PUSHSTART

GTA V



NINTENDO 2DS



JOHNNY SCRAPS: CLASH OF DIMENSIONS



3 ANOS DE PUSHSTART

Por Margarida Cunha

A PUSHSTART Faz 3 anos. Uau! 3 pode parecer um número pequeno mas é o número de vidas de que precisamos para começar um jogo. E, considerando que se trata de um projecto voluntário, movido exclusivamente a paixão e dedicação – e porque este mundo é um pouco cruel para as iniciativas de pequena dimensão – é, para nós, extraordinário.

Infelizmente, não é tão extraordinário quanto *GTA V* (que o sortudo do nosso Tiago pôde analisar nesta edição) e o seu impacto na cultura actual. Como um verdadeiro fenómeno global, a aguardada aposta da Rockstar pôs os media a discutir sobre violência e sexismo, ao mesmo tempo que conseguia angariar em vendas a impressionante, não, estrondosa quantia de 1 bilião de dólares… em apenas 3 dias. Em termos absolutos, 1 bilião em 3 dias é quase absurdo mas, apenas para contextualizar, basta pensar que *Call of Duty: Black Ops 2*, o anterior recordista de jogo que mais rapidamente vendeu, precisou de 15 dias para atingir



essa soma. E que o filme *Avatar* só o conseguiu ao 17º dia. Um marco na indústria do entretenimento, que está a fazer História diante dos nossos olhos. E um retorno vantajoso para aquele que é também o videojogo mais caro de sempre – tendo representado um investimento de 265 milhões de dólares (115 para o desenvolvimento e 150 para o marketing).

Prestes a fazer História está também a Valve. A consolidar cada vez mais o seu posicionamento no mercado dos videojogos e na nossa sala de estar, anunciou que ia reforçar a plataforma distribuidora de jogos Steam com um sistema operativo gratuito baseado em Linux, o Steam OS. 2 dias depois, foi a vez do hardware ser revelado ao mundo, com a empresa a sublinhar que está a trabalhar com várias companhias no sentido de produzir diferentes máquinas (denominadas de Steam Machines) que se adaptem às preferências dos consumidores. Algo que poderá ser apreciado já em 2014. A cereja no topo do bolo surgiu no final de Setembro, quando chegou aos media a primeira imagem do comando pensado para as consolas. Com um design elegante e minimal, poderá dar algumas dores de cabeça (neste caso, de mãos) aos jogadores, que terão de habituar-se a jogar sem *thumbsticks*.

Para a História ficará também o saudoso ex-presidente da Nintendo Hiroshi Yamauchi, que faleceu a 19 de Setembro, aos 85 anos, de pneumonia. Tendo liderado a companhia durante 53 anos, Yamauchi transformou, nos anos 80, a empresa que vendia cartas no gigante que hoje conhecemos – conseguindo, com a NES, dar a volta a uma crise dos videojogos que marcou a época, desencadeada pelo colapso da Atari.

Nos dias de hoje, e com os olhos voltados para o futuro, um estudo conduzido em parceria pela Reuters e a Ipsos concluiu que, em 1297 pessoas inquiridas pela Internet, 26% afirma que pretende comprar a PS4, contra 15% que se inclina para a Xbox One. É verdade que há uma diferença de 100 dólares que as separa mas as restrições inicialmente impostas pela consola da Microsoft (entretanto levantadas) poderão ter algo a ver com estes números – apesar de a amostra ser reduzida. Ou talvez a Sony, pela sua experiência e longevidade, inspire mais confiança nos consumidores.

Seja como for, a nova geração está cada vez mais perto, com a *holiday season* a prometer-nos horas de entretenimento.

Quanto a nós, cá estaremos para acompanhar os pequenos grandes passos da indústria que nos apaixona a todos. Haverá fases em que números como os de *GTA V* nos farão vibrar; outras em que alguns tropeços poderão abalar a nossa confiança. Mas, independentemente dos anéis, vidas ou créditos que percamos pelo caminho, podemos sempre tentar de novo. Podemos sempre PUSHSTART. Obrigada a todos os leitores ☺

> SPLATTERHOUSE

> ENEMY ZERO

> TOP SILENT HILL

> 3.º ANIVERSÁRIO



> GTA V
> KILLZONE MERCENARY
> OPEN ME
> RAIN
> ATTACK OF THE FRIDAY MONSTERS!
> DARK EYE MEMORIA
> BIT.TRIP RUNNER
> STEAMWORLD DIG
> SHELTER
> PAPO YO
> LONE SURVIVOR
> DRACULA 3
> CRIMSON SKIES
> SANTAE
> BURNING RANGERS
> SUPER MARIO BR. 2



> GAMER EM TEMPO DE CRISE

> EVENTOS

> ELYSUM

> GAME OVER

NINTENDO 2DS

Por Ivan Cordeiro

>Ano: 2013



Lançada por terras Europeias a 25 de Março de 2011, a Nintendo 3DS é a sucessora da extremamente bem-sucedida Nintendo DS. Com um legado de peso e uma antecessora directa que foi uma das consolas mais bem-sucedidas de sempre, esperava-se muito da Nintendo 3DS. Embora a consola tenha desfrutado da aceitação do consumidor, vendendo mais de 30 milhões de unidades, a verdade é que em termos de vendas ainda está muito longe dos números da sua antecessora, que vendeu cerca de 150 milhões de unidades. Nos últimos anos temos também assistido a uma autêntica revolução no mercado *mobile*, algo que desviou a atenção de muitos potenciais consumidores das consolas especializadas. Ainda assim, a Nintendo acredita que muitos dos compradores da original DS são ainda potenciais clientes. Com a nova 2DS a Nintendo espera colocar no mercado mais uma alternativa viável na família 3DS e quem sabe chegar a um maior número de pessoas, quer sejam estes novos ou antigos fãs. Ao contrário de uma DS Lite ou uma DSi, a 2DS não é apenas mais uma revisão de *hardware* ou uma mudança estética, é na verdade uma alternativa às que já existem no mercado. Possivelmente a maior surpresa é que a consola não conta com a funcionalidade 3D (tecnologia esta que dá até o nome à consola), no entanto, a verdade é que poucas pessoas a utilizavam, tornando-se em algo que a consola consegue fazer e que é giro mostrar aos amigos, mas que não passa disso. Apesar da ausência do 3D não ser um problema para muitos, fica sempre a questão de como irão funcionar jogos em que o 3D é essencial. O novo capítulo da tão amada série *Zelda* será um dos títulos em que o 3D é crucial para resolver certos puzzles, e como tal é nor-







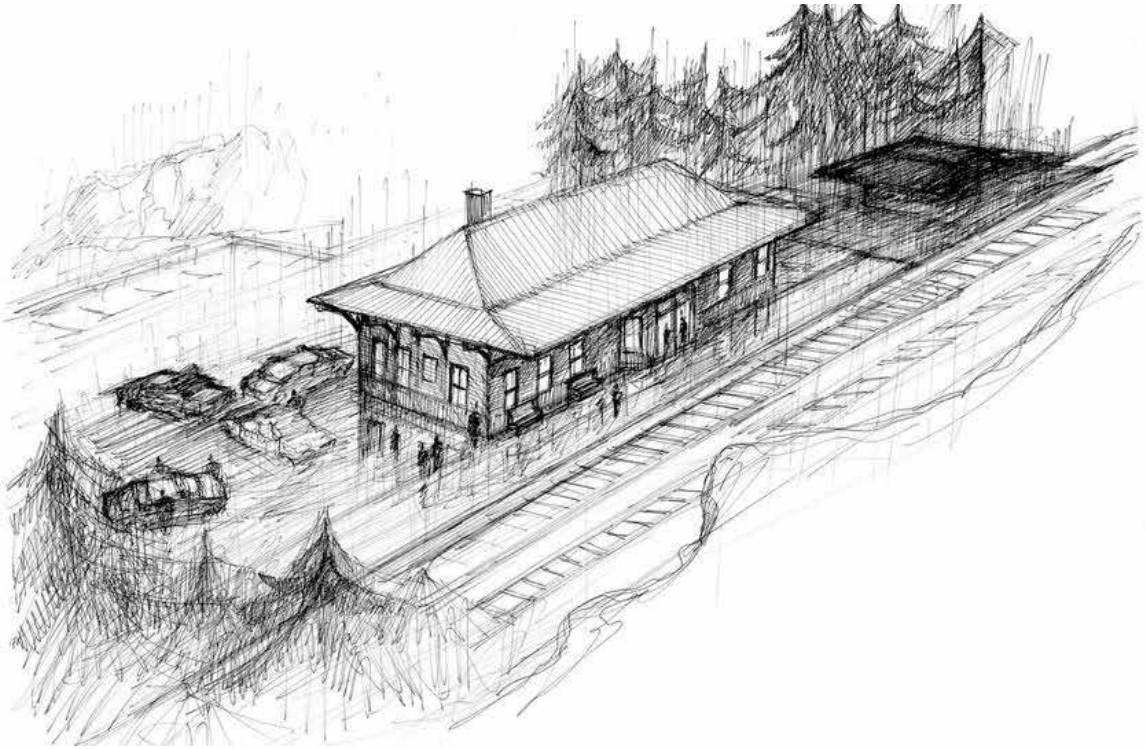
mal existir alguma apreensão neste campo. Outra surpresa e diferença evidente é o *design*, já que em vez de termos uma consola com um design rebatível, como todas as consolas da família DS, e até agora da 3DS, esta é uma "peça única" assemelhando-se à primeira vista com um *tablet* com botões. Embora seja provavelmente possível fechar a consola, é necessária muita força e é seriamente desaconselhado. Para surpresa de muitos o novo *design* funciona extremamente bem, e o que parecia à primeira vista algo pouco ergonómico além de anti-confortável, é, no fim, exactamente o contrário, superando até os modelos anteriores neste campo. Os *triggers* estão agora numa posição, pelo menos para mãos adultas, muito mais confortável, ocupando o topo da consola. A concavidade que acompanha os *triggers* e o redor da consola é um toque simples e subtil mas que faz toda a diferença. Os ecrãs, idênticos em tamanho aos da 3DS original, e os botões X, Y, A, B são idênticos em tudo ao que podemos encontrar na 3DS. O único problema no *design* é um constrangimento que está presente no resto da família 3DS, e é a posição do D-pad. Como um jogador habituado a comandos antigos e sem *analog sticks* ainda gosto de utilizar, quando possível, o D-pad, mas este está numa posição demasiado baixa e acaba por ser algo desconfortável. No entanto, a alternativa do *circle pad* é 100% viável. Também muito interessante neste *design* é uma sensação de regresso aos anos 90, onde está presente uma aura de simplicidade que nos faz voltar aos anos do glorioso Gameboy no qual reinava o divertimento. Existem outras diferenças em relação aos outros modelos, sendo estas a falta de um modo de poupança de energia, e uma saída de *stereo monaural*. A 2DS apresenta-se assim como uma alternativa completamente viável para aqueles que dispensam o 3D, e certamente que o preço mais baixo de 129€ é uma boa notícia para muita gente, sendo que a 3DS custa 169€ e o modelo XL 199€. A Nintendo 2DS estará disponível a partir do dia 12 de Outubro e promete trazer muitos mais jogadores para as portáteis da Nintendo.

BEYOND: TWO SOULS

Por Ivo Leitão

>Sistema: PS3

>Ano: 2013



Foi no passado dia 19 de Setembro que a PUSHSTART esteve presente no CinemaCity de Alvalade para assistir à apresentação do próximo jogo da Quantic Dream para a Playstation 3, *Beyond: Two Souls,* ou como será conhecido em solo nacional, *Beyond: Duas Almas.* A apresentar o jogo, tivemos o prazer da presença de Guillaume de Fondaumière, director executivo da Quantic Dream. Apesar de terem existido alguns percalços técnicos na apresentação, Guillaume não se fez sentir incomodado e foi falando de forma alegre e entusiasta para o público presente, explicando as motivações por detrás da origem do jogo, alguns vídeos e trailers, bem como jogar um pouco para demonstrar algumas particularidades da jogabilidade.
Tal como os jogos anteriores da Quantic Dream, *Beyond: Duas Almas* pretende ser algo mais que um jogo, uma experiência interactiva muito próxima do cinema, contudo onde as nossas acções terão sempre consequências no desenrolar da história, abrindo diversas ramificações que levarão a um de 20 finais distintos.
Beyond coloca-nos na pele de duas personagens distintas, Jodie Holmes, protagonizada pela actriz Ellen Page e Aiden, uma entidade espiritual que acompanha Jodie desde sempre. Ao longo do jogo iremos viver a vida de Jodie e Aiden, num período ao longo de 15 anos, desde a infância de Jodie até à sua idade adulta, onde Jodie procura respostas para o porquê de ter Aiden "acorrentado" em si. Mas pelo que foi referido por Guillaume, a história não será contada de forma

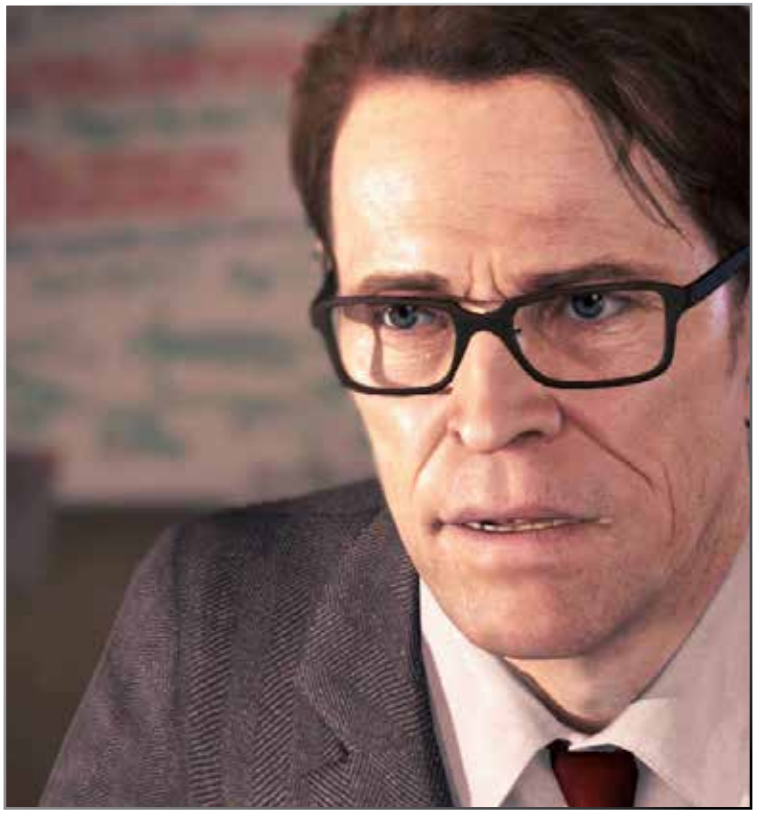
linear, mas sim saltando no tempo, revisitando vários períodos diferentes da vida de Jodie no decorrer do jogo. Mas para além de Ellen Page, outros actores também fazem parte do elenco, como o conhecido Willem Dafoe, bem como Eric Winter e Kadeem Hardison. Guillaume chega até a afirmar que este jogo conta com as melhores representações de sempre num videojogo, devido não só ao talento nato dos actores, mas também por todo o processo necessário para obter uma captura de movimentos e expressões faciais o mais realista possível. Processo esse que para além de ser bastante moroso é também bastante exigente tanto para os actores como para a restante equipa, pois obriga-os a usarem fatos especiais e muitos sensores espalhados pelo corpo e especialmente na face, de forma a obter uma representação muito fiel em 3D.
Guillaume também referiu que, para além de um melhor grafismo e captura de movimentos e expressões faciais mais realista devido ao jogo correr numa nova engine, a Quantic Dream fez questão em tornar a experiência o mais imersiva possível. Ao longo do jogo o jogador terá de fazer diversas escolhas, escolhas essas que terão consequências diferentes, levando a história a tomar diferentes rumos, mostrar algumas cenas que de outra forma não seria possível ou chegar a um de 20 finais diferentes. Mas ao contrário de *Heavy Rain,* a Quantic Dream promete que neste jogo essas escolhas importantes serão menos óbvias e mais orgânicas, muitas vezes passando despercebido ao jogador que está a





tomar uma decisão muito importante. Assim sendo, o jogo não tem qualquer gameover, onde todas as escolhas e acções tomadas levarão sempre a história a um final. O jogo está assim dividido em vários capítulos, que poderão ser rejogados sempre que o jogador quiser, de forma a explorar todas as ramificações possíveis da história. Guillaume anunciou igualmente que posteriormente ao jogo ser lançado neste Outubro, estão também a ser preparados *DLCs* que estendem a história do jogo.
Um dos vídeos que nos foi mostrado apresentava um segmento mais de terror, onde Jodie é confrontada com um cadáver, seguindo-se algumas cenas mais tensas. Guillaume disse-nos então que ao longo da aventura, cada capítulo terá várias temáticas diferentes. Alguns capítulos com um foco maior no drama e desenvolvimento pessoal e da história, enquanto outros terão diferentes particularidades de outros géneros de videojogos: elementos de *survival horror,* shooter ou mesmo stealth, conforme já tinha sido demonstrado noutros eventos. No entanto, essas diferentes "temáticas" serão exclusivas a um capítulo respectivo, não sendo repetidas ao longo do jogo.
E foi aproveitando esse capítulo com elementos de terror em que Guillaume aproveitou para nos mostrar um pouco da jogabilidade. A primeira "novidade" (pois já tinha sido anunciada na passada *Gamescom*) é a inclusão de um modo cooperativo, onde dois jogadores poderão jogar assincronamente,





um controlando Jodie, o outro Aiden.
Para além do mais, foi também divulgada uma app para smartphones ou tablets com sistemas operativos iOS ou Android, de nome *Beyound Touch.* Essa aplicação é utilizada para substituir o comando dualshock para quem preferir, oferecendo controlos por touchscreen. Pelo que Guillaume nos indicou, a motivação por detrás do modo cooperativo surgiu pelo feedback recebido pelos jogadores de *Fahrenheit* e *Heavy Rain,* que muitas vezes jogavam acompanhados por alguém no sofá que lhes iam dando dicas de como prosseguir em seguida. Já a decisão de desenvolver propositadamente uma aplicação para iOS/Android prende-se pelo facto da maioria da população de *casual gamers* possuir dispositivos desses.
No final da apresentação, quando houve espaço para perguntas e respostas, alguém da plateia perguntou se teriam planos de desenvolver algo semelhante para a PSVita, ao que Guillaume deixou uma resposta um pouco ambígua, deixando as coisas em aberto.
Para transferir a jogabilidade entre Jodie e Aiden basta carregar num botão. Dependendo se estamos a jogar sozinhos ou no modo cooperativo, quem controla Aiden poderá ser o segundo jogador. Não existem restrições, os 2 jogadores poderão utilizar ambos o tradicional *dualshock*, a interface *touchscreen*, ou um de cada. Na interface *touchscreen* os movimentos são controlados deslizando apenas o dedo no ecrã, com as restantes interacções também mais simplificadas – Guillaume ainda brincou um pouco com o constante *"tap-tap-tap-tap".* No final do evento pudemos experimentar um pouco de *Beyond: Duas Almas,* onde não deixei de achar curioso que a entidade Aiden possua uma jogabilidade muito semelhante à de um outro videojogo em que controlamos um espírito, o *Geist*. Aqui Aiden também pode manipular objectos e possuir outras pessoas, o que na minha opinião sempre foi algo com muito potencial.
Por fim, convém também referir que *Beyond: Duas Almas t*ambém contará com uma dobragem completa em português de Portugal. No entanto, para os puristas como eu, poderemos sempre alternar para o voicecasting original. O jogo está previsto sair no início de Outubro e promete ser mais uma adição de peso ao catálogo da Playstation 3.

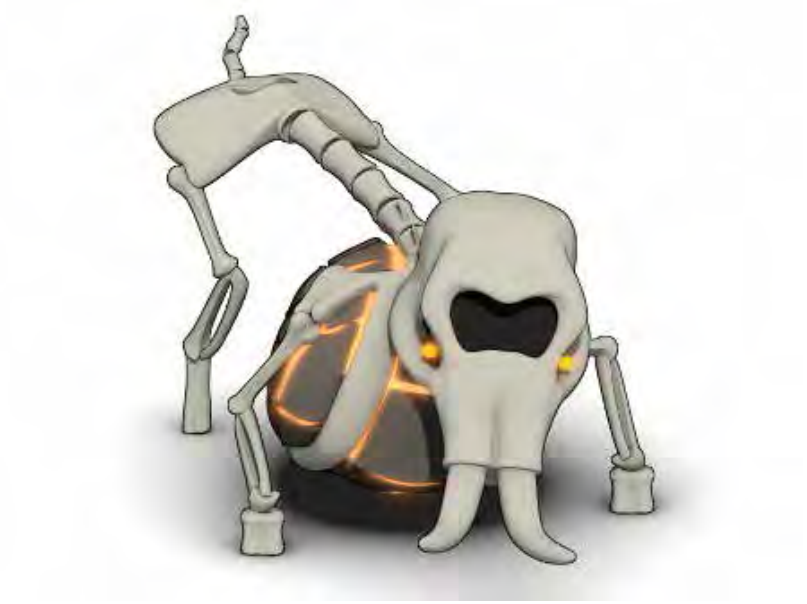
JOHNNY SCRAPS:
CLASH OF DIMENSIONS

Por Diogo Martins

>Sistema: Android

>Ano: 2013





Já começam a ser habituais os casos de jogos portugueses que encontram o caminho para as lojas dos dispositivos móveis, mas é sempre uma notícia positiva quando uma empresa portuguesa nos consegue representar. Desta vez foi a Immersive Douro, que conseguiu a sua estreia com *Johnny Scraps: Clash of Dimensions*, o jogo que pode deixar qualquer suíno com fobia a actividades paranormais em estado de ansiedade.

Um terrível vilão com planos para dominar o mundo vê-se empatado por um porco estranhamente dotado para a *porrada*, que temos de ajudar para que consiga voltar a casa e salvar o mundo.

O jogo consegue a início surpreender-nos. Os controlos são intuitivos e de rápida resposta. A inteligência artificial dos inimigos está bem conseguida e apesar de o *feeling* de controlo não nos fazer encarnar a pele de um suíno (como foi extraordinariamente conseguido com o gato em *A Walk in the Dark*), o porco torna-se uma personagem interessante e que se consegue uma intuitiva aceitação.

À medida que jogamos, *Johnny Scraps* começa a fazer-nos sentir aquela que parece ser a maior dificuldade das novas empresas que tentam adaptar-se ao mercado das plataformas móveis: *o game design*. Logo a início, o tutorial é exageradamente explícito e resistente, mesmo para um público-alvo de jogadores casuais. As habilidades são quase que oferecidas no jogo e deixam a certo ponto de oferecer motivações ao jogador. Os jogos difíceis não são necessariamente desmotivantes, mas os jogos demasiadamente fáceis correm esse risco. *Johnny Scraps* apenas nos







oferece dificuldade através dos inimigos, pelo número ou pela força, mas nunca permite ao jogador conseguir melhorar com a experiência que este adquire. É pouco o esforço que o jogador tem de fazer para conseguir ter acesso a novas habilidades ou poderes. É verdade que os jogadores casuais gostam de variedade, mas é preciso saber criar no jogador essa necessidade de ter algo diferente. A enorme quantidade de modos de jogo, desafios e níveis que o jogo tem acabam por se tornar exagerados quando o jogo nos oferece um *gameplay* demasiadamente benevolente e repetitivo.

Graficamente o jogo está bem conseguido. O *cel shade* adequa-se ao tom *cartoonesco* do jogo e as transições em BD dão de forma bastante clara um contexto ao jogador. Apesar de o nosso porco se mostrar por vezes pouco carismático, as personagens estão bastante bem desenvolvidas e conseguem manter-nos interessados. O único senão é a incoerência que por vezes há entre os ambientes gráficos, principalmente entre os fundos e as personagens.

