38

# PUSHSTART



## THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Estamos perante uma das sagas mais aclamadas e respeitadas da Nintendo e, no panorama geral, de toda a indústria e história dos videojogos

## TAMBÉM NESTA EDIÇÃO


ASSASSIN'S CREED IV

FIFA 14

BATTLEFIELD 4

BLACKGUARDS

INVIZIMALS

LUMEN

MARIO PARTY ISLAND TOUR

PLANTS VS ZOMBIES 2

RATCHET AND CLANK

...

# NO SAPATINHO

*Por* Margarida Cunha




É oficial: o duelo de titãs começou. Após meses de expectativa, e decorrida a Black Friday, já são conhecidos os números dos primeiros tempos de vida da nova geração de consolas. E tanto a Microsoft como a Sony têm motivos para festejar. Segundo a empresa de estudos de mercado InfoScout, a Xbox One foi a rainha da Black Friday, tendo recolhido 31% da preferência dos consumidores. À nova consola da Sony coube uma fatia de 15%, tendo a Xbox 360 ocupado o 2º lugar, com 30%. A Wii U ficou-se pelos 6%. A empresa justifica estes números com a disponibilidade limitada da PS4, bem como com uma promoção na cadeia Walmart, que colocou a Xbox 360 a 99 dólares – números que, note-se, apenas referem percentagens e não unidades vendidas, assim como não referem quantos consumidores foram sondados.

A Sony pode estar bem segura do seu investimento. A atestá-lo estão mais de 2 milhões de PS4 vendidas em todo o mundo desde o seu lançamento, tornando-a na consola da gigante japonesa mais vendida de sempre, em tão pouco tempo. Com a Europa e a Austrália a serem responsáveis por 700.000 unidades vendidas, a procura parece superar a oferta – e o Japão só lhe terá acesso em Fevereiro de 2014. A meta traçada de 3 milhões de PS4 vendidas até ao final do ano encontra-se, assim, cada vez mais perto.

E se a Nintendo não tem uma consola nova para lançar, tem promoções e títulos apetitosos que estão a fazer as delícias dos gamers. Ao novo e muitíssimo bem recebido pela crítica *Super Mario 3D World* – que acumula uns impressionantes 93 pontos no Metacritic – juntam-se *bundles* aliciantes das suas consolas portáteis. Decerto já pediram ao Pai Natal uma edição especial da 3DS XL, que inclui o título *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* (que aprimora a nossa linda capa). Se não o fizeram, é porque estão a pensar adquirir a edição especial Mario e Luigi – uma versão prateada e limitada que inclui o jogo *Mario & Luigi: Dream Team* pré-instalado. Mas se o 3D não vos cativa e a vossa onda é outro tipo de personagens lendárias, podem sempre optar por uma das duas edições especiais *Pokémon X* e *Pokémon Y* da Nintendo 2DS, disponíveis desde 6 de Dezembro, por 149.99 dólares (até à data de fecho da revista não conseguimos apurar informações relativas à promoção em Portugal).

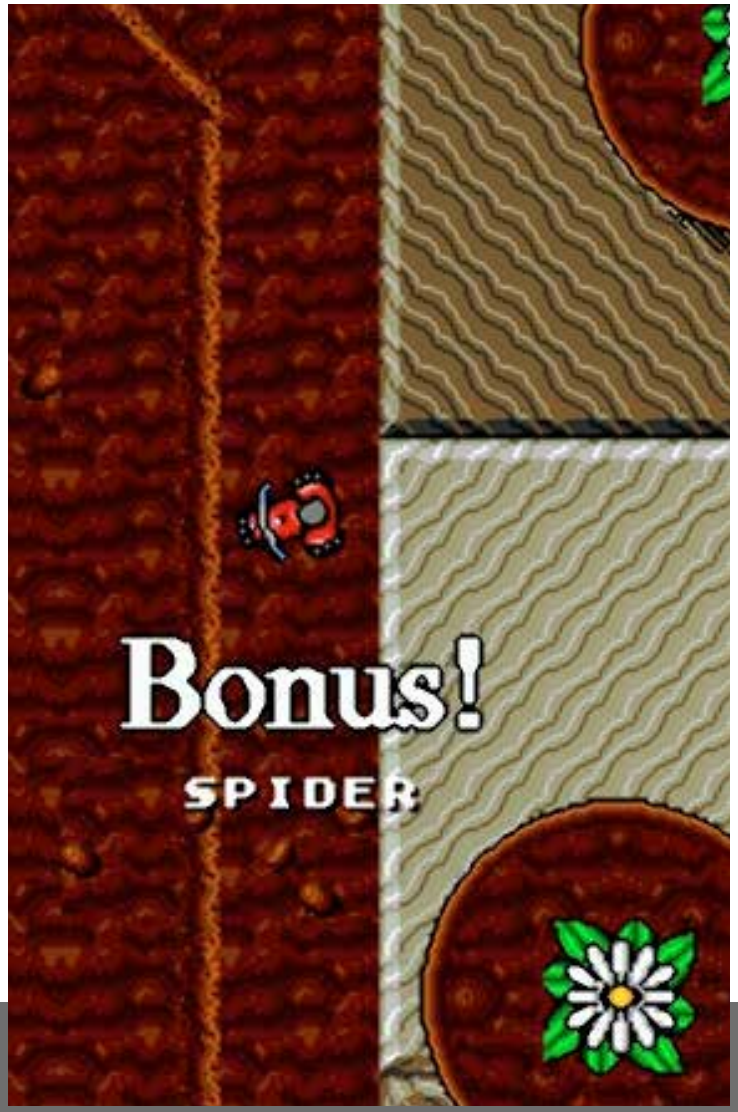
Estes lançamentos surgem numa altura em que Jason Rubi, co-fundador da Naughty Dog e ex-presidente da THQ, afirmou que a Nintendo é irrelevante na qualidade de produtora de hardware, no segmento das consolas. Contudo, sublinhou que a gigante nipónica é um tesouro mundial.

Recentemente, a icónica figura Reggie Fils-Aime, presidente e COO (Chief Operating Officer) da Nintendo of America, concedeu uma entrevista à publicação económica de renome *Forbes*, em que afirma que o software "empurra" o hardware – recordando que tal tem acontecido com as consolas da marca, desde a Wii até às actuais portáteis. É uma leitura enriquecedora, em que a Nintendo é analisada a 360º: do marketing à Wii U, passando pelas *franchises* principais, pela relação com os consumidores, distribuidores e *third-parties*.

Mas se a "guerra de consolas" não é para vocês e preferem focar-se nos vossos *smartphones*, saibam que às vossas aplicações poderá juntar-se em breve o mítico *GTA San Andreas*. A Rockstar prevê lançar ainda este mês uma versão *mobile* do jogo, que afirma ser melhorada, quer a nível gráfico, quer a nível de *check-points*. Se o vosso dispositivo suporta iOS, Android, Amazon Kindle ou Windows Mobile, já têm razões para celebrar.

Agora, é aguardar que o Pai Natal vos recompense pelo bom comportamento. No meu caso, o mais certo é não encontrar no sapatinho nenhuma consola. Mas enquanto encontrar lá alguns "*rupees*" já me dou por contente.

> MICRO MACHINES 2




> ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
> INVIZIMALS: THE ALLIANCE
> BATTLEFIELD 4
> RATCHET & CLANK: NEXUS
> FIFA 14
> INVIZIMALS : THE LOST KINGDOM
> ASSASSIN'S CREED IV
> DEVIL SURVIVOR OVERCLOCKED
> BATMAN: ARKHAM ORIGINS
> PHOENIX WRIGHT: DUAL DESTINIES
> PLANTS VS ZOMBIES 2
> AIRACE SPEED
> MARIO PARTY: ISLAND TOUR
> LUMEN
> PROTEUS
> METROID FUSION
> PIKMIN




> FREE THAT FISH

> TARGUS AMPORAEU

> GAME OVER

# PS4 - PRIMEIRAS IMPRESSÕES

***Por*** Ivan Cordeiro




Não há nada melhor do que começar bem o dia, e nada melhor para começar o dia do que experimentar uma nova consola. Desta foi a vez a tão aguardada Playstation 4 que a PUSHSTART teve a oportunidade de experimentar. No espaço bastante acolhedor que a Sony intitulou de *Playce*, estavam presentes várias consolas e um punhado de jogos. Para além dos esperados títulos da Sony (*Knack, Killzone: Shadow Fall*) estavam também presentes títulos de outras editoras, e, felizmente, a Sony não se esqueceu dos *Indies.* A estratégia *"Sony <3 Indies"* parece cada vez mais uma boa aposta com o hilariante *Octodad: Deadliest Catch* a fazer rir todos os presentes. A demonstração de *Octodad* é de grande simplicidade mas também de grande diversão. O jogo baseia-se em fazermos tarefas simples como cortar a relva ou fazer um café, mas com um personagem tão desajeitado, mas tão desajeitado que faz lembrar o famoso jogo *QWOP*. A zona central do *Playce* era dedicada a dois *First Person Shooters*, o aguardado *Killzone: Shadow Fall* e a galinha dos ovos de outro da Activision*, Call of Duty: Ghosts*. Provavelmente estavam lado a lado apenas por serem ambos do mesmo estilo, mas foi assim possível ver um pouco mais do que isso. Ao olhar para *Killzone* e de seguida para *Ghosts*, um é definitivamente algo que parece *next-gen*, com gráficos impressionantes e impossíveis de se obter numa Playstation 3. O outro é claramente um jogo algo melhorado mas obviamente não construído de raiz para esta nova plataforma, falo neste segundo caso





**O cenário está montado para uma bela guerra** de consolas como já não se via há muito tempo, provavelmente desde o tempo da Super Nintendo e da Sega Mega Drive

de *Call of Duty: Ghosts*. *Killzone: Shadow Fall* não é propriamente super inovador, o novo sonar, que nos permite ver a posição dos inimigos, faz lembrar um *wallhack* para quem necessita, e o robot que nos providencia algumas utilidades como um *shield* é novidade apenas na série em si. No entanto, se gostam da série este não vos vai desiludir e acreditem, *Shadow Fall* é um regalo para os olhos. Muita gente diz que a diferença gráfica entre a nova e a actual geração não é significativa, no entanto não poderia discordar mais dessa afirmação. É necessário ter em conta que estes são jogos de lançamento, numa plataforma onde os *developers* ainda estão "*verdes*". Se compararmos *Killzone: Shadow Fall* com *Resistance: Fall of Men*, este último um título de lançamento da Playstation 3, a diferença é abismal. Mesmo comparando com o também presente *Call of Duty: Ghosts*, as diferenças são mais do que evidentes. Ao ver todo o detalhe gráfico dos títulos de lançamento, é impossível não fazermos o exercício mental de imaginar o que será possível fazer com a Playstation 4 daqui a quatro ou cinco anos. Os outros títulos presentes que são também jogos de Playstation 3 (*Assassins Creed IV: Black Flag* e *Fifa 14*), são também versões graficamente melhoradas mas sem quaisquer outras características de destaque exclusivas da nova geração. Por fim, estava também presente *Knack*, o segundo maior centro de atenções e um dos dois realmente exclusivos da Playstation 4 disponíveis. Mais uma vez com gráficos impressionantes, mas infelizmente com uma jogabilidade algo aborrecida e linear nesta demo. Embora pareça ser um jogo divertido, está longe de vir a ser o novo *Crash Bandicoot* ou o novo *Jak*. Quanto à consola em si, também já conhecida por *paralelepípedo*






**A Sony conseguiu chegar até muitos** dos que consideram que os serviços adicionais não são uma prioridade mas sim os jogos

*rectangular inclinado*, é mais pequena do que o que estava à espera. É também mais leve do que a actual consola e o seu design simples é bonito e atractivo. Algo impossível de contornar é o novo *Dualshock* 4, deixando para trás de uma vez por todas o antigo *design* que nos acompanhava há quase duas décadas. Não é que seja drasticamente diferente, mas o *redesign* é bem-vindo. O novo *Dualshock* 4 tem uns gatilhos muitíssimo melhores, os analógicos são finalmente côncavos, um *touchpad*, e é no geral mais robusto além de contar também com uma entrada para auscultadores. Os analógicos são muito precisos e ideais para os jogadores mais exigentes ou fanáticos *por First Person Shooters* e a entrada para os auscultadores é muito útil para poupar imensas dores de cabeça com os cabos. O *touchpad*, que tanta gente intriga, é usado em jogos como *Killzone* para, por exemplo, dar ordens ao nosso robot, no entanto ainda ficamos à espera de algo relevante no que toca à utilização desta ferramenta. No geral a nova consola da Sony promete ser uma excelente plataforma com tudo para dar certo. São ainda poucos os jogos e muito poucos os verdadeiros exclusivos, mas são já muitos os que estão para chegar como o novo *Infamous*, e o novo capítulo de *Uncharted* recentemente anunciado. A julgar pelo número de pré-reservas e o excelente lançamento nos Estados Unidos, onde vendeu um milhão de unidades em apenas 24 horas, parece já estar num bom caminho. Além disso, a Europa no geral acolhe sempre de braços abertos as consolas da Sony e Portugal não é excepção, com uma vasta quota de mercado a pertencer à Sony. As campanhas de *marketing* algo agressivas e a revolta dos jogadores em relação à nova Xbox One parecem ter funcionado sem dúvida a favor da Sony, mas, seria injusto atribuir este sucesso apenas a tal situação. A verdade é que a Playstation 4 parece ser uma excelente consola. No entanto o cenário está montado para uma bela guerra de consolas como já não se via à muito tempo, provavelmente desde o tempo da Super Nintendo e da Sega Mega Drive. A Sony conseguiu chegar até muitos dos que consideram que os serviços adicionais não são uma prioridade mas sim os jogos, e isto é evidenciado pelo seu *slogan "This is for the player"*, o que na verdade, é exactamente o que todos nós queremos.

# EVENTO WII U

*Por* Ivan Cordeiro e Ivo Leitão




**A OPINIÃO DE IVAN CORDEIRO**

Excluindo as portáteis, onde a Nintendo é dona e senhora, já há muito tempo que não me entusiasmava tanto ao jogar uma das consolas da Nintendo. Os culpados disto são alguns dos jogos *first-party* que irão sair na consola nos próximos tempos, e que tivemos oportunidade de jogar no último evento da Nintendo. O mais esperado destes jogos é, com razão, *Super Mario 3D World*. O impressionante desenho dos níveis e a sua originalidade é impressionante, sempre com imensa variedade não só ao nível dos cenários como também nas variadíssimas mecânicas diferentes nos diversos níveis. A interactividade com o *gamepad* é também um ponto forte, com vários objectos com os quais podemos interagir e em que somos recompensados com moedas ou *power-ups.* Podemos mesmo até soprar para o *gamepad* para derrubar uma tropa de *Goombas.* As possibilidades parecem infinitas em *Super Mario 3D World*, em cada nível parece haver algo diferente que podemos fazer e que podemos utilizar para ultrapassar os obstáculos. Os gráficos têm o charme habitual mas é sem dúvida o melhor que vimos na série, nunca um *Super Mario* foi tão cheio de cor e detalhe.
Um ponto menos positivo vai para o facto de quem está a utilizar o *gamepad* ter pouca razão para olhar para a televisão. A única vantagem é mesmo ser um ecrã maior, isto porque existe imensa interacção apenas possível através do *gamepad*, que, por vezes, ao olhar só para a televisão até nos esquecemos desse grande pormenor. Apesar de o *co-op* entre 4 jogadores ser engraçado, por vezes parece algo caótico, até num grande ecrã devido a tanta coisa a acontecer ao mesmo tempo.
Outra surpresa muito agradável e quase obscurecida pela presença do






**O impressionante desenho dos níveis** e a sua originalidade é impressionante, sempre com imensa variedade

novo *Super Mario* foi *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*. O nível de excelência dos títulos da série é normalmente elevado e este parece estar a tornar-se num dos melhores. Depois de *Donkey Kong Country Returns,* a Nintendo mantém o estilo 2D *sidescroller* com uns gráficos super coloridos para felicidade dos fãs. O apelo da série mantém-se e mais uma vez a Nintendo volta a exceder-se ao nível da interacção entre os dois jogadores, com várias habilidades únicas só possíveis em *co-op. Tropical Freeze* tem tudo para agradar os fãs e só não conquista aqueles que não o experimentarem. É sem dúvida um título a acompanhar e que promete imenso.
Também presente esteve *Mario Kart 8*, finalmente a série entra na era HD e conta com uns gráficos super atractivos. Mas, além disso, infelizmente muito pouco mudou. Aparentemente não irá perder o título de melhor *kart racer* disponível no mercado, continua a ser muito divertido, no entanto em termos de jogabilidade é o mesmo jogo que jogámos vezes sem conta ao longo dos anos.
Também não podíamos deixar de experimentar *Wii Party U*, um daqueles jogos para toda a família. A colectânea de mini jogos é enorme, no entanto são todos bastante simples e rapidamente o jogo perde o apelo quando jogado sozinho, no entanto, a intenção é mesmo ter alguém connosco. Nesse caso consegue realmente ter alguns momentos engraçados mas mesmo assim é apenas um jogo para jogar muito de vez em quando e está longe de ser uma *killer app* como *Super Mario* ou *Donkey Kong.*
Todos os jogos disponíveis, principalmente *Wii Party U*, mostram o quanto a Nintendo tenta apostar nos jogos em família. No entanto, com a ascensão do mercado online





**A inovação deste episódio passa** pelos veículos se transformarem ao longo das pistas, com alguns segmentos aéreos ou mesmo outros mais "futuristas

parece que a Nintendo mais uma vez está a nadar contra a corrente. O futuro da Wii U a longo prazo não parece risonho, mas algo impossível de duvidar é da qualidade dos seus jogos. Embora ainda estejamos à espera do prometido "Zelda HD", os próximos jogos da Wii U parecem ser de grande qualidade, infelizmente, são poucos.

**A OPINIÃO DE IVO LEITÃO**

Foi no passado dia 13 de Novembro em que pudemos estar presentes no Myriad Hotel em Lisboa, para experimentar vários dos jogos sonantes que a Wii U receberá durante esta época natalina. Estavam então disponíveis para jogar o *Mario & Sonic at the Sochi 2014 Olympic Winter Games* (já referido anteriormente na PUSHSTART), *Sonic the Lost World* (com análise da versão 3DS também disponível), *Lego City Undercover, Disney Infinity , Wii Fit U*, mas foram os jogos *Wii Party U*, *Mario Kart 8*, *Donkey Kong Country Tropical Freeze* e o grande *Super Mario Bros. 3D World* que nos chamaram realmente a atenção. Começando pelo *Wii Party U*, é como o próprio nome indica um *party game* que, à semelhança do seu antecessor *Wii Party* inclui uma série de minijogos bastante divertidos e que aproveitam bem as funcionalidades diferenciadas da consola em questão. Naturalmente, para além de existirem mini-jogos que ainda utilizam os mesmos controlos de movimento apresentados pelo Wiimote, a grande novidade claro está no uso do GamePad da WiiU. Nesses destacamos o minijogo dos matraquilhos, o eterno desporto dos taberneiros agora ao alcance de qualquer dono da WiiU. Nesse jogo o *gamepad* é utilizado na vertical, com cada jogador a utilizar apenas um dos *joysticks* analógicos para controlar os seus bonecos. Simples e divertido. Apesar de a Nintendo cada vez mais tentar unir a família e amigos em torno de um videojogo, *Wii Party U* jogado sozinho perde um pouco do seu interesse com o tempo.
*Donkey Kong Country Tropical Freeze* é a aguardada sequela da série que foi revivida com a Nintendo Wii. Mais uma vez a Retro Studios consegue apresentar um jogo visualmente bastante polido, com o tradicional *platforming* a duas dimensões, com segmentos bem mais exigentes para quem quiser completar o jogo a 100%. Mais uma vez o jogo beneficia também de um modo cooperativo que, pelo que tivemos a oportunidade de experimentar, está muito bem conseguido. Certamente







um título a ter em conta para os fãs de jogos de plataformas.
Chegando a vez do canalizador mais conhecido do mundo, *Mario Kart 8* é apresentado pela primeira vez em alta definição, com visuais bastante coloridos. A inovação deste episódio passa pelos veículos se transformarem ao longo das pistas, com alguns segmentos aéreos ou mesmo outros mais "futuristas", piscando o olho a outra série da Nintendo que tem estado desaparecida, *F-Zero*. No entanto a jogabilidade é a mesma de sempre, costuma-se dizer que "em equipa que ganha não se mexe", pelo que quem gostou dos *Mario Kart* anteriores, certamente irá também apreciar este novo jogo.
Por fim, a cereja no topo do bolo. *Super Mario Bros 3D Land* para a 3DS foi um jogo que me impressionou bastante com o seu *level design*, e aqui a Nintendo volta a elevar a fasquia. Após dois excelentes jogos de plataforma 3D na Wii (os *Mario Galaxy*) era difícil imaginar como a Nintendo iria superá-los. Mas quando se trata dos jogos principais da série, não se pode mesmo desconfiar da *Big N*. Com uns visuais irrepreensíveis em HD, *Super Mario 3D World* herda o melhor de jogos como *Super Mario 64* ou *Galaxy*, com a cooperação (não competição) de *New*



*Super Mario Bros. Wii.* É possível jogar com um máximo de 4 pessoas, tanto usando o *gamepad* e suas características que se reflectem no jogo, como utilizando o *Wiimote* ou para o caso de jogadores mais hardcore, o tradicional *Wii U Pro Controller*, que aproveito para referir, é bastante confortável. Devo dizer que jogámos vários níveis com 4 pessoas e o jogo torna-se realmente bastante divertido. Será mais um jogo do Mario a ter em conta e, pouco a pouco, o *line-up* da Nintendo Wii U vai-se tornando mais interessante.

