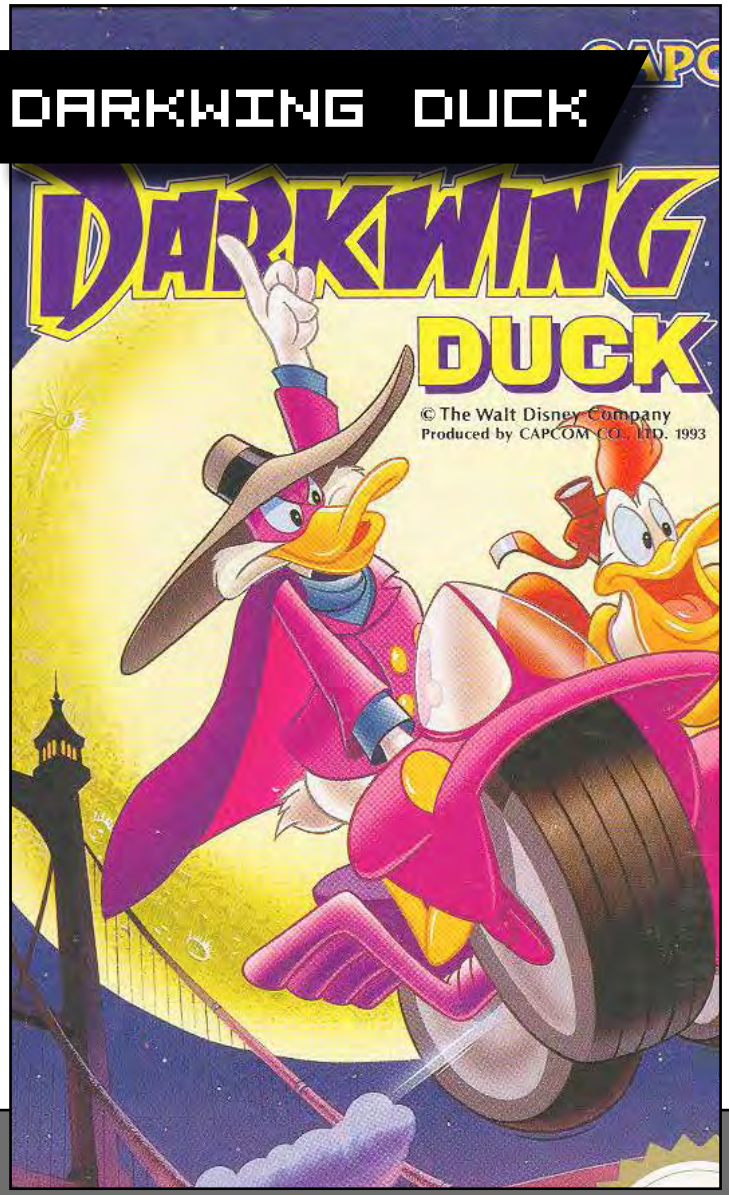
35 PUSHSTART

DARKWING DUCK



KILLZONE MERCENARY



MARIO AND LUIGI DREAM TEAM BROS



VENTOS DE AGOSTO

Por Margarida Cunha

>Estava prestes a começar esta crónica com a falta de actividade que caracteriza a indústria nesta época do ano, quando me deparei com algo inesperado: a Geek Week, no YouTube.

A decorrer de 4 a 10 de Agosto, a primeira edição desta iniciativa inclui temas e *easter eggs* diários, alguns dos quais já foram revelados. Desde a sequência de Fibonacci até à célebre deixa "Use the Force, Luke", passando por um *layout* em ASCII, várias são as surpresas, debates e vídeos disparatados que preencherão 7 dias de *geekismo* puro. O mesmo tipo de euforia, mas mais direccionada, que certamente invadirá as ruas de St. Louis (Missouri, EUA), quando receber o evento Sonic Boom 2013. Um tarde dedicada ao ouriço mais famoso do planeta, que envolverá *quizzes*, um concurso de *cosplay*, Wii Us e 3DSs disponíveis para jogar *Sonic Lost World*, bem como um serviço de *buffet* que inclui *nachos* e cachorros.

Um evento que talvez consiga distrair muitos gamers do facto da indústria não se encontrar nos seus melhores dias. Prova disso são os números relativos à venda de consolas Wii U, que dizem respeito ao trimestre Abril-Junho, e que apontam para apenas 160.000 unidades. Um número modesto, comparado às 1.4 milhões de 3DS vendidas no mesmo período. Ainda assim, o entusiasmo em torno das figuras icónicas da marca não esmorece. Que o diga Reggie Fils-Aime, presidente e COO da Nintendo America, que é actualmente alvo de uma petição que pretende incluí-lo no próximo *Super Smash Bros* – algo que o próprio aceitará, caso a ideia (que já recolheu 23.000 das 25.000 assinaturas desejadas) seja aprovada por Sakurai, criador do jogo. Bons ventos poderão estar a soprar na direcção da gigante nipónica – pelo menos, a avaliar pela lindíssima capa da edição japonesa, recentemente revelada, do muito esperado *Wind Waker HD*. Bons ventos que parecem não ter passado por Azeroth, a avaliar pelos 600.000 utilizadores que abandonaram *World of Warcraft* no último trimestre. Mas nem tudo é mau. Para aqueles que apontam os videojogos como o vilão dos tempos modernos, eis uma notícia inspiradora: um miúdo de 10 anos, do Colorado (EUA), conseguiu evitar um acidente de viação graças à perícia adquirida em *Mario Kart*. A avó encontrava-se ao volante, quando terá tido um ataque cardíaco e desmaiado. Com a viatura fora de controlo e em contra-mão, o jovem Hugo conseguiu dirigi-la para uma vala lamacenta, onde acabaria por ficar imobilizada. A sua bravura fez com que Hugo, a avó e o seu irmão de 4 anos saíssem ilesos do acidente.



Outra boa notícia dá conta do provável levantamento da proibição chinesa, já com 13 anos, de comercializar consolas naquele país. Um passo estratégico, de acordo com o South China Morning Post, rumo à abertura do mercado chinês ao comércio internacional.

Para terminar, damo-vos música. Aliás, LeBron James dá-vos música. A estrela dos Miami Heat foi escolhida para fazer a selecção musical do futuro *NBA 2K14* – consagrando-se como o primeiro atleta a consegui-lo (Jay-Z encarregou-se da edição anterior). Entre as músicas eleitas poderão encontrar *In the Air Tonight*, de Phil Collins, *Get Lucky*, dos Daft Punk, bem como trabalhos de Gorillaz, Eminem, The Black Keys, Imagine Dragons ou Coldplay. Com uma selecção destas, conseguir um triplo-duplo será música para os vossos ouvidos.

> CASTLEVANIA 3D

> DARKWING DUCK



> KILLZONE MERCENARY
> STEALTH INC
> MARIO AND LUIGI DREAM TEAM BROS
> DEADPOOL
> DEVIL MAY CRY HD
> THE WALKING DEAD 400 DAYS
> ARMY OF TWO - THE DEVIL'S CARTEL
> AQUA MOTO RACING 3D
> URBAN TRIAL FREE-STYLE
> PULSE
> DESPICABLE ME
> ALIEN 3
> SAMURAI SHODOWN IV
> WINGS OF FURY
> FLYING SHARK



> O CAMINHO DOS JOGOS EM PT

> VIDEOJOGOS, OS ETERNOS MAUS DA FITA

> GAMER EM TEMPO DE CRISE

> MAN OF STEEL

> GAME OVER

KILLZONE MERCENARY



Por André Santos

>Sistema: PS Vita

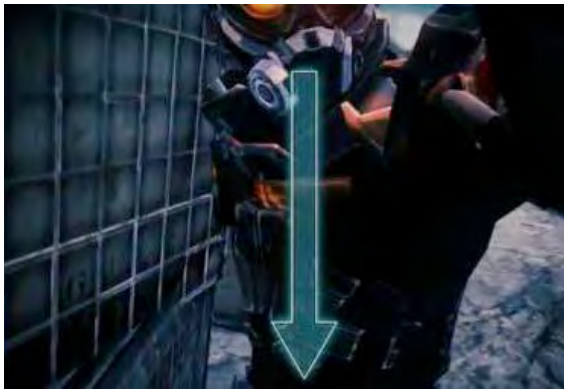
>Ano: 2013

Não há assim tantos FPS de qualidade direccionados para o universo das consolas portáteis. Com os anteriormente analisados, Unit 13 (http://revistapushstart.com/review/unit-13/) e *Resistence Burning Skies* (http://revistapushstart.com/review/resistance-burning-skies/) ficou a noção que apesar de serem jogos interessantes, ainda muito há para fazer. Sendo também eu da opinião que a jogabilidade de qualquer *FPS* é mais acessível com o recurso ao teclado + rato, reconheço que *Killzone: Mercenary* é até à presente data, o título que melhor jogabilidade apresenta no que ao género diz respeito. O controlo dos analógicos é bastante assertivo e acessível, pecando apenas nos momentos mais frenéticos e intensos, onde praticamente cai tudo por terra, culminando frequentemente em mortes recorrentes já para não falar de imensamente frustrantes.

A jogabilidade é complementada com a utilização dos ecrãs tácteis, para várias funções como, interacção com os cenários, ou recolha de munições deixadas pelos inimigos com que nos vamos cruzando. Os restantes botões reúnem as funções habituais, tais como saltar/ baixar, recarregar a arma, apontar, etc.. A jogabilidade é extramente fluida e mesmo nos momentos mais *explosivos* não se sentem atrasos ou *delays*.

Killzone: Mercenary está divido em nove missões, sendo que cada uma irá demorar cerca de uma hora a completar, dependendo claro, das vezes em que nos deixamos perecer. A estrutura de progressão é na base dos *checkpoints*, que a meu ver são demasiados espaçados, obrigando muitas das vezes a repetições desnecessárias e algo cansativas. Estas nove missões podem parecer pouco, mas na verdade representam mais conteúdo do que outros títulos semelhantes, que podemos ainda ver aumentando na vertente *Multiplayer*, para o qual podemos utilizar os *upgrades* ganhos no







modo *Single Player*.
Falando neste, *Killzone: Mercenary* inicia directamente onde terminou o primeiro *Killzone* para o qual revisitamos vários dos locais. Encarnamos Arran Danner, que tal como o título do jogo indica é um Mercenário que se vê a braços com uma missão de evacuação que corre mal. A história é relativamente bem trabalhada ainda que acabe apenas por ser "mais uma" na qual encontramos os *clichés* habituais ao género. Temos pelo meio alguns pormenores interessantes, principalmente no que respeita às duas facções que vamos enfrentar, o que acaba por nos dar perspectivas diferentes e muito interessantes de ambas as posições, o que comprova que poderia ter sido feito mais para se criar algo único.
Contudo, e como foi dito anteriormente, se por um lado é um jogo fluido e com controlos intuitivos, por outro, quando *all hell breaks loose*, a situação muda drasticamente de figura. Primeiro, porque há momentos no jogo que são por demais frenéticos, nos quais temos que combater (e tentar sobreviver) contra vagas de inimigos de considerável dimensão. Aqui, vemo-nos a braços com uma curva de dificuldade demasiado acentuada (mesmo nos níveis de dificuldade mais baixos), o que origina percalços na jogabilidade. Em segundo, ficou a faltar um sistema de cobertura digno desse nome, que nos permitisse com eficácia defendermo-nos dos nossos opositores. Existe algo semelhante a tal, é certo, com a possibilidade de nos resguardarmos atrás de variadíssimos objectos, mas na verdade está longe da perfeição. Tal fica comprovado com a facilidade extrema com que os adversários nos atingem, independentemente de estarmos ou não protegidos, e há situações até que somos alvejados, mas em ecrã nem conseguimos visualizar ou identificar o posicionamento do autor dos disparos.
Por outro lado, há que referir a resistência dos vilões, que à excepção do tiro certeiro na cabeça, são incrivelmente difíceis de aniquilar. A somar a isto, temos ainda que contar (felizmente) com uma IA bastante acima da média, que produz reacções distintas, dependendo da abordagem por nós escolhida, o que origina sempre que reiniciamos o *checkpoint*, várias possibilidades na forma de agirmos. Simultaneamente, esta IA deixa de sobreaviso qualquer inimigo, quando deixamos corpos pelo caminho, sendo que não existe a possibilidade de os ocultarmos.





De certa forma, existe a tentativa de tornar *Killzone: Mercenary* em algo próximo de *Splinter Cell*, o que me agrada particularmente, contudo, não temos as "ferramentas" para tal. Por falar em ferramentas, temos em ecrã algumas que nos ajudam a lidar com estas e outras situações. O radar reveste-se de extrema importância, e é nele que além de visualizarmos os nossos objectivos, podemos ainda observar o posicionamento dos inimigos e o grau de alerta destes. Um triângulo "amarelado" representa o estado normal de alerta, já a cor vermelha significa que estamos em sérios sarilhos. Juntamente com o radar temos informação das munições, dos metros e direcção que faltam até atingirmos o objectivo, algumas indicações textuais e um aparato *Sci-Fi* considerável. A perspectiva de *FPS* ocupa na íntegra a duração do jogo, as *cutscenes* são interessantes, o ritmo é acelerado, por vezes frenético, e a mecânica de jogo é bem conseguida.

Já os gráficos são fantásticos e deslumbram na Vita. Algumas sequências são visualmente fabulosas e a totalidade do jogo evidencia a excelência da qualidade visual de *Killzone: Mercenary* que, segundo consta, utilizou o motor gráfico de *Killzone 3* para a PS3! Sonoramente não foge à regra dos que os *FPS* já nos habituaram. O som ambiente é envolvente, os efeitos sonoros resultam igualmente muito bem, o trabalho vocal, apesar de não ser nada de extraordinário, também não desilude e a sonoridade das armas é perfeita. Por falar nestas, há que referir que a progressão pessoal do jogador se dá pela atribuição de pontos, que colecionamos quando executamos uma infinidade de movimentos. Com estes é possível adquirirmos novas armas principais e secundárias, disponíveis em vários locais ao longo dos níveis.

Devo confessar que depois de ver a introdução de *Killzone:* Mercenary as minhas expectativas dispararam. Quanto ao género em si, não acrescenta nada de novo, apesar de lhe reconhecer pontos onde poderia ter inovado. Relativamente à jogabilidade, e mesmo apesar da extrema dificuldade nalgumas partes, é bastante agradável. Já graficamente, *Killzone: Mercenary* é verdadeiramente impressionante, especialmente se tivermos em conta que é direccionado para plataformas portáteis.

Killzone: Mercenary vai seguramente agradar a todos os fãs de *FPS,* sendo que com o poderio gráfico que apresenta é bem capaz de chamar outro tipo de jogadores que a ele se vão render. É assim, um título definitivamente a terem em conta e seguramente um que não podem deixar de experimentar.

> High-Score

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

STEALTH INC. A CLONE IN THE DARK

Por João Sousa

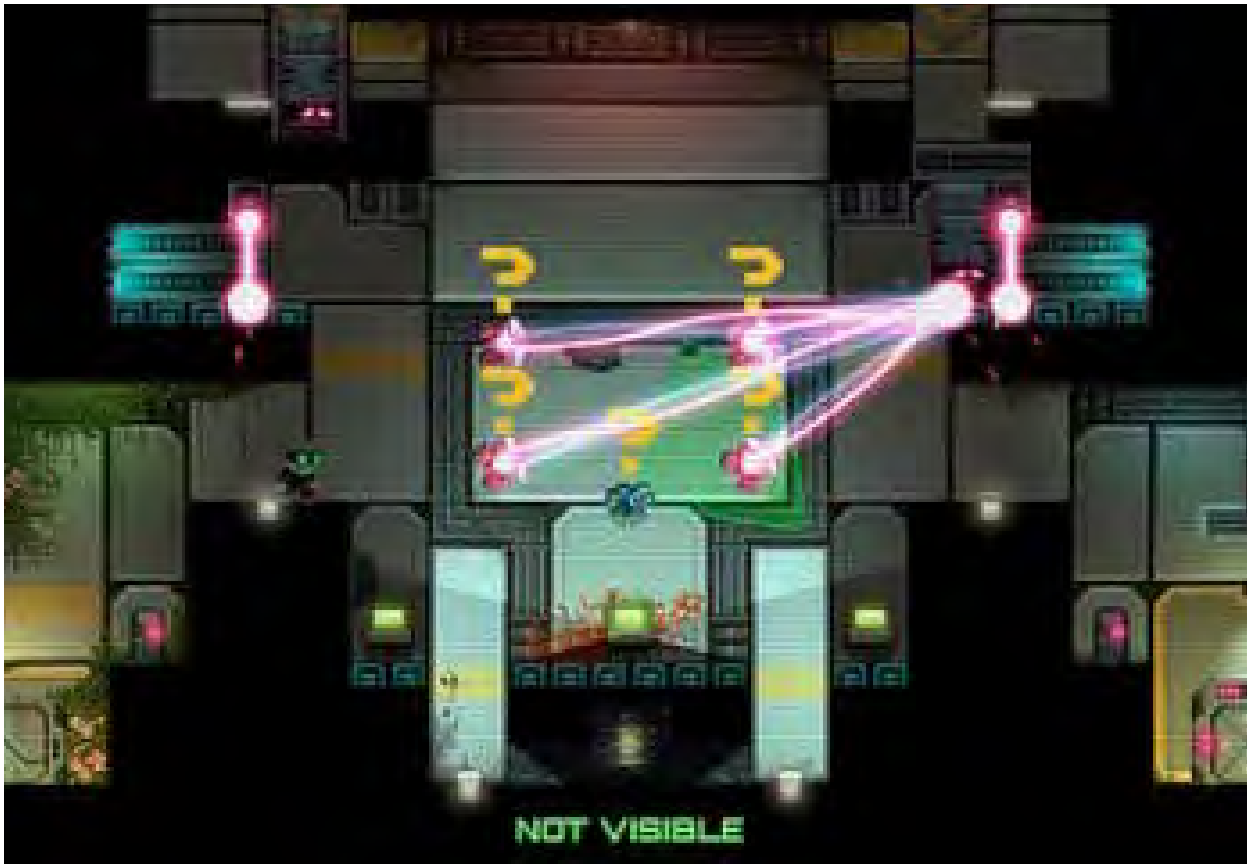
>Sistema: PS Vita

>Ano: 2013

Criado pela Curve Studios, empresa indie sedeada em Londres, Stealth Bastard é um jogo de puzzle-plataformas que mistura de forma criativa o elemento de stealth de obras como Metal Gear Solid e a destreza e coordenação em evitar terríveis armadilhas presentes em jogos de plataformas 2D como Super Meat Boy. O jogo começou com uma versão gratuita para PC, ganhou popularidade na comunidade e evoluiu até se transformar numa versão comercial *Deluxe*. Expandiu-se para outras plataformas tendo feito parte dum recente *Humble Indie Bundle*. À PS Vita e PS3 chega-nos com o novo nome, *Stealth Inc. A Clone in The Dark*, resultado dum passatempo feito no seu blog onde se pediu aos fãs do jogo para renomear este título de forma menos "ofensiva" (provavelmente devido a não ser permitido pela Sony usar calão no título de um jogo). Muda o nome mas o conteúdo continua, o que seria de esperar para quem já o conhece. Este é mais um daqueles casos de "em equipa vencedora não se mexe". Este jogo é composto por 8 mundos contendo no total 80 níveis, sendo que muito deles podem ser resolvidos em cerca de um ou dois minutos mas, por vezes, espremerá o nosso cérebro e coordenação em diversas tentativas até alcançar o resultado desejado. Este ritmo rápido torna-o ideal para ser jogado numa consola portátil como a Vita e a velocidade da jogabilidade é até um dos







pontos referidos pelos seus autores como diferenciador no jogo. Ao contrário de títulos *stealth* 3D mais complexos e realistas como *Splinter Cell* ou *Metal Gear Solid*, aqui a perspectiva bidimensional e a ausência de armamento focaliza e limita os nossos objectos, transformando-o num jogo de plataformas que dá que pensar, mas ao mesmo tempo sem termos que esperar uma eternidade por guardas que não se despacham a mover dum lado para o outro.

