aumenta, assim como de ratos (que ficam ainda mais violentos, uma vez que estes já devoram qualquer corpo sem











vida). É sem dúvida um pormenor do jogo bastante interessante.
Os gráficos ficam um pouco aquém pois esperava-se um pouco mais de qualidade nas texturas, no entanto, o aspecto meio Dark Cartoon acaba por se adequar perfeitamente. Rapidamente ultrapassamos a questão da qualidade dos gráficos e nos concentramos nos cenários que nos envolvem e no seu aspecto industrial/steampunk que é verdadeiramente uma delícia. Desde as armas, roupas e detalhes nos cenários, tudo se enquadra nesta temática de forma perfeita. Outro dos pormenores fantásticos deste jogo é a sua estrutura vertical. Além da cidade (que não é propriamente em open-world mas existem diversos caminhos que podemos escolher), o jogador pode explorar desde os esgotos até ao topo dos edifícios e existe assim um leque enorme de caminhos que podemos tomar.
Dishonored é um jogo que cada jogador pode adaptar aos seus gostos pessoais e que independentemente das decisões tomadas, não ficamos desiludidos. Este jogo eleva os FPS para um outro nível e insere-lhe elementos que lhe conferem uma jogabilidade absolutamente fantástica. É certamente um jogo capaz de encher as medidas de qualquer um de nós.



> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Jogabilidade fantástica e diversas maneiras de se jogar

É mau ter:
Texturas poderiam ser aprimoradas

Há alternativas:
Bioshock, Bioshock Infite, Deus Ex: Human Revolution

GRID 2

Estará o mundo da competição automóvel virtual completamente preenchido? Ou ainda haverá espaço para mais um *episódio* da saga *GRID*?



Por André Santos

>Sistema: PC

>Ano: 2013

É verdade que cada vez mais se nota a dificuldade que é inovar em jogos de corridas, e em grande parte isto deve-se ao facto de… praticamente já tudo ter sido explorado nos mais variados títulos e franchises. *GRID 2* começou a surgir já na E3 do ano passado e vinha com o claro objectivo de evoluir a saga, tendo como base o episódio anterior, e com tal conseguir oferecer mais aos seus fãs. A questão que se coloca: terá *GRID 2* conseguido alcançar esse objectivo? A resposta terá que ser um *nim*.

Da mesma forma que me sinto dividido quanto à resposta anterior, também *GRID 2* possui uma distinção evidente desde o primeiro momento em que o jogamos. Por um lado temos a experiência mais comum, *single player,* onde temos ao nosso dispor um modo campanha por assim dizer, e por outro temos a componente online. Para o primeiro existe algum enredo – digo algum pois nunca chega a ter a profundidade ideal ou até necessária – na qual personificamos um corredor amador, que após uma corrida brilhante (?!?) – sim independentemente da nossa prestação a corrida é sempre fantástica, o que logo aqui não augura nada de bom – mostramos ao mundo o nosso potencial. Com isto somos recrutados para encabeçarmos um novo evento, com o nome de WSR (World Series Racing), para o qual vamos ter que ir progredindo no meio de batalhas com os melhores corredores do mundo.

Não deixa de estar presente a linearidade já habitual neste género de títulos, que se traduz com a vitória em vários tipos de eventos, a consequente angariação de fãs e a possibilidade de desbloquear novos desafios. A progressão da carreira tenta recriar o ambiente típico do panorama televisivo, muito em voga actualmente, tanto no universo da sétima arte, como dos videojogos, com a introdução de elementos como

o YouTube e até excertos do canal ESPN, mas na verdade, mesmo isto nunca chega a atingir a perfeição exigida, acabando por transmitir quase sempre pouco realismo ou entrosamento com o resto do jogo.
O modo online acaba mesmo por ser o ponto alto de *GRID 2* que, ao contrário da grande maioria dos jogos, é totalmente independente do single player, ou seja, tudo o que alcançarem online tem apenas efeito aqui. Na verdade esta componente não muito antes vista traz bastante originalidade a este título, já para não falar de uma grande sensação de objectivo alcançado, já que se quisermos obter algo, vamos ter que obrigatoriamente batalhar por ela. Todavia, e tratando-se de uma vertente que decorre nos meandros do mundo online, preparem-se para enfrentar todo o tipo de jogadores, ainda que GRID 2 permita ver o historial e o perfil de cada jogador, antes de o enfrentarmos. Também ficou a faltar, e é pena, a possibilidade de modificarmos os carros a um nível mais técnico, sendo ainda assim possível personalizar esteticamente os nossos veículos.
A jogabilidade não varia muito do seu antecessor, mas não deixa de apresentar algumas inovações. A que mais me agradou, "TrueFeel", confere a cada veículo uma forma específica de conduzir, dependendo das características (peso, handling, entre outras) do carro, o que resulta em pleno e encaixa na perfeição na temática de *GRID 2*. Os estilos presentes para os desafios são os habituais (*drift, time attack,* etc.), e somos igualmente presenteados com algumas novidades como o "Overtake" – no qual disputamos juntamente com um adversário numa pista repleta de pick-ups, das quais temos que nos desviar para ganhar pontos.
O "Live Routes" é igualmente uma boa surpresa, ainda que tenha sido ampliada em larga escala na altura da sua divulgação. Esta consiste num sistema que vai automaticamente alterando o percurso da pista conforme a percorremos, com o objectivo de não haver repetição no trajecto, mas as variações não são assim tão significativas quanto as publicitaram. Contudo, é uma inovação interessante e com grande margem de evolução num futuro próximo. É de salientar também a possibilidade de jogarmos com o sistema de danos "eficaz" ou não. Dito de outra forma, podemos optar por jogar com o sistema de danos a interferir com a performance do carro, ou então apenas como componente visual.
Reaparece também, oriundo igualmente do seu antecessor, o sistema "Rewind". Este permite ao jogador retroceder no tempo, até ao momento exacto em que algo correu mal, possibilitando assim corrigir algo que tenhamos executado de forma imperfeita. Podemos recorrer ao "Rewind" cinco vezes por corrida, e em certos momentos, há que reconhecer que tal ferramenta se reveste de extrema









importância. Nesta componente é importante referir que a condução e maneabilidade dos veículos, apesar de uma não ser excessivamente complexa, obriga a um certo período de habituação – principalmente aos jogadores que não estejam propriamente familiarizados com *GRID 2.*

No que concerne a aspectos mais técnicos, *GRID 2* está bastante acima da média. Graficamente e principalmente se conseguirmos usufruir da nossa máquina nos recursos máximos, é um título visualmente detalhado e com jogos de luzes muito bem conseguidos, já para não falar de uma fluidez que por vezes chega mesmo a impressionar. Recorre-se também aqui, e à imagem do que vai aparecendo na saga *Need For Speed*, ao efeito "Blur", que provoca um ligeiro desfoque, que ajuda a criar a sensação de velocidade. Fica a faltar, porém, a perspectiva da câmara interior, que tanto costuma agradar aos jogadores, ainda que pessoalmente não lhe sinta muita a falta.

Apesar de já não ser propriamente novidade neste género de jogos, e de ser uma componente de extrema importância, tendo em conta a temática de GRID 2, estamos perante um excelente trabalho sonoro. A começar pelos sons dos veículos, do público e todos os restantes efeitos sonoros, existe uma harmonia agradável, que em muito engrandece o jogo. A apontar algo menos positivo neste departamento, teria que referir a voz do narrador, que além de não ser propriamente agradável, acaba por ser particularmente repetitiva, chegando nalguns casos a ser mesmo incomodativa.

No final, não podemos deixar de reconhecer que *GRID 2* é um título interessante e que provavelmente consegue abraçar tanto um público-alvo mais habituado a estas andanças, como a um num nível mais iniciado, ainda que neste último caso, seja necessário algum tempo de habituação à jogabilidade. Por outro lado, o efeito de inovação que se pretendia com o seu lançamento acabou algo dissipado, deixando este título, a meu ver, um pouco aquém das expectativas. Todavia, GRID 2 não desilude e os seus pontos altos conseguem, de certa forma, encobrir os menos bons, o que o torna num jogo agradável e um excelente título de corridas que irá seguramente agradar, mais que não seja, aos apreciadores do género.

> High-Score

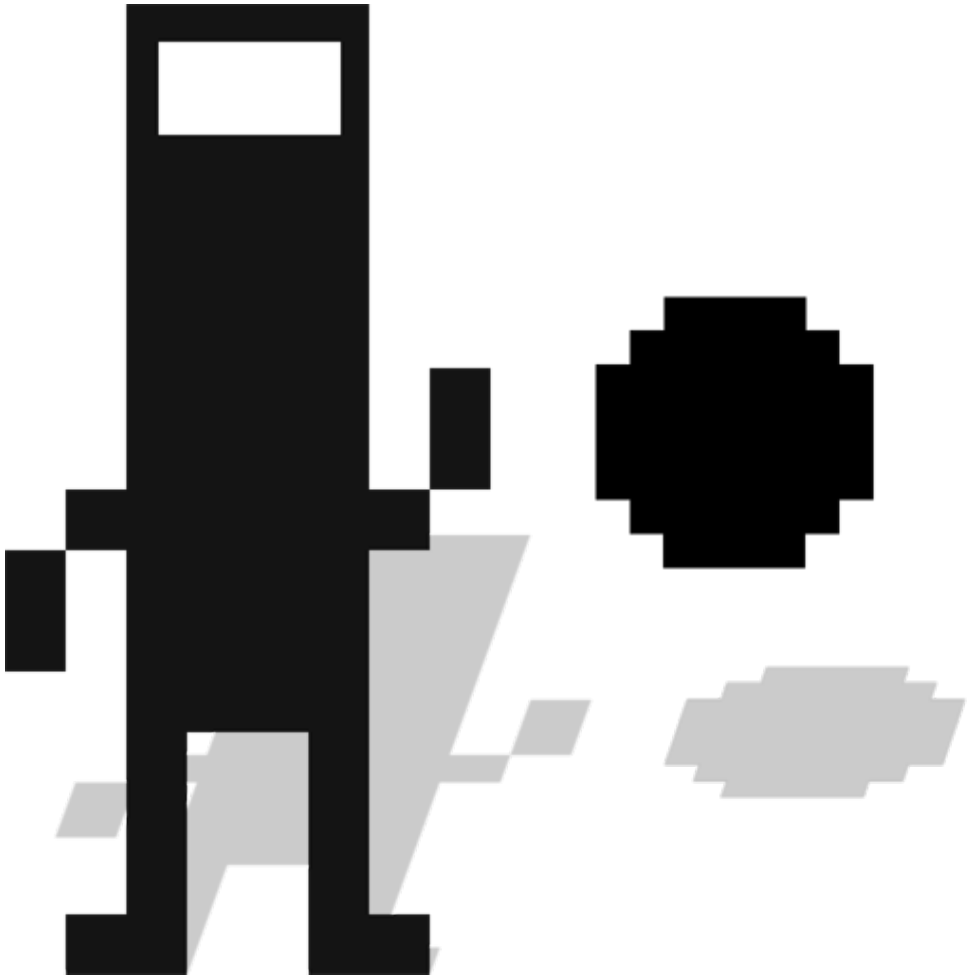
Longevidade	8
Jogabilidade	8
Gráficos	9
Som	9
Total	**8**

Resumo

É bom ter:
Bom grafismo; Fluidez no gameplay; Sistema de danos;

É mau ter:
Genericamente não acrescenta nada de novo.

Há alternativas:
GRID; Need For Speed Collection



BIT.TRIP VOID

Não há forma de parar o Commander Video. O terceiro capítulo incentiva-nos a puxar pela nossa criatividade.