O som e a banda sonora do jogo mostram-se bem enquadrados e há uma boa ligação entre os ambientes gráficos e sonoros, ao ponto de nos conseguir abstrair.

No final, com contas feitas, *Johnny Scraps* cosegue dar uns bons tempos de jogo com heróis improváveis e situações no mínimo, inesperadas.

Tive o privilégio de acompanhar o jogo desde fases iniciais em que nada fazia prever este resultado.

A Immersive Douro está de parabéns, *Johnny Scraps* não é o melhor jogo português alguma vez lançado, mas mostraram que para um primeiro projecto há talento dentro de portas para continuar a desenvolver um trabalho cada vez com mais qualidade. Ficamos à espera.

THE WITCHER 3 WILD HUNT



Por Daniela Fontes

>Sistema: PC, PS4, Xbox One

>Ano: 2013

O *Witcher 3 – Wild Hunt* é o novo RPG da CDProjekt Red que tem dado que falar. O trailer cinemático, *Killing Monsters* (http://www.youtube.com/watch?v=c0i88t0Kacs), tem recebido imensos prémios e ajuda-nos a introduzir a personagem principal, Geralt of Rivia. Geralt é um Witcher, um mutante que pertence a uma ordem de mercenários especializados em matar monstros. Os Witchers, para além de serem peritos em combate com espada, também têm acesso a um arsenal de feitiços. Após os eventos do jogo anterior, os reinos do norte são devastados por guerras, após a invasão do império de Nilfgaard. Ao mesmo tempo uma ameaça de outro mundo ergue-se – a *Wild Hunt*.O jogo promete uma narrativa não linear, emergente, e as *live demos* mais recentes não desapontam. A história principal está entrelaçada suavemente com outras missões que surgem de forma orgânica, que culminam em 36 finais únicos, tendo em conta o estado do mundo do jogador. As escolhas do jogador irão afectar o mundo e trazer consequências para o Geralt. Muitas escolhas são complexas e ambíguas do ponto de vista moral, muitas vezes o jogador irá ter de escolher *"the lesser evil"* – o menor dos males. Este vai ser o primeiro jogo da saga *Witcher* situado num *openworld*. Sendo 35 vezes maior que o mundo do *Witcher 2*, a CDProjekt Red diz que tem preparadas cerca de 100 horas de jogo. O cenário tem influências célticas e nórdicas e oferece um mundo dinâmico, com paisagens espectaculares. Para facilitar a navegação o jogador irá ter ao dispor meios para aumentar a mobilidade como barcos e cavalos. Também será possível utilizar *fast traveling* entre







áreas descobertas previamente. Quer na terra como no mar existem criaturas e eventos. Numa *live demo* (Gamescom 2013), pude observar que o sistema de combate está mais refinado, em comparação com os últimos jogos, oferecendo uma experiência mais táctica. Desde utilização do ambiente aos efeitos especiais (onde existem monstros que escurecem o ambiente, por exemplo). Isto pode ser menos intuitivo para jogadores mais casuais. Porém, o jogador tem ao ser dispor um bestiário, com a descrição de cada monstro encontrado, fraquezas, estratégias. Os inimigos não sobem de nível ao mesmo tempo do que o jogador, isto faz com que se sinta a progressão do personagem.É difícil não comparar este jogo ao famigerado *Skyrim*, e julgo que fãs do último irão gostar deste novo título. Ambos apresentam mundos vivos e dinâmicos, muitas horas de exploração e uma narrativa rica. Contudo o *franchise Witcher* já tem tradição de apresentar uma experiência visual mais polida. Como referido anteriormente, o combate no *Witcher 3* também parece menos acessível do que o combate no *Skyrim*, mas com mais complexidade também acresce a acção e a coreografia do mesmo. Concluindo o *Witcher 3* vai sair para PC, Xbox One e PS4, em 2014, e promete uma experiência *role-play* madura, de qualidade e que procura alargar as fronteiras do género, apostando numa narrativa imersiva e muita acção.



THE GAMES TOME

***Games Tome* é um podcast em português sobre video-jogos, retro e actuais. Todas as semanas conversamos um pouco sobre notícias do momento, o que andamos a jogar, discutimos um tópico em específico, entre muitas outras coisas.**

**Para ouvir cliquem na imagem*

GTA V

Por Tiago Lobo Dias

>Sistema: XBOX 360

>Ano: 2013



Não é bem um vício, é uma vontade enorme de conhecer a cidade, sentir o ambiente e acompanhar as personagens. *GTA V* agarra-nos, não como consumo imediato mas abraça-nos subtilmente, leva-nos para dentro da história e sem darmos conta estamos a viver dentro daquela ilha.

São muitas as razões que me levam a dizer já que este é um dos melhores jogos de sempre. Por onde começar? E de que maneira falar deste título? Não queria fazer comparações com o *GTA IV* pois me parece que este V merece ser visto isoladamente, não o vejo como mais uma versão, mas sim como um novo jogo. Esqueçam o título anterior, não é que não tenha semelhanças ou que não tenha herdado o ADN dos seus antecessores, mas, é outra loiça.

Neste lançamento tomamos a pele de três personagens, Franklin, Michael e Trevor. Cada uma delas com a sua história e personalidade bem própria. Começamos o jogo com Franklin, um jovem delinquente sempre à espreita de obter dinheiro com trabalhos menos correctos. Apesar de criminoso tem uma boa noção do que é certo e errado e tenta dentro dos possíveis obter dinheiro causando o menor estrago possível. Franklin desvia carros para um dono de um *stand* e num destes assaltos conhece Michael, um quarentão rico retirado da cena do crime e a gozar uma vida pacata numa bela mansão com mulher e dois filhos. Michael descobre o envolvimento da sua mulher com o professor de ténis e como vingança destrói a mansão onde este se encontra, vindo depois a perceber que casa não era do professor mas sim de um criminoso conhecido. Michael vai ter de devolver o dinheiro da mansão e a única solução

para angariar uma quantia avultada será voltar ao mundo do crime. Michael e Franklin, já amigos, começam a interagir no mundo do crime. O jogador pode alternar entre os dois durante uma missão conforme seja necessário. Mais tarde aparece a terceira personagem, Trevor, um psicopata sem escrúpulos, que assassina qualquer pessoa sem o mínimo de remorsos. Trevor passa a poder ser controlado também pelo jogador.

A jogabilidade foi brilhantemente renovada (não querendo ir aos jogos anteriores) e com este sistema de multi-personagem podemos escolher uma das três personagens, embora muitas missões só possam ser executadas por uma delas. Noutras situações o jogo vai automaticamente alternando.

Ainda dentro da jogabilidade, o combate com armas de fogo tem pormenores interessantes, podemos proteger-nos atrás de muros, paredes, carros etc., e dobrar esquinas continuando em modo protecção, para disparar, a personagem larga a posição de segurança, aponta e dispara com teclas para o efeito. Fazer mira é automático (*auto aiming*) deste que o apontar e disparar seja rápido. Funciona para o disparo a um inimigo, sendo que o segundo já não será automático a não ser que voltemos ao modo protecção, o que acaba por dar uma maior sensação de realismo, pois estamos constantemente a procurar protecção evitando a exposição ao fogo inimigo.

Entre e durante as missões principais (*plot*) podemos entrar nas sub-missões (*side quests*) que nos vão ajudar a progredir nas habilidades (*skills*) de cada personagem (força, velocidade, agilidade, condução etc.), quase ao jeito de um RPG. São nestes *side quests* que realmente temos mais tempo e liberdade para explorar toda a envolvência.







A Rockstar dá-nos a cidade de Los Santos em formato *open world* totalmente livre desde o início do jogo. Podemos viajar por toda a cidade logo de imediato.

O cenário tem uma cidade apenas, mas absolutamente gigantesca. Temos o centro, subúrbios e periferia, com várias áreas circundantes tendo um mapa final com zona citadina, campo, praia, montanha e lago. Cada uma destas zonas tem o seu próprio ambiente e detalhe híper realista. Foi feito um enorme esforço em dar vida a cada segmento do cenário. Na zona centro da cidade, vemos belas zonas comerciais, muita gente vestida a rigor, saímos para a periferia e notamos que o vestuário é diferente, a até a maneira de falar das pessoas que encontramos na rua é diferente. Cada figurante foi cuidadosamente retratado e inserido na zona indicada.

O cenário é deslumbrante. Comecemos pela natureza, o mar está absolutamente fantástico, ondulação genial com jogos de cores incríveis, o lago na zona norte/central é menos agitado que na zona costeira mas está igualmente brilhante. As zonas verdes estão muito boas, vegetação bem aplicada sem muitas evidências de repetição por segmento. As zonas montanhosas estão bem-criadas possibilitando uma vista impressionante nas zonas mais altas. A visibilidade nas longas distâncias é incrível, com bom tempo, claro – já que foquei o ponto climatérico, acrescento que nevoeiro e chuva estão presentes com grande realismo, bem como amanhecer e entardecer impecavelmente retratados.

O grafismo é brilhante, mas o grande trunfo para a riqueza visual é o detalhe da arquitectura. Prédios, casas, estradas, pontes, viadutos, está tudo extremamente bem desenhado e cheio de detalhes. Se escolhermos uma rua qualquer numa zona de vivendas, reparamos que cada casa é totalmente





diferente da próxima, com enormes pormenores, telhados, janelas, portas... O próprio formato das casas é complexo, e longe vão os tempos em que os jogos faziam casas em formatos cúbicos para ter o menor número de vértices possível. Em Los Santos cada casa é uma obra de arte, tudo foi bem pensado e ajustado à zona residencial e nível social. Mas não é só as casas, os escritórios, as lojas, as pontes, tudo impecavelmente criado. Qualquer rua, mesmo um beco sem saída está bem desenhado e cheio de pormenores.

Outro detalhe que gostei bastante são os movimentos das personagens, estão bastante bem feitos, até o simples entrar e sair de um carro impressiona.

Um dos pontos fortes de *GTA V* é o leque enorme de veículos que podemos usar. Já andei de bicicleta, mota de *cross*, mota de estrada, moto-quatro, *buggy*, carro (inúmeros), camião, tractor, barco, mota de água, helicóptero e avioneta. Devo dizer que a pilotagem dos meios aéreos obviamente não dará para comparar com jogos da especialidade em que só se focam nisso, mas foi uma agradável surpresa na positiva. E a vista... a vista lá de cima é de tirar a respiração.

Quanto ao som, a Rockstar fez um trabalho enorme. A música é variada, e os postos de rádio presentes nos veículos muito bons, temos vários géneros musicais, do *Folk* ao *Country* e do *Rock* ao *Metal* tem de tudo, e a selecção dentro de cada género é bem aplicada. Sorri ao ouvir *Suicidal Tendencies* a conduzir a alta velocidade com o Trevor no meio do trânsito. Brilhante. Mas não só a música de fundo dá uma grande pontuação ao som, a fala das personagens é ao mais alto nível. Um bom exemplo é o Franklin e os seus companheiros; o calão usado é de alto nível, não caindo no palavrão gratuito, mas sim retratando fielmente a linguagem usada na faixa etária e etnia. Mas não só nas personagens principais, as conversas de fundo dos figurantes que vamos apanhando impressiona na mesma.

Para fechar, *GTA V* é sem dúvida um dos melhores jogos de sempre. Se é o melhor, só o tempo o dirá, mas para já tem tudo para rumar nesse sentido. Imperdível.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Excelente nível de detalhe no grafismo, jogabilidade elevada

É mau ter:
Nada a apontar

KILLZONE MERCENARY

Passamos o dedo pelo ecrã da Vita e a nossa impressão digital é identificada, somos Arran Danner.



Por João Sousa

>Sistema: PS Vita

>Ano: 2013

Na pele de um mercenário, olhando pelos seus olhos, participaremos na guerra de humanos contra aliens sem tomar partidos pois o nosso ganha-pão é cada trabalho, limpo ou sujo, seja quem for o patrão. Nota-se algum esforço em tornar as coisas interessantes em termos narrativos mas continua-se a cair em *clichés* e basicamente são apenas pretextos para andar aos tiros. Com a abordagem de mercenário, menos heróica, em que não lutaremos exclusivamente a "luta justa", enveredamos pela campanha principal do jogo, que está dividida em nove missões relativamente extensas mas adequadas para ser jogadas num dispositivo portátil. Como é habitual neste género de jogo, os *checkpoints* vão-nos permitindo avançar com alguma segurança no terreno, sendo que é certo que em momentos mais frenéticos os jogadores menos experientes perderão muitas vidas no campo de batalha, recuando, por vezes, mais do que seria desejável. Mesmo no nível mais baixo de dificuldade não podemos dizer que seja uma "brincadeira de crianças", principalmente para quem não seja experiente neste género e quando se torna tudo confuso com tiros a vir de todas as direcções. O radar é uma boa ajuda nesse aspecto.

O sistema de cobertura poderia funcionar melhor pois é frequente não ser possível proteger-nos convenientemente e ter abertura para retribuir o fogo. Parece-me também um pouco estranha

a utilização do *sprint* apenas com um toque no círculo, pois por ser o mesmo botão utilizado para nos escondermos e deslizarmos pelo chão, o personagem nem sempre irá realizar a acção desejada… assim num momento frenético de batalha o jogador pode simplesmente ajoelhar-se quando na verdade devia estar a correr dali para fora.

Também deveria ser mais evidente, principalmente numa consola portátil, a função de guardar a qualquer momento o jogo. No fim da campanha poderemos jogar novamente com a adição de outros objectivos, o que ajuda a aumentar a vida do jogo.

Utilizando uma versão do motor de *Killzone 3* o ecrã da Vita ilumina-se com gráficos tecnicamente muito bons com paisagens vastas, modelos e texturas detalhadas, efeitos de luz e fumo com qualidade, mesmo usando no modo *multiplayer*.

Nos momentos iniciais somos logo presenteados com o salto para fora do prédio onde nos encontramos, onde planamos até o poiso seguinte vendo edifícios a desmoronar à nossa volta.

Apesar de ser um momento não interactivo é feito no motor de jogo e não é notório qualquer tipo de transição. É sem dúvida um dos jogos em que podemos fazer *show-off* da Vita dizendo "hey, não parece a PS3?" e de facto não anda longe disso.

O som é maioritariamente reactivo e naturista com uma tradução competente para português e o tipo de música que se espera para ambientar a acção, como se de um filme de Hollywood se tratasse.

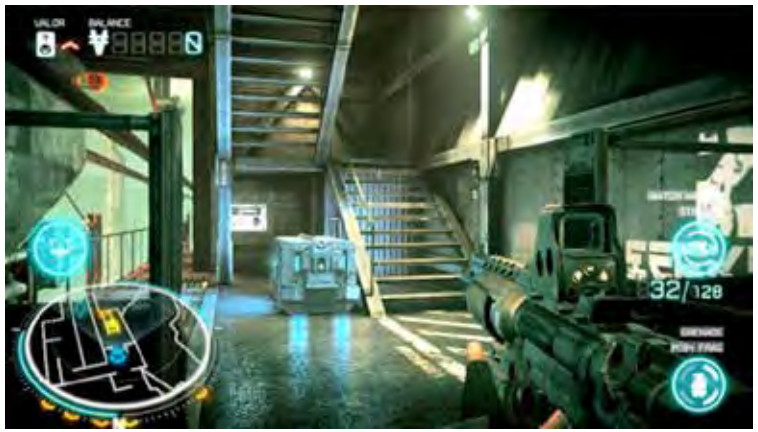
Depois da desilusão que muitos jogadores tiveram com *Resistance* na sua versão portátil, é bom constatar que os mesmos problemas não se











põem agora. A jogabilidade é sólida com controlos precisos mas que ainda assim poderão ser retocados, se quiserem uma experiência mais personalizada podendo até optar por usar a mira através do acelerómetro. Esta opção torna o jogo mais divertido e dinâmico e não inviabiliza a utilização dos comandos analógicos, mas pode tornar-se mais cansativo de jogar e é algo que os puristas do género provavelmente não irão utilizar (para os outros vale pelo menos o teste).

A utilização do *touch screen* é também comedida e maioritariamente opcional e mais uma vez utiliza de forma competente o sistema, permitindo apanhar munições, trocar armas e efectuar ataques corpo a corpo, no género bastante gore na forma de *quicktime events*.

Existem muitas armas a escolher, desde as convencionais até às mais exuberantes, mas a sua aquisição deve ser pensada e comedida pois não se chega rapidamente aos valores monetários necessários para negociar o melhor equipamento. Como ponto positivo, o dinheiro e equipamento são comuns aos modos de campanha e *multiplayer*, permitindo que o investimento num dos modos influencie os outros. Como é costume nos FPS, muitos jogadores passarão a maior parte do tempo nos confrontos *online* e, como experiências mais rápidas e competitivas, funcionam muito bem. Com 8 jogadores simultâneos, 3 modos e vários mapas à escolha é um óptimo entretenimento, tanto para quem prefere jogar em equipa e com missões como ir "todos contra todos", de forma semelhante ao que já estamos habituados nas consolas de sala.

Em conclusão, não sendo revolucionário em qualquer aspecto *Killzone Mercenary* é um jogo muito competente no seu género e é, até ao momento, certamente o FPS de eleição para a Vita.

> High-Score

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

Resumo

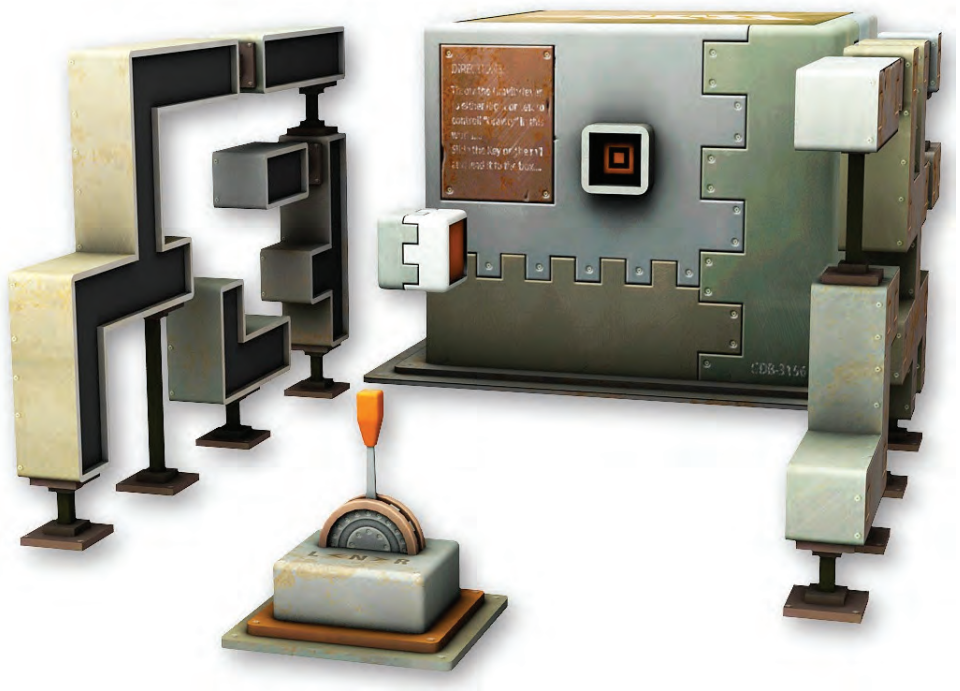
É bom ter:
Óptimos gráficos e jogabilidade sólida

É mau ter:
Pouco criativo, mesmos inimigos vezes sem conta

Há alternativas:
Resistence: Burning Skies

OPEN ME

Se a premissa é interessante, a mecânica de puzzles agradável, porque é que a maioria dos jogos de realidade aumentada são tão facilmente "postos de lado"?



Por André Santos

>Sistema: PS Vita

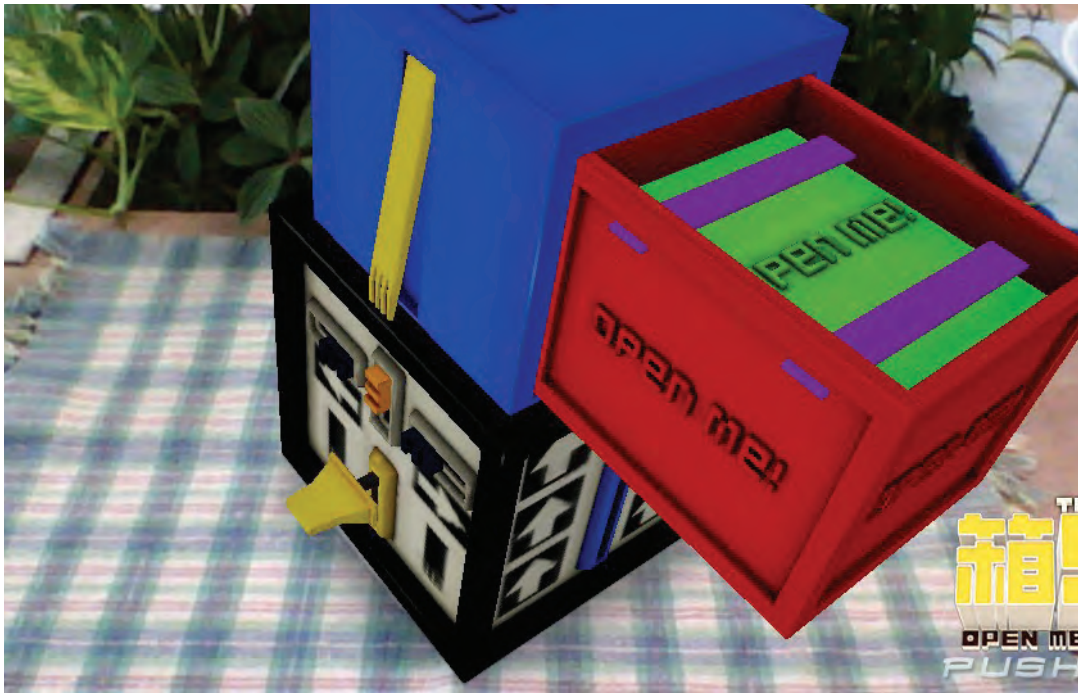
>Ano: 2013

Há jogos e jogos, dirão alguns, um pouco como tudo na vida, mas se há algo que ainda está longe de me convencer, são precisamente os jogos de realidade aumentada. *Open Me* é um dos títulos mais recentes a que a PUSHSTART teve acesso, e tal como referi anteriormente, há pontos positivos e... outros que *nem tanto*.

A abertura de caixas, em jeito de *puzzle* é, a meu ver atractivo, e apenas peca em *Open Me* por ser demasiado linear e simplista, o que acaba por o tornar algo repetitivo. O jogo assume assim contornos de *Brainchallenge*, no qual temos que descobrir como abrir a caixa para alcançarmos o "prémio" que dentro se esconde. E é isto. É evidente e salta à vista que poderia ser um título com outros objectivos mais cativantes, mas o facto de ser simplista, não tem que ser em toda a extensão necessariamente mau.

A abertura das caixas é feita através do desbloqueio de vários botões, manivelas e outras engenhocas, e para tal temos de recorrer ao *touchscreen*, que por sua vez, irá permitir arrastarmos peças, blocos ou outros adereços para dessa forma conseguirmos atingir os nossos objectivos. Vai ser necessário algum trabalho mental, pois se há caixas que são bastante acessíveis, outras vão-nos levar à loucura, e da mesma forma pode ser necessário algum tempo de habituação à forma como as peças reagem ao nosso toque.

