37

PUSHSTART



TEARAWAY

A Media Molecule deixou os bonecos de trapos de lado para se concentrar na arte do origami e daí surge este surpreendente jogo

TAMBÉM NESTA EDIÇÃO

BECCA'S MATCHING GAME

GAME POKÉMON Y

HARVEST MOON

INAZUMA ELEVEN 3

NBA2K14

OUTLAST

PROFESSOR LAYTON AND THE AZRAN LEGACY

SONIC LOST WORLD

SOUL HACKERS

STORYTELLER

VIRAR A PÁGINA



Por Margarida Cunha

E eis que chega finalmente Novembro. Depois de meses de expectativa, os gamers poderão finalmente pôr as mãos nas consolas da próxima geração. O que, considerando que a PlayStation completou 18 anos em Outubro, nos coloca num momento histórico ambivalente, em que a nostalgia nos puxa para o passado e a esperança para o futuro.

Os números parecem promissores, com a Sony a revelar que espera ter vendido 5 milhões de PlayStation 4 até ao final de Março de 2014 – aquando do fecho do ano fiscal. Tal confiança, justificam, resulta do forte apoio dos *third parties* – a consola arranca com um catálogo de 22 títulos, tal como a rival Xbox One, entre os quais *Call of Duty: Ghosts, Battlefield 4* ou *FIFA 14*. Franchises de qualidade a que se juntam as pré-vendas da próxima consola da Sony, que, por ocasião da E3, tinham ultrapassado a marca de 1 milhão.

No entanto, os números que dizem respeito ao último trimestre da Sony revelam perdas na ordem dos 8 milhões no segmento dos jogos, atribuídas ao corte no preço da PS Vita e às taxas de câmbio. Burocracias que poderão igualmente estar por detrás do preço exorbitante a que a PS4 estará à venda no Brasil – cerca de 4000 reais (pouco mais de 1850 dólares). Para efeitos comparativos, recorde-se que o preço nos EUA será de 399 dólares e na Europa de 399 euros. Na origem desta discrepância, a Sony aponta os impostos de importação – algo que pretende vir a minorar com a criação, anunciada em Maio, de uma fábrica no Brasil (embora seja destinada à produção de PS3). Apesar disso, muitos gamers afirmam que a responsabilidade não é exclusiva do governo e apontam o dedo à empresa. Esta é uma questão sensível que merece cuidado, pois, de acordo com John Taylor, *managing director* da Arcadia Investment Corp., as Américas Latina e do Sul correspondem a uma fatia de 10% do volume de vendas na América.

De resto, as estatísticas continuam longe de promissoras ao nível de hardware. Uma vez mais, a Wii U volta a apresentar vendas desapontantes, não chegando a 4 milhões de unidades vendidas, quase um ano após o seu lançamento. É o próprio CEO Satoru Iwata a reconhecer que a Nintendo não soube apresentar propostas que valorizassem justamente a consola. Iwata referiu também que irão apostar em títulos-chave – particularmente, para a *holiday season*, *Mario 3D World*, que irá ser lançado a 22 de Novembro. Conseguirá *Mario* recuperar o fôlego da Wii U, quando *Zelda* e *Pikmin* falharam? É impossível fazer previsões. O que pode afirmar-se seguramente é que a gigante nipónica continua firme no campo do software, com *Animal Crossing: New Leaf* a atingir 6 milhões de cópias vendidas em menos de 6 meses. Já *Pokémon X/Y*, cuja review do *Y* podem ler nesta edição, ultrapassou a fasquia das 4 milhões de cópias em apenas 48 horas.

O software tem de facto provado que está a dar o impulso que falta ao hardware. Senão, atentemos no caso *GTA V*, que, sozinho, foi responsável por um aumento combinado de vendas de software e hardware na ordem dos 27% – 1.07 bilião de dólares contra 848 milhões do ano passado (números que não incluem vendas digitais). No artigo escrito para a CNBC, *Is the video game industry finally rebounding?*, Chris Morris compila uma série de dados que indiciam que a indústria possa estar finalmente a virar a página, após a tendência decrescente que as vendas têm verificado desde 2009. Um desses dados é o que dá conta de um aumento de vendas de software em cerca de 52% face ao ano passado. Paralelamente, as acções da EA, Activision e Take-Two sofreram aumentos superiores a 50%. No total, este ano a indústria rendeu já 6.2 biliões de dólares, um valor que cobre apenas as vendas físicas, e que deverá subir graças à *holiday season* e à nova geração de consolas.

É tempo de virar a página. Com sorte e empenho, talvez se consiga escrever um livro inteiramente novo.

> MARKETING E VIDEOJOGOS

> MINECRAFT

> TOP PRÉ-FPS



>BECCA'S MATCHING GAME
>BEYOND TWO SOULS
>NBA 2K14
>OUTLAST
>POKÉMON X/Y
>PROFESSOR LAYTON
>INAZUMA ELEVEN 3
>SONIC LOST WORLD
>SOUL HACKERS
>HARVEST MOON
>BROTHERS: A TALE OF TWO SONS
>TRAIN SIMULATOR 2012
>REPUBLIC COMMANDO
>TEST DRIVE LE MANS
>ZERO TOLERANCE
>PINBALL, REVENGE OF THE GATOR



> GAMER EM TEMPO DE CRISE

> TIO ATUM

> OLYPUS VS WHITE HOUSE

> ASUS VIVOBOOK S200E

> GAME OVER

TEARAWAY

Por João Sousa

>Sistema: PS Vita

>Ano: 2013



Porque será que existe tanta expectativa relativamente a este jogo ambientado num mundo de papel? Será pela sua criatividade e estilo artístico? Por aproveitar de forma única todas as funcionalidades da PS Vita? Ou por ser a obra seguinte dos criadores de *Little Big Planet?* Depois de pormos as mãos (literalmente) no jogo é justo dizer que provavelmente é por todas essas razões e muito mais.

Logo desde os seus momentos iniciais é evidente que nos deparamos com algo que é absolutamente encantador, quase a ponto de fazer cair o queixo (e demorar bastante tempo a voltar a pô-lo novamente no seu devido lugar). Estamos perante um dos mundos com mais personalidade já idealizados num videojogo, sendo todo o cenário construído a partir de tiras de papel. Esse mundo é uma espécie de dimensão paralela com que nós próprios (os jogadores, ou melhor os *Tús*) podemos interagir. Somos uma espécie de Deus







A Media Molecule deixou os bonecos de trapos de lado para se concentrar na arte do origami e daí surge o surpreendente *Tearaway*.

com a cara espetada no sol e participamos frequentemente no jogo como uma personagem que é, de certa forma, idolatrada (é frequente a nossa fotografia aparecer também em posters, discos, tudo graças à câmara dianteira da Vita). De forma bem-disposta e muito pouco pretensiosa o jogo quebra frequentemente a chamada 4th Wall, ou seja, olha para fora de si próprio numa interacção directa com quem o joga e isso resulta muito bem como uma forma de criar empatia e de nos colar ao jogo.

Um dos pontos principais e mais criativos da jogabilidade assenta na utilização intensiva do painel de toque traseiro, sendo que ao passarmos os dedos por lá abrimos rasgões em zonas específicas do mundo de papel, podendo livrar-nos dos inimigos ou interagir com objectos ou mesmo com o herói.

Esta forma de interacção é extremamente divertida e eficaz e passa bem a ilusão de que os nossos dedos estão de facto a rasgar o cenário (fora o facto dos dedos que surgem no ecrã serem sempre da mão direita e, se como eu, forem esquerdinos, repararão que a transcrição no ecrã não é verdadeira… seria simpático poder escolher qual a mão predominante a figurar no jogo).

> **Os gráficos altamente estilizados e com cores fortes de Tearaway são um prazer para os olhos**

A aventura centra-se então na relação entre nós e um herói mensageiro que é, ele próprio, a mensagem que deve chegar até nós. Como estamos lá no alto com a cara espetada no sol, a mensagem deve percorrer um caminho atribulado até o conseguir chegar ao seu endereço.







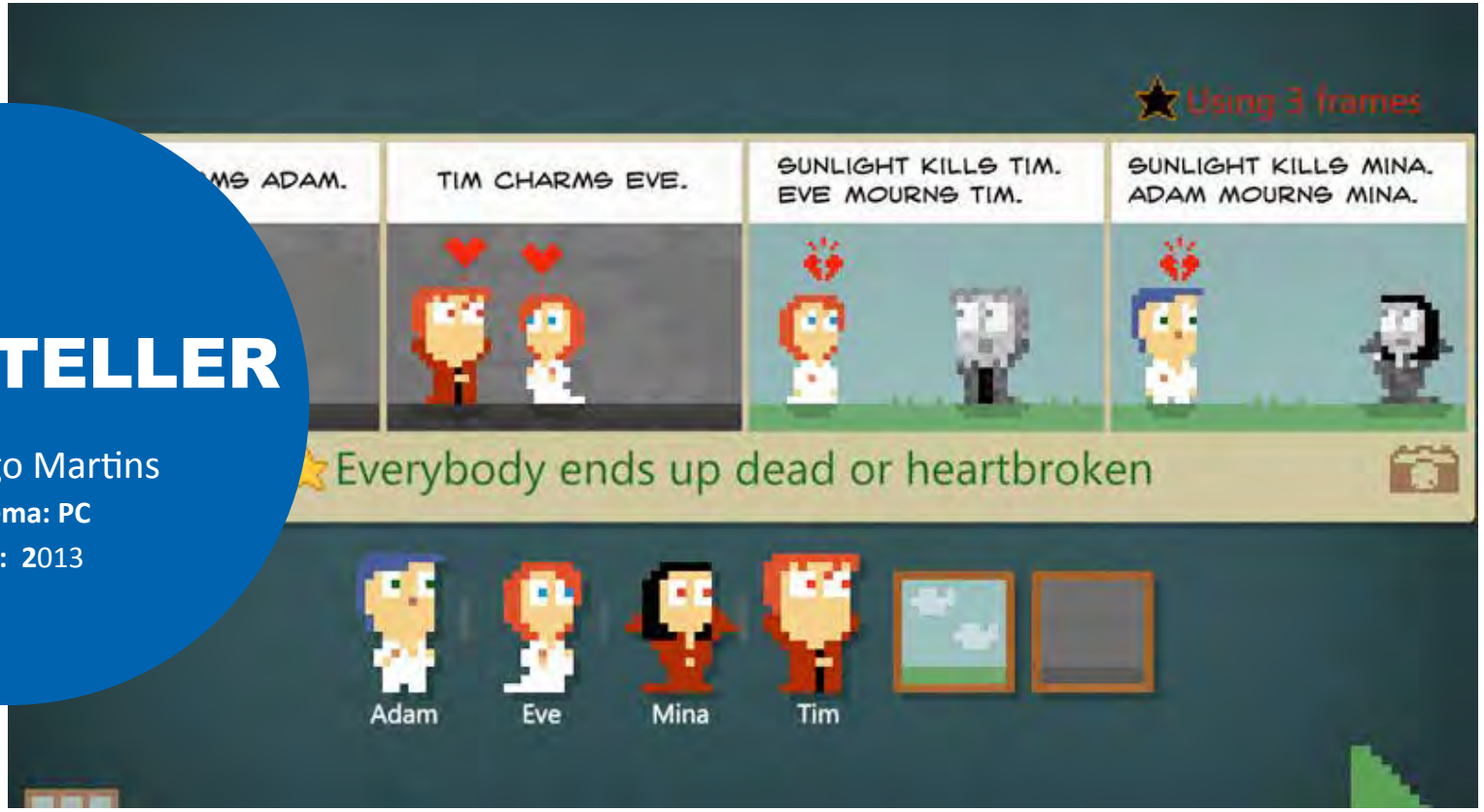
Os gráficos altamente estilizados e com cores fortes de *Tearaway* são um prazer para os olhos e, apesar de ser um mundo 3D maioritariamente linear, tem-se a sensação de ser bastante vasto, cheio de pormenores bem desenhados, desde folhas que dobram e desdobram, abrindo e fechando caminhos, a diversos segredos a descobrir. Encontrar toda a variedade desses segredos faz com que além do objectivo primário do jogo ele se torne também algo divertido de explorar.
É ingrato falar de *Tearaway* e saber que não se pode contar demais, não por uma questão de spoiler narrativo mas sim pelas pequenas surpresas, pormenores e momentos, que devem ser vivenciados por cada jogador. São momentos que farão de certeza sorrir a pessoa mais sisuda e onde se nota que estamos perante um trabalho de grande dedicação em que se adopta a consola portátil da Sony como a única casa possível para albergar os inúmeros e variados tipos de interacção possíveis. *Little Deviants* tentou o mesmo feito mas por ser uma colecção de mini-jogos acaba por não ter tanto impacto como estas experiências tão bem inseridas num contexto mais global. Poderá haver quem olhe para a inclusão de todas estas características com alguma desconfiança, como se fossem truques baratos, mas quando as coisas funcionam bem não há porque criticar… e parece-nos que este caso é prova disso.
O herói do jogo (além de nós) é o mensageiro Iota que é um personagem com um aspecto bastante distinto e mostra mais uma vez que a Media Molecule consegue criar personagens marcantes (como foi o caso do Sackboy no *Little Big Planet*) mas ao mesmo tempo altamente personalizáveis através da junção de texturas de pequenos recortes (fazendo lembrar os *stickers* do seu antecessor). Apesar disso os dois jogos são bastante diferentes, não fosse o primeiro ser um jogo de plataformas 2D e *Tearaway* 3D. O tempo dirá qual dos dois chegará mais longe mas é de louvar esta variedade de abordagens mantendo um certo estilo autoral. Pode-se dizer que estamos perante os artesãos da Sony no que toca à criação de jogos com uma personalidade única e, acima de tudo, com um carácter muito táctil ou material. Parece que os mundos, itens e personagens foram todos construídos à mão e colados uns aos outros num admirável mundo novo de papel.
Tearaway é um exclusivo da PS Vita (e de facto não podia ser de outra forma) e tem data de lançamento marcada para dia 22 de Novembro. Façam um favor a vocês próprios, não o deixem fugir!

STORYTELLER

Por Diogo Martins

>Sistema: PC

>Ano: 2013



Nos últimos anos, Daniel Benmergui conseguiu ter a atenção daqueles jogadores que procuram os jogos como meio de expressão artística. Com Today I Die e I Wish I WereThe Moon, este game-designer provou que é um nome que deve ser seguido de perto pela industria Indie.

Storyteller tem como objectivo principal, fazer-nos contar uma história. Não importa como a contamos, quem queremos vivo, casado, morto ou enjaulado. O importante é dar à história o final e o seguimento que o jogo nos pede quando a começamos.

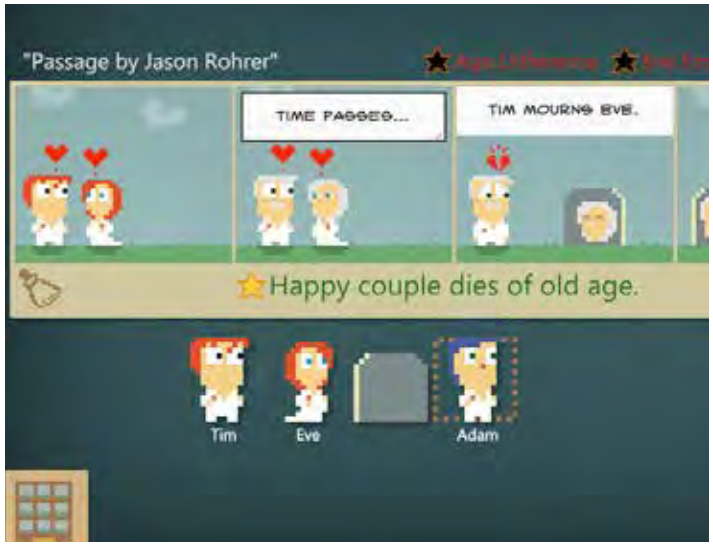
Com janelas ao estilo BD, temos de arrastar personagens, objectos, balões ou invocar locais para as vinhetas.

A mecânica que a início nos parece simples é bastante fácil de entender e dominar.

Pelo menos até nos serem introduzidas personagens ou locais bastante específicos. Há personagens incapazes de trair, outras que são capazes de ressuscitar, heterossexuais, bissexuais, homossexuais, assassinos, heróis, oportunistas ou membros da realeza. Todas elas bastante peculiares e com limitações que nos fazem a vida negra quando a solução para o problema nos parece simples.

O grafismo de Storyteller é ainda bastante simples (mas é quase impossível adivinhar o resultado final, visto que ainda há

Storyteller é com certeza uma opção interessante para quem começa a ficar cansado de um mercado Indie saturado de jogos que começam a não mostrar originalidade de conceitos





alguns elementos gráficos que estão em desenvolvimento ou com placeholders) mas as personagens ao estilo pixel-art já se mostram bastante bem conseguidas.
A interface também está também muito bem pensada, principalmente se Daniel quiser transportar o jogo para o mercado mobile, visto que é bastante intuitiva e o jogo pode ser facilmente jogado seja com o rato, seja com o arrastar dos dedos por um ecrã.
Interessante, no final de tudo, é talvez o facto de Storyteller ser um jogo que teoricamente não parece despertar muito interesse ou adição, mas que depois de experimentado nos consegue prender de maneira exímia. Quanto mais limitações ou desafios o jogo nos impõe, mais interessados e motivados ficamos para conseguir resolver os problemas narrativos. Apesar de o jogo nos incentivar a tomar caminhos diferentes para a resolução das histórias (como desafiar-nos a concluir o nível sem personagens mortas, ou em apenas duas vinhetas) há ainda na minha opinião, algum espaço a explorar no que toca à liberdade que o jogador tem em criar realmente as suas próprias linhas narrativas. Ainda que esta liberdade seja completamente utópica e simulada, mais pode ainda ser feito para dar uma maior ilusão de controlo ao jogador.
Mais interessante ainda, é a evolução que Daniel sofreu em relação aos seus outros títulos, pondo um pouco mais de parte os seus conceitos mais alternativos de arte interactiva, e dirigindo Storyteller mais para o rumo de um jogo.
Há imenso potencial e vai com certeza ser um título aclamado, pelo menos no universo Indie.
Só nos resta esperar pela versão acabada e mais polida do jogo, que se espera mais trabalhada, principalmente ao nível de som e no grafismo nos menus.
Storyteller é com certeza uma opção interessante para quem começa a ficar cansado de um mercado Indie saturado de jogos que começam a não mostrar originalidade de conceitos.

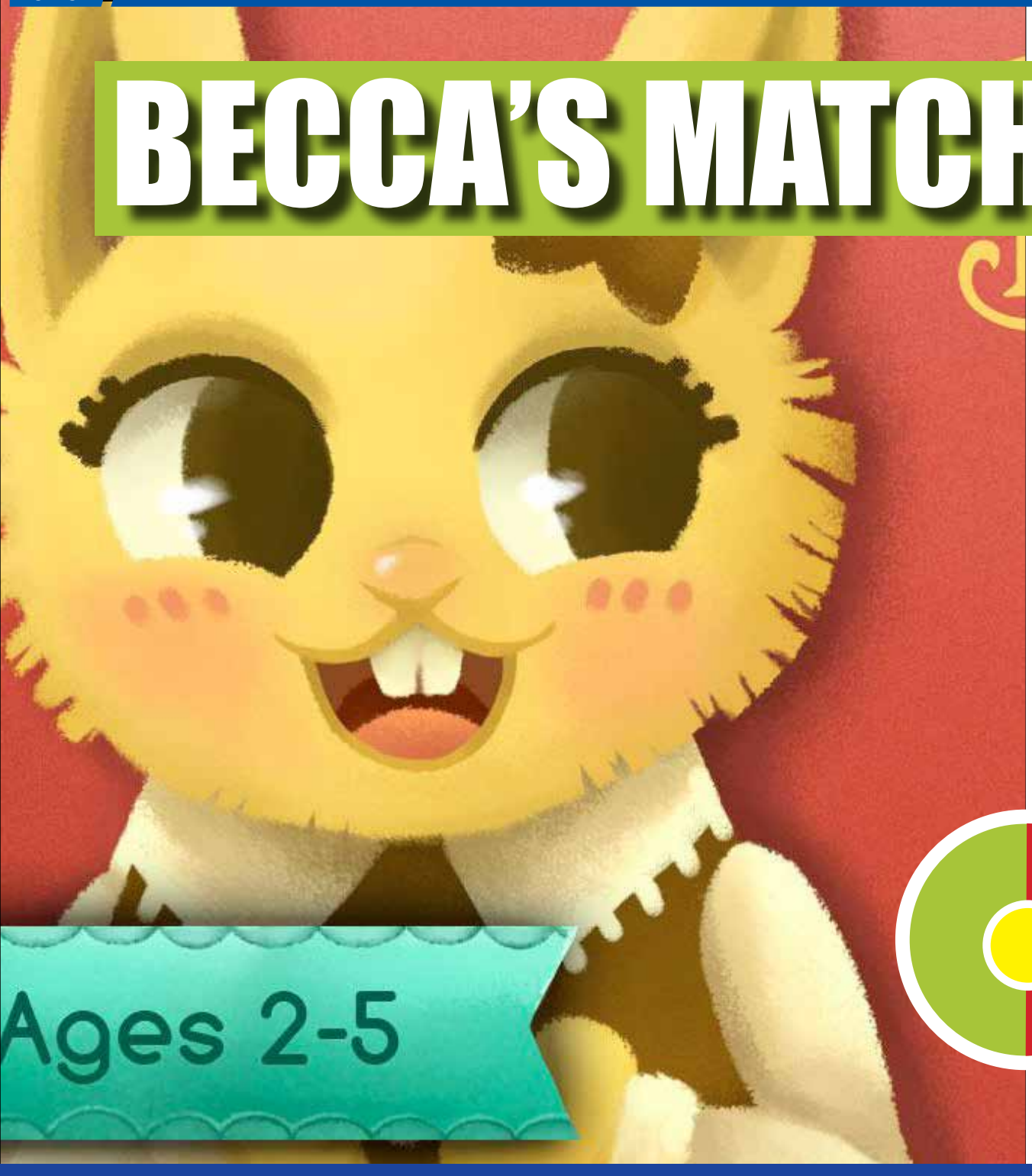


THE GAMES TOME

***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*

BECCA'S MATCHING GAME



Por André Santos

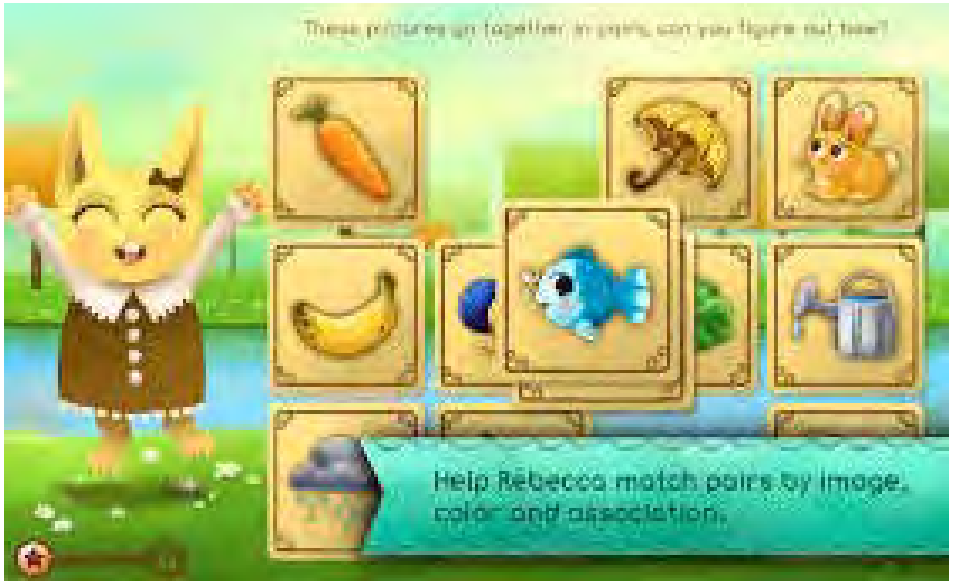
>Sistema: Android
>Ano: 2013

Já foram referidos aqui na PUSHSTART alguns jogos com aspecto *cute*, mas nada nos preparou para a nova criação do estúdio Português Moonberry Studios. *Becca´s Matching Game* é o novo jogo deste estúdio nacional, após já ter lançado outros títulos tais como, *Picma Squared* ou *Manamon HD*, jogos sempre direccionados para os mais pequenos. *Becca´s Matching Game* é para idades entre os dois e cinco anos e foi buscar inspiração ao clássico jogo de pares, em que partindo de cartas escondidas tínhamos de encontrar o seu par. O conceito é assim bastante interessante, mas acima de tudo, extremamente viciante, não esquecendo a mecanização e a memorização que tal género de jogos obriga, além do treino mnemónico que podíamos com relativa facilidade praticar.
Desta forma, e além de podermos praticar as nossas capacidades de