# BLACKGUARDS

*Por* Ivo Leitão

**>Sistema: PC**

**>Ano: 2013**



**A Daedalic Entertainment é uma empresa sediada na Alemanha que tem vindo a ficar bastante conhecida pelos seus jogos de aventura *point and click* clássicos,** dos quais já analisamos alguns como o *The Night of the Rabbit* ou o *The Dark Eye: Memoria*. Em 2013 a Daedalic tem sido um estúdio muito prolífero, e entre os vários *point and clicks* que foram lançados neste ano, a Daedalic tinha ainda mais um jogo do universo fantasioso de *The Dark Eye* para ser comercializado, e logo um RPG estratégico! *Blackguards* é o seu nome, mas o seu lançamento teve de ser adiado para o ano de 2014. Ainda assim, decidiram disponibilizar para o Steam uma versão em "*Early Access*" com o jogo ainda incompleto, para os mais curiosos. No entanto, durante 2014 o conteúdo do jogo completo estará disponível para quem tenha comprado o pacote em *Early Access*.







**As personagens têm também** um intricado sistema de skills, onde poderemos customizá-las bastante, criando classes mistas ao nosso gosto

*Blackguards* transporta-nos mais uma vez para o mundo de fantasia de *The Dark Eye*, uma *franchise* que surgiu como uma alternativa europeia aos RPGs de tabuleiro *Dungeons & Dragons*. Inicialmente podemos então criar o nosso herói, escolhendo uma entre três classes disponíveis. *Warrior*, os já habituais "*tankers*" com muito poder físico e capazes de resistir a muita "porrada", *Mages*, que como o nome indica usam magia, ou os *Hunters*, mais ágeis e bons com armas de longa distância como o arco e flecha. Infelizmente não há um grande grau de customização quando criamos o nosso herói, ao comparando com outros RPGs *standard* da indústria actual, mas assim que concluímos este passo, a aventura começa. E começa de que maneira! Na *cutscene* inicial acordamos com uma cena sinistra: uma mulher, alegadamente uma princesa, a ser devorada por um lobo. Após a primeira batalha contra esse lobo, onde nos vão ensinando os controlos básicos, somos apanhados pelos guardas reais que, vendo o aquele bonito cenário logo nos incriminam e somos enviados para a prisão. Mas pouco tempo lá passamos,

**"A jogabilidade é a de um RPG estratégico por turnos, algo como a série *Heroes of Might and Magic*"**

pois logo um *dwarf* fugitivo nos solta e, em conjunto com outra personagem algo suspeita escapamos da prisão, de forma a tentar desvendar o mistério por detrás daquela morte misteriosa. A Daedalic afirma que este será um jogo com uma história muito negra, e pelo que joguei, parece-me estar no caminho certo neste





**Para adicionar uma componente estratégica maior,** é possível utilizar objectos espalhados pelos cenários como armadilhas ou algo que nos traga vantagem

ponto.
A jogabilidade é a de um RPG estratégico por turnos, algo como a série *Heroes of Might and Magic*. Cada personagem possui um específico raio de acção, podendo-se movimentar ao longo de várias células hexagonais. Existem na verdade 2 raios diferentes. Se movimentarmos uma personagem apenas dentro do raio inferior, ainda podemos executar uma acção em seguida, seja atacar, utilizar um item ou magia. Caso contrário, se guiarmos a personagem para fora do raio interior, o turno acaba aí. Para adicionar uma componente estratégica maior, é possível utilizar objectos espalhados pelos cenários como armadilhas ou algo que nos traga vantagem. Logo numa das primeiras batalhas, podemos cortar uma corda que solta um enorme candelabro que mata instantaneamente os inimigos que estão por baixo. Obviamente que estas coisas têm de ser pensadas pois é possível que as armadilhas também nos prejudiquem. Outra possibilidade será a de utilizar objectos largos como *cover* contra os ataques inimigos, por exemplo.
De qualquer das formas, se uma batalha nos terá corrido pior que o esperado, podemos fazer um *restart* à mesma a qualquer momento. As personagens têm também um intricado sistema de *skills*, onde poderemos customizá-las bastante, criando classes mistas ao nosso gosto. Será sem dúvida um atributo a explorar melhor quando o jogo estiver disponível na sua totalidade. De facto, o sistema de *level up* também é diferente do habitual, ao invés de subir de nível automaticamente, o jogo recompensa-nos com *Adventure Points*, que podem ser utilizados para "comprar" as *skills* que desejarmos, ao nosso ritmo.
No entanto a Daedalic não deixou de fora alguns conceitos dos seus *point and clicks* habituais. As cidades ou outras localidades que vamos descobrindo são apresentadas como cenários estáticos, onde interagirmos com NPCs como vendedores ou taberneiros simplesmente clicando neles. Geralmente em RPGs eu prefiro ter liberdade de exploração para observar todos os cantos e recantos, mas é meramente uma preferência pessoal. A história segue os acontecimentos de forma linear, embora em alguns pontos do jogo podemos optar nalgumas decisões que mudem o rumo dos acontecimentos.
A exploração do mapa é também feita indo do ponto A ao ponto B, através de caminhos pré-definidos, onde por



vezes poderemos ter algumas batalhas aleatórias.
Graficamente apesar de existirem alguns mapas com bonitos efeitos gráficos (*bloom lighting* em todo o lado), sinto que o jogo deixa algo a desejar na sua apresentação. Desde os menus ainda bastante básicos e por vezes não muito funcionais, até aos gráficos do jogo que apresentam texturas de baixa resolução e modelos com poucos polígonos. Pelo menos o primeiro ponto é de fácil melhoramento até ao jogo estar pronto, já o segundo, veremos. Preferia de longe os visuais 2D, mesmo que mais simplificados de outros jogos da Daedalic passados no mesmo universo: *Chains of Satinav* e *Memoria*. No entanto a direcção de arte continua excelente. Já tinha gostado da forma como a Daedalic imaginou o universo de The Dark Eye, e aqui as coisas mantêm o mesmo padrão de qualidade. Felizmente o *voice acting* parece-me estar bem competente como é habitual, e todos os diálogos possuem vozes gravadas. No entanto, para quem já jogou vários jogos da Daedalic, muitas vozes começam a soar bastante familiares. As músicas também se adequam bem a diferentes situações, sendo mais tensa em momentos mais caóticos, folclórica quando se exploram as cidades, nada de muito memorável, mas cumpre o seu papel.



Fiquei bastante curioso quando a Daedalic anunciou que iria desenvolver um RPG táctico, ao contrário de mais um excelente jogo de aventura. E surpreenderam-me bastante, por um lado esperava um RPG algo simplista com um grande foco nas componentes de aventura e *puzzle solving*, quando fui presenteado com este jogo e o seu sistema de combate e evolução de personagens complexo. É verdade que para já deixa um pouco a desejar na componente gráfica, mas para os fãs de RPGs e jogos de estratégia, *Blackguards* é certamente um novo nome a ter em conta.




# 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*

# THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

*Por* João Sousa

**>Sistema: 3DS**

**>Ano:** 2013



**A narrativa em *Zelda* é, de certa forma, simples mas intrigante, relatando as aventuras de Link (ou do nome que lhe quisermos dar) através de várias encarnações numa batalha sem fim contra o mal.** Hyrule é o mundo onde decorrem estas aventuras, um local que tem tanto de pacífico (na interacção com os outros habitantes) como de perigoso (com as suas armadilhas e inimigos) e cada vez que a Nintendo nos presenteia com um novo título desta saga temos a sensação de regresso a casa.

No título agora em questão estamos perante o sucessor *de The Legendo of Zelda: A Link to the Past,* lançado para a Super Nintendo em 1991 sendo que, sem revelar demais, as referências e semelhanças entre os dois jogos são evidentes desde o nome em si, à presença de dois *mundos paralelos* ou ao mapa de jogo. Este segue proximamente o *layout* do antecessor mas toma a liberdade de alterar o necessário para desvendar novos caminhos de forma mais livre.

O vilão desta vez é um feiticeiro

**A segunda grande novidade é o poder de Link** transformar-se numa pintura e assim passar por entre frestas nas paredes e alcançar locais de outra forma inacessíveis






chamado Yuga que tem o poder de se transformar numa pintura e de fazer o mesmo com os habitantes de Hyrule, poder esse que usa para criar uma perversa colecção de quadros cheia de inocentes aprisionados. O jogo rapidamente põe-nos em acção numa abordagem bastante mais imediata do que em muitos dos outros títulos, em que se passa algum tempo a estabelecer o espaço e narrativa. Aqui partimos prontamente para a aventura (o que é bom para impacientes) e para a exploração de Hyrule e das várias *dungeons*, onde, como já é tradição, escondem-se os maiores perigos e segredos por desvendar. Ainda mais ameaçadora será Lorule, a versão negra deste mundo, em que se explora de forma interessante o paralelismo entre estas duas vertentes mas da qual não iremos revelar nada nesta *review,* pois é algo que deverá ser vivenciado por cada um.

> **Aqui partimos prontamente para a aventura (o que é bom para impacientes) e para a exploração de Hyrule e das várias dungeons**

Surge assim uma das maiores novidades no que respeita à progressão e encadeamento do jogo. Em vez de sermos guiados por uma sucessão pré-definida de acontecimentos e masmorras e apanharmos um item/arma específico que nos permitirá avançar no terreno, aqui temos acesso a todos esses itens (são nove) logo desde os momentos iniciais do jogo, a partir da loja do Ravio, um estranho personagem que se veste como um coelho cor-



**Estamos perante uma das sagas mais aclamadas e respeitadas** da Nintendo e, no panorama geral, de toda a indústria e história dos videojogos.



de-rosa. Poderemos alugar o equipamento por um preço acessível (não há dinheiro real envolvido, usamos apenas os *rupees* que vamos acumulando e que se encontram um pouco por toda a parte no jogo), e esse aluguer é um bom negócio, pois funciona por tempo indeterminado, ou melhor, até perdermos uma vida. Esse facto leva a que o sentido de sobrevivência tome contornos mais sérios, pois existe de facto penalização em perder uma vida. Mais tarde é-nos dada a hipótese de adquirir permanentemente os itens, por um valor mais elevado, claro está, assim como de lhes fazer *upgrades*.
A mecânica de compra/aluguer poderia tornar-se uma decisão perigosa em termos de *game design* e potencialmente maçadora, caso implicasse que o jogador tivesse que percorrer repetidamente grandes percursos



só para comprar ou alugar um item necessário para avançar. Felizmente, podemos *chamar um táxi*, ou melhor, apanhar boleia com uma bruxa que nos deixa instantaneamente em pontos importantes do mapa, o que poupa muito tempo de navegação. Saber quais os itens necessários em cada *dungeon* é também simples, pois as suas entradas estão devidamente identificadas com símbolos referentes a cada um deles. Estas alterações fazem com que nos sintamos menos numa narrativa delineada e mais num mundo aberto onde escolhemos o nosso percurso e, o melhor de tudo, é que fá-lo de forma inteligente, não estragando o senso de história ou progressão.
A segunda grande novidade é o poder de Link transformar-se numa pintura e assim passar por entre frestas nas paredes e alcançar locais de outra forma inacessíveis. É uma abordagem



criativa que nos faz olhar com muito mais cuidado para todos os pormenores do cenário e, em certos momentos, torna o jogo numa experiencia bastante diferente com uma criatividade que o aproxima de alguns títulos plataformas *indie*. Além de se tornar visualmente apelativo é de louvar esta lufada de ar fresco na fórmula segura que *Zelda* costuma seguir.
O ponto de vista de topo característico dos títulos tradicionais desta saga volta a marcar presença e encontra na 3DS uma vantagem pois o efeito 3D torna as diferenças de altitude entre os vários pisos das masmorras muito mais evidente, não sendo algo essencial mas, na nossa opinião, é um dos casos em que as capacidades de visão estereoscópica da consola se tornam mais relevantes. É notório que a construção das *dungeons* favorece uma progressão vertical que potencia esse efeito tridimensional com Link a saltar para fora da consola em nossa direcção numa abordagem também vista em alguns níveis de *Super Mario 3D Land* que usam o mesmo tipo de perspectiva.
Ao contrário de *The Phantom Hourglass* ou *Spirit Tracks*, (ambos para a Nintendo DS), o controlo do personagem volta ao tradicional, sendo que os controles por toque desaparecem em favor de carregar nos botões. Este regresso às origens é, a nosso ver, bem-vindo ainda que a alternativa fosse também interessante.
Assim o que troca de ordem também é a posição do jogo que passa para cima e o ecrã inferior apresenta o mapa e o menu de itens. No mapa podemos assinalar locais de interesse onde depois a Bruxa nos poderá deixar instantaneamente como atalho. Por outro lado, é pena ter sido retirada a possibilidade de escrever anotações em cima dele.
No geral este jogo é um *link para o passado* nostálgico da saga, continuando a utilizar a maior parte das convenções que lhe são características mas ao mesmo tempo introduzindo algumas ideias que muito possivelmente alterarão a fórmula de como as coisas se processarão daqui para a frente.
Mas no que toca ao grau de satisfação do jogo em si interessa colocar a seguinte questão: Que tal são os puzzles, *dungeons* e *bosses* deste jogo? E muito simplesmente basta responder: Excelentes! São na nossa opinião



alguns dos melhores que a série já nos apresentou numa aventura que conta com cerca de 18 horas de duração. *Zelda: a Link Between Worlds* é definitivamente um jogo a não perder quer sejam *fanboys* da saga ou mesmo, se por um estranho acaso, nunca tenham experimentado as aventuras de Link.

## > High-Score

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

## Resumo

**É bom ter:**
Tudo o que sempre foi bom na série e algumas novidades que melhoram a experiência

**É mau ter:**
Sido retirada a hipótese de escrever anotações no mapa

**Há alternativas:**
Todos os outros Zelda devem ser jogados

# TEARAWAY

*Por* André Santos

**>Sistema:** PS Vita

**>Ano:** 2013



**Por vezes questiono-me se ainda haverá espaço para novas plataformas, géneros e consequentemente, videojogos?** Porquê? Porque na grande maioria das vezes sinto-me num círculo vicioso e por demais repetitivo com os recorrentes títulos que vão sendo disponibilizados. A certa altura já parece que fizemos aquilo, jogámos aquela história ou até já delirámos com determinada personagem. Tal como no cinema fico com uma estranha sensação de *déjà-vu* que me permite, no primeiro caso, adivinhar frases e muitas vezes o final de certo filme, e no caso dos videojogos, partilhar o sentimento de "ia jurar que já tinha feito isto anteriormente". Haverá, principalmente no actual panorama da nossa sociedade espaço para jogos que nos deixem verdadeiramente de "boca aberta"? Sim, aliás claro que sim. Há um estúdio que inclusivamente parece estar a consegui-lo a cada lançamento que faz. O mais recente sucesso do Media Molecule volta em força com o excelente *Tearaway* (podem ler a nossa

**Não podemos deixar de fazer** uma vénia ao género de plataformas, uma vez mais aqui representado com distinção





preview ao jogo aqui [http://revistapushstart.com/2013/10/25/tearaway/](http://revistapushstart.com/2013/10/25/tearaway/). Mas a este já lá iremos, pois quero começar pelo início.
*Little Big Planet* ([http://revistapushstart.com/2012/08/08/littlebigplanet-vita/](http://revistapushstart.com/2012/08/08/littlebigplanet-vita/)) foi um

> **Tearaway é na sua génese tudo aquilo que um jogo deve ser**

estrondoso sucesso e pessoalmente considero-o um marco na indústria e principalmente para a consola em questão. Certo que a PS Vita é ainda bastante "recente", mas se observarmos com objectividade, que jogos realmente marcantes é que saíram para ela? Poucos, sejamos honestos.

Apesar de *LBP* ser original para a PS3 foi particularmente bem adaptado à Vita e às funcionalidades desta, mas mais importante que isso, *LBP* foi de facto um ponto de viragem para consolidar a nova consola portátil da Sony, além de ter uma vertente não antes vista, tanto ao nível da jogabilidade bem como da possibilidade de criação e partilha de informação entre *gamers*.
Falarmos portanto de *Tearaway* é um voltar a um universo de cor, magia, diversão, completamente diferente do que já vimos, aliás, facto confirmado pelo produtor num evento quando questionado sobre o processo de criação tanto de *LBP* como de *Tearaway* que respondeu "Nós tentamos fazer algo um pouco diferente" e "É um pouco mágico transformar um papel em algo mais". E aparentemente é tão mágico criar algo, como é jogá-lo. *Tearaway*



**Tudo fica ainda mais grandioso** quando interagimos de forma perfeitamente fluida e intuitiva com a consola e suas especificações



é daqueles jogos que simplesmente nos arrebatam a todos os níveis e que facilmente classificamos como perfeitos. É aquele rasgo de genialidade que apesar da sua simplicidade nos deixam a pensar no como e no porquê mas acima de tudo que é imensamente gratificante poder experimentá-lo. Visualmente segue as passadas do seu antecessor e *Tearaway* continua deslumbrante, com uma componente artística irrepreensível e um *level design* altamente interactivo além de cativante. Ao nível da jogabilidade estamos perante um título imensamente simples mas que nos deixa igualmente deliciados com o que vemos e acima de tudo jogamos. Não existe frustração, os caminhos são directos e portanto não existem zonas de "impossível" acesso; os puzzles desafiam-nos mas sempre de forma



bastante imersiva e envolvente; a interacção com os cenários além de genialmente bem conseguida cativa a cada segundo que passa. Tudo fica ainda mais grandioso quando interagimos de forma perfeitamente fluida e intuitiva com a consola e suas especificações, introduzidos no tempo certo e da forma mais adequada possível, até que aos poucos o *gameplay* faça *parte de nós* e do mundo de papel em que nos encontramos. Os ecrãs tácteis têm a maior parte do protagonismo mas a sua utilização é natural e pouco forçada, tal como, as câmaras e giroscópio se fundem progressivamente com o jogador até ao momento que tudo parece ser lógico e natural. Podemos controlar uma personagem feminina (Atoi) ou masculina (Iota), cada um deles com o seu visual característico, apesar das especificações genericamente se manterem em



ambos os casos. Por nos encontrarmos num mundo totalmente de papel, também os nossos heroís são "cartas do baralho" no qual as cabeças tem precisamente o formato de uma carta dobrada, na qual reside uma mensagem deste *mundo* de fantasia para o jogador.
Tal como no seu antecessor, no qual podíamos personalizar Sackboy, também em *Tearaway* podemos *vestir* a nossa personagem com vários itens tais como: selos, cores, emblemas entre outros, que vão sendo disponibilizados ao longo da narrativa. Várias vezes vamos igualmente precisar de desenhar objectos em pequenas folhas de papel, no sentido de posteriormente os encaixarmos no cenário ou darmos a outras personagens com que nos vamos cruzando.
Não podemos deixar de fazer uma vénia ao género de plataformas, uma vez mais aqui representado com distinção. Tal como em *LBP* temos um jogo fantástico neste aspecto que respeita os cânones do género mas que ao mesmo tempo consegue oferecer-nos algumas surpresas. Aliás, *Tearaway* é na íntegra uma verdadeira caixinha de surpresas que vai agradar aos mais pequenos mas também os mais graúdos. O jogo está de tal maneira bem conseguido que aos primeiros cativa-os pela jogabilidade e componente visual, enquanto que aos mais adultos, fascina na sua capacidade de os levar para um mundo que de certeza os relembra a infância, recheado de magia e cor.
T*earaway* é na sua génese tudo aquilo que um jogo deve ser. Talvez por isso também eu o considere um marco e um título que vai definitivamente marcar o género e a consola da Sony.
Se várias vezes no passado referi que a Vita apresenta uma evidente falta de jogos *notáveis,* este não é seguramente um desses casos. Bem pelo contrário! *Tearaway* é claramente um passo em frente relativamente a *LBP* e por isso, um título obrigatório! Se não tem uma Vita, pondere sinceramente a sua aquisição, pois garanto-lhe que é a fusão perfeita entre máquina, jogo e jogador, que nos vão deixar agarrados e completamente viciados no tempo que lhes dedicarmos. Diversão pura e entretenimento garantido! Quantas vezes podemos ter tudo isto num só jogo? Poucas, muito poucas...