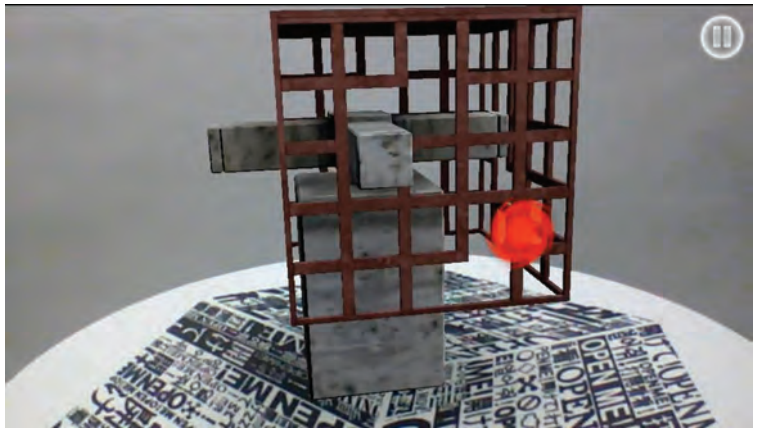
Por vezes vai ser ainda necessário posicionarmos a consola de certa forma, para podermos desbloquear





o caminho que pretendemos tomar. É aqui que reside um dos maiores *problemas* de *Open Me*. Não que não funcione (se bem que é isso que parece na grande maioria das vezes), mas sim porque o nosso posicionamento tem que ser obrigatoriamente 360 graus no perímetro da caixa. Esta não pode ser manipulada, mas é permitido ao jogador rodar livremente em volta dela. É aliás permitido, para não dizer mesmo necessário, já que praticamente na totalidade vai ser imperativo andarmos a explorar as diversas faces do cubo que temos à nossa frente.

Se tal me pareceu bastante interessante num primeiro momento, depressa percebi que a praticabilidade implícita nestes movimentos não era tão *simples* quanto aparentava. E com isto, desde cedo se sente que é difícil arranjar um local prático e acessível para jogarmos livremente *Open Me*. No chão, não resulta devido aos planos e ângulos de câmara, ora demasiado próximos, ora demasiados inclinados no qual apenas conseguimos ver a parte de cima da caixa. Numa cama, devido à normal largura desta, facilmente perdemos o sinal da caixa ou da carta de realidade aumentada. Numa mesa o mesmo. Lá acabei finalmente por desencantar uma coluna de madeira, com cerca de um metro de altura, uma cadeira com rodas (para permitir total navegação à sua volta), um espaço devidamente iluminado, e só aí comecei a apreciar *Open Me*. Todavia, mesmo com um local minimamente decente para jogarmos, vamos sentir algumas falhas na câmara (com interrupções de sinal que aparecem aqui e ali), bem como alguns *bugs* na iluminação. O facto de termos que constantemente mover a consola e consequentemente o jogador, faz com que por vezes este, involuntariamente obstrua o acesso à luz, o que vai originar a perda dos 40 pontos que são necessários pelo sistema para a criação da *box*. Se pensarmos que ao jogarmos numa sala/quarto a iluminação é proveniente, na maioria dos casos, de um candeeiro – situado no tecto, ou que se jogarmos eventualmente na rua – há e haverá sempre pontos de sombra, fica evidente que ficaram a faltar mais alguns testes no departamento da jogabilidade.







Por outro lado, e tendo em conta o último jogo analisado para a consola em questão – *Killzone Mercenary*, e principalmente o que foi dito sobre este no que à componente gráfica diz respeito, começam a ficar muito poucas dúvidas sobre o poderio visual que a Vita pode ainda vir a oferecer. *Open Me* é outro exemplo feliz nesta categoria. Os gráficos são soberbos, magnificamente iluminados e com uma definição fora de série. Apesar de ser possível jogar este título de realidade aumentada sem o recurso a uma carta (o que reconheço que é uma excelente mais-valia), a verdade é que quando a temos, o aspecto visual simplesmente *explode* nas mãos do jogador. O efeito 3D é delicioso e quase que dá vontade de andar ali às voltas (pelo menos a mim deu) à procura de falhas, que simplesmente não existem.

No mesmo sentido há que referir a construção genérica dos *puzzles* e da mecânica destes, além da variedade que nos é oferecida. Existem para todos os gostos e feitios, alguns envolvem processos mecânicos de arrasto, outros, aspectos relacionados com a electrónica, que vão obrigar o jogador a autênticas maratonas de *cliques* no momento certo. No total são cerca de 48 caixas, não dependentes entre si, o que é algo a realçar, e com certeza que *DLCs* devem já estar a ser pensados. De outra forma, mesmo com um número de níveis aceitável, *Open Me* pode ser um título difícil de persistir e não ser rapidamente substituído por outro. Jogar *Open Me* não é uma má experiência, é (infelizmente) apenas mais uma. Não existe nada que o destaque, e o que de bom acontece é de facto suplantado por mecânicas complexas, pouco intuitivas e de fraca adaptabilidade. Porém, *Open Me* tem os seus momentos e revela-se um *puzzler game* desafiante. As caixas extremamente inventivas provocam em nós a vontade de repetirmos e *querermos mais*, mas para muitos, a frustração pode sair vencedora. Apesar de não encher as medidas, enquanto a nossa persistência durar, *Open Me* vai de certeza assegurar bons momentos.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Gráficos soberbos;
Mecânica inventiva das caixas

É mau ter:
Dificuldade extrema no local onde jogar e na jogabilidade em si

Há alternativas:
Table Mini Golf;
Table Top Tanks

RAIN



Por João Canelo

>Sistema: PS3

>Ano: 2013

Numa noite chuvosa, um rapaz sem nome ouve os passos de uma misteriosa rapariga, cuja silhueta é apenas visível à chuva. Intrigado pela sua aparência, o rapaz tenta comunicar com ela, mas o encontro entre os dois é interrompido pela presença de uma figura maligna, também ela em forma de silhueta, que persegue a rapariga pela chuva. Decidido a ajudá-la, o rapaz segue-os através de um portão e entra numa cidade de noite eterna, perdendo também a sua forma. Assim começa *rain*, o novo jogo exclusivo para PlayStation 3 e produzido pela PlayStation C.A.M.P. e Acquire.

rain é uma aventura na terceira pessoa protagonizado por um rapaz e uma rapariga sem nome. Ao longo de oito capítulos, que perfazem uma campanha de 4 a 5 horas, vivemos a aventura dos dois jovens perdidos na chuva e em fuga dos monstros misteriosos que os querem apanhar. A grande particularidade de rain é que o nosso protagonista é invisível e a sua forma, como de todas as personagens deste universo, só fica presente quando está exposta à chuva, desaparecendo quando encontra abrigo.

Apesar da sua simplicidade, a jogabilidade de *rain* é fluída e bastante intuitiva, com cada uma das mecânicas a serem implementadas através da própria narrativa e não forçando no jogador tutoriais desnecessários. Sejam os abrigos, as poças lamacentas ou os vários tipos de inimigos, *rain* aposta sempre numa experiência familiar, constante e espaçada, utilizando sequências de plataformas e de furtividade para construir o seu mundo. Mesmo com a sua simplicidade, a jogabilidade de *rain* está polida e perfeitamente implementada no

género de aventura, focando-se igualmente na construção de uma narrativa cheia de emoção, através das suas sequências de acção.
É evidente que *rain* quer contar uma história e é surpreendente como o consegue fazer sem necessitar de longos vídeos ou diálogos repletos de exposição. A narrativa é desenvolvida à medida que exploramos a cidade misteriosa e concluímos os puzzles, com o texto a percorrer os vários cenários da cidade e a situar-nos nos acontecimentos do jogo. Tal como a jogabilidade, a sua história não tenta inovar, mas sim apresentar-se com uma base bastante coesa e polida. Mesmo sem a utilização de diálogos ou até do desenvolvimento das suas personagens, *rain* consegue criar uma história enternecedora e dramática, colocando os seus dois heróis numa aventura que os levará a explorar os conceitos de amizade e de felicidade.
Contrapondo com os seus cenários frios, *rain* emana calor e deixar-vos-á com um longo sorriso no rosto quando chegarem ao fim da campanha.
Visualmente, *rain* demonstra também um enorme cuidado nos seus cenários e nos efeitos de iluminação, especialmente para um título exclusivo do PSN. A chuva, os passos das personagens, a direcção artística e as suas inspirações na cultura italiana - especialmente na elaboração da cidade -, a mecânica de desaparecimento do protagonista e dos seus inimigos são todos elementos que compõem uma vertente visual bastante apelativa, ainda que pouco surpreendente. O jogo sofre, no entanto, de uma enorme repetição nos seus











cenários e uma falta de inovação com o decorrer da história, que, mesmo com a mudança temporária perto do final do jogo, merecia uma maior exploração dos seus temas através da sua direcção artística.

A repetição é, infelizmente, um problema geral na experiência de *rain*. Não só através dos seus cenários, mas também dos seus puzzles e acção, que se foca, quase unicamente, na fuga ou na busca de um novo caminho, a jogabilidade de *rain* não tenta inovar ou implementar novas situações ao longo da sua campanha e leva-nos a sentir que vimos tudo no final da primeira hora. O título pede, quase que grita, por uma maior inovação e devo admitir que fiquei desiludido quando me apercebi que tal nunca iria acontecer.

É, sem dúvidas, impressionante vermos todas as mecânicas do jogo em acção, especialmente quando utilizamos a invisibilidade da nossa personagem para escapar dos inimigos, mas *rain* parecia estar pronto para se juntar a *Ico* como um dos grandes jogos do género em exclusivo para a consola da Sony.

As suas falhas não diminuem a sua beleza inerente e *rain* é um título importante para o PlayStation Network em 2013, juntando-se a *Journey*, lançado em 2012, como um dos jogos mais inovadores no serviço online da PlayStation 3.

É evidente o apoio que a Sony tem proporcionado às editoras e à elaboração de novas experiências num mercado que peca por insistir sempre nas mesmas ideias vezes e vezes sem conta, e *rain* é um produto desse apoio. É um jogo especial, ainda que longe de ser perfeito, que demonstra que há muito para explorar. Até a nível sonoro, *rain* emana uma beleza transcendental ao utilizar a composição de Claude Debussy (1862-1918), *Clair de Lune*.

Como um todo, *rain* é uma aventura que merece ser experienciada por todos os fãs do género. Mesmo com a sua falta de inovação, o novo exclusivo da PlayStation 3 tem alguns dos momentos mais enternecedores que encontrarão este ano. Com uma jogabilidade simples, mas extremamente refinada, e um novo modo desbloqueável após o final da campanha (que vos levará a recuperar pedaços da memória do rapaz), *rain* quase que atinge o patamar de imperdível.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Uma jogabilidade refinada e uma história emocionante

É mau ter:
Falta de inovação e demasiada repetição nos seus cenários e jogabilidade.

Há alternativas:
Ico, Shadow of the Colossus HD Collection

ATTACK OF THE FRIDAY MONSTERS! A TOKYO TALE

Cultura japonesa dos anos 70 vista através dos olhos de uma criança. Só podia surgir algo como o ataque dos monstros à sexta-feira.



Por Luís Filipe Teixeira

>Sistema: Nintendo 3DS

>Ano: 2013

Por vezes surgem jogos que nos levam numa viagem. Que nos transportam para uma outra era e que, apesar de não termos tido a oportunidade de a viver na altura, nos deixam bastante saudosos. E é isso que *Attack of the Friday Monsters! A Tokyo Tale* nos oferece. Muito devido à inocente história, muito devido aos carismáticos personagens, muito devido à banda sonora alegre e principalmente devido à fotografia cuidada.

Encontramo-nos no Tokyo dos anos 70, mais precisamente na idílica cidade de Fuji no Hana, longe da grande urbanização onde o cenário é dominado pelo ambiente campestre, pelas habitações simples e pequenas mercearias. Ao longe conseguimos detectar a zona industrial com algumas fábricas gigantescas a poluir a atmosfera, servindo de contraste a esta pequena e simpática cidade.

Vivemos numa época em que séries e programas com monstros gigantes como temática estão muito na moda, especialmente entre as crianças, e este jogo consegue recriar esse fascínio da altura na perfeição.

Somos Sohta, um miudito que acabou de se mudar para cá juntamente com os seus pais. Ao longo do jogo vamos conhecendo a simpática população, como o proprietário de um restaurante, o polícia, uma jornalista e não menos importante, outras crianças da nossa idade. É através destas pessoas que descobrimos a existência do mito dos monstros que podem ser vislumbrados ao longe todas as sextas-feiras. Na verdade, apenas nós consideramos isso como um mito, pois toda a população acredita

na existência dos monstros, visto já os terem avistado diversas vezes. Não sabemos se os monstros são maus, não sabemos quais são realmente as suas intenções. Só sabemos que vamos ficando cada vez mais curiosos para que chegue sexta-feira e podermos olhar para essas criaturas com os nossos próprios olhos, obtendo todas as respostas às nossas questões. E é também nesse dia que termina a história principal do jogo. Sim, é um jogo bastante curto (que se encontra a um preço acessível), mas que recria fielmente os "problemas", as brincadeiras de crianças de espírito inocente da altura, fora de tecnologias. Já a própria Nintendo revela que é "uma história tocante sobre família, amizade e a inocência de se ser criança". É um jogo curto, numa cidade pequena cujos personagens principais são as crianças. Existe aqui toda uma ligação. Mas qual é a nossa função no jogo mesmo? Esta está dividida em duas partes. Uma está relacionada com a vertente aventura, em que temos de meter conversa com as várias pessoas para desvendarmos cada vez mais segredos. Os monstros são naturalmente o tema principal da conversa. Graças a este elemento do jogo, ficamos com a sensação de que estamos a assistir a uma bela história, fazendo com que a nossa interacção com os restantes personagens ganhe um propósito. Vamos portanto percorrendo essa pacata cidade ao mesmo tempo que ficamos deslumbrados com os cenários pintados à mão ao antigo





estilo "anime". São cenários coloridos, já pré-renderizados e deveras agradáveis ao nosso olho. Os planos, todos eles fixos, dão-nos a sensação de que estamos a olhar para várias pinturas. O efeito 3D, embora simples, é embutido de forma inteligente. As camadas extra dos arbustos, das pedras, das pontes enriquecem cada imagem, dando-lhes vida. Sempre que concluímos uma das missões, ganhamos Glims uma espécie de bolinhas brilhantes. Cada vez que juntamos um certo número de bolas iguais, obtemos *Monster Cards*. E é aqui que falo da segunda vertente de *Attack of the Friday Monsters! A Tokyo Tale:* os jogos de cartas. Por vezes as personagens só nos respondem a certas questões se jogarmos um jogo de cartas com eles. Quantas mais cartas conseguirmos coleccionar nesta aventura, mais temos à nossa escolha. Cinco das nossas cartas (todas elas possuem uma imagem de um monstro diferente) vão combater contra cinco do nosso adversário. As regras são simples e funcionam à base de pedra-tesoura-papel. Cada carta corresponde a um desses três objectos e ganha ou perde conforme a carta do adversário. Quem conseguir mais vitórias entre as cinco cartas, ganha o jogo. Se ganharmos, podemos lançar um feitiço ao nosso amigo. O feitiço não é real. É apenas um faz-de-conta. Uma brincadeira de miúdos. Lançado o feitiço, temos então poder para obter certas respostas e avançar na aventura. Ao longo do jogo, vamos ganhando mais cartas e mais *Glims* que fortalecem as nossas cartas (no caso de empate, vence a carta mais forte). Portanto, mesmo depois de ter chegado o nosso dia favorito da semana





e termos chegado ao fim da aventura, podemos continuar à procura das restantes cartas. Além disso, muitas das nossas missões só as podemos terminar depois dos créditos finais, pois muitos dos segredos continuam por desvendar. Posso prometer-vos alguns twists bastante interessantes.

A banda sonora também é toda ela cinemática e só posso relembrar a homenagem que esta faz aos filmes do género dessa época. Senti que me encontrava perante uma preciosidade que retratava bem parte da cultura japonesa vista através dos olhos de uma criança.

Quem estiver interessado numa aventura única e bastante relaxante, *Attack of the Friday Monsters! A Tokyo Tale* é uma escolha acertada. É verdade que a história é um pouco curta, mas pode ir ao encontro do próprio estilo do jogo. Uma sequela seria bem-vinda? Sim e não. Sim, porque quem jogou este gostaria de continuar a ter essa sensação nostálgica e muito agradável numa nova aventura. Não, porque a essência desse espírito poderá não funcionar uma segunda vez. Funciona tão bem aqui devido à simplicidade que apresenta. Uma sequela estaria a esticar um pouco a corda. Mas uma coisa é certa: esta não foi a última vez que vivi esta mesma aventura.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
História e ambiente nostálgicos; personagens carismáticas e interessantes

É mau ter:
Ser algo curto e fácil

THE DARK EYE MEMORIA



Por Ivo Leitão

>Sistema: PC

>Ano: 2013

A Daedalic Entertainment está em grande. Poucos meses depois de lançarem o mágico *The Night of the Rabbit*, tendo sido inclusivamente aqui analisado na PUSHSTART, voltaram à carga com este *The Dark Eye: Memoria*, mais um jogo de aventura do género *point and click* e mais uma vez apresentaram uma experiência repleta de qualidade. O jogo é uma sequela do *The Dark Eye: Chains of Satinav*, que por sua vez se enquadra dentro do universo fantasioso de *The Dark Eye*, cujas origens remontam à década de 80, como sendo um RPG de tabuleiro um pouco à imagem de *Dungeons & Dragons*. Esse RPG teve imenso sucesso na Alemanha, o mesmo país de origem da própria Daedalic, e desde o início dos anos 90 que tem vindo a receber várias incursões nos videojogos, também como RPGs. Lançado em 2011, *Chains of Satinav* foi o primeiro videojogo desse universo a ter um *gameplay* completamente diferente dos restantes, onde este *Memoria* lhe segue o exemplo.

Sendo uma sequela directa de *Chains of Satinav*, neste jogo mais uma vez encarnamos no papel de Geron, um jovem caçador de pássaros mas com um coração aventureiro. Geron procura uma maneira de quebrar a maldição que tornou Nuri, sua companheira outrora uma fada, num corvo. Para isso encontra-se com Fahi, um misterioso vendedor ambulante que promete transformar Nuri de volta, pedindo em troca que Geron o ajude a desvendar um antigo enigma de 450 anos, sobre as aventuras da exilada princesa Sadja em terras distantes. Nesse momento Fahi começa a contar a história de Sadja, transportando o jogador de imediato a 450 anos atrás, encarnando na princesa e vivendo a

sua aventura. Numa câmara secreta, Sadja encontra uma vara mágica abandonada há muitos por uma antiga civilização. Essa vara é também possuída pela alma de um feiticeiro, condenado a uma perpétua prisão dentro da vara, tendo estado em solidão nessa câmara durante todo esse tempo. A partir desse ponto, vamos constantemente alternando entre a história de Geron e Sadja, cada uma com os seus diferentes objectivos mas que se vão interligando, com o papel de outras entidades divinas e seres mágicos unindo ambas as tramas com o decorrer do jogo.

As mecânicas de jogo são as habituais de um jogo de aventura *point and click*, onde navegamos em vários "painéis" estáticos, falando com todas as personagens e interagir com todo o tipo de objectos de forma a progredir no jogo. Tanto Geron como Sadja vão ganhando poderes mágicos que devem ser utilizados nesses puzzles, introduzindo novidades muito interessantes na jogabilidade, como partir/reparar objectos, petrificação, ou manipular os pensamentos de pessoas. E como um bom *point and click* que se preze, existem vários puzzles desafiantes, cuja solução muitas vezes parece ilógica e nos obrigam a testar todas as combinações possíveis de objectos até acertar na solução. Porém, quando finalmente se descobre a resposta, então tudo faz sentido. Ainda assim, para quem tiver mais dificuldade, nas opções do jogo podemos activar uma opção que vai





dando umas dicas de como resolver alguns desses desafios. O jogo está dividido em 8 capítulos, onde no terceiro existe um dos segmentos mais desafiantes do jogo. Algo como os segmentos de "*Lost Woods*" em *The Legend of Zelda*, o terceiro capítulo consiste quase na íntegra em guiar Sadja por uma densa e labiríntica floresta, repleta de caminhos sinuosos e outros obstáculos. Mais uma vez, a Daedalic decidiu pensar em quem não tem paciência (o que não é o meu caso) e permitir avançar essa porção do jogo na íntegra, após vaguearmos algum tempo por essa floresta.

Ao contrário de *The Night of the Rabbit*, um jogo também repleto de magia, em *Memoria* o ambiente não é assim tão ligeiro e amigável. São bastante notórias as influências de um extenso *lore* próprio de RPGs e livros de fantasia ocidentais, o que faz também com que as personagens e a história no geral tenham um carisma bem mais sério e épico. Ao contrário da personalidade sarcástica da vara mágica e uma ou outra tirada irónica por parte de Geron, os outros personagens são sempre sérios e enigmáticos. O que para mim não é nenhuma razão de queixa, pois dentro do contexto da história faz todo o sentido que assim o sejam. E isto leva-me a falar no *voice acting*, onde de imediato reconheci algumas vozes de *The Night of the Rabbit*. E tal como nesse jogo, devo dizer que gostei bastante do trabalho dos actores, que narraram bem esta história épica, misteriosa e repleta de reviravoltas. A música essa, vai





alternando entre o silêncio, melodias mais atmosféricas, ou orquestrações grandiosas em momentos chave do jogo. É pena que, ao contrário de alguns outros jogos da Daedalic, a banda sonora não venha como um extra do jogo.

Mas é pelos visuais que *Memoria*, tal como muitos outros jogos de aventura da Daedalic, chamam à atenção. Para além de uma incrível variedade de cenários, desde catacumbas antiquíssimas guardadas por *golems*, uma aldeia medieval com diversos locais icónicos como uma taverna ou academia de magia, o imponente castelo de Drakonia, ou simplesmente cenários naturais com belíssimas paisagens, a qualidade desses *backgrounds* é impressionante. Incrivelmente detalhados e com animações de se lhe tirar o chapéu, animações essas ainda mais fascinantes nas personagens. Este jogo deixou-me com uma enorme vontade de conhecer o resto do *lore* de *The Dark Eye* e principalmente jogar a prequela *Chains of Satinav*. Apesar de existirem algumas referências a esse jogo, as mesmas são bastante breves, pelo que quem ainda não jogou o primeiro jogo como eu, não perde nada em aventurar-se em *Memoria*. Infelizmente existem algumas ligeiras falhas de performance, com algumas *cutscenes* a travarem por breves segundos, ou algum desfasamento no *lip sync* em certas alturas.

Em suma, é um jogo belo e um belo jogo. *The Dark Eye: Memoria* pega na tradicional fórmula de jogos de aventura do estilo *point and click* e aplica-a magistralmente, misturando estas mecânicas com uma excelente história, passada num universo fascinante. Felizmente as coisas ficam em aberto para o futuro tanto de Geron como de Sadja, pelo que fico a aguardar ansiosamente por mais uma incursão ao vasto mundo *Aventuria*.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Audiovisualmente incrível, com uma boa história e um vasto *lore*.

É mau ter:
Alguns problemas de performance em cutscenes, e de *lip sync.*

Há alternativas:
The Dark Eye: Chains of Satinav, Deponia, The Night of the Rabbit.

BIT.TRIP RUNNER

Por Luís Filipe Teixeira

>Sistema: Nintendo 3DS

>Ano: 2012

CommanderVideo esteve sempre presente nos jogos anteriores, mas agora chegou a vez de o comandarmos verdadeiramente.