Por Luís Filipe Teixeira

>Sistema: 3DS

>Ano: 2012

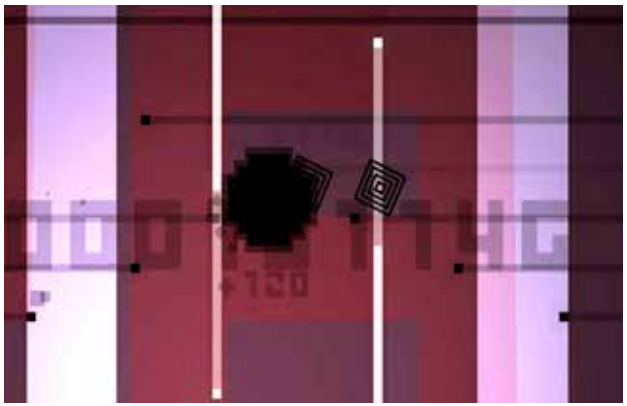
Depois dos dois jogos anteriores, seria normal começarmos a pensar que por esta altura a saga *Bit.Trip* podia começar a atingir a habitual falta de originalidade que costuma aparecer nas sequelas, mas eis que somos surpreendidos com mais uma adição fresca e única, com o melhor título *Bit.Trip* até agora.

Como não podia deixar de ser, tanto a parte visual, como sonora vai ao encontro aos capítulos anteriores da saga, mas mais uma vez conseguiram conciliar inovação e nostalgia, não esquecendo as principais características da série, ou seja, o estilo minimalista em forma de 8-bit.

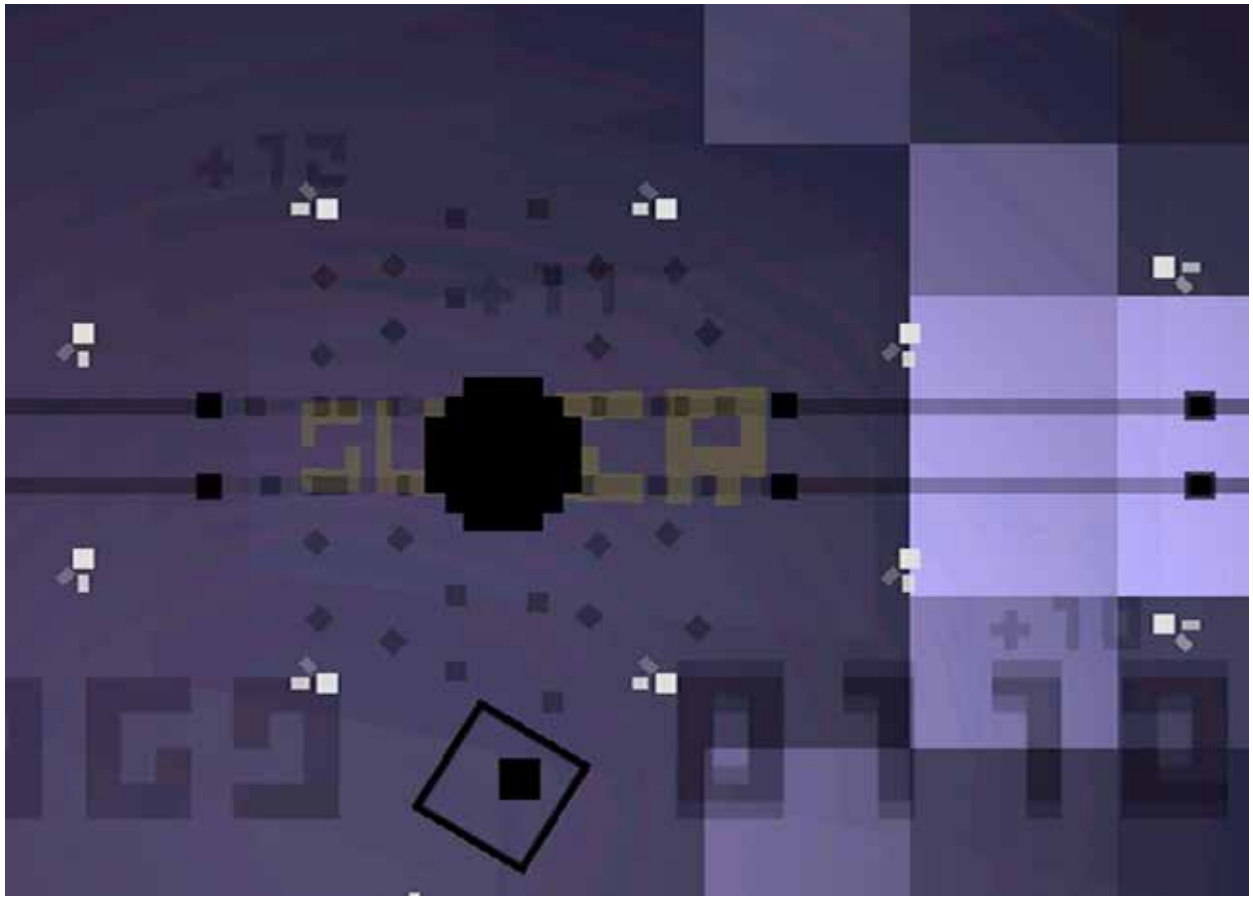
Se em *Bit.Trip Beat* controlávamos o jogo através do *touchscreen* e em *Bit.Trip* Core através do D-Pad, chegou a vez de o controlarmos recorrendo ao botão analógico. Através deste, dirigimos Void, um pontinho que inicialmente se encontra no centro do ecrã, mas que ao contrário do rectângulo do primeiro jogo que se encontrava sempre do lado esquerdo do ecrã e a cruz do segundo sempre no meio, pode ser movido para qualquer parte do vidrinho da consola. Temos portanto uma maior liberdade e como já vamos ver, um maior poder no que toca à criatividade durante todo o processo. Temos como missão eliminar os Beats pretos tocando neles e desviarmo-nos dos brancos. Só isso cria logo enormes possibilidades. Se antes eram os Beats que vinham ter connosco (nós ou acertávamos neles, ou por erro, não), aqui somos nós que vamos ter com eles e como por esta altura já devem calcular, é adicionada uma pequena batida

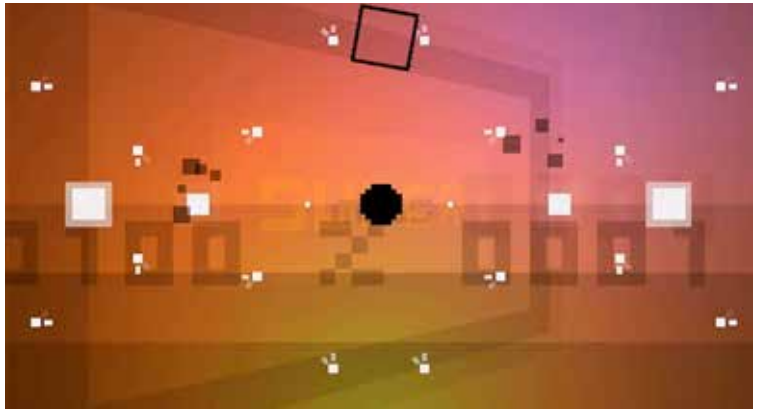
extra que enriquece a banda sonora sempre que acertamos num. Ora graças a essa mecânica de sermos nós agora a decidir quando tocar neles, os sons adicionais deixaram de ser controlados pelo ritmo imposto pelo computador e passaram a ser dirigidos por nós.

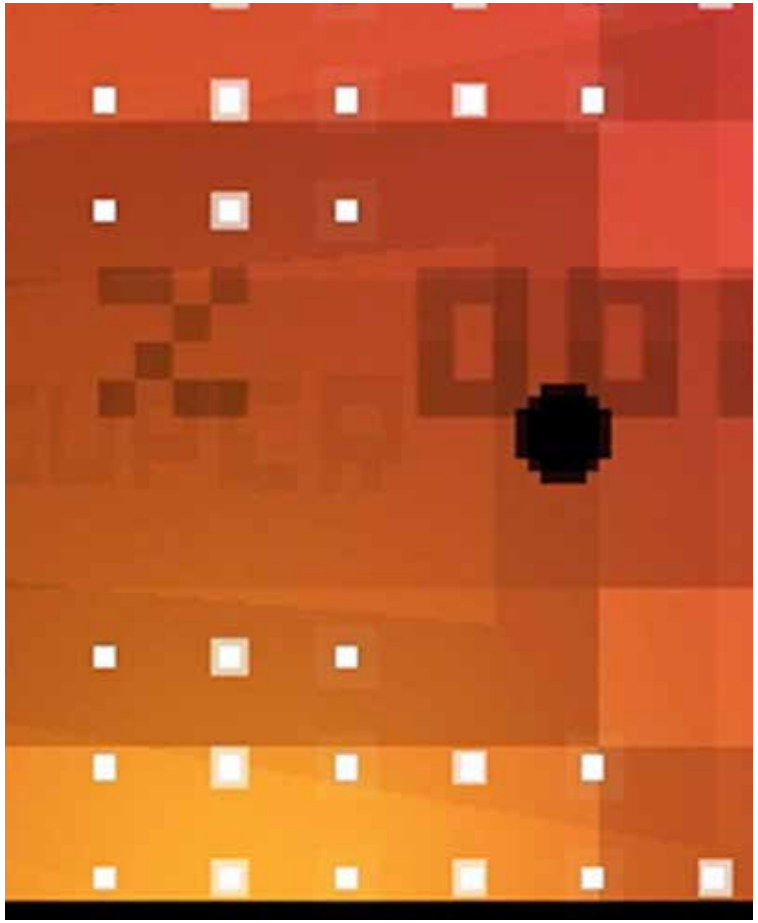
Bit.Trip Void conta novamente com três níveis (ID, EGO e SUPER EGO) de quinze minutos. Até aqui nada de novo, a não ser o facto de agora existirem três checkpoints em cada um dos níveis. No entanto, temos de possuir continues (ao velho estilo arcada) para podermos usufruir deles. Os continues ganham-se através de pontos arrecadados durante o jogo sempre que tocamos num *Beat* preto. Recebemos o primeiro continue aos 5.000.000 pontos, o segundo aos 12.000.000 pontos e o terceiro aos 30.000.000 pontos. É importante referir o seguinte: à medida que vamos acertando nos Beats pretos, o nosso Void vai crescendo, o que por um lado facilita-nos o processo de apanhar mais Beats pretos, mas por outro também se torna mais fácil levarmos com os brancos em cima. Outra característica do *Void* é o facto de este se tornar mais lento à medida que engorda. Solução para este problema é o botão A. Carregando neste, voltamos à forma normal, voltamos à dificuldade inicial de apanharmos os Beats pretendidos. Mas isso não é tudo. Quanto maior for o *Void*, mais pontos recebemos na eliminação de *Beats* pretos em forma de combo e então entramos no dilema entre receber muitos pontos para conseguirmos continues ou continuar pequeno e mais ágil. Não esquecer também que sempre que tocamos num *Beat* branco, voltamos à forma inicial. Isso traz mais outra característica muito criativa. Por vezes sentimo-nos presos dentro de círculos compostos











por *Beats* brancos, como tal é necessário estar a carregar continuamente no botão A. Só a batida originada pela conversão de Void grande para Void pequeno cria logo uma outra dimensão ao jogo e ao carregarmos três vezes por segundo no botão A (como o jogo pede nessas partes), parece que estamos a ouvir o novo êxito electrónico acabadinho de ser criado por nós. PUM PUM PUM! PUM PUM PUM! A restante banda sonora é toda ela muito agradável, apresentando-se desta vez num estilo mais industrial.

Visualmente também é o jogo mais criativo dos três, oferecendo-nos verdadeiros regalos novos e homenageando clássicos do mundo dos videojogos. Ora parece que estamos no meio de umas ondas, ora parece que estamos a correr numa pista de carros, ora estamos em plena cidade reluzente, ora parece que estamos a jogar *Pac-Man*. Por vezes encontramo-nos em situações em que temos de nos desviar de inúmeros Beats brancos que aparecem por todos os sítios imaginários. Beats pretos, nem vê-los. As surpresas são quase infinitas.