Tal como o título deixa antever, não jogamos com um personagem específico mas sim com um batalhão de clones que são quase como "carne para canhão" percorrendo uma série de armazéns de teste de sistemas de vigilância e segurança que nos fazem lembrar as experiências mais loucas de *Portal*. Cada vez que morremos (de forma bastante sangrenta mas divertida) temos acesso a outro clone para tentar novamente, mas isto é apenas uma forma diferente de dizer que recomeçamos o nível, pois não existem aqui as interessantes implicações do satírico jogo em desenvolvimento *Life Gones On,* em que cada corpo deixado para trás interfere com a forma como os níveis são jogados (recomenda-se uma rápida busca no Google acerca desse título). Em *Stealth Inc.* o jogo de luz e sombra é o principal elemento a realçar com sombras estilizadas que nos fazem lembrar *Thomas Was Alone*, mas enquanto aí eram simplesmente um recurso estético, aqui a sua utilidade é fulcral também em termos de jogabilidade. Adicionalmente, quando estamos escondidos nas sombras, os óculos do personagem (*Sam Fisher style*) ficam verdes, quando estamos à luz tornam-se vermelhos, avisando-nos que estamos em perigo de ser vistos pelas câmaras de vigilância que activarão







instantaneamente *lasers* mortais. Este jogo de luz e sombra é simples mas altamente eficaz e permite que os níveis vão-se revelando em secções com novas áreas que se vão abrindo conforme carregamos em botões ou *hackeamos* computadores. Os tutoriais e comentários à nossa prestação encontram-se também bem inseridos no cenário e vão aparecendo escritos nas paredes quase sem darmos por isso. Para tornar as coisas um pouco mais variadas vamos desbloqueando novos factos que apresentam novas mecânicas, como a possibilidade de criação de portais e tornar-se invisível. Estes elementos fazem com que a jogabilidade se mantenha fresca, se bem que em termos estéticos, apesar do seu aspecto *retro* ser interessante, merecia mais alguma variedade em termos de cenários, pois apesar do jogo estar dividido em "mundos", para quem simplesmente observa o grafismo essa divisão não é evidente.

A destreza do jogador na progressão pelos níveis é avaliada através do tempo, número de mortes e de vezes que somos detectados, além dos *leaderboards online* com os melhores tempos, o que prolongará a duração do jogo. O editor de níveis e conteúdo futuro para *download* serão também interessantes neste aspecto, se bem que os 80 níveis básicos existentes e o facto de ser um título "*cross buy*" entre PS3 e Vita já fazem com que *Stealth Inc.* seja directamente uma boa aquisição. Apesar disso, não temos informações quanto à possibilidade de *download* de níveis gerados por outros utilizados, o que é uma pena, pois na versão para PC a comunidade já disponibilizou mais de 1500 níveis.

A música merece também referência, dando a ambiência perfeita num estilo "*heist movie* psicadélico" que nos fará *abanar o capacete* enquanto jogamos.

Em suma, aqui está mais um jogo indie criativo que agradará aos fãs das plataformas 2D clássicas, assim como da espionagem táctica e do uso dos reflexos e do cérebro.

> High-Score

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

MARIO & LUIGI DREAM TEAM BROS

Por João Sousa

>Sistema: 3DS

>Ano: 2013



Depois do excelente *Mario & Luigi: Bowser's Inside Story* lançado em 2009 para a Nintendo DS, em que literalmente visitávamos as entranhas de Bowser, o seu sucessor aterra convenientemente na consola portátil sucessora, a 3DS, desta vez visitando o interior do Luigi mas num campo mais psicológico. Este é já o quarto título da série de RPGs protagonizada por Mario e o seu irmão Luigi onde, ao contrário dos títulos tradicionais do Mario, há uma história mais desenvolvida (mas igualmente disparatada), os personagens conversam (às vezes até demais) e cada jogo assenta numa mecânica própria baseada em dois espaços distintos que se interligam.

Aqui tudo começa com a aparição de uns estranhos personagens cubistas com um convite inesperado de visita à ilha *Pi'illo* para onde Mario, Luigi, a princesa Peach e alguns Toads se dirigirão. Sem revelar muito do enredo humorístico que envolve esta história podemos dizer que Peach é novamente raptada (desta vez por um morcego) e cabe aos irmãos salvar o dia e desvendar os mistérios desta ilha com estranhas propriedades soníferas. Pois bem, sendo este o ano de destaque do irmão de Mario, Luigi é atingido por um enorme sono que lhe permite aceder ao Mundo dos Sonhos que existe no seu subconsciente, onde a sua falta de coragem e complexos de inferioridade relativamente ao irmão são compensados por um estatuto de poder. A principal característica inovadora desde título é portanto a dinâmica da interacção entre o mundo real e o mundo imaginário, onde Luigi governa como um deus. As acções

feitas num lado irão afectar o outro, o que torna esta série de jogos ideal para os dois ecrãs da consola portátil da Nintendo. Podemos interagir com a cara do Luigi adormecido de forma a afectar o ambiente do Mundo subconsciente; por exemplo: esticando o bigode dele na realidade, puxaremos um bigode-fisga nos sonhos, etc… existem 9 tipos de interacções neste sentido, todas elas bastante variadas e criativas na sua abordagem. É de destacar também o esforço feito em termos da utilização do efeito 3D estereoscópico como elemento de jogabilidade em que a tridimensionalidade ajudará a interpretar melhor os movimentos das personagens no seu "tabuleiro" sabendo quando atacar ou defender. Sendo um RPG estão presentes os elementos típicos deste género de jogos, como ir evoluindo as capacidades dos personagens e as batalhas por turnos. Se este género não vos agrada, *Dream Team* poderá não parecer muito interessante a início pois o ritmo é manifestamente lento, com bastante diálogo (humorístico) e explicações excessivas do sistema de jogo… garantido é que se passarem esses primeiros momentos serão premiados com uma aventura excelente, cheia de momentos épicos e com utilização de quase todas as funcionalidades da 3DS, seja na horizontal ou na vertical. Se inicialmente, no mundo real, as batalhas por turnos podem parecer maçadoras, pois o único ataque disponível é o tradicional salto do Mario, quando se entra no mundo dos sonhos teremos acesso a um exército de Luigis que poderão por exemplo enrolar-se numa esfera para acertar nos inimigos. Conduziremos essa esfera movendo a 3DS para a esquerda ou direita com um Mario em desequilíbrio no seu topo. Outro exemplo será criar uma torre de Luigis para chegar a um ponto mais alto.
Teremos acesso também a objectos recorrentes da













saga como o martelo que tem múltiplas utilidades, desde partir blocos de pedra a espalmar o Mario de forma a que consiga entrar em lugares mais apertados. Controlamos simultaneamente os dois heróis e os botões "a" e "b" tornam-se o botão de salto e acção correspondente a cada um deles, sendo que, tal como o nome indica, ambos têm importância semelhante no jogo, um mais no mundo real e outro no mundo da imaginação.

O nosso desempenho no jogo e os itens apanhados vão-nos permitir fazer *level-up* dos personagens, que aumentarão a nossa saúde, poder, defesa, velocidade e, porque não, a sorte. O elemento "sorte" vê-se reflectido no aumentar das chances de efectuarmos um golpe crítico para os inimigos que nos poupará muito suor nos combates.
Em suma, este quarto título dos RPGs de *Mario & Luig*i não desilude nem um bocadinho relativamente a quem conhece os seus antecessores, estão presentes todos os elementos para uma excelente aventura. Para quem não conhece a série a jogabilidade poderá parecer um pouco estranha inicialmente, mas se assim acontecer, não desmotivem nos primeiros minutos pois serão recompensados rapidamente no progresso do jogo. Mais uma vez a Nintendo mostra que a sua 3DS, apesar de pequena em tamanho, está repleta de excelentes jogos.



> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Sentido de humor e boa utilização das funcionalidades da 3DS

É mau ter:
Por vezes conversa demais que nos faz demorar a entrar na acção

Há alternativas:
Os outros 3 títulos da série RPG de *Mario & Luigi*

DEADPOOL

Confesso que este anti-herói da Marvel Comics não era dos que mais tinha captado a minha atenção, até ao feliz dia em que vi o trailer de lançamento e decidi adquirir o jogo. O seu humor conquistou-me logo à partida.



Por Sílvia Farinha

>Sistema: PC

>Ano: 2012

À primeira vista, o que mais se destaca neste jogo é sem dúvida a violência e o humor negro. Não há nada de errado com isso e Deadpool é o tipo de personagem adequada para fazer o tipo de humor que encontramos neste jogo. Este anti herói tem 22 anos e é ainda bastante recente quando comparado com personagens como Spider-Man, que já conta com 50 anos de existência. Para quem tal como eu não está inteirado dos detalhes desta personagem, ele teve a sua primeira aparição no *Comic New Mutants*, onde surgiu como um mercenário desfigurado e mentalmente instável (o que na minha humilde opinião torna a personagem genial, já explico porquê). É sobretudo conhecido por quebrar a chamada *fourth-wall* (a personagem interage directamente com os leitores e sabe que o estão a observar) utilizando sobretudo o seu humor brejeiro. Devido a ser mentalmente desequilibrado, muitas das histórias que *Deadpool* vai revelando sobre si mesmo acabam por não ser reais (como por exemplo ele ter relações com um poste de electricidade [(isso é possível sequer?) mas contar a toda a gente que na verdade envolveu-se com Storm dos *X-Men*)]. No entanto, a que é referida mais vezes é que a sua mãe faleceu quando ele tinha 5 anos, vítima de cancro. O seu pai acabou por se render ao vício do álcool e começou a maltratar Wade Winston Wilson (o nome real de *Deadpool* antes de sofrer a mutação),

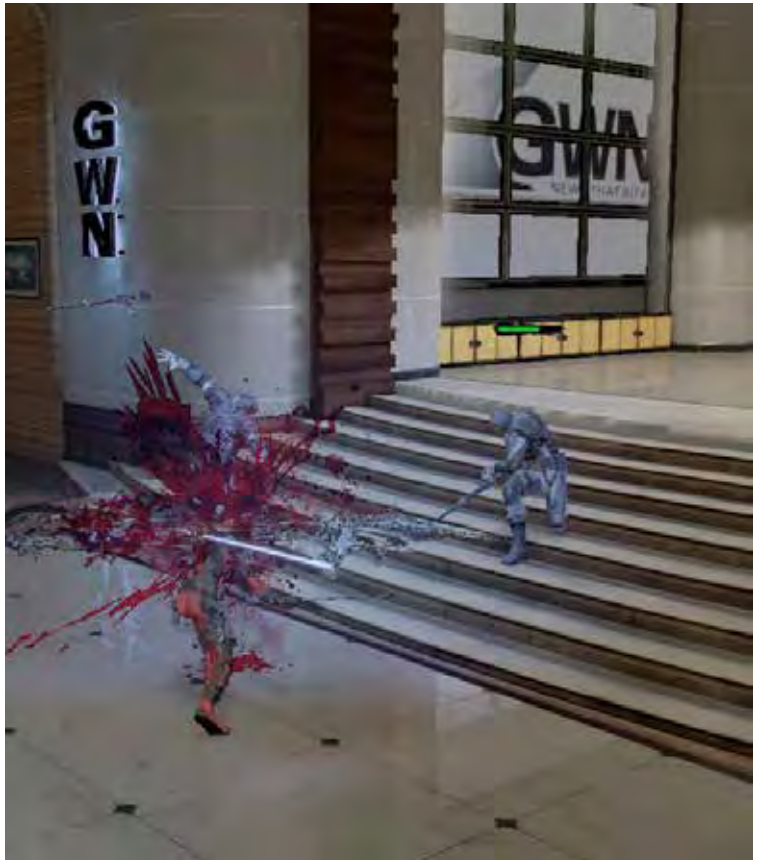
tornando-o num jovem revoltado. Após a morte do seu pai, Wade decide tornar-se um mercenário, eliminando apenas quem ele achava merecedor da morte. Uns anos mais tarde, descobre que também padece de cancro e fica simplesmente à espera que a morte chegue. Eventualmente, uma organização promete-lhe a cura num tratamento rápido, e tudo o que ele teria de fazer era aceitar ser uma cobaia no projecto Weapon X. Para isso, foi implantado no corpo de *Deadpool,* um poder de regeneração, o que acabou por levar de facto à cura do cancro. Como consequência, o personagem ficou com graves lesões no cérebro que incluem episódios paranóicos (como as duas vozes que ouve). Mais tarde, e após se juntar e ser expulso de uma liga secreta de mercenários, acabou por ir para um hospício. É aqui que surge o nome *Deadpool*, inspirado num jogo macabro realizado por dois dos pacientes psicopatas do hospício. É também aqui que *Deadpool* adquire o seu aspecto grotesco, ao sobreviver às diversas sessões de tortura do jogo. Admito que quando procurei a fundo as origens desta personagem fiquei de certo modo fascinada e assim entende-se muita coisa que se passa no jogo. Como por exemplo as duas vozes que se ouvem constantemente e que proporcionam alguns dos diálogos mais hilariantes que já ouvi. Não é um tipo de humor que agrade a toda a gente, mas foi dos jogos com que mais me ri. Considero inclusive este o melhor aspecto do jogo, sobretudo com a tal quebra da *fourth-wall* como referi, pois muitas das piadas de *Deadpool* e dos seus dois companheiros imaginários são referentes a aspectos que estão incluídos no jogo. A história foi construída para que esta interacção personagem-jogador fosse constante. Assim, o facto de *Deadpool* estar a tentar criar o seu próprio videojogo e estar a explorar as diversas opções é perfeito para que este nunca se cale e esteja











constantemente a lançar piadas para o ar e até a insultar o jogador.

Na sua maioria, este jogo publicado pela Activision e lançado em Junho de 2013, é essencialmente um *hack and slash* no qual contamos com a ajuda de uma arma de fogo e de duas espadas (que podemos ir evoluindo com o decorrer da acção), que aliadas ao poder de teletransporte de *Deadpool*, tornam o jogo bem mais fácil do que aquilo que seria de esperar. Juntando o facto de a inteligência artificial dos inimigos deixar muito a desejar, são raras as alturas em que temos de nos esforçar realmente. A jogabilidade é bastante simples e a normal neste tipo de títulos: existem os ataques *light* e *heavy*, ataques com a arma, saltar e caminhar em modo *stealth* (o que acaba por não fazer qualquer sentido porque após caminharmos até ao inimigo na ponta dos pés, damos-lhe um tiro na cabeça... Faz sentido? Não, mas se fizesse também não estaria adequado ao resto do jogo). Esporadicamente temos também acesso a *lasers*, *miniguns*, etc. O modo de jogo acaba por se tornar repetitivo mas nunca chega a roçar sequer no chato devido à constante interacção das personagens com o jogador que proporcionam gargalhadas o tempo inteiro. Não existe uma história propriamente dita, apenas nos é transmitido que *Deadpool* está interessado em criar um videojogo sobre si mesmo mas nem ele próprio toma atenção a toda a informação que lhe é dada, portanto acabamos por ficar com pouca informação. No entanto, o nosso personagem não se cala por um instante e o melhor é que as frases não são repetitivas e tem sempre algo de novo para dizer, sendo isto o que nos consegue provocar boas doses de riso.

Apesar de achar o jogo bastante divertido, vejo este uso do humor e do gozo como formas para camuflar uma longevidade demasiado curta, uma jogabilidade repetitiva e os gráficos medianos. *Deadpool* deve ser encarado como um título descontraído, perfeito para quando precisamos de uma boa dose de humor e de uma partida relaxada.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Uma boa dose gigante de humor

É mau ter:
A longevidade podia sem dúvida ser mais longa

DMC HD



Por João Canelo

>Sistema: PS3

>Ano: 2012

Considerado como um dos maiores franchises da Capcom, Devil May Cry conquistou a crítica e os jogadores com o seu sistema de combate, ambiente gótico e elementos de aventura. Protagonizada por Dante, o irreverente caçador de demónios, a série conseguiu um lugar na história dos videojogos e mantém ainda hoje o seu estatuto de culto. Mais de dez anos depois do lançamento do primeiro título para a PlayStation 2, a Capcom adaptou os três jogos originais para a geração actual e lançou versões em alta definição dos clássicos de acção, conseguindo demonstrar, uma vez mais, que a série ainda retém todos os elementos que a tornaram tão especial.

Devil May Cry chegou à PlayStation 2 em 2001 e apresentou aos jogadores um título de acção e aventura com elementos góticos, e uma jogabilidade rápida e focada na elaboração de combinações de combate. *Devil May Cry* conseguiu construir uma campanha intensa, divertida e verdadeiramente desafiante, com uma experiência que se estende por múltiplas partidas e novas dificuldades para concluírem.

Dante, filho do demónio Sparda, é a personagem principal e um dos pontos fortes do jogo realizado por Hideki Kamiya (Platinum Games). Com a possibilidade de usar poderes demoníacos, várias combinações e uma das personalidades mais “cool” da indústria, Dante possui uma lista de movimentos e armamento que possibilita aos jogadores explorar o seu sistema de combate e vencer cada uma das batalhas difíceis do jogo.

O primeiro jogo da série continua a surpreender através da sua estrutura clássica e da implementação de sequências de exploração, combates rápidos e elementos de terror

gótico. Passados mais de 10 anos, *Devil May Cry* mantém o seu charme e apresenta uma aventura que merece ser devidamente explorada. Apesar da conversão para alta definição não conseguir realçar o mesmo nível de detalhe dos gráficos e a câmara fixa dificultar tanto a navegação como as batalhas nos espaços mais fechados, o título da Capcom é um dos pontos altos da série e apresenta-se como uma experiência original e envolvente.

Com a mudança da equipa original, a produção de *Devil May Cry 2*, agora realizado por Hideaki Itsuno, foi dificultada pela falta de foco da equipa de produção. Não existem dúvidas que o segundo jogo é o mais fraco da série, apresentando uma campanha aborrecida e uma história pouco coesa ou interessante. Com a jogabilidade a experimentar novas mecânicas, como o botão de desvio e a implementação de uma segunda personagem jogável (Lucia), *DMC2* tenta construir uma campanha envolvente, mas não consegue atingir a envolvência e desafio do jogo anterior.

Não se trata de um mau jogo, podemos apontar jogos piores no catálogo da PlayStation 2 (como *Nanobreaker*, da Konami), mas estamos perante um título extremamente aborrecido, vazio e sem uma estrutura sólida. A história é praticamente inexistente, Dante perdeu a sua personalidade e o mundo do jogo é um misto de cenários acastanhados com níveis citadinos horríveis e insípidos - todos eles incapazes de deixarem uma impressão forte junto dos jogadores. O próprio sistema





de combate foi facilitado e infantilizado, com o desafio louvado no primeiro jogo a ser reduzido para um "button masher" sem estratégia. Os combos são simples e aborrecidos, as armas não acrescentam nada às batalhas e os poderes de Dante são tão poderosos que deixam o sistema de combate completamente quebrado e pouco envolvente.