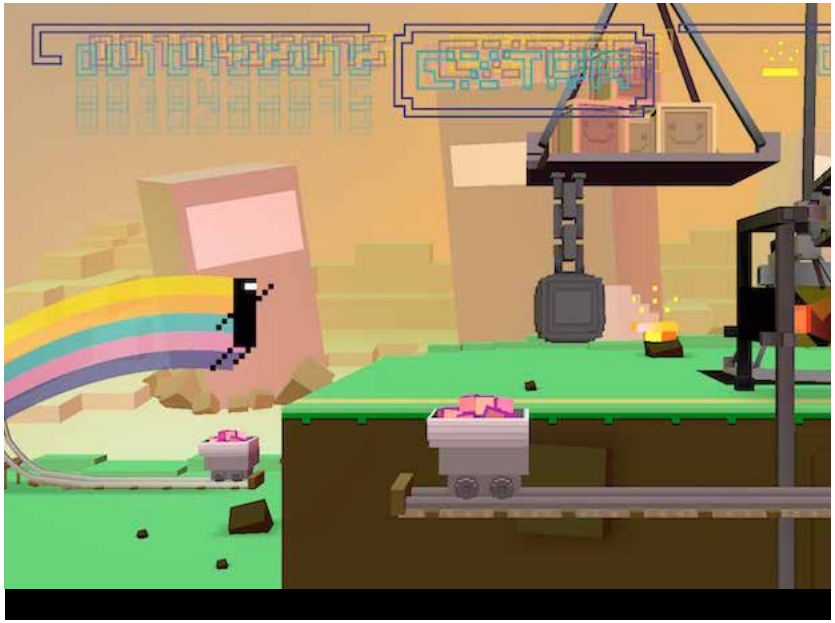
Quando pensávamos que iríamos estar perante uma quebra criativa, *Bit.Trip Void*, o jogo anterior da saga *Bit.Trip* surpreendeu-nos pela inovação e originalidade, consagrando-se o melhor jogo até então. Pois, até então porque o pico da saga surge com *Bit.Trip Runner*, o único título que teve direito a uma sequela personalizada até agora.

Se até agora parecia que estávamos a jogar mais mini-jogos do que outra coisa, pode-se dizer que *Bit.Trip Runner* já se assemelha a algo mais complexo, sem mais uma vez, se distanciar demasiado das características que tornou a saga famosa. Tudo gira novamente à volta do ritmo, música, concentração e reflexos. A novidade surge agora com o acréscimo do *jump'n run* em que pela primeira vez controlamos de facto o famoso CommanderVideo, protagonista da saga, num jogo de plataformas. Correndo o nosso protagonista sozinho, temos "apenas" de nos desviar de objectos, saltar, fazer *slides*, dar pontapés, defender através de um escudo, até que este chegue à meta. Vamos aprendendo todas estas capacidades ao longo dos níveis de forma a nos familiarizarmos com elas calmamente. E sim, necessitamos mais uma vez de dominar todo o conjunto de perícias se quisermos terminar o jogo.

Cada um dos 36 níveis (sem contar com os níveis bónus) começa com uma simples batida musical e pode acabar com uma maravilhosa melodia, de-

pendendo da nossa eficácia. Cada salto, cada pontapé, cada desvio, tudo contribui para a riqueza da música. Estamos portanto, a criar música enquanto tentamos chegar à meta. O objectivo do jogo não se limita a isso. Há certos objectos que não são obrigatórios de apanhar, mas é através destes que há um desenvolvimento musical. Claro que isso faz com que nos esforcemos um pouco mais para sentirmos o ritmo em todo o seu esplendor. Se apanharmos por exemplo, as cruzinhas cor-de-rosa espalhadas um pouco por todo o lado, começamos a ouvir uma banda sonora com mais pormenores. Relativamente às barras de ouro, se conseguirmos recolhê-las todas num determinado nível, podemos contar com um nível bónus mais simplificado. Portanto, é sempre uma mais-valia apanharmos tudo o que nos sugerem apanhar.

Quando a música começa a acelerar, também nós começamos a sentir alterações no nosso estado de espírito. Antes de mais sabemos que já vamos bastante longe no nível e com isso vem o sentimento de realização interna. Depois todo o efeito sonoro desperta-nos aquela típica e deveras agradável adrenalina. Mas não nos podemos esquecer também de outra sensação que surge com um factor importante. Basta um pequeno erro da nossa parte para recomeçarmos o nível do início e ao notarmos a tal evolução na música, começamos a ficar cada vez





mais nervosos, surgindo-nos a tal frase à mente "não quero passar por isto tudo novamente!". Mas já adivinharam. É praticamente impossível conseguirmos passar os níveis mais difíceis logo à primeira tentativa. Já todos conhecemos o nível de dificuldade do universo *Bit.Trip* e quem jogou os anteriores jogos, sabe onde se vai meter. É uma saga dedicada aos jogadores mais experientes e mais pacientes. O que é certo é que não é um jogo para se jogar a altas horas da noite, tendo em conta que a nossa concentração tem de estar ao máximo. O que é certo é que não nos podemos dar ao luxo de coçar sequer uma orelha enquanto estamos a correr. É desligarmo-nos do mundo real, focando-nos apenas nas peripécias do CommanderVideo. É um óptimo exercício de reflexos e de memória. Deixem-me explicar a questão da memória. Como vimos, sempre que perdemos, somos logo lançados para o início do nível. Mas isso acontece de forma instantânea. Quando damos por ela, já estamos a correr novamente, sendo que o jogo quase não nos dá oportunidade de parar um pouco, encorajando-nos a recomeçar logo de imediato. E mesmo quando sentimos dificuldade em passar um nível, nunca perdemos a confiança e coragem em tentá-lo mais uma vez, ensinando-nos que pode ser possível, por mais que nos custe, cumprir o objectivo. De tanto repetirmos certos caminhos conseguimos memorizá-los e a partir daí passá-los com bastante facilidade. Quando os estamos a percorrer pela primeira vez, até arregalamos os olhos de tanta atenção





que é necessária. Cada obstáculozinho parece uma catástrofe. Estamos perante a clássica situação em que tememos o desconhecido. Depois de sabermos o que nos espera (de tanta repetição), já não sentimos essa mesma insegurança, resultando numa automatização da nossa parte, tornando-se tudo muito mais fácil. Jogar *Bit.Trip Runner* é uma belíssima experiência, mas por vezes também deveras complicada. Para podermos masterizar, por exemplo, o último obstáculo de um certo nível, vamos ter de repetir o início vezes sem conta até chegarmos novamente a essa parte, apenas para falharmos aí mais uma vez. A maior frustração vem quando perdemos numa parte super simples por plena estupidez. Acontece muito conseguirmos ultrapassar obstáculos complexos e depois quando é necessário darmos apenas um pequeno salto para o degrau superior, falhamos... Se até agora (nos jogos anteriores), podíamo-nos dar ao luxo de errar várias vezes num mesmo nível, como sabem, aqui reina a tolerância zero. Em contra-partida, os níveis já não têm a duração de 15 minutos, mas de 1, 2 ou 3 minutos.
O único aspecto verdadeiramente negativo que encontro neste jogo de plataformas é o facto de a base do ritmo ser quase sempre a mesma. Teria sido bastante mais interessante se pudéssemos contar com mais variedade neste aspecto (talvez na sequela?).
Como nem tudo é música, não nos podemos esquecer dos próprios cenários e grafismo. Estes também vão contribuindo para o nível de dificuldade do jogo. A certa altura surgem tantos objectos no ecrã, que nem sabemos quais é que requerem o nosso desvio ou não.
Como disse, *Bit.Trip Runner* é o melhor jogo numa saga que só nos conseguiu surpreender e trazer boas experiências até agora. Tanto amantes de jogos retro, como de jogos actuais vão-se sentir como que se estivessem numa montanha russa de sentimentos. Desde que tenham muita paciência, naturalmente.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
O originalidade, sem esquecer no entanto aspectos que tornaram a saga famosa.

É mau ter:
Podia haver mais variedade na música de nível para nível.

Há alternativas:
Bit.Trip Presents Runner 2: Future Legend of Rhythm Alien

STEAMWORLD DIG

A vida de mineiro pode ser aborrecida mas de repente levar uma reviravolta, que o digam os chilenos presos numa mina em 2010 e *Rusty*, o robot ferrugento herói de *SteamWorld Dig*.



Por João Sousa

>Sistema: 3DS

>Ano: 2013

Neste jogo que apareceu discretamente na *eShop* da Nintendo 3DS começamos a aventura lentamente. Na primeira meia hora a tentação de fecharmos a consola e fazer outra coisa poderá ser forte pois à semelhança de *Terraria* e *Minecraft*, apenas vamos abrindo caminho mina abaixo e apanhando alguns metais pelo caminho. À superfície existem outras personagens com que poderemos interagir e fazer compras de *itens* necessários, mas a experiência é tendencialmente solitária e um pouco aborrecida, sendo que temos frequentemente que retroceder no nosso extenso caminho para arranjar mais lanternas que nos permitam ver mais em frente ou porque não temos mais espaço para guardar minérios.

As coisas vão-se tornando mais interessantes à medida que melhoramos as nossas picaretas, que tornam a progressão pelos túneis muito mais rápida e as próprias habilidades de *Rusty*. A inclusão de portais de teletransporte é igualmente muito bem-vinda pois recompensa a paciência do jogador nos momentos iniciais, facilitando-lhe a vida daí para a frente com viagens muito mais rápidas até à superfície. O mapa principal é impressionante pois é bastante mais vasto do que poderão







pensar inicialmente, e é interessante ver que é o próprio jogador que vai criando os seus caminhos que são actualizados em tempo real no mapa do ecrã inferior. Podemos saltar consecutivamente pela parede para conseguir trepar até à superfície, o que é uma enorme ajuda. Ainda assim, é preciso algum cuidado para não ficar encurralado nalguma área. Além da gruta principal vamos encontrando também portas que nos conduzem a outras câmaras numa exploração de mundo que agradará aos fãs de *Metroid*. Aos cães mecânicos presos na terra, nossos inimigos iniciais, juntam-se *zombies* que carregam dinamite que tornam a vida deste *robot* do faroeste mais difícil mas também mais interessante.

O nosso trabalho como mineiro neste mundo de metal (todos os personagens são *robots*) vai fazer com que o pequeno amontoado de tendas acima da mina se desenvolva e tenhamos mais *itens* para comprar. O jogo pode ser acabado em menos de dez horas e, não sendo muito grande, é uma experiência criativa e gratificante.

Em termos estéticos é um jogo com um aspecto *cartoon* bastante agradável sendo que o efeito estereoscópico de profundidade é o que já se tem tornado comum em jogos de plataformas 2D para a 3DS, funciona bem sem deslumbrar. A música enquadra-se bem ambientando este mundo pós-apocalíptico/western dominado pelos *robots*. É a sequela de *SteamWorld Tower Defense* para a DsiWare, que tal como o seu nome indica, era outro género de jogo, com o *Twist* que os heróis são os *robots* e os vilões os humanos. Veremos se a série progride para um terceiro título e que género será explorado dessa vez. Independentemente disso será um mundo que nos agradará continuar a explorar.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
jogabilidade criativa com um grande mapa a desenhar

É mau ter:
o início é um pouco aborrecido

Há alternativas:
vejam na edição deste mês da PUSHSTART; *Spelunky* e *Super Mario Bros. 2*

SHELTER



Por Diogo Martins

>Sistema: PC

>Ano: 2013

Há quem diga que é na simplicidade dos mais pequenos gestos que conseguimos entender a banalidade das grandes coisas. Que todos os problemas do mundo não são na realidade importantes ao pé dos pequenos problemas das nossas insignificantes vidas. Quando jogamos estamos acostumados a salvar o mundo de *aliens*, *zombies*, poderosos vilões e grandes exércitos armados. É impressionantemente comovedor como a simples (ou talvez não tão simples assim) missão de tomar conta de algumas crias de texugo consegue criar em nós um sentimento de conexão emocional com um jogo, algo que é muito difícil nos dias que correm.

Quando nos presenteou com *Pid*, a Might and Delight já nos anunciava um caminho que não arriscava cruzar-se com o *status quo* do que se tem vindo a fazer ultimamente. Na altura, o que mais saltou à vista foi a simplicidade como tratavam os seus jogos e os deixavam brilhar com essa mesma simplicidade. *Shelter* parece o amadurecimento de uma equipa que sabe muito bem o que faz.

Tomamos o papel de uma mãe texugo que tem o natural objectivo de proteger e tomar conta das suas crias. As pequenas criaturas, que têm tanto de adoráveis como de indefesas, seguem-nos para onde vamos de uma maneira







irritantemente despreocupada, principalmente para o jogador que tem de se esfolar para conseguir um pouco de alimento. Tudo isto faz parte da relação esforço-recompensa que o jogo consegue manusear de maneira brilhante. Sem darmos por isso, passado alguns minutos de jogo estamos inevitavelmente ligados às pequenas crias.

Os gráficos do jogo são algo nunca antes visto. Confesso que a início é tudo bastante estranho. As cores e sobretudo as texturas criam um aspecto visual super coerente, mas que custa a habituar, talvez por ser marcadamente diferente do que estamos habituados a ver. Quando finalmente se entranha, o ambiente gráfico de *Shelter* é brilhante. Nunca joguei algo que fosse como *Shelter*, e duvido que tal exista.

Temos assistido ultimamente a um movimento por parte dos grandes estúdios de jogos para que o *gameplay* passe cada vez mais pelo apelo à emoção. São contratados actores de *Hollywood*, comprados equipamentos de captura de movimentos e expressões faciais tecnologicamente avançados, criados cenários reais, para que tudo se possa sentir o mais real possível aquando da experiência de jogo.

GTA 5, *Behid: Two Souls* e *The Last Of US* são os mais recentes exemplos do que um grande orçamento pode ajudar nesse aspecto.O que a Might and Delight faz com *Shelter* é dar uma lição de humildade a todos esses estúdios que ainda não entenderam que é com as mecânicas e o *gameplay* q ue se cria uma verdadeira conexão entre o jogador e as personagens. Não há interpretação, por mais sincera que seja de um actor que consiga bater a inevitabilidade da natureza que nos deixa genuinamente frustrados. Quando uma cria fica presa no meio de um fogo, ou nos é tirada por uma ave de rapina faz-nos sentir impotentes, mas desafia-nos a aceitar as perdas, mesmo depois de todo o esforço feito. O mais genial é que no final de tudo isto, o jogo não nos tenta abafar a frustração e a perda com *checkpoints* inúteis, prémios ou pontos para troca, o que faz de *Shelter* uma experiência rica e sobretudo emocionalmente genuína.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Originalidade, grande equilíbrio de esforço-recompensa, conexão emocional com as personagens e estilo gráfico único

É mau ter:
O modo de sobrevivência podia ser aproveitado de outro modo. Falta algo no que toca a áudio

PAPO & YO

Papo & Yo é o tipo de jogo que nos agarra assim que sabemos a sua história. Retrata de forma abstracta problemas tão sérios como o alcoolismo e a violência através da perspectiva de uma criança. E basta isto para não o largarmos mais.

Por Sílvia Farinha

>Sistema: PC

>Ano: 2013

Neste jogo encarnamos Quico, uma criança brasileira que tal como qualquer outra cria o seu próprio mundo fantasioso para se refugiar dos seus problemas. Quico cria também o seu melhor amigo Monstro e juntos têm de resolver pequenos *puzzles* que vamos encontrando pelas favelas brasileiras. Criado pela Minority, este jogo *indie* retrata o passado do seu criador, Vander Caballero, que tal como Quico teve de conviver com um pai alcoólico e violento. É de facto com a sua história que *Papo & Yo* consegue prender o jogador. Mesmo que esta não fosse baseada em algo real ou que não representasse uma situação vivida por tantas pessoas, continuaria a brilhar pela sua componente emocional.

A história inicia-se quando Quico, escondido do seu pai durante um dos seus ataques violentos provocados pelo álcool, encontra uma marca de giz na parede. Ao pressioná-la é transportado para este mundo criado por si, onde encontra Alejandra, uma rapariga que foge dele mas que acaba por actuar como sua guia. Com o decorrer do jogo também o seu *robot* de brinquedo Lula ganha vida e ajuda-nos a resolver os *puzzles*. É aqui que Quico encontra Monstro, uma criatura gigante sobre a qual Lula e a Alejandra o advertem. No entanto o nosso pequeno protagonista simpatiza com esta criatura e acabam por se tornar melhores amigos. Apesar de até ser dócil, quando Monstro come

sapos envenenados fica fora de si e acaba por se tornar violento e virar-se contra Quico e a única forma de o impedir é alimentá-lo com frutas. No fundo, não é mais do que a representação que Quico tem do seu próprio pai: alguém de quem ele gosta e que pretende salvar mas que quando consome o produto que não pode fica violento e alterado.

Uma das particularidades deste mundo fantasioso, e onde entram os elementos de *puzzle*, é a forma como interagimos com os cenários. Apesar de não ser particularmente difícil ou engenhoso sequer – e é aqui que este jogo perde muitos pontos – a forma como interagimos com os cenários e como estes se moldam é de facto fantástica. Nas paredes surgem ilustrações em giz criadas por Alejandra e que funcionam como botões para moldar o cenário. Desde escadas que surgem nas laterais das casas, ou paredes que se movem, tudo isto é activado através da imaginação de Quico. Existem também diversos puzzles onde temos de mudar a localização das casas para conseguir atravessar abismos. Para isto, Quico posiciona uns blocos que representam os edifícios, como se se tratasse de uma maquete. Numa fase mais avançada – não muito pois o jogo não tem mais do que 4 horas de jogabilidade no máximo – os *puzzles* já envolvem atirar Lula para certos pontos onde não conseguimos chegar ou atrair Monstro com a sua fruta preferida de maneira a fazê-lo comer, adormecer e pudermos utilizar a sua barriga gigante como um trampolim. Infelizmente todos estes *puzzles* mal chegam a "merecer" este nome de tão simples que são. No máximo e onde podemos













perder algum tempo é a procurar determinadas peças para a conclusão dos desafios e mesmo isso não é, de todo, complicado. Pode atribuir-se esta relativa facilidade ao facto de estarmos dentro da mente de uma criança e vermos o mundo à sua maneira, no entanto existe demasiada facilidade.
Apesar de ter uns gráficos coloridos e apelativos, estes estão um pouco ultrapassados mas isto não retira a beleza que os criadores conseguiram capturar. Apesar de uma favela não ser necessariamente um local belo, os grafitis nas paredes, o sol a brilhar por trás dos grandes montes de casas e até o aspecto fantasioso dos elementos com os quais devemos interagir, tornam estes gráficos perfeitamente adequados e aceitáveis. O que não é aceitável são definitivamente os erros de textura constantes, as personagens presas nas paredes ou até as paredes invisíveis. Se todas estas questões tivessem merecido um pouco mais de atenção, considerando o *design* fantástico, todo o jogo proporcionaria uma melhor experiência. Apesar das falhas gráficas *Papo & Yo* tem uma banda sonora que nos remete para o interior do Brasil onde as guitarras acústicas reinam.
Em termos conceptuais *Papo & Yo* está fantástico e consegue realmente transpor para o jogador o que se passa no interior da mente de uma criança.

Quanto à história, também se trata de uma vitória absoluta pois consegue apelar ao lado emocional de cada um de nós. Assim, este título pretende proporcionar ao jogador uma experiência além de lhe contar uma história e remete os elementos de jogabilidade para segundo plano.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
História emocionante e que envolve o jogador.

É mau ter:
Jogabilidade demasiado simples e por vezes entediante.

LONE SURVIVOR DIRECTOR'S CUT

Por André Santos

>Sistema: PS Vita

>Ano: 2013

Chegou à PS Vita o aclamado survival horror do universo indie, que tanto agradou à maioria dos jogadores, como à crítica em geral. É um jogo simples mas intenso, e tem tanto de interessante como de envolvente. Nada melhor do que o experimentarmos precisamente no mês e edição dedicada ao universo de horror.

Se à primeira vista pode ocorrer uma certa desilusão com o aspecto visual na referida consola, principalmente tendo em conta os últimos títulos a que tivemos acesso, numa observação mais atenta, estamos perante um jogo que nos agarra ao ecrã desde o primeiro momento. O conceito, a mecânica e a jogabilidade são muito próximas ao que pudemos experienciar no PC (http://www.getready.net.br/detalhe/Analises/3/Lone+Survivor/352) sendo que aqui podemos fazê-lo com a portabilidade que uma consola oferece.

O que salta primeiro à vista é de facto a ambiência criada em torno da nossa personagem e de tudo o que a rodeia. Tal como a generalidade do jogo, também o conceito é simples. Somos um sobreviventede um apocalipse, encerrado num apartamento, de onde podemos ouvir os mais cruéis sons, que tem de conseguir as necessidades mais básicas para sobreviver. Isto vai obrigar-nos a sairmos do nosso ponto de abrigo e, mesmo não querendo, enfrentar todos os demónios para assim tentarmos prevalecer.

A história está extremamente bem contada e

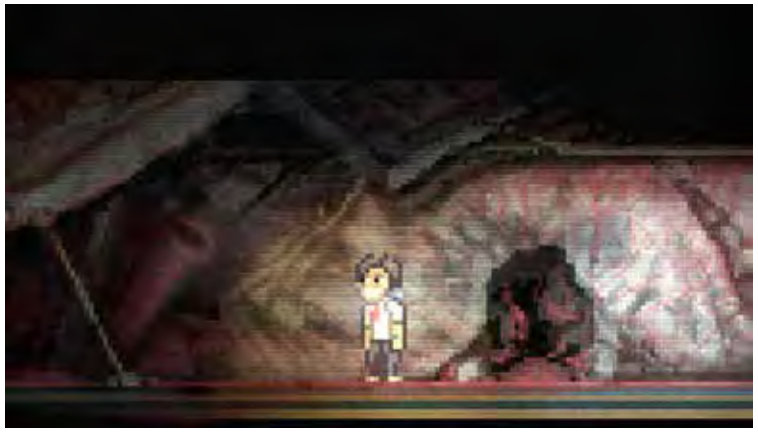
oferece uma série de possibilidades ao jogador que posteriormente vão influenciar os respectivos finais. O desenrolar da narrativa é envolvente e cativante, além das ambiências serem igualmente claustrofóbicas. O level design encontra-se bem trabalhado, com o detalhe suficiente para deixar o jogador inebriado pelo mundo frio e perigoso que nos rodeia. A cada canto espreita um perigo e de igual forma, a cada canto temos um sítio para nos escondermos.

A jogabilidade tem o condão de nos deixar viciados na tentativa de percebermos a realidade que nos rodeia e igualmente como podemos escapar dela. À nossa disposição vamos ter várias ferramentas de sobrevivência, sendo que a mais importante é mesmo a nossa capacidade de sermos discretos. A "arma" por nós utilizada é a furtividade, e qualquer recanto escuro serve na perfeição para nos esgueirarmos dos nossos inimigos. Outra das possibilidades é, com o recurso à comida, que estrategicamente podemos colocar em certos locais, os enganarmos para dessa forma ficarmos com o caminho disponível. Também existem armas, no verdadeiro sentido da palavra, mas tal como é exigido num jogo deste tipo Lone Survivor – Director´s Cut oferece escassas munições, o que nos obriga a uma boa gestão de todo o nosso inventário. Já este pode ser acedido através da tecla triângulo, e a partir dele podemos aceder aos itens que formos recolhendo. Os movimentos são bastante lineares e em side scroller, sendo que não temos a habilidade de saltar ou baixar, o que parecendo que não, limita bastante as opções, mas por outro lado, oferece um desafio bastante mais interessante.