Review escrita pelo Conhecido "Padre" Da PUSHSTART



memorização, vamos também poder aprender palavras em Inglês, já que enquanto jogamos, vamos ouvindo em jeito tutorial, os nomes dos símbolos que seleccionamos. Transpondo isto para o público-alvo a que este jogo se dirige, parece-me algo extremamente pertinente



e útil, já que a brincar também se pode aprender. Há também neste departamento um cuidado extremo, já que a dicção em Inglês é absolutamente soberba.
Portanto, o que se pretende com *Becca´s Matching Game* é, no meu entender, dar um tempo de lazer a crianças e pais, sendo que pelo meio se vai aprendendo conceitos, linguísticas e praticando capacidades cognitivas. Por ser uma criação Portuguesa já merece atenção, mas ainda mais a aconselho, visto que com sucesso consegue convergir as vertentes educacionais e de lazer de forma tão eficaz.
No que à jogabilidade diz respeito, é um jogo bastante equilibrado. Existem três formas de emparelhar as nossas cartas que vão desde: associação por cores, associação empírica (vaca com o leite, ou a galinha com o ovo e por aí fora) ou então a memorização dos pares correspondentes à carta que visualizámos. O processamento de jogo é bastante rápido, apesar de não haver tempo limite para acabarmos um desafio – lembro é um jogo para crianças – e os tempos de resposta no tablet são bastante fluídos. Mesmo quando seleccionamos rapidamente os pares, o trabalho de voz quase que se sobrepõe mas continua perceptível. No processo há toda uma dinâmica de jogo engraçada, sempre acompanhada com a voice over da nossa protagonista. O level design com uma imagem de fundo fixa poderia, a meu ver, ser mais diversificada ou até conter algumas animações, tal como a voz ou as entoações dadas por Becca. O senão disto é que o repetitivo e constante "Let´s play again?" no final de completarmos cada desafio torna-se algo maçador e desnecessário.





Podemos optar por jogar *Becca´s Matching Game* em vários graus de exigência, e estes variam apenas na quantidade de cartas a emparelhar, quatro, oito ou doze. É também possível escolher quais os modos que pretendemos jogar, ou se os três aleatoriamente. Independentemente de tal continuam a existir algumas limitações na diversidade de objectos disponíveis para jogarmos, sendo que depressa começamos a vê-los surgirem demasiadamente repetidos.

> **O que se pretende com "Becca´s Matching Game" é dar um tempo de lazer a crianças e pais, sendo que pelo meio, se vai aprendendo conceitos, linguísticas e praticando capacidades cognitivas**

Por fim, nada melhor do que aferir a reacção do jogo por alguém a quem ele é dirigido. Quando soube que iria ter um jantar com um casal amigo que tem uma "piquena" de quatro aninhos, peguei no tablet pois claro!! No início houve uma certa estranheza na mecânica de jogo, mas depois foi... quase hora e meia sentada no meu colo, a tocar desenfreadamente no ecrã e a ouvir o que a Becca lhe dizia. Algumas palavras já conhecia, outras foi aprendendo e com outras (como galinha = chicken) enterneceu-nos na forma como as dizia... sendo que depois se ria que nem uma perdida e nós por arrasto, claro está, também!

Em suma, se era este o objectivo de *Becca´s Matching Game*, posso dizer com toda a segurança que foi atingido em pleno, e mesmo que existam pequenas arestas passíveis de serem melhoradas, a verdade é que tanto a Moonberry Studios como as suas criações estão de parabéns. *Becca´s Matching Game é por tudo isto um jogo extremamente* simples mas um que não devem deixar passar ao lado. E por apenas 1,99€ será que há alguém que consegue resistir?

A PUSHSTART, por sua vez, vai seguramente estar atenta às cenas dos próximos capítulos!!!

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Um público-alvo bem definido;
Excelente componente didáctica

É mau ter:
Pouca diversidade em backgrounds e em objectos in game

BEYOND
TWO SOULS

Por Tiago L. Dias

>Sistema: PS3
>Ano: 2013



A Quantic Dream foi buscar o sucesso de *Heavy Rain,* aproveitou o esqueleto e o conceito e implantou-lhe novos tecidos, vísceras e músculos. Apesar das semelhanças tenta entrar em outro género ou segmento sem nunca sabermos bem onde se coloca. Enquanto Heavy Rain tem um estilo de videojogo cinematográfico interactivo, *Beyond Duas Almas (Beyond Two Souls,* na versão original) tem menos a vertente visual do cinema e um enquadramento mais dramático e emocional com uma jogabilidade mais aberta. Não querendo parecer disparatado, um é cinema outro é teatro.

Estamos na presença de um título que engana muito, os primeiros minutos não fazem jus ao título, mas qualquer coisa nas expressões das personagens me dava a entender que devia esperar e dar mais tempo ao tempo. E é este espaço temporal que é a chave para este título.

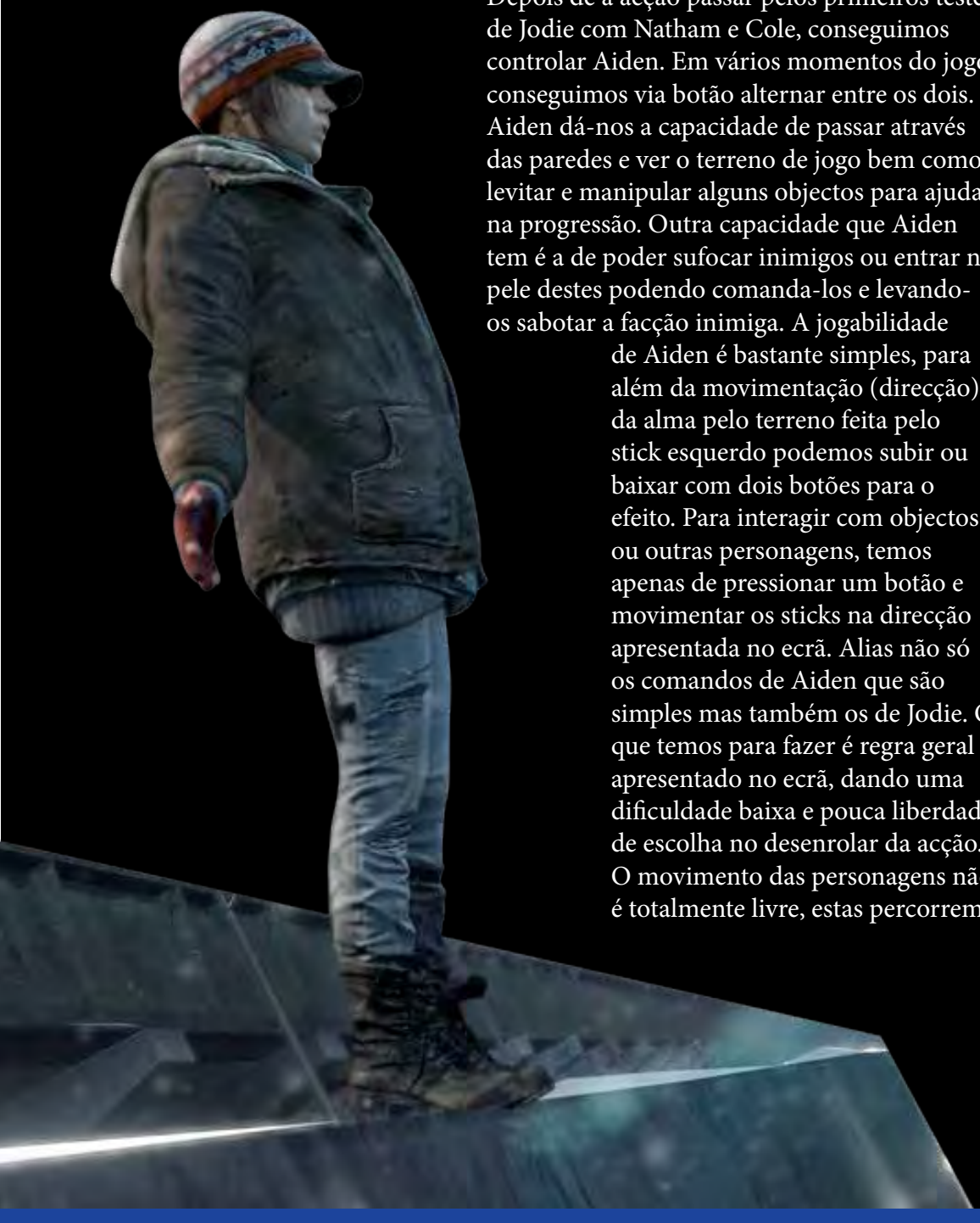
A base da jogabilidade de Beyond é semelhante ao Heavy Rain, com o decorrer da acção aparecem no ecrã quais os botões que devemos pressionar, ou uma só vez, repetidamente ou que devemos ficar a carregar. Pode ser um botão, mais que um ou uma sequência. Continuamos a ter movimentos nos sticks para desempenhar acções mas menos que no título que estamos a comparar.

Antes para abrir uma porta fazíamos um movimento semelhante e agora é um simples toque na direcção.
Por outro lado temos uma maior diversidade de acções a fazer, como combate corpo a corpo e tiro. Para além do controlo da personagem temos uma alma ligada a esta.
Esta entidade é imaterial mas podemos controlar a sua movimentação no cenário pelos 3 eixos: esquerda/direita, frente/trás, cima/baixo. Esta alma tem a capacidade de interagir com o cenário, mas já lá vamos, é necessário passar primeiro à história do jogo.
Jodie Holmes é uma criança adoptada de 8 anos que desde cedo descobre que tem uma alma/entidade sempre perto dela. Esta entidade não é visível, mas permite a Jodie interagir com o meio que a rodeia.
Inicialmente com pouco ou nenhum controlo sobre esta entidade apelidada de Aiden, os seus pais adoptivos Dawkins e o seu assistente Cole Freeman de um departamento de actividade paranormal. Nathan em secções de treino consegue explorar as capacidades de Jodie, fazendo com que esta mova objectos e veja para além do limite visual por intermédio de Aiden. Jodie consegue ver pelos olhos imateriais de Aiden e comunicar com este a falar ou a pensar.
A criança cresce e começa a lutar por ter uma vida normal na sua adolescência, A convivência com outras pessoas da sua idade é difícil e acabam sempre em maus resultados devido ao temperamento projectivo de Aiden que nunca deixa de estar presente.





Mais tarde, Jodie é informada que foi estabelecida uma ligação com o mundo dos mortos através de um portal chamado de infraworld, mas, não correu conforme planeado e várias entidades saltaram para o mundo dos vivos. Sendo a única pessoa com experiência a lidar com uma alma, Nathan a pedido dos seus superiores convence Jodie que a ajuda dela é fundamental.
Com o infraworld já controlado a CIA descobre que outro portal foi aberto num pais no Oriente e este tem de ser destruído, Jodie intervêm novamente sob a alçada da CIA depois de receber treino militar. Durante o treino conhece o agente Ryan Clayton e entre os dois estabelece-se um clima de romance.
Toda a história do jogo vai decorrendo de forma não linear. Tanto jogamos tendo a personagem 8 anos, como mais à frente numa fase de adolescência. Estamos constantemente a saltar no tempo acabando aos poucos por ligar os acontecimentos. A cada mudança temporal é apresentada uma régua onde ficam marcados os acontecimentos para não nos perdermos na cronologia.



Depois de a acção passar pelos primeiros testes de Jodie com Natham e Cole, conseguimos controlar Aiden. Em vários momentos do jogo, conseguimos via botão alternar entre os dois. Aiden dá-nos a capacidade de passar através das paredes e ver o terreno de jogo bem como levitar e manipular alguns objectos para ajudar na progressão. Outra capacidade que Aiden tem é a de poder sufocar inimigos ou entrar na pele destes podendo comanda-los e levando-os sabotar a facção inimiga. A jogabilidade de Aiden é bastante simples, para além da movimentação (direcção) da alma pelo terreno feita pelo stick esquerdo podemos subir ou baixar com dois botões para o efeito. Para interagir com objectos ou outras personagens, temos apenas de pressionar um botão e movimentar os sticks na direcção apresentada no ecrã. Alias não só os comandos de Aiden que são simples mas também os de Jodie. O que temos para fazer é regra geral apresentado no ecrã, dando uma dificuldade baixa e pouca liberdade de escolha no desenrolar da acção. O movimento das personagens não é totalmente livre, estas percorrem determinado caminho ficando em muitas situações viradas automaticamente para onde devemos ir.

Dei por mim muitas vezes a querer olhar em volta e não conseguir porque o jogo faz as transições de cena para cena posicionando-nos para o próximo evento.

A jogabilidade parece pouco elaborada tendo em conta que o jogo tenta se afastar do conceito do *Heavy Rain,* aqui não damos apenas comandos rápidos para a história continuar, mas temos que comandar as personagens. Afasta-nos um pouco da história interactiva no sentido mais purista mas depois falha em alcançar um género mais "jogável" de livre escolha e movimento.

"...O ponto forte neste jogo, e que sem ele teria sido um falhanço tremendo, é o grafismo emocional das personagens..."



“...o sucesso não é só da passagem brilhante do real para a animação. A própria interpretação dos actores é muito boa...”



O ponto forte neste jogo, e que sem ele teria sido um falhanço tremendo, é o grafismo emocional das personagens. Filmado com actores em estúdio sendo convertido depois para animação gráfica temos um esplendor visual topo de gama. As filmagens foram efectuadas recorrendo a tecnologia de ponta em que os actores são filmados com várias pequenas esferas no rosto, que são mais tarde os pontos de referências para as expressões faciais na animação.

Mas o sucesso não é só da passagem brilhante do real para a animação. A própria interpretação dos actores é muito boa destaco o doutor Natham (Willem Dafoe) e Jodie interpretada com 8 anos por Caroline Wolfson e na adolescência por Ellen Page. Esta última dá vida à personagem em várias etapas da sua vida, inocência, rebeldia e maturidade sempre com carga dramática. A performance é brilhante dando uma fabulosa expressão facial computorizada. Nota máxima neste campo. O restante grafismo é difícil de pontuar pois o jogo em cada período temporal salta para cenários completamente diferentes, uns bons outros nem por isso. Temos cenário dentro e fora de casa, floresta, deserto neve, até dentro de água jogamos.

Mas nem todos estão bem construídos, o cenário da neve e alguns interiores de edifícios estão pouco detalhados. Algumas sombras estão fracas, nota-se por vezes que objectos redondos provocam sombras rectas Mas sem dúvida que o ponto forte reside nas personagens, com as suas movimentações super realistas e expressões que impressionam, o jogo vale por isso mesmo.

Beyond Duas Almas é um jogo aconselhado para todos os que gostam de uma boa envolvência com as personagens e apreciam uma boa dose de carga psicológica.

Deixo o link para a apresentação do jogo no passado dia 19 de Setembro em que a PUSHSTART esteve presente. Foi no CinemaCity de Alvalade e tivemos o prazer da presença de Guillaume de Fondaumière, director executivo da Quantic Dream.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Expressões faciais de alto nível, interpretações dramáticas muito bem conseguidas.

É mau ter:
Muito fácil. Interacção e jogabilidade em campo incerto.

NBA2K14

Review escrita pelo tipo da Commodore



Por Tiago Lobo Dias

>**Sistema:** 3DS
>**Ano:** 2013

Quando era miúdo vi sair dois títulos que me marcaram muito no campo dos desportos, nomeadamente no Basquete. O Lakers versus Celtics and the NBA Playoffs para PC e o TV Sports Basketball para o Commodore Amiga. Já lá vão muitos anos e este NBA 2K14 leva-me a esse tempo longínquo. Existem semelhanças no brilhantismo destes 3 títulos. O NBA para PC deu-nos uma jogabilidade impressionante com jogadores míticos com a técnica de Michael Jordan, Larry Bird ou o Kareem Abdul Jabbar com os seus famosos cestos em gancho. O TV Sports Basketball para o Amiga levou até nossas casas um ambiente e grafismo únicos, aquele som da borracha a pisar o chão do pavilhão ainda me ecoa na cabeça. Então e o NBA 2K14? Bom, este consegue reunir tudo isto e muito mais. A evolução que ocorreu nestes (longos) anos é fantástica, mas o salto que temos





2k14 é um grande jogo de basquete, se é melhor que o 2k13? Sim é. Muito melhor? Não.

aqui em causa não é de um velho jogo retro mas sim o salto da versão do ano passado (2013), que já foi uma versão muito boa. Muitos dos jogos de desporto tem uma edição anual, que por vezes não trazem grandes inovações mas apenas uma actualização das equipas. É o caso? Sim e não. Sim porque visto cruelmente o estilo de jogo é o mesmo, o mesmo deporto e a mesma interacção com um update nas equipas/jogadores. Por outro lado, não, porque se virmos bem existem pequenas diferenças e melhoramentos na jogabilidade que mudam a experiência de jogo. Para um jogador que vem jogar a primeira vez a série NBA 2K, se tiver os dois jogos no ecrã sem saber qual deles está a jogar, não vai identificar imediatamente qual o mais recente. Serve isto para dizer que os jogos são muito semelhantes, as diferenças estão lá mas requer tempo para as vermos. Obviamente que se for um jogador batido no tema o caso muda rapidamente de figura.

Para os jogadores veteranos, o 2K14 vai ser uma imediata complicação com os controles do jogo. Existem alterações nas funções de alguns botões e temos agora o stick da direita a comandar a direcção da bola. Se para os seguidores da série o obstáculo vai ser desaprender e aprender novamente os controlos, para os novatos o complicado vai ser perceber a mecânica do enorme leque de funções que podemos executar em campo. Uma coisa é certa, não vai ser fácil para ninguém.

A jogabilidade continua lá toda e ainda mais refinada. Queria destacar a possibilidade de fazer passes sem olhar, o que acarreta um risco adicional mas que pode levar a jogadas dignas de Globetrotters, e os passes a média e longa distância que originam ataques rapidíssimos. Outra melhoria menos visível no imediato são as mudanças de drible de uma mão para a outra muito bem executadas. Os conceitos gerais de defesa estão um pouco diferentes com novas interacções, os bloqueios e as intercepções saem de maneira diferente mas para melhor. No ataque as novidades notam-se menos.

2k14 leva o basquete a um nível de simulação altíssimo, em que o jogador vai necessitar de muitas horas para conseguir extrair o pleno de satisfação. Sendo um jogo de distâncias curtas, comparando com o futebol por exemplo, obriga a um pensamento mais rápido pois a bola muda de campo em segundos.

É necessária genica e treino mental para assimilar os controlos e saber o que fazer naquele décimo de segundo. Dominar este jogo não é para todos, requer mesmo muita prática.

O ambiente do jogo continua fantástico, embora não se vejam diferenças muito significativas. Os jogadores estão praticamente iguais, o My Player não parece ter nada de diferente que salte à vista, os recintos muito idênticos, alguma nova animação das pessoas presentes à volta do campo mas sem grandes novidades. Uma boa melhoria são sem dúvida os comentários: estão brutais, com um trio de comentadores a dar um relato impressionante ao jogo, simulando muito bem o real com uma atmosfera espectacular. Em termos de relato,





é do melhor que já vi em qualquer jogo de desporto.
As animações de jogo estão em grande nível, com movimentos muito realistas, dribles, lançamentos, as faltas, cutscenes, tudo flui muitíssimo bem sempre com grande preocupação de simular os movimentos do corpo humano.
No campo do áudio, tirando a prestação brilhante dos comentários, nada de novo a salientar, aqui e ali um som novo ou diferente, como por exemplo o som da queda dos jogadores no chão, ou alguns detalhes do público. A escolha da banda sonora teve a ajuda de LeBron James. E é este fenómeno do Basquete, que para além de ser a figura da capa do jogo recai o modo de jogo Path to Greatness. Aqui podemos jogar no futuro em que o jogador dos Miami Heat poderá ou não jogar por outra equipa e defrontar novos jogadores a surgir na ribalta, tudo em temporadas para além de 2014.
O único problema que encontrei neste título digno de registo foi ver alguns jogadores a receberem a bola estando ligeiramente fora das quatro linhas sem que o árbitro assinalasse nada. Não que aconteça muito mas é um detalhe por limar.
Deixo ainda a nota que nesta edição temos a presença de clubes da Europa, um nítido piscar de olho aos países europeus, embora ache que sejam poucos aqueles que vão jogar com essas equipas... mas sim o Basquete na Europa melhora de ano para ano e faz todo o sentido a inclusão de clubes europeus.
2k14 é um grande jogo de basquete.
É melhor que o 2k13? Sim, é. Muito melhor? Não. Mas temos de ter em conta que estamos a falar de um jogo de desporto em que as regras são as mesmas a cada ano, e obviamente a jogabilidade e objectivos do jogo terão de ser semelhantes. O nível já está tão alto que a cada edição é difícil fazer melhor, e a verdade é que o conseguiram fazer dentro dos limites da evolução do estilo de jogo.
Se tiver de classificar o jogo como titulo isolado, daria um excelente, um 9 em 10. Mas existindo a versão 2013, fico-me pelo 8.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Grande nível de simulação, relatos do melhor que já se viu.