O botão de desvio é uma das melhores ideias implementadas pela equipa e uma mecânica que ainda não foi, a meu ver, bem inserida na jogabilidade da série. *DMC 2* permite que se esquivem de qualquer ataque se pressionarem um único botão, seja para que direcção for. Esta foi uma das mecânicas que senti falta enquanto jogava *Devil May Cry* e que podia ter dado origem a uma jogabilidade mais fluida e rápida. Essa poderá ter sido a intenção da equipa, mas o desvio não funciona devidamente e apresenta falhas na sua utilização, especialmente nos tempos de resposta. Existem ataques que parecem ser impossíveis de esquivar mesmo quando utilizam o botão certo e isso cria uma descrença perante uma mecânica que podia ter inserido uma maior estratégia a um sistema de combate insípido.

Devil May Cry 3: Dante's Awakening é considerado, por muitos, como o melhor jogo da série. Após a desilusão protagonizada pelo segundo título, *DMC 3* foca-se no passado de Dante e apresenta novas personagens e uma história mais estruturada, tornando a experiência muito mais envolvente que o título anterior. O terceiro jogo traz também consigo um sistema de combate mais complexo, mas revigorante, mais sequências de acção e um





estilo mais marcado e assumidamente exagerado, transformando-se no título mais memorável da série.
Para além da mudança de estilo, *DMC 3* eleva os níveis de acção e deixa as sequências de exploração do primeiro jogo de parte. É possível explorar os vários níveis e descobrir as 12 missões secretas, mas o foco de *Dante's Awakening* é claro e o sistema de combate complementa satisfatoriamente os novos desafios apresentados pela equipa. Com novas armas e a possibilidade de utilizarem quatro estilos distintos em combate, o terceiro título desafia os seus jogadores e dá-lhes uma campanha não só envolvente como divertida e viciante. Sim, é difícil, ainda mais que o primeiro jogo, mas todos os elementos complementam-se e constroem uma jogabilidade com várias camadas e não repetitiva ou aborrecida e frustrante como a campanha de *DMC 2*.
DMC 3 é, sem surpresas, o título que apresenta o maior cuidado gráfico desta colecção. A primeira aventura do jovem Dante mantém o seu estilo original e consegue surpreender nos seus melhores momentos. Existem, de facto, alguns *slowdowns* e os vídeos não foram convertidos para alta definição, mas o jogo apresenta sempre elementos de direcção de arte que suplantam os seus problemas técnicos. Os cenários são variados, o design dos inimigos interessantes e pouco repetitivos, e os efeitos de luz dão à vertente gráfica um acabamento mais completo e complexo que os jogos anteriores.
Devil May Cry HD Collection é uma excelente colecção para todos os fãs de jogos de acção. Apesar de existirem algumas falhas técnicas e os gráficos demonstrarem tanto a sua idade como as más escolhas da direcção artística – com *DMC 2* a ser o principal culpado – qualquer um dos jogos apresenta elementos e valores fortes que merecem experienciados. Estamos perante jogos com quase 10 anos de idade e que ainda conseguem demonstrar jogabilidades desafiantes e envolventes, mesmo com as evoluções da indústria. Com *Devil May Cry 4* e *DmC – Devil May Cry* a marcarem esta geração de consolas, é refrescante olhar para trás e compreender todas as qualidades intrínsecas da série e perceber como tudo começou.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Acção rápida e viciante, personagens marcantes, coolness

É mau ter:
Toda a campanha de *DMC 2.*

Há alternativas:
God of War 3, Metal Gear Rising: Revengeance, Bayonetta

THE WALKING DEAD 400 DAYS

É intenso e como tal, inesquecível. A Telltale continua a apostar, e bem, nesta saga. Abre claramente o apetite para a segunda temporada que a passos largos se aproxima…

Por André Santos

>Sistema: PC

>Ano: 2013

É inegável a capacidade com que as nossas emoções são manipuladas e levadas ao extremo nesta aventura *zombiana*. Seja no *cinema*, na televisão ou até no mundo dos videojogos, *The Walking Dead* é estrondoso e peca apenas por parecer menos do que aquilo que na verdade é, para os que já muito ouviram falar deste jogo, mas que ainda não o jogaram.

A Telltale continua assim a dar-nos algo verdadeiramente intenso, apesar de curto, mas que da mesma forma se torna marcante. Jogar cada episódio é percorrer um caminho perigoso e incerto, que tem tanto de aterrorizador como de envolvente e apaixonante. Lidar com a morte da forma que com esta nos é apresentada em *The Walking Dead* é e continua a ser uma experiência não muitas vezes vista.

De tal forma, que mesmo com personagens que não nos são tão próximos como as anteriores facilmente nos sentimos ligados a elas e as consequências que se fazem acompanhar, vão desde as simples decisões de escolher um caminho, até à inevitabilidade de termos que "deixar" alguém para trás. São estas opções que por vezes custam a tomar, que tornam este título, independentemente das suas falhas, num dos mais humanamente próximos de nós e do peso que certas tomadas de posições vamos ter de passar a carregar.

The Walking Dead: 400 Days pode ser visto como uma ponte entre a primeira temporada (composta por cinco episódios) e a segunda temporada (que segundo previsões deve estrear lá mais para o final do ano). Assim, tomamos contacto com personagens totalmente novas, ainda que nunca Lee ou Clementine fiquem esquecidos. Apesar destas novidades, é certo que se não consegue a mesma profundidade emocional que sentíamos nos cinco episódios anteriores, no entanto, rapidamente nos deixamos levar pelas histórias de cada um. Como será expectável, estas estão interligadas entre si e







vão-nos conduzir para um final em que ambas se juntam deixando em aberto o previsível espaço para as retomarmos nos próximos capítulos. *The Walking Dead: 400 Days* é, infelizmente, bastante curto – não irá demorar mais de 2h a completá-lo – todavia, a sua intensidade é estonteante, tal como o seu ritmo. As histórias passam por nós a "voar" e isto deve-se essencialmente a uma estrutura narrativa, mais uma vez, muito bem conseguida.

Esta sensação de ser curto é por sua vez exponenciada devido à estrutura encontrada para se contar cada história. Esta consiste em seleccionarmos 5 fotografias de uma parede (a razão pela qual isto acontece é posteriormente explicada e contextualizada), o que nos leva a "vivermos" a situação de cada personagem de forma fugaz, mas simultaneamente, com o tempo adequado para nos ficar na retina.

Há pormenores geniais, sequências fabulosas, e tal deve-se em grande parte à jogabilidade. Ao contrário de alguns títulos anteriores o jogador tem imenso para fazer, e *The Walking Dead: 400 Days* é constantemente preenchido por diálogos e escolhas que teremos que fazer. O estilo *point & click* permanece, aqui nada contra, é algo que considero até que deve ser mantido. Já algumas opções "técnicas" que parecem persistir, a meu ver e ao fim de seis episódios, começam a deixar-me sem respostas.

Assim, os (infelizmente) habituais cortes bruscos nas sequências ou no som, a dessincronização entre voz e lábios, as incomodativas perspectivas da câmara, as formas estranhas como os nossos personagens se deslocam ou até as inexplicáveis paredes invisíveis, são aspectos que deveriam definitivamente estar nos principais pontos a corrigir, ainda que todos os problemas enunciados acabem já por ser uma *certa imagem de marca* da Telltale, que pessoalmente não me agrada nem convence.

Por outro lado, o aspecto visual continua a ser uma aposta acertada e é sem dúvida uma fórmula de sucesso que deve ser mantida. As cores e o estilo *cartoonesco* impressionam e adequam-se perfeitamente ao universo retratado. Apesar de poder parecer à primeira vista algo infantil, quem jogou sabe que tal ideia não poderia estar mais errada. O *gore* está bem presente quando assim é exigido, o terror ocupa lugar na primeira fila e sinceramente, não consigo actualmente imaginar *The Walking Dead* com outro gra-





fismo.
Outro aspecto melhorado com o lançamento do sexto episódio reside nas opções ou nos objectos que temos para clicar. Anteriormente, se falássemos com determinado personagem, aparecia sempre a possibilidade de voltarmos a falar com essa mesma pessoa, sendo que o discurso iria ser repetido na íntegra. Agora isto já não acontece. A partir do momento que falámos ou fizemos algo, automaticamente desaparece o ícone, o que facilita imenso a progressão do jogo e aumenta consideravelmente o ritmo do mesmo.
O trabalho vocal continua bastante acima da média, cada personagem é muito bem caracterizada, mais especificamente pelo seu sotaque, além de existir uma certa e agradável homogeneidade. No mesmo campo, a música continua a ser factor fundamental nesta aventura. Os acordes de piano, ou os assustadores sons dos instrumentos de corda nas cenas mais intensas, são um deleite para os ouvidos.
Não há dúvida que *The Walking Dead: 400 Days* continua a apresentar falhas que à sexta tentativa já deveriam ter sido suprimidas. Contudo, continua a ser um jogo irresistível e imperdível. A Telltale começa a revelar-se perfeita na gestão e mestria com que consegue *manipular* as emoções do jogador e essa é a grande mais-valia deste título. Peca por curto, muito curto é certo, mas abre portas e aumenta as expectativas para a temporada que se aproxima... só espero que tal não jogue contra o futuro *The Walking Dead*.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Os ingredientes típicos de *The Walking Dead* que o tornam num dos melhores jogos de sempre

É mau ter:
Os problemas recorrentes que à sexta tentativa já não deveriam existir

Há alternativas:
Definitivamente é um must jogar *The Walking Dead* em toda a sua extensão!

ARMY OF TWO
THE DEVIL'S CARTEL

Por Ivan Cordeiro

>Sistema: PS3

>Ano: 2013

Existem certos jogos que surpreendem o público por não ter uma sequela, mas também existem jogos que surpreendem por terem uma sequela. O original *Army of Two* foi um dos casos que surpreendeu por ter uma sequela, era apenas um jogo medíocre, um *third-person shooter* que pouco fazia para agradar. No entanto as vendas razoáveis garantiram o financiamento de uma sequela que conseguiu corrigir alguns problemas, embora tenha continuado a ser extremamente genérico. *Army of Two: The Devil's Cartel* parece não fugir à regra e continua a ser um jogo que nada ou pouco faz para agradar. Depois de uma introdução algo confusa a dois dos personagens com menos personalidade, e mais vazios de que tenho memória, a acção começa imediatamente. E se há coisa que não falta neste jogo é acção. Desde o início até ao fim do jogo, a acção quase nunca para, há sempre barris a rebentar, inimigos a disparar, carros a explodir… enfim, há sempre qualquer coisa a acontecer. Toda esta acção, ou a maior parte dela, desenrola-se em cenários abertos com inimigos a vir de várias direcções. Estas secções são intercaladas com corredores que nos levam aos espaços abertos, ou seja, a estrutura do jogo, do inicio ao fim, é, matar inimigos em espaço aberto, encontrar a porta que leva ao corredor, chegar ao fim do corredor e abrir a porta para o novo espaço aberto. Este *level design* perdura durante as 7 ou 8 horas da campanha, que na sua grande maioria é bastante desinteressante. Para tornar as coisas um pouco mais repetitivas, os inimigos são sempre os mesmos, com raríssimas variações. Isto leva a que as tácticas que usamos, quando necessárias, sejam sempre iguais, tornando a experiência ainda mais repetitiva. A falta de utilidade de uma estratégia definida para progredir leva a que o co-op não seja divertido, este passa a ser apenas uma coisa que se pode fazer, um extra desnecessário e desinteressante. Visto que *Army of Two: The Devil's Cartel* foi construído com o propósito de ser uma experiência *co-op*, o jogo falha exactamente na sua premissa principal, o que é um grave problema. Salvo raríssimas excepções em que os jogadores são separados e têm de se apoiar um ao outro em situações diferentes, o *co-op* é feito da forma menos criativa possível – meter duas pessoas no mesmo sítio e alguns inimigos para derrotar. O jogo tenta quebrar a monotonia com momentos em que conduzimos veículos, ou disparamos de um helicóptero, mas esses momentos não são suficientes para nos querer fazer jogar o resto. Algo que pode ajudar uma jogabilidade monótona é uma história interessante, que agarre o jogador, que faça com que este queira jogar para saber o que vai acontecer a seguir. Mas até nisto o jogo não consegue brilhar, oferecendo uma história nada







criativa que é apenas uma desculpa para existir uma campanha. Durante o decorrer do jogo podemos optar com caminhos diferentes, o que acrescenta alguma longevidade, mas o problema é o jogador querer repetir este ou aquele nível para ver um corredor diferente. Existe a possibilidade de fazer *upgrade* às armas, mas a verdade é que a utilidade disto é quase nula, podemos muito bem chegar ao fim do jogo sem qualquer *upgrade*. Algo que merecia um pouco mais de atenção, principalmente num *shooter*, é o som das armas e a sensação de disparo. As diferenças entre as armas de *Army of Two: The Devil's Cartel,* e armas de *paintball* ou bisnagas de água são muito ténues, não oferecendo ao jogador uma boa sensação de disparo, falhando em mais um aspecto essencial para este tipo de jogo. Devido à sensação de disparo ser tão vazia, acabamos por muitas vezes desperdiçar munições, mas tal não é problema pois estas são mais abundantes do que necessário. Isto faz também com que o uso de outras armas seja uma mera curiosidade, não é necessário trocarmos de arma porque a que nos dão serve perfeitamente, e as balas também raramente acabam para querermos apanhar outra arma. Uma coisa boa de ter imensas munições, é que podemos destruir o cenário sem nos preocuparmos muito, este é um ponto positivo, os cenários são altamente destrutíveis, acrescentando alguma opção ao podermos destruir os *covers* onde estão escondidos os inimigos. Os gráficos são funcionais, mas datados, em 2013 vê-mos outros jogos com gráficos bastante superiores e ficamos com a sensação que *Army of Two: The Devil's Cartel* é um jogo de 2008. Os cenários também têm sempre o mesmo tema, não variando em termos de texturas e criando sempre o mesmo tipo de ambiente. No final, este não é um jogo que faça alguma coisa de extremamente mal. Não tem bugs que o tornem não jogável, as mecânicas de *shooting* não são horríveis, a câmara não é um problema, os inimigos não são super ignorantes etc. Mas também não é um jogo que faça alguma coisa especialmente bem, não há nada que se destaca, nada que fique na memória e que nos faça lembrar do tempo que dispensámos a jogá-lo. *Army of Two: The Devil's Cartel* é um jogo que se esquece facilmente, é algo que não vamos falar aos amigos, e que daqui a um mês não nos vai trazer nenhuma memória. Este é um bom exemplo de recursos que poderiam ter sido usados para fazer algo único e diferente e não mais um *cover shooter* que define a mediocridade nos videojogos.

> High-Score

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

Resumo

É bom não ter:
Nada de muito mau.

É mau ter:
É mau não ter nada de muito bom

Há alternativas:
Max Payne 3, Spec Ops: The Line, Uncharted, The Last of Us.

AQUA MOTO RACING 3D

Por Luís Filipe Teixeira

>Sistema: 3DS

>Ano: 2013

Chegou o Verão. Chegaram os desportos aquáticos. Não apenas no mar, mas também nos nossos smartphones e consolas portáteis. Aqua Moto Racing 3D é uma conversão para 3D (Nintendo 3DS) de um famoso título para os smartphones agora disponível na Nintendo eShop. Tal como nos outros jogos do género, cabe-nos ganhar vários campeonatos dedicados à condução de motas de água. Começamos no *Beginner Cup,* no *Novice Cup,* damos umas voltas pelo *Fame Cup,* pelo *Extreme Cup*, até chegarmos ao *Grand-Prix*. Ao todo temos 12 campeonatos com 3 pistas cada, mais 2 *Grand-Prix* com um maior número de pistas.

O nível de dificuldade é mediano, não sendo de todo destinado aos mais experientes. Vindo de um *smartphone*, dificilmente se esperava outra coisa senão um título destinado ao jogador mais casual. Porém, não se deixem enganar. Há uma ou outra pista que nos vai tirar o sono. Se sairmos vitoriosos nas pistas/campeonatos, saímos também de bolso cheio. O dinheiro serve para comprarmos diferentes motas de água. Digo diferentes e não melhores, porque apesar de haver umas melhores do que outras, cada uma é destinada a um certo tipo de pista. Há umas que são melhores em termos de velocidade (ideais para pistas com poucas curvas), outras têm um melhor controlo de direcção, outras são melhores em pistas com muitas ondas... O ideal será mesmo comprar todas as motos de água disponíveis (até porque esse é um dos *achievements*) para termos uma maior margem de manobra. Se por alguma razão acharem que o dinheiro ganho através de campeonatos não é suficiente, podem sempre "pescar" algum que anda a boiar na superfície. Exacto, existem sacos e tesouros cheios de moedinhas à nossa espera durante as "corridas".

Para além dos habituais botões da consola, temos também o *touchscreen* à nossa disposição. É através deste que vamos escolhendo que tipo de *stunts* queremos







praticar sempre que nos aproximamos de uma rampa. São seis ao todo e quanto mais difícil for, mais dinheiro ganhamos. *Aqua Moto Racing 3D* também possui *achievements*. Vinte e cinco para ser mais exacto. Tal como as pistas, estes também facilmente domáveis. Dando alguns exemplos, temos o *Combo Master*, o *Brawler* e o *Money Grabber*. Para desbloquearmos o primeiro temos de conseguir fazer 3 *stunts* num mesmo salto, para conseguirmos o segundo temos de derrubar 5 oponentes à água e para ficarmos com o terceiro temos de apanhar 25 saquinhos de dinheiro. Muitos dos *achievements* não se destinam exclusivamente a uma única corrida ou até campeonato, mas ao jogo inteiro. O *Brawler* e o *Money Grabber* são exemplos disso. Ao todo temos de derrubar 5 inimigos no jogo, ao todo temos de apanhar 25 saquinhos.

Visualmente está longe de ser excelente. Sim, o jogo consegue-nos imergir no seu mundo ora com pistas mais turbulentas, ora com pistas ao pôr-de-sol, resultando num belo e calmo ambiente. O céu alaranjado quase avermelhado é de facto apaixonante. Como disse, o ambiente está lá (e para muitos isso será suficiente), mas os gráficos apresentam-se algo datados, principalmente se os compararmos com outros jogos da consola. Já o 3D cumpre, mas não revoluciona. Nota-se que este foi introduzido depois do jogo já estar concluído e não a pensar nele.

Em termos de jogabilidade, este jogo até pode ser bastante realista (tentar controlar a mota numa pista cheia de ondas não é tão fácil quanto à partida pode parecer) e intuitivo. Os menos experientes não vão sentir qualquer dificuldade em perceber toda a mecânica apresentada. No entanto, sentimos que em termos globais poderiam ter feito algo mais elaborado, menos minimalista talvez. Um maior risco por parte dos criadores, jogaria a favor.

Passei um bom bocado a completar tudo o que havia para completar e nunca achei que o tempo estivesse a ser desperdiçado. Aliás, até me atrevo a dizer que mesmo depois de completar tudo, consigo ver razões para voltar a pegar no jogo. Uma delas é a vertente multijogador local que nos oferece a possibilidade de jogarmos contra mais 5 amigos nossos. Mas é *Aqua Moto Racing 3D* um grande jogo? É sólido, sim mas infelizmente não ficará na história dos videojogos. Algo posso garantir: é um óptimo passatempo e como cada campeonato demora uns 10 minutos (mais uma vez a vertente *smartphone*), sentimo-nos tentados a fazer mais um jogo até conseguirmos completar tudo a 100% (*achievements* incluídos).

E já agora, porque não irmos à praia com a consola na mão a favor de uma maior imergência?

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
uma jogabilidade simples e intuitiva;

É mau ser:
demasiado curto e ter gráficos algo datados

Há alternativas:
Wave Race 64 (Nintendo 64)

URBAN TRIAL FREESTYLE

Um novo cápitulo *Trial*? Sim, e agora em 3D!