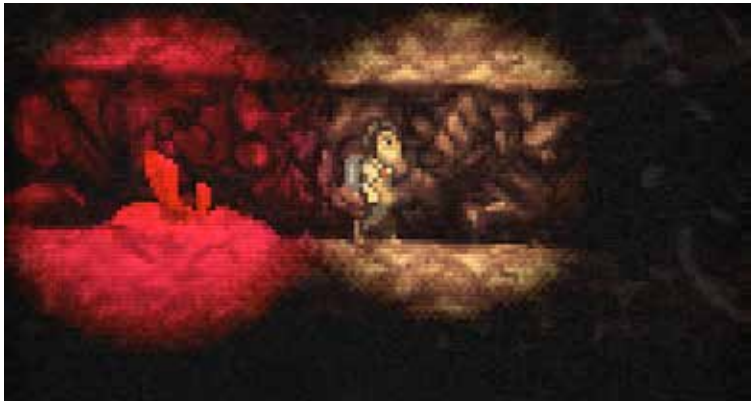












Porém, Lone Survivor – The Director´s Cut brilha na ambiência de terror que consegue colocar no jogador. Tudo é sombrio, o batimento cardíaco do nosso personagem só vem intensificar o que sentimos, e a sonoridade utilizada é de facto marcante. O mesmo para a banda-sonora. O grafismo, tal como outros segmentos, mantém o estilo retro 8-bits, e está genericamente bem implementado para a Vita. Por outro lado, é um título que tem algum texto para ler, que temos todo o interesse em ler. O problema é que a adaptação para a consola é de tal forma fiel ao original, que até nas caixas de texto, continuamos a sentir o mesmo problema em ler as informações que dentro delas constam, devido à enorme pixelização.
Mesmo com esta adaptação fiel como referi, não foram esquecidas algumas novas aquisições, que engrandecem o projecto, bem como como as plataformas que as recebem. Para a Vita podemos inclusivamente verificar um novo sistema de iluminação da tela e a versão Director´s Cut possui ainda vários ajustes relativamente original, como novos diálogos, novos itens, troféus e segredos, além de novos finais alternativos. A somar a isto, podemos também contar com dois locais inéditos para explorar e duas missões extra. Confesso que não joguei a versão para PC, mas foram algumas horas bastante interessantes passadas à frente do ecrã da Vita. Não é de longe um título longo, e tudo vai depender da vezes em que morremos, do tempo que demoramos a contornar os obstáculos ou até dos momentos que teremos que tirar para descansar e fazer uma pausa, mas o tempo que dedicarmos a Lone Survivor: Director´s Cut é seguramente bem empregue. Se tiverem a oportunidade é um daqueles títulos imensamente recomendáveis e que seguramente não devem deixar passar sem experimentar.

> High-Score

Longevidade	8
Jogabilidade	8
Gráficos	8
Som	9

Total 8

Resumo

É bom ter:
Jogabilidade e ambiência envolvente

É mau ter:
Alguma pixelização exagerada, principalmente nas caixas de texto

Há alternativas:
Silent Hill; Downpour

DRACULA 3: THE PATH OF THE DRAGON

Por Luís Filipe Teixeira

>Sistema: MAC

>Ano: 2008

A edição de Outubro de 2011 da PUSHSTART contou com uma análise nossa de *Dracula: Resurrection* (http://revistapushstart.com/review/dracula-resurrection/). Já a sequela, *Dracula 2: The Last Sanctuary* teve a sua presença na edição de Outubro do ano a seguir (http://revistapushstart.com/review/dracula-2-the-last-sanctuary/). Estamos agora em Outubro de 2013 e como não podia deixar de ser, apresentamos-vos *Dracula 3: The Path of the Dragon*.

Uma característica que me agradou muito nos *Dracula 1* e *2* foi o facto dos personagens falarem em português. Normalmente prefiro ouvir sempre a voz original, mas abri uma excepção aqui, tal como muitos abriram com a série *Dragon Ball*. Infelizmente já não existe essa opção no terceiro capítulo. No entanto, a confusão é menor visto tratar-se de uma história à parte com personagens diferentes num mundo também ele diferente. Está aqui igualmente respondida a questão sobre se devemos jogar os dois anteriores para percebermos a narrativa deste. A aventura de Jonathan Harker terminou de vez (?). Passa-se o ano de 1920 e agora somos o padre Arno Moriani que tem como missão visitar a pequena cidade da Transilvânia, Vladoviste, e investigar o caso da falecida Dra. Martha Calugarul, pois dizem que esta concebe milagres sempre que alguém vai rezar para perto da lápide dela. Confesso que no início custou-me um bocado interpretar um personagem diferente por questões de hábito, mas à medida que fui mergulhando na história, rapidamente comecei a simpatizar com o padre Arno Moriani.

Voltando à história. Tendo esta notícia em conta, a

Dra. Martha Calugarul tornou-se uma potencial candidata a santa. À medida que fazemos as nossas pesquisas sobre o caso, descobrimos algo bastante surpreendente: enquanto viva, a Dra. tinha por hábito investigar o culto do vampirismo e o mistério do *Path of the Dragon*. Claro que depois desta revelação, o Vaticano retira toda a possibilidade da sua santificação, dando-nos a nós uma nova missão. Como a Igreja não acredita na existência de vampiros, vamos ter de apresentar provas de que tudo aquilo não passam de calúnias. E aqui começa a verdadeira história de *Dracula 3: The Path of the Dragon*. Narrativa essa que nunca é previsível, permanecendo fresca ao longo de todo o jogo.

O jogo é controlado exactamente da mesma forma dos anteriores. Neste *point'n click* na primeira pessoa, percorremos vários cenários pré-renderizados, ou seja, um *click* no rato corresponde a uma imagem nova de nós uns metros mais à frente. As imagens são estáticas, salvo poucas excepções aqui e ali e também as obrigatórias *cutscenes.* Porém, todo o excelente ambiente visual e sonoro consegue oferecer-lhes vida quanto baste.

90% do jogo é passado em Vladoviste. Isso não é necessariamente mau, pois esta cidade tem bastantes cenários para oferecer. Desde pousadas a estações de comboio. Desde ruelas obscuras a castelos. Depois também vamos contando com (alguma parte de) o resto do mundo através de vários telefonemas. A atmosfera que é criada é simplesmente fenomenal. Quem gostou da atmosfera nos jogos anteriores pode estar descansado, pois o terceiro capítulo mantem-se fiel. Os gráficos pré-renderizados são ricos em detalhe e ajudam não só a criar o ambiente certo, como revelam também





um pouco da história da cidade em si. A pobreza de Vladoviste é notável quer através das casas em ruínas, quer através das expressões faciais desanimadas dos seus habitantes em consequência da Grande Guerra. A beleza dos cenários, sempre cobertos pelo nevoeiro, pode ser apreciada devidamente já que temos de passar pelos mesmos sítios inúmeras vezes. Não é uma crítica, pois já aconteceu em diversos jogos custar-me a sair de certo cenário e avançar só porque queria ficar mais um pouco a maravilhar-me com tamanha beleza. Felizmente não tive esse problema aqui.

A ajudar a criar ambiente temos a parte sonora. Tal como o nevoeiro é uma constante, também o som do vento o é. Ora menos forte, ora mais. É sem dúvida o som predominante do jogo. A acompanhar temos vários ruídos estranhos que não sabemos bem de onde vêm, como um lobo a uivar de forma *creepy* ou um comboio a apitar, por exemplo. E quando começa a chover e a trovejar enquanto andamos nas ruelas ou descansamos na pousada, ficando a olhar pela janela? E a perfeita banda sonora minimal que em vez de distrair, consegue enriquecer?

Gostei bastante dos diálogos do primeiro jogo. Já os do segundo eram horríveis. A interpretação aqui vai ao encontro da do primeiro. Cada frase é dita com a emoção certa, notando-se grande empenho por parte dos actores. Isso é de facto muito importante para a credibilidade da história.

Se leram as minhas análises anteriores, notaram que dei bastante importância aos diferentes cemitérios incluídos na saga. Posso desde já dizer que estamos perante o mais fantasmagórico até agora (nunca esquecer o nevoeiro). Encontra-se no meio de uma floresta com bastantes pinheiros à volta das lápides (podemos ler o nome dos mortos nestas) e com pessoas vivas lá como alguém a cavar um buraco.





O facto de andarmos a investigar a não-existência dos vampiros leva-nos a encontrar pessoas que defendem tanto uma posição como outra. Devemos acreditar na teoria científica? Na sobrenatural? Cada personagem puxa o cordão para o seu lado. Afastando-se de *Resurrection* e *The Last Sanctuary*, *The Path of the Dragon* não vê os vampiros como um dado adquirido. Iremos ter de investigar *bastante* até chegarmos a uma conclusão. E é neste aspecto que o jogo se foca. Nas investigações de livros, folhas de rascunho, quadros, imagens que vamos encontrando [um pouco ao género do filme *The Ninth Gate* (1999)]. Esperem, portanto, muito texto para ler e estudar. A investigação centra-se principalmente em factos históricos relacionados com Vlad Tepes. Sim, vamos mesmo às origens. Como era a forma de viver dele? Quais eram os seus actos? A quantidade de informação que vamos recebendo sobre ele através de escrituras e imagens é incrível. Até chegamos a visitar a cela onde esteve preso. A construção da narrativa é notável e cheia de preciosismos, preocupando-se em ser o mais fiel possível aos factos históricos. É sem dúvida a mais elaborada dos três e chegou a receber o prémio "Melhor Argumento" na edição de 2008 de *Festival de Jeu Vidéo*. Nota dez da minha parte.
Se neste universo temos a inclusão de Vlad Tepes, não podia faltar o romance que se baseou nele escrito por um tal Bram Stoker. Chegamos mesmo a ficar com uma cópia integral do livro e certas passagens sublinhadas vão-nos fazer muita falta em alguns enigmas. Para nós, jogadores, essa pode servir perfeitamente de cópia digital da obra. É um excelente presente para quem comprou o jogo.

De forma natural, vamos recebendo também todo o tipo de informação relacionada com a primeira adaptação cinematográfica da obra que estavam a tentar fazer nessa altura [*Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens* (1922), para os amantes de cinema].

Para além desses enigmas interessantíssimos, também há uns a certa altura que requerem grande esforço da nossa parte e podem desencorajar muito boa gente. Todos eles encaixam perfeitamente na história, no entanto, este jogo merece essa dedicação por tudo o que tem para oferecer.
A questão coloca-se: os vampiros existem realmente ou não passam de uma fantasia? A resposta encontra-se em *Dracula 3: The Path of the Dragon*.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Excelente ambiente fantasmagórico; excelente argumento rico em História.

É mau ter:
Alguns enigmas são demasiado difíceis.

Há alternativas:
Dracula:
Resurrection (Mac, PC); Dracula 2: The Path of the Dragon (Mac, PC); Dracula: Origin (PC).

CRIMSON SKIES:
HIGH ROAD TO REVENGE



Por Daniel Martinho

>Sistema: Xbox

>Ano: 2003

***Crimson Skies: High Road To Revenge* é um jogo produzido pela Microsoft, o que o torna como exclusivo apenas para as consolas da empresa.** Este jogo é a adaptação para a Xbox de um outro chamado *Crimson Skies*, lançado para PC pela mesma empresa. Apesar das muitas semelhanças, existem diferenças importantes entre os dois jogos e que se devem, fundamentalmente, aos requisitos necessários para se desenvolver um jogo para consolas. Está actualmente, disponível para download na Xbox Live para a Xbox 360.

Ambientado na década dos anos 30 do século passado alternativo, este jogo de acção de aérea faz lembrar bastante, em termos de jogabilidade, o fantástico e inesquecível *Star Wars: Rogue Squadron* (e respectivas sequelas). Nele, somos Nathan Zachary, um pirata que tem muito em comum com um certo pirata espacial que tinha como acompanhante um Wookie, mas desta vez, em vez de darmos boleia a um miúdo, um velho e uns robôs, temos de vingar a morte do nosso amigo e mentor "Doc" Fassenbiender. E quem não gostaria de ser um pirata e pilotar um qualquer dos aviões imaginários, completar umas missões, limpar dos céus uns mauzões,

apanhar uns extras, ganhar dinheiro e gastá-lo em *upgrades* para as nossas espantosas máquinas voadoras?
Além do grafismo brilhante, das missões alucinantes (mas não m uito variadas, diga-se de passagem... As do costume: proteger alguém, atacar um alvo específico, apanhar um objecto e deixá-lo num certo ponto do enorme mapa do nível, fazer uma corrida, etc.), um dos pontos fortes do jogo é o ambiente criado pela sua banda sonora. Na verdade, ela captura com bastante precisão as aventuras dos anos 30 nossas conhecidas, como as de um certo professor arqueológico (que, por sinal, é bastante parecido com um certo pirata espacial já mencionado acima).
Apesar da sua qualidade, este jogo não foi um sucesso de vendas, o que o elevou ao estatuto de culto, por quem o conhece. É um jogo bastante divertido (alegre, com muita luz, ao contrário da tendência de há uns tempos para cá, de se criarem jogos depressivos/sérios/realistas/complexos), com controlos bastante simples e tem um aspecto mesmo muito bom. Tem mapas bastante grandes e cheios de extras para serem encontrados, se o compararmos com os jogos criados há dez anos atrás. Além da grande variedade de veículos pilotáveis, cada um com as suas características específicas (helicópteros incluídos), este jogo tem uma novidade relativamente ao seu antecessor, que é o facto de podermos aterrar o nosso avião e controlar a meio da















missão que estejamos (e se estiverem disponíveis) torres com armas terra-ar (anti-aéreas, metralhadoras, lançadores de projécteis, mísseis teleguiados – por nós, etc). Esta pequena novidade e diferença pode ser fulcral no resultado final da nossa missão.
Tal disse anteriormente, este jogo é altamente aconselhável a todos os que gostam de um bom *arcade*, no género dos jogos da série *Rogue Squadron* ou *Starfox* que tem um estatuto de jogo de culto, de tão bom e sub-aproveitado ter sido. Como nota de curiosidade, alguém deve ter gostado mesmo do jogo, pois até livros sobre o universo desta América imaginária dos anos 30 há.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Lindo, rápido, bem-sonante, viciante

É mau ter:
Missões básicas e lineares

Há alternativas:
Starfox, Rogue Squadron

SHANTAE

Génios da lâmpada, piratas a quererem conquistar os 7 mares, noites cristalinas do deserto, bazares, templos... bem-vindos ao mundo das 1001 noites.

Por Luís Filipe Teixeira

>Sistema: Game Boy Color

>Ano: 2002

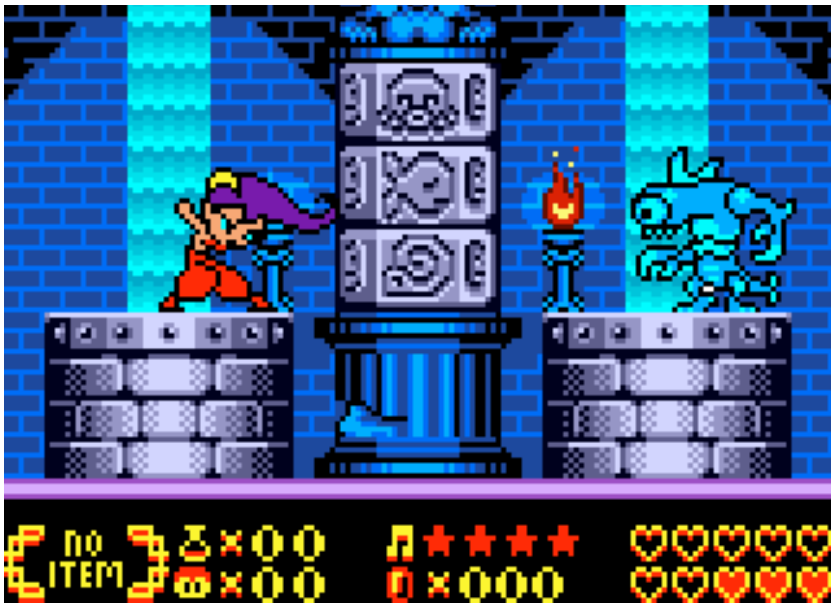
Há jogos que merecem uma segunda oportunidade. Por toda a qualidade que apresentam e por terem saído já em época tardia. Estávamos em 2002. O Game Boy Advance já existia há um ano. É normal que poucos se interessassem ainda pelo Game Boy Color e pelo seu mais recente título *Shantae*. No entanto, muitas das vezes o tardio lançamento de um jogo é sinal de tempo e esforço colocado na sua concretização. Este é um desses casos.

Há jogos que merecem uma segunda oportunidade pela história. Desenvolvido pela WayForward Technologies e publicado pela Capcom, este jogo dá-nos a oportunidade de entrar no mundo das 1001 noites. Shantae, meia humana meia génio (aqueles da lâmpada), tem como missão proteger Scuttle Town, uma vila piscatória, de qualquer possível ameaça externa. Mal começamos o jogo, somos logo atacados por um bando de piratas liderados pela Risky Boots. Shantae consegue afugentá-los, mas sem antes deixar que Risky Boots roube uma engenhoca que a vai permitir construir um robô gigante e reinar os sete mares. No entanto, esta engenhoca vai precisar das quatro pedras elementais situadas em vários templos. Cabe agora a Shantae encontrar as pedras antes da sua arqui-inimiga e salvar o mundo de Scuttle Town. Como forma de enriquecer toda esta história mágica, vamos encontrando personagens místicos, de acordo com a temática das 1001 noites. Já deu também para notar que tanto a heroína principal como a vilã, são personagens femininas. Facto pouco comum no mundo dos videojogos.

Há jogos que merecem uma segunda oportunidade pelos gráficos. Tendo saído já no fim de vida do Game Boy Color, é notável a dedicação colocada nesta área. A animação é fluida, os *sprites* são definidos e precisos, as cores são de fazer inveja a alguns jogos da Super Nintendo(!), os cenários são um deslumbre. Os palácios ou os templos, a arquitectura oriental paira por todo o lado. Até podemos contar com várias camadas ao fundo. Outra particularidade é o facto de x em x tempo o dia mudar para noite e vice-versa. Para além de trazer diferenças na jogabilidade, como a surgimento de diferentes inimigos, traz também uma clara diferença a nível visual. Tanto conseguimos sentir o calor do deserto, como maravilharmo-nos com azul escuro do céu "furado" pelas imensas estrelas.

Há jogos que merecem uma segunda oportunidade pelo som. Como não podia deixar de ser, a banda sonora adequa-se ao cenário mágico de *Shantae*. A Arábia ou a Pérsia são sítios que nos vêm à mente enquanto jogamos. Os instrumentos musicais e melodias típicas dessa zona ajudam-nos a imergir ainda mais nesse mundo. Por cima disso tudo, vamo-nos apercebendo que a música entra bem no ouvido, nunca chegando a ser irritante.

Há jogos que merecem uma segunda oportunidade pela jogabilidade. Passar um nível pode não ser uma tarefa assim tão simples quanto isso. Derrotamos alguns inimigos acertando-lhes com a nossa cabeleira (move principal) ou através





de combos em forma de saltos e pontapés (moves secundários). Mas o que realmente distingue este jogo de plataforma de muitos outros é que não existem níveis específicos. Existem certas áreas que funcionam à base de RPG's ou Acção/Aventura. Isso significa que tanto podemos estar a gora a ir na direcção da direita do ecrã até chegarmos a um certo "bairro", como nos cabe deslocar mais tarde na direcção da esquerda do ecrã, um pouco semelhante ao método *Metroidvania*. De forma a apanharmos as pedras elementais, vamos ter, por exemplo, de ir até uma certa localidade, aprender um novo skill ou nova dança (já lá vamos) e depois voltar ao ponto de origem ou à entrada de um templo que funciona depois como *dungeon*. Isto porque certos locais só conseguem ser acedidos por certos animais. Ao longo do jogo vamos aprendendo várias danças, que se bem concretizadas nos dão a oportunidade de nos transformarmos em diversos animais. O macaco consegue trepar paredes, o pássaro voar, o elefante mover objectos pesados, etc. Como vêem, existe muita coisa a explorar e ainda nem cheguei a mencionar o mercado onde podemos comprar objectos necessários à nossa sobrevivência em troca de rubis deixados pelos inimigos ou o facto de termos de procurar outras criaturas escondidas como os pirilampos (estes só durante a noite).

O mundo de *Shantae* é deveras enorme. Para o formato em que se insere, é de facto admirável. Tão grande que tenho uma crítica a apontar: a falta de um mapa, pois sem ele facilmente nos perdemos numa ou outra ocasião, a não ser que tenhamos uma boa









memória.
Encontrando-se naquele meio-termo entre o não muito difícil, nem o muito fácil, Shantae é uma óptima escolha para quem gosta de desafios, mas que não sejam frustrantes.
Quando já ninguém estava à espera, a Nintendo decide dar uma segunda oportunidade a esta pérola do Game Boy Color, tornando a lançá-la agora na Virtual Console da Nintendo 3DS. Esta versão pode contar com a utilização de *save states* sempre que nos apetecer, indo ao encontro do nível de dificuldade dos jogos de hoje em dia.
Em 2010 saiu a sequela para a Nintendo DSi com o nome *Shantae: Risky's Revenge* e este inverno vamos poder contar no *eShop* da Nintendo 3DS: Shantae and the Pirate's Curse. Já *Shantae: Half-Genie Hero* encontrará o seu destino no Steam, Wii U, PlayStation 3 & 4 e Xbox One se o valor do *Kickstarter* for atingido.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Gráficos deslumbrantes, uma vasta área cheia de segredos por descobrir

É mau ter:
Um mapa do mundo dava algum jeito

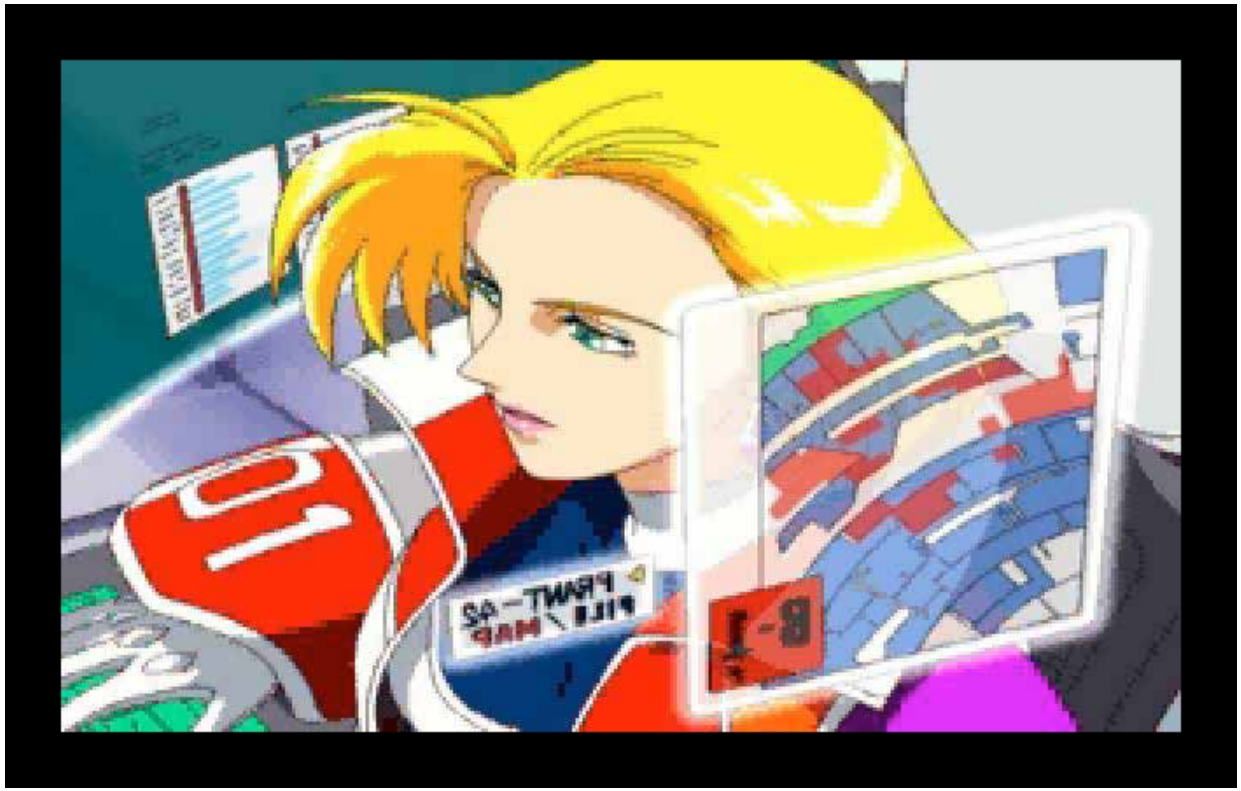
Há alternativas:
Duck Tales: Remastered (vários), *Metroidvania* (vários)