Quer seja pelos checkpoints, quer seja pela liberdade na jogabilidade este é o jogo mais entusiasmante e acessível até agora, o que não significa grande coisa, pois não deixa de ser um grande quebra-cabeças. Os nossos reflexos vão ter de estar novamente no máximo. Não podemos esquecer o regresso dos challenges. Certos *Beats* deixam-nos estáticos por momentos, outros fazem com que o Void se mova na direcção oposta à desejada (esse é terrível)... Depois temos características próprias do nível em que a imagem faz um pequeno e continuo fade para preto. Se perdermos muitos Beats, lá vamos nós outra vez para a espécie de Limbo, tentar sobreviver e voltar ao estado normal do jogo. Senão: *Game Over* e rezar para que tenhamos acumulado pelo menos um continue. Mas como isto não são tudo desgraças, por vezes podemos ficar gratos pela existência dos *Vortex*, um *Beat* que quando encontrado, nos torna numa espécie de íman para os quais os restantes Beats se dirigem automaticamente.

Mais do que um jogo, *Bit.Trip Void* é uma experiência que qualquer fanático pelas arcadas, por chiptunes, pelo minimalismo, não vai querer perder. Correndo o risco de me repetir, é sem dúvida o melhor jogo da saga até agora.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Maior criatividade por parte do jogador; efeito inovador e nostálgico;

É mau ter:
Apenas 3 níveis. Mais uma vez...

Há alternativas:
Restante *Bit.Trip Saga*

MAGIC: THE GATHERING ONLINE

A versão online de *Magic: The Gathering* é tão bem conseguida que quase nos faz esquecer que existe o jogo físico em forma de cartas.

Por Marco Cruz

>Sistema: PC

>Ano: 2003

Magic: The Gathering **ajudou a que o termo nerd fosse tão popular como é hoje conhecido. A saga começou com os seus aclamados decks de cartas e as famosas saquetas que certamente muitos se lembram de comprar durante a sua juventude e que ainda hoje compram.** Não estão familiarizados com as regras do jogo? Vamos deixar esse pormenor para mais adiante. Para os que estão mais distantes do conceito de Magic, por agora apenas precisam de reter as seguintes palavras: criaturas, magia, terrenos, ataque e defesa.

A Wizards of the Coast orgulha-se de já ter lançado a série Magic em todos os formatos e sistemas possíveis e imaginários. Após ter alcançado o sucesso que se conhece com as cartas, já lançou também vários títulos de jogo como *Battlegrounds* (PC, acção), *Tactics* (PC, SRPG) e *Battlemage* (PS1, RTS). Pelo meio chegou aos nossos PC's a versão online com a actualização de nome Gatecrash, lançada recentemente.

Pelo elogio inicial desta análise é fácil perceber a nossa admiração pela versão online. Comecemos pelo básico. O primeiro passo é colocar terrenos em jogo – existem vários elementos como Floresta (verde), Planície (branco), Pântano (preto), Montanha (vermelho) e Ilha (azul) – os quais nos permitem invocar criaturas e magias conforme o seu custo, em que cada carta tem o seu poder distinto. Assim que cada jogador tenha invocado as criaturas que deseja, as batalhas podem começar!

Nas batalhas de *Magic: The Gathering* existe o atacante e o defensor, sendo que o primeiro ataca directamente aos pontos totais do adversário e o que defende escolhe se pretende bloquear com as criaturas que tem

em jogo ou aceitar o dano. As batalhas prolongam-se até um dos jogadores ver a sua contagem de pontos chegar a zero.

Não é difícil jogar *MTG Online*, nem mesmo para os iniciantes. Durante as batalhas o jogo em si servirá como um guia indicando ao jogador os passos que lhe é permitido fazer. Com o tempo fica mais fácil habituarem-se às regras e mecânicas do jogo. Para quem já experimentou as versões anteriores de *MTG Online, Gatecrash* não difere muito no que diz respeito à sua sala de jogo. Se entrarem como guest têm decks predefinidos pelo jogo, com o único privilégio de os poderem utilizar infinitamente. Esta versão "não paga" peca também por não ter chat onde os jogadores possam trocar ideias e conhecimentos. Apesar de algumas versões anteriores terem disponibilizado um chat simples, a Wizards of the Coast optou por retirá-lo, provavelmente pelos jogadores em vez de trocarem ideias trocarem… insultos.

Sendo uma actualização anual, *MTG Online* altera e acrescenta os decks em relação à versão anterior. Até à data, *Gatecrash* é a versão que mais decks apresenta no seu reportório, cada um com as suas particularidades: os decks verdes têm uma força incomum e têm a capacidade de atropelar qualquer criatura em campo; os brancos, como não podia deixar de ser, representam a vitalidade e ao controlarem este tipo de decks "arriscam-se" a aumentar a vossa vida para o dobro ou triplo só com a entrada de criaturas em campo; os pretos representam a morte e são talvez os mais temidos em Gatecrash, pelas suas habilidades de matar instantaneamente as criaturas adversárias; qualquer jogador que utilize um deck vermelho pode atacar o adversário mesmo sem tendo uma única criatura em jogo, devido ao seu elevado número de magias e feitiços directos; por fim, os decks azuis são maioritariamente representados por criaturas voadoras, barreiras e magias de contra-ataque. De ressalvar, que em Gatecrash vários elementos dispõem de um ou mais











decks e existem vários decks com elementos misturados. As próprias criaturas vêm com novos ataques nestes revolucionários decks, como por exemplo várias criaturas acumularem o seu poder apenas numa outra atacante, novos poderes de defesa, ataque e contra-ataque, entre outros.
A versão paga é "outro mundo". Se adquirirem uma conta em *MTG Online*, têm benefícios dignos de verdadeiros fãs de Magic. Podem personalizar os vossos próprios decks, trocar cartas com outros jogadores assinantes e participar em torneios oficiais patrocinados pela Wizards of the Coast.
O grafismo de Gatecrash é soberbo. Todas as cartas presentes no jogo existem nos decks reais e são réplicas fiéis, quer na sua ilustração quer nas suas propriedades. Durante uma partida é frequente perdermo-nos a visualizar ao pormenor as ilustrações enquanto o adversário prepara as suas jogadas.
Magic: The Gathering Online é um dos melhores títulos no seu género e Gatecrash contribui muito para que assim o seja. Quem tiver a possibilidade de fazer um esforço financeiro, compensa adquirir uma conta e embarcarem na imensidão de cartas existentes. Sendo o coleccionismo o prato principal deste tipo de séries, a Wizards of the Coast tem conseguido juntar a esse aspecto estratégia, elementos RPG e um sistema de batalha viciante e desafiador. Do que estão à espera para experimentarem os desafios online de *Magic: The Gathering Gatecrash?*



> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Regras fiéis ao jogo oficial de cartas;
Cartas e decks intermináveis no modo pago;
Sistema de ajuda durante a batalha para guiar os iniciantes ou mais distraídos

É mau ter:
Decks limitados no modo guest

Há alternativas:
Yu-Gi-Oh Online

Mais um exemplar de um jogo de plataformas para a componente móvel, que apesar do seu aspecto cute, acaba por ser uma excelente forma de entretenimento.

SOLAROLA

Por André Santos

>Sistema: Android

>Ano: 201 3

Tem um aspecto *fofo*? Sem dúvida! É divertido? Sim! É *user friendly*? Sim, tal como quase todos os jogos dentro do género! É gratuito? Podem crer! Entretém q.b.? E mais ainda. Acrescenta algo de novo aos videojogos ou até ao género em si? Não. Para isto é necessário continuarem a procurar…

É o actual paradigma dos jogos para a Android e SolaRola não é difere em nada. Acaba por ser um jogo que apresenta uma fluidez agradável, uma jogabilidade viciante e recursos pouco exigentes, ao mesmo tempo acessíveis à grande maioria dos seus utilizadores, mas que não é mais do que uma fórmula já várias vezes vistas no passado.

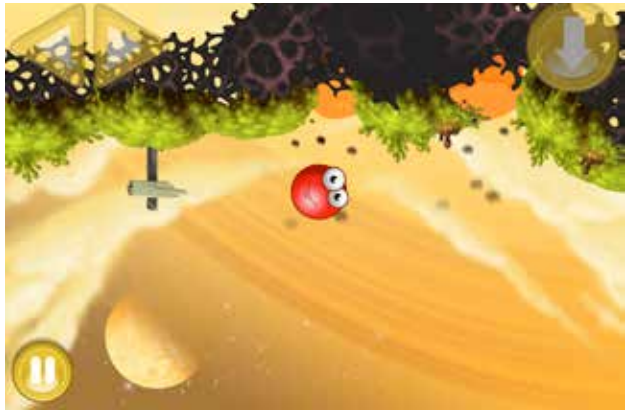
O jogador assume o controlo de uma "bola", também chamada de Blob, altamente expressiva por sinal, com uns olhos muito esbulhados e extremamente inteligente. O enredo consiste num despenhamento e a tentativa de nos resgatarmos. Para tal temos a ajuda de outro amigo Blob, que nos vai dando pistas sobre aquilo que necessitamos de fazer ou outras indicações. Pelo meio vamos travando conhecimentos bem como rivalidades com outros Blobs, acabando mesmo por passar por algumas situações mais complexas.

A jogabilidade é a grande mais-valia de SolaRola. Porquê? Porque é perfeitamente adaptada à consola a que se dirige, e permite ao jogador disfrutar dele e dela, basicamente em qualquer lugar e em qualquer intervalo de tempo. A sua mecânica é bastante intuitiva e os seus níveis igualmente acessíveis. Por norma não costumam demorar mais do que uns simples minutos a serem completados, o que claro, varia dependendo do número de vezes que

morremos. Isto permite pegar em SolaRola sempre que nos apetecer jogar qualquer coisa sem grandes pretensiosismos, sem grande investimento de tempo, ou até preocupações. Da mesma forma, e apesar de ter níveis que exigem alguma ponderação, planeamento e até por vezes, recurso à jogabilidade por tentativas, principalmente quando temos roldanas e afins pela frente, para percebermos o funcionamento das mesmas, todo o jogo é bastante linear e simples. Os objectivos a alcançar variam entre a recolha de peças, ou outros objectos para a nossa nave e uma estrela (amuleto), presente em todos os níveis. Esta não é obrigatória, pois é possível terminar o desafio sem a apanharmos, contudo, se não o fizermos não concluímos o jogo a 100%, o que vai deixar em nós um eterno sentimento de algo incompleto, proveniente da viciação que SolaRola nos provoca, que acreditem, não vos vai deixar dormir… Os inimigos variam, sendo que os mais presentes são pequenos focos de lava que nos provocam a total desintegração (num efeito bastante engraçado) em pequenas bolas (olhinhos incluídos) e da mesma forma temos vários objectos à disposição que nos ajudam a ultrapassar os obstáculos, como roldanas, granadas explosivas ou até águas bastante agitadas.

SolaRola divide-se em sete capítulos, cada um com dez desafios, que vão progressivamente aumentando a dificuldade. Mas esta nunca chega a ser em demasia ou até mesmo desequilibrada relativamente às pretensões do jogo. Já por outro lado, frustrantes podem ser os controlos! E podem sê-lo pela simples razão de as teclas direccionais estarem demasiado próximas, o que resulta em indesejadas e frequentes tomadas de direcção, que culminam na nossa morte. Teria bastado um maior espaçamento entre a “direita” e a “esquerda”, para tal ser diminuído em larga escala, e tendo em conta ecrãs de dimensões superiores, tal não iria com toda a certeza ser um contra. Apesar disto os comandos são bastante básicos. Em plataforma Android, surgem no touchscreen as teclas direccionais e uma para executarmos os saltos, e é tudo!