Por Luís Filipe Teixeira

>Sistema: 3DS

>Ano: 2013



Neste novo capítulo dos jogos Trial, somos um motociclista que tenta atravessar várias pistas, executando os mais variados stunts em modo freestyle típicos deste desporto. O que torna este jogo mais engraçado é a construção dos níveis em si, que nos obriga a praticar *stunts* que podem pôr em causa a nossa própria vida. Desde saltos de vários metros a corridas em cima de um comboio andante, temos de tudo.

Existem vários modos principais em *Urban Trial Freestyle*. No *stunt mode* temos de atravessar o nível, executando *stunts* nos sítios indicados para tal. Ganhamos pontos ao fazermos *flips*, ao produzirmos um salto na horizontal e na vertical, ao passarmos pela linha de velocímetro o mais rápido possível ou ao aterrarmos num ponto específico. Como dito, cada *stunt* está destinado a um local específico do nível, o que faz com que sejamos prudentes na execução deles. É bom haver *checkpoints* imediatamente antes de cada *stunt*. Desta forma podemos parar para respirar um bocado antes da execução dele. No entanto, uma vez praticado um *stunt* na sua totalidade, só o podemos tornar a tentar se recomeçarmos o nível desde o início. Daí, se virmos que este não está a sair como queremos, é preferível carregarmos no botão X que nos leva até ao

último *checkpoint*. Confesso que a primeira vez que joguei o primeiro nível, comecei a fazer *stunts* aleatórios a torto e direito até mais tarde me aperceber que não estavam a ser cotados. Não deixa de ser muito divertido atravessarmos um nível fazendo as mais variadas experiências.
O segundo modo é o *time trial* e este é de simples explicação: atravessar o nível o mais rápido possível desde o ponto de partida até à meta. Em ambos os modos temos uma cotação que vai até às 5 estrelas. Quanto melhor for o nosso desempenho, maior o número de estrelas que recebemos, o que por sua vez nos permite desbloquear outra série de níveis. Lá mais para a frente até recebemos objectivos mais extravagantes, como o de chegar à meta usando uma quantidade limitada de gasolina. Um aspecto engraçado que não posso deixar de mencionar são as tabelas de pontos colocadas imediatamente antes de cada ponto de *stunt*. Estas vão-nos indicando a pontuação de outros jogadores que tenham a consola ligada à Internet. Claro que isso vai fazer-nos sonhar com o nosso nome escrito nessa tabela um dia.
Mas os pontos não são o único prémio que recebemos na exibição das acrobacias. O dinheiro é sempre bem-vindo. Com este podemos comprar motas novas, motores mais potentes, rodas mais eficazes, roupa toda estilosa,... O dinheiro também pode ser encontrado ao longo dos níveis, incentivando-nos a explorar todos os seus cantos escondidos.
Aquilo que distingue um jogo mediano de





um bom jogo é se este nos permite ou não fazer aquilo que queremos fazer, quando e da forma como o queremos fazer, isto é, existem limitações técnicas que nos retiram a diversão na execução dos *stunts*? Posso desde já dizer que não, de forma alguma. Os comandos respondem na perfeição, ajudando-nos a colocarmo-nos na pele do motociclista de forma bastante real. Todo o controlo do personagem torna-se assim deveras agradável. O botão A serve para acelerar, o Y para fazer marcha atrás e o B para travar. Através do botão analógico, balançamos o condutor inclinando-o para a frente ou para trás para uma melhor execução dos *stunts* e para que desta forma a mota não faça cavalinho e nos mande para o chão ou outros obstáculos, causando a nossa morte.
Vai ser preciso muito treino até conseguirmos terminar os níveis na perfeição, mas é um facto que mesmo quem nunca pegou num jogo *Trial* ou até de motorizadas até agora, vai-se sentir confortável num abrir e piscar de olhos.
Agora aquilo que realmente salta à vista é o *design* dos níveis. Os cenários são fabulosos. Os detalhes das ruas, a estação de comboios enferrujada, os becos da cidade cheios de grafites, a baixa deserta, a zona industrial, os subúrbios... Nota-se claramente um padrão aqui. Este desporto é praticado normalmente em zonas urbanas quase desertas. Bem, pelo menos no universo de *Urban Trial Freestyle*.
A época do ano também é visível através da cor das folhas nas árvores, através do típico nevoeiro outonal ou do próprio tom fotográfico. Nota-se um enorme esforço e





dedicação na construção do aspecto visual, o que é notável num jogo desta dimensão. Apesar de sermos regalados com apenas 20 pistas (o que é mais do que justo para o preço a que o jogo está), podia ficar aqui a descrevê-las o dia inteiro. O que pessoalmente me deixou mais deslumbrado foi toda a iluminação nocturna da cidade. Os raios fluorescentes e todas as silhuetas criadas através da iluminação pública... simplesmente espectacular! E como que se isso não bastasse temos um efeito 3D notável que realça realmente toda a componente gráfica.

É também deveras agradável apercebermo-nos das diferenças que cada uma das motas produz sonoramente. Cada motor tem a sua característica própria e cada puxar pelo acelerador é acompanhado do obrigatório efeito sonoro, colocando-nos mais facilmente na pele do condutor.

Já o aspecto musical passa completamente despercebido devido ao monótono tom do som.

Urban Trial Freestyle é um jogo bastante acima da média e para quem está com medo de o "terminar" demasiadamente rápido, existe sempre a opção de tentarmos quebrar recordes. Não fiquem também admirados se derem por vocês a atravessar uma ou outra pista só pelo simples prazer de a atravessar. Além do mais, existe também a possibilidade de podermos editar a nossa própria pista, o que é um bónus interessante.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Jogabilidade super intuitiva; pistas e cenários deslumbrantes

É mau ter:
Banda sonora passa despercebida

PULSE

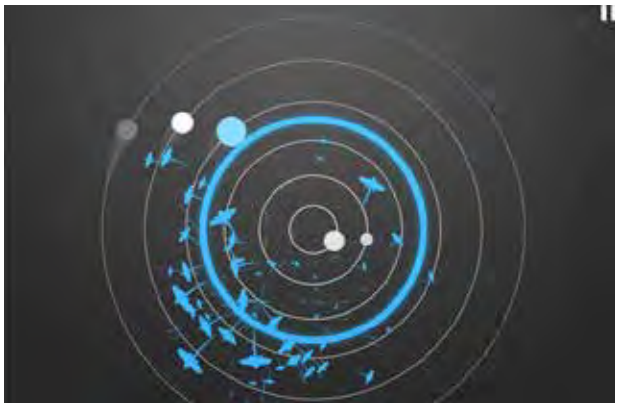
Por Ivo Leitão

>Sistema: Android

>Ano: 2011

Proveniente da produtora *indie* Cipher Prime, *Pulse* é um jogo lançado originalmente para iPad em 2011, tendo chegado finalmente ao mercado Android em 2013, fazendo inclusivamente parte do Humble Indie Bundle with Android 6 lançado há coisa de um mês atrás. A Cipher Prime é uma produtora *indie* conhecida pelos seus jogos musicais, tais como *Auditorium, Fractal* ou *Splice*. Mas ao contrário desses jogos que possuem sempre uma componente de *puzzler* na sua jogabilidade, *Pulse* é essencialmente um jogo de ritmo.

Devo desde já dizer que infelizmente joguei *Pulse* na plataforma errada, mais concretamente num telemóvel Android e não num *tablet*, o que não dá para tirar todo o partido do que o jogo tem para oferecer, pelas razões que passarei a explicar. Basicamente, assim que o começamos somos presenteados com uma série de círculos dentro uns dos outros, como se um radar se tratasse. A música começa a tocar, e vemos que alguns "pulsos" luminosos vão percorrendo os círculos, desde o centro até ao exterior. Estes pulsos vão marcando o ritmo da música e pouco tempo depois começam a surgir algumas "pintas" a circundar alguns desses círculos. Estes pontos marcam algumas notas da música e a ideia do jogo é carregar nesses pontos no momento em que estão a ser atravessados por um "*pulse*". Pode parecer uma explicação muito rebuscada, mas a verdade é que basta jogar o nível tutorial para todas as dúvidas desaparecerem. Este é um daqueles jogos que é facílimo aprender a jogar, mas muito difícil de dominar. Estes pontos que temos de tocar na altura certa marcam algumas notas da música, marcando também de certa forma o ritmo de algumas melodias que vamos ouvin-

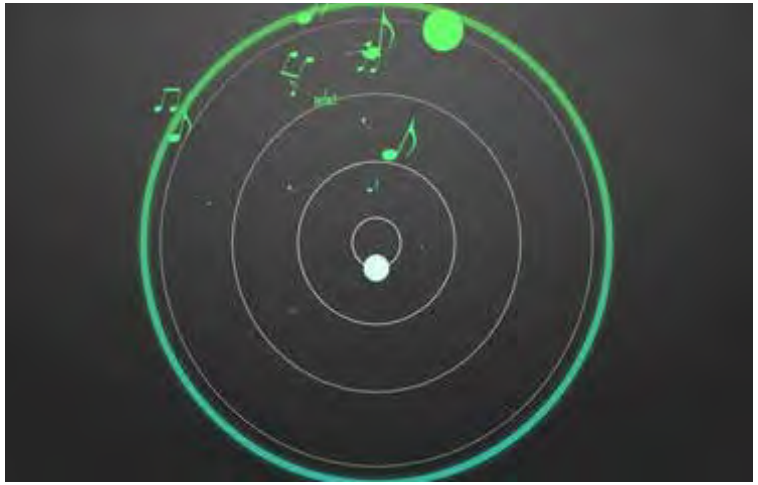


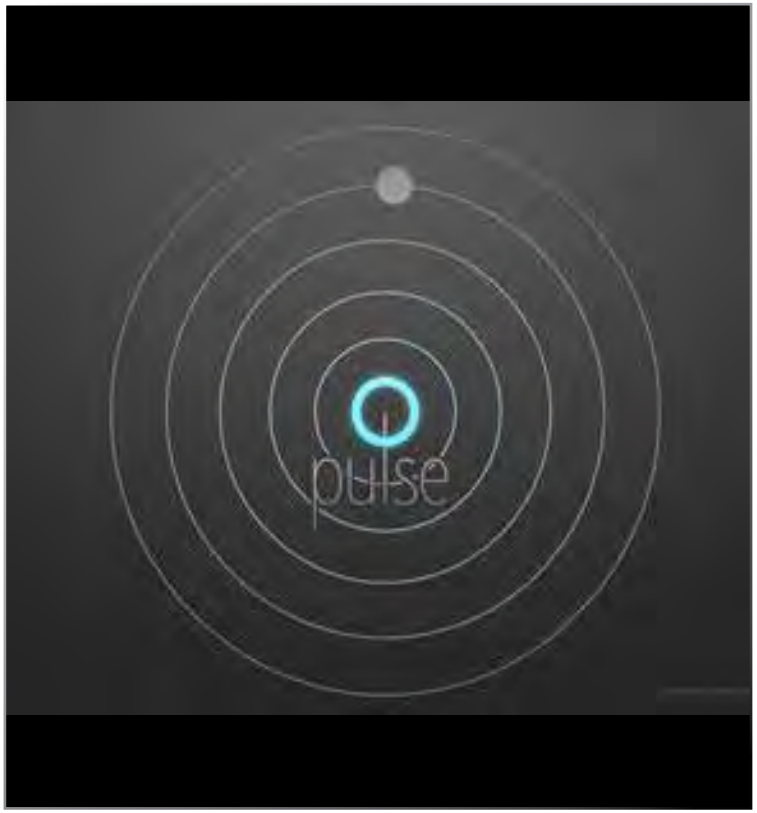




do. Nas primeiras músicas o grau de dificuldade ainda é bastante acessível, mas a um certo ponto a curva de dificuldade aumenta exponencialmente. Os pontos vão circulando cada vez mais rápido, estando muitas vezes em locais opostos no "radar" quando têm de ser tocados sequencialmente. Depois chegamos a um ponto em que começam a surgir constantemente vários pontos que têm de ser tocados ao mesmo tempo, em áreas distintas, tirando partido das capacidades *multitouch* deste género de ecrãs. E é aqui que ter um ecrã pequeno de um telemóvel tira toda a piada em jogar este jogo. Mesmo quando só temos uma nota para ser tocada de cada vez, os nossos próprios dedos por vezes tiram-nos a visibilidade de algumas notas que têm de ser tocadas em músicas mais rápidas, para não falar na dificuldade que é em tocar em vários pontos ao mesmo tempo num ecrã pequeno.

No final de cada música é-nos atribuída não uma, mas duas pontuações diferentes, na forma de percentagens. Uma para a percentagem de notas acertadas, e uma outra para a percentagem de notas acertadas no momento "perfeito". De resto, o jogo dá-nos a liberdade de jogarmos as músicas que quisermos na ordem que bem nos apetecer. Não obriga o jogador a obter uma pontuação mínima numa música para avançar à seguinte, o que poderá retirar algum do desafio para certas pessoas. Também não existe um "*game over*" caso se falhem muitas notas, portanto o jogo é muito permissivo nesse aspecto. As músicas essas vão sendo bastantes, na sua maioria de música electrónica nas suas várias vertentes, contudo lá vão surgindo algumas músicas de outros géneros musicais igualmente alternativos. A maior parte das músicas foram compostas pela própria Cipher Prime, embora existam algumas compostas por outros artistas, entre os quais uma de Jim Guthrie, um músico bastante ligado a banda sonoras de videojogos *indie*. Existe inclusivamente à venda um EP em formato digital com as músicas originais deste jogo, bem como outros pequenos EPs com as músicas dos convidados. O primeiro EP ficou também disponível para quem adquiriu *Pulse* no Humble Indie Bun-





dle respectivo, sendo uma boa maneira de apreciar as músicas deste jogo sem qualquer preocupação em falhar notas.
Visualmente, tal como os outros jogos da Cipher Prime, este *Pulse* é bastante simples e *clean*. Cada música tem um conjunto de "*pulses*" e pontos com uma cor e sempre que um *pulse* se aproxima de um destes pontos, eles crescem, e explodem em pequenas figuras (mediante se acertamos na nota). Essas pequenas figuras têm também formas diferentes que variam de música para música, acabando também por se adequarem a uma certa temática. Ainda assim acho que o jogo, principalmente em músicas mais psicadélicas merecia um pouco mais de cor de fundo. Um aspecto interessante é que se falharmos várias notas em seguida, o visual muda para algo monocromático, um pouco como acontece nos jogos *Bit.Trip*, com a diferença que a música continua sempre a tocar como se nada fosse. Para cada nota falhada, ouvimos uma espécie de "*pffft*" a tocar em cima da música, é pena que ao contrário de muitos outros jogos rítmicos a música não se degrade à medida que vamos falhando as notas.
Assim sendo, *Pulse* é um jogo musical interessante e divertido, e apesar de ser possível jogar num telemóvel, o ecrã maior de um *tablet* é absolutamente recomendado. Possui uma jogabilidade original e capaz de prender a atenção de fãs de jogos rítmicos, porém não deixo de sentir que existem detalhes que poderiam ter sido melhor implementados, como referi acima.

> High-Score

Longevidade	7
Jogabilidade	8
Gráficos	6
Som	10
Total	**8**

Resumo

É bom ter:
Uma banda sonora variada com as músicas a encaixarem-se bem na jogabilidade

É mau ter:
Pouca variedade visual e alguns detalhes nas mecânicas de jogo poderiam ter sido melhor implementados

DESPICABLE ME: MINION RUSH

Por Diogo Martins

>Sistema: iPad

>Ano: 2013



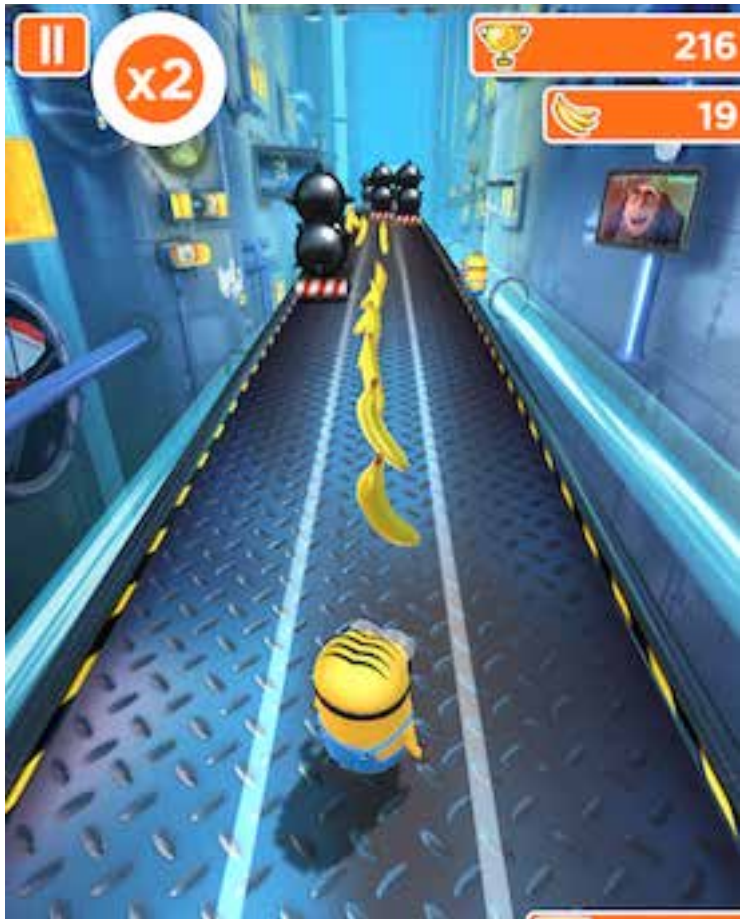
Nos últimos meses a invasão dos endless runners parece ter tomado posse das minhas reviews mobile. A verdade é que depois de experimentar *Despicable Me: Minion Rush*, é quase impossível não conseguir falar dele e aconselhá-lo aos nossos amigos.

O estilo não é de todo novidade e a única coisa realmente original é de facto a colagem ao filme que tanto sucesso tem feito. Tal como aconteceu no cinema, as pequenas criaturas amarelas parecem ter roubado todo o protagonismo às outras personagens. A um ponto que as estrelas do jogo são precisamente os *minions*.

O jogo tinha tudo para dar errado. Desde o estilo escolhido, à enorme e consequente concorrência de mercado e até ao facto de ser baseado num filme (que dizendo a verdade, raramente dá bom resultado). Apesar de tudo isto, o *gameplay* de *Minion Rush* é surpreendentemente divertido e viciante, já para não dizer que está muito bem conseguido tecnicamente.