BURNING RANGERS

Por Ivo Leitão

>Sistema:Sega Saturn

>Ano: 1998



A Sega Saturn foi uma plataforma algo ingrata para a Sega pelo menos no ocidente, devido à sua complexa arquitectura interna e algumas decisões menos boas por parte da Sega. Já em terras do Sol Nascente ainda teve bastante sucesso, com jogos a serem lançados até ao ano 2000, altura em que a Dreamcast estava na plenitude da sua força. Apesar de existir um grande número de jogos de qualidade lançados apenas no Japão, ainda houve espaço para alguns bons lançamentos por cá, perto do final de vida útil da Saturn no Ocidente. Este *Burning Rangers* é um desses "cantos do Cisne" da Saturn por estas bandas, tendo sido produzido pela Sonic Team. E em que consiste *Burning Rangers*? Nada mais nada menos que um jogo de acção na terceira pessoa, onde jogamos com bombeiros no futuro, equipados de *jetpacks* e armas laser que apagam fogos. Sim, o futuro vai ser *awesome*. Inicialmente podemos jogar com um entre dois novatos: Shou Amabane ou a menina Tillis. O primeiro nível é um tutorial bastante completo, o que me impressionou para a época. Aqui somos deixados numa instalação de treino dos *Burning Rangers*, onde nos ensinam todos os movimentos possíveis, desde o movimento básico e controlo de câmara, passando para o combate a incêndios e outras manobras. Depois a aventura começa a sério, com os *Burning Rangers* a receberem uma emergência num centro de investigação. Basicamente controlamos a personagem escolhida ao longo de vários

corredores e salas em três dimensões, com a missão de apagar os incêndios e resgatar o máximo número de sobreviventes possível. Tal como os jogos do Sonic e os seus anéis, aqui existem uns cristais que dão energia à nossa personagem. Cada vez que sofremos dano, quer por fogo ou alguns inimigos, os cristais que capturamos são perdidos. Esses cristais são também necessários para resgatar os sobreviventes que encontramos, sendo utilizados como energia para a sua teletransportação. Para além disso temos de estar constantemente atentos ao fogo que nos rodeia, se não apagarmos os fogos que vão surgindo, os níveis vão ficando cada vez mais instáveis, até que explode tudo e é *game over*. Existem dois métodos de disparo: o *standard*, carregando apenas levemente no botão adequado, ou deixar o botão pressionado até a arma carregar, preenchendo uma barra de energia. Nesse momento ao soltar o botão é disparado um projéctil muito mais potente, apagando fogos bem mais rapidamente, ou infligindo mais dano a inimigos. Mas esta técnica deve ser utilizada com cuidado, pois ao contrário dos disparos normais onde ao apagar fogos são gerados cristais de energia, este disparo potente destrói esses cristais.
Um outro perigo a ter especial atenção são os fogos espontâneos, que ocorrem logo em que o jogador atravessa algumas áreas. Desde cedo no nível tutorial somos alertados para ouvir uma espécie de "assobio", bem como uma área a ficar avermelhada com o calor. Isso indica que poucos segundos depois irá haver uma





explosão nesse local. Felizmente, nessa altura basta carregar para baixo no D-Pad, que a personagem escapa ilesa automaticamente.
Mas a *feature* que sem dúvida mais me interessou foi "Voice Navigation System". À medida que vamos progredindo nos diferentes níveis a "nossa chefe" e restante equipa vão-nos dando indicações com pistas para os nossos objectivos: "Vira na porta à direita!", "deves ver um elevador nessa sala", são algumas das dicas que vamos ouvindo automaticamente, bem como alguns diálogos que dão continuidade à história. Esse sistema ficou muito bem implementado, na minha opinião, dando ao jogador uma sensação de proximidade com os seus companheiros. Mas nem sempre devemos seguir essas indicações à risca, pois muitas das vítimas que devemos resgatar estão escondidas em outras salas, muitas delas com um acesso mais difícil.
Com níveis algo complexos e todo o caos da catástrofe à nossa volta, sente-se a falta de um mapa a ser gerado em tempo real no ecrã. Para colmatar isso, é possível pedir indicações à restante equipa através de o toque de um simples botão.
Visualmente é um jogo muito bom para os padrões da Sega Saturn. De todos os jogos de acção completamente em 3D que a consola da Sega possui, este é dos que tem os melhores visuais. Desde as *cutscenes* em *anime* que resultam bem melhor que o CGI da época, passando pelo próprio *design* das personagens, que na minha opinião está muito bem idealizado, até chegarmos aos gráficos do próprio jogo em si. Com níveis algo complexos, bastante variados entre si e





a inclusão de algumas transparências e efeitos 3D que a Saturn não reproduz nativamente por hardware, tornam o jogo tecnicamente bem conseguido.
É certo que possui as suas falhas, as vítimas e inimigos têm muito menos detalhe que os Burning Rangers, existe algum *clipping* de superfícies e objectos, e os efeitos de transparências não são perfeitos, mas ainda assim é um jogo bastante competente. E se visualmente é bom, o que dizer do som? Bom, para os padrões de 1998, devo dizer que achei o *voice-acting* bastante competente e natural. O "*Voice Navigation System*" foi uma ideia muito bem implementada e as músicas são fenomenais. A sério, a faixa título "Angels With Burning Hearts" está no mesmo patamar que outros clássicos como "Let's Go Away" de *Daytona USA* ou "Conditioned Reflex" do *Sega Rally*. Ah, a SEGA dos anos 90…
Mas *Burning Rangers* tem um grande defeito: A sua curta duração. Com 4 missões, mais o nível tutorial, chegamos rapidamente ao fim do jogo e a pedir por mais. Felizmente *Burning Rangers* possui um bom "*replay value*". Após terminarmos o jogo a primeira vez, é activado um mecanismo que torna os níveis aleatórios, de cada vez que são jogados. Para além do mais é sempre um bom desafio resgatar todos os sobreviventes, alguns bem conhecidos como Claire e Elliot do jogo *Nights* ou mesmo desenvolvedores da Sonic Team como Yuji Naka. Esses sobreviventes enviam e-mails aos *Burning Rangers*, com cartas de agradecimento ou outras coisinhas como *passwords* que desbloqueiam material bónus, como *artwork*, a possibilidade de jogar os níveis com outras personagens ou mesmo um mini jogo bónus.
Posto isto, *Burning Rangers* é um jogo obrigatório na biblioteca de qualquer fã de Sega Saturn. Tendo sido lançado em 1998, numa altura em que já pouca gente dava importância à plataforma no Ocidente, acabou por passar despercebido, não tendo gerado o sucesso que na minha opinião o merece. É um daqueles jogos que adoraria ver re-imaginado com os visuais actuais, já que a sua jogabilidade ainda se adequa perfeitamente aos padrões dos dias de hoje.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Um conceito de jogo interessante, boa jogabilidade e apresentação.

É mau ter:
É um jogo muito curto, com apenas 4 níveis e um tutorial.

SUPER MARIO BROS. 2

Por João Sousa

>Sistema: NES

>Ano: 1988

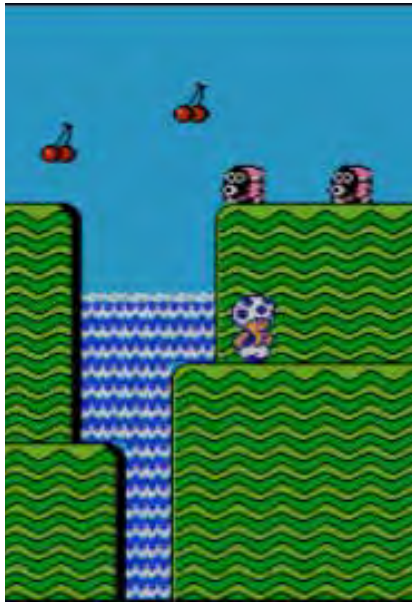


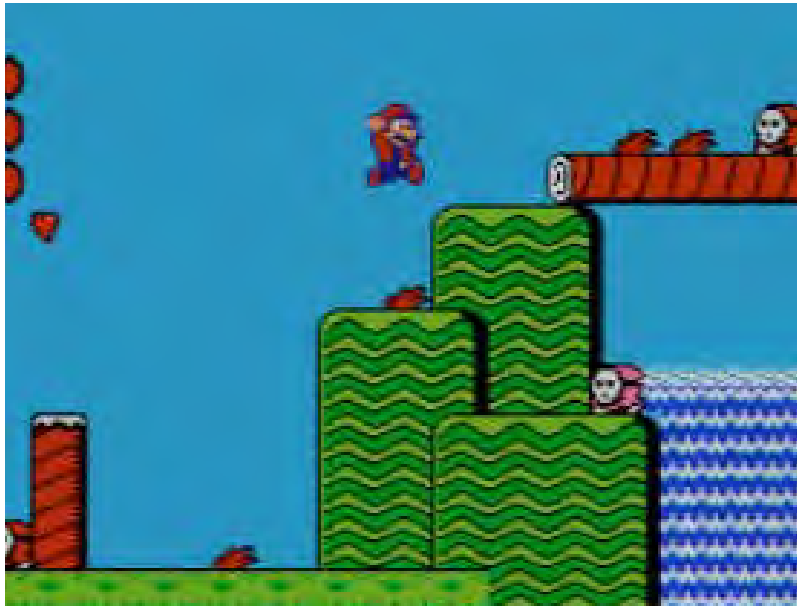
Pois bem, se os jogos 3D de Super Mario são famosos por serem imprevisíveis, trazendo frequentemente alterações significativas na jogabilidade (veja-se o caso de Super Mario Sunshine), já nos seus títulos 2D normalmente sabemos bem com o que contar, não fosse a série "New" ter-nos trazido diversas vezes de volta ao Mushroom Kingdom nos últimos anos. Pois na sequela ao famoso e original Super Mario Bros. surge-nos este jogo que deixa alguma estranheza. Onde estamos? Porque são as coisas tão diferentes? Mas esse é um mistério já há muito tempo desvendado. A verdade é que este *Super Mario Bros.* 2 não era o verdadeiro segundo título desta saga… o verdadeiro jogo foi inicialmente vendido apenas no Japão pois pensou-se ser demasiado difícil para jogadores ocidentais, o que poderia levar ao seu fracasso comercial. Pegaram assim em outro jogo de Shigeru Myamoto, *Doki Doki Panic,* trocaram os protagonistas, fizeram alguns ajustes e melhorias transformando-se em *Super Mario Bros. 2*. Ora se na verdade era outro jogo então os resultados poderiam ter sido catastróficos. Contudo, acabou por ser uma boa aposta da Nintendo pois tratando-se do mesmo autor, notam-se muitas semelhanças assim como algumas alterações criativas.Logo antes de começarmos a jogar podemos ler que Mario teve um sonho estranho em que subia umas escadas e encontrava uma porta para outro

mundo… depois de acordar vai a uma caverna e para sua surpresa vê o mesmo que no sonho. Este enigmático enredo é bastante inconsequente no decorrer do jogo mas estes sonhos dentro de sonhos certamente terão inspirado Christopher Nolan na criação do aclamado filme *Inception*. Ora neste estranho mundo (tão estranho como os restantes mundos que Mario tem visitado) podemos escolher entre jogar a aventura com o famoso canalizador, como com o seu irmão Luigi, um Toad ou ainda a Princesa Peach, coisa que raramente foi possível fazer nos jogos desde então. Cada um dos personagens tem ligeiras diferenças, principalmente na forma como saltam, sendo que o medricas Luigi salta mais alto e dá às pernas tão rápido que paira no ar e Peach que se serve da sua saia em balão para se suster mais tempo com os pés fora do chão. Neste jogo que testa a nossa pontaria e reflexos a saltitar de plataforma em plataforma, a escolha do herói faz de facto diferença, e se as coisas estiverem a correr mal com um personagem podemos sempre tentar com outro.

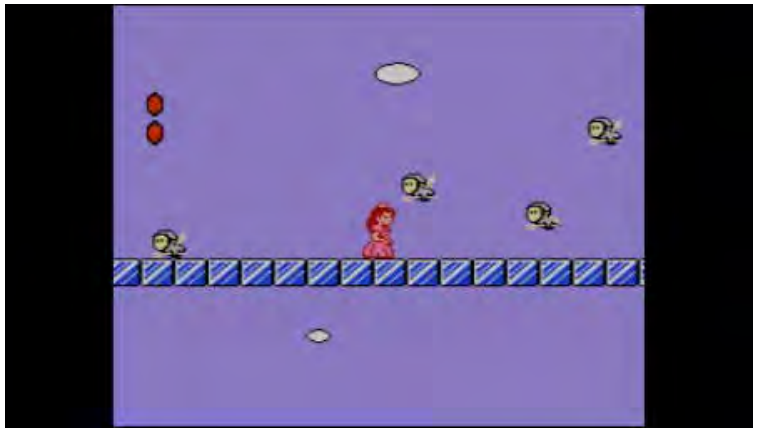
No que diz respeito aos inimigos que enfrentaremos, os Goombas estão ausentes e são substituídos por mauzões, que aparentemente têm cabeça mais dura, pois aqui não nos safamos simplesmente caindo em cima deles. Não, se o fizermos “apanhamos o comboio” em cima deles e podemos lançá-los contra outros inimigos ou borda fora quando assim entendermos. Opcionalmente podemos também arrancar dezenas de alhos e outros legumes e arremessá-los contra os oponentes num desperdício de leguminosas que só encontra igual na Tomatina espanhola. Surgiram aqui também alguns inimigos célebres, como os













fantasmas tímidos, as Bob-ombs e o estranho Birdo, que segundo o manual de instruções disponível na embalagem física do cartucho original é um rapaz que julga ser uma rapariga (pormenor estranho num videojogo tão inocente em que simplesmente saltamos em cima do que nos aparece à frente e comemos cogumelos…). Ainda mais estranhas são umas caras ou máscaras que saem da parede em nossa perseguição, assim como em certas ocasiões o único caminho possível ser entrar na boca de uma águia, coisa digna de pesadelos mesmo. Como *boss* final, em vez de Bowser, enfrentaremos um sapo gordo bastante zangado que cospe bolas de sabão e que, pelos vistos, tinha raptado uma série de crianças aladas ou anjos, insectos ou coisa assim.

O *level design* é principalmente vertical, ou seja, percorreremos bastante os cenários para cima e para baixo e não principalmente num sentido horizontal como seria de esperar. Outra diferença interessante é a maior interacção com o cenário, sendo que em alguns níveis temos até que escavar caminho e noutros utilizar Bob-ombs para aceder a outras áreas.

Apesar de este jogo ter surgido como uma versão mais acessível aos jogadores, ou seja, mais fácil, não esperem por uma experiência aborrecida em que são tudo "favas contadas"… hoje em dia estamos habituados a vidas ilimitadas e a *checkpoints* generosos o que não acontece aqui, por isso este clássico mostra-se ainda bastante desafiante. Se realmente são fãs puristas de videojogos e nunca jogaram todos os títulos do *Super Mario* ou querem relembrá-lo, aproveitem a oportunidade de o adquirir na Virtual Console da 3DS na sua versão original. Caso contrário poderão optar por *Super Mario All Stars* lançado para a Super Nintendo, que contém todos os videojogos clássicos (2D) do nosso canalizador preferido com grafismo 16 Bit, versão que existe também disponível na Wii.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
4 personagens à escolha e ser um jogo do Mario; ser diferente

É mau ter:
Poucos *checkpoints*

Há alternativas:
Doki Doki Panic, Super Mario All Stars

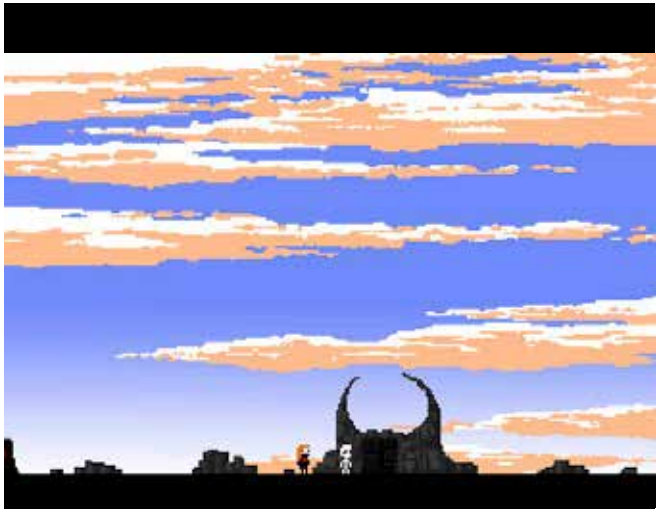
GAMER EM TEMPOS DE CRISE

Por João Canelo

>O combate à crise continua na nova edição da PUSHSTART. Não restam dúvidas que os preços mantêm-se, mas nós temos as melhores soluções possíveis para todos os jogadores portugueses: três jogos totalmente grátis. Têm um PC e estão sedentes de um novo e irresistível jogo para as vossas noites? Então preparem-se para uma selecção que reúne jogos de plataformas, MMO e RPG.



Red Rogue



Este simples jogo de plataformas coloca-vos no papel de uma estranha personagem cuja missão é descer até à masmorra do Caos e recuperar o amuleto de Yendor. Tal como todos os jogos do género rogue, Red Rogue tem masmorras geradas aleatoriamente, significando que nunca visitarão o mesmo cenário duas vezes no mesmo jogo. Este tipo de construção, aliada à utilização de elementos RPG de acção, semelhantes à série Ys, complementa o sidescrolling e torna a experiência não só divertida como viciante.

http://redrogue.net/

Planetside 2



Três facções, dezenas de jogadores e vários territórios espalhados por continentes prontos a serem conquistados: estes são os elementos que compõem a acção de Planetside 2, o MMO desenvolvido pela Sony Online. Ao contrário da maioria dos seus competidores, Planetside 2 aposta em batalhas massivas com inúmeros jogadores a combaterem ao mesmo tempo e dispõe de um grande número de armas, veículos e poderes secundários. Se estão prontos para a acção, Planetside 2 é uma excelente opção.

https://www.planetside2.com/

System Shock



Perdidos numa estação especial repleta de aberrações cibernéticas, a vossa missão é sobreviver a este verdadeiro pesadelo futurista e parar de uma vez por todas a inteligência artificial que está a tentar matar-vos. Misturando acção com exploração, System Shock consegue juntar o melhor dos dois géneros e construir uma aventura intensa, por vezes até assustadora, que implementa ainda mecânicas RPG na sua jogabilidade. Considerado como um dos melhores jogos de acção no PC, System Shock manter-vos-á bastante ocupados.

http://www.abandonia.com/en/games/24684/System+Shock.html

SPLATTERHOUSE VS SPLATTERHOUSE

Por Gonçalo Neto

>>Quando em 1988 a Namco lançou Splatterhouse nas arcades, o panorama dos videojogos era muito diferente do de hoje em dia. Embora já existissem alguns jogos de terror, como o elegante (!) *Chiller* (1986), o género era ainda terreno relativamente pouco explorado.





Splatterhouse foi buscar ao cinema alguma inspiração, ou não fossem os anos 80 a década por excelência dos *slashers*. A referência mais óbvia é sem dúvida a máscara de hóquei semelhante à usada por Jason Vorhees na série de filmes *Friday the 13th*. A história aqui é simples mas eficaz. Rick e a sua namorada Jennifer são dois estudantes de parapsicologia que decidem visitar a mansão do Dr. West, um cientista com uma reputação duvidosa. Sem surpresa, Jennifer é raptada e Rick é deixado às portas da morte. É então que surge a Terror Mask, um artefacto sombrio que alicia Rick com a promessa de lhe conferir o poder necessário para que ele consiga resgatar a sua namorada. O resto... é já lendário.

A atmosfera de *Splatterhouse* é sem dúvida o seu ponto mais forte. Os cenários são do mais aterrador que se tinha visto até à data, e todos os elementos remetem para um universo de pesadelo. Há de tudo, para todos os gostos, desde monstros a vomitar, enforcados que caem do tecto, aberrações voadoras, etc. Numa época em que a direcção de arte da maioria dos jogos apontava para mascotes divertidas, *Splatterhouse* oferecia um contraste tão forte que imaginamos que o cantinho onde a máquina se posicionava na *arcade* era evitado cautelosamente pelos mais impressionáveis, e visitado regularmente por quem gosta de bastante *gore* no seu *beat'em up*.

A jogabilidade resume-se a uma progressão linear num plano 2D, derrotando criaturas até chegarmos ao *boss* de final de nível. A introdução de armas é

SPLATTERHOUSE VS SPLATTERHOUSE

aqui importante porque permite que a violência atinja novos níveis de brutalidade, e adiciona alguma variedade a um conjunto de movimentos algo limitado. O facto de o nosso protagonista se movimentar lentamente foi também uma boa decisão de fundo. É um daqueles casos em que menos é mais, e acaba por aumentar a tensão do jogador, um pouco como mais tarde viria a acontecer com o género de *survival horror*. Os controlos, contudo, são precisos, e o jogo possui uma boa detecção de colisão. Por vezes pensamos que os inimigos estão já tão próximos que já não temos hipótese de os derrotar, mas geralmente ainda temos margem de manobra para um golpe certeiro.
Os níveis são curtos e seguem padrões fixos, o que significa que um jogador habitual, após ter gasto várias moedas na máquina, conseguia eventualmente passá-los sem grande dificuldade. Existem sete no total, cada um com os seus tipos







de inimigos e animações horripilantes. Alguns deles são bastante inventivos, como o *boss* do segundo nível, onde temos o prazer de enfrentar... um quarto assombrado. A banda sonora é deliciosamente tétrica, e contribui em muito para a imersão no ambiente do jogo.
Apesar de não ser um jogo extraordinariamente original, *Splatterhouse* foi um sucesso que originou duas sequelas. Previsivelmente, a saga criou alguma controvérsia devido ao conteúdo violento, mas em sua defesa podemos dizer que toda a carnificina é dirijida contra monstros, nunca contra humanos. Estamos ainda muito longe de pérolas de bom gosto como as velhinhas de Carmageddon (1997). Durante a era dos 16-bit, foi a série de terror de mais sucesso, e os fãs pediram durante muito tempo uma sequela. Foram precisos quase 20 anos para surgir um novo título na saga, mas a recepção foi menos entusiástica do que seria de esperar.
O novo *Splaterhouse* (2010), desenvolvido inicialmente pela Bottlerocket e por fim pela Namco Bandai Games, demorou 4 anos a ver a luz da lua. É um jogo com boas ideias, mas com muitas arestas por limar. A versão analisada, para a PS3, sofre e muito com *loadings* extremamente longos. Sendo *Splatterhouse* um jogo no qual se morre frequentemente, este é um problema grave, que deveria ter sido corrigido a tempo. Acreditamos que muita da má recepção de que foi alvo se deve a um simples facto: os *gamers* não querem esperar, querem jogar.
O novo *Splatterhouse* tem poucos argumentos para convencer novos jogadores mas, para quem já era fã da saga, um pouco de boa vontade permite descobrir um jogo apelativo, com um bom sistema de luta, bons gráficos, uma banda sonora carregada de bom metal,

SPLATTERHOUSE VS SPLATTERHOUSE

e carnificina elevada ao extremo. O ambiente, ponto fulcral da experiência *Splatterhouse*, continua aterrador e brutalmente violento. Atrevemo-nos mesmo a dizer que é o jogo mais sangrento que já jogámos. Mas isso, numa era de jogos como *God of War* (2005), *Devil May Cry* (2001), ou o contemporâneo *Dante's Inferno* (2010), não é suficiente. A jogabilidade torna-se repetitiva, embora tenha havido da parte dos *developers* a sensatez de introduzir alguns truques engraçados. Apesar desta nova encarnação do jogo ser em 3D, existem sequências 2D que remetem para os jogos originais, e também algumas sequências de plataformas (que infelizmente são menos agradáveis do que o desejável). O jogo introduz igualmente um sistema vampiresco de regeneração através do consumo de sangue, e acumular sangue permite-nos também aceder a movimentos especiais, até culminar no infame modo *berserk*, em que o já de si pouco







cavalheiro Rick se transforma numa besta ainda mais destruidora. Para apimentar um pouco mais as coisas, e como se tornou moda nos últimos anos, temos de igual forma acesso a *quick time events* que nos permitem acabar com os inimigos de formas dignas de uma *fatality* de *Mortal Kombat*. Não há dúvidas que este é um jogo para adultos, ainda que a execução seja por vezes bastante juvenil.
Poderá haver apostas melhores para quem procura apenas um bom jogo de acção, mas para quem gosta de *Splatterhouse*, esta é uma oportunidade imperdível para revisitar um dos universos mais aterradores dos videojogos. Veremos se será desta que a saga chegou ao fim, ou se haverá mais sangue no caminho da Terror Mask...