## > High-Score

| | |
|---|---|
| Longevidade | 10 |
| Jogabilidade | 10 |
| Gráficos | 10 |
| Som | 10 |
| **Total** | **10** |

## Resumo

**É bom ter:**
TUDO!

**É mau ter:**
Nada!
Simplesmente perfeito

**Há alternativas:**
*Little Big Planet*

# INVIZIMALS: THE ALLIANCE

*Por* André Santos

**>Sistema: PS VITA**

**>Ano:** 2013



**Quando vi as primeiras imagens relacionadas com este título, veio-me à memória um filme (com bastante qualidade até) que conseguia misturar com imensa eficácia humor e terror, com um "monstrinho"** por demais engraçado e enternecedor, que sob determinadas condições muito específicas podia dar origem a outros monstrinhos… não tão fofos, por assim dizer. Estou a referir-me claramente a *Gremlins* que conseguia juntar um certo universo de terror e *darkness* com comédia (negra é certo), além de misturar universos mais infantis com realidades eventualmente mais orientadas para adultos.

*Invizimals: The Alliance* segue um pouco essa onda, apesar de não ser tão forte na componente visual e objectivamente ser um jogo mais direccionado para um público infantil. Os seres que dão nome ao jogo vivem no meio de nós, mas devido a uma série de situações foram obrigados a esconderem-se apenas dando-se a mostrar muito de vez em quando. Tendo isto em conta, e com todos os *tus* na sua busca, surge uma versão para a Vita, com a tecnologia de realidade aumentada,

que mais uma vez me deixa com uma certa sensação agridoce na boca. Na minha opinião o principal problema continua a estar relacionado com a dificuldade existente em pôr o jogo a rolar quando temos que recorrer às cartas de realidade aumentada. Quando isto acontece, retira-nos toda a liberdade e anula totalmente o conceito de portabilidade,



passam por capturar Invizimals e pelo meio vamos construindo a nossa arena. O primeiro passa por apreendermos estes seres engraçados. Para isso são várias as técnicas que recorrem às funcionalidades principais da consola como, giroscópio e ecrãs tácteis. Tal juntamente com a diversidade, providencia uma interactividade enorme que seguramente delicia os mais novos, mas que igualmente diverte os mais graúdos, como eu. Para a nossa arena temos que recorrer aos ecrãs tácteis da consola para e em jeito de *puzzle* construirmos os edifícios que vamos obtendo.

Como seria de esperar, não foram esquecidas as modalidades *online* e apresenta-nos um *multiplayer* com várias opções à escolha, desde *ad-hoc* a *crossplay*.
Os desafios em si, apesar de pelo menos no meu caso ter sido necessário algum período de habituação, não apresentam uma curva de dificuldade exigente, afinal é um jogo para um



**Há variadíssimas formas de jogar** o que é algo de enaltecer

público-alvo mais infantil, sendo relativamente simples conseguir ultrapassá-los. O mesmo se passa com as provas que decorrem num determinado tempo limite, que por norma é mais que suficiente para ser completado.
Existe igualmente um padrão de três vezes bem definido nos desafios de captura de Invizimals, que resultam em tarefas nem muito complicadas nem demasiado simplistas, apesar de com o tempo isto tornar-se demasiado mecânico. Pelo meio temos o modo de batalha entre Invizimals que já apanhámos, cada um com as suas características especiais e não só. A variedade é muita e isso é claramente um factor positivo. Há ainda possibilidade de visualizarmos um tutorial, o único problema é que o mesmo se torna

exigido numa consola que se define como sendo portátil, além de ser sempre necessário reunir algumas condições específicas no ambiente que nos rodeia, nomeadamente ao nível da iluminação.
Mas a verdade é que ultrapassada esta e outras barreiras (pessoalmente necessitei de algum tempo de habituação aos comandos e à forma como estes reagem), *Invizimals: The Alliance* conseguiu fazer-me sorrir por diversas vezes... o que a bem da verdade, é sempre bom sinal.
Após alguma frustração inicial e um tutorial de apresentação demasiado extenso, é um jogo que entretém e que acaba por provocar alguma boa disposição ao jogador, seja pelo conteúdo, seja pela forma como se tem que o jogar, principalmente quando finalmente ultrapassamos as dificuldades impostas pela própria tecnologia inerentes ao jogo. Por exemplo na tentativa de captura do primeiro ser, somos obrigado a apontar a consola para um sítio onde exista a cor vermelha, de outra forma ficamos literalmente parados, sem poder avançar, porque não há atribuição automática de outra tonalidade. Por outro lado a junção de elementos reais (personagens e imagens – logo no início o fogo está extremamente realista) com a componente de animação é excelente e resulta surpreendentemente bem! Porém,

**"*Invizimals: The Alliance* é provavelmente o jogo de realidade aumentada que mais gozo me deu jogar"**





**Grawl, grawl, grawl! Estás a ler uma review escrita pelo "Padre"**

depressa o entusiasmo se vai embora quando vemos no ecrã a informação "encontra um chão colorido", situação que apenas contornei com o recurso a uma carpete, pois de outra forma não haveria chão onde pudesse jogar. Em suma, há uma sensação constante de desespero, quando queremos algo que possivelmente não temos acesso que contrasta com frequência com outros momentos do jogo que considero verdadeiramente excepcionais.
E há variadíssimas formas de jogar o que é algo de enaltecer. Desde termos que fazer barulho para chamarmos os Invizimals, até termos que nos deslocar em direcção de onde vem o som que determinado ser esteja a fazer e ainda procurar nas paredes de nossa casa (sim leram bem) estamos perante um título onde tudo é *possível* para encontrá-los e capturá-los. As actividades por sua vez são igualmente diversificadas. Os objectivos



obrigatório quando iniciamos um desafio, o que acaba por se tornar extremamente incomodativo quando não o conseguimos completar por alguma razão. É possível contorná-lo, é certo, mas incomoda termos que forçosamente ignorar para poder avançar para o desafio.
Por fim, gosto particularmente do grafismo deste título. Primeiro há uma variadíssima palete de cores, o que o torna visualmente muito apelativo e segundo, todo esse colorido resulta na ligação com o jogador e principalmente com a pequenada. Também os Invizimals têm cores vibrantes e combinações de tonalidades muito agradáveis o que culmina numa vida enorme a tudo o que acontece no ecrã. Sonoramente não há muito a referir, existem algumas boas composições musicais em certos excertos, tal como os efeitos sonoros se enquadram ao universo que experienciamos no jogo. A versão a que tivemos acesso, está como habitualmente, toda em Português (de Portugal) perfeito em que todo o elenco apresenta uma dicção fantástica e sem falhas.
*Invizimals: The Alliance* ainda não consegue ser o título capaz de modificar a minha opinião relativamente a jogos de realidade aumentada. Continuo a sentir alguma dificuldade na necessidade de andarmos com cartas, que retiram toda a magia de uma consola portátil,



mas reconheço que andarmos pela casa à procura de seres coloridos e "brincalhões", é extremamente apelativo e creio que seja esse o caminho a seguir. Posso dizer portanto que *Invizimals: The Alliance* é provavelmente o jogo de realidade aumentada que mais satisfação me deu jogar e colocando-me na mente de uma criança, acho que esta sensação que provocou em mim vai ser um sucesso para eles. Sinto definitivamente ares de mudança a aproximarem-se para os lados da realidade aumentada e pessoalmente fico agradado com isso. Cá ficarei à espera dos próximos capítulos porém, *Invizimals: The Alliance* talvez seja um título que não deverão apenas deixar passar!

## > High-Score

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

## Resumo

**É bom ter:**
Vários modos de jogo; Grafismo apelativo e agradável; Adequado ao público-alvo a que se destina

**É mau ter:**
Os típicos constrangimentos da realidade aumentada como termos que andar munidos de cartas que simplesmente não dão jeito nenhum.

**Há alternativas:**
todos os restantes títulos de realidade aumentada

# BATTLEFIELD 4

*Por* Tiago Lobo Dias

**>Sistema: PS3**

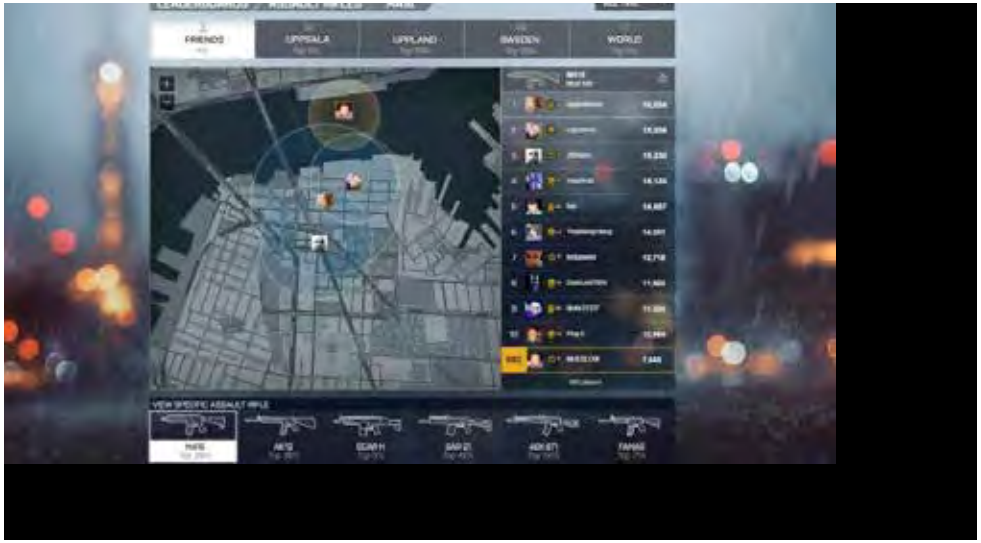
**>Ano:** 2013



**Os FPS nos últimos anos tem trazido poucas inovações no modo campanha, sejamos francos, a jogabilidade pode vir a cada título um** pouco diferente mas tirando a evolução do audiovisual e os diferentes cenários e história, o resto continua semelhante. Andar, correr, abaixar, arma principal e secundária, corpo a corpo, granadas, mapas, abrir e fechar portas, enfim, todos os FPS tem a mesma veia a bombear o mesmo tipo de sangue.

O que muda são os pormenores e o detalhe de uma jogabilidade que cada editora vai limando e aperfeiçoando. *BF4* no primeiro impacto cai nesta situação. Os primeiros cinco minutos foram o esperado, os controlos já completamente *standards* caíram que nem uma luva nos dedos, fui tudo instantâneo. Mudar de arma, granadas, apontar, esconder etc., tudo foi imediato.

Os minutos seguintes foram de espanto no que toca a eficácia na pontaria. Não me recordava de no BF3 ser tão... como direi, estranho. Acertar em alvos a média



Mas não é só o sistema de tiro que está impecável, os pormenores de combate estão elevados, com grande envolvência transportando-nos muito bem para dentro do cenário.
Tirando o modo *Multiplayer*, já lá vamos, não tenho muito mais para dizer bem, temos alguns pormenores menos bons, temos constantemente caixas de munições em todos os quadros e não dei conta destes depósitos de munições serem limitados. Por exemplo se apanharmos um tanque inimigo, vamos ter minas anti-tanque (ilimitadas) mesmo ali á mão, muito facilitismo neste aspecto. Outra nota negativa no meu entender, é que depois de usar uns binóculos com tecnologia de topo para identificar os inimigos no cenário via infravermelhos e detectores de calor, alguns inimigos continuam visíveis depois de usar os



**O equilíbrio entre tiro solto,** rajada e as distâncias de tiro está genial dando uma grande dose de simulação

ditos, mesmo que estejam atrás de uma parede de cimento, conseguimos ver tudo a olho nu. Ainda pensei que fosse um resultado da audição da personagem e fosse a posição de um inimigo (algo tipo *The Last of Us*), mas seria complicado saber se alguém está em pé ou abaixado, ou até se está virado para a esquerda ou direita. Enfim, aqui perdeu realismo e facilitou mesmo muito o ataque ao quadro.
Um factor que não compreendi é a razão porque o nosso personagem, que em várias missões supostamente é o líder do grupo, não abre a boca uma única vez e em vez de dar ordens acaba por receber indicações dos outros colegas. Só não digo que é inexplicável porque o jogo às vezes dá a possibilidade de indicar para quem o grupo deve apontar. Se tivermos vários grupos de inimigos no ecrã podemos indicar (não falando, lá está...) em que grupo se deve focar atenções. Agora as decisões de parar, avançar, aguardar, atacar etc., são dadas por todos, menos por nós.

**Pew, pew, pew! Estás a ler uma review escrita pelo Tiago**



**(é também conhecido por ser o tipo da Commodore, caso te tenhas esquecido)**



e longa distância é muito mais complicado do que possa parecer. Dei por mim a gastar quatro, cinco balas para acertar no malandro do chinês que estava totalmente dentro da minha mira. Este novo *Battlefield* parece que reviu muito bem a eficácia de tiro mediante várias variáveis, tornando tudo mais realista. Numa arma de assalto com mira convencional, quando o traço vertical está em cima de um soldado estando este a trinta metros, um milímetro mais para um lado ou para outro (leia-se pixéis) pode ao fim de tantos metros traduzir-se em vários centímetros de diferença. Como exemplo, se esticarmos o braço e segurarmos um pionés com a ponta para cima e apontarmos para uma pessoa nesta mesma distância vamos ver que ambos estão mais ou menos com a mesma largura, e que basta um milímetro para a esquerda ou direito para falharmos o alvo. Se convertermos um milímetro para pixéis tendo em conta a profundidade, vamos ficar com... pois mais ou menos um pixel arredondando a coisa. Ou seja se um jogo for real mas mesmo real, garanto-vos que vão falhar muito mais muito mais tiros do que o que estão habituados em FPSs. *BF4* a meu ver faz esta abordagem melhor que a concorrência. Se disparamos apenas um tiro é quase certo que falhamos a longa distancia, são necessários vários. Se for de rajada por um lado sobe a percentagem de êxito, por outro lado diminui devido ao coice constante da arma e a consequente dificuldade em apontar. Para armas com mira de infravermelho a coisa melhora, mas não muito. A regra geral a usar deverá ser, rajada para distâncias curtas com alvos em movimento e tiros soltos para médias ou longas distancias, ou mesmo curtas para alvos parados. Atenção que com rajada e com o grau de insucesso na pontaria ficamos rapidamente sem balas. O equilíbrio entre tiro solto, rajada e as distâncias de tiro está genial dando uma grande dose de simulação. Excepção para as armas potentes de *sniper* que acertando em cheio no peito de alguém (com um zoom daqueles sabemos que está no sitio...) muitas vezes não o derruba à primeira.

**"Saindo do *Single player* e entrando no *Multiplayer*, aí sim, o jogo ganha mais vida, mais alma"**



Falemos da inteligência artificial, fraca, na maioria das situações o inimigo parece desprovido de qualquer táctica de ataque ou defesa. Flanqueamentos não são visíveis, e para além de dispararam a única coisa que se vê constantemente são as granadas atiradas de longa distância milimetricamente para as nossas costas, nunca vi uma granada atirada sem ser certeira. Mas não é só o inimigo, o nosso grupo também não funciona da melhor maneira, o posicionamento no terreno é sempre o mesmo, se morrermos e repetirmos o quadro vemos que tudo se repete, as movimentações serão as mesmas não sendo influenciadas pelo decurso do combate.
Como se não bastassem todos estes pontos menos bons, a duração de jogo em modo campanha é muito curta.
Graficamente falando aposto que este título terá opiniões bem variadas. Vou salientar que joguei em PS3 e não em PC. Apesar de os gráficos estarem regra geral bons, não são nenhum deleite para vista, alguns cenários estão até bastante bons mas outros parecem ter alguns anos.
Se vir como um todo, diria que estão aceitáveis embora fique um passito atrás do que estava à espera depois do *BF3*. A versão em PC pia mais alto com grafismo mais apurado, mas é a versão PS3 que aqui falo. Apesar de ter bons detalhes, a questão é que a boa qualidade gráfica não é constante ao longo de todo o jogo.

No campo do som a nota é bastante elevada, com efeitos de tiros e rajadas bem conseguidos, bons efeitos de distância.
Agora saindo do *single-player* e entrando no *Multiplayer*, aí sim, o jogo ganha mais vida, mais alma. Temos aqui um maravilhoso jogo *online*, com quadros brilhantes e bem pensados como campo de combate. O jogo de equipa parece-me muito mais importante que por exemplo no *Call of Duty Ghosts*. Em *BF4* a colaboração entre jogadores é crucial e gratificante, mas se por um lado é mais necessária e interessante, por outro lado requer disciplina e orientação entre jogadores.
No conjunto final temos aqui um grande *FPS* principalmente para jogo online. O modo campanha de *Single player*, não está mau, mas não é seguramente aqui que vai buscar os pontos.

## > High-Score

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

## Resumo

**É bom ter:**
*Multiplayer* de grande nível, bom sistema de tiro.

**É mau ter:**
*Single player* pobrezito, muito facilitismo com as munições.

# RATCHET & CLANK: NEXUS

*Por* João Canelo

>**Sistema:** PS3
>**Ano:** 2013



***Ratchet & Clank* não é só um dos maiores exclusivos da PlayStation, como é um dos melhores jogos do género de plataformas.** Com uma mistura perfeita entre exploração, humor e acção, a série criada pela Insomniac protagonizou alguns dos melhores momentos nas consolas da Sony. Depois dos lançamentos de *All 4 One* e *Q-Force*, a série está de regresso à fórmula original com *Nexus*, o novo jogo que termina a história iniciada em *Tools of Destructions* e demonstra, uma vez mais, como é divertido aventurar-nos no mundo criado pela Insomniac. Após os acontecimentos de *A Crack in Time*, Ratchet e Clank regressaram à sua vida normal como protectores da galáxia. Procurando um pouco mais de descontracção e distância dos constantes actos de heroísmo, a dupla, juntamente com os *robots* Zephyr e Cronk, estão encarregues de um trabalho simples: transportar a infame Vendra para a prisão de Vartax Detention Center. Como nada é simples na vida do Lombax, a nave em que viajam é atacada e destruída por ladrões, colocando a dupla a lutar não só pela sua vida como pelo destino da Galáxia.

A história de *Nexus* não tenta ser complicada ou atingir o nível de refinamento dos títulos anteriores, mas sim manter-se simples e coesa. A aventura de Ratchet e Clank continua repleta de momentos de humor que vos farão rir às gargalhadas, mas existe igualmente um tom muito mais descontraído ao longo do jogo. Mesmo que estejamos perante um novo inimigo, a Insomniac construiu uma narrativa que não se afasta do estilo





Review escrita pelo tipo conhecido por John Samus



da série e que não tenta inserir novos elementos numa fórmula que funciona. *Nexus* é um resumo do percurso da série na PlayStation 3 e apresenta-se como um final digno para a história da série *Future*.

É incrível quando analisamos a jogabilidade de *Nexus* e nos apercebemos que pouco mudou desde *Tools of Destructions*. O foco mantém-se no equilíbrio entre secções de plataformas e combates frenéticos, com a aquisição e evolução das armas a terem posição central. É verdade que *Nexus* não procura mudar a fórmula da série, mas consegue refinar alguns dos seus elementos e simplificar a sua progressão ao construir uma das melhores aventuras da dupla. Os controlos estão mais fluidos e concentrados, o novo sistema de mira permite uma utilização mais proeminente das armas e a simplificação dos itens, como o mítico *Slingshot* e as *Hoverboots*, criam uma aventura mais frenética.