É mau ter:
As diferenças da versão anterior não são muito significativas

Há alternativas:
O próprio *NBA 2k13*

OUTLAST



Por João Canelo

>Sistema: PC

>Ano: 2013

Não existem dúvidas que a comunidade independente foi importante para o ressurgimento dos jogos de terror no PC. Seja pelo sucesso de *Amnesia: The Dark Descent* ou a crescente popularidade de *Slender* e dos seus clones, a abertura da plataforma levou à criação de uma nova comunidade e de uma nova compreensão sobre o horror e a sua relação com os jogadores. Agora em 2013, com o género bastante cimentado na plataforma e longe de jogos focados na acção como *Resident Evil 6* e *Dead Space 3*, surge *Outlast*, produzido pela Red Barrels, que consegue capturar tudo o que funciona neste ressurgimento, mas evidenciar ao mesmo tempo todos os problemas de um género que poderá estar à beira da estagnação.
Perdido nas montanhas remotas do Colorado, o Mount Massive Asylum abre novamente as suas portas após vários anos de encerramento. O asilo, agora gerido pela Murkoff Corporation, mantém-se rodeado de mistério, com as suas actividades longe dos olhares mais curiosos. Procurando desvendar o segredo em redor do asilo, Miles Upshur, um jovem jornalista, decide investigar as instalações após receber informações secretas. Algo está mal no asilo e Miles decide aventurar-se num mundo que o levará até às portas da loucura numa história que tenta atravessar a linha entre a ciência e a religião.
Outlast tem um ponto de partida bastante apelativo e forte, com a narrativa a focar-se no mistério por detrás do asilo. Quando entramos pela primeira vez, existe uma enorme aura de terror e desconforto que é colmatado pela progressão consistente da história. O mistério está bem construído, mas peca por não conseguir atingir um ponto satisfatório quando começamos a compreender o segredo por detrás dos acontecimentos no asilo. O jogo sofre, infelizmente, de sucessivos clichés do género que poderiam ter sido facilmente evitados se o foco se mantivesse na simplicidade e mistério.
Outlast explica demasiado e muito tarde, construindo uma narrativa que quebra a imersão no seu mundo perturbador. Quanto

Review escrita pelo tipo conhecido por Jonhn Samus

mais tiramos as camadas em redor do mistério, mais nos apercebemos que a história é fraca e demasiado vaga para o tipo de mistério que quer construir.
A história apresenta-se, no entanto, como um ponto secundário. Apesar de conseguir proporcionar alguns momentos interessantes e desenvolver um pouco do seu ambiente através de documentos secretos, que estão espalhados pelos vários níveis, o foco é bastante claro: a jogabilidade. *Outlast* é um jogo de terror na primeira pessoa semelhante aos títulos que mencionei anteriormente. Como tal, encarnaremos o papel do jovem jornalista enquanto exploramos os corredores do asilo munidos apenas de uma câmara de filmar. Uma vez mais teremos de explorar os vários níveis enquanto evitamos inimigos e outros perigos, sem termos outra alternativa senão fugir perante os momentos mais tensos.
Outlast tem, no entanto, uma particularidade. A maioria dos cenários estão completamente escuros e só os poderemos explorar se usarmos a visão nocturna da nossa câmara. Para quem não conhece, esta opção permite filmar no escuro, mas de forma precária. Longe de ser perfeita, a visão nocturna dá uma tonalidade esverdeada às gravações e limita o campo de visão do seu operador. Através da sua utilização, a equipa consegue misturar a escuridão e a falta de visão, e criar alguns dos momentos mais assustadores que irão viver este ano. Se juntarmos ainda a impossibilidade de contra-ataque, as sequências de fuga e momentos programados, temos um jogo não só assustador como verdadeiramente tenso e impróprio para cardíacos.
Visualmente, *Outlast* impressiona através do seu motor de jogo e dos cenários bastante detalhados. Mount Massive Asylum jorra estilo e cada um dos seus corredores está repleto de visões vindas directamente dos infernos, com o sangue a pintar as suas paredes e os corpos a povoarem todos os seus recantos. O detalhe de *Outlast* faz com que o seu ambiente seja ainda mais impressionante, especialmente quando utilizamos a visão nocturna. As tonalidades esverdeadas e a utilização da escuridão criam uma maior envolvência no decorrer da campanha e impressionam nos seus melhores momentos. Preparem-se para momentos perturbadores e sequências repletas de sangue e vísceras.
A banda sonora, mesmo não apresentando nenhum tema suficientemente bom para ser mencionado, complementa o poderio visual de *Outlast* e compõe um ambiente bastante forte.
No meio de tantos elementos positivos, o que pode estar mal em *Outlast*? Em primeiro lugar, a repetição dos seus objectivos, que colocam os jogadores, na maior parte do tempo, à procura de interruptores para avançarem na campanha. Esta constante repetição é agravada pela falta de inovação nos sustos proporcionados por alguns dos inimigos, que perdem o seu efeito após os







primeiros momentos do jogo. *Outlast* sofre do mesmo problema de *Slender: The Arrival*, ainda que consiga manter a sua jogabilidade mais envolvente. A falta de imaginação na elaboração de *puzzles* é assombrosa e quase inexplicável, especialmente para um título que consegue construir um ambiente tão poderoso e bem pensado.

Outlast sofre também de um sentimento de *déjà vu* permanente. Não existem dúvidas que a Red Barrels conseguiu criar um jogo bastante assustador, mas quanto mais avançamos na sua campanha mais sentimos que já jogámos todos os desafios que a equipa atira na nossa direcção. *Outlast* tenta aperfeiçoar um género que está cada vez mais saturado e falha ao não conseguir inserir novas mecânicas. A visão nocturna é, sem dúvida, o elemento mais importante de *Outlast* e funciona perfeitamente na sua jogabilidade, mas não é o suficiente para demarcar o título dos restantes jogos do género.

No que toca à progressão da história e dos puzzles, *Outlast* não apresenta quaisquer inovações ou elementos suficientemente fortes para aliciarem os jogadores mais experientes. Com um início tão bem construído, é penoso observar a história a optar por facilitismos e momentos previsíveis quando entra na sua recta final.

Mesmo com a sua constante repetição e falta de inovação, *Outlast* é um jogo obrigatório para todos os fãs do género. Com um ambiente assustador e cheio de tensão, o título da Red Barrels consegue juntar todos os elementos que caracterizam o género de terror e demonstrar como a estrutura pode funcionar perfeitamente. A visão nocturna ficará para sempre como uma das melhores mecânicas de *Outlast* e a sua utilização encaixa perfeitamente no ambiente geral do jogo, com o género a chegar, uma vez mais, a um ponto de saturação, *Outlast* surge como um excelente exemplo para demonstrar os pontos negativos e os pontos positivos do terror de sobrevivência nos videojogos. *Outlast* deveria ter sido mais, muito mais, mas como está, é um jogo de terror acima da média.

Outlast já está disponível para PC e chega à PS4 no início de 2014.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Um ambiente assustador e perturbante

É mau ter:
Uma estrutura demasiado repetitiva

Há alternativas:
Ico and Shadow of the Colossus HD Collection

Será que finalmente, após 15 anos, a série *Pokémon* consegue reinventar-se a si própria?

POKÉMON Y

Por Ivan Cordeiro

>Sistema: Android

>Ano: 2013



Desde 1998 muita coisa mudou no mundo, não só no mundo dos videojogos mas em geral. O euro foi entretanto introduzido, aconteceu o 11 de Setembro, tivemos mais duas gerações de consolas, andamos com *tablets* 300 vezes mais poderosos do que os nossos computadores gigantes na altura etc. etc. Mas o que aconteceu à série *Pokémon*? Alem de pequenos retoques e mais pokémons para apanhar, nada de especial, a série manteve-se quase inalterada desde a sua introdução até aos tempos da DS e de *Pokémon Black/White 2*. Pensando bem, acho que afinal o mundo evoluiu tanto como os jogos Pokémon…



Vou apanhá-los a todos?

Pokémon X/Y é o mais importante da série desde a sua estreia em 1998 no velhinho Gameboy

A repetição de conteúdo e de fórmula desde *Pokémon Red/Blue* afastou algumas pessoas do *franchise.* Pessoalmente estou incluído nesse grupo. Desisti do *franchise* na era da Nintendo DS porque sentia estar a fazer a mesma coisa de cada vez que saía um novo título da série. Escolher o Pokémon inicial, coleccionar crachás, derrotar o rival e ganhar a *Pokémon League* foi algo que fiz vezes sem conta, sem grande coisa pelo meio a não ser o vício de apanhá-los todos. Mas, *Pokémon X/Y,* o primeiro feito de raiz para a Nintendo 3DS, prometia ser um pouco mais do que isso e fazer algo diferente, e foi exatamente isso que me despertou de novo a atenção pela série.

Nada mudou drasticamente, as mecânicas básicas e os combates continuam a ser praticamente idênticos, no entanto existem mudanças e novidades suficientes para parecer um jogo realmente novo e diferente. Sem dúvida que o grafismo totalmente em 3D é uma das grandes mudanças, para além de os fãs finalmente poderem ver modelos 3D dos seus pokémons favoritos, e os gráficos serem igualmente muito bons. O estilo gráfico cheio de cor do novo *Pokémon* traz finalmente paisagens dignas de tirar uma foto (o que é realmente possível no jogo), e fez com que os Pokémons ficassem mais fofos do que nunca. Também impressionante, e possibilitado pelo novo motor gráfico, é a dimensão geral do jogo. As cidades são agora muito mais detalhadas, e em alguns casos bastante maiores do que estávamos habituados com várias lojas e vários *poke centers.* Para além dos gráficos e do seu estilo criarem um ambiente que acentua com excelência no universo pokémon, permite também pela primeira vez ter um personagem com um guarda-roupa e cabelo costumizável. Isto pode não parecer nada de espe-

cial, mas para quem realmente quer gastar várias dezenas ou centenas de horas a coleccionar todos os Pokémons, mudar de aparência pode ser um alívio equivalente a sair à rua depois de fechado em casa durante uma semana.
Em *Pokémon X/Y* o jogador conta com vários amigos ao longo da história que regularmente nos desafiam para duelos, mas mais importante do que esta interactividade é sem duvida o *multiplayer*, que finalmente funciona como todos sonhávamos há mais de uma década. Assim que nos conectamos à internet é possível ver imensas pessoas *online*, ao início é um choque, mas rapidamente se habituam. Rapidamente estarão a fazer amigos, duelos e a trocar Pokémons, oferecendo ao jogador uma sensação quase de que estão a jogar um *Pokémon MMO.*
Um novo tipo de Pokémon foi introduzido, *Fairy,* este tipo é imune ao tipo dragão, tornando o jogo mais competitivo e equilibrado, algo necessário com o avanço do modo *online*. Outra inovação no combate é a introdução das mega evoluções, estas dão aos pokémons a possibilidade de temporariamente evoluírem para além da sua última evolução, aumentando os seus *stats* e ficando mais forte. Estas mega evoluções podem ainda alterar o tipo do pokémon, sendo uma mais-valia para a estratégia durante o combate, no entanto, a possibilidade de utilizar estas evoluções imensas vezes (embora estejam limitadas a uma por combate), tira-lhes a magia e a sensação de ser algo *mega espectacular* passando a ser algo banal. Finalmente a experiência dos combates é dividida entre toda a equipa, aqueles que não entraram em combate recebem 50% da experiência total. Apanhar Pokémons também nos dá experiência, e com mais experiência a ser ganha durante os combates, evoluir Metapods e Kakunas deixou de

> **a possibilidade de utilizar estas evoluções imensas vezes tira-lhes a magia e a sensação de ser algo mega espectacular passando a ser algo banal**

ser um martírio. Isto parece igualmente ter tornado o jogo no geral um pouco mais fácil e não conseguiu erradicar a estratégia de ter um Pokémon *super overpowered,* que utilizamos do início ao fim para a esmagadora parte das batalhas. Esta estratégia é ainda bastante viável e torna os duelos contra a IA demasiado superficiais, existindo apenas alguma estratégia em utilizar o tipo de ataque mais apropriado.
Uma das coisas mais apelativas da série é sem dúvida completar a nossa *pokedex* e capturar o maior número de pokémons possível. Essa virtude compulsiva da série continua presente, bem presente, com centenas e centenas de Pokémons para apanhar, alguns já clássicos da série como Charmander e Pikachu e alguns novos. *Pokemon X/Y* traz-nos também alguns *mini-games* em que podemos treinar os nossos pokémons e torná-los mais leais, embora seja algo útil é ligeiramente desinteressante. Se tiverem um irmão mais novo estes mini-games vão ser a altura ideal para o deixarem jogar e terem algum grinding grátis.
Já que a Game Freak estava numa de mudar o seu franchise, decidiu, e até que enfim, deixar o jogador decidir que música quer ouvir. Existem músicas novas e também clássicas, alem disso todos os sons tradicionais da série, como por exemplo a música ao curar os pokémons, estão de volta.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Gráficos totalmente em 3D, modo online

É mau ter:
Uma história ainda bastante superficial

Há alternativas:
Existem imensos RPGs, mas *Pokémon* é uma série única.



Por Victor Moreira

>Sistema: 3DS

>Ano: 2013

Professor Layton and the Azran Legacy

Não se nega um bom puzzle! Nem uma boa história!



Chega no próximo dia 8 (ou chegou, dependendo do dia em que lerem estas palavras) o novo e também último jogo da série *Professor Layton, Azran Legacy,* que serve igualmente de fecho à história iniciada em *Spectre's Call* que em conjunto com *Miracle Mask* e com o filme *Eternal Diva,* formam uma prequela à primeira trilogia da DS.

A base do jogo continua a mesma, com uma montanha de quebra-cabeças que são viciantes, desafiantes, sublimes! Baseados nos livros japoneses de Tago, os testes mentais apresentam uma dificuldade necessariamente equilibrada, que fazem com que não desistamos daquele puzzle que nada tem a ver com a narrativa principal, mas como não somos de deixar coisas a meio, tem que ficar feito a todo custo, e afinal de contas, nunca se nega um bom puzzle! A cada puzzle resolvido, somos premiados com certa pontuação, denominada no jogo por Picarats, pontos estes, que nos ajudam a desbloquear certos bónus dentro do jogo. Errar um puzzle, e voltar a iniciar o mesmo, vai baixar o valor de Picarats a receber, por isso é requerida enorme atenção, há detalhes minúsculos que nos passam ao lado e até armadilhas inteligentes que nos tramam facilmente. Temos a possibilidade de usar um certo número de ajudas para cada exercício mental, mas acreditem, é muito melhor puxar pela cabeça e acabam por se sentir os melhores do mundo!



Os puzzles vão ficando disponíveis através das personagens que vamos encontrando, que não querendo dar-

“Uma montanha de quebra-cabeças que são viciantes, desafiantes, sublimes”

nos as soluções de mão beijada, tendem sempre a lançar um desafio cada vez mais difícil do que o anterior, mas é a única maneira de passarmos a outro segmento, de descobrirmos novas localizações ou simplesmente avançar na história. Por vezes aparecerão também puzzles onde menos se espera, muitos dos quais de efeito secundário à narrativa, e com os ajudantes de Professor Layton em plano de destaque. Em *Azran Legacy*, Layton faz-se acompanhar dos seus ajudantes Luke e Emmy, e tentam descobrir os segredos da civilização Azran, enquanto se debatem também com a misteriosa presença da agência Targent. Podem contar com cerca de 150 quebra-cabeças só para a história principal, sendo



que no total terão mais de 500 para resolver, muitos dos quais disponíveis via download, numa rotina diária, durante um ano, tal como aconteceu com o jogo antecessor a este. Além do prato principal, o sexto jogo da série oferece também uma diversidade de mini-jogos, sempre desafiantes e não fugindo à ligação com a narrativa, de certa forma. Localizados no menu de pausa, os mini-jogos vão ficando disponíveis com o avançar da história, e consistem em vestir a rigor personagens que vamos conhecendo pelo jogo em Dress Up, ajudar um esquilo a guardar certos objectos em Nut Roller, e fazer florir um jardim em Blooms and Shrooms. Pode parecer simples, mas... vão ficar surpreendidos.

No mesmo menu, temos acesso a outros elementos do jogo. Aqui estão também alojados artigos sobre localizações por onde já passamos. Quando um evento novo acontece em qualquer parte do globo, significa também que há mais qualquer coisa para fazer nesse mesmo cenário, seja para descubrir novas áreas, personagens, puzzles ou objectos coleccionáveis. Estes mesmos objectos têm o seu próprio espaço, e apesar de não interferir com a narrativa, é sempre engraçado explorar bem os cenários e tentar reunir toda a coleção.





Mas não é só pelos puzzles que conhecemos a série P*rofessor Layton*. A apresentação e grafismo característico está de volta, com cenários brilhantemente detalhados e coloridos que podemos explorar, fazendo-se acompanhar de cutscenes em forma de desenho-animado que são uma autêntica relíquia, como aquelas que Hershel Layton gosta de encontrar! A sonoridade é como toda a história, um entrelaçar de mistério e surpresa, para uma maior imersividade no jogo. Os cenários apresentados são multi-funcionais, quero eu dizer, não é só pelos puzzles que a exploração se torna divertida, há minímos detalhes que devemos ter em conta, como encontrar moedas de pista quando a pequena lupa muda de cor, ou esperar que haja sinal de relíquias para apanhá-las.

Não se podia esperar melhor para um final desta segunda trilogia. Azran Legacy é um jogo sólido, desafiante e totalmente viciante. Juntando o melhor de vários mundos, a Level-5 criou um enredo cheio de mistério e personagens que parecem ter vida, conferindo a cada uma um estilo e maneira de ser única e que nos leva sempre a querer saber mais, e por fim, descubrir a verdade por de trás dos planos da Targent e a misteriosa aparição da "múmia viva" da Civilização *Azran*. A aplicação dos quebra-cabeças é genial, e a não linearidade do jogo conferem-lhe muitas horas bem passadas.

"*Azran Legacy* é um jogo sólido, desafiante e totalmente viciante."







> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Puzzles desafiantes, personagens carismáticas, enredo fascinante.

É mau ter:
Sem grandes novidades em relação aos anteriores. Narrativas secundárias podem afastar ou distrair da história principal.

INAZUMA ELEVEN 3

Por Luís Filipe Teixeira

>Sistema: 3DS

>Ano: 2013



Gostam de jogos de futebol, mas acabam por cair na monotonia passado algum tempo devido à pouca inovação que esse género nos tem dado?

A série *Inazuma Eleven* poderá ser uma solução, pois combina o género desporto com o RPG. Os ataques aos monstros são substituídos por ataques dentro do campo de futebol. A magia é substituída por fintas e tácticas futebolísticas. Mesmo fora do campo temos inúmeras aventuras à nossa espera, como a compra de novo equipamento, a interacção com outros jogadores e o recrutamento destes. Chega-nos à *Nintendo 3DS* a terceira instalação da série. Podemos optar pelo *Inazuma Eleven 3: Lightning Bolt* e *Inazuma Eleven 3: Bomb Blast*. Embora o cerne de cada versão ser exactamente o mesmo, cada uma apresenta

Mas o PES e o FIFA são sempre a mesma coisa!” -“Então se queres variedade, porque não pegas no *Bomb Blast* ou *Lightning Bolt?”*





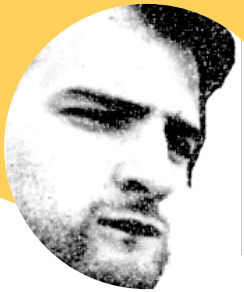


características próprias. Cada uma conta com 33 personagens únicos que não podem ser encontrados na outra; alguns personagens vão ter *skills* próprios, únicos em cada versão; alguns rivais só podem ser encontrados em *Lightning Bolt* e outros em *Bomb Blast*. Mas a maior diferença é o facto de seguirmos a história de um personagem principal diferente. A história de *Lightning Bolt* é vista sob o prisma de Paolo Bianchi e a de *Bomb Blast* de Hector Felio.
Posteriormente iremos também poder contar com uma terceira versão, *Inazuma Eleven 3: Team Ogre Attacks!* Depois de termos sido convocados na equipa Inazuma National, cabe-nos defender a camisola e a nação no *Footbal Frontier International (FFI)*, uma competição mundial onde apenas os melhores dos melhores podem fazer parte.
Quem jogou o jogo anterior, depara-se com uma situação engraçada pois alguns dos nossos

> **Cada jogador possui um leque de ataques próprios com nomes únicos como Fist of Justice, Legendary Wolf, Tsunami Boost**

rivais do passado fazem agora parte da nossa equipa, obrigando-nos a deixar o “ódio” de lado para assim sairmos vitoriosos. Isto tudo é revelado através de conversas bastante engraçadas.
Para além do torneio principal, vamos encontrando formas de praticar o desporto através de outros joguinhos de menos importância. Esses muitas das vezes nem nos pedem para vencer o próprio, mas servem como uma espécie de treino. Com isto quero dizer que nos são dados objectivos como “bloquear o chuto do adversário”, “ser o primeiro a marcar um golo”, “não perder possessão de bola durante o tempo indicado”,... Se sairmos vitoriosos nestes pequenos jogos, não só ganhamos mais pontos de experiência, como podemos recrutar alguns dos adversários. Mas não há dúvida que são os jogos do torneio principal que nos vão deixar com aquele nervoso miudinho, pois ao contrário das partidas *random*, estes vão puxar bastante por nós e a recompensa também é maior. O melhor é mesmo irmos preparados. Fazer *level-up* aos nossos jogadores, comprar

Estás a ler uma review escrita pelo "Suiço"



melhor equipamento no shopping... Afinal de contas isto é um RPG.
Quando estamos a jogar uma partida, o *touch screen* é o nosso maior amigo. Dirigimos todos os jogadores através da caneta *stylus*, desenhando a linha do seu percurso. O facto de podermos dirigir todos os jogadores ao mesmo tempo (mesmo os que não possuem a bola), permite-nos trabalhar de forma estratégica. Sempre que quisermos passar ou rematar a bola, basta-nos clicar uma vez no ponto onde desejamos que ela se dirija. A forma de jogar é bastante intuitiva, mas requer algum treino se quisermos sair vitoriosos em todos os jogos.
Depois, claro está, também existem os obrigatórios ataques especiais. Temos sempre vários à nossa disposição, quer estejamos a atacar, a defender ou prestes a rematar. Os ataques especiais são acompanhados por várias *cutscenes* engraçadas. Estas são uma das maravilhas deste jogo, pois permitem-nos jogar de forma fantástica, nunca vista nos jogos da vida real. Ou fazemos 3 piruetas no ar antes de chutarmos a bola, ou criamos um leão de fogo de forma a atacarmos com mais garra, ou desaparecemos literalmente da vista do adversário e tornamos a aparecer atrás



dele conseguindo-o fintar sem ele saber para onde se virar, ou puxamos enquanto guarda-redes por umas gigantescas mãos flamejantes. São inúmeras as possibilidades. Cada jogador possui um leque de ataques próprios com nomes únicos como *Fist of Justice*, *Legendary Wolf*, *Tsunami Boost*,.. Mas cuidado pois a equipa adversária não está a dormir, podendo defender os nossos ataques especiais através de outros diferentes.
Aqui é importante mencionar o Sistema dos Elementos. Cada jogador está ligado a um dos 4 elementos: ar, madeira, fogo e terra. Se formos jogar contra uma equipa que possui muitos jogadores com forte ligação com o fogo, não é sensato usarmos jogadores ligados ao elemento madeira, por exemplo. É necessário escolhermos bem os jogadores que vamos querer usar nesse jogo específico.
Sendo este um RPG, podem contar com uma história que engloba vários personagens. As *cutscenes* e *voice acting* facilitam-nos a *simpatização* com estes e rapidamente nos vemos a tentar cumprir o objectivo máximo.
Inazuma Eleven 3 é o jogo ideal para quem aprecia futebol. E com isto falo não apenas do jogo em si, mas de tudo o que gira à volta desse desporto.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Mistura entre o género Desporto e RPG; ataques especiais engraçados