#1

ENEMY ZERO



Por Ivo Leitão

>Sistema: Sega Saturn

>Ano: 1996

***Enemy Zero* é um produto da imaginação do já falecido Kenji Eno e o seu estúdio WARP. Foi originalmente anunciado como exclusivo da Playstation,** contudo após alguns desentendimentos com a Sony, Kenji Eno acabou por tornar o jogo exclusivo na consola de 32-Bit da Sega. Apanhando tudo e todos de surpresa, essa nova exclusividade foi anunciada num evento da Sony, com o logótipo da consola a ser transformado no logótipo da Sega Saturn. Uma atitude sem precedentes nesta indústria, que mostram o carácter "rebelde" de Kenji Eno.
Mas Kenji Eno foi também uma pessoa inovadora e experimentalista na indústria. Este *Enemy Zero*, apesar das suas falhas, é um óptimo exemplo disso. *Enemy Zero* é um sucessor espiritual de "*D*", um outro jogo produzido pela WARP. Em primeiro lugar, pela protagonista ser também uma loira chamada Laura, embora num contexto completamente diferente, mas também por uma parte da sua jogabilidade ser baseada na exploração de salas renderizadas em *cutscenes* CG com elementos de jogos de aventura, onde há uma grande interacção com itens e objectos. Já no que diz respeito à história do jogo, a mesma vai buscar imensas referências ao filme clássico "Alien – O Oitavo Passageiro". *Enemy Zero* decorre em pleno espaço, a bordo de uma enorme nave espacial de nome Aki. Laura Lewis acorda do seu sono numa câmara de criogenia, com o alerta de emergência, em que a nave foi invadida por várias criaturas alienígenas, que aos poucos vão trucidando a pouca tripulação da Aki. Ao contrário do filme, aqui não existe apenas um *alien*, mas vários e para



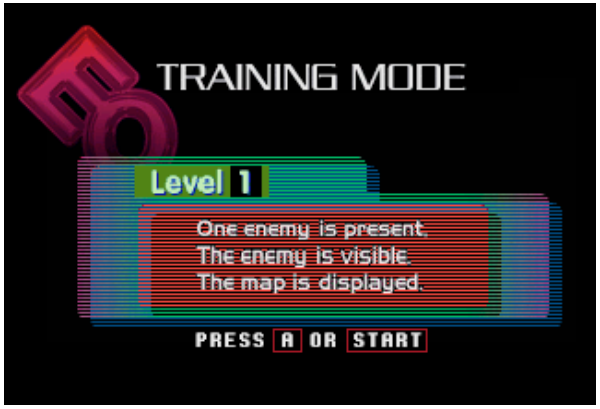


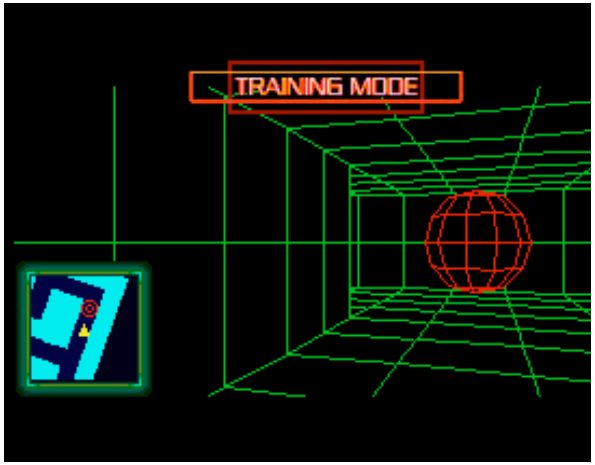


piorar a situação são invisíveis. Mas as referências aos filmes do *Alien* não se ficam por aqui, certos *clichés* como *androids*, conspirações de armas biológicas e afins estão também aqui presentes.

Mas é pela jogabilidade peculiar que *Enemy Zero* é mais conhecido, sendo a mesma distinta em combate e exploração. A parte de exploração, decorre nas diversas salas da nave Aki, sendo as mesmas renderizadas em lentas *cutscenes* em CG, onde podemos interagir com objectos, coleccionar itens, carregar a arma, salvar o jogo, consultar mapas, falar com os restantes companheiros sobreviventes entre outros. Já a vertente de combate é sem dúvida a parte mais peculiar deste *Enemy Zero*. Os combates ocorrem apenas nos corredores de Aki, desta vez renderizados em 3D em tempo real, com uma jogabilidade idêntica à de um FPS. Contudo, como os inimigos são invisíveis, a Warp decidiu colocar uma espécie de sonar, que indica de certa forma a posição dos inimigos. Sempre que detecta a presença de um *alien*, esse aparelho transmite um som. Se o som for grave, quer dizer que o inimigo está atrás de nós. Quanto mais agudo o som for, mais o inimigo fica directamente à nossa frente. Por outro lado, quanto maior for a frequência desses sons, menor é a distância que nos separa. Ora isto utilizado em conjunto com uma arma de munição muito limitada, de fraco alcance e que obriga a um tempo de carga antes de disparar, deixa o jogador constantemente tenso, à espera do melhor *timing* para disparar. Basta falhar um ou outro disparo para vermos logo um ecrã de *game over*. Sim, este é daqueles jogos "*1-hit kill*". Quando a arma não tem mais munições, é possível recarregá-la, obrigando o jogador a correr para uma sala em que o possa fazer. Quando existe mais que um *alien* num corredor, então em vez de apenas um som passamos a ouvir vários, o que torna a coisa algo confusa, até porque esse som vem em *mono*. Por um lado faz sentido, pois Laura utiliza esse sonar num ouvido apenas. Para além do mais, para todo o jogo existe um número limitado de *saves* que podemos utilizar, sendo esse número diferente mediante o grau de dificuldade escolhido. O grau de dificuldade também varia o número de disparos que podemos dar com a arma antes de a recarregar, a quantidade de inimigos e as pistas mais ou menos detalhadas que as outras personagens nos dão para resolver os puzzles e progredir no jogo.

Contudo, para auxiliar o jogador existe um modo de treino que podemos experimentar antes de partir para a aventura a sério. Sendo algo semelhante às *VR Missions* de *Metal Gear Solid*, as missões de treino são jogadas num ambiente de realidade virtual que







nos vão introduzindo as mecânicas de jogo para o combate, com a dificuldade a aumentar gradualmente. Inicialmente dispomos de um mapa auxiliar no canto inferior esquerdo, bem como os inimigos visíveis, coisa que deixa de acontecer nas missões seguintes e naturalmente no jogo.

O jogo consegue assim, para os padrões de 1996/1997, tornar-se em algo muito original. Com uma jogabilidade em que estamos praticamente indefesos contra criaturas hostis invisíveis, forçando o jogador a ter uma abordagem mais evasiva e com uma maior gestão de recursos e um planeamento cuidado do progresso no jogo, devido ao número limitado de *saves* e à falta de um mapa acessível em tempo real. É um autêntico jogo de sobrevivência e terror nesse aspecto. Infelizmente possui as suas falhas: O combate foi feito assim propositadamente, mas a exploração em *cutscenes* CG é bastante lenta, não dando para saltar nenhuma das mesmas. Isto é crítico pois quando morremos (e morremos muitas vezes) o jogo obriga-nos a ver novamente a longa *cutscene* de introdução, bem como ouvir um resumo da história até então, contado por Laura.

O jogo possui 4 CDs, a razão para isso é mesmo o elevado número de *cutscenes* disponíveis. Graficamente é um jogo muito bem conseguido, apesar de não ser muito variado a nível de visuais o que leva a imensos corredores idênticos entre si. Ainda assim, acho que os gráficos em tempo real estão bastante detalhados para um jogo de Saturn. A banda sonora, composta por Michael Nyman, é um grande contraste com a atmosfera de terror do jogo, proporcionando belas melodias de piano e violino, cujas são ouvidas durante as *cutscenes*. Nos corredores, a única coisa que se ouve são mesmo os nossos passos, o sonar e os eventuais grunhidos dos aliens, o que aumenta a tensão e sensação de solidão que nos acompanha ao longo da aventura. Ainda assim, o *Enemy Zero* foi um dos muitos jogos exclusivos da Saturn que ganharam um *port* para Windows, sendo essa versão graficamente superior, com uma maior resolução e mais detalhe.

Em suma, acho *Enemy Zero* um jogo bastante original e experimental. Devido à sua elevada dificuldade proporcionada sobretudo por um sistema de combate bastante peculiar, não é um jogo que irá agradar a todos. Possui alguns outros defeitos que poderiam ser corrigidos, como a lentidão em navegar nas salas ou a incapacidade de saltar *cutscenes*, ou mesmo uma história repleta de clichés, mas não deixa de ser um jogo de culto da Sega Saturn.

> High-Score

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

Por André Santos **#2**



Este é outro daqueles títulos que ficam para sempre na nossa memória e nem sempre pelos melhores motivos. *Enemy Zero* sempre me pareceu um jogo que podia e devia ter ido muito mais longe. E apesar de uma jogabilidade bastante harmoniosa, alguns piscar de olhos a sagas como *Alien*, a verdade é que por vezes as (desnecessárias) caminhadas pelos cenários levavam-nos à exaustão. Vale portanto pelo seu criador, Kenji Eno, e por algumas horas bem passadas! Importante também referir o grafismo de *Enemy Zero*, que na altura surpreendeu bastante pela positiva pela sua capacidade de inovar. Se se for fã do género, é sem dúvida merecedor da nossa atenção.

> High-Score **7**

Por João Sousa **#3**



Este é o jogo que mais me incomodou na Sega Saturn mas também um dos que mais frequentemente volta à minha memória. Para mim *Enemy Zero* está muito próximo do filme "Alien – O Oitavo Passageiro". É um jogo com um ambiente incrivelmente tenso e solitário com uma abordagem forte à narrativa (nos segmentos dentro de cada compartimento) e uma abordagem diabólica à sobrevivência nos corredores da nave. *Aliens* invisíveis + armas que demoram um tempão a disparar carregar = jogo impróprio para cardíacos!

> High-Score **8**

Por João Canelo **#4**



Enemy Zero é um dos jogos mais peculiares da Sega Saturn, misturando elementos de terror e aventura com cenários futuristas. Apostando na furtividade, o jogo coloca-vos em confronto com inimigos invisíveis, apenas detectáveis através de sons agudos, enquanto tentam desvendar a sua origem e o que aconteceu aos tripulantes da vossa nave. Com um ambiente tenso e verdadeiramente assustador, apesar dos seus defeitos a nível gráfico – tendo em conta o poder da consola da SEGA - a criação de Kenji Eno ainda consegue surpreender e colar-vos ao sofá até chegarem ao final.

> High-Score **9**

TOP 8 SILENT HILL

Por João Canelo

>Foi em 1999 que a Konami surpreendeu os jogadores com a sua nova série de terror, *Silent Hill.* Com um ambiente desconfortável e trabalhado, repleto de monstros e um nevoeiro misterioso, a criação da Team Silent demonstrou até onde poderia ir um género que parecia estar restrito a mortos-vivos e sustos fáceis. Depois de mais de 10 anos de existência, a série conta com várias sequelas, spin-offs e até um jogo de acção arcada, mantendo-se como um dos grandes marcos do género de terror psicológico. Para celebrar o Dia das Bruxas, decidimos olhar para a série principal, composta por 8 jogos, e definir quais os melhores títulos da série.













8 S.H. Homecoming

Desenvolvido pela Double Helix Games, Homecoming foi a primeira aposta da série nas consolas de alta definição, apresentando um novo motor gráfico e direcção artística (inspirada pelo filme realizado por Christophe Gans). Apesar de reter algum do ambiente característico da série de terror, *Homecoming* não consegue desenvolver uma história satisfatória, demonstrando algumas falhas na compreensão dos elementos que tornaram os primeiros jogos tão irresistíveis e cai constantemente em clichés do género.

7 S.H. Origins



Origins foi o primeiro jogo a ser desenvolvido por um estúdio ocidental após o encerramento da Team Silent, e apesar de ainda reter alguns dos elementos característicos da série, este título produzido para PSP (e mais tarde para PS2) não inseriu novos mecanismos na sua jogabilidade e optou jogar pelo seguro.

6 S.H Downpour



Este jogo é para todos os efeitos, uma oportunidade falhada, mas um título que se aproxima muito de uma experiência renovada e satisfatória para os fãs da série. Com uma cidade mais extensa e missões alternativas, a Vatra Games retrabalhou a fórmula original e conseguiu alguns pontos interessantes na sua jogabilidade, pecando apenas na arte do jogo e no seu sistema de combate.

5 S.H Shattered Memories



Apesar de se tratar do título menos assustador deste TOP, *Shattered Memories* complementa esta falha com uma campanha sólida e uma história que, mesmo afastada do jogo original, consegue manter um mistério e resolução bem construídos. Como remake, Shattered Memories mantém elementos da primeira aventura de Harry e explora um lado mais psicológico na sua história, surpreendendo pela sua coesão e ambiente cuidados.

4 S.H. 4: The Room



O último jogo desenvolvido pela Team Silent é uma experiência fora do comum, seja no seu ambiente ou na sua jogabilidade. Através das mudanças aplicadas e da repetição dos seus níveis, *The Room,* que começou o desenvolvimento como um jogo original, cria uma maior frustração na progressão da campanha. No entanto, a sua estranha história e personagens peculiares colocam-nos, ainda assim, acima da média.

3 S.H. 3



A aventura de Heather Mason continua a ser, até hoje, uma das experiências mais intensas e aterrorizantes que já experienciei nas consolas. Desde os cenários banhados em sangue até às monstruosidades macabras que vagueiam pelos corredores mal iluminados, *Silent Hill 3* arrepia através da sua intensidade desconcertante, conseguindo construir um climax dos maiores e mais perturbadores que já presenciei num jogo.

2 Silent Hill



Vocês conhecem a história. Harry Mason viaja, juntamente com a sua filha Cheryl, até Silent Hill quando sofre um acidente que o deixa inconsciente. Com a sua filha desaparecida, e decidido a reencontrá-la, Harry aventura-se pelas ruas abandonadas e repletas de nevoeiro da misteriosa cidade, acabando por se envolver com um culto misterioso que tenta renascer um deus pagão. Silent Hill, mesmo com a sua jogabilidade menos refinada, continua a surpreender graças ao seu ambiente e história arrepiantes.

1 S.H. 2







É impossível ficar indiferente perante um jogo como *Silent Hill 2.* Não se trata de um título unicamente assustador, mas sim de uma experiência sem precedentes, com uma das histórias mais perturbadoras e bem desenvolvidas dos últimos anos que une drama e terror psicológico numa campanha intensa. James Sunderland continua a ser um dos melhores protagonistas de sempre por causa das suas escolhas e erros que o prendem constantemente a um mundo misterioso que é, para todos os efeitos, um dos mais humanos que já experienciámos nas consolas.

3.º ANIVERSÁRIO PUSHSTART

Estamos no terceiro aniversário da PUSHSTART. Após 3 anos continuamos por aqui e tudo graças a vocês! Mas, como tem sido a experiência até agora?



>André "PC" Santos



É sempre bom e imensamente satisfatório vermos um projecto crescer desde o primeiro momento. Mas além de o vermos crescer é ainda mais agradável fazer parte, de forma activa, desse crescimento, acompanhá-lo, direccioná-lo, lutar por ele e esperar sempre mais dele. Melhor que ter um projecto que podemos dizer que é nosso, é constatar que a PUSHSTART já representa um marco no meio, além de ser uma publicação com qualidade reconhecida pelos seus leitores e parcerias. Para mim, além de tudo o que ela representa, é também uma forma de crescer profissionalmente por tudo o que me oferece e por todo o trabalho que para ela desenvolvo. Do futuro pouco posso falar, é certo, ninguém o conhece, mas seguramente cá estaremos para o constatar. Durante esse período, podem com toda a certeza contar com nosso trabalho, dedicação e empenho, que hoje nos colocam na posição em que nos encontramos. Venha mais um ano, pois então!!!

>Tiago "Commodore" Lobo



Este mês a Revista PUSHSTART faz três aninhos de vida. Tudo começou com uma junção de algumas pessoas com blogs próprios, no sentido de criar uma publicação conjunta mensal. Desde a 1ª edição que cá ando e tenho visto muita coisa acontecer nestes três anos. Foram muitos os projectos nacionais que apareceram e desapareceram. Uns bons e outros maus. Muita vontade e muito sangue na guelra levou muitos jogadores a criarem *websites, blogs* e fóruns a prometer muita qualidade e frescura que os diferenciavam dos restantes, mas um a um foram caindo. Os resultados são quase sempre os mesmos. Tirando casos pontuais, a quem tiro o chapéu, a maioria simplesmente não aguenta. Num país pequeno com poucos hábitos de leitura e onde a tendência para procurar o vídeo em vez do texto é cada vez maior, manter uma revista grátis viva com poucos apoios é de louvar. Parabéns a nós mas também aos outros que ainda cá andam.

>João "News" Canelo



Este mês atingimos uma marca importante na história da Revista PUSHSTART. Agora com três anos de existência e centenas de críticas, e outros artigos variados, a revista está mais forte que nunca e continuamos, como sempre, a apostar no equilíbrio entre o passado e o presente da indústria dos videojogos. Apesar de não estar presente desde o seu início, é com muito gosto que continuo a vestir a camisola da nossa revista digital e a fazer parte de uma equipa repleta de pessoas criativas, trabalhadores e, acima de tudo, amantes desta arte que nos une diariamente. Da minha parte, a PUSHSTART deu-me uma voz e deixou-me expressar através de várias críticas que fui escrevendo ao longo do meu ano (já a caminhar para dois) como colaborador e levou-me a pensar para lá do convencional e a explorar a minha própria escrita. Aqui estamos e aqui ficaremos para mais três anos de uma revista de *gamers* para *gamers* e que apostará sempre na qualidade e na informação gratuita para todos. Parabéns, PUSHSTART!



>Ivo "Sega" Leitão



A PUSHSTART faz 3 anos, já eu quase 1 ano e meio desde que fui convidado a participar neste projecto. Num país em que já vimos grandes revistas impressas surgirem e desaparecerem, e a Internet a suplantar-se como grande forma de divulgação de tudo e mais alguma coisa, a PUSHSTART assume-se como uma excelente alternativa neste meio. Quando fui convidado a integrar neste projecto aceitei sem hesitação e senti-me orgulhoso de participar numa comunidade como esta, pois aqui todos fazemos o que gostamos e todos gostamos do que fazemos! Não foi só de conhecimento geral de videojogos que a PUSHSTART me enriqueceu como pessoa. A partir do momento em que fui convidado a integrar a equipa core, e me apercebi de todos os processos, trabalhos e responsabilidades que isso acarreta, ainda passei a ter mais gosto em pertencer a este grande projecto. Parabéns PUSHSTART e venham mais uns bons anos**!**

>Luís "Nintendo" Teixeira



Ainda demorei algum tempo a aceitar o convite em fazer parte da Revista PUSHSTART, visto na altura não ter certezas se a minha capacidade de escrita e argumentação era suficiente boa para fazer parte de um projecto desta categoria. Comecei com uma simples mini-review do meu jogo favorito para assim me inserir com mais calma neste mundo. Continuei bastante inseguro quanto à elaboração de textos que pedissem mais trabalho e investigação. Depois de estudar algumas reviews, decidi pegar no primeiro The Legend of Zelda, um jogo amado por muitos e que requer bastante conhecimento. Ai de mim se fizesse asneira! A partir daí notei que tudo é possível, sentindo-me preparado, ou pelo menos encorajado, a pegar em quase tudo o que pudesse aparecer. A PUSHSTART ajudou-me a crescer ao longo destes 3 anos, não só a nível de escrita, como também culturalmente. A valorização que demos a certos pormenores foi crescendo e crescendo. Aprendi imenso nesta escola.

>Ivan "Biblioteca" Barroso



Demorei um bocado a tentar escrever alguma coisa que se inserisse na temática deste mês. Não por falta de apetência, mas sim porque três anos é muito tempo e como membro mais "velho" na revista, pude observar o nascimento e desenvolvimento deste projecto. Isto tudo não passou dum sonho algo tresloucado dum série de *bloggers* que por alguma (boa) razão, acharam que podiam fazer mais e melhor. Três anos depois aqui estamos. Uma revista com reconhecimento no mercado e cada vez mais presente em vários eventos da cultura gaming. Como é evidente muitas coisas se passaram, amigos que chegaram, amigos que partiram e novos amigos que chegam. É quase o ciclo da vida. Sonharíamos um dia estar aqui? Não sei, mas parece-me que o melhor ainda está para vir.



>Entrevista a Dan Pinchbeck (the Chinese Room)

Por João Sousa e Daniela Fontes

Durante a Conferência Videojogos 2013, realizada na Universidade de Coimbra, entrevistamos Dan Pinchbeck do estúdio Indie The Chinese Room, responsáveis pelo aclamado "Dear Esther" e pelo recentemente lançado "Amnesia: A Machine for Pigs". Segue aqui a transcrição e tradução dessa mesma conversa.



PUSHSTART: Olá Dan e obrigado pela disponibilidade. Qual foi o primeiro videojogo que jogaste e qual o primeiro que compraste?

Dan Pinchebeck: O primeiro que joguei foi a partir de uma consola que emprestaram ao meu pai que tinha 8 variações do *PONG!* Na versão com uma linha divisória a meio tornava-se um jogo de Ténis, sem linha tornava-se Futebol, doutra forma tornava-se Hóquei e por aí adiante. Depois disso poupei dinheiro durante uns anos para comprar um Spectrum e jogar *Manic Minner*. Apesar disso, os jogos que me influenciaram a sério para seguir esta área foram definitivamente o *Doom* e *Tomb Raider*.

PS: Como te envolveste no processo de fazer videojogos?

DP: Tenho um *background* na área do Drama e depois envolvi-me em Arte e Novos Media. Não jogava muitos jogos mas fiz um Doutoramento sobre Realidade Virtual e isso aterrorizava-me. Por isso comecei a questionar e teorizar o que é que os videojogos poderiam fazer relativamente a essa área. Daí surgiu a ideia, porque não tentar fazer mesmo um jogo a partir desses pressu-

postos?

PS: O som parece algo muito importante nos teus jogos, de onde surgiu a ligação com a compositora Jessica Curry?

DP: Bem, na verdade nós somos casados há já 11 anos! Fomos fazendo alguns projectos em comum e sempre trabalhámos bem juntos. Em *Dear Esther* essa parceria e contributo foram evidentemente uma parte muito importante do jogo pois a música reflecte directamente o que queríamos expressar.

PS: Que trabalhos fizeram anteriormente a *Dear Esther*?

DP: Estava bastante interessado na questão do *Multiplayer* e fazia *mods* de jogos como *Half-Life* e uma das minhas *mods* preferidas por acaso é do *Doom 3* em que alteramos a *shotgun* de forma a que pudéssemos atingir quantos zombies quiséssemos… mas todos eles reapareciam no momento seguinte, o que nos punha imediatamente em desvantagem outra vez.

PS: Depois do sucesso do primeiro *Amnesia: The Dark Descent* o que sentiram em relação a fazer uma sequela?

DP: Sentimos que se não mudássemos nada toda a gente nos ia criticar e que se mudássemos tudo toda a gente nos ia criticar na mesma. Então o que procuramos foi manter o espírito do primeiro jogo e o tipo de filosofia que foi explorada, seguindo o conceito de alguém que está terrivelmente assustado e que por isso comete actos questionáveis. Quisemos pensar também "e se essa pessoa não estivesse confinada a um castelo, se o puséssemos noutro local como seria?".

PS: O que achas que trouxeste de *Dear Esther* para o *Amnesia*?