*A Crack in Time* trouxe-nos uma jogabilidade baseada na manipulação do tempo para solucionarmos alguns dos seus puzzles. *Nexus*, por seu lado, coloca de parte a mecânica do jogo anterior e insere um elemento totalmente novo na jogabilidade da série através da utilização da gravidade e da exploração de dimensões alternativas. Após a fuga





**Nexus tem uma estrutura muito mais forte e concisa** que alguns dos jogos anteriores, e todos os seus itens e novas armas demonstram esta aposta da Insomniac.

de Vendra, Ratchet e Clank encontram um novo item, denominado Rift Cracker, que lhes permite detectar falhas dimensionais e abrir novos caminhos nos cenários. Através do item, que apenas Clank pode usar, entramos na Nethervserse onde poderemos explorar os seus níveis através de secções de plataformas 2.5. A mecânica não é só divertida como fácil de utilizar, ainda que apresente um certo desafio para todos os que quiserem completar o jogo a 100%. A manipulação das dimensões não é forçada ao longo do jogo. Tal como todas as outras mecânicas presentes, a nova dimensão é simplificada e implementada estrategicamente na curta duração da campanha sem se tornar enjoativa. *Nexus* tem uma estrutura muito mais forte e concisa que alguns dos jogos anteriores, e todos os seus itens e novas armas demonstram esta aposta da Insomniac. *Nexus* é, no entanto, um jogo muito mais contido que os restantes, funcionando como um ponto de transição. A campanha é reduzida e não apresenta o mesmo número de missões secundárias ou as secções de exploração espacial que marcaram os títulos anteriores. O novo título foca-se na progressão da história e simplifica a sua estrutura ao disponibilizar apenas cinco planetas para explorarem. A jogabilidade não é minimamente afectada, mas poderá





**Um dos pontos fortes da componente visual de Nexus é a sua animação,** que surpreende uma vez mais pela sua fluidez.



ser um ponto divergente para os fãs da série que procuravam um jogo com mais conteúdos. *Nexus* não é *A Crack in Time* e nem o tenta ser, é uma experiência que vive dentro do seu próprio universo, uma história paralela que continua a ser um prazer de jogar.
Se a jogabilidade se foca na simplicidade e na progressão da história, os gráficos e direcção artística de *Nexus* continuam a demonstrar a força da Insomniac no que toca à criação de ambientes imaginativos e vivos. Ainda que o número de planetas seja mais reduzido, cada um deles tem uma forte componente visual e uma variedade de elementos que os tornam em ambientes vivos. As cores vivas, o tom lilás das sequências no Netherverse e os cenários abandonados transforma *Nexus* num dos jogos mais atraentes da série.
Um dos pontos fortes da componente visual de *Nexus* é a sua animação, que surpreende uma vez mais pela sua fluidez. Longe vão os tempos em que Ratchet parecia um boneco sem vida e com o olhar mais assustador na indústria dos videojogos. *Nexus* poderá ser um prelúdio para o filme protagonizado pela dupla de heróis e para as suas novas aventuras na PlayStation 4, e como está, é também um bom exemplo daquilo que a consola actual é capaz de fazer no que toca à animação e à construção de personagens.
*Ratchet & Clank: Nexus* é um excelente final para a série na PlayStation 3. Ainda que a campanha seja mais curta que o normal, a sua duração é justificada não só pelo seu preço reduzido como pelo seu foco na história e nas mecânicas mais simplistas. *Nexus* é uma aventura essencial para todos os fãs da série e do género, e um jogo que demonstra o quanto a dupla ainda tem para dar no que toca à diversão e ao humor.

## > High-Score

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

## Resumo

**É bom ter:**
Uma jogabilidade viciante e uma animação exemplar

**É mau ter:**
Curta duração e remoção de alguns elementos que caracterizaram os jogos anteriores

**Há alternativas:**
*Jak and Daxter HD Collection, Ratchet & Clank: A Crack in Time*

# FIFA 14

*Por* André Santos

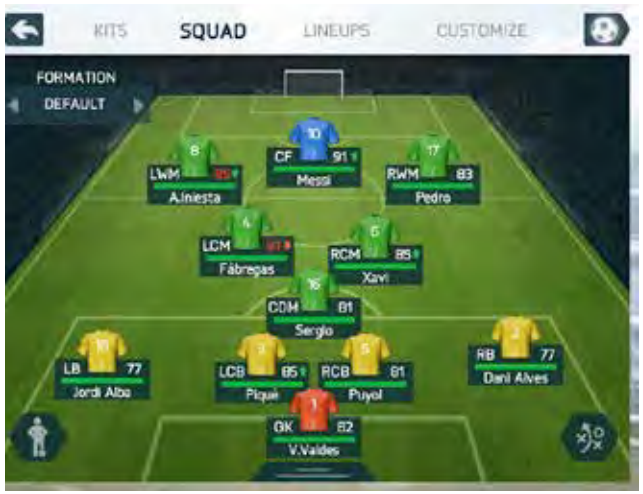
**>Sistema: PC**

**>Ano:** 2013



**Seguindo a máxima da gíria futebolística, "em equipa que ganha não se mexe", pode pensar-se em *FIFA 14* mais como um *upgrade* do que propriamente uma nova versão.** E se esta for a sua forma de ver o universo de *FIFA* a verdade é que não andará muito longe da realidade. Mas antes disso é importante recuarmos ao início desta história, até porque, já se passaram vinte anos desde o lançamento de *FIFA Internacional Soccer*, o primeiro título da EA Sports licenciado pela FIFA e que marcou o início de um percurso com muito altos (e igualmente muitos baixos), que no seu conjunto contribuírem para, ao nível dos videojogos, se demarcarem como sendo um dos mais realistas, dentro do género. Quando me refiro a "um dos mais realistas" é lógico que é impossível desmarcarmo-nos do seu rival – *PES* – com quem acaba por partilhar várias semelhanças. Discutir qual dos dois é melhor, é algo que vai prevalecer enquanto as duas sagas coexistirem. Para a versão *FIFA 14* temos assim essencialmente um aprofundar de muito de bom que já existia no seu antecessor,






**Para a versão *FIFA 14* temos assim essencialmente** um aprofundar de muito de bom que já existia no seu antecessor, mas também a introdução de algumas novidades

física. E este ano já foram alguns… As faltas surgem mesmo quando não damos qualquer ordem nesse sentido e continuam a existir algumas falhas evidentes no motor físico de colisões, para o qual ainda assim há que reconhecer manifestas melhorias desde a sua introdução, mas que continua ainda longe da perfeição. Porém, os *dribles*, a forma como jogadores protegem a bola ou até os lançamentos laterais estão bastante mais realistas e para tal há que dar os parabéns aos criadores de *FIFA 14* que a pouco e pouco o vão tornando cada vez mais próximo do que é real.

Ao nível da jogabilidade também existem algumas surpresas. Modos de jogo há-os para todos os gostos, entre "Season", "Ultimate Team", "Skill Games" ou partidas *online*, ainda que aquele que quase de certeza nos vai ocupar mais tempo é "Career". Apesar de este se apresentar com algumas inovações que me agradaram particularmente, como colocar activamente olheiros à procura de jogadores para determinadas posições ou necessidades do clube, ou até a possibilidade de sermos despedidos (sim é possível) caso os resultados não sejam os pretendidos, por outro lado continuamos a ser *obrigados* a ler emails que na prática nada acrescentam. Todavia, o modo "Career" de *FIFA 14* é, no meu entender, o melhor até agora.

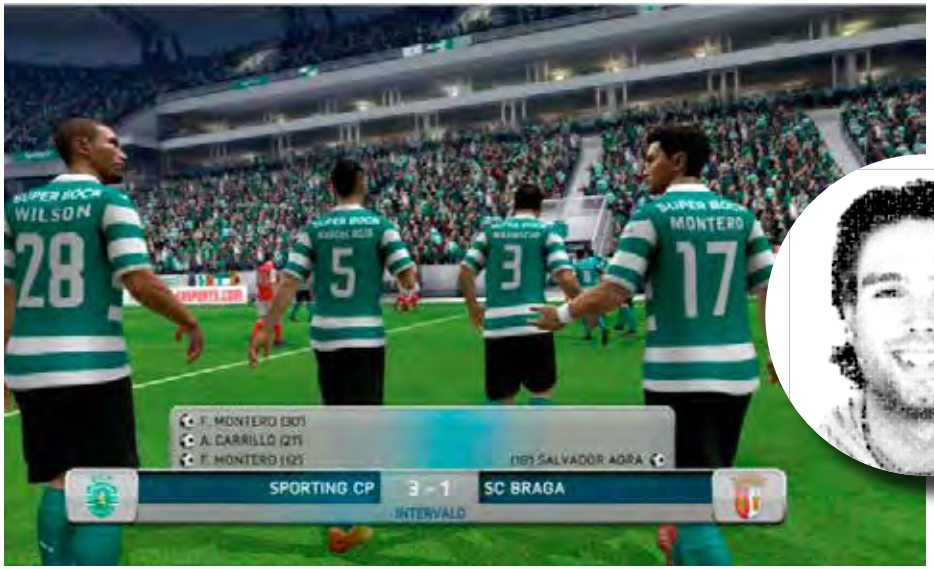
Tratando-se de um simulador de futebol é igualmente impossível contornar a questão da modelagem dos jogadores. Pessoalmente pouco me interessa se a cara do Cristiano Ronaldo, Messi – seja quem for – estão exactamente iguais às dos próprios, mas esse é um factor importante para muitos jogadores. Evidentemente há um cuidado extremo em tiques, posturas e formas habituais de estar em jogo das grandes estrelas, relegando os restantes para um *segundo plano*, mas genericamente é visível o trabalho que foi feito entre a versão anterior e esta. Já nos estádios

mas também a introdução de algumas novidades. Se isto por uma lado, pode ter causado alguma desconfiança em muitos jogadores a verdade é que o volume de vendas de *FIFA* não costuma desiludir (de todo) e as próximas semanas assim o devem confirmar.

Uma das principais diferenças acontece nos menus, que desta feita parecem ter sido propositadamente preparados para se assemelharem ao que nos é apresentado no Windows 8. Genericamente há mais imagem e menos informação textual, além de um melhoramento na *interface*, que foi completamente reformulada, ganhando uma perspectiva mais interactiva e próxima do jogador. O nível de funcionalidade também foi melhorado significativamente. O mesmo acontece ao nível dos controlos, visto que agora é mais fácil interligar as funcionalidades entre menus e teclas ou botões no caso dos comandos. Pessoalmente tenho que confessar que jogar

**"Como será de prever, não será portanto pela componente gráfica que *FIFA 14* poderá desiludir"**

*FIFA 14* é actualmente uma experiência bastante próxima do que acontece na realidade. Contudo, há uma certa e evidente estagnação neste desporto que começa a necessitar urgentemente de novos meios e fórmulas de o pôr em prática. Talvez por isso se sinta, desde o primeiro impacto, que o ritmo do jogo mudou e agora as partidas desenrolam-se de forma mais fluida,






**"Os teus jogadores correm mais que os meus!" Estás a ler uma review escrita pelo "Padre"**

tudo devido a uma IA mais aprimorada, que originam movimentações mais frequentes e combinações de passe mais assertivas. O mesmo se nota no comportamento global da equipa que se traduz numa uniformização dos comportamentos defensivos e ofensivos, não só do jogador que é controlado por nós, bem como os restantes elementos da equipa. Na prática, há sem dúvida uma enorme satisfação e diversão, constatar que as desmarcações são significativamente melhores e que o comportamento na defesa é igualmente mais eficaz.

Já o comportamento por parte da equipa de arbitragem manteve-se. Tal não é necessariamente bom principalmente porque além do que daí pode advir, a minha frustração de *gamer* é tanta que por várias vezes acabo por mandar o pobre do comando ao ar, pondo evidentemente em causa a sua integridade






as diferenças são, infelizmente, muito poucas. O licenciamento das equipas é o que o *FIFA* nos tem habituado, acrescentando também pouco nesta nova entrega.

Se puderem aconselho jogarem *FIFA 14* com um bom sistema sonoro, de preferência de 5.1, pois garanto-vos que a experiência vai valer a pena. Senti-me mais dentro de um estádio de futebol nesta virtualização, do que outras vezes num verdadeiro campo. Se juntarmos a isso um ecrã de dimensões significativas… então meus caros será a cereja no topo do bolo, que juntamente com uns amigos, garante total diversão.

É igualmente possível ouvirmos os comentários em Português, a cargo de Hélder Conduto e David Carvalho mas estes sofrem, mais uma vez, do problema da repetição, já para não falar das frases feitas que pouca ou nada acrescentam… mas que bem vistas as coisas, representam muito bem a generalidade dos nossos comentadores de futebol.

Como será de prever, não será portanto pela componente gráfica que *FIFA 14* poderá desiludir. *In game* temos alguns exemplos muito bons, jogadores, texturas de relvados, ambiência gráfica genérica, mas continuamos também a ter públicos com aspecto de cartolina e pouca definição, além de inaceitáveis e inexplicáveis repetições de *cutscenes* (substituições, aquecimento, discussões com árbitro, lançamentos, etc.) de forma profundamente exaustiva. Por outro lado, parece que a EA resolveu apostar tudo na nova geração de consolas que se aproxima, e essa falta de "empenho" e não me admirava que desse origem a "alguma" insatisfação por parte dos fãs, que a ser verdade, é mais do que legítima.

Tendo em conta os valores actuais associados ao título em questão (39,99€ PC; 69,99 PS3, XBOX 360, etc., 49,99 PS VITA) esperava ver mais evolução significativa, que provavelmente estará guardada para um futuro próximo. Contudo, as alterações introduzidas melhoraram significativamente o jogo e por tal até pode valer a pena o investimento. Do que já não há dúvidas, é que *FIFA 14* é um excelente jogo, que seguramente vai agradar principalmente aos apreciadores do género.

## > High-Score

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

## Resumo

**É bom ter:**
Um aprimorar global do jogo, modos de jogo com algumas surpresas e que aumentam consideravelmente a longevidade

**É mau ter:**
Pouca inovação mais um *upgrade* ao seu antecessor

# INVIZIMALS: THE LOST KINGDOM

*Por* Ivo Leitão

**>Sistema:** PS3

**>Ano:** 2013



**Nunca tinha jogado algo da série *Invizimals* até este jogo. Sei que é uma série proprietária da Sony (mais especificamente desenvolvida pelo estúdio espanhol Novorama),** onde os seus anteriores jogos para a Sony Playstation Portable misturavam um conceito de coleccionar e batalhar com várias criaturas à lá *Pokémon*, com uma jogabilidade que utiliza bastante a realidade aumentada. Este *Invizimals The Lost Kingdom*, desenvolvido pelo estúdio britânico Magenta Software, descarta estas convenções practicamente na totalidade, sendo primariamente um jogo de aventura/plataforma 3D. Possui também um adicional modo de batalha *multiplayer* onde se pode interagir com a Playstation Vita e o seu jogo respectivo (*Invizimals: The Alliance*) que por sua vez segue a fórmula mais tradicional da série.

O jogo coloca-nos na pele de Hiro, um jovem aventureiro que atravessa um portal para o *Reino Perdido*, em pleno mundo dos Invizimals, onde se depara com uns robôs manhosos que estão a tomar de assalto aquele mundo. Obviamente que cabe ao jogador desvendar quem está por detrás desses ataques e qual a sua finalidade, conhecendo várias criaturas dos Invizimals pelo caminho, nas quais Hiro poderá posteriormente se transformar e utilizar os seus poderes para avançar na sua cruzada.



**Os níveis vão sendo lineares,** porém com alguns caminhos alternativos que escondem sempre alguns itens secretos

alguns combos ou simplesmente golpes bem-sucedidos. O sistema de combos é simples, mas inicialmente não poderemos executar todos os golpes disponíveis. Para isso é necessário coleccionar as ditas Z-Sparks, o equivalente das moedas de *Super Mario*, que servem de unidade monetária ao longo do jogo. Entre outras coisas, como desbloquear *Vaults*, salas fechadas repletas de inimigos e outros *power-ups*, podem ser utilizadas para fazer *upgrades* aos nossos Invizimals, adquirindo alguns golpes extra que podem ser utilizados no sistema de combate. Tal como referi acima, o combate é bastante simples, longe de ser um *Ninja Gaiden*, visto ser um jogo idealizado para uma faixa etária muito jovem. Os inimigos demoram muito a atacar, e apenas em raras ocasiões senti a necessidade de activar os escudos. No entanto achei ainda assim o combate algo travado, é normal o jogador "empancar" por vezes, não atacando como seria suposto, obrigando-me muitas vezes a desviar de golpes inimigos que não deveria ter tido essa necessidade em primeiro lugar. Mas já que se referem os controlos, não é apenas no combate que existem problemas, também achei que



**"O combate é bastante simples, longe de ser um *Ninja Gaiden*, visto ser um jogo idealizado para uma faixa etária jovem"**

os saltos nem sempre são responsivos quanto baste. Felizmente sendo este um jogo fácil, não existe qualquer limite de vidas, ao cair num abismo basta voltar ao *checkpoint* anterior que até vão sendo diversos.
Os níveis vão sendo lineares, porém com alguns caminhos alternativos que escondem sempre alguns itens secretos ou outros *power-ups*, necessários a uma completação a 100% do jogo. No entanto para quem quiser platinar o jogo e descobrir tudo como eu, ainda poderá passar alguns maus bocados devidos à câmara fixa que não nos permite observar da melhor forma o que nos rodeia. Para além destes níveis

O jogo herda assim as mecânicas de acção/plataforma na terceira pessoa, com a habilidade de Hiro tomar a forma de vários Invizimals o seu ponto-chave. Tal é necessário para combater os inimigos e utilizar as suas habilidades para resolver alguns puzzles ou alcançar pontos nos níveis que de outra forma não seriam possíveis de alcançar. Por exemplo, o primeiro Invizimal que encontramos, Ocelot, possui a habilidade de escalar paredes, ou disparar o seu gancho que lhe permite baloiçar entre plataformas com um maior espaçamento entre si. Outros Invizimals possuem habilidades que permitem arrombar barreiras, arrastar objectos de enormes dimensões, nadar debaixo de água, planar em alguns pontos-chave dos níveis, atravessar paredes por telequinese, atirar shurikens para activar alguns botões, entre várias outras. Inicialmente dispomos de 8 Invizimals para encontrar, sendo que para que eles se juntem a Hiro temos de os vencer num combate em que apenas necessitamos de responder aos infames *Quick Time Events*, que neste caso nem são nada complicados. Após descobrirmos os 8 Invizimals principais que são necessários para chegar ao fim do jogo, podemos descobrir uns outros 8 adicionais, muitas vezes esses escondidos em caminhos alternativos. Esses Invizimals extra possuem as mesmas habilidades dos principais, pelo que encontrá-los serve mais essencialmente para uma questão de *completismo* do que outra coisa.

Para além do *platforming* e resolução de puzzles simples, o jogo inclui também um sistema de combate. Neste temos um botão para golpes fracos, outro para golpes fortes, um outro para activar um escudo temporário, cuja barra de energia se regenera ao fim de alguns segundos. Por fim temos também um golpe especial capaz de destruir uma série de inimigos de uma só vez, mas para o utilizar temos antes de encher uma outra barra de energia que se vai completando à medida que vamos executando





**Rauf, rauf, rauf! Estás a ler uma review escrita pelo "barbas"**



normais ainda existe um ou outro *boss*, bem como uns dois ou três níveis muito interessantes que me fizeram logo lembrar os clássicos *Panzer Dragoon*. É isso mesmo, nesses níveis estamos nas costas de um dragão, a voar por um caminho pré-definido e disparar contra uma série de inimigos, embora aqui as coisas sejam mais simplificadas devido à mecânica do *lock-on*.
Para além da aventura *single-player*, é possível utilizar os Invizimals capturados no jogo, bem como os restantes itens e *power-ups* nos variados modos *multiplayer*, oferecendo ao jogador a oportunidade de lutar contra outras pessoas e trocar itens entre si. Para além de se poder jogar meramente online contra outros utilizadores de PS3, pode-se também jogar no modo "*cross play*" com jogadores de Playstation Vita que estejam na mesma sala.
Os cenários apesar de não possuírem um detalhe gráfico ao nível dos *Uncharteds* ou *Beyond Two Souls*, vão sendo relativamente variados, embora possuam quase todos um tema de ruínas abandonadas em diversas localizações. No entanto, estão repletos de cores vibrantes, assim como as dos próprios Invizimals, não sendo assim nada desagradáveis à vista. Este é também um jogo totalmente em português de Portugal. Pessoalmente, meramente por opção, prefiro sempre que possível jogar com as vozes no idioma de origem, pelo que joguei toda esta aventura com o *voice acting* em Inglês do Reino Unido. No entanto do pouco que joguei em português de Portugal pareceu-me ser um bom trabalho, e sem dúvida um ponto a favor da pequenada.
Posto isto, por um lado acho *Invizimals: The Lost Kingdom* como um jogo de acção/plataformas razoável, fácil, simples e muito linear, mas por outro lado, visto ser um jogo indicado para maiores de 6 anos, então aí a coisa muda de figura. Mesmo tendo alguns problemas a nível de controlo e câmara, parece-me uma excelente alternativa para os jogadores mais novos terem nas suas Playstation 3. E sendo um jogo "*budget priced*", totalmente falado em português, então essa mais-valia ainda é maior.

## > High-Score

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



## Resumo

**É bom ter:**
Jogo bom para a pequenada, pelos visuais, pelas vozes em português ou mesmo pelo tema.

**É mau ter:**
Alguns problemas nos controlos e uma câmara fixa que não ajuda.



# ASSASIN'S CREED IV
## BLACK FLAG

*Por* Tiago Lobo Dias

**>Sistema:** PS3

**>Ano:** 2013

**Mais uma edição na serie de sucesso *Assassin's Creed*. Desta vez a Abstergo Industries vai explorar as memórias genéticas de Edward Kenway, um corsário Inglês tornado pirata.** O Animus leva-nos assim para o ano de 1715 nas Caraíbas para uma vida de pirataria. Edward Kenway foi pai e avô das personagens Haytham Kenway e Connor respectivamente de *AC3*. A nova história é agora menos complexa abrindo portas para um mundo mais aberto logo desde o primeiro momento.