Visualmente *SolaRola* impressiona bastante quando o inicia-











mos, todavia, esta magia acaba por se ir desvanecendo com o avançar dos desafios, pois começa a denotar-se um certo padrão ao nível dos cenários – mesmo quando mudamos de capítulo – de barreiras geográficas no terreno de jogo e até uma certa repetição nos fundos, já para não referir na paleta de cores utilizadas dentro de cada capítulo. Esta paleta traz outro problema, que consiste em colocar cenários e elementos que nos destroem com tonalidades muito próximas, o que faz com que por vezes o jogador nem se aperceba que está em rota de colisão com elementos nefastos.

Do ponto de vista sonoro está longe de brilhar ou impressionar. As músicas são bastante inocentes (lá está com uma sonoridade também ela cute) e pouco ou nada acrescentam ao jogo, ainda que no início nos consigam arrancar alguns sorrisos, por algumas opções escolhidas para acompanhar certos momentos de SolaRola.

Tirando estes pequenos percalços, SolaRola está repleto de humor – maioritariamente vindo do nosso side-kick – e apresenta uma fluidez perfeitamente ao nível do tablet. Pelo menos no modelo testado – *BQ Edison 16GB* (http://revistapushstart.com/2013/03/23/bq-edison-wi-fi-16gb/), nunca senti arrastamento ou delays nas várias horas que o passei a jogar. A Square Enix apresenta mais uma vez, um produto de qualidade, que apenas peca por seguir o caminho que aparentemente a grande parte de títulos para etas plataformas móveis. Apostar em jogos relativamente básicos e lineares, tendencialmente com um aspecto cute, mas que além de não apresentarem grandes argumentos do ponto de vista da jogabilidade, também não acrescentam nada de novo!

Quanto a *SolaRola* propriamente dito é um jogo que genericamente não desilude, ainda que pessoalmente e talvez de forma algo inocente, estivesse à espera de mais. Apesar de um ou outro problema nos controlos, a jogabilidade é fluída e representa o ponto alto deste título. É seguramente um título que nos permite descontrair a qualquer altura e mais importante ainda, onde nos apetecer. Dentro do género de plataformas para a Android, SolaRola pode não acrescentar muito aos videojogos, mas é seguramente um jogo repleto de divertimento e entretenimento que vai agradar, se não a todos, pelo menos à grande maioria.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Boa fluidez na jogabilidade; Entretenimento garantido;

É mau ter:
Alguns problemas ao nível dos controles; Não acrescenta nada de novo!

Há alternativas:
The Simpsons (NDS); Cut The Rope (Android)

FRISBEE FOREVER 2

Por Diogo Martins

>Sistema: iPad

>Ano: 2013

Para aqueles que não conhecem o primeiro capítulo de *Frisbee Forever*, visto que este novo jogo é basicamente um renovar do que se fez no primeiro. Não houve modificações a nível de gameplay, apenas mudaram os cenários de jogo.

Neste jogo não temos histórias ou personagens com as quais tenhamos de nos preocupar ou distrair. Um disco voador é tudo o que temos para começar a disfrutar do jogo e até isso parece ser bastante simples.

O objectivo é fazer voar o nosso disco o maior tempo possível sem bater em nada. Quando passamos o nosso frisbee nas argolas e colecionamos as estrelas, conseguimos recursos para passar ao próximo nível ou comprar novos mundos.

Mundos estes que estão cheios de detalhes interessantes. Desde ventoinhas, ímanes, serras, tubos ou anéis, tudo temos de fazer para não nos despenharmos no canto mais próximo.

O jogo oferece uma dificuldade bastante aceitável para os jogadores casuais, que precisam apenas de “moedas” para passar ao nível seguinte. Os jogadores mais avançados terão outros tipos de desafios, missões, itens para colecionar ou mundos para desbloquear. Isto permite ao jogo atingir um espectro muito maior de jogadores diferentes e torna-o num título para ser jogado por toda a família.







É possível controlar o disco com os sensores de inclinação, ou com o ecrã táctil. Apesar de até parecer bem calibrado e funcional, o sistema de controlo fica aquém do controle por sensor gravítico que torna a experiencia do jogo bastante mais interessante.
Com um estilo cartoonesco, F*risbee Forever 2* manteve as mesmas linhas do primeiro, apesar de um pouco mais maduro graficamente. Transmite uma energia de dinamismo e diversão, tal como o jogo é.
Com alguma variedade de cenários e uma escolha de cores acertadíssima este jogo vai fazer-nos mudar a má disposição matinal.
A música está também particularmente bem conseguida e os estilos adequam-se aos ambientes gráficos por onde viajamos.
Frisbee Forever 2 não nos estremeceu a alma mas é sem dúvida uma boa aposta para ter na lista de jogos e nos fazer perder 20 minutos diários a rasgar ventos.
É um jogo bem acabado e polido, desafiante e sobretudo divertido. Vai conseguir certamente ganhar um espaço na efémera memória dos jogos casuais e também nos nossos iPad.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Dificuldade equilibrada e grafismo bem polido

É mau ter:
Não mudou muito desde o primeiro

Há alternativas :
Frisbee Forever

SUBWAY SURFERS

Por Diogo Martins

>Sistema: iPad

>Ano: 2013



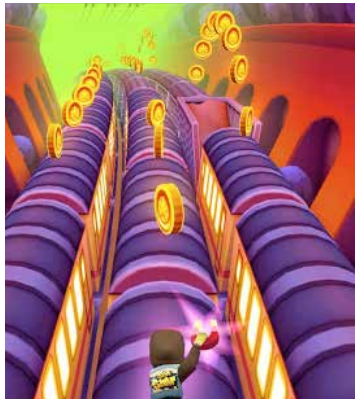
Parece que quantos mais endless runners são colocados no mercado das plataformas móveis, mais acentuado é o interesse do público por títulos deste género. *Subway Surfers* não é propriamente uma novidade, mas tem feito cada vez mais furor principalmente a quem já se cansou de jogos mais básicos como o *Temple Run.*

Com todas as características do estilo, mas com algumas inovações de gameplay, o jogador vê-se na pele de Jake, um grafiter que tenta fugir de um guarda por pintar a estação e metro.

Neste caso, podemos optar por três caminhos diferentes para executar os movimentos, por três linhas de metro paralelas, ao contrário do que o estilo nos tem habituado. A verdadeira arma que tem prendido jogadores atrás de jogadores está precisamente na variedade que o jogo oferece. Num mercado como o dos jogos casuais, é de facto impressionante como a variedade de escolhas e opções pode definir o sucesso de um título. Mesmo quando nos cansamos da versão normal do jogo, podemos optar por missões diárias especiais que nos mudam os objectivos. Um modo muito inteligente de variar o gameplay sem ter de o mudar completamente.

Neste caso, desde a power ups, personagens,









material e equipamento, o jogo torna-se um verdadeiro festim para aqueles que gostam de jogar o mesmo jogo de maneira diferente entre as pausas para almoço ou na sala de espera do dentista.
Os controlos são simples, intuitivos e muito precisos, principalmente em ecrãs maiores.
Não requer grandes introduções ao jogo e é de facílima aprendizagem.
Graficamente é quase impecável. É simples e cuidado. O 3D é incrivelmente bem conseguido e aplicado ao conceito do jogo e ao público-alvo. As cores vibrantes e as personagens cabeçudas de olhos esbugalhados que parecem saídas de um filme de animação, deram uma lufada de ar fresco a um mercado que começava a ficar cansado do pixel art, os gráficos retro ou os cenários em contraluz.
Subway Surfers não traz muito de novo à receita, mas é certamente um passo numa direcção diferente aos seus competidores. Tem uma variedade que mais nenhum oferece, e um estilo estético que se diferencia. Evoluiu e expandiu um estilo que também já tinha os dias contados no mercado casual e certamente vai fazer as delícias dos pequenos, e dos mais crescidos.
O preço não é desculpa, visto que o jogo é gratuito (pelo menos até a ganância de personagens e *power-ups* nos fazer gastar uns tostões) e certamente vai valer a pena pois, no final das contas, é um jogo bastante divertido e desafiante.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Variedade e grafismo original

É mau ter:
Publicidade que teima em atrapalhar e pode influenciar o gameplay

Há alternativas :
Temple Run, Rayman Jungle Run



IK+

Por Daniel Martinho

>Sistema: Amiga

>Ano: 1988

Os jogos de Karaté sempre foram habituais no Commodore Amiga. Desde sempre foram criados, com ligeiras variâncias, para não serem sempre mais do mesmo (como o uso de diferentes armas, número de adversários, etc), mas o factor principal que os distingue e caracteriza é sempre a sua jogabilidade.

O que distingue *IK+* dos demais jogos do género é o número de adversários. Enquanto outros jogos contêm uma panóplia de adversários, este jogo possui apenas dois. Mas com uma diferença fundamental e preponderante: estes dois, apesar de serem sempre os mesmos, quando nos atacam, fazem-no ao mesmo tempo e em conjunto.

Sim, eu sei, dois contra um não é nada justo, mas isto é um jogo de computador e, assim, torna-se muito mais divertido. Ainda mais se torna quando se juntar a nós um companheiro, ficando dois adversários humanos contra apenas um controlado pela I.A. do jogo.

Além desta diferença, ainda existem outros pormenores deliciosos. O único cenário de fundo contém um número considerável de animações “fofinhas”: As folhas da árvore a caírem no chão até formarem um montinho, que é comido por uma minhoca; a aranha que desce; o pacman que se passeia no chão; o reflexo do Sol na água (cuja cor pode ser modificada); o peixe a saltar; o periscópio a espreitar...

A curta e simples apresentação do jogo é composta pelo seu logótipo seguida por 66 animações que demonstram a enorme variedade de golpes disponíveis. Mas nem reparamos nisso, pois o que queremos, realmente, é desviar de murros e pontapés voadores e explosivos.







Num combate a três, o vencedor é aquele que obtiver mais pontos. Um golpe em cheio pela frente dá-nos dois pontos, enquanto que um golpe traiçoeiro pelas costas apenas nos dá um. O combate termina quando alguém atingir pelo menos seis pontos ou quando os 30 segundos de cada desafio terminarem. Aí, quem tiver mais pontos ganha.
Se formos o jogador que tiver menos pontos, no final do combate, somos eliminados e perdemos o jogo. Se estivermos a jogar com um companheiro e ele for eliminado, continuamos em jogo, apesar de, agora, termos não um, mas dois adversários controlados pelo computador.
Os combates tornam-se gradualmente mais difíceis e complicados de vencer, já que o computador vai adoptando diferentes tácticas. Por vezes, ambos os adversários viram-se contra nós, ao mesmo tempo, por vezes lutam entre si, como se não fossemos importantes e, por vezes, ainda, tentam sabotar o nosso jogo jogando apenas à defesa, não atacando e defendendo-se sempre, de modo a que não consigamos pontuar de qualquer maneira possível.
Seja qual for a táctica que usemos, a cada dois níveis, surge sempre um nivel de bónus que nos permite juntar ainda mais pontos. Este pode ser um simples nível em que, munidos de um escudo, temos apenas que nos defender das bolas que saltitam na nossa direcção; ou então um nível em que temos que correr ao pontapé as constantes bombas que nos aparecem à frente, antes que rebentem. Sempre que terminamos com sucesso estes níveis, mais 5000 pontos nos são atribuídos. Resta referir que estes pontos são usados para avançarmos de cor de cinto.
IK+ é um jogo bastante divertido, rápido e explosivo em que o facto de apenas conter um cenário não o torna monótono. É tão aditivo que quando o começamos a jogar dificilmente conseguimos parar, com a ânsia de chegar ao tão desejado cinto negro e nem reparamos no quão irritante é a música constante (o que vale é que nem damos por ela ou então descobrimos a tecla mágica que a desliga).

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Porrada à antiga. Nada como ouvir o guinchar de um soco no estômago logo pela manhã

É mau ter:
Pode ser repetitivo. Aquela música... Ouve-se bem... Nas primeiras 20 vezes... Depois....