O objectivo é apanhar o maior numero de bananas possível, no maior espaço de tempo possível. Desde deslizar os dedos, à utilização do sensor gravítico, tudo serve para impedir que os divertidos *minions* batam e parem a sua corrida. As engenhosas *gadgets* de Gru justificam os *power-ups* inventivos e inovadores





que ajudam o jogador, e os controlos estão afinados para que a jogabilidade seja quase perfeita.
A nível gráfico o jogo atingiu um nível quase perfeito, principalmente por falarmos em dispositivos moveis. O 3D está muito bom, as personagens são bastante fiéis ao filme, os cenários estão muito bem construídos e conseguem transportar-nos para os cenários dos filmes.
Os vídeos de introdução e *cutscenes* estão num nível também muito elevado e definem um tom claramente cómico para o jogo. É verdade que ter uma referência gráfica tão boa como a dos filmes ajuda, mas *Minion Rush* conseguir de facto chegar a um patamar bastante elevado.
A banda sonora, os efeitos e principalmente as vozes dos pequenos *minions* não ficam atrás dos visuais do jogo. Mesmo durante a acção do jogo, os *minions* reagem com a voz a comportamentos mais ousados ou arriscados dos jogadores, e tornam a experiência de jogo inevitavelmente mais divertida.
No final de tudo, *Minion Rush* não tem uma palavra muito forte num estilo que já está morto e esfolado mas consegue provar que nem todos os jogos baseados em filmes são maus, e não há duvida que é um bom jogo em basicamente tudo a que se propõe. As personalidades dos *minions* parecem quase desenhadas para um jogo deste estilo e avivam até as partes do *gameplay* que já foram usadas



vezes sem conta em jogos do estilo. A maior crítica seria um sistema de troca de moedas e bananas injusto e que torna o jogo mais rápido e fácil a quem estiver disposto a pagar por isso. É um título bastante bem conseguido e que atinge todos os tipos de jogadores.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
gráficos excelentes e a personalidade refrescante dos minions

É mau ter:
sistema de troca de moedas injusto

Há alternativas :
Brave: Temple Run, Jetpack Joyride



ALIEN 3

Por Ivo Leitão

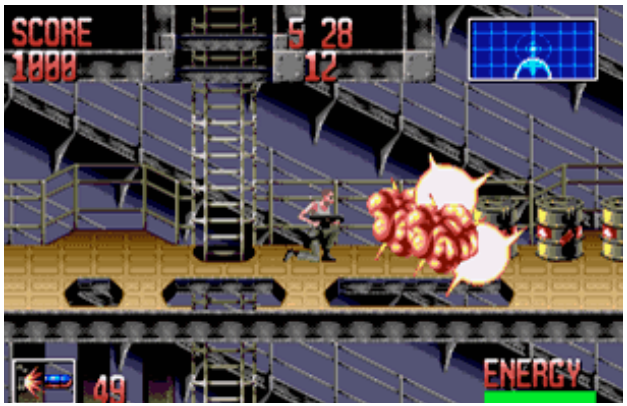
>Sistema: Mega Drive

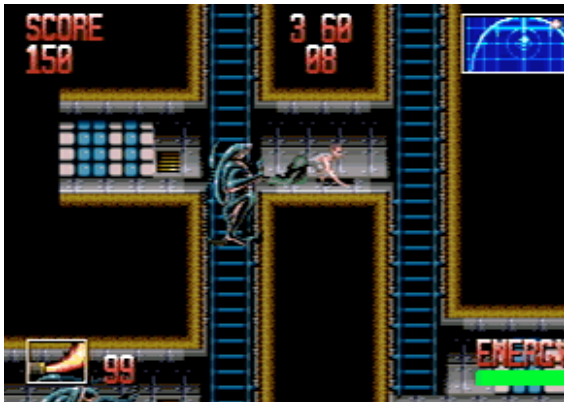
>Ano: 1993

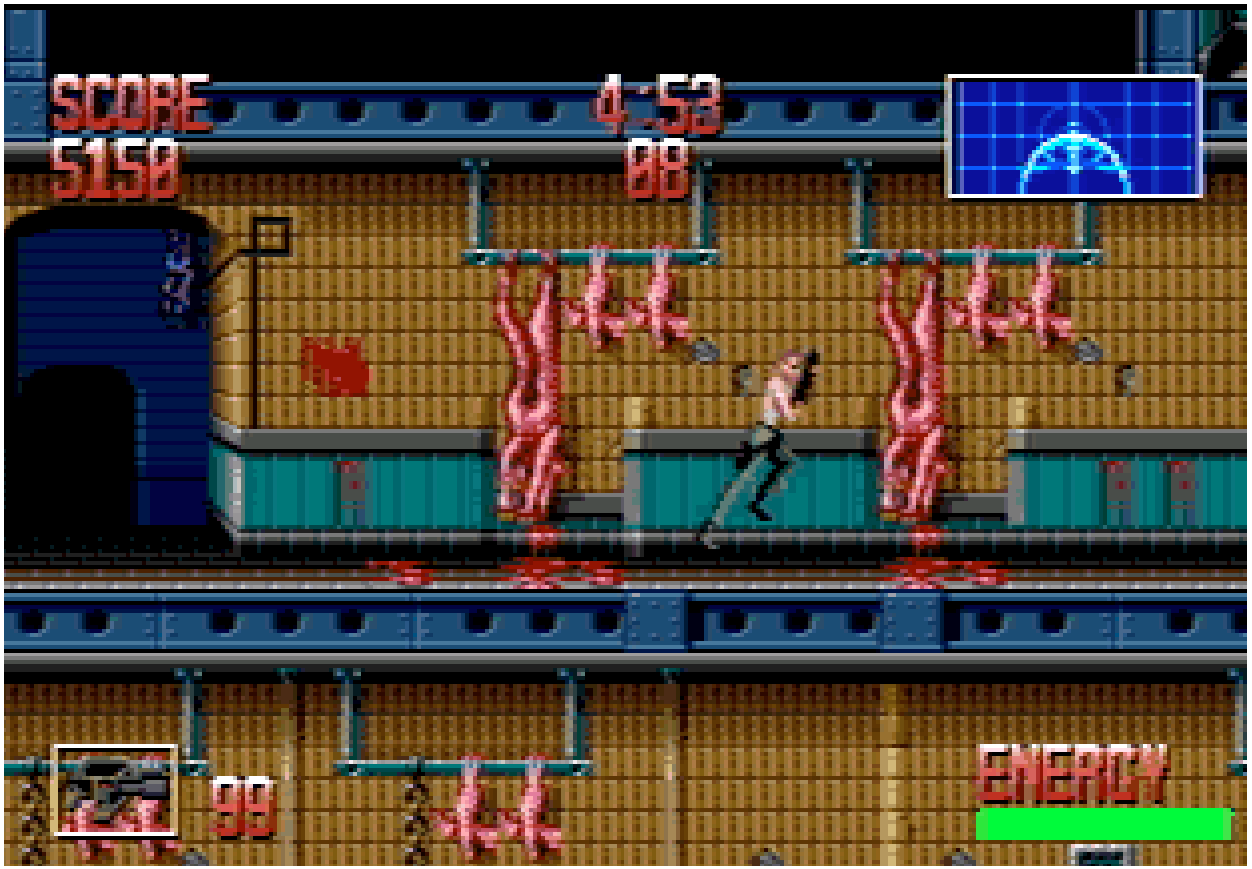
A franchise dos Aliens é sem qualquer dúvida uma das minhas preferidas de toda a indústria hollywoodesca. Apesar de considerar o terceiro filme uns furos abaixo dos dois anteriores, este atingiu em força a indústria dos videojogos, com lançamentos para diversos sistemas. No entanto, apesar de todas as versões (excepto a da Gameboy) terem sido desenvolvidas pela Probe Entertainment, a versão SNES é inteiramente diferente de todas as outras. Sendo assim, este *Alien 3* é mais um daqueles jogos cujas versões 16bit caseiras acabam por ser inteiramente diferentes entre si.

Mas vamos à versão que interessa para este artigo, a da 16bit da Sega. *Alien 3* é um *sidescroller* repleto de acção e com um *feeling* completamente *arcade*. Isto porque encarnamos no papel de Ellen Ripley que corre cada nível em contrarrelógio, enfrentando hordas de *aliens* e… hordas? Mas no filme só havia um *alien*… Bom, tem de haver conteúdo para um *sidescroller* deste calibre. Mas basicamente é isso, o jogo está dividido em vários níveis em que, mediante o grau de dificuldade escolhido, dispomos de um certo intervalo de tempo para terminar o nível. O objectivo é sempre o mesmo, resgatar um certo número de prisioneiros e procurar a saída, enfrentando vários *aliens* que se atravessam no nosso caminho. Com um tempo apertado para terminar cada nível, o jogo força-nos a andar constantemente a correr de um lado para o outro, daí também ter uma costela *arcade* (para não referir o sistema de pontuações).

Este é um jogo que na sua altura era considerado bastante difícil. Isto por causa da complexidade dos níveis, que para além de serem "labirínticos", repletos de caminhos alternati-



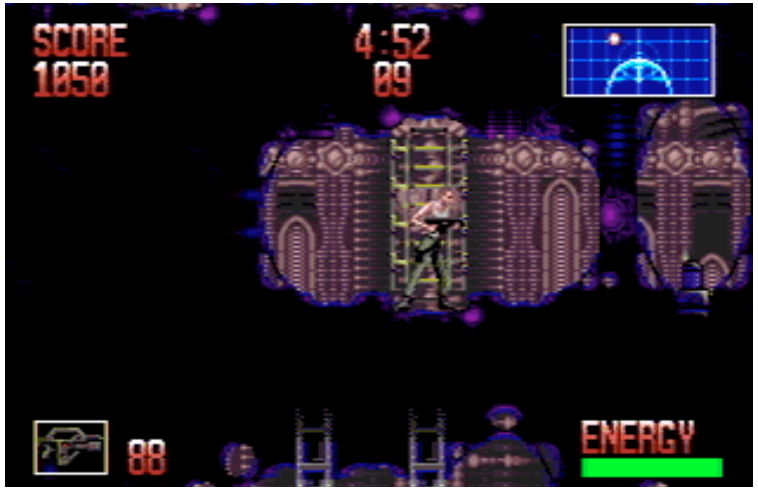


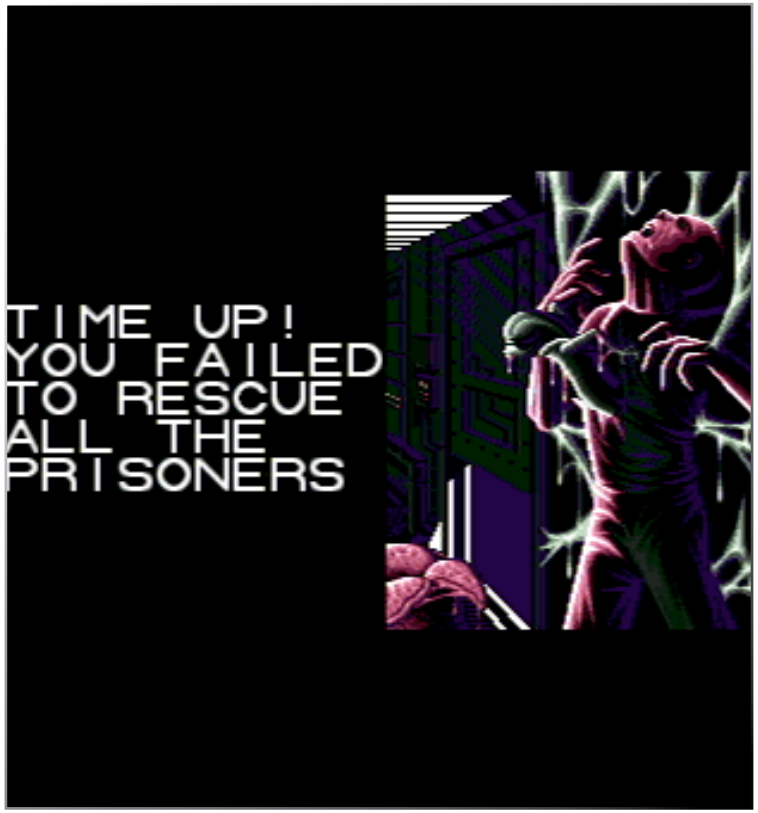


vos e terem o tal *timer* apertado para se chegar ao fim, o que não falta são *aliens* para abater. A menos que estejamos a jogar o *Alien 3* numa dificuldade menor, se tivermos uma jogabilidade cuidadosa não há tempo para tudo; se andarmos na correria, também teremos de ter reflexos rápidos. Para combater estes bichinhos, Ripley dispõe de um arsenal à altura. Com armas icónicas dos filmes, como o lança-chamas e as *pulse rifles*, também com a sua vertente de lança-granadas, fazem parte de um arsenal onde também se incluem granadas de mão. Cada arma acaba por ser mais útil em diversas situações, visto que Ripley para além de se movimentar em largos corredores e plataformas, também tem de se esgueirar por condutas e escadas, sempre repletas de *aliens*. Um outro aspecto interessante retirado dos filmes (mas não deste, mais uma vez) é a inclusão do famoso radar que alerta Ripley dos *aliens* e prisioneiros nas suas imediações. Esse radar tem uma duração temporária, sendo alimentado a baterias que podemos ir encontrando ao longo dos níveis. Apesar de ter um bom aspecto, infelizmente a sua implementação não é a melhor, visto que quando surge algo no radar, já está praticamente visível no ecrã, roubando aquele efeito *suspense* que seria de esperar. Já os controlos são bastante simples e precisos, um botão para disparar, outro para saltar e um outro para trocar de arma. Um pormenor interessante que incluíram no jogo é o facto de quando um *facehugger* se prende à cara de Ripley, temos de pressionar constantemente o *D-pad* para que o bicho se desprenda.

Os inimigos que temos de enfrentar, para além dos tradicionais *aliens* e *facehuggers* que saltam dos seus ovos, existem também uns *aliens* mutantes, bem maiores e poderosos (não estou a falar das rainhas) que servem de *bosses*. A cada 3 níveis enfrentamos um destes bichinhos, servindo de transição para a área seguinte. Infelizmente é pena esta repetição de *bosses* que segue até ao nível final, pois o jogo merecia um final bem melhor. Já que se estava numa de inventar, ao menos colocavam um combate contra uma *Alien Queen*…

Graficamente é um jogo competente, com os níveis a apresentarem cenários baseados em diversos locais da prisão de Fiorina 161 (*Fury* para os amigos), desde o seu exterior austero, passando pelas áreas comuns das celas, enfermaria ou mesmo aquelas zonas





mais industriais como se vê no filme. Ainda existem algumas zonas inéditas, como um matadouro ou o interior de uma nave alienígena, mas não faz mal nenhum inventar um bocadinho. Sendo um jogo da Mega Drive, podemos contar com níveis detalhados, alguns deles com imagens de fundo impressionantes para a altura, gerando um efeito *parallax* muito bom. Sendo também um jogo 16bit, não podemos esperar efeitos sonoros fora de série, contudo a música do jogo está muito boa. É certo que a Mega Drive não tem as mesmas capacidades de som de uma Super Nintendo. Contudo, sempre teve vantagem em músicas que usam e abusam dos graves e de melodias mais *rockalhadas*. E é isto que *Alien 3* oferece neste campo, uma banda sonora bem mexida, usando e abusando de guitarradas e um ou outro toque de música electrónica, encaixando-se perfeitamente no ritmo que o jogo nos impõe.
No fim de contas, *Alien 3* para a Mega Drive é um bom *sidescroller* baseado numa das minhas *franchises* preferidas. É certo que "inventaram" bastante neste jogo, mas nos anos 90 não se exigiam de maneira nenhuma adaptações realistas de filmes. Claro que se quisermos jogar a versão com melhor performance temos a versão para os computadores Amiga, mas ainda assim esta versão da Mega Drive safa-se bem. Curiosamente a Probe decidiu fazer algo diferente para a SNES, com um jogo que embora possua uma apresentação excelente, tem uma jogabilidade bem mais lenta que este jogo. *Blast processing!*



> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Ser um jogo *fast paced*, com uma boa banda sonora à altura

É mau ter:
Pouquíssima variedade nos bosses, com um nível final que deixa algo a desejar

Há alternativas:
Alien 3 (SNES), *Aliens Infestation* (Nintendo DS).

SAMURAI SHODOW IV AMAKUZA'S REVENGE



Samurai Shodown é uma das séries de maior sucesso da SNK, mas como todas as séries teve momentos menos bons. Após um terceiro capítulo muito criticado pelos fãs, será que a SNK voltou a desiludir? Ou fez a série _Samurai Shodown_ voltar a ganhar o respeito dos fans?

Por Ivan Cordeiro

>Sistema: Neo Geo MVS

>Ano: 2013

A SNK ficou famosa por fazer alguns dos mais emblemáticos títulos de arcada de sempre, desde _shooters_ como _Metal Slug_ a _fighters_ como _Fatal Fury_, passando por jogos de golfe e de carros, e fez as delícias de muitos nas arcadas durante a década de 80 e 90. Uma das mais conhecidas e amadas séries que a SNK desenvolveu foi a saga *Samurai Shodown*, ou *Samurai Spirits* no Japão. O primeiro jogo da série foi lançado em 1993 e foi um grande sucesso. Como não podia deixar de ser a SNK fez então duas sequelas, *Samurai Shodown II* e *Samurai Shodown III,* o segundo considerado por muitos o melhor jogo da série, e o terceiro geralmente considerado o pior. Para se redimir de um terceiro jogo menos bom na série, a SNK decidiu fazer um novo título que corrigisse os problemas de *Samurai Shodown III* e que tivesse o mesmo feeling de *Samurai Shodown II.* Foi assim que em 1996 lançou Samurai Shodown IV: Amakusa's Revenge.

A história em *Samurai Shodown IV* é bastante simples, típico deste tipo de jogos. No entanto a SNK fez um esforço para dar ao jogador um pouco mais do que combates que o levam a ganhar um campeonato qualquer. Em 1789 aparece um castelo em Shimabara, e o dono do castelo é Amakuza Shiro Tokisada, o mauzão da série. O castelo vai crescendo à medida que Amakuza tem mais poder, e para ter mais poder, Amakuza rapta Hazuki Kazama, irmã de dois personagens novos, Kazuki Kazama e Sogetsu Kazama. Com medo de serem mortas, as pessoas começam a subjugar-se a Amakuza, o que agarra o inter-

esse dos combatentes que partem então em busca do castelo, cada um com o seu objectivo. Algo interessante é a interacção que as personagens têm entre si durante o jogo, estando todas relacionadas de alguma forma, o que acrescenta alguma profundidade à história e à relação entre os personagens. *Samurai Shodown IV* conta com dezassete personagens, duas caras novas, e claro, os mais conhecidos tais como Haohmaru e Ukyo Tachibana.

Para quem tinha jogado o seu antecessor, há uma coisa que se nota de imediato, embora os personagens pareçam idênticos no que toca ao *design*, a palete de cores é muito melhor. No terceiro título da série a palete de cores confundia-se imenso com os cenários, e consequentemente causava uma certa confusão ao jogador, funcionando quase como uma distracção que pode ser fatal neste tipo de jogos. Além da palete de cores, os gráficos no geral foram suavizados e são muito mais agradáveis à vista; os cenários são lindos e o *design* das personagens atingiu aqui o seu auge. É um dos jogos mais bonitos que podemos jogar na plataforma Neo-Geo. Os efeitos dos especiais e dos *finishers* estão melhores que nunca, com alguns belos efeitos e exagerados que parecem matar o oponente com apenas um *hit*. Os idílicos cenários onde os combates ocorrem são acompanhados de uma banda sonora de luxo, com vários temas que ficam no ouvido, e que facilmente se associam ao cenário onde estamos a jogar. Existem algumas músicas mais aceleradas em certos cenários, mas são as faixas a fazer lembrar a música tradicional japonesa que são mais espectaculares e que assentam na perfeição no ambiente feudal do jogo.