Pegando nos genes do título anterior, *AC4* entrega-nos o mesmíssimo estilo de jogo que apesar de ser de grande nível a uma primeira vista pode desiludir. A jogabilidade tirando um pormenor ou outro é igual a *AC3*. Os controlos são os mesmos a movimentação da personagem igual, o combate parte dos mesmos princípios, e os tipos de *side quests* são

**Yoh oh oh, e uma garrafa de rum! Estás a ler uma review escrita pelo tipo da Commodore**



**Usamos cordas penduradas nos mastros p**ara fazer entradas em grande estilo

também os mesmos. Quem vem de largas horas de *AC3*, começa a jogar como se nada tivesse mudado (tirando a historia e cenário claro). A habituação é instantânea. Depois, aos poucos vamos descobrindo que este título dá-nos afinal mais que apenas uma mudança de cenário e história. A Ubisoft apostou num jogo mais *open world* com uma grande incidência de jogo no mar, tentando tirar um pouco da repetição nos tipos de missões que temos para fazer e dando um mundo mais elaborado e diversificado. A sensação de distanciamento entre *plot* e *side quests* nos títulos anteriores é anulada em boa parte nesta nova versão. O termo "exploração"



enquadra-se perfeitamente e saltamos do obrigatório para o facultativo e vice-versa mais naturalmente.

A acção passa-se maioritariamente em Havana (Cuba), Kingston (Jamaica), e Nassau (Bahamas), sob jurisdição espanhola, britânica e pirata respectivamente mas a acção decorre também (e muito) no mar. Nas três ilhas os cenários são bem desenhados contendo vida própria. Nota-se um grande estudo para retratar as diferentes regiões. As casas, o vestuário, os costume a fauna e a flora. Havana particularmente está impecavelmente retratada.

No mar, temos o navio de nome Jackdaw para comandar. Podemos usar um monóculo para avistar embarcações e determinar que tipo de tripulação tem bem como a sua carga. Pode ser usado também para estudar pequenas ilhas, algumas possuem itens para apanhar e animais para caçar. No combate podemos atacar navios inimigos e abordá-los em secções de autêntica pirataria. Ao capturarmos um navio ficamos com a sua carga. O tipo de movimentação foi herdado de *AC3*, podemos comandar o barco em qualquer direcção, aumentar ou abrandar a velocidade por intermédio das velas, e disparar canhões. Para fazer abordagens temos de levar o nosso barco até muito perto da embarcação adversária, depois ou saltamos ou usamos

cordas penduradas nos mastros para fazer entradas em grande estilo. O mau tempo pode trazer uma dificuldade extra, nevoeiro cerrado é um problema para avistar outros navios e ilhas.
Para o barco temos vários *upgrades* disponíveis para fazer como reforçar cascos e mastros, aumentar a potência de tiro etc. Será igualmente necessário

**"A Ubisoft apostou num jogo mais *open world* com uma grande incidência de jogo no mar "**

arranjar uma tripulação para o Jackdaw.
*AC4* uma vez mais possui um grande nível gráfico, cheio de ricos detalhes. As distâncias de desenho estão muito boas com tempos de leitura muito bons, a acção flui sem nenhum salto para leitura de cenários, impecável. Nota-se apenas um pouco de ausência de tons vermelhos mais vivos mas o que se percebe tendo em conta a flora e o tipo de habitação presentes no jogo. O mar está muito bem feito com grandes efeitos embora longe da qualidade soberba de *GTA V*.
O som não compromete mas não é maravilhoso, os sons no mar, seja das ondas, vento, chuva, dos canhões ou de uma barulhenta abordagem está bem feito mas sem uma nota por aí além. O som em terra também não está mau, mas fica longe de transmitir o ambiente que o mar nos dá.
Fica ainda a nota que a Ubisoft disponibiliza uma aplicação para dispositivos móveis compatível com várias plataformas de jogo onde podemos por exemplo usar um tablet como mapa de jogo ou base de dados do Animus.
Para pontuar este jogo tenho obviamente de ter em conta que é uma sequela. Não tenho dúvidas que se este fosse o primeiro jogo da serie levaria um "9", como não é fica pelo "8". Para os fãs da série, garanto-vos que vão gostar. Vão passar o tempo divididos entre terra e mar num óptimo balanço entre os dois espaços físicos.

## > High-Score

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



## Resumo

**É bom ter:**
Um aumento do sistema de *open world*; terra vs mar

**É mau ter:**
A mesma jogabilidade de AC3

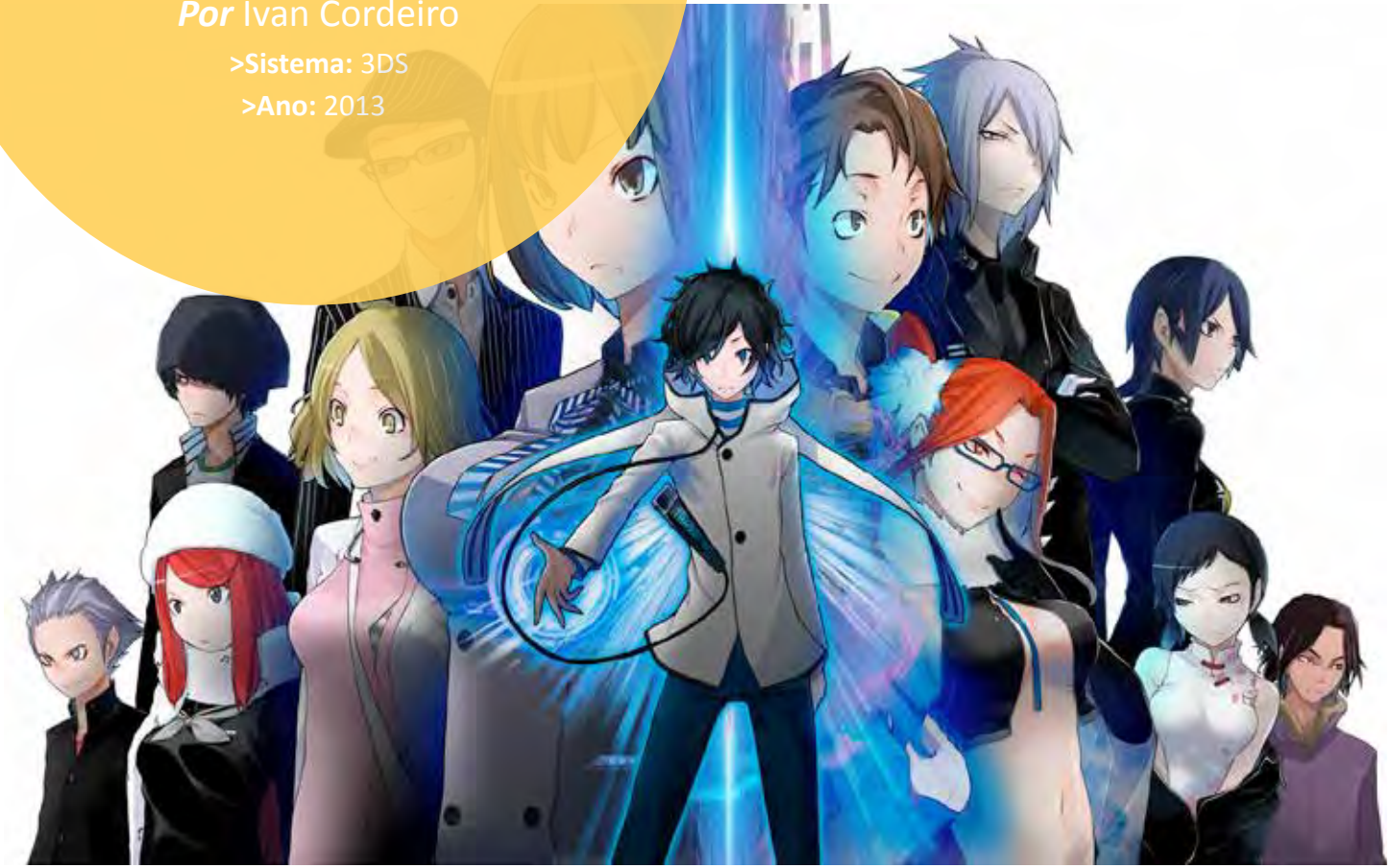
**Há alternativas:**
*GTA V*

# SHIN MEGAMI TENSEI DEVIL SURVIVOR: OVERCLOCKED

*Por* Ivan Cordeiro

**>Sistema:** 3DS

**>Ano:** 2013



**Sempre que sai mais um jogo da série *Shin Megami Tensei*, também conhecido por *MegaTen*,** é alvo da minha atenção e *Devil Survivor: Overclocked* não foi excepção. Para não ter qualquer tipo de *spoilers* evito ver o que quer que seja sobre os jogos, e assim o fiz, portanto quando o jogo me chegou às mãos não fazia ideia do que era e pensei ser um novo *spin-off* da saga *Devil Survivor*. Esta saga começou em 2009 na Nintendo DS, foi sem dúvida um excelente RPG que quebrou com o habitual estilo *dungeon crawler* da série para se tornar numa mistura da fórmula antiga com *RPG* táctico. Foi muito bem recebido e acabou por gerar uma sequela, e na minha inocência pensei que *"Overclocked"* seria a segunda sequela para esta saga. Mas enganei-me, afinal este é apenas uma remasterização do primeiro jogo, ou devo dizer, quase um *port* directo para ser mais realista.
*Devil Survivor* passa-se na actualidade em Tóquio, onde controlamos um grupo de adolescentes que ficam presos na cidade, após esta ter sido isolada por alguns acontecimentos estranhos. Estes apercebem-se da sua importância quando descobrem que uns aparelhos que lhes foram dados são, na verdade, dispositivos para evocar demónios.
Uma das coisas mais interessantes é recebermos as notícias sobre o que vai acontecer e não sobre o que aconteceu, é




**Tal como outros da série *Overclocked*** não é um jogo fácil, principalmente nas primeiras horas



em *Overclocked* graças à maior capacidade da 3DS neste campo. O jogo conta também com vozes nos diálogos, o que é muito bem-vindo, e felizmente estes são muito bons, salvo algumas excepções. O estilo gráfico de *Devil Survivor* está a par com o melhor que esta série já lançou no mercado. É uma pena que as capacidades da 3DS tenham sido completamente ignoradas e as diferenças gráficas sejam mínimas quando comparadas com o jogo de 2009. A Nintendo 3DS para além de ser mais poderosa que a DS original

**"Afinal este é apenas uma remasterização do primeiro jogo, ou devo dizer, quase um port directo para ser mais realista"**

também é capaz de gráficos em 3D, algo que parece ter sido totalmente esquecido neste jogo, apenas uma ínfima fracção está em 3D. É verdade que a maior parte das vezes é inútil mas muitas vezes é um efeito engraçado. Comparando com *Soul Hackers* (http://revistapushstart.com/review/shin-megami-tensei-devil-summoner-soul-hackers/ este é um jogo inferior nesse aspecto, e isso não é dizer muito. *Soul Hackers* não era de longe exímio neste campo, mas o ligeiro efeito 3D dava um toque interessante, embora simples, de profundidade. Outro grave problema em *Overclocked,* que infelizmente parece denunciar um pouco de preguiça, é

a partir daqui que sabemos o que fazer e para onde ir.

A série tem sempre histórias estranhas e por vezes algo macabras, *Devil Survivor* é um pouco mais *soft* do que outros jogos da série, apesar de existir um contador por cima da cabeça das pessoas a indicar quantos dias lhes restam de vida, que traz um pouco desse aspecto ao jogo. Além disso faz lembrar o excelente *Death Note.* A história de *Devil Survivor* é, talvez na série *Shin Megami Tensei,* a que se desenrola mais depressa, prendendo o jogador ao pequeno ecrã com grande eficácia. Na versão *Overclocked* contamos ainda com um capítulo adicional após finalizar a campanha original, algo à semelhança ao que foi feito com *Persona 3* e *Persona 3 FES.* Além disso a história muda conforme as decisões do jogador e, como é um *RPG* de longa duração, existe conteúdo para imensas horas de jogo.

Como é normal na série, podemos encontrar demónios que combatem ao nosso lado, que mais tarde podemos usar a mecânica *fusion* para obter demónios mais poderosos. Os demónios são imensos, existindo uma enorme variedade de ataques e magias próprias de cada um. Para quem está familiarizado com o sistema irá voltar a ver vários demónios típicos da série como *Pyro Jack* ou *Cerberus*. Em *Overclocked* existem 20 novos demónios que podem ser recrutados, expandindo ainda mais o já extenso catálogo do jogo original. O combate é também muito bom e complexo, alternando entre uma espécie de RPG de estratégia ao estilo *Final Fantasy Tactics* e o estilo mais clássico da série como em *Soul Hackers*. Tal como outros da série, *Overclocked* não é um jogo fácil, principalmente nas primeiras horas, em que ainda nos estamos a habituar ao estilo de jogo e às suas funcionalidades. Felizmente para os novatos esta versão conta com um modo *easy* que faz descer consideravelmente a dificuldade. O som está bastante melhor












o jogo passar-se quase todo no ecrã inferior tal como o antigo, pois além de o ecrã superior da Nintendo 3DS ter uma imagem melhor, é muito mais desconfortável jogar no ecrã inferior. Os menus e informação aparecerem no ecrã superior é um desperdício de potencialidade, para além de ser estranho para o utilizador. A história é maioritariamente igual, e isso não é chocante num *remake*; a adição de um novo capítulo é bem-vinda. No entanto a falta de conteúdo adicional em todos os outros aspectos do jogo é uma grande desilusão. Não me interpretem mal, *Overclocked* continua a ser um jogo espectacular, um dos melhores *RPGs* disponíveis no mercado. É desafiante, faz-nos pensar sobre o que estamos a fazer, conta com um excelente sistema de combate e uma história muito interessante. Simplesmente é pouco superior ao jogo original e após quatro anos não oferece o suficiente para voltarmos a investir dezenas de horas nele. Para quem esperava uma versão com melhores gráficos, mudanças significativas e elementos de combate e exploração novos vai ficar seriamente desiludido. Se já jogaram a versão original de *Devil Survivor,* não existe o suficiente em *Overclocked* para recomendá-lo, nem mesmo aos fãs do original. Se nunca jogaram nenhum dos dois então obviamente esta será a vossa melhor opção.



## > High-Score

| | |
|---|---|
| Longevidade | 9 |
| Jogabilidade | 7 |
| Gráficos | 5 |
| Som | 7 |
| **Total** | **7** |



## Resumo

**É bom ter:**
Complexo sistema de combate com muito para oferecer

**É mau ter:**
Ausência do 3D, jogo passa-se todo no ecrã inferior

**Há alternativas:**
*Soul Hackers, Fire Emblem: Awakening*

# BATMAN: ARKHAM ORIGINS

*Por* André Santos

**>Sistema: PC**
**>Ano: 2013**





**Há um ditado, que apesar de ser aplicável a outro contexto, de certa forma enquadra-se aqui.** Um é bom, dois começa a ser demais e três *chateia*. E não é que o novo episódio desta carismática personagem seja mau, pois até está longe disso, mas fica bastante evidente que se calhar merecia uma nova abordagem, ou pelo menos, uma diferente abordagem. E não me interpretem mal, pois gostei imenso de o jogar, mas após um olhar mais objectivo, não deixamos de ficar com aquela sensação de "soube a pouco". Depois de *Batman: Arkham Asylum* e *Batman Arkham City* a produtora Rocksteady Studios ofereceu a produção de *Batman: Arkham Origins* à Warner Bros. Games Montreal, que teve acesso a todo o material e, mais importante que isso, ao motor de jogo dos capítulos anteriores. Pessoalmente, logo aqui surge o primeiro problema… repetir mecânicas praticamente na íntegra por uma terceira vez, é algo difícil de sustentar. O segundo é que existe um certo vazio ao nível do conteúdo neste terceiro capítulo ao contrário do que acontecia nos seus antecessores.

Mas chega de falar de aspectos negativos. *Batman: Arkham Origins* continua a apresentar um invejável nível de qualidade

**Não é de todo chato,** bem pelo contrário. Mas ao mesmo tempo, também não é aquilo que todos gostaríamos que fosse










**O jogo continua a apresentar** um invejável nível de qualidade

novidades aqui? Fica a questão.

Dentro de edifícios *Batman: Arkham Origins* brilha, com alguns bons detalhes e pormenores interessantes, no qual vai ser possível finalmente vermos e vivermos a Batcave, algo já há muito esperado, apesar de pequenina experiência que tivemos em *Asylum*. Podia ser melhor, mas o que nos é oferecido já é muito bom e apesar de provavelmente necessitar de um maior grau de interactividade, vai ser um privilégio observar uma série de itens dedicados aos fãs, já para não referir, ser possível falarmos com o Alfred. Fora de portas, e refiro-me à cidade/ ruas, as coisas mudam ligeiramente de figura ou imponência. De *open world* tem menos do que os seus antecessores e peca pela inexistência de vida nas ruas… que apesar de poder ser explicada com o dia em que se passa a história podia ter sido melhor trabalhada.

Uma novidade introduzida, e bem, é a possibilidade de agora podermos disparar quase simultaneamente uma garra, de forma a atingir num muito curto espaço de tempo dois objectos distintos. Alterações significativas ocorrem ao nível do modo detective, agora bastante mais aprimorada e com possibilidade de avançarmos ou retrocedermos a investigação de determinado incidente. Continuamos a poder acompanhar os movimentos dos inimigos, além de detectar itens e objectos coleccionáveis – que aliás há que referir que existem em grande quantidade. Outras mecânicas mantêm-se, como planar, aplicar o gancho para subirmos a locais inacessíveis, passando pela componente furtiva. Sim, porque há alturas em que até para Batman são inimigos demais. Tudo o que



**ESTA REVIEW FOI ESCRITA** pelo “padre” da PUSHSTART

**É algo mesmo viciante e espectacularmente** *cool*, e muito disto deve-se às animações durante os combates



no meio de batalhas frenéticas e incrivelmente viciantes. Reconheço, nunca em nenhum outro jogo me soube tão bem bater e dar porrada a quem à minha frente se colocar do que na saga *Batman*. É algo mesmo viciante e espectacularmente *cool*, e muito disto deve-se às animações durante os combates e aos movimentos que juntam vários tipos de artes-marciais, que além de se enquadrarem na perfeição, são brutalmente realistas. De tal forma que dava por mim a pedir que me aparecessem uns quantos badamecos para poder colocar em prática a técnica dos murros, pontapés e uns *gadgets* à mistura. Chamei-lhe de *bosses* porque no fundo é disso que se trata. Toda a jogabilidade e avançar na narrativa é cíclica, e a habitual, que se traduz por sequências de investigação, acção e o muito esperado combate com um dos mauzões *mor*. Também estes combates se desenrolam na estrutura da repetição, seja em algo que tenhamos que executar um número pré-definido de vezes enquanto vamos destruindo o adversário, seja mesmo nas *cutscenes* que dentro desse segmento simplesmente não variam. E já que foi no combate que apostaram fortemente, porque não colocar pequenas

e remete-nos ao nível da história para uma prequela. Os acontecimentos são todos anteriores aos episódios prévios e serve um pouco de apresentação aos eventos que já tivemos o prazer de jogar. Estamos na véspera de Natal e o vilão de serviço, de nome Black Mask, resolve colocar uma recompensa choruda para quem conseguir aniquilar o nosso tão apreciado Cavaleiro das Trevas. Obviamente isto resulta numa verdadeira caça ao homem (morcego), que engloba oito *bosses*: Lady Shiva; Killer Croc; Deadshot; Deathstroke; Bane; Copperhead; Firefly e Electorcutioner além de todos os outros prisioneiros de Blackgate, entretanto libertados por Black Mask. Esta foi a forma encontrada para substituir alguma falta de conteúdo, colocando-nos constantemente

vamos fazendo ao longo do jogo atribui pontos de experiência, que quando os tivermos em quantidades suficientes, poderemos trocar por personalizações das habilidades da personagem. Aqui existe uma vasta gama de opções desde: fortalecer nos combates corpo-a-corpo, aumentar o tempo de atordoamento dos inimigos, etc. é a nossa livre escolha.
Se o modo campanha deve demorar aproximadamente catorze horas, sendo que ainda temos a opção "Most Wanted" que posteriormente nos vai permitir perseguir inimigos fora do modo campanha, o *multiplayer* acrescenta umas outras tantas. Em "Invisible Predator Online" seis jogadores assumem o papel de vilões e dois assumem a personagem de Batman e Robin, num total de oito. Desses seis dividem-se em duas equipas de três, que se tentam derrotar entre si, enquanto que os heróis, por sua vez, tentam travar as investidas destes. Caso os líderes de cada grupo inimigo "desistam", a operação é automaticamente cancelada. É um modo interessante e sem dúvida um excelente *add-on* a este título.
Também não assistimos a grandes falhas nas componentes mais técnicas. Visualmente o jogo agrada, com cenários atractivos e preenchidos com um excelente nível de detalhe e *level design*, principalmente em ambientes *indoor*, já que fora há uma certa descaracterização. Porém, não nos livramos de algumas falhas ou *bugs* que podiam já estar corrigidos, como a demora na execução de alguns golpes, ou até a combinação de teclas não muito *user friendly* em certos momentos do jogo, principalmente quando jogamos com comando.
Sonoramente não desilude, seja nos efeitos sonoros ou faixas musicais que complementam esta aventura, que estão perfeitamente à altura.
*Batman: Arkham Origins* não é de todo *chato*, bem pelo contrário. Mas ao mesmo tempo, também não é aquilo que todos gostaríamos que fosse, pois creio que genericamente eram esperadas alterações mais profundas e significativas. Tirando essa equação, simplesmente não há qualquer problema. Joga-se bem, encerra excelentes momentos de jogabilidade e versatilidade, continua bem construído e com uma premissa forte e atractiva. Contudo, *Batman: Arkham Origins* é um jogo de acção por excelência, que seguramente nos vai ocupar muitas e boas horas. Se gostaram dos anteriores, vão continuar a gostar deste, se nunca experimentaram os antecessores… do que estão à espera?