É mau ter:
O cerne da história acaba por ser bastante simples

SONIC LOST WORLD

Por João Sousa

>Sistema: 3DS
>Ano: 2013



Sonic, a famosa mascote da Sega e, durante muito tempo, grande rival de Mario tem tido uma vida atribulada desde os seus tempos áureos na era dos 16 bits. Enquanto a criação de Shigeru Miyamoto soube adaptar-se admiravelmente ao universo tridimensional. O ouriço azul tem tido lançamento de novos títulos de forma relativamente regular mas os resultados não têm sido famosos. Não podemos contudo acusar a equipa de desenvolvimento de falta de esforço, pois todo o tipo de experiências, têm sido feitas na tentativa de criar experiências satisfatórias que façam jus a este personagem. Sonic em mundos 3D? Sim já foi feito… Sonic de volta às raízes 2D? Sim, também já foi feito… e parece que independentemente do que se faça, nunca se consegue agradar completamente o público-alvo que normalmente é bastante crítico relativamente ao resultado final.
Pois bem, nos últimos anos tem-se verificado alguma melhoria qualitativa e *Sonic Lost World* é uma espécie de" sucessor espiritual" dos títulos mais recentes Sonic Colours e Sonic Generations, mas apesar de seguir as linhas gerais dos dois títulos anteriores (a alternância entre níveis 2D e 3D) introduz algum senso de novidade que desperta interesse e curiosidade.
Os níveis passam a ser ambientados em terrenos mais fragmentados e abstractos, que por vezes lembram bastante os planetóides das galáxias de Mario, e apresentam frequentemente percursos em forma cilíndrica que podem ser percorridos por qualquer lado (reza a lenda que esta ideia estaria





Sonic em mundos 3D? Sim já foi feito... Sonic de volta às raízes 2D? Sim, também já foi feito...

presente no primeiro jogo 3D do Sonic que sairia para a Sega Saturn mas que entretanto foi cancelado). Esta opção predominante de level design é curiosa e satisfatória sendo que podemos por vezes optar pela via difícil ou pela via fácil de fazer as coisas mas muitas vezes o caminho é mais artificialmente delimitado. Os momentos em alta velocidade cheios de saltos bem cronometrados entre plataformas são bastante apelativos e apresentam alguns dos pontos mais altos do jogo. Ainda assim a minha preferência pessoal recai nos níveis bidimensionais em que nos sentimos a jogar os títulos originais da Mega Drive. Aqui também os melhores momentos são quando passamos uma larga percentagem do cenário em velocidade máxima, não sendo por acaso que o "blast processing" era já desde a sua origem, o maior chamariz desta série. De volta desde o *Sonic Colours* estão *power-ups* coloridos que transformam o nosso personagem e lhe dão novas e úteis habilidades, se bem que nem todas são demasiado interessantes (e irão fartar-se rapidamente de ouvir uma voz muito *cheesy* a dizer "asteroid"). Diríamos que a inclusão destas transformações é prejudicial ao jogo pois retira a sua "pureza" relativamente aos antigos títulos, mas por outro lado é compreensível pois esforça-se por ser variado e quebrar uma possível monotonia







em termos de jogabilidade caso se optasse apenas por uma mecânica principal (e tradicional). O que isto nos permite concluir é que apesar de muitos de nós termos um sentimento altamente nostálgico em relação aos jogos antigos do Sonic (da era 16 Bits), acabamos por criar na nossa memória colectiva uma imagem idealizada dos mesmos que pode até não corresponder exactamente à realidade…o que acontece é que a equipa de desenvolvimento do Sonic parece ter plena consciência que nos parâmetros actuais e valores apreciados nos videojogos de plataformas (nomeadamente em experiências mais experimentais e criativas como no caso dos jogos indie), os jogos do Sonic provavelmente não iriam ser tão bem sucedidos… basta ver o caso de *Sonic 4!* Parece evidente que os momentos de velocidade máxima são bons e são o que fundamentalmente se procura nesta série mas é evidente também que ninguém aguentaria um jogo de plataformas do início ao fim dessa forma. O que fazer para que os períodos intercalares mais calmos sejam satisfatórios é que é mais difícil de perceber (e daí tanta experimentação ao longo dos anos, seja com *power-ups* estranhos ou personagens manhosos). Em termos de enredo desta vez o Dr Robotnik ou Eggman tem 6 capangas malignos a seu lado (um pouco a contragosto) cada um deles funcionando como boss. Algumas das batalhas são divertidas outras tornam-se longas e aborrecidas. De regresso estão os típicos inimigos robóticos que escondem dentro de si animais felpudos aprisionados.
A sua presença e o esquema de cores utilizado ao longo do jogo contribui para o sentimento de nostalgia que está presente em diversos outros momentos seja nos loopings ou no som da bolha de ar que evita que Sonic se afogue nos níveis subaquáticos (engraçado que até senti a falta daquela "música stressante imprópria para cardíacos pré-sufoco"!). *Sonic Lost World* é uma montanha russa, tem os seus momentos rápidos e lentos, ou seus altos e baixos, mas o balanço final é positivo e apetece dar mais uma voltinha.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
momentos de excelente velocidade e criatividade

É mau ter:
momentos frustrantes e aborrecidos

Há alternativas:
Sonic Colors, Sonic Generations



Shin Megami tensei Devil Summoner

SOUL HACKERS

Após 16 anos de espera, Soul Hackers chega finalmente ao velho continente. Será que depois de tanto tempo ainda é um RPG que vale a pena ser jogado?

Por Ivan Cordeiro

>**Sistema:** 3DS
>**Ano:** 2013

Desde o início da década de 90 que o *franchise* Shin Megami Tensei existe no Japão, mas só há pouco tempo é que começou a ganhar atenção e notoriedade no velho continente. A série canónica foi sempre bastante popular no Japão mas foram os *Spin-Offs* que a levaram a ser mais reconhecida pelo mundo fora. Sem dúvida que o *Spin-Off* mais popular e que levou a série à luz da ribalta foi Persona, principalmente o terceiro e quarto capítulo da série, que foram um fenómeno gigantesco dentro e fora do Japão. Outro *Spin-Off* bastante popular é *Devil Summoner*. O primeiro jogo desta saga foi lançado originalmente na Sega Saturn em 1995 e uma sequela em 1997 mas nunca saíram do Japão. No entanto, são muito conceituados e considerados dos melhores jogos do *franchise Shin Megami Tensei*. *Soul Hackers* é uma remasterização do segundo título da Sega Saturn, e a Nintendo 3DS foi a plataforma de eleição, o que não é surpreendente, são já vários os títulos da série a sair para as portáteis da Nintendo. Em *Soul Hackers* somos um membro de um grupo de *hackers* intitulados "Spookies". Após o nosso protagonista, através de *hacking,* conseguir ter acesso a uma beta de um programa de realidade virtual, Paradigm X, várias coisas estranhas começam a acontecer. Não vos quero contar nada sobre a história, sinceramente um dos pontos altos de todos os jogos *Shin Megami Tensei* é sem dúvida a história, sempre diferente do habitual, com temas únicos na indústria dos videojogos e ao mesmo tempo esquisita e interessante. O factor surpresa nestes jogos é na minha opinião quase essencial, como tal quanto menos souberem sobre a história





Não é um jogo que faz vender consolas mas é uma excelente alternativa para quem procura qualquer coisa diferente do habitual

mais surpresos vão ficar quando tudo começar a acontecer. *Soul Hackers* é um *Role Playing Game* na primeira pessoa, um *Dungeon Crawler* que faz lembrar antigos jogos do mesmo estilo como *Wizardry* ou *Might & Magic* com a particularidade de ter uma *setting* futurista. No geral o jogo parece antiquado, os gráficos, a apresentação, as animações em combate, a *interface* e outras coisas não são típicas dos dias de hoje, deixando ao jogador a sensação de ter voltado ao passado e estar a jogar um RPG de *32-bit*. Os gráficos no mundo fora dos combates são bastante simples, navegar na cidade por exemplo é tão acessível como navegar um ponto numa imagem pré-renderizada. Ao explorar o mundo virtual Paradigm X e as *"dungeons"*, controlamos o jogo na perspectiva na primeira pessoa, algo bastante raro nos últimos anos, com muito poucos títulos a adoptarem este sistema (*Legend of Grimrock* por exemplo). Nesta perspectiva em primeira pessoa os gráficos são simples, sem grandes pormenores e despidos de animações, nem pessoas são representadas, e quando encontramos alguém com quem interagir simplesmente aparece um aviso para carregarmos no botão respectivo. Durante as batalhas a perspectiva é a mesma, na primeira pessoa. Em batalha não vemos os nossos personagens e os inimigos são representados por imagens estáticas, as animações são também muito básicas



sem qualquer espetáculo visual para oferecer. Tudo isto pode parecer muito mau e talvez muitos já tenham descartado a hipótese de o vir a jogar, mas a verdade é que esta interface antiquada e gráficos datados quase que não interessam num jogo como *Soul Hackers*. Por detrás de um aspecto ultrapassado esconde-se um título de grande complexidade com imenso para oferecer aos fãs do estilo, com um sistema de combate fácil de aprender e difícil de masterizar. É difícil hoje em dia encontrarmos jogos complexos, jogos em que somos obrigados a aprender mais do que o óbvio, mais do que aquilo que está à vista. A particularidade de ser um *port* de um jogo antigo traz-nos isso mesmo, uma experiência pura, sem simplificações, directamente vinda dos anos 90. Na verdade, *Soul Hackers* parece por vezes







um Pokémon menos simpático à vista e com uma história mais adulta. A possibilidade de capturar demónios para uso na nossa equipa é o componente principal na estratégia envolvida nos combates. Cada demónio tem habilidades diferentes, e estes são variadíssimos, assim como as vossas possibilidades. Não só é importante o tipo de demónios que têm na equipa como também a sua posição no combate, existindo seis posições possíveis. Tal como em outros jogos da série a possibilidade de fundir dois demónios é também aqui possível, com o propósito de ter uma equipa mais forte e demónios impossíveis de obter a não ser por esse modo. Há um sistema complexo para tudo e mais alguma coisa, mas felizmente o jogador parece conseguir sempre adaptar-se e perceber pelo menos o básico de todas as funcionalidades. Não pensem que por terem os melhores demónios do jogo não vão ter problemas, *Soul Hackers* não perdoa, é um jogo difícil e que não tem piedade para com o jogador, muitas serão as vezes que vão entrar numa batalha a pensar que será fácil e vão acabar com um belo ecrã de *game over*. Para além dos demónios não evoluírem por si próprios, sendo necessária a sua fusão com outros, um demónio mais fraco pode ser uma mais-valia no caso de ter uma ou outra habilidade útil contra certo tipo de inimigos.

Este é um daqueles jogos fácil e difícil de recomendar, obviamente dependendo da pessoa a quem o recomendamos. O jogo oferece imenso para aqueles que gostam de uma narrativa forte e de um ambiente diferente do habitual fantástico com dragões e *trolls*, infelizmente não é para toda a gente, e mesmo alguns fãs do género vão ser desencorajados por um jogo *old school*, que pouco faz para prender aqueles com pouca paciência. No entanto para aqueles que conseguem ultrapassar as dificuldades impostas pelo *design* antiquado e pelos gráficos não muito agradáveis, *Soul Hackers* é um excelente RPG com muitas horas para oferecer. Não é um jogo que faz vender consolas mas é uma excelente alternativa para quem procura qualquer coisa diferente do habitual e obrigatório para fãs de *Shin Megami Tensei*.

> High-Score

Longevidade	8
Jogabilidade	8
Gráficos	5
Som	8
Total	**7**

Resumo

É bom ter:
Uma história excelente, diferente do habitual

É mau ter:
Aspecto demasiado antiquado

Há alternativas:
Shin Megami Tensei: Devil Survivor – Overclocked



HARVEST MOON
THE NEW BEGINING

Por Victor Moreira

>Sistema: 3DS

>Ano: 2013

O novo jogo de simulação é o primeiro da série a ser desenvolvido para a 3DS. Apesar de já termos presenciado *A Tale of Two Towns* na biblioteca da consola, o mesmo foi lançado nativamente para a DS, e recebeu um *port* para a 3DS.

Chegou tarde às nossas lojas, um ano depois do lançamento nos Estados Unidos, e mais quatro meses depois do que no Japão, mas o renovado simulador vem a tempo de prender novos e graúdos aos ecrãs da portátil da Nintendo!

No início do jogo, deparamo-nos logo com um novo painel de customização. Se, tal como eu, não tiveram contacto com *Harvest Moon* desde a Wii, vão ver grandes mudanças. Depois de escolhermos entre rapaz ou rapariga, temos possibilidade de alterar variados aspectos na nossa personagem, antes de embarcarmos na aventura.

Chegados a *Echo Village*, deparamo-nos com uma realidade que poderia muito bem ser previsível: a nossa família deixou-nos uma valiosa herança numa cidade em colapso, uma quinta para tratarmos a nosso bel-prazer e como a imaginação quiser!

Durante o tutorial, acompanhados por *Dunhill* percebemos que *A New Beginning* é mais que uma simples simulação agrícola e tende a ser uma simulação mais completa. Durante o jogo, é importante dormir, comer, restabelecer energias durantes os dias de trabalho ou exploração... Um simples e refinado detalhe a lembrar o toque nipónico que a Nintendo consegue oferecer nas suas séries. O jogo oferece igualmente uma das maiores inovações da série, a habilidade de saltar, algo que foi implementado apenas nos últimos lançamentos e que jogadores que venham de títulos como *Magical Melody (Wii)*, vão agradecer por não terem de contornar enormes cercas, agora basta saltar.

Dunhill leva-nos às nossas primeiras tarefas na nossa quinta, tarefas simples que implicam limpar as terras de detritos que aparecem aleatoriamente de quando em quando, mas que até podem vir a dar jeito. Madeira, ervas e pedras são alguns objectos que podemos apanhar e mais facilmente encon-





trar que às vezes não convém desde logo deitar fora. Durante o processo somos introduzidos à nossa mochila e como interagir com o inventário, a caixa de correio, assim como ao interior da casa com a habitual cama, cozinha, biblioteca, arcas para armazenar materiais e ferramentas. O tutorial passa a pente fino toda a cidade, que parece mais deserta que a nossa quinta, ensina a comprar ferramentas e sementes, diz-nos como andar pelo mapa. Processo este que deveria ser dispensável para agricultores virtuais experientes em *Harvest Moon*, já que até se torna facilmente entediante, nada de novo aqui.

Saltando para a exploração e livre-arbítrio, o novo *Harvest Moon* parece grande o suficiente. Várias zonas estão disponíveis desde início, cada qual com diferentes frutos, insectos e materiais que mais tarde se poderão vender ou utilizar. Há algo de *RPG* imprimido no jogo, algo que me agradou bastante e que vai sem dúvida fazer o gosto de toda a gente. O dia em constante movimento obriga a uma volta rápida pelas zonas sem podermos apreciar a beleza natural, no entanto, é notável o grafismo detalhado e diversificado que nos é apresentado. Há uma enorme variedade de animais e plantas, um rio e uma floresta que nos chama para procurarmos bem essenciais ou apanhar aquele insecto que ainda não tínhamos encontrado. A acompanhar, está sempre uma melodia que apesar de não sair do mesmo, não se torna chata por ser suave e agradável ao ouvido. A jogabilidade é também ela simples e intuitiva, com controlos semelhantes ao que já conhecemos, e obviamente, o ecrã táctil e a caneta fazem um papel importante para uma experiência mais fluída e movimento nos menus, sem nada a apontar.

Mas há algo mais importante em *Harvest Moon*: a vida agrícola. Tal como noutros jogos da série, o dia-a-dia em *Echo Village* passa por plantar sementes que nos darão legumes, plantas e frutos da época, e regá-los sem deixar escapar um dia para que cresçam e saiam da terra em perfeitas condições. Não sou agricultor nem percebo nada de plantações mas não se deixem iludir, o jogo oferece uma experiência única para todo o tipo de idades sem excepção, não é por acaso que jogos como *Farmville* e outros *MMO*'s, assim como variados *spin-off's* vieram tirar ideias a esta série, e esses, eu dispenso. O trunfo de *Harvest Moon* está na relação de simula-





ção com estratégica e factores de um verdadeiro jogo de *role-playing* que me prenderam desde início.
A simulação é levada a sério ao ponto dos nossos rebentos se deteriorarem caso não se reguem diariamente, ou mesmo se a época transitar e não fizermos a colheita atempadamente. Pode parecer um tédio, mas se conseguirem bons rendimentos, terão acesso a novas ferramentas que aceleram o processo, como um regador que permite aumentar a área de rega e assim tornar muito mais rápido um processo de início moroso. Como referido anteriormente, o jogo divide-se também por épocas sazonais, que coincidem com a vida real. Além das sementes e do clima mudar, há também eventos especiais que podem presenciar apenas na altura certa, eventos estes que são marcados no calendário para que não falhem às festas e feiras que o jogo oferece. Apesar da diversidade de sementes que temos à escolha, não há qualquer tipo de regra para o que se planta, com o tempo aprendemos a melhor gestão para ter um rebento perfeito, e o que é mais valioso: plantar algo barato em quantidade que demora dois dias a nascer ou plantar algo caro, com alguns dias de crescimento mas que nos dá mais dinheiro? A escolha é nossa, e é um trufo do jogo!
Para finalizar e como não podia deixar de ser, depois de amealharmos o suficiente com as plantações, temos também a possibilidade de comprar animais, que obviamente teremos que tratar para nos fornecerem materiais. É também possível interagir com animais selvagens que apareçam nas zonas remotas da cidade, e com a comida certa, fazer amizade com eles. Outra grande novidade introduzida na serie, é a possibilidade de *customizar* não só a casa e equipamento da nosso personagem como também a cidade e aparência de *Echo Village*.
Em *Harvest Moon: A New Beginning* cabe-nos voltar a trazer vida e pessoas à cidade que nos recebeu. Uma simulação perfeita que nos prende desde logo. Um bom início na 3DS para uma franquia que a Nintendo nunca quis esquecer, e que, juntamente com *Animal Crossing*, nos dá razões para libertarmos toda a nossa imaginação.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Liberdade total, mapas maiores para exploração, objectos aleatórios, customização melhorada.

É mau ter:
Tutorial demasiado grande.

Há alternativas:
Animal Crossing: A New Leaf

BROTHERS
A TALE OF TWO SONS

Por Diogo Martins
>Sistema: PS3
>Ano: 2013



É interessante como alguns jogos conseguem despertar em nós sentimentos tão ambíguos. Principalmente para aqueles que como nós na PUSHSTART têm o dever e a obrigação de olhar os jogos não só como uma experiência lúdica e prazerosa, mas também como um produto, com características técnicas e que por vezes até são mensuráveis. Para nós, que temos a obrigação de pensar no jogo enquanto o jogamos e formatar a cabeça a pensar da forma mais racional possível, impondo em nós próprios um sentido prático e técnico, jogos como *Brothers* são uma dor de cabeça.

Tudo parece desinteressante ao início. A narrativa começa por apresentar-nos uma premissa básica, muito ao estilo do ep. IV do *Star Wars*, em que é usado um familiar para despertar no herói (ou neste caso, heróis) a chamada à aventura. Quando o pai das nossas personagens fica doente e em estado crítico, temos de guiá-los por um sem número de aventuras para conseguir encontrar os ingredientes para que o médico lhe possa fabricar o remédio.

De certa forma, Brothers faz-nos ter o estranho sentimento que temos ao ver chover sapos em Magnolia. Como pode algo tão estranho parecer tão certo?



Como é óbvio, o início não podia ser mais desmotivador. Sejamos honestos, até no já esgotado formato narrativo da "viagem do herói", pôr em risco de vida um ente querido como desculpa de motivação ao avanço na história, é um passo no mínimo preguiçoso.

Ao mesmo tempo, pouco esforço é feito para que alguma identificação seja criada com as personagens que controlamos e a relação de irmãos que têm é completamente insípida e imperceptível (pelo amor da santa! O jogo chama-se *Brothers*. Não podiam ter tido um pouco mais de cuidado?).

Quando a início um jogo não nos dá muitas razões para continuar a jogá-lo, acabamos inconscientemente por aguçar o nosso sentido crítico, nem que seja para arranjar uma desculpa para poder larga-lo de vez. Nestes momentos o que nos vem aos olhos torna-se mais óbvio. Os gráficos de *Brothers* são estranhamente ambíguos. Por um lado, não são tecnicamente bem conseguidos. Os modelos 3D não têm a qualidade que qualquer jogo hoje já

> **O cuidado que há no jogo a nível de world design e ambientes é soberbo**

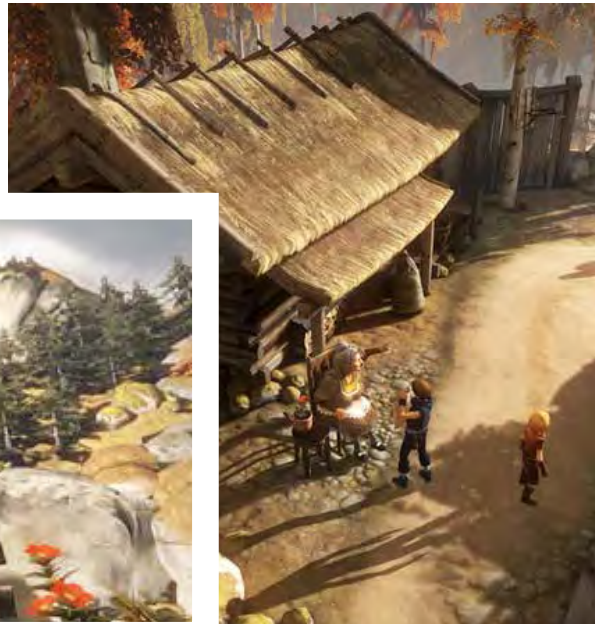
consegue (talvez porque o *Unreal Engine 3* já comece a sentir o peso da idade para projectos mais ambiciosos) e por muito que seja defensor de que os gráficos não são tudo, estes dão os sinais mais óbvios e evidentes (os visuais) ao nosso sentido crítico.