Há alternativas:
Street Fighter 2, Mortal Kombat



STAR WARS

O encerramento da LucasArts causou um terramoto entre a comunidade de jogadores *old-school,* mas longe vão já os tempos da Lucasfilms Games. Nos últimos anos, a LucasArts era praticamente um sinónimo de *Star Wars*. Mas houve um tempo em que os direitos para produzir jogos *Star Wars* não estavam nas mãos do império Lucas.

Por Gonçalo Neto

>Sistema: PC

>Ano: 1988

Acredite-se ou não, no princípio da saga *Star Wars,* era a Atari quem detinha os direitos para produzir jogos passados numa galáxia muito, muito distante. A honra de ser o primeiro sistema a receber um jogo *Stars Wars* coube ao Atari 2600, que em 1982 viu *The Empire Strikes Back* chegar com estrondo às mãos de milhares de jogadores sequiosos por viver de perto a batalha de Hoth, o planeta gelado que serve de base aos rebeldes. Mas nas arcades, a história foi diferente. O primeiro jogo a animar os salões de jogos chegou em 1983, e chamava-se simplesmente *Star Wars*. Foi tão bem recebido que se seguiram uma infinidade de ports para todos os sistemas que se possa imaginar, do Commodore 64 ao ZX Spectrum. Em 1988, foi a vez do PC-DOS ter a honra de receber uma versão, desenvolvida pela britânica Vektor Grafix e publicada na América do Norte pela mão da Broderbund. Tivemos a oportunidade de experimentar na primeira pessoa uma máquina original do jogo aquando da exposição de videojogos Game On, que aterrou em Belém em 2012, e a experiência deixou marcas suficientes para procurarmos nos confins do *abandonware* a conversão para DOS que aqui analisamos.

Star Wars é um jogo que ainda hoje impressiona, ainda mais se contextualizado no seu tempo. Ao contrário de *The Empire Strikes Back* para o Atari 2600, para quem o tempo não foi gentil, os gráficos vectoriais de *Star Wars* ainda têm um encanto retro-futurista ao qual é impossível ficarmos indiferentes. É certo que a versão para PC-DOS tem algumas falhas quando comparada com a original. O som, um dos grandes apelativos da máquina

de arcade, com música e vozes digitalizadas retiradas directamente do filme, está aqui extremamente mal representado. Temos que nos contentar com apenas alguns efeitos sonoros, mas também é preciso relembrarmos o estado das placas de som nos PC nos idos de 1988: próximo de inexistente. A paleta de cores também foi reduzida para três (amarelo, vermelho e verde), e a resolução foi adaptada para assegurar que as máquinas da altura conseguiam apresentar o jogo convenientemente, mas de resto a experiência mantém-se intacta.

O jogo é um shoot'em up espacial na primeira pessoa, e decorre ao longo de três fases distintas, recriando a célebre batalha de Yavin em que Luke Skywalker destrói a Estrela da Morte com o fatídico torpedo de protões, aos comandos de uma nave X-Wing. Na primeira fase, temos que enfrentar um esquadrão de Tie Fighters, que nos atacam com bolas de fogo. Não, não são os lasers aos quais estamos habituados, mas a mudança justifica-se com o facto de podermos atingir as bolas de fogo para as neutralizar, ao mesmo tempo que tentamos combater as naves inimigas. Todas elas podem ser destruídas, excepto a que é comandada pelo próprio Darth Vader, que quando é atingida muda de cor em vez de se despedaçar como as demais.

Na segunda fase, aproximamo-nos da Estrela da Morte, e temos que destruir as torres de armamento espalhadas pela paisagem, ao mesmo tempo que nos esquivamos do fogo inimigo. Por último, na terceira e mais interessante fase do jogo, percorremos a mítica trincheira que conduz ao ponto fraco da Estrela da Morte: a porta do exaustor. Pelo caminho temos que nos desviar dos obstáculos, ao mesmo tempo que repelimos os tiros das forças inimigas e tentamos destruir toda a oposição. Se não dispararmos nenhum tiro, excepto o da vitória no final da fase, somos











galardoados com um bónus em pontos, por termos usado a Força, aparecendo no ecrã uma mensagem a congratular-nos nesse sentido. Depois de completadas as três fases, voltamos ao princípio prontos a repetir o processo com dificuldade acrescida.

Se bem nos lembramos, o termo *clickfest* foi popularizado para descrever a jogabilidade de *Diablo* (1997), mas pode muito bem ser aqui utilizado também, sem que seja necessariamente depreciativo. *Star Wars* é um jogo capaz de destruir um rato ou um joystick com a mesma facilidade com que um sabre de luz abre a barriga de um tauntaun. A jogabilidade é tão somente clicar, clicar clicar, mas a experiência é estranhamente aditiva.

Visto que este é um jogo que se encontra em regime de *abandonware*, podemos encontrá-lo em sites como o abandonia.com, e corrê-lo num programa como o omnipresente DOSBox. Os mais corajosos podem experimentar a emulação com as definições predefinidas, e nesse caso enfrentar um desafio rápido e mortal, visto que a velocidade do jogo é muito elevada. Felizmente, o DOSBox tem a opção de diminuir a velocidade de processamento da emulação, os ditos "ciclos" do CPU. Mas isso é para meninos, não é para nós, os jogadores destemidos para quem uma tendinite não significa nada. Para os menos dados à emulação, se tiverem uma Gamecube podem descobrir esta pérola enquanto extra desbloqueável do jogo *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike* (2003), juntamente com outros dois jogos baseados nos restantes filmes da trilogia original.

Star Wars, o jogo, causou um impacto tão grande na indústria que a sua fórmula viria a ser refinada em inúmeros outros títulos inspirados nesta licença. Em 1993, dez anos depois do jogo original ter saído, surgiu nas arcades uma versão actualizada, chamada *Star Wars - The Arcade Game.* A LucasArts viria a ter um sucesso tremendo com o primeiro título da série *Rebel Assault* no mesmo ano, e os jogos iriam continuar a aparecer, culminando no notável *Star Wars Trilogy (*1998), para as máquinas de arcades Sega com o chip Model 3. Todos mais avançados, mais bonitos, e mais polidos do que o velhinho *Star Wars*, mas nenhum com o mesmo charme.

> High-Score

Longevidade	7
Jogabilidade	8
Gráficos	7
Som	2
Total	**6**

Resumo

É bom ter:
Jogabilidade viciante; Capacidade de transportar a experiência arcade para os computadores pessoais

É mau ter:
Uma experiência sonora pouco cativante; Poucos níveis de jogo

Há alternativas:
Star Wars - The Arcade Game (1993); Rebel Assault 2: The Hidden Empire (1995); Star Wars Trilogy (1998); Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader (2001)

GAMER EM TEMPOS DE CRISE

Por João Canelo



>Crise – para onde quer que olhemos, lá está ela, de olhos bem abertos e atentos a olhar para nós enquanto esfrega as mãos. Seja a nível pessoal ou internacional, a Crise está presente nas nossas vidas e torna-se, a cada dia que passa, numa sombra fria que não conseguimos afastar do nosso ombro. Como jogadores, o problema intensifica-se. Seja ou não um vício para muitos, a verdade é que um videojogo actual não é inteiramente acessível e vemo-nos muitas vezes a contar trocos ou a deixar passar alguns dos jogos que mais queremos por não termos possibilidades monetárias.

Para evitar alguns desses dissabores, a PUSHSTART decidiu criar uma nova rubrica dedicada unicamente aos jogadores que querem continuar a descobrir novos títulos a valores reduzidos. A partir desta edição, iremos apresentar sempre três jogos totalmente gratuitos para poderem descarregar livremente e jogarem. Sejam jogos de acção, RPG ou aventura, tentaremos apresentar o maior número de jogos e dos mais variados géneros para ajudarmos todos os jogadores que se encontram também numa situação “videojogavelmente precária”.

N



Para todos os que procuram um jogo de plataformas viciante e com um nível de desafio acima da média, temos para vocês *N*, um título desenvolvido pela Metanet Software. Encarnando o papel de um ninja, terão de fugir de vários perigos e chegar ao fim dos inúmeros níveis sem morrer. Não se preocupem, a jogabilidade é equilibrada e consegue manter a dificuldade num nível acessível sem quebrar a experiência.

http://www.thewayoftheninja.org/n_downloads.html

OFF



Para os fãs de RPGs, temos *OFF*, um jogo indie criado através do RPG Maker. Produzido pela Unproductive Fun Time, uma equipa composta por jogadores franceses, *OFF* foi recentemente traduzido para inglês e tem impressionado a comunidade com a sua história forte e ambiente um pouco perturbador. *OFF* não é o vosso típico RPG e segue a história de The Batter, uma personagem misteriosa que tem como missão purificar o mundo.
Apesar de apresentar algumas limitações nos seus gráficos, *OFF* oferece uma história cativante, personagens interessantes e uma experiência que ficará com vocês. Não se foquem no facto de ter sido criado através do RPG Maker e experimentem este RPG completamente gratuito.

http://www.sendspace.com/file/mkn1hv

Cry of Fear



Como somos grandes apreciadores de um bom jogo de terror, não podíamos deixar passar esta oportunidade para aconselhar um dos melhores títulos do género. Cry of Fear, um mod de Half Life, está finalmente gratuito e é um jogo que não devem perder.
A história foca-se num jovem perdido numa cidade habitada por demónios enquanto procura entender onde está e o que lhe aconteceu. O jogo pode ser jogado no modo cooperativo, mas aconselhamos que experimentem o single player primeiro. Acreditem, não se vão arrepender.
Sem querer estragar algumas das surpresas, preparem-se para muitos sustos e um ambiente verdadeiramente desconcertante. Para adquirirem o jogo basta seguirem o link e registarem-se no Steam.

http://store.steampowered.com/app/223710/

CASTLEVANIA 2D VS CASTLEVANIA 2D

Por Ivan Cordeiro

>>Em Setembro de 1986, a Konami lançou *Akumajō Dracula* para a Famicom Disk System no Japão e após o sucesso no mercado japonês o jogo teve um *port* directo para a NES em 1987. É o nome desse port que ainda hoje conhecemos. Um dos maiores e mais amados franchises da história dos videojogos, *Castlevania*.

Nos anos 80 e inícios dos anos 90 os *sidescrollers* dominavam por completo a indústria dos videojogos, o equivalente aos first person shooters na actualidade, e *Castlevania* não era excepção. Um sidescroller com a particularidade de ser inspirado num dos mais conhecidos romances da história literária, Drácula de Bram Stoker. Castlevania tentava recriar um ambiente digno da sua inspiração e foi esse ambiente que atraiu milhares de jogadores à série sendo um dos motivos do seu sucesso.