### > High-Score

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

### Resumo

**É bom ter:**
Tudo de bom o que os antecessores tinham; Um sistema de combate puramente delicioso e viciante

**É mau ter:**
Pouca inovação em relação aos anteriores. Creio que estávamos todos à espera de mais

**Há alternativas:**
*Batman: Arkham Asylum; Batman: Arkham City*

# STAR WARS PINBALL




*Por* João Sousa

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

**Será que a soma de duas coisas nostálgicas pode criar algo fantástico?** Sim e não. *Star Wars Pinball* traz à 3DS o universo de ficção científica criado por George Lucas aliado às mesas de *Pinball* que alguns dos leitores certamente terão jogado em tempos algo distantes. Os bons velhos tempos onde as casas de máquinas eram sítios obscuros, mas divertidos, onde passávamos o tempo a jogar *snooker*, setas, máquinas *arcade* e, claro *Pinball*. A transcrição deste jogo físico para o universo digital já foi feita diversas vezes e de forma muito bem-sucedida. O objectivo é exactamente o mesmo, projectar uma esfera em direcção a diversos pontos de interesse que nos dão diferentes pontuações. Se a esfera cair, perdemos uma vida. O meio digital traz o acréscimo das animações e pormenores apenas possíveis neste suporte não físico. Quem gosta deste género sabe que seria estranho jogar algo decepcionante, e *Pinball* é daquelas coisas em que não há muito que enganar, é sempre bom. Neste

caso temos acesso a 3 mesas bastante detalhadas e cheias de diferentes bónus. Os seus temas são o *Episódio V*, as *Clone Wars* e *Boba Fett* (o caçador de recompensas mais famoso de toda a galáxia) e encontram-se num grau




semelhante de desafio/diversão, sendo que as suas diferentes temáticas decoram lindamente a mesa de jogo e reflectem-se nos objectivos propostos. Temos uma abordagem alargada a esta saga, desde o seu ponto mais nostálgico às suas encarnações mais recentes. Claro está que havia muito mais por onde pegar e, apesar do seu detalhe, estas 3 mesas ficam a saber a pouco e deixam sempre a questão: porque não ter tantas mesas como os




episódios da saga? Uma ideia algo inconsequente mas interessante é a hipótese de escolhermos qual dos lados da *força* a que nos aliaremos, sendo que as pontuações globais farão com que a balança entre o lado bom e o lado negro se desequilibre.
*Star Wars Pinball* encontra-se disponível para diversas

**Pinball** é daquelas coisas em que não há muito que enganar, é sempre bom







plataformas, posto isto, infelizmente a 3DS apresenta-se neste caso como um dos dispositivos menos indicados para o jogar. Os gatilhos da portátil da Nintendo não se mostram os mais ergonómicos num jogo que os utiliza como único *input* mas, ainda assim, não são demasiado problemáticos. Pior é a adaptação do jogo ao diminuto tamanho do ecrã da consola (pelo menos na sua versão standard) que apesar das várias opções

**"As pontuações globais farão com que a balança entre o lado bom e o lado negro se desequilibre"**

de visualização disponíveis não permite ter percepção mais acertada da mesa na sua totalidade ou do seu grau de detalhe (que não é beneficiado pela resolução da imagem).
Em suma, apesar de alguns problemas técnicos, este é um jogo que não surpreende mas é, sem dúvida, viciante e divertido principalmente para quem é fã deste género e, para esses, *que a força esteja convosco*!

## > High-Score

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

## Resumo

**É bom ter:**
*Star Wars* e *Pinball* num só jogo

**É mau ter:**
Poucas mesas, tamanho inapropriado para a consola

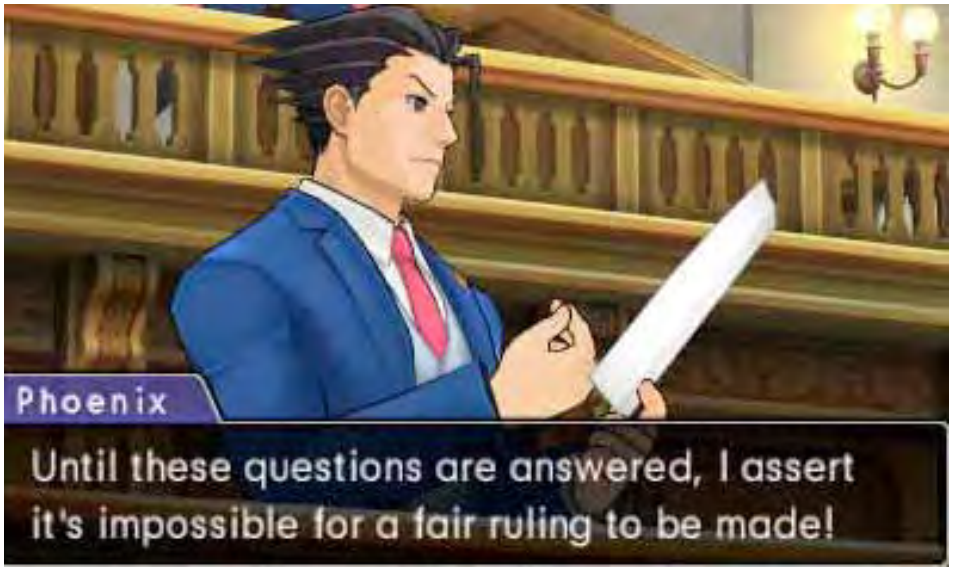


# PHOENIX WRIGHT
## ACE ATTORNEY DUAL DESTINIES

*Por* Luís Filipe Teixeira

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

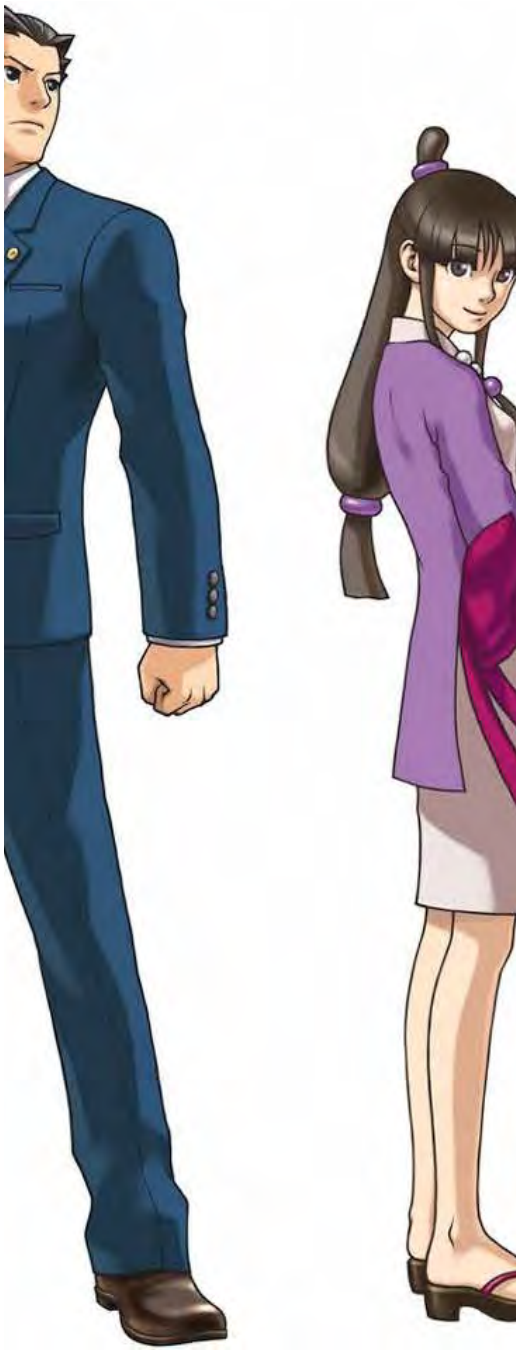
**Passados 8 anos, Phoenix Wright volta à sala de tribunal, num jogo disponível exclusivamente para *download* na Nintendo *eShop* da Nintendo 3DS.** E não regressa para menos, pois os tribunais foram atingidos por uma explosão. Quem são os responsáveis? A Wright Anything Agency vai tentar descobrir. Este é, no entanto, o primeiro de 5 casos inseridos no jogo e quem continuar com fome de mais, tem a oportunidade de descarregar mais um (por enquanto) graças ao *DLC*.
Tudo o que tornou a série famosa está de regresso. Examinar locais de crime, recolher provas e interrogar suspeitos. Cada procedimento tem a sua parte interessante. No local de crime o que queremos é investigar cada pequeno objecto à nossa volta um pouco ao estilo *point´n click*, mas o que realmente dá




aquele toque ao jogo são os confrontos com os criminosos e seus respectivos advogados no tribunal. É lindo interrogar acusados e questionar os seus testemunhos e como não podia deixar de ser, o famoso *OBJECTION!* está de volta. O mecanismo é o seguinte: sempre que alguém fala, temos de tentar descobrir qual das frases ditas por essa pessoa contradiz as provas reunidas anteriormente. Se errarmos, recebemos um *penalty* e voltamos a tentar fazer justiça. Após várias tentativas falhadas, recomeçamos a conversa.

Connosco na aventura estão, para além de outros, o já conhecido Apollo Justice e a novata Athena Cykes, especializada em psicologia aplicada em tribunais. Esta traz um novo dispositivo à série, o *Mood Matrix*, que nos permite avaliar as emoções dos personagens. Se acharmos algum sentimento de uma pessoa estranho, ou melhor, suspeito, temos de lhe fazer imediatamente frente, questionando-o sobre tudo e mais alguma coisa. Porque é que essa tal pessoa sentiu tristeza mas também um pouco de alegria quando viu a vítima deitada no chão? Se calhar porque na mesma imagem estava um outro objecto que lhe fazia despertar tal sentimento? E aí surgem as várias reviravoltas.

Quando pensamos que um caso já está resolvido, eis que aparece mais uma contradição juntamente com um novo *twist* na história. As histórias são de facto interessantíssimas ao ponto de nos deixarem colados ao ecrã. Queremos saber mais, queremos ser novamente surpreendidos! Uma nota extra para os argumentistas. E de facto são eles que fazem o jogo. Visto este ter muito de *visual novel*, é melhor prepararem-se pois a maior parte do tempo vão estar a ler. A ler com toda a atenção do mundo, devo acrescentar. A ouvir conversas, a responder às mesmas, a tentar ler as entrelinhas dos acusados,.. E aqui vem também a minha única crítica. Crítica relacionada com o visual. É um facto que todo ele é esplêndido. Os gráficos são belíssimos, mas os movimentos e expressões das personagens são algo limitados. Todos eles vão ao









**O jogo vai-nos obrigar a estar atentos** a cada detalhe e quando estamos perante enigmas e histórias interessantes, torna-se tudo um grande prazer

encontro de cada ocasião, mas vamos contar com muita repetição nessa parte. Digo isto porque o que é feito, é feito de forma extraordinária. As animações são engraçadas e as expressões, no bom sentido, exageradas (ao velho estilo *anime*), fazendo com que cada personagem nos seduza rapidamente. E é por isso que gostava que houvesse ainda mais variedade nesse aspecto.
Quanto à banda sonora, não tenho nada a apontar. Esta ajuda-nos a entrar na

**"Tudo o que tornou a série famosa, está de regresso. Examinar locais de crime, recolher provas e interrogar suspeitos "**

história e vai ao encontro dos vários filmes e séries sobre detectives, espionagem e que têm o tribunal como pano de fundo. E o ruído de exclamação por parte dos espectadores? Lindo!
Voltando ao mais importante, *Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies* vai-nos obrigar a pensar de forma lógica. Vai-nos obrigar a estar atentos a cada detalhe e quando estamos perante enigmas e histórias interessantes, torna-se tudo um grande prazer. Este capítulo foi feito a pensar tanto nos veteranos da série como nos novatos. Veteranos porque torna-nos a trazer tudo o que esta já nos deu de bom, mais algumas novidades. Novatos porque se errarmos continuamente no mesmo sítio, a nossa sócia dá-nos uma pequena ajuda. Esta é, obviamente, opcional.
Outro ponto a favor é a longevidade do jogo. Se realmente quisermos investigar cada um dos 5 casos (e acreditem que ao terminarem um, vão logo querer descobrir qual é o próximo), vão poder contar com dezenas de horas de jogo. Isso pelo preço de 24,99€ não está mesmo nada

## > High-Score

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

## Resumo

**É bom ter:**
casos interessantíssimos, personagens carismáticas, muitas horas de jogo

**É mau ter:**
animações excelentes, mas limitadas

# PLANTS VS ZOMBIES 2

*Por* Daniela Fontes

**>Sistema:** Android
**>Ano:** 2013




**Para quem não está familiarizado com o antecessor, o *Plants vs. Zombies 2* (PvZ 2), é um jogo de Tower Defense casual desenvolvido pela PopCap (conhecida por clássicos como o *Bejeweled* e *Peggle*).** O objectivo do jogador é impedir que hordas de zombies adoráveis cheguem à sua porta utilizando plantas mágicas para os deter. Existem vários tipos de plantas e vários tipos de zombies.

O tutorial do jogo não é facultativo e está feito de maneira a guiar e dar a conhecer o jogo aos jogadores.

O tema do jogo é o conceito de viagens no espaço-tempo que dá azo a mapas com temas muito distintos que transportam o jogador para o Antigo Egipto, um mundo de Piratas e Cowboys. Um novo mapa com *Aliens* está por lançar. Cada um destes mapas temáticos introduz novas plantas, novos zombies e novos modos de jogo. Por exemplo, no tema dos Cowboys existem carris nos quais só é possível plantar uma plantas mas que é possível movê-la.

A primeira diferença que reparamos entre o *Plants vs. Zombies 1* e 2 é o preço. Enquanto o primeiro jogo era uma *app* paga, a nova iteração está a adoptar a moda do *free to play (f2p)*. O *free to play*, no *PvZ 2*, parece estar muito bem implementado porque pode ter-

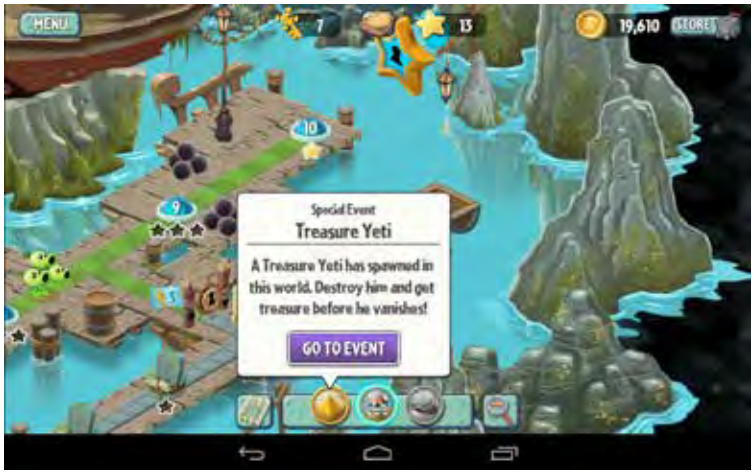



**O *free to play,* no PvZ 2**, parece estar muito bem implementado porque pode ter-se uma experiência completa sem pagar



se uma experiência completa sem pagar. E de forma a reter utilizadores existem novidades que vão ser introduzidas. No *Halloween* houve decorações alusivas e eventos como *piñatas*. Pagando, é possível desbloquear níveis e plantas mais rapidamente. Também é possível usar dinheiro real para comprar mais *power-ups* e upgrades (usando moedas do jogo). Dado que a PopCap tem de fazer dinheiro de alguma forma, os níveis estão mais difíceis, com desafios que fazem com que o jogador tenha de repetir mais vezes um determinado nível.




Algumas diferenças em relação ao *Plants vs. Zombies 1* são o não ter *Zen Garden* e existirem poderes que permitem ao utilizador interagir com os zombies. Estes poderes permitem arrastá-los (*Power Toss*), electrocutá-los (*Power Zap*) e decapitá-los (*Power Pinch*). Esta nova forma de interacção com os zombies proporciona uma experiência divertida e explora as potencialidades do *touch screen*. Estes poderes são bastante *overpowered* e podem ser

**"O tutorial do jogo não é facultativo e está feito de maneira a guiar e dar a conhecer o jogo aos jogadores"**

utilizadas quantas vezes o jogador desejar, desde que tenha moedas! As moedas são adquiridas à medida que o jogador completa os níveis ou pode sempre comprá-las. Ainda existe outro tipo de poder novo que consiste em comida para as plantas (*Plant Food*), que dá um melhoramento temporário, e único, a uma determinada planta. Este poder ao contrário dos anteriormente mencionados é ganho durante o nível e quando utilizado cuidadosamente permite ao jogador não ter de despender moedas para ultrapassar os níveis.

A mini-história que acompanha o jogo, na minha opinião, é um bocado descabida e parece um bocado de fita-cola para colar os diferentes mapas. Funciona para "explicar" os diferentes níveis, mas não tem o mesmo bom humor do primeiro jogo da série. Pessoalmente, gostava de voltar a receber cartas dos zombies.
Em conclusão, o *Plants vs. Zombies 2* é um daqueles jogos que muito provavelmente hão-de passar pelo nosso dispositivo móvel com Android 2.3 + ou iOS 4.3 +. É grátis, é polido e promete imensas horas de diversão.