O sistema de combate em *Samurai Shodown IV* era o mais complexo na série até então, e bastante diferente dos seus antecessores. Além dos habituais *finishers* e ataques especiais, este contava ainda com um novo sistema de combos, a possibilidade de passar para o outro lado do adversário, dando-nos alguns instantes para atacar nas costas e também a possibilidade de











nos desviarmos dos golpes pressionando AB em simultâneo. Os *grabs* estão também de volta, mas desta vez não infligem dano directamente, apenas projectamos o inimigo para um lado ou para o outro, desequilibrando-o e dando-nos alguns instantes para atacar como quisermos. O sistema de combos funciona bastante bem e permite um estilo de combate mais acelerado e frenético. No entanto, são feitos da mesma maneira para qualquer personagem, o que pode levar a experiência a ser repetitiva. Não são só os combos que são feitos da mesma maneira, mas também os *finishers,* que quando os podemos executar, são sempre executados com os mesmos *inputs*, independentemente do personagem. No entanto, embora este aspecto possa ser repetitivo, é também uma mais-valia, visto que cada personagem é bastante única, pois ter certos movimentos *standard* é bom para nos sentirmos minimamente familiarizados com um personagem que nunca usámos. Certos pormenores como passar para o outro lado do jogador, e o desviar, adicionam uma profundidade incrível ao sistema de combate, fazendo dele um dos sistemas mais fáceis de aprender, mas mais difíceis de masterizar devido à imensa variedade de situações que podem ocorrer, possibilitado pelas várias opções que podemos tomar numa situação idêntica.
O jogo foi lançado também na Sega Saturn e na Playstation, mas apenas em território nipónico. Na versão da Playstation o jogo conta com duas personagens adicionais jogáveis no modo versus, *Cham Cham*, que regressa após a ausência em *Samurai Shodown III, e Zankuro.*
Com este jogo a SNK levou a série *Samurai Shodown* para um patamar superior. É extremamente divertido e recompensa imenso o jogador por aprender as suas mecânicas mais avançadas. Embora diferente das suas origens e dos dois primeiros jogos da série, *Samurai Shodown IV: Amakuza's Revenge* é um *must play* para qualquer amante do género e o melhor jogo da série *Samurai Shodown;* é um dos melhores *fighters* que a SNK alguma vez lançou, ficando a par de títulos como *The Last Blade 2* ou *Garou: Mark of the Wolves*. *Samurai Shodown IV* é um exemplo de sucesso num processo de evolução de uma série, em que a inovação foi tida em conta e foi bem conseguida, retendo o melhor que os jogos originais ofereciam.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Sistema de combate variado e recompensador

É mau ter:
Finishers que são sempre feitos da mesma maneira

Há alternativas:
The King of Fighters, The Last Blade, e muitos outros excelentes fighters da SNK.

WINGS OF FURY

Por Tiago Lobo Dias

>Sistema: Amiga

>Ano: 1990



Em Outubro de 1990, mês em que fazia anos, esperava receber um Atari ST. Para minha surpresa o meu Pai decidiu antes (e bem) por me oferecer um Commodore Amiga 500 depois de uns colegas o aconselharem a optar pela Commodore (pessoas sábias). Assim no meu aniversário fui brindado com um A500. Sem nunca ter visto um a trabalhar, o meu Pai disse-me que era semelhante ao ST da Atari e que já tinha visto, mas melhor. Confiei nele e o primeiro jogo que joguei foi nem mais nem menos o *Wings of Fury*. Não atingindo o pináculo do grafismo e som, ainda assim ao ver esta maravilha fiquei chocado, como é que aquilo era possível? O salto que dei foi de um Zx Spectrum 48K para um A500, algo semelhante na altura a saltar de um Citroen 2CV para um Ferrari F40.

Na época a *Demoscene* escalava, muitos transitavam do C64 para o A500, e este jogo (pirata) vinha com uma *intro* típica de Demoscene com sons de flauta em *samples* super reais. Fiquei embriagado com aquele primeiro contacto. O jogo em si, quando o comecei a jogar provocou-me um sorriso de tal maneira grande que ainda hoje tenho as marcas ao pé das orelhas.

Mas vou-me deixar de nostalgias e passar ao jogo. Temos aqui um *shooter* em *scroller* horizontal, que recria a 2ª Guerra Mundial. Jogamos do lado americano com um avião Grumman F6F Hellcat com um porta-aviões (USS Wasp) como suporte. O inimigo é o Japão que nos combate com aviões, barcos e antiaéreas situadas em ilhas. O jogo decorre ao longo de vários níveis de dificuldade progressiva: começamos por ter de destruir uma simples ilha, passamos para arquipélagos com mais inimigos tanto em terra como no ar e mar.







Parte do brilhantismo deste jogo é o suporte que temos do nosso porta-aviões. A cada aterragem o nosso avião é consertado de qualquer dano que tenha, bem como é reabastecido de combustível e armamento. Por uma ou outra razão vamos ter sempre que aterrar algumas vezes durante a mesma missão, ou porque o combustível está a acabar ou porque um avião inimigo ou alguma antiaérea nos acertou ou simplesmente porque ficamos sem armamento. Para aterrar temos gancho de aterragem e temos de o fazer da direita para a esquerda, no sentido do porta-aviões e teremos de baixar o avião até à altura indicada, embicando o avião para baixo. Já na fase final temos que carregar para cima sem pressionar esquerda ou direita e o avião desce calmamente com a dianteira ligeiramente inclinada para cima. Parece estranho mas funciona muito bem porque como é *scroller* horizontal o avião não sobe a pique, carregando apenas para cima, quando queremos subir/descer usamos as diagonais. A direcção baixo é usada para baixar repentinamente e a cima para descer suavemente.

De notar que nesta época a maioria dos aviões de combate tem as rodas nas asas e uma roda na traseira, enquanto hoje em dia em vez de ser na traseira é na dianteira.

Sobre o sistema de armas, temos a metralhadora do avião e uma arma suplementar à escolha: bombas, *rockets* ou um torpedo. As bombas são óptimas para devastar as ilhas, quando disparadas vão fazer um arco que temos que calcular, disparando antes de chegar ao alvo para dar o devido desconto. Os *rockets* disparados vão fazer uma trajectória em linha recta. O torpedo, obviamente, é largado no mar na direcção de um barco inimigo; aqui é necessário um voo rasante e dispará-lo nem muito perto nem muito longe.

De notar que o *joystick* no Amiga apenas tem um *fire* mas conseguimos fazer tudo com ele. Para disparar de metralhadora basta ficar a carregar, para largar bombas ou *rockets*, carregar uma só







vez repetidamente. O torpedo é só uma unidade, de modo que basta um simples *click*. Podemos mudar de armas a cada aterragem no porta-aviões e podemos fazê-lo quantas vezes quisermos.
Outro elemento bem aplicado no jogo é o sistema de *zoom* automático. Quando atingimos uma certa altitude, o jogo afasta a visão de jogo como se fosse um *zoom out*. Isto permite ter uma melhor visão do cenário geral para planear um ataque. Quando descemos, a visão aproxima novamente ao valor normal.
O objectivo de cada nível é simples: destruir tudo! Se tivermos um cruzador ou porta-aviões inimigo teremos de o destruir com um ou mais torpedos. Aqui não há muita ciência, embora exija alguma prática. O que vai ser mesmo difícil são as ilhas. Cada uma vai ter *bunkers*, ou de sacos de areia ou fortificados. Os primeiros podem ser destruídos com bombas e os segundos com *rockets*. Cada edifício destruído faz sair uma boa quantidade de japoneses a correr em busca de outro abrigo. Durante este período de alguns segundos temos de os abater a tiro, ou usando bombas e *rockets*. Abater aviões requer um pouco de perícia mas não é muito difícil. A dificuldade vai-se notar bem é quando temos ilhas bem fortificadas e com aviões na proximidade.
Wings of Fury, atendendo ao ano de 1990, tem um visual bastante agradável sem ser genial, e possui um som bastante bom. Engraçado foi descobrir lá pelo ano de 1992 que o jogo tinha os ficheiros de som (*samples*) sem estarem protegidos e embutidos no código, o que permitia facilmente alterar os sons para o que quiséssemos. Como possuía um digitalizador de som, foi um festival, mudei os sons todos originais para efeitos de *cartoons*.

O jogo tem uma boa jogabilidade embora seja um pouco repetitivo. Os inimigos são sempre os barcos, os aviões e os japoneses nas ilhas, o que varia de nível para nível é a quantidade e posição dos inimigos.
Em fase de resumo, *Wings of Fury* é um grande jogo e para os adeptos de *shooters* é mesmo obrigatório. Apesar de ser em sistema de *scroll* consegue proporcionar um certo grau de realismo. Por fim, deixo a nota que o jogo é bastante difícil de arranjar original, principalmente na versão Amiga.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Bom ambiente e cenário de guerra no pacífico

É mau ter:
Um pouco de repetição, podia ter mais variedade de inimigos

FLYING SHARK

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



Por Daniel Martinho

>Sistema: ZX Spectrum

>Ano: 1987

Para quem nunca ouviu falar desta pérola, Flying Shark é um shoot'em up bastante completo, complexo e sofisticado. Dito isto, o objectivo deste jogo (tal como o de todos os jogos deste tipo) é aguentarmo-nos o máximo de tempo possível, disparando contra os inimigos e apanhando os *power ups* que nos são oferecidos, de modo a tornar a nossa capacidade bélica mais forte, com o objectivo evidente de prolongar a adrenalina "espasmo-energética" que é criada sempre que o jogamos. "Mas, se esse é o objectivo, não traz nenhuma novidade!!!", pensam os caros leitores, "Se é só isso, então o que é que tem de especial?", perguntam alguns de vocês. E a minha resposta para vocês é "O simples facto de o jogo ter atingido o seu propósito de uma maneira absolutamente sublime!"

A acção é frenética, obstáculos e inimigos vêm contra nós de todos os lados e quando dermos por ela estamos a carregar o botão de fogo tantas e vezes e com tanta força que o dedo está dorido.

Para obtermos um bónus temos de aniquilar sem misericórdia um grupo de inimigos especial. Esse bónus tanto pode ser uma dose maciça de pontos, uma bomba inteligente ou uma arma extra.

Um aspecto bastante interessante, que pode influenciar o modo como jogamos este título, reside no facto de permitir que nos movimentemos para fora do ecrã. Apesar de







não podermos ver o que se está a passar naquela zona, temos em ambos os lados uma área extra que nos ajuda a desviar dos constantes tiros inimigos, permitindo que regressemos em grande enquanto exterminamos um par de tanques que apareceu à nossa frente.

Eu disse tanques? Sim, disse! Além dos habituais inimigos alados oferecidos neste tipo de jogos, também são acompanhados de inimigos terrestres e marítimos.

O que nos leva para mais um pequeno pormenor que foi muito bem concretizado. Mais um "rebuçado" que os programadores deste jogo nos ofereceram e que é raro ainda vermos. Como é evidente, estamos no ar, pilotamos um avião. E os tanques e os barcos estão "em baixo", certo? O jogo de sombras que este título apresenta no topo das palmeiras e edifícios cria em nós a sensação de profundidade muito bem conseguida entre o nosso avião e o que está "abaixo" dele.

Apenas há um senão e, sinceramente, ainda não percebi muito bem a sua razão. Porque é que tudo tem de ser amarelo? Tipo, não havia outra cor, ou não podiam misturar cores? É que o tom monocromático chega a ser cansativo... Amarelo, amarelo e mais amarelo. Só se vê amarelo... Custava alguma coisa a água ser azul em vez de preta? Ou as árvores verdes?

Flying Shark não traz nada de novo. É, "apenas" um jogo bastante aditivo, uma pérola para a época em que foi criado.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Aditivo, rápido e brutal

É mau ter:
Amarelo

Há alternativas:
1942

CASTLEVANIA 3D VS CASTLEVANIA 3D

Por Ivan Cordeiro

>>Após compararmos a vertente 2D da série Castlevania , vamos agora ver a vertente 3D da série. Será que esta evoluiu desde os tempos da velha Nintendo 64? Ou a bifurcação da série continua a não dar os resultados previstos?



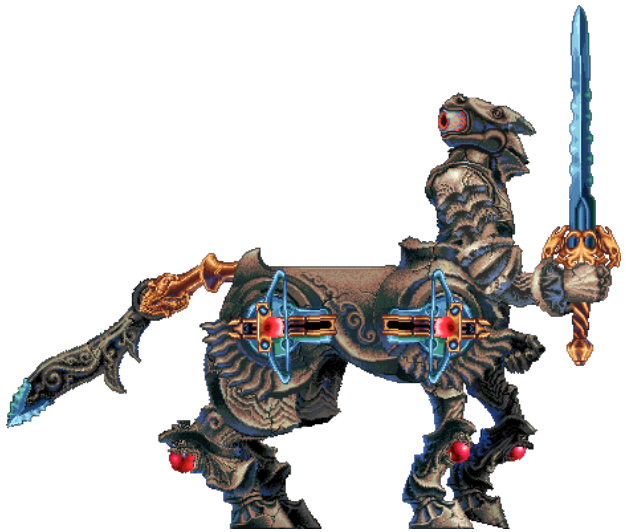




Quando a guerra dos *sprites* nas velhinhas 16bit acabou, começou uma nova, mas desta vez nas consolas da quinta geração e os seus polígonos tridimensionais. Com a massificação desta nova tecnologia, a Konami decidiu que era a altura de a série *Castlevania* dar o passo para o mundo 3D. Como tal, começou a ser desenvolvido o primeiro título da série em 3D, e como *side project* foi dada a uma equipa secundária a missão de fazer mais um título 2D na série, no qual não se depositava grande fé devido a ser tecnologia ultrapassada. A ironia é que esse título 2D viu a luz do dia em 1997 e é ainda considerado o melhor jogo da série, *Symphony of the Night*, já falado na primeira parte deste artigo, e o título em 3D que todos esperavam acabou por ser um dos menos adorados pelos fãs da série. O primeiro título em 3D foi lançado em 1999 para a Nintendo 64, simplesmente apelidado de *Castlevania*, como se anunciasse um novo começo. Esta parecia ser a nova direcção que a série iria tomar, mas a excelência de *Symphony of the Night* fez com que a série se dividisse em dois. Continuaram a ser lançados vários títulos em 2D com a fórmula de *Symphony of the Night* mas também jogos em 3D, que vieram a ser aperfeiçoados até aos tempos de hoje e que finalmente parecem estar num bom caminho. *Castlevania* para a Nintendo 64 não era um mau jogo, mas tinha vários problemas, muitos deles típicos dos primeiros jogos poligonais e que perduram até à actualidade, como por exemplo os problemas de câmara. A invenção do duplo analógico veio facilitar

CASTLEVANIA 3D VS CASTLEVANIA 3D

imenso a vida dos jogadores ao permitir que estes ajustassem a câmara nos jogos. Tal não resolveu o problema em muitos dos casos, mas na maioria aliviou a frustração que muitas vezes se sentia. Com apenas um analógico no comando da Nintendo 64 o ajuste da câmara era impossível, para além disso esta era na maior parte das vezes fixa, o que dificultava imenso a progressão e causava imensas mortes acidentais, ao cair de plataformas que quase não víamos devido à má perspectiva. Estas aliadas aos controlos imprecisos, são uma fonte de frustração e de morte nas sequências de plataformas. Felizmente a Konami decidiu adicionar à última da hora um sistema de *lock-on*, que salva o combate de ser frustrante como as secções de plataforma. Ao contrário de *Symphony of the Night* com elementos RPG e a possibilidade de exploração, *Castlevania* tem uma progressão e estrutura bastante mais linear, tal como os antigos jogos na NES mas num









mundo em 3D. Os níveis são gigantes, e no geral o *level design* é bastante competente, mas a falta de um mapa pode fazer com que os jogadores com menos sentido de orientação se percam com facilidade. Os gráficos não eram propriamente bons, muitas das texturas tinham resoluções muito baixas, os *slowdowns* eram frequentes, e, por questões de performance, a distância de visão era limitada com esta a ser complementada com uma espécie de nevoeiro. No entanto nem tudo é mau, a variedade de cenários durante o jogo é bastante positiva, fazendo com que cada nível seja único. Muitos deles são visualmente bons e capturam a essência/ambiente dos antigos jogos em 3D.

Com este primeiro título na Nintendo 64 a Konami deveria ter aprendido com os erros e deveria ter criado uma sequela de sucesso. No entanto, isso não aconteceu e a sequela, *Legacy of Darkness*, foi mal recebida, porque, para além de não ter corrigido os erros do original, ainda reciclou bastante do seu conteúdo. Com dois jogos medíocres na Nintendo 64*,* os fãs continuaram a ficar entusiasmados com a série no seu aspecto clássico 2D, mas frequentemente olhavam de lado para a parte 3D. Durante a vida da PS2, saíram dois jogos da série nessa plataforma, *Lamment of Innocence*, e *Curse of Darkness,* este último também disponível na Xbox. O primeiro foi mais uma tentativa que originou um jogo medíocre e passou ao lado dos fãs, tal como os jogos da Nintendo 64. *Lamment of Innocence* não era um jogo mau, mas não se destacava de outros. *Curse of Darkness* melhorou a fórmula do primeiro jogo da PS2, mostrando-se melhor e mais competente, ainda que tenha passado mais uma vez despercebido à maioria.

CASTLEVANIA 3D VS CASTLEVANIA 3D

Mas a Konami não desistiu, e em 2010 chegou ao mercado *Castlevania: Lords of Shadow* para a Playstation 3 e Xbox 360, que teve uma recepção ligeiramente melhor e que finalmente levou um jogo em 3D da série à atenção da maioria dos jogadores. No entanto, é incrível que mesmo após 11 anos *Castlevania* na Nintendo 64, e depois de imensas críticas, problemas como a câmara fixa continuam presentes, mas talvez seja uma imagem de marca. Esses problemas trazem mais uma vez constrangimentos nas secções de plataformas, resultando em mortes involuntárias e dificuldade de progressão, devido novamente, a más perspectivas de câmara. Felizmente os controlos estão bastante melhorados, e o sistema de *platforming* sofisticado e popularizado por *Prince of Persia: The Sands of Time* está presente e é muito satisfatório, afastando muita da frustração dos antigos títulos. No entanto, a série evoluiu desde os dias da Nintendo 64 em praticamente todos os níveis. Ao contrário de *Castlevania,* que graficamente era fraco, *Lords of Shadow* é ainda hoje um dos jogos mais impressionantes em termos gráficos para as plataformas em que saiu. A variedade de ambientes chegou até este título da série, e essa mesma variedade faz com que *Lords of Shadow* se mantenha interessante durante toda a sua campanha, que comparativamente com outros jogos do mesmo estilo, ainda é bastante grande. Os gráficos HD e o visual detalhado deram aos jogadores algo de muito importante







nesta série, o ambiente, a atmosfera negra que a série quer fazer passar. Apesar de uma progressão igualmente linear, há a possibilidade de revisitar todos os níveis e descobrir novas zonas anteriormente inacessíveis por não termos o poder X ou Y. Um pouco ao estilo daquilo que a série faz nas iterações em 2D, embora o *backtracking* seja completamente dispensável para progredir na história. O combate está igualmente melhorado, com mais opções e *skills* desbloqueáveis que aumentam imenso a variedade de movimentos, e embora só tenhamos uma arma à nossa disposição, além das antigas *daggers*, essa mesma variedade faz com que usar a mesma arma não seja um autêntico tédio. Em suma, desde os tempos da Nintendo 64 até aos dias de hoje, a parte 3D da série evoluiu no sentido positivo embora ainda retenha estranhamente alguns dos antigos problemas. Com a sequela de *Lords of Shadow* quase no mercado, parece que a empresa espanhola Mercurysteam quer dar mais um passo na série, aproximando os jogos em 3D da fórmula *"open world"*, e exploração da vertente 2D, o que será certamente bem visto pelos fãs se bem implementado. Com tudo isto, tendo em conta as versões 2D e 3D, esta parece estar no bom caminho para continuar a ser reconhecida como uma das mais emblemáticas séries da indústria dos videojogos.

#1

DARKWING DUCK



Por Gonçalo Neto

>Sistema: NES

>Ano: 1992

E assim, a noite viu surgir... *Darkwing Duck*! A Disney tinha vindo a desenvolver já desde o final dos anos 80 uma parceria com a japonesa Capcom para desenvolver jogos licenciados com base nas séries que a companhia norte-americana exibia na televisão. Depois do mega-sucesso de *Ducktales* (1989) e de alguns tiros no pé como Talespin (1991), a Capcom partiu para a aventura de adaptar *Darkwing Duck* para a NES, embalada pelo sucesso da série. Mesmo que os resultados nem sempre sejam brilhantes, em boa hora o fez.