O jogo conta-nos a história de Simon Belmont, descendente de uma longa linhagem de caçadores de vampiros, que em 1691 parte para a aventura de derrotar Drácula, uma vez que este regressa a cada 100 anos e a tarefa de o derrotar cai sobre os ombros da família Belmont. Em *Castlevania* assumimos o controlo de Simon e do seu chicote *Vampire Killer.*

O jogo é bastante simples, no entanto na altura juntar plataformas e acção foi algo fantástico e acabou por ser um dos títulos pioneiro no género *action platformer.* Como outros *sidescrollers,*

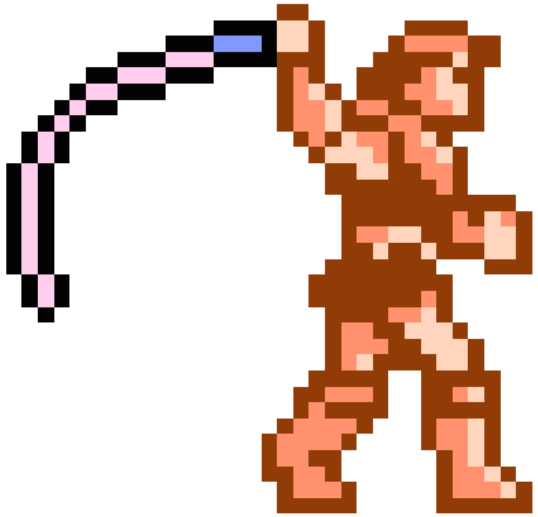




temos de seguir por vários corredores e eliminar uma série de inimigos que tentam impedir-nos de chegar até ao seu mestre, Drácula. Além dos típicos zombies e morcegos o jogo contava com alguns monstros bem conhecidos da cultura ocidental como Frankenstein ou a "Morte". Aliado ao excelente ambiente, conseguido em parte pelos cenários, na altura assustadores, estava uma banda sonora inesquecível (com esta simples referência, aposto que começaram a cantar o tema principal), que acabou por ser algo icónico, pois todas as entradas na série, vieram a ter bandas sonoras de luxo extremamente reconhecíveis e facilmente associadas ao franchise *Castlevania.*

Apesar da simplicidade esta era também sinónimo de qualidade e *Castlevania* era e é um dos melhores no seu género, onde o seu sucesso levou, não apenas a uma, mas muitas sequelas. Durante a época de 8bit a saga teve mais dois jogos: *Simon's Quest* e *Dracula's Curse*, onde ambos trouxeram algo de novo e por sua vez no segundo houve uma













tentativa de exploração à la *Zelda II* e no terceiro surgiram novas personagens jogáveis, destacando a primeira participação na série de Alucard, filho de Drácula. Na era de 16bit a série contou com mais três jogos: *Super Castlevania IV, Castlevania: Vampire's Kiss* ambos na SNES e C*astlevania: The New Generation* na Mega Drive, que preservaram a fórmula da série e continuaram o seu sucesso. O *Castlevania: The New Generation* da Mega Drive foi na Europa o primeiro contacto para muitos com a série Castlevania devido ao enorme sucesso da plataforma e permanece, sem dúvida até hoje, um dos títulos mais icónicos e mais amado pelos jogadores Europeus e não só. Foi também durante a era dos 16bit, em 1994, que saiu um jogo extremamente importante, fora desta série, que serviu de inspiração para a reformulação do franchise e continuação do seu sucesso, *Super Metroid.*

Em meados dos anos 90 onde reinavam os polígonos tridimensionais e os 32bits, *Castlevania: Symphony of the Night* chega à Playstation em 1997 marcando uma nova era para o franchise, assim como um novo standard no género sidescroller e mostrou que o antigo género não estava morto, nem esquecido, mostrando maneiras de inovar o velho género que havia dominado a indústria até então. Foi também nesta altura que a série se "bifurcou" e fez a sua estreia em 3D na N64, mas essa história fica para a segunda parte deste Old vs New que se irá focar na parte 3D da série.

Symphony of the Night aka *SOTN* não era apenas um nome bonito, era também um jogo fantástico, onde a série voltou a pegar na ideia de exploração de Simon's Quest e inspirado em *Super Metroid* decidindo levar a série para o patamar seguinte, criando um estilo que é ainda hoje a base dos jogos da série e que ficou conhecido por Metroidvania. Agora além de ser um sidescroller era tam-

bém um jogo de exploração e que sítio melhor para fazer tal coisa do que o castelo de Drácula? E além de explorar, este novo título contava ainda com elementos de RPG, pois o nosso personagem podia evoluir, tal como as nossas armas, que já não se resumiam apenas ao chicote. *SOTN* marcou também o regresso de Alucard, que se viria a transformar, provavelmente na personagem mais conhecida da série. O objectivo do jogo continuava a ser simples: entrar no castelo de Drácula e derrotá-lo. No entanto, era necessário muito mais do que simplesmente andar para a direita e matar inimigos, agora eram precisos itens, poderes ou chaves para abrir portas até então fechadas que permitiam acesso a novas áreas do castelo para explorar e progredir na história. Voltar a antigas áreas onde já tínhamos estado era uma constante porque com novos poderes vinham novas formas de jogabilidade e novas maneiras de alcançar sítios até então inacessíveis. A batalha entre pai e filho, Drácula e Alucard, serviu de base à história e criou uma sensação tão épica no jogador que ainda hoje a Konami tenta e tenta recriar e até à data sem sucesso.

Devido à tecnologia do CD tínhamos agora uma banda sonora mais refinada e igualmente espectacular que fez as delícias de quem teve o prazer de a ouvir. Músicas como Dracula's Castle e Lost Painting ainda ecoam pela cabeça dos jogadores, tornando-se sucesso até mesmo fora do mundo dos videojogos. Para além da banda sonora, o CD permitia uma variedade de cenários incrível







devido aos 650mb de espaço e isto possibilitou a existência de imensas zonas completamente distintas no jogo, desde caves submersas em água até à torre do relógio. A variedade de inimigos também aumentou em comparação com os títulos antecessores e os "Boss" abundavam.

Estes dois aspectos deram uma variedade incrível ao franchise e fez com que o backtracking necessário fosse perfeitamente aceitável e não maçador.

Depois de *Symphony of the Night* e do seu sucesso a Konami lançou, três jogos no GameBoy Advance, três na Nintendo DS e mais um na Nintendo 3DS, todos baseados em *Castlevania: Symphony of the Night,* pois foi o jogo que marcou a transição na série e que ainda hoje é considerado a melhor e mais importante entrada na série *Castlevania*.

O franchise evoluiu de algo simples para algo mais complexo mas conseguiu não perder a sua essência, o que é de louvar nos dias de hoje. Os jogos mais recentes não são melhores nem piores do que em 1987, são simplesmente uma evolução mas a série continua a ser tão boa como era e por isso se mantém connosco há 26 anos. Poucos franchises se podem orgulhar de tal coisa. No próximo Old vs New iremos olhar para a vertente 3D da série que nos deu algumas dores de cabeça mas também bons momentos.

#1

DEAR ESTHER



Por Ivo Leitão

>Sistema: PC

>Ano: 2012

Há duas coisas de que eu gostei bastante nestes últimos anos de gaming: a consolidação dos desenvolvedores indie que desencadearam uma avalanche criativa na indústria, e os *Humble Indie Bundles*, onde podemos comprar os melhores jogos indie a um preço muito reduzido. Este *Dear Esther* pertence a ambas categorias, figurando no recente *Humble Indie Bundle 8*, ao lado de outros nomes como Awesomenauts, Thomas Was Alone ou Hotline Miami. E Dear Esther é algo bastante peculiar, situando-se numa fronteira em que divide um "jogo" de uma experiência interactiva ou artística. Desenvolvido pelo pequeno estúdio thechineseroom, *Dear Esther* encontra as suas origens como um mod para o popular *Half-Life 2*, tendo sido refeito de raiz alguns anos depois, sendo essa a versão que é aqui analisada.

Dear Esther é uma experiência bastante interessante e repleta de mistério. O jogador toma o papel de uma desconhecida personagem, que se encontra a vaguear por uma pequena ilha abandonada algures perto da Escócia. Como ele foi lá parar? Não é claro. Começamos a aventura perto de um farol abandonado, onde o narrador vai recitando as primeiras palavras dirigidas a Esther. Quem é esta Esther? A sua ligação com o jogador nunca é completamente descortinada, mas suspeita-se que seja a sua esposa.

À medida que vamos vagueando pelas paisagens desoladoras da ilha e observando alguns pontos chave, novas declamações por parte do narrador vão sendo ouvidas, todas elas dirigidas a Esther e falando de di-









versas personagens. Vamos ouvir coisas sobre o pastor Jakobson que habitou a ilha no século XVIII, o cartógrafo Donelly que cartografou a ilha ou Paul e o seu alcoolismo. A ligação entre estas personagens e o jogador nunca se torna evidente, acabando por se tornar até cada vez mais confusa no desenrolar do jogo. Isto porque *Dear Esther* coloca-nos mesmo nesse papel de alguém preso numa ilha solitária, abandonado do resto do mundo e com a sua sanidade mental a esgotar-se.

De jogo, *Dear Esther* tem muito pouco. Apenas podemos movimentar o jogador pela ilha, podendo também fazer um certo zoom à imagem. De resto Dear Esther é uma viagem, onde seguimos pelos trilhos inóspitos da ilha, visitamos casas/edifícios abandonados, navios naufragados ou mesmo cavernas vislumbrantes, sempre ouvindo os monólogos de uma personagem algo perturbada e solitária.

Visualmente é um jogo muito bem conseguido, aproveitando da melhor forma o já "velhinho" motor gráfico Source da Valve. As paisagens monótonas da ilha, os edifícios abandonados e embarcações naufragadas na costa, belíssimas cavernas e as gravuras que vamos encontrando na nossa caminhada, fundem-se perfeitamente com a banda sonora melancólica e minimalista que Dear Esther oferece, em conjunto com a voz solitária do protagonista que nos vai acompanhando na caminhada.

O único defeito que consigo apontar ao jogo é mesmo por ser bastante curto, demorando em média pouco mais de uma hora a ser terminado. Eu levei mais tempo porque fiz questão de apreciar todos os cantos e recantos que aquela ilha misteriosa tinha para mostrar. A ambiguidade nos monólogos e a pouca (ou nenhuma) interacção com o meio ambiente poderão alienar alguns jogadores, mas eu aceito-os porque percebe-se perfeitamente que era esse o intuito dos autores. Poderia escrever mais sobre o jogo, mas como *Dear Esther* é tão curto e único, prefiro não o fazer para não estragar a experiência de quem estiver interessado no mesmo. *Dear Esther* é uma viagem e uma história a ser vivida pelo jogador, é uma proposta completamente diferente e refrescante do restante panorama dos videojogos e merece ser apreciada por isso mesmo.

> High-Score

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

Por Ivan Cordeiro **#2**



"Dear Esther, apesar do período muito curto que passámos juntos fizeste-me ver que as coisas vão para além daquilo que é superficial, a tua simplicidade afasta os mais desatentos e agarra aqueles que te dão uma oportunidade. Fiquei chocado com a tua beleza, levaste-me a passear por sítios onde nunca sonhei ir, e mesmo que tenha sido apenas um mero passeio, a tua musicalidade preencheu tudo o resto. Espero que os sentimentos que despertaste em mim em tão pouco tempo também os despertes noutros seres, e espero que esses mesmos te dêem a oportunidade que tanto mereces."
Love, Ivan.

> High-Score **9**

Por João Sousa **#3**



Na minha opinião *Dear Esther* não é funcional, se o classificarmos nos parâmetros comuns de videojogo, pois falta-lhe um desafio, puzzles ou objectivos para o ser. Se o classificarmos como um objecto de expressão artística ou uma narrativa interactiva, as coisas tornam-se mais permissivas. No fim de contas, e pondo taxonomias de lado, *Dear Esther* é algo que pode não prender toda a gente mas é sem dúvida algo interessante de experimentar e, a par de outros como por exemplo Proteus, um teste aos limites de jogabilidade, viagem e narrativa. São este tipo de aventuras que quebram barreiras e expandem limites.

> High-Score **6**

Por Luís Filipe Teixeira **#4**



Não existe qualquer dúvida que estamos perante uma experiência fora do comum. Para muitos até é discutível se este será mesmo um videojogo. Terá esta característica ambígua sido propositada na concepção do "jogo"? Afinal o próprio ambiente também pode ter várias definições. Este é arrebatador. Este é calmo. A tremenda sensação de solidão é contrastada pela de uma paz interna.
Com uma narrativa poética, quase filosófica, este é o perfeito espaço de reflexão e, mais importante de tudo, uma viagem que se torna inesquecível.