Mas é aqui que *Brothers* começa a tornar-se interessante. A certo ponto, encontramos no jogo uma espécie de miradouros. Mas quem é que no seu perfeito juízo, tendo um jogo com gráficos medianos, vai dar ao jogador a oportunidade de sentar a personagem e ter vista privilegiada sobre todas as imperfeições técnicas? Julguei eu muito rapidamente. A verdade é que quando realmente sentamos a nossa personagem e a câmara muda, ficamos maravilhados. O cuidado que há no jogo a nível de *world design* e ambientes é soberbo. Conseguimos ver todas as imperfeiçoes técnicas a nível do 3D, mas ao mesmo tempo percebemos que essas imperfeições não são de todo o mais importante.Por vezes o mais difícil é entender com que olhos devemos olhar o jogo. E depois de o entendermos, parece que a transformação nos dá volta à cabeça. O ambiente em que o jogo nos insere, as referências a personagens de folk nórdico, o *level design*, o mundo de jogo e os sentimentos que nos são despertados pelas histórias paralelas que vamos conhecendo com personagens improváveis, fazem-nos entender que o mundo e os ambientes são os principais



Brothers é basicamente um single player de cooperação. O que pode parecer confuso e contraditório, mas é verdade





personagens do jogo. Estes sim dão-nos mais e contam-nos mais histórias que as personagens que temos de controlar. Estes definem o tom do jogo.
A mudança mais drástica de opinião talvez seja mesmo quando nos deparamos com os *puzzles* e principalmente, com as mecânicas de jogo.
Sou defensor a unhas e dentes que o que diferencia um jogo bom de um jogo fantástico, são as mecânicas (e talvez por isso não consiga dar valor a jogos que reciclam mecânicas já enjoativas, como é feito e 90% dos *FPS's* que há no mercado). *Brothers* é basicamente um *single player* de cooperação. O que pode parecer confuso e contraditório, mas é verdade. Controlamos os dois lados do comando simultaneamente. Os direcionais e analógico esquerdo para uma personagem, e os botões de acção e analógico direito para a outra. Dividimos basicamente o comando para as duas personagens que temos de controlar simultaneamente. Sim, ao mesmo tempo. Em tudo. Temos de conseguir utilizar as nossas capacidades de coordenação a um nível que não me lembro de ter experimentado num jogo. Este é um daqueles exemplos que podem ser apresentados na velha discussão das "vantagens dos videojogos". É de facto necessária uma enorme capacidade de coordenação *olho-mão* e é uma mecânica que apesar de não ser totalmente nova, é explorada de maneira muito interessante no jogo.
Quando damos por nós, temos um nó na cabeça. Até o tom infantil que nos é apresentado a início é desfeito em pormenores doentios e verdadeiramente assustadores em fases mais avançadas. *Brothers* acaba por se mostrar um daqueles exemplos de projectos que parecem à partida não ter nada para dar certo em pormenores técnicos individuais e estranhamente ambíguos, mas que se transformam em experiências verdadeiramente ricas e marcantes. De certa forma, *Brothers* faz-nos ter o estranho sentimento que temos ao ver chover sapos em *Magnolia*. Como pode algo tão estranho parecer tão certo?

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Mecânica interessante.
Ambientes de jogo fantásticos.

É mau ter:
Narrativa pobre.

TRAIN SIMULATOR 2014

Por André Santos

>Sistema: PC

>Ano: 2013



Parece que já foi há muito tempo, mas nem por isso. Pois é, deixei – propositadamente – passar a anterior versão de *Train Simulator* por uma simples razão... as poucas alterações não o justificavam. Mas ainda em 2013, vamos ainda poder experimentar as inovações que *Train Simulator 2014* (*TS2014*) apresenta, apesar deste continuar a ser um jogo expressamente direccionado para os apreciadores do género. Ou seja, não é fácil cativar *gamers* que não se sintam ou não se revejam neste género de simulação, mas por outro lado, é um título (se não mesmo o único) que consegue de forma quase perfeita, retratar o mundo das ferrovias. Para um apaixonado por estas *bestas de ferro* como eu, reconheço que jogá-lo é por vezes, um verdadeiro deleite.

O passado de *Train Simulator* é vasto e produtivo e os objectos mais recentes desta *saga* são, ou podem ser considerados, na sua génese *upgrades* consideráveis dos conteúdos, bem como evoluções profundas ao nível do grafismo. Grande parte deste

Para um apaixonado por estas bestas de ferro como eu, reconheço que jogá-lo é por vezes, um verdadeiro deleite



Estás a ler uma review escrita pelo "Padre"

sucesso deve-se essencialmente à forma como o jogo é difundido, através da plataforma Steam, que como sabemos, está imensamente acessível a todos, já para não falar, nas promoções que por vezes podemos encontrar. E esta é uma temática que me deixa algo apreensivo. A razão para tal é simples. Jogos como *TS2014* vivem essencialmente dos seus *add-ons* e não há outra forma para dizer isto: os preços são estupidamente caros. Apesar de existirem vários pacotes disponíveis (com valores respectivamente diferentes), é a meu ver algo injustificável que uma das versões de *TS2014* custe 41,99€ com três percursos incluídos, e rotas de complemento, como *Hamburg – Hannover* custem algo como 29,99€ (mais de metade do valor do jogo original!!!!), ainda que o valor médio para os *add-ons* no Steam, rondem os 15€. Também é preciso não esquecer que as versões que anualmente saem, são *updates* e compatíveis com versões anteriores, mas isso não retira os custos que obrigatoriamente temos de ter, mais tarde ou mais cedo, na aquisição de novos desafios. Custos à parte, temos várias novidades em *TS2014*, a começar pelo *layout* dos menus. Anteriormente alinhados numa estrutura vertical, passamos agora a visualizar as

> **O grafismo é soberbo, e jogar TS2014 com as especificações no máximo é um verdadeiro deleite**



É a meu ver algo injustificável que a versão de TS2014 custe 41,99€ com três percursos incluídos e rotas de complemento, como Hamburg – Hannover custarem algo como 29,99€

informações na horizontal, e com umas animações mais dinâmicas quando seleccionamos as opções. Agora também podemos ouvir uma *musiquinha* a puxar ao sentimento épico, mas para a qual a primeira coisa que fiz foi… desactivá-la devido à contínua repetição de sonoridade que rapidamente nos começa a irritar. A imagem de fundo continua apelativa, além de ter sido previamente disponibilizada no Facebook, local aliás onde foram sendo colocadas várias curiosidades, entrevistas com *designers* e até alguns *making of´s* do jogo. Há portanto



uma certa dinâmica ao nível de menus, o que visualmente agrada bastante.
As opções de jogo foram igualmente mantidas. Continuamos assim a poder manobrar os mais variados comboios à disposição no Modo *Career* e no modo *Standard*. A primeira é evidentemente mais apelativa já para não referir exigente. Este modo está particularmente difícil e temos que ter um domínio bastante rigoroso na condução da composição. A curva de dificuldade é tão exponencial quanto o grau de erro que





cometermos. Dito de outra forma, se entrarmos numa zona de 100 Km/h a 200 Km/h, enquanto não reduzirmos e atingirmos a velocidade exigida, somos penalizados na proporção, o que nos retira imensos pontos (sendo possível inclusivamente ficarmos com negativos), que vão sendo acumulados quando completamos determinados objectivos, tais como: posicionarmos a composição correctamente na plataforma de embarque; chegarmos dentro do horário previsto a esta; entre outros. Claramente o objectivo é concluirmos o cenário com o maior número de pontos, além de ser possível partilhar estes com a comunidade. Nesta versão temos ainda uma classificação por estrelas, dependendo dos pontos acumulados e dos erros que não cometermos. O modo *Standard* é o local onde podemos aperfeiçoar as nossas *skills*. Pena é que os cenários sejam na grande maioria das vezes repetidos nos dois modos, e que muitos dos *add-ons*, além de trazerem poucos cenários associados, não prevêem desafios para o modo *Career*. Em ambos os casos foram igualmente alteradas as sinaléticas de contra-ordenação. Anteriormente aparecia um triângulo vermelho (sinal de perigo), e actualmente surge uma barra amarela a piscar com o nome da contra-ordenação. Da mesma forma há várias maneiras de jogar *TS2014*. Uma é confiando totalmente nas nossas capacidades de maquinista, não recorrendo a nenhum tipo de auxiliar, o que de facto por vezes é de uma dificuldade extrema, além de obrigar a um profundo conhecimento de sinalização, bem como das regras de circulação nos diferentes tipos de via. A outra forma é recorrendo ao auxílio de painel, situado por norma na parte inferior do ecrã, que vai indicando os vários alertas ao longo da via, tais como zonas de restrição de velocidade ou indicação de aproximação das estações. Todavia, neste último caso, convém não depositar toda a confiança nesta ferramenta, e decorar as partes críticas dos cenários, pois há indicações que não são muito precisas e podem (ou vão com toda a certeza) induzir em erro, pelo menos o jogador menos habituado a estas andanças. E acreditem, muito facilmente se perdem pontos no modo *Career* em *TS2014*. Para prolongar a longevidade na jogabilidade e como habitualmente, existe um modo *Editor* para construirmos os nossos cenários que





inclusivamente podemos posteriormente partilhar na comunidade, além dos *Quick Drive* e *Free Roam Events*, nos quais tal como o nome indica, podemos livremente circular e explorar as rotas disponíveis.
Por fim, chegamos finalmente às componentes gráficas, e aqui não há muito a dizer. O grafismo é soberbo, e jogar *TS2014* com as especificações no máximo é um verdadeiro deleite. Infelizmente, para tal tive que recorrer a uma máquina emprestada e topo de gama, já que em detrimento de visuais estrondosos, *obrigam-nos* a ter um computador com bastante capacidade gráfica e de processamento. Contudo, a sensação de velocidade é estonteante, principalmente em comboios de alta velocidade (ICE) e todo o ambiente cénico é de tirar o folego. O *level design* é em grande parte do jogo irrepreensível. O mesmo acontece com a espectacular interacção com os variados elementos. Chuva ou neve têm comportamentos incrivelmente realistas além de conseguirem complicar-nos verdadeiramente a vida. Toda a jogabilidade consegue ainda ser mais envolvente, tornando este jogo praticamente inigualável se tivermos o *TSX Mode* activado. Sonoramente continua a haver uma evolução digna de registo. Cada vez mais os sons são perfeitos e mais próximos da realidade, desde a ambiência sentida dentro da cabine, das carruagens, das pessoas nas estações, das diferentes composições (passageiros e mercadorias), à própria movimentação nos carris e do que deles se costuma ouvir.
Não restem dúvidas, *TS2014* não é para qualquer um. Contudo, acredito que pelo menos durante alguns minutos/ horas, já que e ainda bem, o jogo continua a ser em tempo real, irá definitivamente agradar até àqueles que não se identificam com o género. Apesar de algumas políticas erradas, no meu entender, na relação qualidade/ preço de *add-ons*, a verdade é que esse é um ponto pequenino ao pé do enorme tamanho que *TS2014* tem. Se *Gravity* (o filme) é o mais próximo do espaço que muitos de nós vamos algum dia conseguir estar, seguramente *Train Simulator* é, nos videojogos, o mais próximo que vamos conseguir chegar do mundo das ferrovias.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Grafismo que é um deleite visual;
Enorme grau de realismo;

É mau ter:
Addons e políticas de aquisição um bocado para o exageradas;

Há alternativas:
Ao nível deste, simplesmente não existe;

GAMER EM TEMPOS DE CRISE

Por João Canelo



>E ao sétimo dia, os deuses dos videojogos falaram para os seus discípulos e disseram: "Que a internet disponibilize sempre jogos gratuitos, especialmente em tempos de crise". E assim foi. Por entre mares de valores exagerados e preços discutíveis surge uma vez mais a Gamers em Tempos de Crise, a rubrica que ajuda a saciar a vossa sede por jogos e sempre a custo zero. Para este mês, que se avizinha chuvoso e, consequentemente, ideal para ficarmos em casa a jogar, temos uma versão melhorada de um FPS clássico, um jogo de aventura cheio de tensão e um dos melhores point and clicks disponíveis para PC.

Black Mesa



Com oito anos de produção, *Black Mesa* chegou finalmente aos PCs durante o ano passado. Propondo-se a dar uma nova vida ao jogo clássico da Valve, esta nova versão, produzida por fãs do jogo original, traz uma nova experiência àquele que é considerado como um dos melhores jogos de acção no PC. Ainda que esteja incompleto, faltando-lhe os níveis que decorrem em Xen, *Black Mesa* é obrigatório para todos os fãs de *Half Life,* seja pelo novo motor gráfico ou pelas pequenas mudanças adicionadas às mecânicas do jogo.

http://www.blackmesasource.com/

Hide



Hide não é um jogo comum e está longe de ser uma experiência longa e variada. Não esperem também que tenha os melhores gráficos ou o som mais envolvente de sempre. Não, Hide não necessita de longas horas ou uma campanha complexa para conseguir a vossa atenção, pois a sua aventura, não só intensa e repleta de suspense como assustadora, será o suficiente para vos agarrar. No papel de um fugitivo, o vosso objectivo é escapar às autoridades que vos perseguem. Terão de descobrir cinco pistas para encontrarem a saída da floresta coberta de neve e fugir dos agentes enviados para vos capturar. É simples, viciante e fácil de começar. Acreditem que não se vão arrepender.

http://www.superfriendshipclub.com/forum/viewtopic.php?f=12&t=117

Beneath a Steel Sky



Desenvolvido pela Revolution Software, e lançado pela Virgin Interactive, *Beneath a Steel Sky* leva-nos até ao futuro numa aventura de ficção científica com elementos de cyberpunk. Com a Terra devastada pela poluição e radiação, seguimos a história de Robert Foster, criado por uma tribo indígena e com grandes conhecimentos na área da robótica, na sua luta contra uma corporação corrupta que controla toda a Austrália futurística. Considerado como um dos jogos point and click de culto, B*eneath a Steel Sky* apresenta uma aventura envolvente e repleta de momentos cómicos, contando ainda com ilustrações de Dave Gibbons (*Watchmen*). Nota: não se esqueçam de fazer o download do programa Scummvm antes de descarregarem o jogo!

http://scummvm.org/downloads/



REPUBLIC COMANDO

Por Daniel Martinho

>Sistema: Xbox
>Ano: 2005

Toda a gente conhece e já ouviu falar" de Star Wars, do seu universo e dos seus personagens principais. Não é à toa que Darth Vader está no top 3 dos vilões. Toda a gente sabe o que são os Jedis, munidos dos seus *lightsabers* e sabe quem são os mais conhecidos. Toda a gente já ouviu expressões como "May the Force be with you" ou "I have a bad feeling about this". Mas... Star Wars não é só os filmes!

Imediatamente após ter sido lançado o episódio IV George Lucas apercebeu-se que o público queria mais. As pessoas queriam conhecer melhor aquele novo universo. Quem mais lá existia, que mais mundos haviam, etc. Foi assim que se começou o que se chama de Universo Expandido. Começou na banda desenhada, com a Marvel a publicar variadas histórias com as personagens até à altura conhecidas e com mais algumas novas, depois apareceram livros (a chamada Trilogia de Thrawn –





Este jogo mostra o papel importantíssimo que as tropas tiveram durante toda a Guerra dos Clones

considerada por muitos como os episódios VII, VIII e IX, enquanto os oficiais não aparecem), então vieram os jogos de tabuleiro, etc. Mas, além desta variedade de produtos, houve um que apareceu quase imediatamente após ter surgido o primeiro filme. Obviamente que estou a falar dos jogos electrónicos. No Universo de Star Wars existem mais de 50 videojogos publicados e estão disponíveis para todas as plataformas mais comuns... *Republic Commando* é um FPS táctico que se passa durante os episódios II e III. Neste jogo, somos o líder da Delta Squad, uma equipa de 4 clone commandos, clones alterados geneticamente para não serem "apenas" soldados comuns, mas verdadeiros "Rambos", cada um com a sua especialidade. Cada elemento tem um número associado e uma alcunha, que determina a área onde está mais à vontade: RC-1138: Boss (o líder), RC-1140 – Fixer (o hacker), RC-1207 – Sev (o sniper), RC-1262 – Scorch (o especialista em explosivos).

Ao contrário dos outros produtos e da maioria dos jogos disponíveis, *Republic Commando* ignora quase por completo as personagens principais, focando-se exclusivamente nas tropas.
O jogo apresenta alguns pormenores que

> **Republic Commando não apresenta a imagem "infantil" e "encantadora" que nos é dada pelos filmes.**

fazem lembrar outros FPSs como Halo (o sistema de escudos protectores recarregáveis e health não-recarregável), a trilogia Metroid (o visor é bastante parecido com o que Samus usa) e o modo como damos ordens específicas aos nossos colegas ou interagimos com o cenário é semelhante ao usado em Rogue Spear.



Iniciando na última parte do Episódio II, este jogo mostra o papel importantíssimo que as tropas tiveram durante toda a Guerra dos Clones e nos seus variados campos de batalha. Iniciamos o jogo imediatamente após o desembarque das tropas em Geonosis, com a missão de capturar Sun Fac, um dos principais líderes geonosianos. Seguidamente investigamos o que se passa com a nave-fantasma Prosecutor e terminamos o jogo em pleno Episódio III, momentos antes da invasão de Kashyyyk.
Apesar de o jogo ser relativamente grande, uma das suas principais falhas reside na falta de variedade de cenários, inimigos e arsenal disponível. Na verdade, três campanhas, cerca de dez inimigos diferentes e seis armas sabem efectivamente a muito pouco, se compararmos jogos do mesmo tipo. Todavia, o jogo ainda consegue fornecer cerca de 10 horas de guerra muito dura.
Mas nem tudo é mau. O jogo apresenta alguns pormenores deliciosos tais como as diferentes formações da equipa consoante a ameaça presente, a inteligência artificial dos nossos colegas é muito boa, o grafismo está espectacular e a banda sonora do jogo... Bem, basta dizer que este jogo foi o primeiro a ter uma banda sonora própria a ser publicada comercialmente.
Tal como referi anteriormente, Republic Commando não apresenta a imagem "infantil" e "encantadora" que nos é dada pelos filmes deste universo. Não nos apresenta uma Guerra dos Clones tão "romântica", mas muito mais bélica, agressiva e sangrenta. Uma Guerra com "G" grande. Os *wookies* são umas autênticas feras selvagens, os andróides têm um visual mais assustador, os geonosianos são maiores e mais brutais. Os Jedi estão completamente ausentes, salvo um cameo, mesmo no final, de um certo Mestre Jedi pequeno, com um modo de falar estranho. Apenas uma equipa de soldados de elite que tem de cumprir as missões que lhe são apresentadas custe o que custar, seja de que maneira for. Essa, também, é uma das principais características do jogo. Apesar de linear, podemos avançar da maneira que mais nos agrade. Por exemplo, sempre que encontramos uma porta fechada podemos abri-la silenciosamente, ordenando que se desbloqueie a fechadura, ou podemos, simplesmente, colocar um explosivo na porta e entrar a matar, tal qual os movimentos das tropas policiais e militares que vemos na TV. Morrer, também, é algo difícil de atingir, já que sempre que cada vez que um dos militares morre, pode ser reavivado com bacta, fornecida por um dos colegas. Ou seja, só morremos quando todos morrem.
Republic Commando é um jogo bastante divertido e satisfatório, onde o seu maior pecado é a falta de variedade de conteúdo. Se não fosse por isso, para os amantes do género, este seria um produto de ainda maior sucesso. A título de curiosidade, resta-me dizer que foram publicados 4 livros que exploram ainda mais este universo e que o próprio Temuera Morrison (o actor que fez o papel de Jngo Fett, o modelo original dos clones) participou no mesmo e as falas da nossa personagem foram gravadas por ele.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Uma imagem completamente inovadora de um mundo conhecido

É mau ter:
Falta de variedade

Há alternativas:
Halo, Metroid, qualquer FPS sci-fi

TEST DRIVE LE MANS



Por Daniel Martinho

>Sistema: Dreamcast
>Ano: 2000

Antes de iniciar a análise do jogo, permitam-me uma pequena e útil introdução. Le Mans é uma das mais conhecidas e carismáticas corridas de carros anuais, que ocorre na França, e tem como principal característica a sua duração: 24 horas. Exacto! Um dia inteiro! Cada equipa é constituída por 3 pilotos, que vão rodando entre si, de modo a evitar um desgaste (que já é considerável) físico e mental fatal. No final das 24 horas, a equipa que tiver feito mais voltas completas é a vencedora. São 24 horas de pura adrenalina, velocidade e resistência. Esta corrida é tão famosa e competitiva que a sua inscrição tem de ser feita com ano e meio de antecedência e será inserida no meio das outras 400 candidaturas concorrentes. Além disso, convém não esquecer o carro milionário necessário para a correr, assim como o resto da equipa de mecânicos, técnicos e médicos necessários. Porém, quem for possuidor de uma Dreamcast, pode usufruir da experiência de participar nesta maratona num modo muito mais barato.