## > High-Score

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

## Resumo

**É bom ter:**
Uma experiência completa sendo grátis; níveis com desafios variados e modos de jogo distintos; gráficos extremamente animados; formas de interacção com os zombies que usam as potencialidades do touch screen;

**É mau ter:**
Bastantes queixas em como come muita bateria. Não se pode ter tudo!



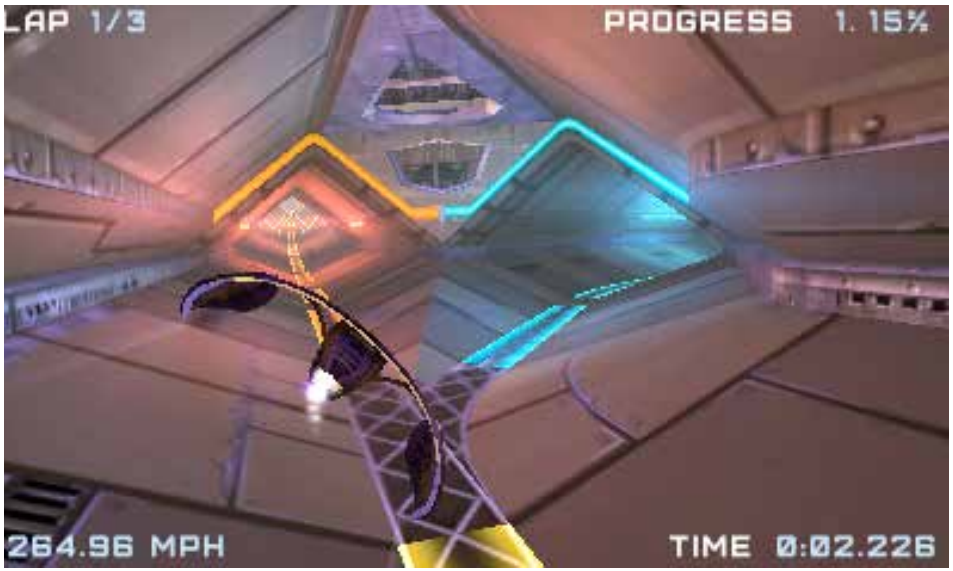
# AIRACE SPEED

*Por* Luís Filipe Teixeira

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

**Em *AiRace Speed* sobrevoamos 18 pistas a alta velocidade um pouco ao estilo *F-Zero* e *Wipeout*.**
Mas apenas um pouco porque apesar da velocidade frenética e do visual futurista, existem bastantes diferenças. Antes de mais somos os únicos na pista. Exacto, não estamos a desafiar ninguém senão a nós mesmos (e o *ranking* mundial através da componente online), o que poderá criar aquela sensação de isolamento e solidão a alguns. Estando sozinho nesse colorido mas frio mundo pode não ser para qualquer um. Já outros poderão não ter qualquer problema com isso. Não havendo adversários, torna-se portanto tudo uma questão de cronometragem.
A outra característica é o facto de não nos podermos preocupar apenas com as curvas para a direita e esquerda. Com isto quero dizer que as pistas estão repletas de obstáculos. Paredes que nos querem fazer literalmente a vida negra, pistas cilíndricas com portões a abrir e a fechar, túneis por onde passar... Tendo em conta a velocidade com que nos movemos, cada percurso

torna-se um desafio.
O nosso veículo move-se sozinho a uma velocidade considerável, mas o desejo de carregar no turbo (que é infinito, já agora) e sentir a adrenalina muito graças à componente visual é grande e depressa nos arrumamos contra um obstáculo. E quando




isso acontece, para além de voltarmos ao último *checkpoint*, recebemos 3 segundos de penalização. No entanto, se quisermos desbloquear as 3 estrelas de cada pista, vamos necessitar de as concluir dentro de um determinado tempo. Para isso só nos resta a memorização do caminho pois é impossível confiarmos apenas nos nossos reflexos. A maior parte dos níveis oferece-nos vidas infinitas. A excepção vem com alguns que só nos permitem demolir o veículo 3 vezes. Parece fácil, mas acreditem que é pouco devido à natureza do jogo. Outra componente muito forte, e que não é de todo algo secundária, é a caça aos *achievements* e estes são insanos. Pessoalmente não acredito que algum ser-vivo os consiga completar todos a não ser que não faça mais nada na vida. E mesmo assim... Acham que estou a exagerar? "*Ain't Nobody Got Time For Lap* – Completa uma pista com o nitro sempre em alta sem que aconteça nenhum acidente". Visto que por vezes andamos a 700km/h à hora, isso não é humano. "*Can't Touch This* – Completa um nível sem tocar uma única vez na parede". A não ser que andemos a passo de caracol, isso é impossível. "*Bad Luck* – Falha o objectivo de ganhares a estrela dourada (a estrela suprema) por 0.50 segundos". Hm, pois... "*Miracle*" – Fica com a tua energia a 5% antes de a restaurares novamente por completo". Esse consegui! Nem sei como. A verdade é que muitos são viáveis, mas há outros que nem vale a pena tentar.
Chegamos à parte em que falo dos 2 melhores aspectos do jogo. Começo por referir a banda sonora. Esta vai ao encontro da temática futurista do jogo. No entanto, ao contrário do *Rock & Roll Racing* em que ouvimos guitarradas por todo o lado, o que impera aí é o techno/trance. É um facto que pode não ir ao encontro dos gostos de todos, mas quem gosta do género, tem aqui um bom regalo para os ouvidos. O som é *catchy* e a batida agradável. Tenho de admitir que muitas das vezes só voltava a certa pista para poder deliciar-me com certa música. Então quando esta é acompanhada

**Vrum, Bang, Pezze, Vrum! Estás a ler uma review escrita pelo Super "Luigi" da PUSHSTART**









por um visual fenomenal, passamos a ter uma experiência extraordinária. Estamos perante um jogo com um dos melhores gráficos da Nintendo 3DS até à data. Isto falando entre os jogos descarregáveis da *eShop*. As *cutscenes* são incríveis. O modo jogável também. Pelo preço de 4.99€ não se vê um jogo com um visual destes todos os dias. Em termos de cores parece que estamos inseridos no universo de *TRON: Legacy*. O azul, o verde e o laranja criam de facto todo um ambiente industrial.

**"A diferença entre jogar com o 3D ligado e desligado é tão grande que parece que estamos a experienciar jogos diferentes "**

A arquitectura das pistas também nos transporta para um mundo "electrónico". Uma crítica que tenho de fazer é o facto da estrutura dos níveis ser um pouco repetitiva. Talvez esteja a sofrer influências do visual bastante característico, originando um mundo "muito igual", mas é certo que o jogo tinha a ganhar com um pouco mais de variedade.

Sinto-me na obrigação de realçar o efeito 3D. A diferença entre jogar com o 3D ligado e desligado é tão grande que parece que estamos a experienciar jogos diferentes. O efeito 3D oferece realmente uma dimensão extra que nunca é conseguida, jogando-se em 2D. E quando falo em dimensão, não me refiro apenas à visual, mas também emocional. Voar a 700km/h num mundo 3D proporciona-nos uma experiência verdadeiramente incrível. As pistas até parecem que entram no nosso cérebro à medida que nos movemos para a frente. Foi com *AiRace Speed* que coloquei pela primeira vez o efeito 3D no máximo.

A QubicGames fez um óptimo trabalho principalmente a nível audiovisual. Apesar de algumas imperfeições aqui e ali, estas não nos distraem de tudo de bom que o jogo nos tem para oferecer e quando menos esperamos, lá estamos nós a pegar novamente na Nintendo 3DS para mais uma viagem...

## > High-Score

| | |
|---|---|
| Longevidade | 7 |
| Jogabilidade | 7 |
| Gráficos | 9 |
| Som | 9 |
| **Total** | **7** |

## Resumo

**É bom ter:**
Componente audiovisual quase perfeita; velocidade das naves; apenas 4.99€

**É mau ter:**
pistas algo repetitivas

**Há alternativas:**
*F-Zero X (N64); Wipeout (PS); Jet Lane Racing (PC)*

# MARIO PARTY: ISLAND TOUR

*Por* Luís Filipe Teixeira

**>Sistema: 3DS**

**>Ano:** 2013



**Não deve existir melhor série para demonstrar as principais características de uma consola do que esta.**

Apesar de tudo, estamos a falar de uma compilação de mini-jogos onde imaginação é o que não falta.

A série *Mario Party* teve o seu início na Nintendo 64 e desde então já conta com 9 capítulos nas consolas principais e agora 3 nas consolas portáteis.

A premissa é simples, os amigos e inimigos do Mario juntam-se para umas jogatanas nos jogos de tabuleiro. De vez em quando aparecem-nos mini-jogos à frente que nos vão ajudar ou prejudicar o percurso. A série já sofreu algumas alterações desde 1999 e quem quiser conhecer melhor a saga, tem a possibilidade de ler o nosso Old Vs. New aqui (http://revistapushstart.com/2012/12/11/mario-party-vs-mario-party-9/).

*Mario Party: Island Tour* para a Nintendo 3DS não só recolhe as melhores características de cada um dos capítulos, como atribui outras







**Cada um dos 7 tabuleiros está catalogado** em 3 categorias: "perícia", "sorte" e "mini-jogos" e apresenta uma jogabilidade e objectivo diferente



usarmos um *booster*, os números do nosso dado sofrem uma multiplicação por 2, se usarmos 2 multiplicam-se por 3 e assim consecutivamente. Quem chegar primeiro à meta, ganha. Tão simples quanto isso.
*Kamek's Carpet Ride* leva-nos às 1001 noites enquanto viajamos num tapete voador. Aqui temos sempre 3 cartas mágicas com números à nossa disposição. Algumas apresentam números exactos, que nos fazem avançar 2 casas, 5 casas... outras permitem-nos lançar uma roda da sorte que vai escrever o nosso destino, outras vão fazer com que os oponentes recuam algumas casas. Este tabuleiro é particularmente interessante, pois não estamos dependentes dos números do dado. Em vez disso, podemos pensar de forma estratégica qual vai ser a carta que pretendemos usar. E vamos precisar de pensar, pois ao contrário dos outros tabuleiros, aqui temos mesmo de calhar na casinha da meta, sem tirar nem pôr e sem desculpas.
*Shy Guy's Shuffle City* é um tabuleiro que só pode ser jogado com mais 2 a 3 jogadores, não sendo possível usar o computador como adversário. É aqui que infelizmente mais uma vez nos faz falta a componente online. Para compensar temos a função *Streetpass* que nos permite jogar contra *fantasmas* de outras pessoas que jogaram o mesmo mini-jogo e arrecadar assim *Mario Party Points*.
E depois temos *Bowser's Volcano*, um tabuleiro surpresa que pode ser desbloqueado e que não vou revelar aqui para não a estragar.
É claro que também existe a opção de jogar os mini-jogos sem recorrermos a qualquer



**O 13º Mario Party prima pela diferença** entre cada tabuleiro e pelo óptimo aproveitamento das várias características da consola




muito interessantes. Cada um dos 7 tabuleiros está catalogado em 3 categorias: "perícia", "sorte" e "mini-jogos" e apresenta uma jogabilidade e objectivo diferente, tornando este 13º jogo o mais completo de todos. Alguns dos tabuleiros são bastante curtos, indo ao encontro da portabilidade da consola e para os que preferem jogar um tabuleiro que apresenta poucos mini-jogos, também têm alguns à disposição.

Em *Perilous Palace Path* o primeiro a chegar à meta ou seja, ao palácio do tabuleiro, ganha. Cada jogador move-se consoante o número de dados que tirou e tal como acontece na realidade, este é completamente aleatório. Para além de algumas casinhas que nos oferecem a possibilidade de tentar a sorte nos mini-jogos, deparamo-nos com um mini-jogo obrigatório no final de cada ronda. Já não ganhamos moedas como no passado, não. Agora ganhamos dados extra. Quem ficar em primeiro lugar num mini-jogo recebe um dado extra que vai de 1 a 6, quem ficar em segundo recebe um dado extra que vai de 1 a 3 e o terceiro fica com um dado extra que vai de 1 a 2. Já o quarto... esqueçam lá isso. Portanto, os 3 primeiros lançam 2 dados na próxima jogada. Terminada

**"Há mini-jogos que fazem uso do microfone da consola ou da caneta *stylus*"**

a jogada, surge outro mini-jogo, surge outra possibilidade de arrecadarmos mais dados. O tabuleiro está cheio de casas bónus. Neste podemos ter a sorte de calhar em algumas casas que nos oferecem itens interessantes: um *Dash Mushroom* que adiciona 3 ou 5 casas ao nosso dado, um *Knockback Shell* que envia um oponente 2 casas para trás, um relâmpago que subtrai 3 números ao dado do oponente, um item que troca o lugar de cada um dos jogadores (este é especialmente injusto), um *Super Star* que multiplica o nosso dado por 2, etc. Mas os mini-jogos não são os únicos a decidir o nosso destino. Certas casas podem ser perigosas como a do *Bowser* que nos estraga o esquema de todas as formas possíveis. Que tal trocar todos os nossos itens com os de outro? Que tal enviar-nos 7 casas

**Hey, it's me! Estás a ler uma review escrita pelo Super "Luigi" da PUSHSTART**



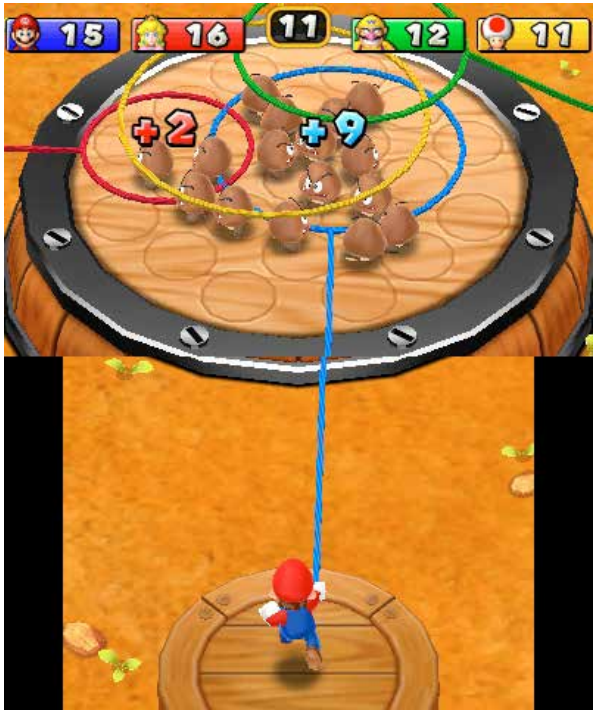


para trás? Ou melhor...que tal...enviar-nos todos para O PONTO DE PARTIDA?? (ok, isso é raro... mas é uma possibilidade!!)

*Banzai Bill's Mad Mountain* apresenta uma complexidade diferente. Aqui temos de chegar ao cimo da montanha, evitando que a gigante bala Banzai Bill nos dê. Sempre que avançamos os números dados pelo dado, temos a possibilidade de usar o último passo para nos refugiarmos dentro de uma gruta. Temos de ter em conta que a bala pode disparar a qualquer momento, ou melhor, quando alguém acertar no símbolo dela no dado. Quando isso acontece, esta arruma com todos os que não se refugiaram. Agora temos de pensar. Gastamos o último passo para nos refugiarmos ou arriscamos, avançando um pouco mais no tabuleiro?

Em *Star-Crossed Skyway* gira tudo à volta de mini-estrelas. Quem conseguir mais antes de chegar à meta, ganha. Existem certos espaços no tabuleiro que nos oferecem mini-estrelas. Quem chegar primeiro a esse espaço, ganha mais mini-estrelas do que o segundo, terceiro e quarto. Mas cuidado, há certos espaços que nos retiram mini-estrelas em vez de nos oferecerem. Quando assim é, convém chegarmos em último. É tudo uma questão de sorte e estratégia. De vez em quando vão-nos aparecendo também casas de mini-jogos que nos dão a possibilidade de ganhar ainda mais mini-estrelas.

Em *Rocket Road* temos um dado que vai do 0 ao 5. Aqui percorremos através de uma bala particular, uma estrada que nos faz lembrar a *Rainbow Road* do famoso *Mario Kart*. Uma das novidades deste tabuleiro é o facto de podermos ganhar *boosters*. Se




tabuleiro. Estes são mais de 60, divertidos e cheios de originalidade. Há mini-jogos que fazem uso do microfone da consola; da caneta *stylus* como o de lançar um lasso de forma a apanhar o maior número de Goombas; do controlo analógico ou *d-pad* como aquele em que conduzimos um tanque e disparamos bombas contra os outros; do *gyroscope* em que ao movermos a consola estamos também a posicionar o objecto no sítio certo...
Não é segredo que é sempre mais divertido jogarmos contra amigos reais do que contra o computador, mas para isso cada um precisa obviamente de uma própria consola.
Deixem-me falar de *Bowser's Tower*, uma vertente *single-player*. Bowser construiu a sua torre de 30 pisos. Já sabem que temos de chegar até ao cimo e derrotá-lo, mas antes disso somos confrontados com uma escolha entre 2 mini-jogos em cada piso e um mini-boss em cada 5 pisos.
Como que se isto tudo não bastasse, podemos sempre sacar das nossas cartas de Realidade Aumentada.
O 13º *Mario Party* prima pela diferença entre cada tabuleiro e pelo óptimo aproveitamento das várias características da consola nos mini-jogos, sendo portanto um título bem-vindo. Prontos para a festa?

## > High-Score

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



## Resumo

**É bom ter:**
jogabilidade diferente em cada tabuleiro; óptimos mini-jogos que aproveitam as características únicas da consola

**É mau ter:**
não ter uma opção multijogador online

**Há alternativas :**
*Wii Party U (Wii U); Nintendo Land (Wii U)*



# LUMEN

*Por* Sílvia Farinha

**>Sistema:** PC

**>Ano:** 2013

**Assim que entramos na página oficial deste videojogo, deparamo-nos com uma citação de Robert Frank - um suíço que deixou a sua marca nos Estados Unidos da América pelas suas capacidades de fotógrafo e de reali zador.** Nesta citação lê-se "It is important to see what is invisible to others" (É importante ver o que é invisível para os outros). Depois de jogar *Lumen*, esta escolha faz todo o sentido e capta totalmente aquilo em que este videojogo consiste.

Criado pela Thousand Cranes Studio, constituída por uma equipa de seis estudantes do nosso país vizinho – Espanha – *Lumen* é o projecto final do Mestrado em Desenvolvimento de Videojogos na Universidade Pompeu Fabra na cidade de Barcelona. Foi o resultado de dez meses de trabalho em C++ e Directx9 numa equipa que se dividiu em 3 programadores e 3 *designers*. E posso-vos dizer que este é um belo projecto. Tem uma jogabilidade fantástica e uma história em que a

**Os títulos indie são ocasionalmente uma lufada de ar fresco** numa indústria onde por vezes a jogabilidade e certos temas são reciclados e usados até à exaustão. Lumen é um daqueles títulos que é inovador e muito bem executado e que se consegue mostrar em 20 minutos de jogo.






**É um daqueles projectos** que se for bem explorado e se continuar a ser trabalhado da forma que foi, vai sem dúvida dar que falar

protagonista é uma criança, algo que é sempre arriscado, sobretudo considerando o ambiente obscuro e macabro que a rodeia. *Lumen* é um jogo de plataformas com elementos de *puzzle*, no qual encarnamos uma criança que todas as noites visita um mundo alternativo nos seus pesadelos, onde uma voz lhe diz o que fazer. Ao nosso dispor apenas temos uma máquina fotográfica. Para escapar deste pesadelo, temos de fugir de armadilhas e inimigos que tentam a todo o custo impedir a nossa fuga deste mundo. As plataformas estão presentes ao longo de todo o jogo (que se divide em 3 partes – *The Awakening; The Library* e *The Decision*) e ajudam a conferir ao jogo uma maior profundidade, fazendo-nos percorrer um caminho específico mas de uma forma não-linear. Já a componente de *puzzle* está presente quando utilizamos a nossa máquina fotográfica. Lembram-se de ter dito que a citação que os criadores do jogo utilizam na sua página se adequa perfeitamente a este jogo? Bem, a nossa máquina serve sobretudo para alterar os níveis e para



**"O estilo gráfico deste jogo é igualmente fantástico. Transporta-nos literalmente para um pesadelo e tudo aquilo que nos rodeia tem um aspecto obscuro"**

nos mostrar objectos que de outra forma não seriam visíveis. Com a sua ajuda, mais especificamente do seu *flash*, podemos alterar os níveis ao tirar fotografias aos objectos brilhantes que só conseguimos descobrir através da sua objectiva. Depois de revelada a fotografia, movimentando-a e abanando-a conseguimos alterar o ambiente que nos rodeia. Estes *puzzles* não são particularmente complicados mas sim bastante divertidos de fazer e observar como o ambiente se altera com as nossas acções. Com a máquina podemos ainda tornar plataformas de salto visíveis e alterar o aspecto de pinturas,

que de outra forma têm um aspecto absolutamente normal mas ao serem expostas à objectiva, vemos o seu lado obscuro que estava oculto. Coisas tão simples como estas, tornam a mecânica do jogo absolutamente fantástica. Se considerarmos que se trata de um título *indie* realizado por uma equipa de estudantes de mestrado para um projecto final, é absolutamente seguro afirmar que a mecânica de jogo está genialmente conseguida e que eleva *Lumen* para um nível acima.

O estilo gráfico deste jogo é igualmente fantástico. Transporta-nos literalmente para um pesadelo e tudo aquilo que nos rodeia tem um aspecto obscuro e quase que de fora deste mundo. Tanto as cores como o estilo dos gráficos estão absolutamente adequados. Desde o aspecto doce da personagem principal, que se nota perfeitamente não ser nativa daquele ambiente, à mudança de cor e brilho que o seu pijama tem consoante a situação em que a criança se encontra, aos inimigos que se situam entre o esquelético e o diabólico.

Todo o ambiente do jogo faz lembrar *Alice: Madness Returns* mas com o seu próprio cunho pessoal. Infelizmente no que diz respeito ao som, a voz que acompanha a protagonista não foi tão bem conseguida. No meio de todo o jogo parece meio deslocada e pouco profissional. Não é algo que incomode mas sem dúvida que poderia ter sido melhor explorado, o que acabaria por conferir ao jogo um aspecto ainda mais obscuro.

*Lumen* acaba por ser um jogo pequeno e que nos deixa mesmo à espera de mais. É um daqueles projectos que se for bem explorado e se continuar a ser trabalhado da forma que foi, vai sem dúvida dar que falar. Não são todos os títulos *indie* que conseguem surpreender desta maneira mas *Lumen* possui uma mecânica tão bem trabalhada que é uma pena não termos mais do que sensivelmente 20 minutos de jogo para explorar. O *download* é gratuito (http://www.lumengame.com/download/) e aconselho vivamente a que o experimentem.

## > High-Score

| | |
|---|---|
| Longevidade | 3 |
| Jogabilidade | 7 |
| Gráficos | 7 |
| Som | 6 |
| **Total** | **7** |



## Resumo

**É bom ter:**
Mecânica de jogo inovadora e pouco explorada até agora

**É mau ter:**
Efeitos sonoros não correspondem à qualidade dos restantes elementos do jogo

**Há alternativas:**
*Papo & Yo*

# PROTEUS

*Por* João Canelo

**>Sistema: PS3**

**>Ano:** 2013



É difícil caracterizar um projecto como *Proteus*. Seja pelo seu aspecto visual, composto unicamente por pixel art, ou a sua aposta na exploração livre, a criação de Ed Key e David Kanaga é uma experiência que pouco arriscariam criar, quanto mais aperfeiçoar. Mesmo que não seja o vosso típico jogo – ainda que muitos argumentem que não é, de todo, um jogo - *Proteus* é possivelmente um dos melhores ensaios práticos sobre a liberdade e a imaginação dos jogadores num mundo aberto e por explorar.