DP: Foi principalmente a noção de contar uma história e de nos sentirmos imersos nesse mundo. Acho que contamos uma historia muito ao género do nosso estúdio *The Chinese Room* passada no mundo do *Amnesia*. Essa foi definitivamente a nossa principal intenção.

PS: O que se segue para *The Chinese Room*? Sabemos que anunciaram um jogo novo (*Everybody's Gone to the Rapture*).

DP: Sim estamos a fazer um jogo para a PlayStation 4 e estamos a trabalhar com os *Santa Monica Studios* da Sony. Sabíamos que desta vez tínhamos que trabalhar com uma produtora e sabíamos que se não fosse os Santa Monica Studios não queríamos trabalhar com mais ninguém. Vai ser uma aventura de ficção científica numa história não linear passada num *Open World* ao género dos contos britânicos dos anos 70. Ainda estamos mesmo no início mas está a ser muito entusiasmante e divertido.

PS: Vão mudar-se para Santa Monica?

DP: Nós somos um pequeno estúdio e temos por base o Reino Unido. Metade da nossa equipa vai continuar com as suas famílias no Reino Unido e a outra metade trabalhará mais directamente com os Santa Monica Studios.

PS: O que achas do actual movimento *Indie* e para onde pensas que se encaminha?

DP: Estamos numa altura de constante exploração em que as pessoas fazem coisas radicais em todas as direcções possíveis e isso só pode ser uma coisa maravilhosa. Quanto mais tempo durar e mais longe for melhor, estamos no momento em que uma revolução está a acontecer. Sou muito optimista quanto a isso e penso que só pode trazer coisas boas ao mundo dos videojogos

PS: E para acabar, qual é o teu palavrão preferido quando estás a trabalhar num jogo?

DP: "ShitBags" digo isso muitas vezes… a linguagem tende a tornar-se muito "colorida" quando trabalhamos com inteligência artificial… quando programo algo e os personagens não fazem o que estou à espera eu grito: "Porque raio está a acontecer isso? Porquê seu sacana, seu saco de Mer@* !?!?"

>2.º MANGA & COMIC EVENT DO ALGARVE

Por Sílvia Farinha

Este fim-de-semana (24 e 25 de Agosto) decorreu a segunda edição do evento algarvio dedicado ao mundo do *Anime*, *Manga*, *Comic* e Videojogos, e como não poderia deixar de ser, a PUSHSTART marcou presença. Apesar de se tratar de um evento amador e de ainda se encontrar na sua segunda edição, o crescimento em relação ao ano anterior foi verdadeiramente positivo e admito, conseguiu surpreender. Organizado pelo Núcleo de *Geeks* do Algarve, a primeira diferença que saltou imediatamente à vista assim que cheguei foi sem dúvida o local. O ano passado realizou-se numa casa em más condições e numa rua bem escondida. Este ano realizou-se na baixa de Faro, uma zona que nesta altura do ano tem uma afluência enorme de turistas – o que acabou por contribuir para um aumento dos visitantes pois quem não sabia que se estava a realizar este evento e passava pelo local, acabava por ficar com curiosidade - e num espaço bem mais amplo que apenas se revelou pequeno devido à enorme afluência de pessoas. Com direito a fila de espera no dia de abertura, este evento, que no ano passado contou com cerca de 400 visitantes, viu este ano esse número ultrapassado logo no primeiro dia e no total duplicou esses números.

Assim que entrávamos no espaço deparávamo-nos com uma colecção que faz crescer água na boca a muitos. Trata-se da colecção dos elementos da *Clone TV - Star Wars Portuguese VideoCast*, um grupo de



aficionados da saga *Star Wars*. Um ponto de paragem obrigatório, sem dúvida! Logo aqui assisti à principal diferença entre este evento - considerado por muitos dos visitantes como acolhedor e familiar – e outros bem maiores que se realizam: a proximidade entre o público e os elementos da organização, vendedores e artistas que por lá se encontravam. Era possível ficar largos minutos a conversar com cada um deles, assim como com qualquer outro visitante que por lá andasse trocando histórias e experiências. Foi bem interessante ficar a conhecer mais sobre este grupo e sobre a sua colecção. Além disso, tive o privilégio de ficar a conhecer também a colecção pessoal de *Dragon Ball* (infelizmente não tinha artigos para venda) pertencente a Lívia Borges e que continha produtos que a própria foi buscar ao Japão. Em conversa fiquei também a conhecer as *Fanfictions* que a própria escreve e o trabalho (notável) que desenvolve em conjunto com MayaBriefs, tudo relacionado com o universo *Dragon Ball*, e ainda consegui trazer para casa muito bom material de leitura.

Pelo espaço existiam também algumas bancas onde estavam expostos trabalhos de desenho da Sara Sheepy, Tradiami Creations, Kyara Creations, Bruno Rola, Ana Sofia Cross Keane. Admito que passei largos minutos a admirá-los e a invejar a sua capacidade artística. Marcaram também presença no evento diversas lojas amadoras que tinham para venda artigos que surpreendiam por serem criados de forma

amadora mas que representavam perfeitamente tudo o que faz parte deste universo (confesso que fiquei apaixonada por umas sapatilhas customizadas com uma pintura à mão de *Deadpool*). Como não poderia deixar de ser, onde os visitantes gastaram grande parte do seu dinheiro foi nas lojas profissionais que tinham disponíveis diversos artigos de *merchandise* e Mangas conhecidas do público. Eu própria não resisti e acabei por gastar mais do que devia, mas era realmente complicado resistir quando tínhamos peluches de L – conhecida personagem do Manga *Death Note* – a olhar para nós, ou *Bubble Heads* de Enzio Auditore, o protagonista de 3 jogos da saga *Assassin's Creed*.

Além destes espaços comerciais, estavam abertas mais salas para os visitantes passarem o seu tempo e conviverem. Numa delas estavam reunidos todos aqueles que partilham a paixão por *Magic: The Gathering* e onde decorreram diversos torneios de cartas ao longo de todo o evento. Outra das salas era onde se realizavam os vários *workshops* (gratuitos) do evento. Apesar de existir limite de participantes, apenas era necessário reservar lugar o que obviamente resultou em diversos *workshops* esgotados e as ofertas passavam por *sushi*, Manga, japonês, *cosplay*, ilustração digital, caracterização, *props* e *Gunpla*. É de facto de louvar a oferta vasta e sem custos para quem os frequentasse. A sala onde acabei por investir mais tempo e onde me diverti imenso foi, como já seria de esperar, na dos videojogos. Num espaço bem melhor que no do ano passado – em que as consolas estavam literalmente numa cave escura – estavam à disposição dos visitantes consolas como *PS2, GameCube*, *Dreamcast, Sega Saturn*, *Nintendo 64*, *Xbox* e *Mega Drive*.





Considerando os recursos limitados do evento, a oferta era variada e só foi possível devido ao investimento dos elementos do Núcleo de *Geeks* do Algarve, que as adquiriram propositadamente em segunda mão para o evento. Os jogos encontrados passavam por *Mortal Kombat 3*, *Virtua Tennis*, *Super Mario Strikers*, *Streets of Rage, Mario Kart 64* e *Halo Combat Evolved*. Apesar de ter passado algumas horas nesta sala, o espaço dedicado aos *gamers* pode ser mais desenvolvido e passar a fazer realmente parte do evento e não ser apenas um espaço onde os visitantes se podem distrair.

O último espaço e onde os visitantes acabavam por passar a maior parte do tempo era o salão principal. Aqui era onde acontecia a maioria das actividades e um maior convívio entre os presentes. Além de ser o local onde se degustavam as comidas típicas do japão, existiam diversos espaços de conversa entre *geeks* (nome dado pela organização) *karaoke*, tertúlia sobre subculturas e shows de dança. Mas as principais atracções foram sem dúvida o concurso de *cosplay* – ganho por Ana Isabel Dias a dar vida justamente a uma personagem do mundo dos videojogos, Vi de League of Legends- e o show de *Burlesque*, onde a performer Red Sarah surpreendeu todos os presentes com uma actuação bem sensual e divertida de *Betty Boop*.

No geral, foi um evento que surpreendeu pela positiva e no qual se notou uma melhoria enorme em relação ao ano anterior. Resta esperar que a organização aposte numa nova edição e que continuem a trazer um pouco mais da cultura *geek* para terras Algarvias, onde todo este mundo ainda não se encontra desenvolvido.




DRAGON BALL
DRAGON BALL
DRAGON BALL
大全集
DRAGON BALL Z









>NOTGAMES 2013 [FEST]



Por Daniela Fontes

É difícil definir *NotGames*, ou em português Não Jogos, podemos tentar chamar-lhe arte interactiva, peças digitais jogáveis feitas sem o intuito de serem divertidas. Inicialmente fui a esta exposição sem saber o que eram *NotGames*. Estava à espera de algo que pudesse identificar e resumir a jogos sérios, mas estava enganada. A minha experiência foi a de quem vai a um museu.
O espaço era no Cologne Game Lab, um departamento da Universidade de Ciências Aplicadas de Colónia focado na investigação e desenvolvimento de videojogos. Vários dos jogos colocados ao dispor dos visitantes provinham de alunos de game design. O ambiente em si era relaxado, e fazia um contraste com outra exposição que ia começar no dia seguinte – a Gamescom.



Segundo um dos curadores da exposição, Michael Samyn, da Tale of Tales: enquanto os videojogos são a ponta do icebergue, os *NotGames* são o que está escondido debaixo da água. E pareceu exactamente isso, porque o traço mais relevante que estes jogos tinham em comum era cada um ter a sua própria agenda. Desde fazer arte chegar ao jogador, desafiar o conceito de videojogo, procurar levar o utilizador à reflexão pessoal sobre um tópico, contar uma história pessoal do criador, explorar novas formas de interacção, as possibilidades parecem ilimitadas.
Durante a minha visita à exposição tive a oportunidade de ver e interagir com diversos *NotGames*. Seleccionei alguns que me podem tentar ajudar a definir estas experiências interactivas. Os dois primeiros estavam na parte principal da exposição, o segundo estava numa parte mais aberta essencialmente com projectos de alunos.

Shelter (http://www.shelterthegame.com/), põe-nos na pele de uma mãe texugo que tem de proteger as suas crias. A arte é de tirar o fôlego, fazendo a ponte entre a beleza e a brutalidade da natureza. Uma experiência para quem gosta de jogos com arte, e experiências que apelam à sensibilidade e empatia. É o tipo de jogo que eu gostava de ver uma mãe (ou um pai), a jogar com um filho e quando terminassem a darem um abraço!
Bokida do grupo Rice Cooker Republic (trailer em http://www.youtube.com/watch?v=9wJevMZm0Os), é um jogo de construção/destruição num ambiente zen. Com quatro ferramentas o jogador pode manipular o mundo. Para mim foi algo entre uma experiência Minecraft ascética e uma tech demo de física com design.
Super Old Alfonso de Carmen Johann (o site está muito incompleto, mas dá para ter uma ideia da estética em http://www.superoldalfonso.com/alfonso_webseite/#). Neste jogo, à primeira vista, parece que estamos a jogar *Super Mario* com um Mario





velho. Ele arrasta-se, mal consegue saltar. Após algum tempo a andar penosamente os comandos começam a trocar, o personagem não responde, fica com frio. A mensagem é subtil, é uma metáfora de uma doença: Alzheimer. Jogar este jogo põe-nos na pele de alguém com Alzheimer, desorientação, falta de memória...
Durante a exposição encontrei-me por diversas vezes não receptiva às experiências. Pelos vistos não era a única, ouvi comentários como “Isto não funciona bem”, pessoas a largarem o jogo pouco tempo após se terem sentado. Estes comentários levaram-me a reflectir sobre a minha própria disposição e pré-concepções ao experimentar a selecção de *NotGames* apresentada. Tal como numa galeria de arte, é preciso estar no estado de espírito correcto, e o gostar, o odiar e o não perceber fazem parte do menu do dia, tal como nos videojogos.

>FINAL NACIONAL NISSAN GT ACADEMY



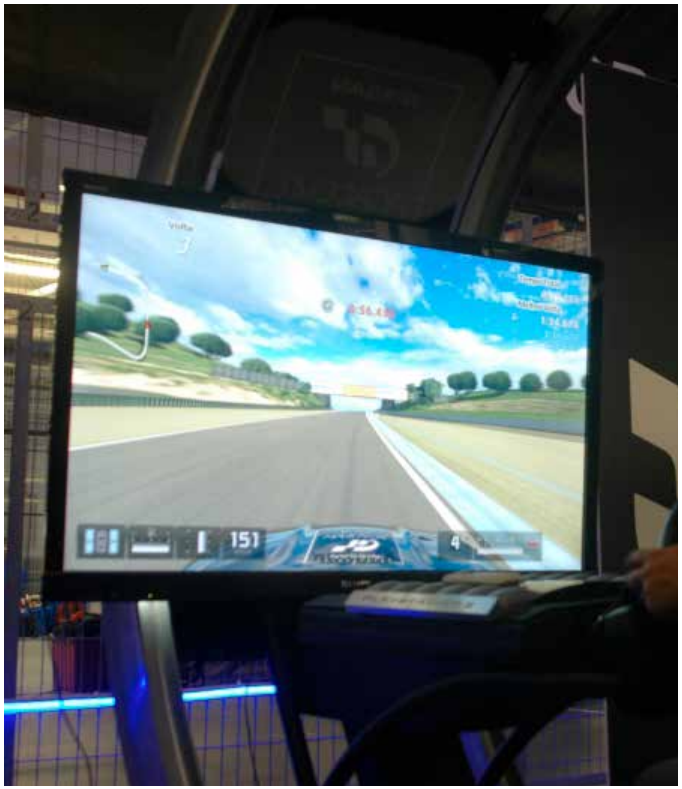
Por Tiago Lobo Dias

No dia 23 de Agosto o Autódromo do Estoril foi palco da *Final Nacional da GT Academy* e a Revista PUSHSTART deu lá um salto para ver o evento. Dez jogadores/pilotos apresentaram-se ao serviço cheios de motivação para um dia tão rápido que não vão esquecer. Neste evento entre pilotos, familiares e amigos e alguns jornalistas contei cerca de 50 pessoas.

Os briefings e testes físicos fizeram parte do programa inicial da manhã, sim porque isto de ser piloto obriga a uma boa forma física, deixando as provas de simulação para o fim da manhã.

Acabadas as provas físicas, os pilotos passaram para o interior de uma *box* para iniciaram o ataque ao asfalto virtual (o real viria mais tarde). Estavam quatro simuladores presentes, cada um com uma *baquet Recaro* com bastante bom aspecto, volante e pedais Logitech Driving Force GT, e obviamente uma PS3 com o *GT5*. Visto ser uma parceria entre a Sony Playstation e a Nissan, como podem adivinhar os carros eram… Nissan.

Sobre o sistema de simulação e visto estarmos perante uma competição "oficial" ao mais alto



nível, julgo que o controlador da Logitech, apesar de bastante bom, poderia ter sido antes o G27 topo de gama da Logitech, (já analisado aqui na PUSHSTART). Quanto ao resto nada a apontar.

A box, onde em outros dias bem poderia estar um carro de competição deu um bom ambiente e envolvência aos concorrentes, as condições estavam lá todas.

Foi bastante engraçado ver as diferenças de estilo que cada um apresentou. Uns descalços, outros com ténis, cada um lá encontrou a melhor maneira de interagir com os pedais. No volante, as mãos tanto faziam posições de ponteiros 9:15 como 10:10, e por breves momentos um deles me fez lembrar o Jean Alesi com uma posição de 11:05. Ao reparar nesta dança de mãos no volante reparei que nenhum metia mudanças, olhei para os restantes e nenhum as metia, estavam todos com automáticas, o que achei inexplicável para uma competição destas. Mas lá me explicaram que era uma imposição das regras. Parece-me que o termo simulação não se aplicou na totalidade.

A manhã acabou e veio o almoço na área do *paddock*. O tempo foi aproveitado para descontrair um pouco e trocar umas impressões sobre o que



viria a seguir, mas a calma não durou muito, pois comecei a encontrar alguns sinais de ânsia e nervosismo, não era para menos, faltava pouco para o contacto com o Nissan 370Z. Este bicho tem um V6 a debitar mais de 300CV, o que meteu respeito aos 10 finalistas.
No lado interior do circuito, entre as boxes e a recta interior, existe uma boa área com asfalto em que foi desenhado com pinos um pequeno circuito. Curvas técnicas e uma saída em piso molhado fizeram-me pensar que aquilo não ia ser pêra doce. Quando falaram que o alcatrão estava molhado ainda pensei que o tivessem molhado um pouco, mas não, tinha mesmo uma mangueira instalada a enviar água para aquela zona. Ora, 300Cv…. tracção traseira…pista molhada, temi o pior. Mas nada de grave aconteceu. Os pilotos sempre acompanhados por um representante da Nissan fizeram uma primeira volta bem devagar para tomar conhecimento do traçado, e depois duas voltas a puxar pelo carro. Não fiquei a ver todos os pilotos, mas dos que acompanhei, nenhum fez pião, saiu muito de lado ou outro qualquer problema. Portaram-se bem, apenas uma ou outra travagem fora de sítio ou uma atravessadela, coisas normais, tendo em conta o cenário. Três voltas é realmente pouco para conhecer o carro e logicamente a performance





não vem de imediato. Passar da simulação para o real não é fácil, no simulador por melhor que ele seja as forças e as movimentações não são reais, e obviamente uma saída de pista na PS3 não é a mesma coisa que uma saída de pista no Autódromo. O carro não é nosso, e ninguém quer arriscar o limite, pelo menos em tão pouco tempo de contacto com o real.
Entre entrevistas, provas e simulações ainda avistei o Pedro Couceiro. Tive esperança que ainda fosse mostrar a todos com se queima borracha e até pensei que fosse conduzir o Nissan GTR que lá estava mas não tive sorte, pois até eu sair do evento o rapaz não entrou em nenhum carro.
E foi assim, um dia agradável, principalmente para os pilotos, pois esses não vão esquecer tão rápido.

>ELYSIUM

Num verão repleto de filmes de ficção científica, *Elysium* procura marcar a diferença através de uma história mais focada nas condições das classes sociais. Mas será que consegue atingir o mesmo sucesso de *District 9*?

Por João Canelo

Neill Blomkamp tinha muito para provar com *Elysium*, a sua segunda longa-metragem. Após o sucesso mundial de *District 9*, lançado em 2009, nas bilheteiras e junto da crítica especializada, muito se esperava do realizador sul africano e da sua visão. Apesar de continuar a reter algum do estilo que caracterizou o primeiro filme, *Elysium* não consegue atingir o mesmo grau de cuidado narrativo e imaginação que caracterizou a estreia de Blomkamp no grande ecrã. No entanto, o seu estilo continua presente no novo filme e deixa-nos a pensar no que o futuro reservará a esta nova aposta de Hollywood.



Elysium segue a história de Max (Matt Damon), um jovem problemático e trabalhador fabril preso numa terra futurista e devastada pela crescente população. O seu sonho é viver em Elysium, uma estação espacial dedicada a um nível de vida luxuoso e base para inovadoras tecnologias, e fugir da Terra controlada por andróides e corporações gananciosas. Motivado por uma tragédia recente, Max encontra finalmente uma oportunidade para realizar o seu sonho e visitar a estação espacial. No entanto, ninguém sem autorização pode entrar na estação espacial e não resta outra alternativa a Max senão forçar a sua entrada – e mudar por completo a sua vida e a dos habitantes do nosso planeta.

A história, ainda que pouco inovadora, constrói uma base aparentemente sólida. Tal como *District 9*, Blomkamp foca-se uma vez mais na luta de classes e no desenvolvimento de

cenários marcados pela precariedade. Os elementos de ficção cientifica seguem o mesmo rumo que o seu projecto anterior e mantém um lado bastante artesanal e realístico, construindo um mundo futurista, mas ainda assim facilmente reconhecível. O que falha é a extrapolação destes elementos e a sua desorganização narrativa. *Elysium*, ainda que visualmente apelativo, não consegue manter um fio narrativo coeso e acaba por construir uma estrutura faltosa, com inúmeras falhas e problemas de ritmo que assombram a maioria da acção. As próprias motivações das personagens não têm o desenvolvimento necessário para a história e surgem quase como recortes de cartão no decorrer do filme. O próprio protagonista sofre de pequenas mudanças que, para além de serem clichés cinematográficos, não adicionam nada a uma história promissora, mas terrivelmente quebrada.

Apesar das limitações, o elenco de *Elysium* consegue carregar alguns dos defeitos das personagens e construir um ambiente tolerável. Matt Damon transforma Max num verdadeiro lutador; Alice Braga surge como o elemento mais humano da narrativa através do seu papel como Frey, amiga de infância de Max, conseguindo uma interpretação semelhança ao seu papel em *I Am Legend*; Jodie Foster não surpreende graças à falta





de desenvolvimento da sua personagem e a sua representação não atinge a qualidade esperada. A grande surpresa surge em Sharlto Copley no papel do lunático Kruger, o vilão sádico de *Elysium*. Para além de ser uma personagem completamente fora do comum, é fácil denotar o quanto Copley se divertiu a construir a personalidade de Kruger, conseguindo construir situações de tensão e humor negro que compõem alguns dos melhores momentos do filme.

Visualmente, *Elysium* reúne vários elementos originais que constroem um mundo realista e interessante. Desde o exoesqueleto de Max até às armas de Kruger e os robots da estação espacial, o ambiente ficcional da história está correctamente conceptualizado e inserido no mundo do filme. O que falha, no entanto, é a sua utilização numa narrativa pobre e com um ritmo irregular na sua acção. Ao contrário de District 9, cujos elementos de ficção científica eram apresentados num ritmo mais controlado ao longo da história, *Elysium* tenta colocar o maior número de tecnologia presente no início do filme para construir o ambiente da história. Esta pressa e falta de cuidado leva a um esgotamento e a uma redução de inovação no segundo acto, não conseguindo recuperar a surpresa inicial que nos prende ao lugar. A acção parece, na sua maioria, estar mal conceptualizada e inserida no decorrer na

história. Sentimos inúmeras vezes que o filme pára desnecessariamente para apostar num ambiente melodramático que falha devido à falta de desenvolvimento das personagens. Blomkamp quer contar uma história, mas não consegue focar-se nos tópicos ou interpolá-los correctamente ao longo dos 100 minutos do filme, acabando por demonstrar os problemas narrativos e o tom quase pregador da sua mensagem.

Não existem dúvidas que Blomkamp compreende o género e tem consciência das suas mais-valias no que toca à realização. Estamos perante um realizador que quer contar uma história, que tenta desenvolver uma narrativa maioritariamente humana e cujos temas são fortes e facilmente reconhecíveis. *Elysium* surge como uma falta de controlo criativo possibilitado por um maior nível de liberdade. Não há foco ou coerência suficiente para complementar a visão forte de Blomkamp e *Elysium* acaba por se apresentar como uma mescla de boas ideias mal organizadas. As próprias sequências de acção não conseguem atingir o grau de entretenimento que se comprometem e quebram muitas das vezes o ambiente da história. A inserção de momentos maioritariamente dramáticos constroem falhas na progressão de um filme que parece estar constantemente a parar no que toca ao avanço da acção.





Num ano marcado pelo lançamento crescente de títulos de ficção cientifica, *Elysium* surge como uma oportunidade perdida. Com um elenco forte, um tema interessante e uma vertente visual bastante apelativa, o novo filme de Blomkamp deixa-nos um sabor estranho quando chegamos aos créditos finais. Por todos os pontos positivos do filme somos bombardeados por más escolhas e falhas narrativas que são dificilmente desculpáveis. Os olhos continuam virados para o promissor realizador e esperamos que a recepção de *Elysium* o leve a repensar na importância da história e da sua coesão. Não basta inserir bons elementos de ficção científica para construirmos um bom filme do género, há que saber contar uma história. E Blomkamp sabe, mas resolveu esquecer-se em prol de uma necessidade visual e tecnológica.

NOVEMBRO