O modo principal de *Test Drive Le Mans* (ou, se preferirem, *24 Hours Le Mans*, como é conhecido aqui na Europa, apesar de preferir o nome com que foi comercializado na América) é a recriação desta corrida. Podemos escolher

um carro das principais marcas participantes como a Mercedes, Jaguar, Audi, ou Porsche.
A dinâmica deste jogo é diferente dos jogos habituais de corridas de rua. Aqui, o que conta principalmente é a simulação. Algumas curvas jamais poderão ser efectuadas à velocidade máxima, ao contrário do que o jogador *arcade* está



habituado, o que torna a curva de aprendizagem um pouco mais íngreme. Felizmente, nos modos mais fáceis de dificuldade, o travão automático está disponível, o que torna o número de vezes que saímos da pista consideravelmente menor. Mesmo assim, antes de cada corrida podemos configurar a quantidade de combustível que iremos encher o depósito do carro, o tipo de pneus e a aerodinâmica do carro. Menos combustível e menos peso tornarão o carro mais leve, o que o tornará mais rápido e mais realista. Por falar nisso, a I.A. dos nossos adversários, infelizmente, apesar de ser bastante eficiente não é das mais realistas, o que não quer dizer que os carros circulem sempre pelo "melhor caminho". Simplesmente, por vezes, passamos por eles, sem darem por isso. Outras vezes barram-nos o caminho, tal e qual como fazemos com eles (sim, neste tipo de corridas temos de jogar "à porco" senão, a derrota é inevitável, principalmente, no modo mais realista e difícil).
Eventualmente, aventurar-nos-emos a participar nas 24 horas completas. Não sei quantos já tentaram, mas acredito que poucos e tenho a sensação que ainda menos tentaram fazer a corrida completa sem interrupções. O que vale é que podemos sempre gravar a nossa corrida a cada paragem nas boxes (perdemos tempo, é certo, mas pelo menos podemos ir comer, dormir, trabalhar, estudar... enfim, fazer a nossa vida habitual). Claro que o jogo permite-nos fazer as 24 horas em 10 minutos de corrida. Aí, o tempo passa muito mais depressa, mas mesmo assim, podemos apreciar, durante a mesma, o ciclo de um dia inteiro a passar por nós.
Quando nos fartarmos de correr na mesma pista, o jogo fornece-nos o modo de campeonato. Aí, entraremos numa dezena de torneios em várias pistas onde, a cada vitória, um ou mais modelos de carros é desbloqueado. Apesar de tudo, é notória a diferença de tratamento entre as pistas. Sem dúvida que a pista que contém mais detalhes e está melhor construída é a de Le Mans. Mesmo assim, todas as pistas estão cheias de detalhe e vida para além da corrida. A roda gigante, imortalizada no *Virtua Racer* está presente em várias pistas, por exemplo. Não há dúvida que este jogo foi buscar muita inspiração aos jogos de corridas criados pela AM2 e AM3 (*Virtua Racer*, *Daytona*, *Sega Rally*, etc.) e muito menos de





estranhar que esteja disponível na última consola da Sega, apesar de ter uma versão para a PS2 (francamente pior, na minha opinião).
Como Le Mans passa-se durante 24 horas, cada diferente momento do dia teve de ser capturado e tratado graficamente, tal como tinha dito atrás. E, de facto, assim acontece. E esplendorosamente! O Sol brilha no céu e produz efeitos fantásticos de luz e cor, desde os tons laranja e vermelho, enquanto se põe, até os roxos, azuis e brancos que podem ser vistos de madrugada. Durante a noite, as luzes dos faróis e dos focos

> **Como Le Mans passa-se durante 24 horas, cada diferente momento do dia teve de ser capturado e tratado graficamente**

luminosos brilham realisticamente no meio da escuridão e a sua intensidade varia conforme a distância a que nos encontramos delas. Quando começa a chover (se tivermos sorte, apanhamos a corrida completa com tempo) o efeito das gotas a cair no nosso capacete e da água que os pneus dos carros atiram para trás está espectacular (o que não é tão espectacular é o cuidado extra que temos de ter para conduzir e o ter de ir às boxes trocar de pneus, obviamente). Mas o mais giro, mesmo, é ver este tipo de transições: de dia para a noite ou o chove/não chove a acontecer. Está mesmo muito bem feito e vale a pena jogá-lo só por isso.
O detalhe no jogo é notório. As marcas dos pneus, quando são criadas, ficam lá, efectivamente, para sempre; o nosso carro produz uma sombra realista que varia conforme a altura do dia em que nos encontramos. Apesar de tudo, algumas texturas da pista são um pouco pobres e a resolução do fundo podia ser um pouco maior. Mas estes detalhes só se notam se estivermos com atenção a eles. Se não, passam completamente despercebidos e, quando jogamos este jogo, a sensação que temos é que é mesmo muito bonito.
O som do jogo é também realista, mas a música de fundo é mesmo o pior que tenho a apontar. É aquela música electrónica de fundo comum neste tipo de jogos, com aqueles samples que todos conhecemos e que mais cedo ou mais tarde começa a irritar.
Le Mans, repito, é uma das mais conhecidas corridas que ocorre na Europa e este jogo captura toda a sua essência. Se gostam de ver as corridas do campeonato de Turismo este jogo é fundamental. Sempre é mais variado que as corridas de Nascar, onde a constante é a curva para a esquerda...

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Gráficos deslumbrantes, sensação de velocidade realista

É mau ter:
Falta de variedade

ZERO TOLERANCE

Por Ivo Leitão

>Sistema: Mega Drive
>Ano: 1994

***Zero Tolerance* é um FPS da escola *Wolfenstein 3D*, lançado para a consola de 16-Bit da Sega, sem o apoio de qualquer hardware adicional, apenas num simples cartucho.** Na verdade, este até é um jogo que bem se enquadrava na rubrica "Gamer em tempos de crise" aqui da PUSHSTART. Isto pois a Technopop, estúdio que desenvolveu o jogo, por intermédio do seu fundador Randel Reiss, decidiu tornar este jogo freeware, distribuindo inclusivamente a sua ROM no site oficial. A história é básica, nada de muito original ou rebuscado, mas afinal na altura, e principalmente neste tipo de jogos nem era necessário. O que interessava era mandar chumbo para tudo o que mexesse. Acontece que uns alienígenas (e outros soldados humanos) invadiram uma estação espacial e posteriormente o planeta Terra, e apenas uma pequena equipa de soldados de elite consegue resolver o problema. O resto é resto.



Apesar de *Doom* já estar disponível no mercado desde 1993, em 1994 ainda se faziam muitos FPS que adoptavam a fórmula ainda mais simplista do *Wolfenstein 3D*, com cenários planos e corredores ortogonais. E *Zero Tolerance* enquadra-se nessa vertente, na medida em que os cenários são todos planos, embora por vezes existam superfícies diagonais. O jogo está dividido ao longo de 40 níveis, onde o único objectivo é matar todos os inimigos disponíveis e depois apanhar um elevador ou escadas para avançar para o nível seguinte, sendo que temos um boss a separar um conjunto de níveis. Mas nada nos impossibilita de avançar para o seguinte sem matar nenhum inimigo, a diferença é o jogo não nos fornecer a password de um certo mapa até que o mesmo esteja "completo" (não existe outro tipo de *savegame*). Os níveis, esses vão sendo um misto de grandes áreas abertas, com uma série de estreitos corredores labirínticos, o







Review escrita pelo tipo da Barba

Apesar de *Doom* já estar disponível no mercado desde 1993, em 1994 ainda se faziam muitos FPS que adoptavam a fórmula ainda mais simplista do *Wolfenstein 3D*, com cenários planos e corredores ortogonais.

torna mais difícil a tarefa de encontrar todos os inimigos, em níveis mais avançados.
Para além do ecrã onde a acção decorre, existe uma enorme *HUD* (Heads-Up Display) onde são apresentadas ao jogador diversas informações adicionais, entre as quais a vida disponível, armas e munições e o número de inimigos ainda vivos. Para além disso também é mostrado um importante radar que para além de nos mostrar o mapa nas vizinhanças, também mostra a posição dos inimigos mais próximos. É possível observar o mapa completo do nível actual ao colocar o jogo em pausa.
Os controlos são básicos, até porque o comando original da Mega Drive com 3 botões faciais assim o exige. O direccional serve para movimentar, mas utilizado em conjunto com o botão A, é possível saltar, agachar, ou fazer o "strafing" (andar na lateral) para a esquerda ou direita. Infelizmente os movimentos são algo lentos, e o suporte ao comando de 6 botões da Mega Drive provavelmente seria uma mais-valia. Mas este jogo apresenta uma inovação interessante, e essa prende-se com o sistema de inventário. Apesar de existir um número elevado de armas e itens, apenas podemos carregar cinco de cada vez.

> **Ao contrário de um split-screen, o jogo oferece um modo cooperativo para dois jogadores, com as suas Mega Drives ligadas entre si através de um cabo.**

De armas podemos contar com os básicos revólveres e shotguns, explosivos como granadas, minas e lança-*rockets*, passando por uma série de armas futuristas, entre as quais uma arma com uma mira laser cujo ponto vermelho aumenta consoante

a nossa distância de uma superfície. O conjunto de itens também é bastante original, não sendo visto noutros FPS da altura, desde um simples extintor para apagar fogos, um par de óculos de visão nocturna, um colete anti bala entre muitos outros. Para além disso, convém também referir o sistema multiplayer oferecido por *Zero Tolerance.* Ao contrário de um split-screen, o jogo oferece um modo cooperativo para dois jogadores, com as suas Mega Drives ligadas entre si através de um cabo que liga a entrada de comandos de uma consola à outra. Óbvio que não é uma maneira muito confortável de jogar, pois exige duas consolas, dois jogos e duas TVs. No entanto, não deixa de ser uma prática interessante que acabou por posteriormente ter sido utilizada em alguns jogos da Playstation original e Sega Saturn.

Graficamente o jogo era impressionante na altura, tendo apenas em conta que corria na Mega Drive e sem o apoio de qualquer add-on (diga-se Mega CD ou 32X) ou chip adicional como a SNES fez em diversos jogos. A Mega Drive não possui suporte nativo de hardware a várias técnicas de rotação e zoom de sprites que são vistas neste jogo, pelo que eram efeitos muito incomuns de serem vistos na máquina de 16bit da Sega. No entanto esta minha "teoria" cai por terra quando olhamos para um outro jogo da Mega Drive também lançado no ano de 1994 chamado *Bloodshot*. *Bloodshot* é também um FPS que, apesar de ser mais simples e sem inovações oferecidas pelo *Zero Tolerance,* apresenta um detalhe gráfico na minha opinião melhor em diversos aspectos, sem contar que oferece multiplayer em splitscreen local e uma *HUD* muito mais reduzida, ao contrário de Zero Tolerance que ocupa quase dois terços do ecrã.

Apesar de *Zero Tolerance* ter algumas sprites que não são lá muito bonitas vistas de perto, consigo encontrar alguns detalhes técnicos interessantes. Os níveis são pouco iluminados, pelo que só se consegue ver bem ao perto. Esta técnica de fogging é utilizada para cobrir incapacidades técnicas, mas acho que foi bem conseguida em *Zero Tolerance.* Existem até alguns níveis com fogos em que o fumo é tanto que a visibilidade é muito reduzida, praticamente obrigando à utilização de uns óculos de visão nocturna, se os possuirmos. Um outro detalhe técnico interessante de mencionar é o facto de as paredes se danificarem com os disparos ao lado.

Infelizmente os mapas não são muito variados entre si, e o primeiro conjunto de níveis passado na estação espacial são especialmente repetitivos. Contudo, quando se avança para a área urbana, é possível observar alguns visuais de fundo mais interessantes, como uma gigantesca metrópole ao nosso redor. Os efeitos sonoros estão OK, com várias *voice-samples*, já as músicas são sempre as mesmas para cada área, o que se torna algo repetitivo.

Randel Reiss, da Technopop, afirma que *Zero Tolerance* foi o primeiro FPS a chegar às consolas. Essa afirmação pode ser discutível, visto que em 1994 outros jogos como *Wolfenstein 3D* para SNES, *Bloodshot* para Mega Drive e *Aliens vs Predator* para a Atari Jaguar também foram lançados. Ainda assim, e embora confesse que hoje em dia FPS tão simples como o próprio *Wolfenstein 3D* do PC me aborreçam um pouco, *Zero Tolerance* é um jogo muito interessante para se descobrir no catálogo da Mega Drive. Só o facto de ter um inventário limitado, já se antecipou a *Halo* por uns bons anos.

> High-Score

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

Resumo

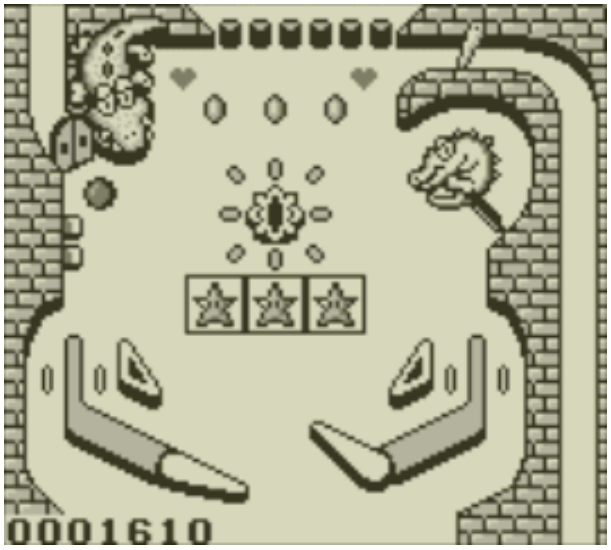
É bom ter:
Inovações interessantes de jogabilidade, para a época.

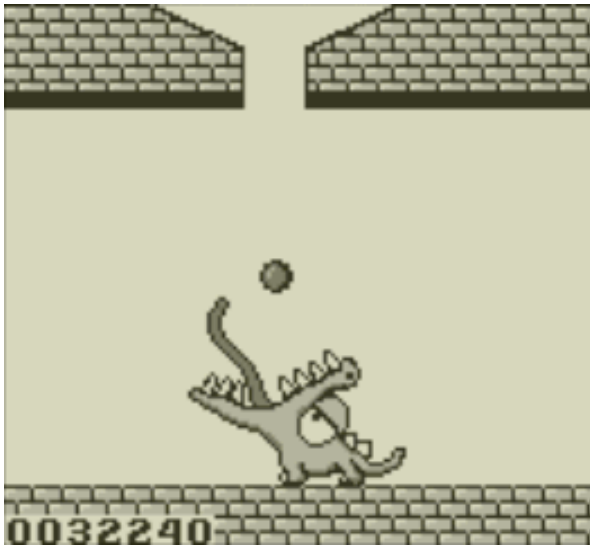
É mau ter:
Música repetitiva e uma área de jogo tão reduzida.

Há alternativas:
Bloodshot, Doom (32X).









PINBALL REVENGE OF THE GATOR

Não me perguntem porque é que eles se querem vingar, talvez por não ser permitida a sua entrada em salões de jogos?







Por João Sousa

>Sistema: GB

>Ano: 1990

Para os saudosos revivalistas do Game Boy e das máquinas de *pinball* nos salões de jogos este *Revenge of the Gator* poderá trazer boas memórias. Lançado em 1990, este jogo desenvolvido pela HAL Laboratory é bastante simples relativamente aos padrões actuais, visto que apenas apresenta uma mesa de jogo, o que à partida limita muito consideravelmente a sua longevidade. O tema do jogo e consequentemente da sua única mesa é, tal como o nome indica, a vingança dos crocodilos (ou *aligators*). Não me perguntem porque é que eles se querem vingar, talvez por não ser permitida a sua entrada em salões de jogos? Seja lá como for, estamos perante um jogo de *pinball* bastante competente que, apesar de lhe faltar variedade, tenta compensá-la com uma mesa bastante completa dividida em 4 secções com bastantes segredos e bónus. A transição entre cada um desses ecrãs é ligeiramente lenta, o que quebra um pouco a fluidez da jogabilidade, mas não é nada de dramático. Tal como é sabido para qualquer pessoa que já tenha jogado algo do género, o objectivo aqui é direccionar uma esfera para os as zonas de contacto que nos darão mais pontos e bónus, aguentando-nos o máximo tempo possível sem deixar cair a bola ao fosso que, neste caso, tem o tal crocodilo de boca aberta no seu fundo. Em termos gráficos trabalha bem com os poucos recursos que tem, apresentando um estilo *cartoon* pouco sério mas, de certa forma, cativante... o mesmo vale para a música que soa bastante mal mas é engraçada.
Temos 4 modos à escolha, desde jogar solitariamente a competir por turnos com um amigo sendo que os restantes dois modos com competição mais directa não funcionam na 3DS, o que é desapontante. A jogabilidade de *Pinball* é basicamente a mesma ao longo das décadas e a busca pela *highscore* é sempre aliciante, por isso se é um género que apreciam aproveitem, pois o jogo voltou do túmulo e encontra-se disponível para *download* na e-Shop da Nintendo 3DS.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Bastantes pontos e bónus a alcançar

É mau ter:
Apenas uma mesa

Há alternativas:
Pinball Star Wars!
Review disponível na próxima PUSHSTART

ESPECIAL

Por Margarida Cunha

>SHUT UP AND TAKE MY MONEY

OS ACTUAIS DESAFIOS DO MARKETING DE VIDEOJOGOS



No início de Outubro, ao fazer pesquisa para a crónica de notícias, deparei-me com uma estatística intrigante. Sim, *GTA V* conseguiu render a estrondosa soma de 1 bilião de dólares em apenas 3 dias mas houve algo que me surpreendeu ainda mais: dos 265 milhões investidos no jogo – que fazem dele o mais caro da História – apenas 115 foram destinados ao desenvolvimento, com os restantes 150 a serem canalizados para o *marketing*.

ESPECIAL

Por Margarida Cunha

>SHUT UP AND TAKE MY MONEY

OS ACTUAIS DESAFIOS DO MARKETING DE VIDEOJOGOS



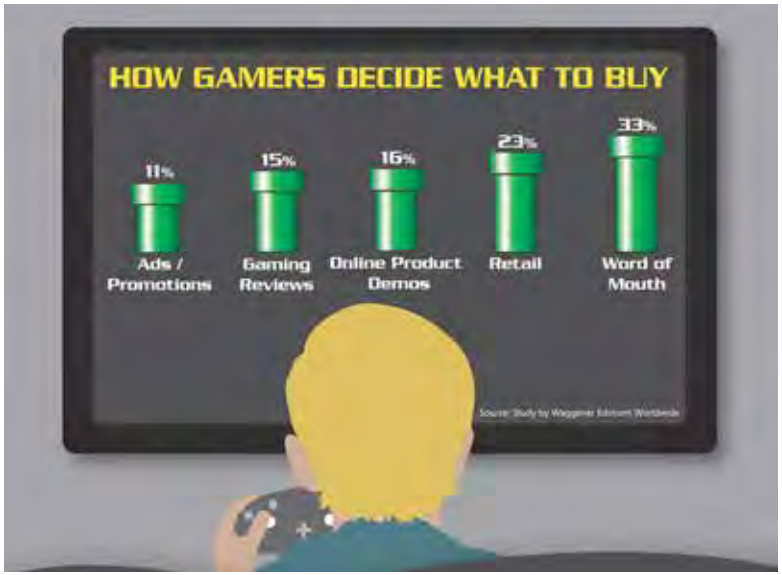
Se acham muito, considerem as palavras de Steve Allison, *chief marketing officer* da Midway, que afirma que geralmente o orçamento destinado a actividades promocionais deve situar-se entre 6% a 8% das vendas projectadas.
Mas *GTA V* é uma fórmula de tal modo bem-sucedida que se tornou numa marca em si mesmo, transformando em ouro tudo em que toca. E quanto aos restantes jogos? Como transformá-los em produtos de sucesso num mercado cada vez mais fragmentado e com o perfil do consumidor cada vez mais heterogéneo?

CAPTAR A ATENÇÃO NA ERA DA DISPERSÃO

O *marketing* morreu. Quem o disse foi Kevin Roberts, CEO da Saatchi & Saatchi. Ou pelo menos, o *marketing* convencional. Roberts considera que vivemos num mundo imprevisível em que as estratégias fixas já não se aplicam, tendo mesmo cunhado um termo para o fenómeno: VUCA (*Volatile, Uncertain, Complex and Ambiguous* ou *Vibrant, Unreal, Crazy and Astounding*).
Como tal, são necessárias novas regras. James Batchelor enumerou algumas para o site MCV – The Market for Computer & Video



Por Margarida Cunha



Games. Para ter sucesso, um jogo tem então de: ser omnipresente, apostar em anúncios *online*, apostar no *marketing* de conteúdo (criar conteúdos para ajudar a promover um determinado produto – a série *Forward Unto Dawn* é um exemplo, tendo funcionado primordialmente para promover *Halo 4*), conhecer o público-alvo, apostar no boca-a-boca, ter uma estratégia precisa, acertar um timing e investir nas redes sociais, sem, no entanto, esquecer o papel dos *media* tradicionais. Na era da Internet, nenhum destes pontos soa particularmente novo mas… e quanto ao *timing*? Como saber quando é o momento certo para dar determinado passo? Philip Driver, responsável pelo site Games Marketer, considera o período das pré-encomendas crucial. O motivo? Cerca de 50% das vendas de todo o tempo de vida do produto obtêm-se nessa altura. Driver chega mesmo a afirmar que o período das pré-vendas é o momento da verdade, aquele intervalo de tempo em que a antecipação está ao máximo e é fundamental persuadir o consumidor a adquirir um jogo – uma vez nas lojas, o produto terá de sobressair sozinho.

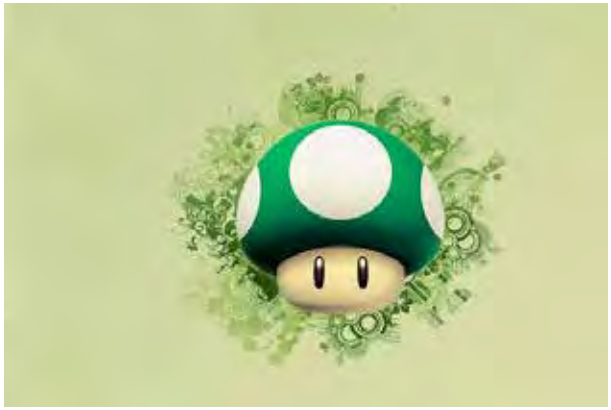


O CASO *MICHAEL* E O CASO *DEAD ISLAND RIPTIDE* - - *ZOMBIE BAIT EDITION*

Apesar das diversas abordagens possíveis no que toca à promoção de videojogos, por vezes a simplicidade acaba por prevalecer. Para o bem e para o mal.
Há precisamente 2 anos, a Sony lançou um anúncio: "To Michael", que ficou conhecido simplesmente como Michael. São cerca de 2 minutos em que desfilam personagens de sagas como *Uncharted, Assassin's Creed* ou *God of War*. Personagens que, no final do anúncio, declaram uma a uma que os seus objectivos só foram conseguidos graças a uma pessoa: Michael. E quem é Michael? É qualquer um de nós. É o jogador que há dentro de cada um. Em apenas 2 minutos, a PlayStation escreveu uma verdadeira carta de amor aos seus jogadores – que cerca de 9 milhões de pessoas "leram" no YouTube, em apenas uma semana.
Já no início deste ano, a produtora Deep Silver anunciou

Por Margarida Cunha

Devido à saturação que tanta promoção e publicidade provoca, rejeitamos o *marketing*



que ia lançar uma edição de coleccionador de *Dead Island Riptide*: a edição *Zombie Bait*, que incluía um busto de 31 centímetros de um corpo feminino desmembrado, do qual sobressaem os seios, (pouco) tapados por um biquíni com a Union Jack (bandeira britânica). Vocês já sabem aonde é que isto vai dar: a polémica aqueceu, com o site Gamespot a reunir um painel de especialistas que sublinhou alguns motivos pelos quais a iniciativa estava errada: a integridade criativa da *franchise* não precisava de recorrer a tácticas destinadas a apenas um género; a ideia carece de propósito e contexto; e, naquela que é a justificação mais sólida, não se pode, ao contrário do que muitos produtores e jogadores gostem de pensar, desligar o produto do *marketing* que o promove, com a simples desculpa de que o *marketing* é o *marketing*, e o jogo é o jogo. Afinal, como afirmou Ian Bogost, um dos peritos sondados, o *marketing* cria desejo de comprar, logo, esse desejo deve ser relativo a algo digno de ser desejado. E mais: se tivermos em conta que se trata de um jogo de *zombies*, e como bem sublinhou o administrador do site Nerd Machine, aos olhos das criaturas somos todos potencial jantar, independentemente das nossas características diferenciadoras.