Darkwing Duck, tal como *Ducktales,f*oi construído sobre o código da franchise *Megaman*, neste caso sobre uma versão modificada de *Megaman 5 (*1992). A receita é simples, mas eficaz. Trata-se de um jogo de acção e plataformas no qual o nosso personagem percorre as diversas missões a combater o crime, saltando e disparando contra os inimigos. Apesar de ser um jogo Disney direccionado para um público infantil, as raízes pulp de Darkwing permitiram à Capcom recorrer à utilização de armas de mão, e capitalizar o que a empresa fazia de melhor em 8-bit.

Uma das características mais interessantes de *Megaman*, na altura em que foi lançado, era a não linearidade da progressão do jogo. É possível escolher no início qual o nível que queremos jogar, com o respectivo boss para derrotar. *Ducktales* seguiu a mesma fórmula, e *Darkwing Duck* também. Mal o jogo começa podemos contar com Launchpad McQuack, o piloto do Tio Patinhas, para nos levar de avião (o Thunderquack!) a um de três níveis à escolha. Uma vez completados, teremos então acesso a mais três antes do final.

O grafismo é colorido mas sombrio, o mais próximo que um jogo Disney esteve de uma estética noir. Os níveis estão bem desenhados, assentes numa lógica de progressão horizontal, mas também vertical. Para ascendermos a plataformas superiores temos acesso a um gancho, o que acaba por se tornar determinante para a identidade do







jogo. Claro que nem sempre é fácil pendurarmo-nos e conseguirmos avançar. A dificuldade aumenta, e a frustração também... Porém, esta mecânica foi bem-sucedida o suficiente para que a Capcom a tenha incluído em *Ducktales 2* (1993), lançado já na fase final da vida da NES.

O facto de podermos apanhar upgrades para a nossa arma permite-nos experimentar diversas soluções para os desafios. Se por um lado nos ajudam a combater melhor os inimigos, também nos ajudam a progredir, como no caso do power-up que faz a nossa arma lançar setas onde nos podemos empoleirar. Podemos ainda contar com a nossa capa para nos protegermos. Os inimigos são variados mas é difícil não ver uma linha directa até *Megaman*, no design e também por causa do terrível hábito de reaparecerem depois de terem sido derrotados, caso o scroll do ecrã retroceda um pouco para além do ponto em que é suposto eles iniciarem a sua rotina. Em todo o caso, as animações estão bem conseguidas, e nunca se afastam do espírito Disney nem da qualidade Capcom.

O jogo não é particularmente difícil, mas tem picos de dificuldade em algumas secções. Os inimigos e armadilhas encontram-se sempre nos locais mais incómodos, e basta um hit para perdermos um quarto da nossa vida. Ainda por cima, o tempo de invulnerabilidade quando somos atingidos, uma mecânica comum em jogos de plataformas, tem aqui uma duração muito curta. Se jogarmos com calma, no entanto, descobrimos que há muita energia espalhada pelo jogo e que, com atenção, conseguiremos chegar ao boss final. Diz-se que um super-herói é tão interessante quanto o seu leque de inimigos for, e felizmente nesse campo *Darking Duck* encontra-se bem servido, com personagens da série como Megavolt, Negaduck ou o boss final, Steelbeak. Um festim de antropomorfismo.

No campo sonoro a Capcom não desilude, e apresenta as músicas da série em charmosas versões 8-bit. Se há alguma desilusão, reside em pormenores tais como não podermos disparar e andar ao mesmo tempo, ou na constatação de que mesmo com toda a sua personalidade, *Darkwing Duck* não representa uma grande evolução em relação ao seu ascendente mais directo, *Ducktales*.

Mas ainda assim, parece-nos que é um jogo que não tem o devido reconhecimento na livraria da NES. O site IGN, por exemplo, posiciona Ducktales como o décimo melhor jogo da NES, mas na lista dos 100 melhores *Darkwing* não encontra nem a mais pequena plataforma na qual se pendurar. A nós, cheira-nos a jogo de culto.

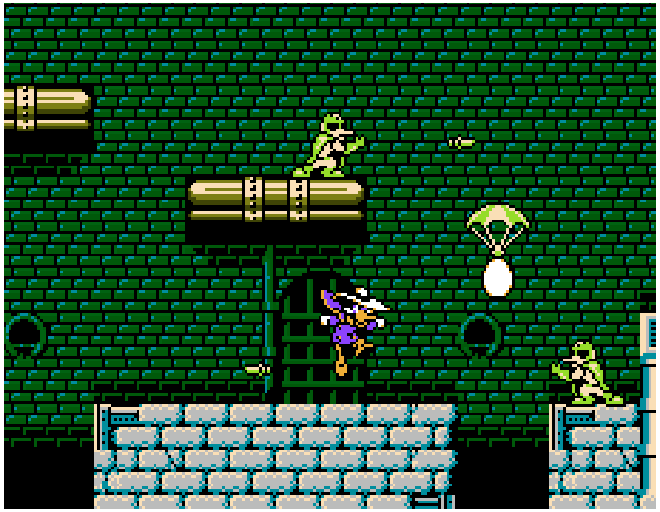
Nos últimos anos a personagem tem andado esquecida, tendo acordado timidamente apenas para uma breve aventura para dispositivos móveis. Está eminente o lançamento da versão HD de *Ducktales*, e o grau do seu sucesso poderá ser significativo para motivar um novo olhar sobre o historial da relação entre a Capcom e a Nintendo na era de 8 e 16 bits. Uma história que teve consequências tão felizes como ter dado a oportunidade ao jovem Shinji Mikami de produzir um jogo da Capcom para SNES, *Goof Troop* (1994), antes de alcançar o sucesso mundial com a saga *Resident Evil*. Quem sabe se *Darkwing Duck* não voltará a ter um lugar ao sol... ou à luz da lua!

> High-Score

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

Por Ivan Cordeiro

#2



Hoje em dia falamos sempre de gráficos espectaculares, de se ver os pêlos dos personagens, de a água reflectir mais do que na realidade é possível, da tecnologia fazer coisas fantásticas. Ficamos tão obcecados com a perfeição que nos esquecemos daquilo que fez dos videojogos aquilo que são hoje – diversão. E é isso mesmo que *Darkwing Duck* faz, diverte o jogador. Este foi um dos jogos a nascer da parceria da Capcom com a Disney e mais uma de qualidade. Apesar de muito curto, os lindos sprites e excelente jogabilidade fazem deste jogo um platformer obrigatório na NES.

> High-Score 8

Por André Santos

#3

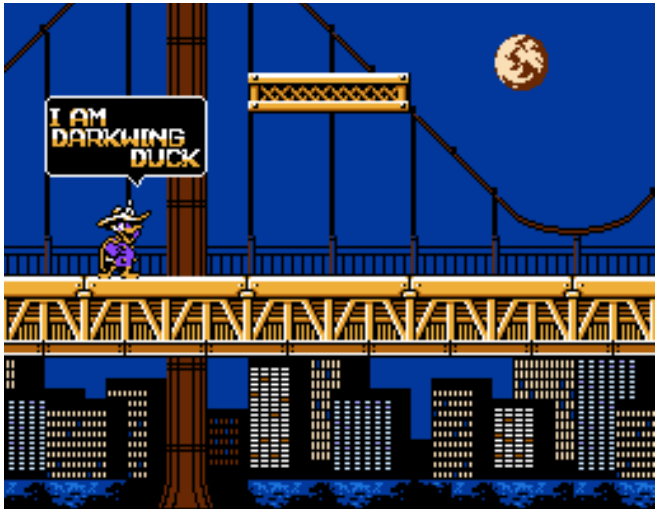


Falar de *Darkwing Duck* é falar de um verdadeiro clássico. Uma muito feliz mistura de diversão com plataformas, que se reflecte num título que para sempre ficou (e arrisco um vai ficar) na nossa memória. Apesar de incrivelmente curto e por vezes excessivamente difícil (no meu entender), apresentava uma capacidade gráfica bastante acima da média, para a altura, além de uma jogabilidade com mecânicas bastante inspiradas, ainda que claramente influenciadas por outro título igualmente conhecido – *Mega Man.* Apesar de tal, *Darkwing Duck* é um jogo que tem tanto de brilhante como de intemporal.

> High-Score 8

Por Luís Filipe Teixeira

#4



Com uma jogabilidade claramente inspirada em *Mega Man*, notando-se que é dos mesmos criadores, *Darkwing Duck* consegue ser mais justo relativamente ao nível de dificuldade. Mas o que mais salta à vista é o excelente ambiente nocturno típico da série. Os gráficos são perfeitos no sentido de tudo ser facilmente reconhecível e agradável ao olhar. A música transporta-nos de imediato para esse mundo pertencente à nossa infância.
Darkwing Duck era uma das minhas séries preferidas na altura e este jogo não lhe fica nada atrás.

> High-Score 9

O CAMINHO DOS JOGOS EM PORTUGAL

Por Diogo Martins

Há uns meses tivemos uma edição da PUSHSTART dedicada ao mercado nacional.
Se houve algo que pude retirar de tanta variedade de jogos e profissionais que se dedicam à área em Portugal, foi um enorme sentimento de ambiguidade. Ambiguidade no que toca a opiniões, estilos, perspetivas e atitudes.
Na minha cabeça, e nas cabeças daqueles que como eu aspiram ser parte activa e integrante deste mercado, é transparente o sentimento de que ninguém conseguiu ainda entender muito bem qual o caminho a seguir para que se consiga evoluir no panorama nacional.
Os mais discordantes podem até dizer que tudo isto é mentira. Tem havido uma evolução e um caminho percorrido. Mas não será esta evolução algo consequente de inovações e desenvolvimentos que nos são alheios? É verdade que se têm produzido mais jogos nos últimos anos em Portugal, mas o mesmo aconteceu em todos os mercados do mundo, com o aparecimento das plataformas moveis. Será que há alguém que nos possa esclarecer sobre um possível caminho que nos sirva como uma luva, para que possamos ter uma evolução individual que possa ajudar ao crescimento da indústria?

Em algumas conversas tentei conseguir estas respostas. Porque me faziam questões deste tipo, ou porque simplesmente eu precisava de sabe-las. A verdade é que, como seria natural, cada um acabava sempre por puxar a brasa à sua sardinha. Os designers queixavam-se de faltas de apoios, a imprensa generalista pinta cenários cor-de-rosa, uns defendem um mercado de oportunidades, outros um mercado estagnado pela indiferença.
Foi então que cheguei à conclusão que anda cada um por si. E por isso mesmo seria impossível escrever algo que servisse de resposta às perguntas que eu próprio ainda tento responder.
Decidi por isso falar com algumas pessoas do nosso mercado e confronta-las com as mesmas perguntas. Convidei também o Dr.Ernest Adams para se juntar à festa e mostrar-nos a perspetiva de alguém que vê a nossa indústria da parte de fora. Desta maneira, seria possível entender onde estão os desentendimentos e confrontos de opiniões. As respostas não podiam ser mais surpreendentes.

Diogo Martins, revista PUSHSTART.	**Bárbara Barroso,** diretora de Curso de Design de Jogos Digitais do IPB.	**Rui Prada, presidente da Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos (SPCV).**	**Paulo Silva, Game designer da Flying Turtle (*A Walk in the Dark*).**	**Ernest W. Adams, game designer, Consultor, autor e co-fundador da IGDA.**
Já alguma vez jogou algum título Português? Se sim, qual foi o ultimo?	Sim. O último foi *Jewel Shot* da Battlesheep.	Sim, já joguei vários. Gosto de experimentar os jogos feitos por cá. O último que joguei foi o *Stringz* da Wingz Studio.	Sim, já joguei alguns, o ultimo que joguei foi o *Dary's Legend* feito pelo David Amador e Rita Silva.	Desculpa dizer isto. Mas nunca.
Acha que ainda há muita falta de conhecimento sobre o que se anda a fazer no país? Quão importante é a congregação dos trabalhadores ativos da industria?	Nos últimos anos tem havido um esforço concertado no desenvolvimento de iniciativas de divulgação e intercâmbio científico na área dos jogos digitais. A SPCV tem tido um papel importante apoiando e organizando vários eventos.	Sim, ainda há falta de conhecimento sobre os jogos feitos em Portugal. Principalmente no seio dos jogadores. Os criadores ainda vão tendo conhecimento do que se faz, mas penso que o público em geral não faz ideia	Eu penso que não se ouve falar dos jogos portugueses porque também não existem muitos que chegam à fase de serem comercializados. É sempre importante uma partilha de contactos e entreajuda para irmos vendo o que cada um anda a fazer.	É extremamente importante. Essa foi a razão pela qual a GDC foi fundada em 1988, e agora existem muito mais conferências por todo o mundo. Os developers deviam estar juntos sempre que pudessem e não se preocupar com os seus "segredos".
Acha que o medo de falhar pode ter sido um impedimento a um crescimento mais rápido da indústria?	Se estivermos a debater o contexto nacional, temos que assumir à partida que o nosso tecido empresarial é maioritariamente constituído por pequenas e médias empresas	Creio que essa questão do medo de falhar não se coloca na indústria por parte dos criadores. Temos vários criadores a tentar lançar jogos para o mercado mesmo sabendo que é uma indústria difícil.	Eu não diria isso. Projectos grandes necessitam de muita gente e de investimentos grandes. Isto é complicado de encontrar em Portugal dado que não temos nenhuma grande distribuidora ou estúdios.	Este é parcialmente um problema cultural. Se temos um país que não acredita em empreendedorismo, então as pessoas não estarão habituadas aos riscos.

Porque acha que é pouco usual conhecer projectos portugueses em fases iniciais, e conhece-los apenas perto do lançamento?	Provavelmente porque essa atitude melhor se coaduna com a dimensão dos jogos desenvolvidos pelas empresas portuguesas.	Na minha opinião, devia melhorar bastante em Portugal que é a partilha de histórias sobre o desenvolvimento de jogos. Há vantagens na divulgação da ideia desde as primeiras fases do seu desenvolvimento.	Na sua fase inicial o jogo não passa de uns cubos ou círculos no ecrã, geralmente com muito pouco conteúdo. Só quando se chega a uma fase em que se já tem mais conteúdo é que o developer promove o seu jogo.	Depende do jogo. Com jogos de grande dimensão, as empresas QUEREM que falem sobre o desenvolvimento.Isso ajuda a criar "burburinho". Contudo, algumas empresas têm medo que lhes roubem a ideia e por isso mantêm o secretismo. Isso é um erro.
Conhece os cursos especializados em Portugal? Acha que podem trazer bons frutos?	Sim, conheço. Atualmente existem 3 licenciaturas em Portugal especificamente dedicadas aos jogos digitais, mas com diferentes perfis. parece-me que estes cursos podem ter um impacto no nosso país.	Tenho conhecimento de algumas licenciaturas que existem, mas não as analisei profundamente. Na minha opinião podem trazer bons frutos. Acho mais importante é conseguir motivar mais pessoas para desenvolver videojogos em Portugal e uma aposta no ensino é uma das formas.	Sendo sincero duvido. Não conheço nenhum pessoalmente, mas penso que é um pouco como tentar fazer farinha quando não há padeiros.	Sim, eu dei workshops do IST no Taguspark em Porto Salvo! A educação de videojogos é MUITO útil porque os licenciados muitas das vezes criam empresas perto das instituições académicas. Sou fortemente a favor do ensino na área de videojogos.
Acha importante que haja uma promoção nacional dos jogos ou acha que é mais eficaz uma promoção internacional generalizada?	O mercado dos jogos digitais é um mercado globalizado.A abrangência de promoção de um jogo dependerá do público-alvo a que se destina e não propriamente de se pensar nacional ou internacionalmente.	Por várias razões que já discuti nas outras questões acho crucial que se faça uma boa promoção nacional. Penso que o público português deveria conhecer os jogos que cá se fazem.	Eu diria que se deve tentar fazer uma promoção internacional. O público em Portugal é muito pequeno no contexto mundial e dificilmente um jogo teria sucesso dependendo apenas do público nacional.	Eu acho inteligente servir os mercados a que ninguém presta ainda atenção. Há muito valor em fazer jogos sobre o teu país e para a tua gente…Especialmente se mais ninguém o fizer!

CONCLUSÃO

No final das contas, o resultado foi o mesmo. A minha opinião de estudante da área e aspirante a parte integrante desta indústria? Essa é bastante simples. **Falta humildade, transparência e sobretudo união.** Somos um mercado pequeno. As empresas deviam ser acessíveis a trabalhar com as universidades e os jovens. As universidades deviam acompanhar os seus licenciados e aproveitar para se envolver mais directamente no mercado (como é feito em outros países). **As organizações e associações de apoio deviam criar um clima de evolução aberto e inovador, livre de restrições que só fazem sentido em mercados mais desenvolvidos.** A imprensa deveria ser imparcial e pintar o quadro com todas as cores. Os jogadores também devem fazer parte da industria e não ser apenas parte do mercado.

No geral, a minha opinião é que não faz sentido a divisão de algo que por si só é indivisível. Somo todos parte do mesmo, e todos trabalhamos para o mesmo.

>VIDEOJOGOS - OS ETERNOS MAUS DA FITA

Por Margarida Cunha

Em Junho, por ocasião da E3, foi para o ar, na TVI, uma reportagem sobre o evento. Em teoria, pelo menos, tratar-se-ia disso, mas alguém achou que seria mais viável falar do que não sabe. Assim, tivemos o típico discurso de que os videojogos conduzem ao isolamento e à agressividade. Seguiu-se ainda a surpresa da jornalista ao constatar que a grande maioria dos visitantes da feira são adultos, o que revela total ignorância em relação a uma matéria que supostamente deveria ter estudado. Mas a cereja no topo do bolo é quando é referido um estudo que afirma que o aumento do número de horas em frente à televisão (porque só ligamos a TV para jogar videojogos…) "pode estar ligado a questões emocionais". Esta afirmação é dotada



de um nível de cientificidade tão avançado, que nem sei por onde começar. "Pode?" Como ou em que medida? E o que são "questões emocionais"? Se estamos a falar de dilemas do género: "O Cloud deve ficar com a Aeris ou a Tifa?", então, sim, são questões emocionais que se colocam. Ah, em relação à E3? Ficámos a saber a data e preço de lançamento da próxima PlayStation.

PlayStation que, cerca de um mês mais tarde, viria a ser considerada um veneno pelo doutor Quintino Alves, psicólogo convidado pela TVI para diabolizar, perdão, discutir sobre consolas com Cristina Ferreira. Consolas, não, consola, pois este auto-proclamado especialista, que diz andar nisto há mais de 30 anos, apenas conhece "PlayStations". Assim, tivemos um discurso que reduz uma indústria de 66 biliões de dólares a pó, pautado por tantas pérolas, que merecem citação directa: " (…) faz doença mental, isso

faz com que as pessoas fiquem frias, secas, incapazes de se relacionar com os outros". Equipara ainda as "PlayStations" à cocaína e à heroína, rematando que apenas dão prazer. A incapacidade das nossas crianças? Culpa das "PlayStations", claro. Nem a minha mãe chegou tão longe. Para minha surpresa, Cristina Ferreira ainda tentou rebater um ou dois argumentos, mas nem assim demoveu o senhor Alves. O auge do diálogo chega quando a apresentadora afirma que não deixará o filho tocar mais no iPad, devido a alguns minutos de conversa com este, hm, especialista. Eis uma mulher forte e segura, capaz de tomar as suas próprias decisões, com base em 10 minutos de conversa. Um exemplo de maternidade...
Tudo isto num *talk show* produzido num canal cuja programação assenta na variedade… de novelas e *reality shows*. Talvez do que as nossas crianças precisam mesmo é de mais uma dose de *Morangos* e de ver uma série de gente desinteressante fechada numa casa – esperem, fechados numa casa? Isso não poderá levar ao distanciamento social e a questões emocionais?