> High-Score **7**

TOP 10
SÉRIES QUE PRECISAM REGRESSAR











>Com a nova geração a marcar cada vez mais presença na indústria dos videojogos, a comunidade espera pelos mais variados anúncios relacionados com novos títulos ou sequelas para as novas consolas. Com *Metal Gear Solid, Halo* e *The Legend of Zelda* já confirmados para as consolas da Sony, Microsoft e Nintendo, decidi olhar para trás e elaborar um TOP que se foque unicamente nas séries que se encontram desaparecidas e que merecem um regresso em grande na nova geração. Sejam remakes ou sequelas, estas séries precisam de uma nova oportunidade para recuperarem o seu lugar na indústria e junto dos jogadores.

10 Manhunt



Mesmo que se trate de uma das séries secundárias da Rockstar, acho que está na hora do estúdio norte-americano revisitar um dos seus títulos mais perturbantes e corrigir os estragos provocados pela decepcionante sequela. *Manhunt* tem tudo para ser um excelente jogo de acção furtiva e horror nas novas consolas, com uma história bem estruturada e mecânicas mais aprofundadas. Imaginem um mundo aberto com vários gangs e vocês a serem perseguidos e a lutarem pela vossa vida – mesmo muito interessante.

9 MediEvil



Jogar *MediEvil* na PlayStation nos finais dos anos 90 foi, para um rapaz que tinha acabado de comprar a sua nova consola, uma das experiências que recordo com mais saudosismo. Com uma história cómica, cenários góticos e por vezes assustadores, com uma jogabilidade que mistura mecânicas de acção arcade e aventura, *MediEvil* é uma série rara que merece uma nova oportunidade. Desaparecido desde 2005 com o lançamento do remake para a PSP (intitulado *MediEvil Resurrection*), Sir Daniel Fortesque seria uma mais-valia para a PlayStation 4, ou até mesmo a PS Vita, se regressasse com um novo jogo que continuasse o seu estilo único.

8 Jak and Daxter



Com a Naughty Dog a focar-se cada vez mais em séries realistas e dotadas de um enorme poderio gráfico, fico a pensar no que aconteceria se o estúdio olhasse para trás e produzisse um novo *Jak & Daxter* para as consolas actuais. A dupla de heróis da PlayStation tem tudo para originar um novo jogo com uma maior amplitude e força que os títulos anteriores da série e criarem uma experiência divertida e única. Ao focarem-se num mapa maior com vários níveis de exploração e plataformas, apostarem em gráfico coloridos e repletos de cores vivas e luz, a Naughty Dog conseguiria produzir um dos jogos de plataformas mais fortes da PS4 e marcar o regresso deste tipo de videojogos.

7 MegaMan



Ainda estou para compreender todo este desaparecimento de MegaMan e perceber o porquê da falta de apoio da Capcom a uma das séries mais importantes e respeitadas da indústria. Mesmo que o aparente desaparecimento de MegaMan seja muito mais recente que algumas das séries que apresento neste TOP, é de igual importância demarcar a ausência de uma das personagens mais emblemáticas dos videojogos. É certo que a Capcom nunca soube muito bem o que fazer com o Blue Bomber depois da época das 32bits e o começo dos inúmeros *spin-offs* não ajudou a manter a qualidade dos vários jogos da série. Mas está na hora da Capcom regressar à série e produzir um jogo de plataformas desafiante e terrivelmente viciante para as várias consolas da geração.

6 Skies of Arcadia



Um dos fenómenos mais interessantes da geração actual de consolas foi a perda de força dos JRPG no mercado internacional, com o género, que tinha chegado a um estatuto importante durante as gerações anteriores, a não conseguir encontrar uma jogabilidade ou fórmula coesa para as novas consolas de alta definição.
Skies of Arcadia é um excelente modelo para os JRPG da próxima geração, apresentando uma história divertida, mecânicas inovadoras e toda uma aura clássica e jovial que o género foi perdendo ao longo dos anos.
Imaginem as batalhas aéreas que seriam possíveis com as novas consolas – imperdível.

5 System Shock



Bioshock é, sem dúvidas, uma das séries mais importantes desta geração, conseguindo inovar tanto a nível da jogabilidade como no desenvolvimento de uma narrativa mais cuidada e até arriscada. A criação da Irrational Games continua a surpreender e foi sem quaisquer surpresas que *Bioshock Infinite* se tornou num dos jogos mais importantes de 2013 e elevou a fórmula para um novo patamar.
Com um mundo mais desenvolvido, mas novamente claustrofóbico e uma narrativa rica e perturbadora, o novo *System Shock* seria um dos grandes títulos da próxima geração e marcaria uma vez mais o género FPS.

4 Onimusha



Capcom, já percebi que me gostas de chatear, seja com o desaparecimento de algumas das séries que eu mais gosto ou com o empobrecimento e exploração de séries que levaram à criação de títulos como *Resident Evil 6.* Mas é possível melhorarmos a nossa relação de amor – ódio se prometeres que nunca mais te esqueces da série Onimusha. Lembras-te? Aquela série de aventura e acção que lançaste para a PlayStation 2 que se passava no Japão feudal e nos colocava a lutar contra demónios e monstros lendários. Sim, era bastante parecida com *Devil May Cry,* especialmente o primeiro, mas muito mais focada e estruturada que as aventuras de Dante. Se o *DmC* existe, porque não uma sequela para o *Onimusha*? Não era fantástico? Então se é, junta a equipa original e deixa de ser parva!

3 Panzer Dragoon Saga



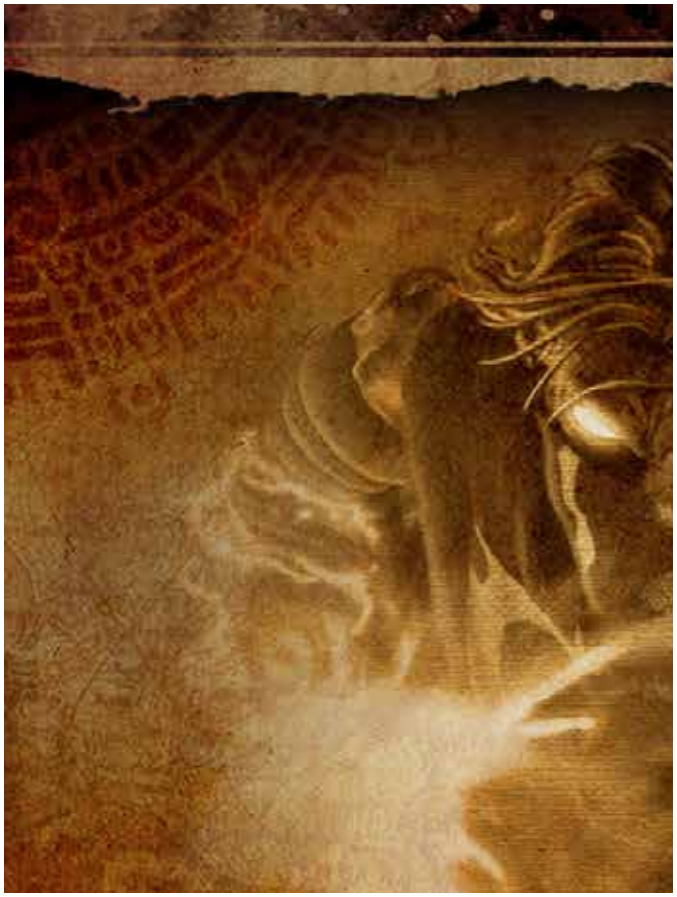
Sega Saturn: uma história de más escolhas, péssimo marketing e má gerência. Depois do lançamento da Sega CD e da 32X, que resultaram em falhanços comerciais, a SEGA colocou as suas energias na Saturn – a sua nova consola de 32 bits. Infelizmente, a consola não conseguiu apelar à maioria dos jogadores e perdeu rapidamente o seu lugar no mercado.
Uma das séries mais famosas da consola é indubitavelmente *Panzer Dragoon,* um shooter on rails protagonizados por um rapaz e o seu dragão em luta contra um império que queria apoderar-se do mundo.
Com a SEGA a focar-se unicamente na produção de software, penso que está na hora de olharem para uma das suas séries mais conhecidas e produzirem uma sequela para Saga.

2 Shenmue



Considerado como um dos jogos mais ambiciosos da história dos videojogos, *Shenmue* é, sem dúvidas, uma experiência marcante. O exclusivo da DreamCast foi lançado em 1999 e apresentou um mundo aberto e vivo, dando aos jogadores uma maior liberdade de movimentos e acções (intitulado de FREE – Full Reactive Eyes Entertainment).
Com um estatuto de culto e um grupo de fãs cada vez maior, esta é a altura ideal para Shenmue fazer o seu regresso. Longe da DreamCast e do seu público limitado, a série, criada por Yu Suzuki, pode atingir um nível de detalhe ainda maior e abrir ainda mais o seu mundo. As novas consolas permitirão criar uma experiência ainda rica e profunda, ideal para a história de *Shenmue*.

1 The Legacy of Kain







Porquê? Esta é a pergunta que me fica na cabeça quando me recordo que The Legacy of Kain: Defiance foi lançado em 2004. Foi há quase dez anos que Kain e Raziel se despediram dos jogadores e deixaram as consolas sem identificar a possibilidade de regresso.

O que me entristece ainda mais é que existiram tentativas para reanimar o cadáver de The Legacy of Kain, mas cada um desses projectos foi inevitavelmente cancelado. The Legacy of Kain: Dead Sun, por exemplo, esteve em desenvolvimento para as novas consolas, mas a sua produção foi parada durante 2012 e pouco se sabe sobre o seu futuro.

The Legacy of Kain é uma série fascinante, seja no seu estilo ou narrativa, e é uma experiência que deve ser vivida na sua totalidade, com cada um dos jogos a adicionar mais elementos numa estrutura já de si forte e coesa. Com a sua força inerente, The Legacy of Kain continua a ser uma das melhores séries para a nova geração de consolas e é, sem dúvidas, aquela que espero com mais ansiedade.