Ainda que pudesse ser afirmado que o tronco feminino desmembrado é característico da iconografia clássica do terror, não teria denotado bom senso, se a Deep Silver tivesse lançado igualmente um tronco masculino?

Aparentemente não. A única coisa que foi lançada a seguir foi um pedido de desculpas pouco convincente. Pouco, pois logo de seguida a edição foi distribuída no Reino Unido e, em quantidades limitadas, na Austrália. Se se estão a questionar por que motivo uma empresa iria pedir desculpas por algo e insistir no erro, não se cansem: como em tudo na vida, há empresas com princípios e outras sem eles.



Por Margarida Cunha





DE PRODUTO A MARCA – COMO CONSTRUIR UM ÍCONE

Se não há fórmulas fixas e se cada caso é um caso, os especialistas de promoção de videojogos concordam num ponto: é preciso gostar do que se faz. É um dos conselhos que mais sobressai no conjunto de depoimentos que Scott Steinberg recolheu para o seu livro, *Videogame Marketing and PR: Vol. 1: Playing to Win*. Igualmente referida é a importância de fomentar e fortalecer relações com os consumidores – e aí entram as redes sociais. Mas diferentes segmentos de videojogos pressupõem abordagens específicas. Por exemplo, Jeff Anderson, CEO da Turbine, sublinha que um MMO não é apenas um jogo, é todo um universo virtual. Daí que Katie Hanson, *PR manager* da Sony Online Entertainment, refira que é preciso gerar conteúdo constantemente, seja sob a forma de expansões, eventos ou acontecimentos na comunidade – sendo que, a cada 3 meses, algo novo e digno de *buzz* deva ser disponibilizado.
Em suma, como Steinberg escreveu num artigo, para rentabilizar ao máximo o investimento, o marketing tem de ser incorporado no produto desde o primeiro dia, devendo ser visto como uma extensão orgânica de qualquer jogo ou característica principal.
Acontece que, racionalmente, devido à saturação que tanta promoção e publicidade provoca, rejeitamos o *marketing*.
No entanto, há *franchises* e personagens cujas novidades acolhemos de braços abertos. É o caso de *GTA V*, Mario, Sonic ou Solid Snake. Tal acontece porque estes exemplos há muito superaram a categoria de produtos. Na mente e na casa dos jogadores, atingiram um estatuto tal que a nossa ligação a eles é emocional. É a verdadeira cereja no topo do bolo do *marketing*: quando as personagens se tornam em marcas próprias. Marcas tão fortes que concentram a nossa atenção, em detrimento de outros títulos. Infelizmente, por muitos guias e dicas que possam seguir-se, não há nada que faça prever o sucesso de uma marca, pois, do outro lado, haverá sempre um consumidor crítico e experiente. No entanto, há muitos motivos para tentar. Pelo menos 1 bilião deles.

MINECRAFT #1



Por Sílvia Farinha

>Sistema: PC

>Ano: 2009

Criado pela empresa sueca Mojang, o grande cérebro por trás deste projecto foi Marcus Persson – ou Notch. Pegaram num conceito relativamente simples e já visto anteriormente em jogos como Dungeon Keeper II, e tornaram-no num jogo de sucesso.

A primeira coisa que há cerca de dois anos me vinha à cabeça quando debitava opiniões sobre *Minecraft* – sem ainda o ter experimentado – era de que se tratava apenas de um jogo sem qualquer objectivo aparente, onde tudo era pixelizado e que se destinava sobretudo a crianças. Santa ignorância a minha, portanto. Esta ignorância desvaneceu-se quando comecei a ver vídeos por todo o YouTube, onde o *Minecraft* era o jogo mais procurado. Actualmente a quantidade de pessoas que fazem vídeos deste jogo já é demasiada, diga-se, mas esporadicamente ainda se consegue encontrar quem produza conteúdo diferente e divertido.

Não é o objectivo ou a história que conquistam em *Minecraft*, mas sim o facto de ser um jogo *sandbox* gerado aleatoriamente, o que faz com que exista uma infinidade de mundos possíveis de serem criados. Neste mundo, o objectivo – se é que o podemos chamar assim – é sobreviver. Para isso temos o *Survival Mode,* onde o jogador passa por um processo inicial de partir e de colocar blocos dos mais variados tipos de materiais. As primeiras coisas a fazer são partir árvores para conseguir madeira e a partir daí inicia-se um processo de *crafting*, tornando possível fazer as ferramentas iniciais essenciais para sobreviver à primeira noite: a espada, o machado, a picareta e a pá. Durante a noite aparecem os principais desafios de *Minecraft*, os







Mobs. Entre eles temos aranhas, esqueletos arqueiros, zombies, *creeper's* suicidas que explodem se chegamos muito perto e o *enderman,* que não admite que o olhemos nos olhos. Passada a primeira fase, o jogador começa simplesmente a partir blocos, animais e *mobs* e através do *looting* arranjam-se recursos para derreter ou *craftar*, criando assim outros itens. Após a recolha de alguns materiais – pedra, carvão e madeira principalmente – e minérios – ferro, ouro e o tão ambicionado e escasso diamante – o jogador pode concentrar-se em construir a sua casa como bem entender e na localização que mais lhe agradar. Além disto existem diversos biomas, (neve, pântano, floresta, selva e noutras dimensões temos o *nether* – inferno – e o *End*, onde enfrentamos o boss do jogo, um dragão.) onde é possível encontrar grutas, cavernas, minas abandonadas, *dungeons*, aldeias de *NPC's* e templos para explorar. Um dos factores que mais me agrada no *Minecraft* são as suas constantes actualizações. Convenhamos apesar de permitir dar asas à imaginação e criar obras absolutamente fantásticas – para os mais inspirados existe o modo Criativo onde construir é o principal – o jogo acaba por se tornar repetitivo. Para resolver este facto, a Mojang várias vezes por mês lança actualizações, que embora muitas vezes sejam apenas correcções de bugs, outras vezes constituem mudanças massivas, como a introdução de mais animais ou até de biomas novos.

Apesar de o modo *singleplayer* ser bastante atractivo, após algum tempo de jogo acaba por se tornar mesmo muito repetitivo, sobretudo quando já fizemos tudo o que há para fazer diversas vezes. A solução para isto é o modo *Multiplayer*, que pode ser local ou *online*. Existem diversos servidores com toda uma variedade de modos de jogo que admito já me fizeram perder muitas horas de vida. Desde sobrevivência acompanhados dos nossos amigos, até minijogos que à primeira vista podem soar completamente absurdos, a escolha é imensa e opções não faltam. Para quem prefere algo mais recatado, é possível criar o nosso próprio servidor e colocar-lhe os *mods* que quisermos – sendo *Mo'Creatures* o mais conhecido – que permitem completar indústrias completas. Se há algo que desejem fazer, acreditem que há um *mod* para isso.

Apesar dos gráficos *pixelizados* actualmente serem uma tendência, adequam-se perfeitamente ao *Minecraft*. Já muitos outros jogos tentaram seguir os seus passos mas dando-lhe um toque gráfico mais actual e nenhum deles conseguiu ser particularmente memorável. Em termos de som, digamos que qualquer jogador de *Minecraft* desliga a música ligeiramente irritante assim que liga o jogo. No entanto os efeitos sonoros parecem bastante realistas e não deixam nada a desejar.

O *Minecraft* tem sido daqueles jogos que ao longo do tempo se tem mantido sempre instalado no computador e que, como permite uma liberdade tão grande, qualquer tempo livre que tenha é óptimo para gastar a jogá-lo. E admito que não me arrependo de ter mudado a opinião que tinha em relação a ele!

> High-Score

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

Por Victor Moreira **#2**



Mais que um fenómeno, Minecraft deve ser o único jogo sem história, onde podemos escrever, e fazer, a nossa própria história. Hoje em dia há outros, porque aproveitaram a fama da Mojang para clonar uma ideia revolucionária. *Minecraft* dá-nos também toda a liberdade e tempo que necessitarmos para moldar o que a imaginação quiser, já dei por mim a pensar - só mais meia hora - e ao fim de 4h, e uma pirâmide gigante feita, é como chegar ao fim de qualquer história e sentirmos o ego a elevar-se!

> High-Score **9**

Por Daniela Fontes **#3**



Embora à primeira vista pareça "Lego digital pixelizado", o *Minecraft* é um jogo extremamente completo e icónico, que parece que tem algo para apelar a todos! Desde sobreviver, multiplayer, arranjar materiais, fazer construções criativas, circuitos eléctricos...
O *Minecraft* está a ser utilizado pela Google e a Mojang, para ensinar os jogadores a raciocinar com princípios de Física quântica, num mod chamado qCraft. É fantástico que um jogo tão popular também tenha um potencial de ensinar os jogadores num ambiente mais simples e controlado, tal como uma "caixa de areia".

> High-Score **9**

Por Luís Filipe Teixeira **#4**



Minecraft é um marco, um fenómeno. Tal como a LEGO, conseguiu conquistar um gigantesco número de adeptos, usando os mesmos princípios. "Rouba o que é bom à gente certa e terás sucesso". A verdade é que podemos não encontrar um objectivo específico em *Minecraft*, mas o facto de termos liberdade para criar o nosso próprio mundo faz com que a única limitação do jogo seja a nossa imaginação. Tal como o nosso cérebro é um processador imparável, imparáveis também nos tornamos nós neste vício. É preciso criar mais e mais...

> High-Score **8**

TOP 10
FPS PRÉ HALF-LIFE

Por Ivo Leitão









>Ainda sou do tempo em que apelidavam os "first person shooters" de "in your face", ou simplesmente "mais um clone de *DOOM*". Nessa altura um FPS era sinónimo de diversão completa, ao explorar níveis enormes, repletos de passagens secretas, monstros ferozes a cada esquina e um vasto arsenal ao nosso dispor. É certo que *Half-Life* é um dos meus videojogos preferidos, mas a verdade é que após o seu lançamento e de outros como Halo, os FPS evoluíram para algo repleto de scripted events, corredores lineares e acima de tudo sem metade do divertimento dos seus percussores. Este top lista então os que na minha opinião são os melhores FPS pré-*Half-Life*, onde listarei apenas um por cada franchise.

10 WOLFENSTEIN 3D



Apesar de a malta da id Software já ter andado a brincar com jogos na primeira pessoa como *Catacombs 3D,* este é realmente considerado como o avô dos FPS e com mérito. Curiosamente, este não é o primeiro jogo da série Wolfenstein, os primeiros tinham sido desenvolvidos durante a década de 80 sob a alçada de um outro estúdio e com uma jogabilidade bem mais *stealth*. Nele controlamos William B.J. Blazkowicz, um agente americano que se encontra aprisionado no castelo Wolfenstein sob o domínio Nazi, quando tentava investigar as experimentações sobrenaturais levadas a cabo pelo regime. O resto do jogo conta com William a encher de chumbo centenas de soldados Nazis e outras criaturas, ao longo de dezenas de níveis. Escusado será dizer que foi um jogo bastante polémico na altura, pela violência e por envolver o regime Nazi.

9 HEXEN



Após a Raven Software ter lançado o seu *Heretic*, voltaram à carga com este *Hexen*, expandindo a fórmula utilizada anteriormente. *Hexen* é assim um jogo passado na idade média, onde podemos escolher inicialmente uma de 3 diferentes classes com que podemos jogar, cada uma com as suas peculiaridades. Pode parecer um RPG, mas as semelhanças ficam-se por aí. *Hexen* conta com níveis enormes, baseados num sistema de hub, onde temos frequentemente de fazer algum *backtracking* a áreas previamente exploradas de forma a ir resolvendo os puzzles que o jogo nos vai presenteando. Sempre gostei da temática da idade média fantasiosa, e *Hexen* enche-me completamente as medidas nesse ponto.

8 RISE OF THE TRIAD



Com Tom Hall na equipa de desenvolvimento, *ROTT* é um jogo que utiliza o motor gráfico de *Wolfenstein 3D* ao limite. As influências desse jogo são notórias, contudo o jogo tem um nível de adrenalina muito superior, seja pelo seu vasto arsenal, pelo grau de gore (é possível ver os olhos dos inimigos saltarem na nossa direcção, após um rocket bem colocado), ou mesmo pelos *power-ups* mais cómicos, como o *God* ou *Dog mode.*

7 MARATHON 2



Um pouco para fugir aos clichés, menciono aqui também uma das obras-primas da Bungie, antes de se ter aventurado na série Halo. A trilogia *Marathon* era o equivalente de *Doom* nos Macintosh, embora este jogo em específico tenha saído também para Windows. Os *Marathon* possuem um contexto bastante sci-fi, envolvendo raças alienígenas e entidades de Inteligência Artificiais, muito centrados numa história complexa. É daquelas séries que passaram ao lado de muita gente, e tendo a Bungie recentemente lançado os 3 jogos como freeware, é uma óptima altura para os conhecer e *notar* até algumas similaridades com *Halo*.

6 BLOOD



O primeiro jogo desta lista que utiliza o motor gráfico BUILD de *Duke Nukem 3D.* Inicialmente era um jogo desenvolvido pela própria 3D-Realms, cujos direitos foram vendidos à Monolith a meio do desenvolvimento. Tal como os outros jogos BUILD aqui referidos, Blood está repleto de humor negro e violência desenfreada, tudo sempre numa atmosfera de filmes de terror série-B. "*I live… again!*"

5 SYSTEM SHOCK



Desmarcando-se dos outros FPS mais directos, este é quase um RPG como os primeiros *Elder Scrolls* ou *Ultima Underworld*, pois a sua interface é muito semelhante. Neste jogo encarnamos num hacker preso numa enorme estação espacial, tomada de assalto por Shodan, uma IA avançada e uma das maiores vilãs dos videojogos. Com um enorme armamento e itens à disposição, bem como uma narrativa mais estruturada, *System Shock* lançou definitivamente as sementes de FPS mais complexos.

4 SHADOW WARRIOR



Obra dos mesmos produtores de *Duke Nukem 3D,* sinceramente até o acho um jogo superior mas não está acima no top por não ter sido tão revolucionário. No entanto, as *one-liners,* humor negro, referências eróticas e violência desmedida continuam a ser o prato do dia, desta vez com um toque mais oriental. E esventrar demónios com uma *katana* continua a ser muito bom. Não é por acaso que foi um jogo escolhido a dedo para um *reboot* lançado neste ano.

3 QUAKE



Por muito bom que o *Quake II* tenha sido, foi o primeiro *Quake* que realmente me encantou. Misturando a história já cliché de *Space Marines* que descobrem portais para outras dimensões, com cenários e inimigos medievais, resulta numa simbiose muito interessante de armas futuristas contra "carne enlatada" e outras criaturas muito *Lovecraftianas.* Sem deixar de mencionar a fantástica banda sonora cortesia do senhor Trent Reznor dos Nine Inch Nails, a id entrou no 3D em grande.

2 DUKE NUKEM 3D



Considerada por muitos a obra-prima da 3D Realms, *Duke 3D* é uma excelente transição de jogos de plataformas para um espectacular FPS em todos os níveis: desde o design dos mapas que especialmente nos mapas urbanos faz todo o sentido, o vasto arsenal com modos de fogo secundários, uma interactividade com o meio ambiente superior ao que se via na altura, mas acima de tudo, pelas suas doses de humor negro, violência desmedida, referências sexuais, e os seus imensos *easter eggs* com referências a outros jogos, filmes e não só.

1 DOOM







Por muitas voltas que pudesse dar a esta lista, não colocar Doom no topo seria um enorme crime. *Wolfenstein 3D* plantou as bases do género, mas foi mesmo Doom a atingir um sucesso estrondoso, "infectando" milhares de PCs por esse mundo fora e que fez realmente despoletar todo este subgénero de videojogos. Doom era violento, assustador para a época e com níveis/mapas bem mais complexos que os outros FPS tinham apresentado até então. Ah, e não convém esquecer a bela da motosserra. Para além do mais, a comunidade "modder" começou a ganhar forma neste jogo, após a id lançar ferramentas para que os fãs pudessem criar os seus próprios níveis, inclusivamente com novo artwork, existindo centenas de níveis ou mesmo episódios inteiros criados por fãs.

>ASUS VIVOBOOK S200E

Um notebook à altura das exigências, apesar do seu tamanho!

Por André Santos



O mundo dos *netbooks* sofreu uma redução significativa com o actual aparecimento dos *tablets* e dispositivos móveis, cada vez mais preparados para o eficiente mercado de trabalho e acima de tudo acessível a qualquer momento. Contudo, a redução que sofreram não tornou os *netbooks* obsoletos ou desnecessários, apesar da nomenclatura aparentemente ter sido alterada para *notebook* ou *ultrabook*, mas obrigou-os definitivamente a adaptarem-se a esta evolução tecnológica a que todos nós assistimos de dia para dia.
A PUSHSTART teve assim acesso a um PC ASUS VivoBook S200E. Os modelos existentes diferem pouco nas características, pelo que vamos optar por uma perspectiva mais global do computador em questão. E tendo em conta as especificações que apresenta, estamos seguramente perante uma máquina bastante razoável. Com um processador Intel Core i3-2365, 1,4 GHz, 4 GB de RAM, um disco rígido de 500 GB e uma Intel Graphics 3000, além de um simpático *touchscreen* de 11,6´ HD com uma definição máxima de 1366x768 *pixels*, fica evidente que não se trata de uma máquina topo de gama, mas seguramente uma que consegue responder nas funções básicas que por norma se exige a um *notebook*.

Como em tudo na vida, a aparência tem muito que se lhe diga, e neste segmento não fica a dever nada à beleza. É um portátil com um chassi bonito, o modelo que testámos era todo prateado, uma cor que chama imenso a atenção e que ao mesmo tempo ostenta uma robustez que se sente quando se pega nele. Outros modelos têm outras cores para a tampa como o preto e cor-de-rosa. Mas ainda mais importante que a cor é o material que o reveste, e exteriormente não existe muito plástico no ASUS, mas sim um alumínio *escovado*, que cobre praticamente a totalidade do corpo da máquina. Mesmo com isto, não se pode considerar um computador pesado,

Por André Santos





1,4kg, uma característica extremamente importante na escolha de um equipamento portátil.
Tudo isto confere ao ASUS bastante solidez, visual e até de construção, onde nada parece ter sido deixado ao acaso e para o qual, houve de forma evidente um cuidado extremo no *design*, o que o torna numa máquina visualmente muito apetecível.
Ao nível dos interfaces não surpreende mas também não desilude. Tem um USB 3.0 e dois 2.0, uma entrada VGA, HDMI, Jack 3,5 mm e uma RJ45 para a placa de rede local. Da mesma forma, vem igualmente equipado com uma placa *wireless*, onde para as quais há pouco a referir, já que se inserem nos normais protocolos de rede ou de velocidades para ambos os casos. Tem igualmente uma câmara HD, com qualidade bastante interessante e um microfone incorporado, tal como os altifalantes. E estes sim foram uma verdadeira surpresa, pois o ASUS VivoBook S200E tem efectivamente um bom sistema sonoro, da Sonic Master, de alta-fidelidade, no qual vamos poder apreciar filmes ou música. Como é igualmente habitual neste tipo de máquinas, os graves ficam sempre um pouco aquém do esperado (situação que *facilmente* se contorna com o recurso a uns *phones*), todavia consegue estabelecer uma excelente relação entre os agudos e os médios, que no final fazem que toda a componente sonora seja imensamente bem equilibrada.
Por sua vez, falta algum brilho ao ecrã e tal nota-se particularmente quanto tentamos encontrar um ponto de encontro em ambientes bem iluminados, mas genericamente a gama de cores que apresenta é eficaz e a suficiente para não desiludir. Por outro lado, temos à disposição uma tela com a opção de toque, bastante precisa que apenas peca nos ícones de menores dimensões, ou nas mãos com dedos mais *sapudos*. É igualmente interessante que tudo que se faça no *touchpad* esteja prontamente ao nosso alcance a partir do toque. Já o *touchpad* deixou, a meu ver, algo a desejar principalmente por apresentar paragens (mesmo que se mexa nele este não reage) enquanto o processador está a funcionar, ou enquanto executamos operações mais exigentes

Por André Santos

O veredicto do ASUS VivoBook S200E é sem dúvida favorável

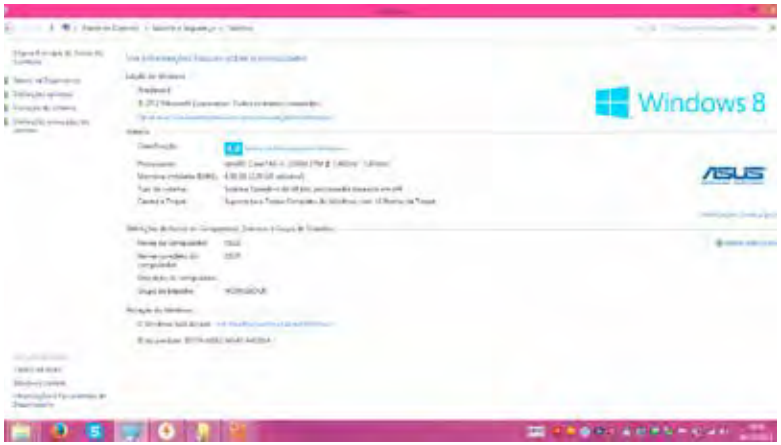


para este. A sua utilização vai de facto necessitar de algum tempo de habituação. Contudo, tem um toque agradável e as dimensões são seguramente bastante simpáticas. O mesmo para o teclado com o seu estilo *chiclet*, perfeitamente integrado no chassi, e com as dimensões adequadas das teclas, sendo que apenas as direccionais são ligeiramente mais pequenas. Ao teclado apenas ficou a faltar a retroiluminação, uma ferramenta cada vez mais útil e que não retira praticamente recursos ao processamento.