Figure 2: Interactive cycle in the gaming experience



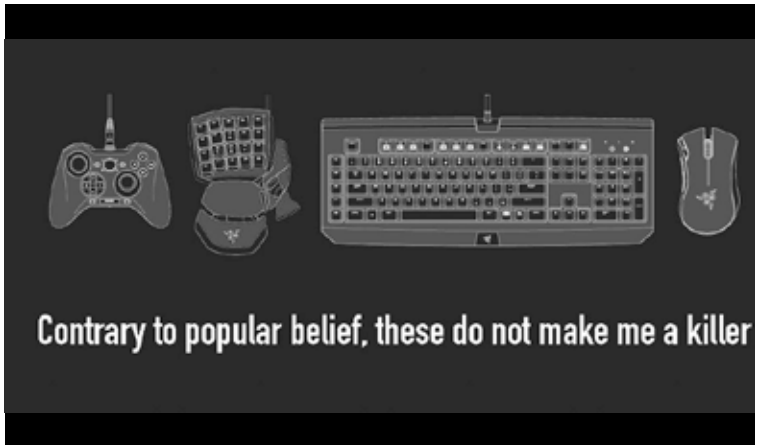
DISPERSÃO NA TELEVISÃO

Em Janeiro, o jornal *Público* divulgava que o consumo nacional de TV subiu em 2012, chegando a uma média de 5h33m por dia – quase mais 1h do que no ano anterior. O motivo? Segundo os entrevistados, – Felisbela Lopes, investigadora da Universidade do Minho, e José Paquete de Oliveira, sociólogo – a crise. Esta, afirmam, leva as pessoas a procurarem formas baratas de passar o tempo e de se informarem acerca da mesma (embora, segundo o especialista, se cansem rapidamente do tema, procurando "temáticas simples e de consumo rápido, tais como novelas e futebol"). Isto porque, remata, "não têm condições de consumir ofertas alternativas de entretenimento". Contudo, ambos rejeitam a hipótese de se ter verificado um aumento qualitativo dos conteúdos, salvaguardando que a qualidade até tem diminuído, "embora haja um aumento da diversidade na televisão paga, com a multiplicação dos canais temáticos." De facto, na edição nº1375 da revista *TV7 Dias* (de Julho de 2013) pode ler-se que o *share* dos canais por cabo (30,3%), no seu todo, ultrapassa o do canal generalista líder (23,9%),

a TVI – uma tendência que não é nova. Contudo, como o director coordenador de Programas da estação de Queluz, José Fragoso, adiantou no ano passado ao jornal *Sol*, "não se pode comparar canais com 0,1% de *share* com outros que estão acima dos 20%". É uma verdade, embora conceda que "a tendência é obviamente para uma maior dispersão das audiências". As audiências dispersar-se-iam se a oferta fosse boa? Será esta dispersão uma mera consequência do aumento da oferta de canais? Ou poderá ser sintomática de que a dieta de novelas e *talk shows* que é receitada pelos canais generalistas já não é tão acrítica nem passivamente digerida pelos telespectadores? Sem dúvida que os números relativos ao consumo de TV estão em alta mas... como pode uma plataforma mediática orgulhar-se de ser a mais usufruída, quando os motivos se prendem com a incapacidade financeira dos espectadores de procurar alternativas?

O LADO TERAPÊUTICO DOS VIDEOJOGOS

Nenhuma indústria movimenta 66 biliões de dólares sem criar alguns inimigos. Assim como não o consegue sem ter efeitos positivos. Foquemo-nos no texto académico *The educational benefits of videogames,*





desenvolvido pelo investigador Mark Griffiths (2002). Neste é referido que os videojogos estimulam acções como a rotação e a manipulação de objectos, incentivando ainda as crianças a traçar objectivos e a concretizá-los. O seu carácter divertido e envolvente permite igualmente manter a atenção dos miúdos durante muito tempo, possuindo uma dimensão escapista – traduzida no regresso à infância e/ou em situações de simulação. Griffiths cita outros autores, como Demarest, que, em casos de grupos com necessidades especiais, como as crianças autistas, constatou o apuramento das seguintes aptidões: linguísticas (compreensão de proposições e direcções), matemáticas (operações básicas), conversacionais e sociais (partilha de experiências com outros jogadores). Kappes (1985), outro investigador referido, revela que um grupo especial a beneficiar dos efeitos terapêuticos deste tipo de jogos foi um conjunto de jovens encarcerados, entre os 15 e os 18 anos, que apresentavam dificuldades ao nível da impulsividade e da atenção – áreas que revelaram melhorias após interagirem com videojogos. Kappes atribui os progressos registados ao *feedback* imediato que os videojogos proporcionam. Mas os benefícios não se ficam por aqui.

Em *Learning and Videogames: An Unexploited Synergy* (2000), o investigador Carlo Fabricatore ressalva que jogar videojogos envolve um processo apoiado em fases como (1) a recolha da informação, (2) a sua análise e (3) a tomada de decisões. Cada uma destas etapas permite apurar um conjunto de aptidões, tais como (1) perspicácia, faculdades espácio-visuais e pensamento estratégico para procurar informação escondida; (2) capacidade de interpretação dos dados disponíveis, a partir de aptidões analíticas, e de identificação de relações com a informação previamente obtida, por forma a traçar conclusões; e (3), desenvolvimento do pensamento estratégico através de faculdades como a ponderação de riscos e de recursos. E, claro, o desenvolvimento psico-motor, estimulado pelos movimentos que o jogador tem de executar para manipular as personagens (lembram-se das *Fatalities*, no *Mortal Kombat*?).

Quanto às acusações de isolamento, *gamer* que é *gamer* sabe que não há forma mais sociável e aliciante do que reunir o pessoal para jogar e debater truques e triunfos.

Na verdade, uma das recordações mais enriquecedoras que tenho dos videojogos prende-se com as horas passadas a jogar *Micro Machines* com os meus irmãos e os amigos deles. E nem sequer vou falar







da questão da violência – já abordada na PUSHSTART.

Independentemente das acusações que possam ser proferidas contra os videojogos, é preciso ter em mente que, como qualquer outro produto cultural, estes sinalizam nas suas embalagens a idade do público a que se destinam. E se as crianças passam demasiado tempo a jogar, é porque há alguém, que deveria olhar por elas e pelo seu bem-estar, que não está a cumprir o seu papel. Mas, como se sabe, é mais fácil apontar o dedo (aos videojogos, à TV, à música) do que assumir a responsabilidade que nos compete enquanto supervisores. Os videojogos funcionam, uma vez mais, como um repositório de problemas e responsabilidades que a sociedade se recusa a assumir. Talvez umas horas de *World of Warcraft* possam mudar isso.

GAMER EM TEMPOS DE CRISE

Por João Canelo

>Mais um mês, mais uma batalha contra a crise. Nesta nova edição trazemos um MMO, um jogo de plataformas e um interessante título de puzzles. São três jogos diferentes e gratuitos que poderão descarregar imediatamente para PC. Relembramos que para além das nossas sugestões, têm à vossa disposição os descontos de verão do Steam e os novos jogos gratuitos da PlayStation Plus para o mês de Agosto.



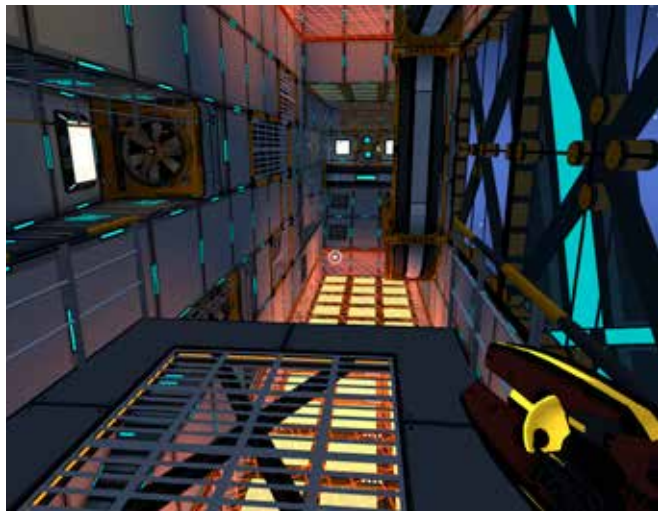
Warframe



Desenvolvido pela Digital Extremes (*Dark Sektor e The Darkness II*), Warframe é um jogo de acção cooperativa na terceira pessoa que vos coloca na pele de um membro da raça Tenno, constituída por antigos guerreiros. Em guerra com os Grineers e Corpus, terão de cooperar com mais três jogadores e participar em vários tipos de missões e tirar partido das habilidades especiais das vossas armaduras – as *Warframe*.
Warframe é um bom jogo para todos os fãs de títulos de acção. Podem contar com várias missões, níveis e habilidades para explorarem em equipa. A versão beta já se encontra para download e a Digital Extremes já confirmou que *Warframe* estará disponível para a PS4.

https://warframe.com/glis-en1?subid=CD29180&subid2=14771

Inverto



Se sempre quiseram um jogo de plataformas que lide com a manipulação da gravidade, Inverto é o título que estavam à espera. A criação de Volodymyr "defaxer" Dotsenko apresenta 16 missões cheias de puzzles baseados na alteração gravitacional dos cenários e nas pinturas de M.C. Escher (1898-1972). Inverto promete oferecer um desafio intenso e diferente aos jogadores. Através da utilização da *GraviGun* vão poder navegar através dos níveis e resolver os vários obstáculos. O jogo ainda está a ser actualizado, mas já podem experimentar e ficar a conhecer este divertido título de plataformas e *puzzles*.

http://inverto.gravityboxstudio.net/

Skylands



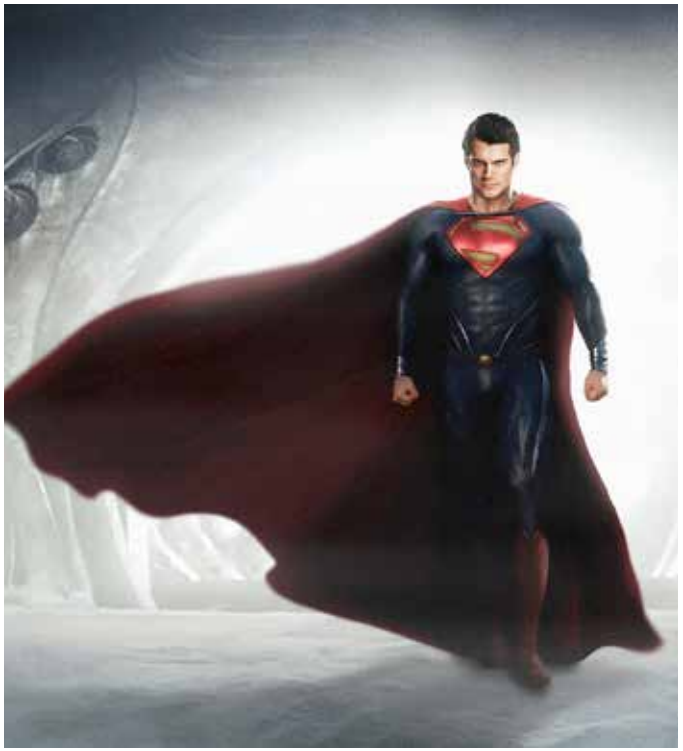
Para reencontrarem o vosso amigo vão ter de viajar pelos céus de *Skylands* e chegar à misteriosa torre. Esta é a missão do jogo produzido pela Dopamine Shot, uma equipa constituída por cinco estudantes. Em *Skylands* podem planar e voar ao longo de várias ilhas espalhadas pelo céu e experienciar uma jogabilidade divertida e encontrar uma direcção de arte cuidada.
Se estão à procura de um jogo de plataformas diferente, *Skylands* é uma excelente opção e podem jogá-lo gratuitamente através do link que disponibilizamos.

http://www.skylandsthegame.com/Skylands.rar

>MAN OF STEEL - Realismo VS Estardalhaço

Por André Santos

>Não há dúvida que o recente boom de super-heróis no cinema está mais que definido, bem como a sua estrutura tendencialmente ultra-realista com que actualmente estão a ser retratados. O problema, não só no cinema, mas um pouco em tudo, é que se o "oito" raramente costuma resultar, o "oitenta" ainda menos hipóteses tem de singrar.



Obviamente tratando-se de uma crítica cinematográfica, não vou de todo conseguir a homogeneidade pretendida no coro daqueles que eventualmente concordarão comigo, ou até daqueles que pragas me rogarão, mas a verdade é que apesar de não ter desgostado, ia à espera de mais… bem mais do que *Man Of Steel* tem para oferecer.

Bem vistas as coisas *Man Of Steel* facilmente poderia chamar-se *Man Of Steel Begins*… A estrutura narrativa é exactamente a mesma e muito cedo somos contextualizados com o início de uma das personagens mais iconográficas da banda desenhada, que apesar de ter pontos de interesse irrepreensíveis, não deixa de conter toda a filosofia do *american dream* e o estilo tipicamente americanizado, tão frequentemente retratado no seu cinema.

O começo é feito por uma extensa introdução a Krypton e algumas personagens importantes, e toda a infância de Kal-El (*aka* Clark Kent) é revisitada com o recurso aos *flashbacks*, que apesar de não acrescentarem nada de novo, também nunca incomo-

dam. *Batman* (de Nolan que aqui também assume funções de produtor) marcou uma tendência e uma viragem neste tipo de cinema, sempre com os efeitos pós 11 de Setembro demasiado presentes, numa linha narrativa normalmente linear. *Man Of Steel* não se desmarca – nem aliás se pretende desmarcar – desse mesmo registo.
O principal problema é que *Batman* é por definição um *Dark Knight* e, tal como o nome indica, todo o negrume à sua volta é, além de adequado, perfeitamente contextualizado. O mesmo não resulta (infelizmente) em *Man Of Steel*, no qual sobrecarregaram a personagem principal de mágoa, tristeza e um passado incrivelmente pesado, para aquilo que a mítica figura assim foi em toda a sua existência no mundo dos *comics*.
Aceito novas adaptações, note-se, até porque um filme não é mais do que algo feito à imagem da visão do seu realizador, mas sente-se a falta de alguma boa disposição do binómio Clark Kent/Superman, de alguns sorrisos e até de uma certa *atrapalhação*. E aqui é o tal "oitenta" a que me referia no início. O que resulta num não tem que obrigatoriamente ser bem-sucedido noutro. Todavia, há momentos verdadeiramente intensos e marcantes que acabam por suplantar outros menos bons.
Isto acabou por me deixar com o mesmo ponto de interrogação relativamente a Henry Cavill. *Man Of Steel* é tão pretensiosamente profundo e introspectivo, que acaba por pôr em causa o trabalho do actor. Era a minha maior dúvida neste projecto, e no fim não saio desiludido é certo, mas longe de





estar convencido. Não há um esboço de sorriso, as suas expressões faciais são sempre por demais soturnas e sérias e, verdade seja dita, passar 2h30 sem praticamente sorrir é relativamente fácil para um actor, em que a técnica da máscara tão utilizada no teatro acaba por ser a maior valia do filme. Sejamos honestos, vestir o fato é meio caminho andado para nos tornarmos na personagem.
Por outro lado temos uma química incrível entre Cavill e Amy Adams – *bem*… os olhos dela iluminam-se cada vez que se encontra com *Man of Steel* e ele o mesmo e tal é de louvar. Além disso, Lois Lane é uma personagem extremamente bem trabalhada e perfeitamente adequada à actriz de *nariz empinado* que a retrata de forma imaculada. O mesmo para os secundários. Russell Crowe é igual a si próprio na pele de Jor-El e a dupla Lane/Costner (pais "adoptivos" de Clark) são absolutamente brilhantes. Este último, aliás, tem uma cena verdadeiramente tocante e comovente, mas sempre que aparece o ecrã ilumina-se. Michael Shannon, como vilão, tem a seu cargo General Zod, que mesmo demasiado estereotipado, não deixa de apresentar uma interpretação à altura.
Onde apostava numa componente segura foi onde acabei por sair mais defraudado. A realização de Zach Snyder [responsável pelo agradável *300* (2007) e pelo excelente *Watchmen* (2009)] sofre demasiadas (e nocivas) influências de Michael Bay. Aparentemente não consegue deixar a câmara imóvel e nas sequências de acção tende a aproximar demasiadamente a dita, tornando imperceptível para o espectador o que no ecrã está

a acontecer. A última sequência é *interminável* e falha redondamente no realismo acima referido. Se numa primeira metade tal é alcançado com sucesso, o mesmo não se verifica (de longe mesmo) quando a personagem de Super-Homem obriga à introdução de elementos pouco reais (e muitos sobrenaturais com seres alienígenas entre outros) ao ultra-realismo pretendido, mas perfeitamente banais na composição das histórias aos quadradinhos.

Dizer que *Man Of Steel* é uma montra de efeitos especiais não é de todo estranho ou ofensivo, tal já era expectável, e os mesmos são genericamente bem conseguidos, ainda que a meu ver demasiado exagerados. Gostei particularmente de algumas cenas de voo, já outras são imperceptíveis e por tal desinteressantes. O aspecto visual algo rústico, seja na componente mais técnica com uma fotografia com tons predominantemente frios, ou numa vertente mais humana, foi uma aposta claramente ganha, onde se denota uma naturalidade extrema na caracterização facial, sem grandes recursos a outros subterfúgios. O guarda-roupa é outro ponto muito positivo onde temos que realçar o fato de *Man Of Steel* (bem como de todos os habitantes de Krypton), desta feita adaptado à realidade e por tal verosímil, onde finalmente nos vemos livres das *belas* cuecas vermelhas por fora.

As componentes sonora e sonoplástica são bastante agradáveis, apesar de a sequência final ser uma prova de fogo para os nossos ouvidos. A banda sonora de autoria de Hans Zimmer, já habituadíssimo a estas andanças, é igualmente boa,





na qual consegue recriar toda a personalidade e estrutura da personagem, com temas que encaixam na perfeição a *Man Of Steel* e nas quais se podem ouvir algumas referências a outras obras, tais como a trilogia de *Batman* (de Nolan) ou *The Da Vinci Code*.

Man Of Steel é assim fruto de uma onda que anda a percorrer o dito cinema de super-heróis. Se a meu ver, esta vertente neo-realista com que este tipo de cinema é actualmente abordado resulta, também creio que *Man Of Steel* não será de todo o melhor exemplo a ter em conta. É bom, faz-nos vibrar, é um agradável "repescar" de uma personagem que não tem tido o devido reconhecimento (cinematograficamente falando) nos últimos anos, mas é igualmente uma obra repleta de estardalhaço desnecessário que facilmente poderia ter sido posto de lado em prol de algo muito mais valioso… a caracterização da personagem e o não subaproveitamento de um estado de espírito demasiado carregado e pessimista e que poderia, ainda assim, continuar altamente realista.

Há, a meu ver, que reter o simbolismo das personagens (independentemente desta), ou de outra forma corremos o risco de as adulterar em demasia, e com isso passarmos por cima de tudo o que estas significam ou representam. Ficamos a aguardar as sequelas que automaticamente foram garantidas mesmo antes desta estreia. Contudo, se por um lado o novo levantar voo de *Super-Homem* teve óbvios rasgos de sucesso e de génio… por outro, a aterragem… foi algo atribulada…

Game over