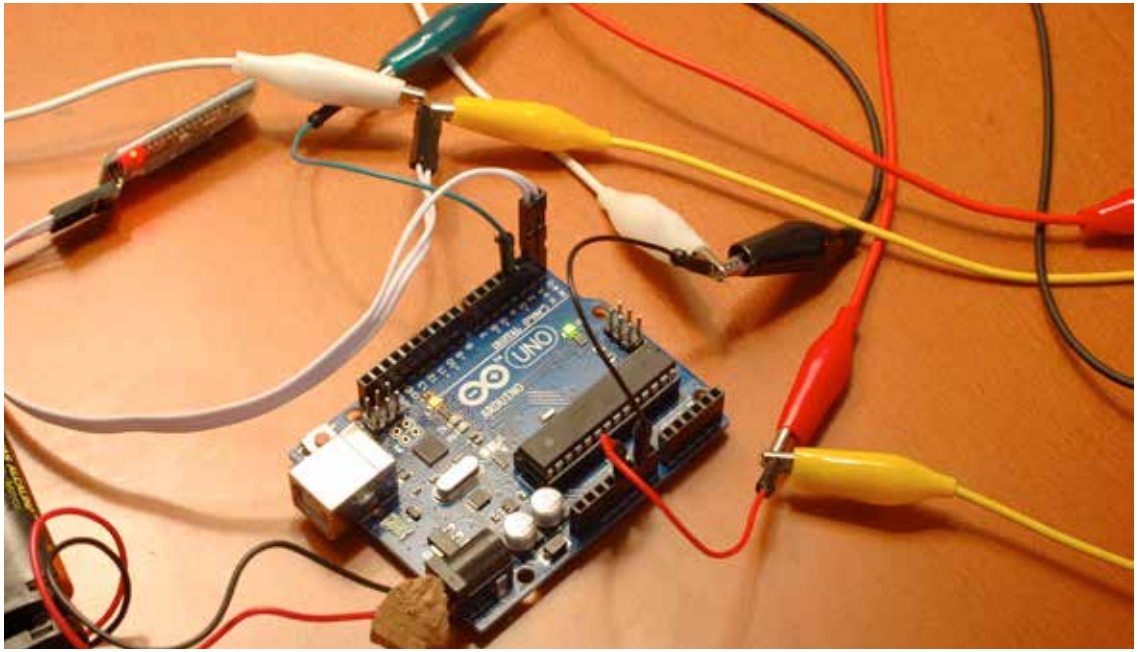
>Acender um candeeiro com o telemóvel

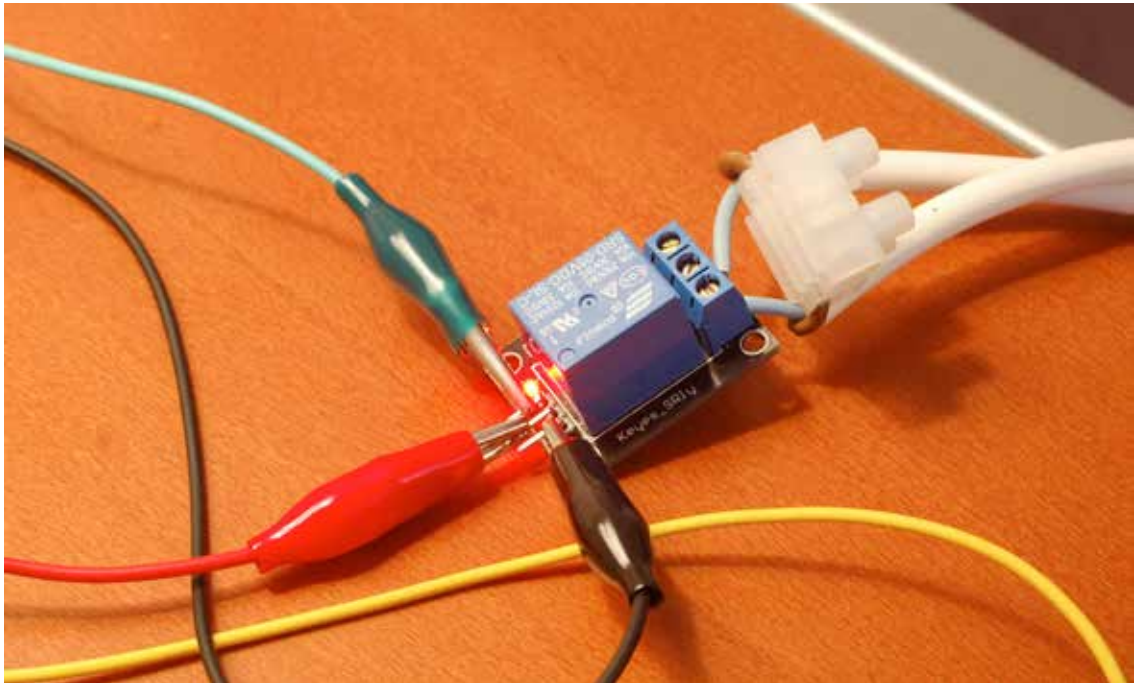
Por Tiago Lobo Dias

Para quem não leu os anteriores projectos, o Arduino é um micro controlador que permite ligar vários dispositivos e comandá-los 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.



Depois de algum tempo sem tocar no Arduino, um amigo disse-me em jeito de brincadeira que fixe era acender as luzes da casa com o telemóvel. Fiquei a matutar no que ele disse e, depois de investigar um pouco o conceito, decidi fazer exactamente o que ele sugeriu. Com alguma experiência dos trabalhos anteriores, achei que o único obstáculo seria dar a ordem em si ao candeeiro para acender. Trabalhando eu com corrente continua (electrónica) teria de passar para corrente alterna (a dita corrente que temos em casa nas tomadas de parede). O Arduino trabalha com corrente contínua, e o meu objectivo era com ele fazer uma ponte para o candeeiro. O elo que me faltava era um pequeno dispositivo chamado de "Relé". Esta pequena peça não é mais que um interruptor que faz disparar um segundo circuito partindo de um primeiro. O conceito é simples. O Arduino liga ao relé, e este liga ao candeeiro. Quando dou a ordem ao Arduino para ligar a luz, ele transmite ao candeeiro essa mesma ordem, deixando passar a corrente pelo relé. Imaginem um interruptor de uma lâmpada qualquer, tem um botão em sistema de "on/off", na realidade o que faz é quando





o metemos na posição de “on” ele deixa passar a corrente acendendo a lâmpada. O Relé faz basicamente a mesma coisa mas sem carregarmos fisicamente nele.
Ora então, pegamos no cabo do candeeiro e cortamos um dos fios, das duas pontas resultantes do corte ligamos ao relé em dois contactos diferentes. Na outra ponta do relé, temos também dois fios que se ligam ao Arduino, o “+” e o “-“ tal e qual como em qualquer outro aparelho. Ainda temos um terceiro fio que vai receber a ordem do Arduino (ligado/desligado).
Obviamente que isto é apenas a parte física, por detrás temos que programar o Arduino para dar a ordem. Parece complicado mas é simples, pois temos apenas que dar um comando para activar determinado pino no micro controlador para este transmitir a ordem até o relé. Há ainda que juntar um circuito Bluetooth para poder comunicar com o telemóvel, no meu caso Android.
E por falar nisso, o telemóvel também tem que ser programado. Fiz um programa em App Inventor para enviar um byte para o Arduino. “O” para “on” e “F” para “Off”, mais nada, o telemóvel faz apenas isto, envia o caracter “O” ou “F”. O Arduino se receber “O” diz ao relé para deixar passar a corrente, se receber “F” fecha o circuito. Pode parecer complicado, mas é simples. Para quem se quiser aventurar, posso fornecer o código tanto para o Arduino como para o Android. Bons projectos!

A revista PUSHSTART não se responsabiliza por qualquer dano físico ou material causado na execução de qualquer tarefa relacionada com o tema. Mexer com electricidade requer muito cuidado. A electrocussão pode causar graves danos na sua saúde.

>Entrevista a Ciaran Gultnieks

Por Gonçalo Neto

Ciaran Gultnieks foi o programador responsável pela conversão do primeiro jogo *Star Wars* de arcadas vários sistemas, incluindo o PC-DOS. Depois de uma carreira virada para os simuladores de voo, com títulos como *Dogfight* (1993) e *Hardwar* (1998), voltou-se para outros caminhos. É hoje em dia o responsável pelo projecto *F-Droid*, uma aplicação para Android que agrupa e permite o descarregamento de uma vasta selecção de software livre.



PS: Como aprendeu a programar?
CG: Comecei com um Sinclair ZX81 por volta de 1982 (tinha 12 anos), e passei para o ZX Spectrum depois disso. Esses foram os "bons velhos tempos" em que o manual de instruções que vinha com o computador te ensinava como programar para ele, e não apenas as coisas mais simples; os manuais para esses dois computadores continham tudo o que precisavas, desde o mapa completo da memória às instruções de linguagem *assembly*. Comecei com esses manuais e avancei a partir daí. As listagens de jogos publicadas nas revistas também foram úteis.

PS: Porque é que acha que a Vektor Grafix o contratou, considerando que tinha 16 anos na altura?
CG: Com as demos que já tinha feito mostrei que conseguia fazer o trabalho, mas também suspeito que foi porque eu era barato!

PS: O *Star Wars* para as arcadas foi um jogo com muitas conversões, e há alguma confusão sobre quem fez o quê. A Vektor Grafix foi também a responsável pela conversão para PC-DOS que foi publicada pela Broderbund?

CG: Sim, nós fizemos as conversões para Spectrum e para Commodore 64 primeiro, e para Amstrad CPC em seguida. Todas elas foram feitas através da Domark, a *publisher* no Reino Unido. Depois fizemos a versão para DOS directamente para a Broderbund, porque na altura a Domark não estava interessada nela para o mercado do Reino Unido.

PS: Quais eram as suas impressões do jogo original de arcade na altura?
CG: Para ser franco, acho que nunca o tinha jogado antes. Claro que isso rapidamente mudou, quando uma máquina original de arcada apareceu ao lado da minha secretária. Adorei!

PS: Está orgulhoso de todas as conversões que fez, ou há alguma que gostaria que ficasse escondida?
CG: A total ausência de som na versão de Spectrum é muito triste. Não houve nenhuma razão técnica para isso, apenas falta de tempo. Foi feita em 8 semanas, do princípio ao fim. A versão DOS foi muito mais polida e acho que estou orgulhoso dela. Contudo, não olhei para ela recentemente, talvez mudasse de opinião se a visse hoje! Apesar das conversões que fizemos serem muito fiéis ao original, e de termos prestado muita atenção aos detalhes, nenhuma delas consegue fazer justiça à experiência de jogar na máquina de arcada.

PS: Porque acha que o jogo *Star Wars* envelheceu tão bem?
CG: Independentemente do aspecto "Star Wars", a jogabilidade era simplesmente soberba e perfeitamente afinada. Apesar de não ser muito detalhada (são apenas 3 fases que se repetem uma e outra vez), podias jogá-lo o dia todo durante muito tempo e não te aborreceres. E falo por experiência própria!



PS: Alguma vez se falou de actualizar o jogo, tal como tantos outros clássicos da era DOS estão a ser hoje em dia?
CG: Não. Acho que isso faria mais sentido para um jogo original.

PS: O Ciaran é um defensor de software livre. O que despoletou esse interesse?
CG: Eu diria que sou um apoiante, *developer* e utilizador dedicado, mais do que um defensor. Não tenho disponibilidade para tentar defender a causa da utilização de Software Livre, e em todo o caso a maior parte das pessoas não compreende ou não quer ouvir falar disso. Algumas pessoas querem usar software proprietário, outras têm essa necessidade. É a escolha delas. Ainda bem que há defensores de Software Livre no mundo, apenas não considero que eu seja uma delas. Contudo, pessoalmente sempre evitei software proprietário. Já tive muitas más experiências com ele ao longo dos anos. É o meu computador, eu é que decido o que ele faz ou não. A ideia de instalar software que foi deliberadamente obscurecido para que eu não o possa modificar ou ver como funciona é algo que hoje em dia já nem considero.

PS: O que faz do F-Droid um projecto que vale a sua dedicação?
CG: É simples: precisava dele para mim, e mais ninguém o estava a fazer. No fim de contas parece que há muitas mais pessoas que o queriam ou precisavam dele também.

PS: O que acha de software como o DosBox? Um modo de prolongar a vida de software antigo, ou um abuso da propriedade dos *developers* originais?
CG: Acho que software de emulação como esse é essencial para preservar a possibilidade de correr coisas que de outro modo só funcionariam em hardware velho, e por vezes impossível de obter.

PS: À luz do recente escândalo Prism, o que é que antevê que a Internet se venha a tornar daqui a 10 anos?
CG: Não tenho a certeza da razão de ser considerado um escândalo assim tão grande. Achava que nós já sabíamos que algo assim já estava a acontecer, e que a maior parte das pessoas não se importavam com isso. Acho que daqui a 10 anos essas pessoas vão continuar a não se importar. Não se vão importar até ser tarde demais.

PS: Alguma vez considerou usar plataformas de *crowdfunding* como o Kickstarter para voltar a desenvolver jogos?
CG: Sim, mas duvido que algum dia tenha tempo para isso. Sempre disse que um dia voltaria ao ponto onde fiquei com o *Hardwar.* Mas prefiro realmente fazê-lo com o meu dinheiro, em vez de usar o de outras pessoas. Por isso, para além de muito tempo, irei precisar de muito dinheiro. Poderá ser uma espera muito longa.

PS: Qual é o seu jogo moderno preferido, e porquê?
CG: Não tenho tido muito tempo para jogar ultimamente; muito trabalho para fazer, três crianças pequenas e projectos paralelos, tudo contribui para isso. Nos meses mais recentes, o único jogo com o qual passei algum tempo de todo foi o *Cube 2: Sauerbraten*. E nem sequer é realmente moderno, pois não?

REVISTAPUSHSTART.COM



Em Agosto