Relativamente ao desempenho o ASUS VivoBook S200E está longe de ser um topo de gama para todas as funções. Vem com o *SO* Windows 8, que além de uma interface melhorada, apresenta tempos de resposta a ligar e a desligar surpreendentes e bastante satisfatórios. Mesmo sem botão de iniciar, que tanta polémica originou, a sua interface é *user friendly* e depressa nos deixamos ir pelo novo aspecto gráfico. Equipado com um processador simpático, ainda que na grande maioria das vezes não chegue a utilizar os 4 GB de RAM que dispõe, e sem possibilidade de *Turbo Boost*, está à altura das normais funcionalidades e aplicações mas longe de correr programas demasiado pesados, como por exemplo jogos. Aliás, este é um portátil pouco adequado para esse segmento, e em todos os testes que executámos o seu comportamento não foi o mais digno. *Amnesia: Machines for Pigs* fica imensamente lento logo no menu inicial, e mesmo com as especificações no mínimo, o processamento diminui a olhos vistos, tornando-o praticamente impossível de jogar títulos com necessidades mais exigentes. A gráfica assim o confirma. Não é dedicada e os níveis de desempenho são os normais para equipamentos de gama baixa. O disco apre-



Por André Santos





senta velocidades de 5400 *rpm*, o que se pode considerar bastante aceitáveis.
Por fim, e apesar de não ter níveis de processamento elevados, apresenta alguma desenvoltura em aplicações *teoricamente* mais exigentes. Correr o *Photoshop* é um desses exemplos onde os resultados não desanimam, mas por outro lado, a máquina aquece significativamente, o que poderá tornar-se desconfortável trabalhar com ela apoiada nas pernas. Os níveis de ruído são baixos, ainda que a ventoinha ligue com alguma frequência, mas ainda assim níveis inferiores a outros portáteis, ou até a outras gamas de equipamentos. A autonomia podia, no nosso entender, ser ligeiramente superior, mas a bateria que a ASUS utiliza, de íons de lítio de 38 Wh, tem uma duração de cinco horas, algo que foi confirmado por nós, desde que se consiga as configurações correctas, como níveis de brilho no mínimo, performances económicas ou até o *wireless* desligado. Com outras definições a autonomia diminui, mas para valores ainda aceitáveis, entre as três horas e meia a quatro dependendo do que estivermos a processar na máquina.
O veredicto do ASUS VivoBook S200E é sem dúvida favorável. Mesmo que por vezes não apresente os níveis de qualidade que se pretendem, é um computador direccionado para aplicações pouco exigentes e acima de tudo bastante acessíveis para trabalho a qualquer hora/ local. Com uma autonomia aceitável e grafismos, à excepção dos jogos, interessantes, é uma máquina a ter em conta, com um preço acessível de 499€ e que a PUSHSTART recomenda para os utilizadores mais comuns. Na nossa opinião, terá apenas faltado o teclado retroiluminado, que seria sem sombra de dúvida, a cereja no topo do bolo!

TIO ATUM

Jogos enlatados de produção nacional

Tio Atum é um duo português que se tem dedicado à criação de jogos para Android e iOS. A equipa é formada por Afonso Cordeiro, auto proclamado *Ninja Programmer* e Miguel Rafael, *Supreme Designer*. Para quem não os conheça, saibam que em pouco mais de um ano de existência criaram mais de 5 jogos, todos eles bastante divertidos e criativos.

Fruit Monkeys é provavelmente o mais simples de todos, sendo que toda a jogabilidade é definida por tocar no ecrã, para fazer o macaco subir a corda, ou não tocar, para fazer o macaco descer. O objectivo é apanhar o máximo de fruta possível sem ser atingido por pássaros, para alcançar a melhor pontuação.

Baseball Jam é outro jogo simples em conceito mas que se pode tornar viciante. É tudo uma questão de carregar no ecrã no tempo certo de forma a que o jogador de basebol bata na bola acertando nos alvos que vão aparecendo.



> Queríamos um nome em português e original. Depois de muita discussão saiu Tio Atum. Não houve método, só parvoíce.

Madman Drop é uma experiência também de um toque só mas extremamente criativa e divertida. Basicamente controlamos (ligeiramente) um maluco que está a cair por um buraco abaixo, de forma a direccionar e acelerar a sua queda para ir apanhando umas moedas pelo caminho. Poderíamos fazer análises de significados profundos deste jogo… mas é simplesmente um bom divertimento sádico!

Bloody Epic é, tal como o nome indica, o jogo de cariz mais épico do duo. Mantendo o seu sentido de humor habitual, apresentam-nos um *brawler* 2D de jogabilidade algo limitada (devido ao controlo reduzido) mas que mesmo assim tem a coragem de apresentar bosses gigantes.

Mine Maze, a meu ver, é até agora a obra-prima do Tio Atum, um *puzzle game* que fará as delícias de fãs de jogos como o *Flow Free*, ou seja,

Por João Sousa



puzzle games que não são necessariamente de pensar muito mas que levam a que uma pessoa perca horas, distraída a jogar os inúmeros níveis que contem. Controlamos um mineiro sem travões em busca de ouro, apresentando algumas semelhanças em termos de jogabilidade com *Pudding Monsters,* outro jogo excelente dos criadores de *Cut the Rope*.
Por fim resta apenas falar de *Super Bit Dash*, desenvolvido pelo Tio Atum ainda com o seu nome anterior, Fakepup. É um jogo de plataformas bastante robusto com ambiente gráfico no estilo 8bit. Feita a apresentação dos jogos, siga a entrevista:

PUSHSTART- Qual é a vossa formação e como se envolveram no desenvolvimento de videojogos?

Tio Atum: Eu (Miguel) estudei nas Pintura nas Belas Artes de Lisboa e o Afonso estudou Engenharia Informática na FCT. Ele começou a trabalhar na agora extinta Gameinvest quase 2 anos antes de eu lá entrar.

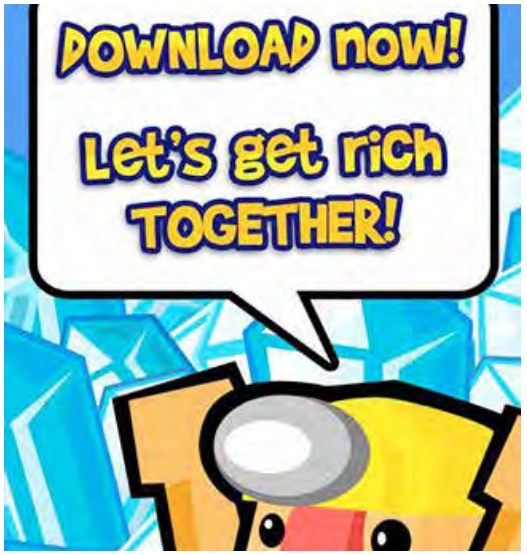
PS - De onde surgiu o nome Tio Atum?!
TA - Queríamos um nome em português e original. Depois de muita discussão saiu Tio Atum. Não houve método, só parvoíce.

PS - Cinco jogos produzidos num ano de existência é um feito admirável, a vossa equipa vive exclusivamente do

Por João Sousa







desenvolvimento de jogos?

TA - Obrigado. Disso e de jogar no totobola. No totobola ainda não tivemos lucro mas temos a certeza que para a próxima jornada conseguimos.

PS - Sendo que até agora todos os vossos jogos são gratuitos como conseguem ter retorno financeiro e qual é a motivação para continuar?

TA - A motivação é ter jogadores a darem boas *reviews* aos jogos e a perspectiva de fazer mais e melhores jogos no futuro próximo. Os nossos jogos são gratuitos mas oferecem aos jogadores a possibilidade de comprarem coisas dentro do próprio jogo. Ainda temos anúncios nalguns títulos.

PS - Onde se imaginam daqui a 5 anos?

TA - Numa ilha grega a fumar charutos acendidos com notas de 500€ enquanto equipas de *outsourcing* fazem jogos de Facebook para sustentar o nosso estilo de vida opulento. Ou então estarmos a fazer jogos inesquecíveis que vão inspirar a próxima geração de *game devs*. O que vier primeiro.

PS - O que pensam dos outros *developers* portugueses? Têm contacto com eles? E que tal são os seus jogos?

TA - Somos poucos mas bons. Conhecemos bastantes e já tivemos a oportunidade de beber uns copos com alguns deles. De vez em quando organizam-se uns eventos de copos e folia pelo Bairro Alto para a malta se ir conhecendo e trocando ideias. Temos malta a fazer jogos bem bons. Metam os olhos na Profusion Studios, nos Nerd Monkeys ou a Battlesheep.

PS - Relativamente à cena *Indie* global o que pensam sobre o papel dos pequenos estúdios independentes relativamente à indústria?

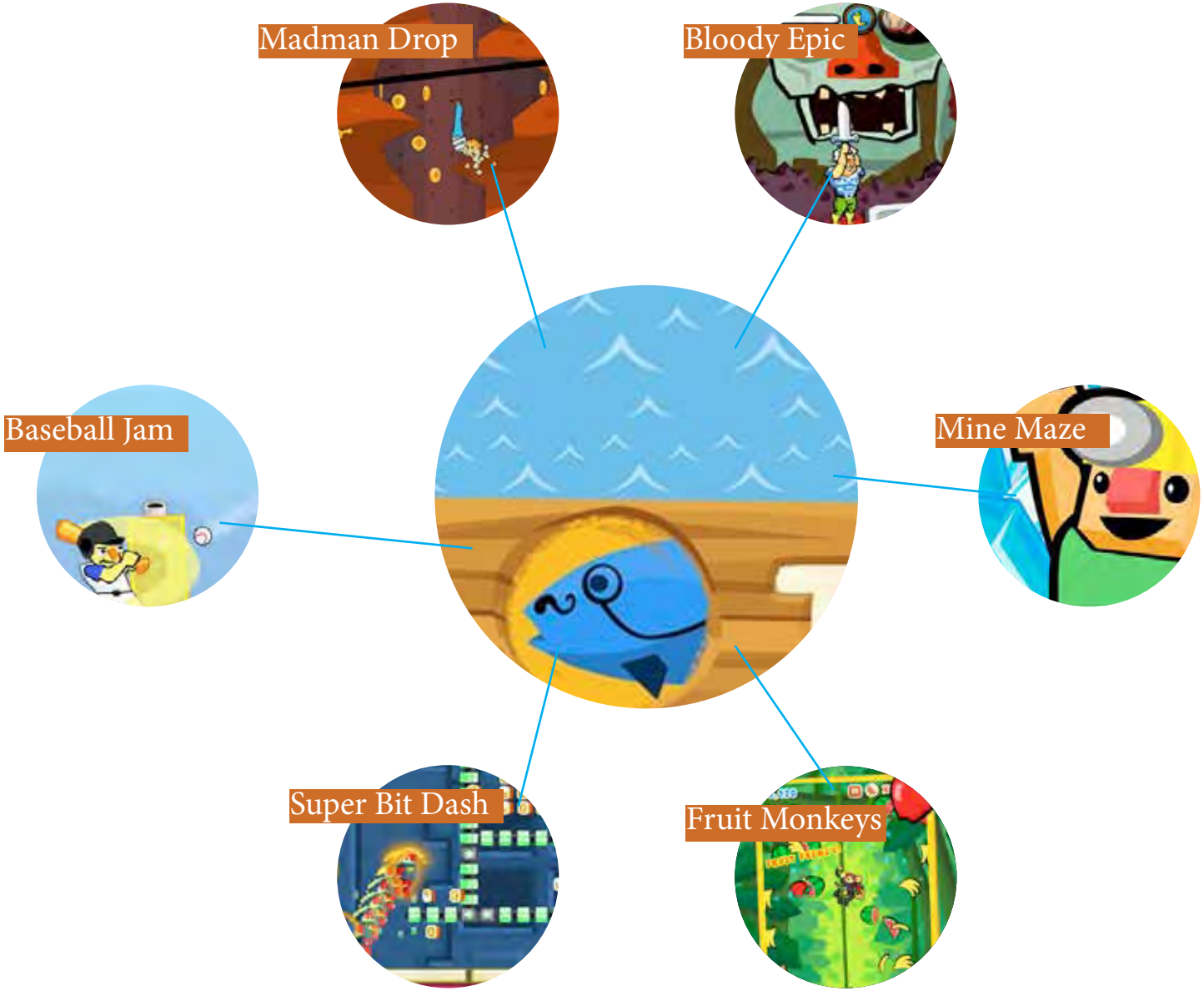
TA - Os *indies* são os únicos que têm a mobilidade para fazer jogos de nicho sem as amarras dos estudos de mercado ou dos *managers* que só querem replicar o hit do momento. A indústria AAA consegue produzir obras piramidais como os GTA, por isso também cá faz muita falta na nossa opinião.

PS - Por fim, qual é o vosso palavrão preferido quando estão a trabalhar num jogo?

TA – Piça ou piçada é a mais usada de momento, mas mais por mim. O Afonso não usa muitos palavrões.

Por João Sousa

OS JOGOS



Por João Sousa

>OLYMPUS HAS FALLEN VS WHITE HOUSE DOWN



Já não haverá grandes dúvidas da *triste* tendência que os estúdios americanos têm para se… copiarem. Os exemplos são variados tal como os género abrangidos. *Volcano* e *The Dante´s Peak* (1997), *Armageddon* e *Deep Impact* (1998), *The Illusionist* e *The Prestige* (2006), *Finding Nemo* e *A Shark Tale* (2003 e 2004 respectivamente) ou até casos mais recentes mostram o quanto estão em *standby* as ideias para argumentos inovadores, ou pelo menos diferentes entre si. Este é um fenómeno cíclico para os lados de Hollywood, sendo que em 2013 temos para já o mais recente capítulo.

O alvo é desta feita a Casa Branca em todo o seu esplendor, e o principal visado, o seu hóspede número um. Mas as coincidências (semelhanças) não se ficam por aqui. Temos um *wannabe* a agente dos serviços secretos num caso e noutro um que caiu em desgraça depois de uma situação complicada com a primeira-dama; um plano para assumir o poder do Mundo; bandeiras furadas pelas balas que esvoaçam em câmara lenta ao sabor do vento; a respectiva destruição dos mais variados e emblemáticos edifícios e não só; traidores que actuam internamente; e pelo menos um general normalmente burro que nem uma porta!

Roland Emmerich é, convenhamos, perito nestas andanças e provavelmente o guru do cinema espectáculo e de entretenimento e arriscaria eu a dizer, o pai do cinema catástrofe do séc XX. Desde *Independence Day* (1996) a *2012* (2009) que o realizador alemão se e nos diverte a destruir os grandes ícones da sociedade americana (e do mundo), sendo que em prol de espectáculos, apresenta filmes sem grandes valores de argumento ou até de interesse para a história do cinema.

Antoine Fuqua é por sua vez um realizador mais *sóbrio*, onde por norma predominam argumentos mais densos e profundos; *Training Day* (2001), mas que também já provou que consegue fazer cinema de entretenimento com alguma facilidade e interesse, *Shooter* (2007).

Por tudo isto, é impossível não se comparar

Por André Santos



VS



Olympus Has Fallen (estreado em Maio deste ano) e *White House Down* (Setembro). E o maior problema é mesmo o facto de terem estreado no mesmo ano, com datas tão aproximadas. Por muito que queiramos, não conseguimos evitar pensar que isto ou aquilo foi melhor num ou no outro. Por isso, é importante dizer que ambos os títulos têm apenas um objectivo; entreter o espectador, ainda que para tal, cada um tenha seguido por caminhos bastante distintos. *Olympus Has Fallen* (*OHF*) é um cinema de acção mais duro e seco, com alguma violência e cenas *gore* à mistura, mas com uma temática (invasão por parte da Coreia) mais distante dos nossos tempos. Por sua vez, *White House Down* (*WHD*) é aparentemente mais leve, até porque apresenta uma vertente bastante mais cómica que o anterior, e a sua contextualização, que reflecte o actual conflito no médio oriente, é bastante mais próxima de nós.

OHF apresenta-nos a dupla Gerard Butler, na pele de agente secreto e Aaron Eckhart como presidente dos EUA, e no que respeita a cinema de acção, Butler tem aquele carisma Escocês que ninguém consegue bater, o que acaba por transmitir bastante autenticidade ao filme. Isto é também ajudado pela cinematografia de Fuqua que confere ao filme um realismo atroz e bastante envolvente. Contudo, a meu ver há um caminhar para a acção demasiado rápido, o que acaba por resultar em pouco tempo para aprofundamento de personagens, sendo que estas

Por André Santos



ficam demasiado estereotipadas.
Já em *WHD* temos Channing Tatum (como o *wannabe* a agente secreto) e Jamie Foxx (como presidente), dois nomes que provavelmente estão muito mais próximos do público, apoiados ainda pela irrequieta filha do primeiro (Joey King), que acaba por ter um papel preponderante em toda a narrativa. A química entre Tatum e Foxx é evidente, mas onde o filme brilha é na nítida homenagem que faz ao cinema de acção dos anos 80, bem ao estilo de *Die Hard* (1988). Aliás, *WHD* tem mais de *Die Hard* do que o próprio *Die Hard 5*, que à excepção da memorável cena de perseguição, é muito fraquinho. Os momentos de comédia entram na perfeição e não são na grande maioria das vezes forçados, além de que Emmerich "perde" inclusivamente algum tempo a caracterizar as suas personagens, algo que não é muito frequente no seu cinema. Outra nota é que o filme segue uma certa lógica e ao contrário de muitos dos seus títulos, a destruição não é *gratuita*, mas sim *necessária* em função da história.
Da mesma forma, ambos apresentam os *clichés* típicos, as falhas do costume, com as incoerências habituais neste género ou tipo de cinema. Códigos que não são alterados durantes meses (estranho, diria eu); traidores nas mais estranhas e altas posições hierárquicas; ou até as normais idiotices de ambas as partes do conflito, ou as frases mais básicas que se podem imaginar. Visualmente há que reconhecer a capacidade de Emmerich, mas neste caso Fuqua não lhe fica nada atrás. Os efeitos visuais e especiais são genericamente bons nos dois exemplares, e sonoramente há efeitos sonoplásticos para todos os gostos e feitios.
Definitivamente não será pela parte *técnica* que



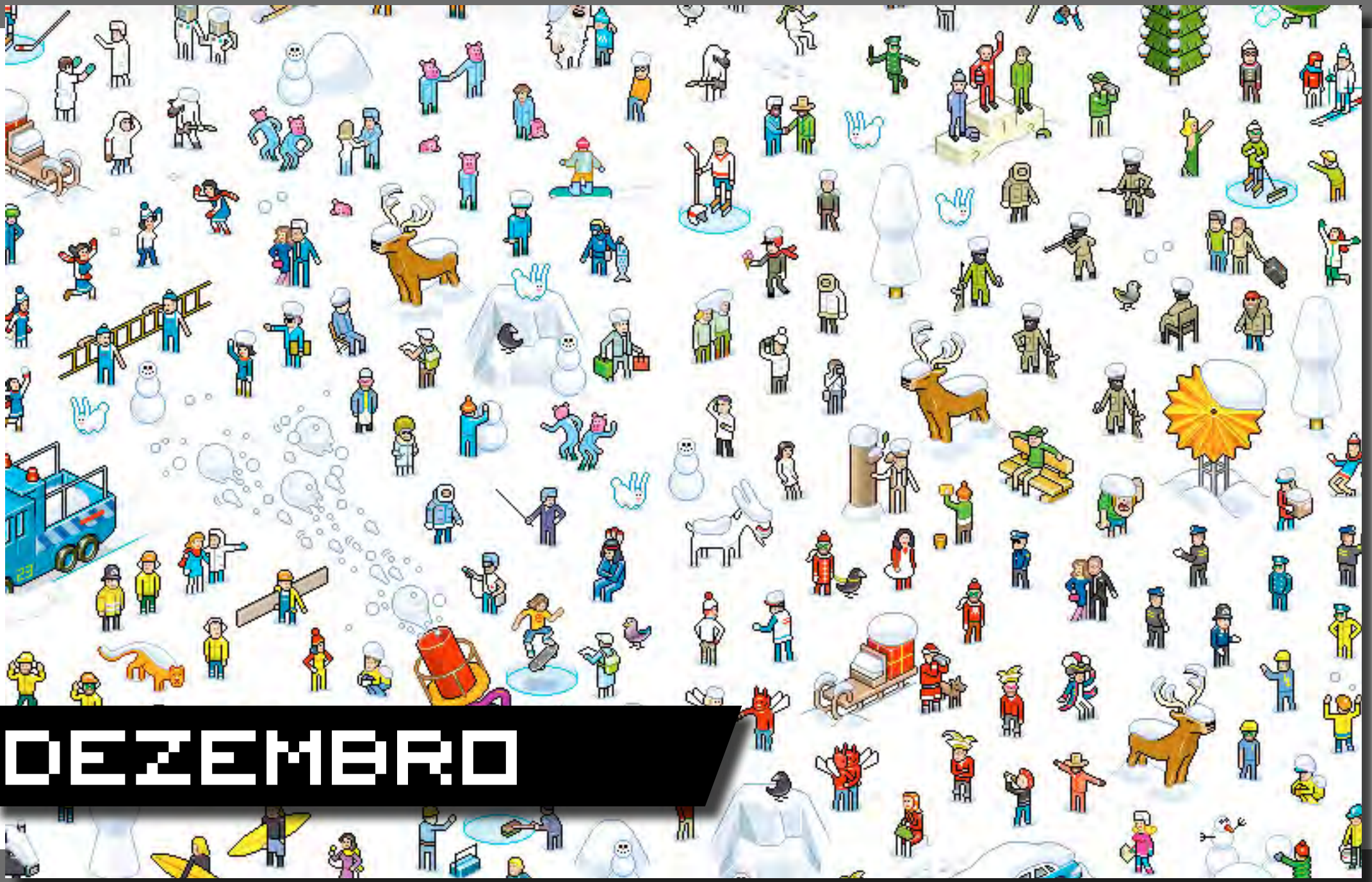
Por André Santos





estes dois filmes não agradarão.
Bem vistas as coisas, nenhum dos títulos desilude – a não ser pela cópia de temáticas que só em Hollywood parece ser totalmente aceitável e tolerável. Por outro lado, ambos têm pontos fracos e fortes. Mas no seu cerne, são ambos filmes *pipoca* que pouco ou nada acrescentam à história do cinema, mas que cumprem em pleno o seu objectivo: entreter o espectador, causar alguma emoção neste, e acima de tudo, alimentar (e de que maneira) empresa(s)s que apesar da crise, continuam a apresentar lucros enormes e estranhamente explicáveis (ou talvez não). É portanto, algo difícil *escolher* ou dizer que um é melhor que o outro, tendo apenas em conta os aspectos que definem e distinguem o bom do mau cinema.
Assim, e a minha escolha pessoal iria recair para *White House Down* como sendo aquele de que mais gostei. A razão pela qual o escolho prende-se essencialmente com o que ele me fez sentir e o recuar até aos tempos áureos de *Die Hard*, altura em que o cinema de acção era verdadeiramente *cool*.
Não que não tenha gostado de *Olympus Has Fallen* note-se. Aliás, a ter que os classificar, daria exactamente a mesma nota, mas a verdade é que me "diverti" mais com *WHD* pelas razões que já referi.
Em síntese, a conclusão é só uma. Continuamos a ser inundados com objectos de mentes que se acham iluminadas, mas que não desconfiam o quão estranho é apresentar dois filmes tão próximos entre si num tão curto espaço de tempo. Contudo, não deixam de ser duas idas ao cinema que premeiam o simples prazer de entreter e consumir um balde de pipocas híper gigante. À parte disso, podemos facilmente também chegar à conclusão que um dia a Casa Branca virá mesmo abaixo. Pelo menos este ano, por duas vezes, já um dos principais ícones americanos sofreu danos para vários empreiteiros esfregarem as mãos de contentamento ☺

Por André Santos


DEZEMBRO