Proteus, ao contrário da maioria dos jogos, não contém quaisquer objectivos ou missões. Encarnando uma personagem sem nome, a nossa única acção possível é explorar a ilha que se encontra à nossa frente quando começamos uma nova campanha. Qual o percurso que devemos tomar? Essa decisão é nossa, sem avisos, checkpoints ou missões para completar. Tudo o que fazemos, e quando fazemos, parte de nós e nunca é limitado por uma história ou mecânicas posteriormente implementadas. Esta simplicidade poderá ser assustadora quando começarem a explorar a ilha pela primeira vez, mas  mesmo que esta contra-natura da jogabilidade possa afastar alguns jogadores menos pacientes, será, igualmente, gratificante para todos aqueles que consigam encontrar a

beleza por detrás dos cenários coloridos da ilha. Ainda que não tenha objectivos, a ilha de Proteus, que é criada aleatoriamente sempre que começamos um novo jogo, tem vários monumentos espalhados que podemos encontrar e explorar. Mesmo que não possamos interagir directamente com eles, cada um destes objectos cria não só um maior mistério como uma crescente vontade de exploração. O jogo não se limita também a um tempo fixo e permite-nos explorar a ilha à medida que os dias avançam, com os acontecimentos nocturnos a serem diferentes daqueles que encontramos durante o dia ou ao final de tarde. O mesmo acontece com a passagem das estações do ano, com o Inverno a encher a ilha de neve e o Outono a apresentar as típicas árvores repletas de folhas castanhas.



Há um enorme cuidado no ambiente geral de *Proteus*, ainda que os gráficos, para quem não seja apreciador de *pixel art,* possam parecer demasiado simples. Para um título na primeira pessoa, a exploração não é só fluida como extremamente bem implementada com a sua direcção artística. Os cenários estão repletos de cores vivas, com a fauna e a flora a serem imaginativas e atraentes. A mudança das estações, tal como mencionei, também influencia os cenários e a sua aparência, demonstrando um enorme cuidado na elaboração da componente visual e da sua utilização na exploração.

Mesmo que *Proteus* seja impressionante visualmente, o seu foco está na banda sonora. É raro encontrar jogos com um cuidado tão particular como Proteus e a utilização da jogabilidade para influenciar e moldar cada um dos temas presentes no jogo, não é só inovador como cria uma maior empatia nos jogadores. Ao contrário da maioria dos jogos, a banda sonora de *Proteus* está em constante evolução e à medida que exploramos a ilha e encontramos animais e objectos, a música vai-se transformando e incorporando cada um dos elementos disponíveis. Se passarmos, por exemplo, por um coelho que salta quando nos vê, o seu movimento cria um som único que influência a banda sonora e insere um novo elemento sonoro. O mesmo acontece quando nos aproximamos de alguns dos monumentos e sentimos que o som incorpora as suas características. Este manuseamento é impressionante e atractivo, funcionando como uma das mecânicas mais envolventes de *Proteus*. À medida que explorava a ilha e encontrava novos sons, a minha curiosidade aumentava e levava-me a procurar mais e a criar as minhas próprias variações musicais. Este tipo de relação é difícil de conseguir e *Proteus* fá-lo da forma mais simples e fácil de



**Ainda que não tenha objectivos, a ilha de Proteus, é criada** aleatoriamente sempre que começamos um novo jogo

Piu, piu, piu! Estás a ler uma review escrita pelo John Samus



utilizar.
*Proteus* é um jogo de momentos e é, a meu ver, uma experiência individual e única para cada um de nós. Acredito que muitos não vão compreender a sua magia – até porque estamos perante um projecto que coloca de parte tudo o que constitui um jogo – mas se conseguirem afastar-se de todas as ideias pré-concebidas que têm, *Proteus* é uma das experiências mais raras que encontrarão nesta indústria. É um jogo nosso, um jogo que não nos dá uma história, mas que nos dá a liberdade para construirmos a nossa própria narrativa com os elementos que encontramos. É um jogo que nos deixa explorar verdadeiramente um mundo e caminhar livremente por cada um dos seus recantos, sem restrições. Subir à montanha mais alta, sentir a música a reduzir e o som do vento a tomar conta da banda sonora, foi um dos momentos mais memoráveis que experienciei – sem tempo, sem necessitar de objectivos ou ser puxado para uma missão. Estes momentos não são possíveis noutro jogo e é esta junção de sequências aparentemente aleatórias que tornam Proteus num jogo obrigatório.
Se insistem na pergunta: será *Proteus* um jogo? Eu tenho uma resposta: Será que importa assim tanto?

Proteus é uma experiência que merece ser vivida e partilhada com amigos, é uma viagem emocional, ainda que ausente de uma história, sobre uma personagem que decidiu explorar a ilha durante um ano. Qual será o seu objectivo? Dêem-lhe um, sejam vocês aquela personagem e aproveitem o ambiente confortável, misterioso e banhado pela banda sonora (envolta em ambient e música electrónica minimalista) mais envolvente deste ano na PlayStation 3 e

**“Se insistem na pergunta: será Proteus um jogo? Eu tenho uma resposta: Será que importa assim tanto?”**

PlayStation Vita. Vivam *Proteus* e esqueçam-se das perguntas, elas não importam. Se este é o vosso tipo de experiência, a resposta é simples: joguem *Proteus*.

## > High-Score

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

## Resumo

**É bom ter:**
Uma das melhores bandas sonora de sempre e um mundo aberto

**É mau ter:**
Uma falta de variedade nos monumentos e fauna.

**Há alternativas:**
*Dear Esther, Gone Home*



*Por* Tiago Lobo Dias

# A ERA DO BARRIL ACABOU?

É praticamente impossível um jogador nunca se ter deparado com um barril ou bidão num videojogo. Estes objectos de culto estão presentes em milhares de títulos. Mas já alguém reparou que cada vez aparecem menos?

O barril/bidão tornou-se popular nos anos 80 devido a ser um objecto fácil de desenhar e manipular por parte dos programadores. Numa era em que o 3D era arcaico, fazer um círculo, duas linhas e um arco em 2D era o suficiente para o desenhar. Duplicando umas quantas vezes tínhamos uma parte do cenário composto. Começaram por ser decorativos meramente para encher chouriço, mas rapidamente se transformaram em objectos com interacção. O *Donkey Kong* atirava-os pelas plataformas abaixo nas arcadas no início dos anos 80, este talvez seja um dos maiores marcos deste objecto tão querido. Mais tarde, nos anos 90, podíamos explodi-los no *Doom*, uns tiros valentes e o nosso querido bidão ia pelos ares. A listagem de jogos em que ele entra parece não ter fim e este objecto passou a servir para tudo: armazenar vinho, pólvora, para servir de obstáculo, para guardar objectos etc. Obviamente que faz sentido eles aparecerem quando o cenário o justifica, mas ter entre 500 a 1000 num jogo parece-me um pouco exagero …a não ser que seja o *Sim Wine* ou o *Gunpowder* Simulator.

**Nos cenários de destruição estão a dar lugar a pneus, lava-loiças, restos de cimento e madeira**

Para além de ser fácil de desenhar, e antes de as texturas serem prática comum, um barril feito apenas com as linhas exteriores ocupava pouca memória e facilmente se dava efeitos de rotação, óptimo para encaixar num jogo onde todos os bytes eram contados. Para jogos medievais usava-se o barril para jogos mais modernos a escolha passava para o bidão, sempre com produtos explosivos claro. Devo dizer que para mim, entre um e outro eu prefiro o barril, e de preferência de carvalho cheio de vinho a repousar.

Agora, numa época que os computadores e consolas conseguem tem uma capacidade de processamento completamente estrondosa, os nossos queridos barril e bidão começam lentamente a desaparecer. Nos cenários de destruição estão a dar lugar a pneus, lava-loiças, restos de cimento e madeira, ou qualquer outro objecto que os criadores de jogos se lembrem. Para cenários mais limpinhos podemos agora encontrar jerricans, estantes, paletes de carga e por aí fora.

Estarão condenados à extinção?

# PIKMIN

*Por* Victor Moreira

**>Sistema:** Gamecube

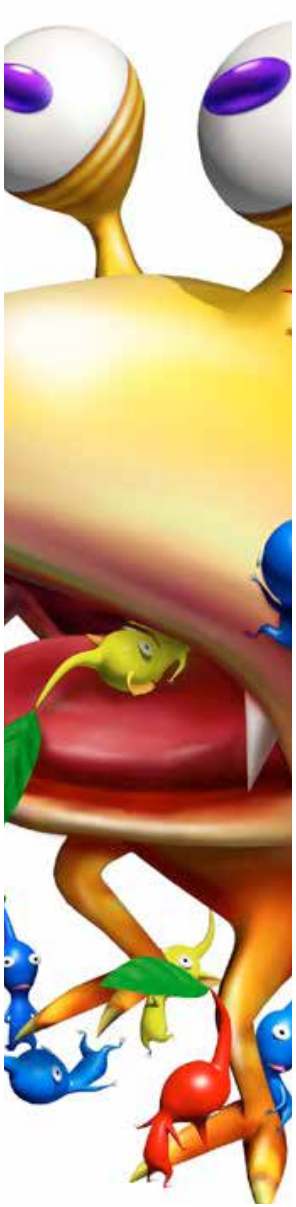
**>Ano:** 2001



**Em 2001, a Nintendo presenteava-nos com uma nova *franchise* com destino à recentemente lançada Gamecube,** um título com um nome que soava estranho mas desde logo criou um culto de fãs pela beleza dos mapas, das criaturas e da forma estranhamente viciante como o jogo se desenvolve. *Pikmin* foi lançado nesse ano no Japão, chegou à Europa em 2002 e ainda recebeu um *port* para a Wii com controlos adaptados ao *wiimote*.

A história do jogo é simples: Capitão Olimar, a personagem que controlamos, sofreu um acidente num planeta desconhecido, e várias peças da sua nave espalharam-se em diversas áreas que vamos ter oportunidade mais tarde de visitar e tentar resgatar. No início desta aventura Olimar acorda perto da nave semi-destruída, que não lhe permite continuar a sua viagem sem que primeiro resgate as peças fundamentais. É nesse mesmo momento que conhecemos também umas pequenas criaturas, que primeiro aparecem enterradas na terra em forma de folha, mas que podemos






**Pikmin oferece um mundo fantástico,** bem desenhado, com texturas de encher o olho.

puxar para fora tornando-se nos nossos fiéis companheiros: os *pikmins*. O jogo tem uma característica que o torna escasso em termos de longevidade e é um ponto menos bom, mas não é por isso que se torna num jogo mau. Olimar tem apenas 30 dias para recuperar a sua nave, e cada dia tem um tempo limitado em cerca de 15 minutos (tempo real) o que torna *Pikmin* numa experiência algo estranha e ao mesmo tempo numa correria para aproveitarmos da melhor maneira o tempo que temos disponível. Com o cair da noite, é essencial fazer os *pikmins* voltarem à sua casa antes do tempo de jogo terminar porque, reza a história, com a noite aparecem grandes monstros, e uma distracção pode fazer com que no dia seguinte não tenhamos *pikmins* para continuarmos tranquilamente a nossa demanda.

Falando dos nossos fiéis ajudantes, durante o jogo vamos encontrar três tipos de *Pikmins*. Cada espécie tem a sua cor para se diferenciarem facilmente, e cada um tem uma habilidade especial que nos vai permitir resolver certos puzzles que o jogo nos apresenta. Há uma espécie que é imune ao fogo, outra que pode carregar bombas e saltar mais alto e ainda outra que pode passar na água sem se afogar, as suas cores – azul, amarelo e vermelho – facilitam na distinção. No início conhecemos apenas os

*pikmins* vermelhos, e fazemos tarefas simples. Aprendemos que podemos mandar os *pikmins* apanhar uma espécie de nutriente que nasce nas plantas, que de pronto eles carregam para o seu refúgio, e isso vai fazer com que nasçam mais destes seres. Mandar os *Pikmins* atacar inimigos, não só nos abre novos caminhos como também tem o mesmo efeito que os nutrientes, depois de mortos eles encarregam-se de os levar igualmente para a sua pequena nave para reproduzir outros novos ajudantes. Cada inimigo ou nutriente precisa de um certo número de *pikmins* para ser transportado, tanto aparecem pequenos bichos onde podem usar 3 *pikmins*, como têm uns grandalhões onde precisarão de 20 ou 30. As pequenas criaturas também apresentam três fases de evolução, que se nota na folha que têm por cima da cabeça, fazê-los passar por um certo material, vai torná-los mais fortes e mais rápidos. Esta evolução não se nota num grupo que tenham sobre controlo mas individualmente em certos *pikmins*, pelo que têm que saber proteger também os vossos melhores ajudantes. O jogo complica-se quando têm ao dispor as três espécies, apesar, de nos dar desafiantes puzzles. É preciso ter cuidado para não passar rios com os *pikmins* vermelhos ou passar chamas com os *Pikmins* azuis, mas ainda assim vai ser necessário trabalhar bem com a habilidade de cada um. Além da história principal, com o decorrer do jogo vão acabar por desbloquear o *Challenge Mode*, que vos permite voltar a uma das cinco áreas de jogo para uma experiência mais frenética. Vão ter mais e maiores inimigos em cada área e o objectivo é apenas tentarem criar o maior número de *Pikmins* antes do final do dia. Apesar deste título se poder acabar em pouco mais de 10 horas, *Pikmin* oferece um mundo fantástico, bem desenhado, com texturas de encher o olho, num misto de aventura, acção e puzzle. É facilmente reconhecível o toque da Nintendo pelo *design* memorável de Olimar e dos seus *Pikmins* e é um dos melhores títulos que a Gamecube pode oferecer.

## > High-Score

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



## Resumo

**É bom ter:**
Viciante, sentido de liberdade único, estratégia como nunca se viu

**É mau ter:**
Longevidade curta

**Há alternativas:**
*Pikmin 2, Pikmin 3*

# METROID FUSION

*Por* Ivo Leitão

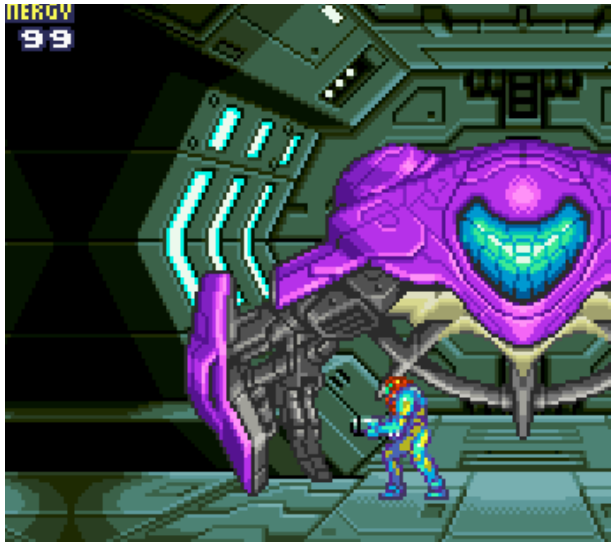
**>Sistema:** GBA

**>Ano:** 2002



**O *Super Metroid* lançado originalmente para a Super Nintendo é um dos melhores videojogos de sempre na minha opinião.** Assim sendo, não se compreende como a Nintendo esteve tantos anos seguidos sem dar continuidade à série, até que em 2002 foram lançados não um, mas dois novos videojogos da *franchise* de uma só vez. Um deles, o *Metroid Prime* para a Nintendo Gamecube, é também um excelente jogo que transitou de forma brilhante de um *sidescroller* em 2D, para um jogo inteiramente 3D e jogado na primeira pessoa, mantendo também intactas as mecânicas tradicionais da série. O outro é este *Metroid Fusion* que aqui escrevo, este já um jogo mais fiel às suas raízes.

*Metroid Fusion* decorreria após os acontecimentos de *Super Metroid* (pelo menos até terem inventado o *Metroid Other M*), onde Samus Aran, a caçadora de prémios mais famosa da galáxia, destruiu todos os metroids em existência. Com Samus a liderar uma equipa de cientistas no planeta SR-




**A Gameboy Advance é essencialmente uma Super Nintendo** portátil, mas ainda assim Metroid Fusion consegue apresentar uns gráficos mais detalhados e zonas com visuais bastante diferenciados

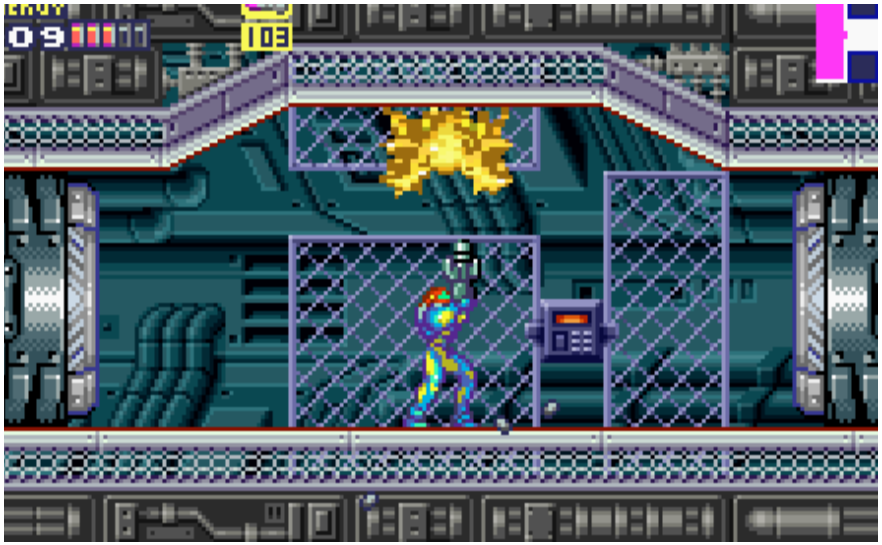





secções da estação espacial apenas podem ser alcançadas com alguns *power-ups*, o mesmo para algumas portas que apenas se podem abrir a partir de uma certa altura do jogo. Apesar de nas "*Navigation rooms*" podermos descarregar um mapa da secção onde nos encontramos, ainda existem vários caminhos alternativos ou secretos que possamos descobrir, muitos deles até necessários para se chegar ao fim do jogo. De resto, tal como nos outros jogos iremos obter imensos *powerups* já tradicionais da série, como a *morph ball*, *bombs*, mísseis e *energy tanks* espalhados por todos os recantos, *screw attack*, outros *beams* e fatos, entre outros. A inclusão dos X no jogo também mudou um pouco as regras do jogo até então. Os itens que restabelecem a energia, mísseis ou *power bombs* que outrora eram deixados pelos inimigos derrotados, desta vez tomam a forma dos próprios X, que por sua vez tinham infectado as criaturas. Após Samus ter tomado a tal vacina baseada nos metroids logo no início da aventura, isso deixou-a imune aos parasitas X, pelo que ao os absorvendo irá restabelecer a sua energia ou recuperar algumas das munições.

Outro pormenor interessante neste jogo são mesmo os encontros com o clone de Samus, o SA-X. Tal como os encontros de Jill e Nemesis no *Resident Evil 3*, quando SA-X surge em alguns pontos do jogo, o aconselhável é mesmo manter a distância e evitar o confronto, caso contrário teremos mesmo de fugir a sete pés. No entanto *boss fights* é coisa que não vai faltando, sempre foram um ponto alto na série e aqui mantêm-se como

**O facto de Samus começar a aventura** apenas com o equipamento básico não é nada novo na série, até é algo que faz parte da tradição



388, o habitat natural dos metroids visitado em *Metroid II* para a Nintendo Gameboy, Samus é infectada pelo X-Parasite, uma criatura outrora presa natural dos metroids. Essa infecção deixou Samus em coma, com o seu *Power*

**"Tal como os encontros de Jill e Nemesis no Resident Evil 3, quando SA-X surge em alguns pontos do jogo, o aconselhável é mesmo manter a distância e evitar o confronto"**

*Suit* danificado e de certa forma fundido ao seu corpo. A cura passou por Samus ter sido injectada com uma vacina baseada em células dos metroid, conseguindo assim remover o *Power Suit*, embora algumas partes do seu fato ainda ficaram agarradas ao seu corpo, criando assim o "*Fusion Suit*" utilizado neste jogo. O *Power Suit* infectado com o X foi enviado para um centro espacial de investigação biológica, onde pouco tempo depois Samus recebe uma nova missão: a estação espacial estava sendo atacada pelos próprios X, e o seu outrora *Power Suit* ganhou vida, o poderosíssimo SA-X, que herdou todo o poder de fogo que Samus antigamente possuía.

O facto de Samus começar a aventura apenas com o equipamento básico não é nada novo na série, até é algo que faz parte da tradição. No entanto desde cedo nos apercebemos que há algo diferente neste jogo, que na minha opinião é mesmo a própria narrativa. Enquanto nos clássicos de NES e SNES éramos largados num vasto mundo sem qualquer pista, a não ser exterminar todos os metroids, *space pirates* e afins que nos aparecesse à frente, aqui há um cuidado muito maior na narrativa. Ao longo de toda a aventura, Samus irá ser "acompanhada" por uma Inteligência Artificial responsável pela manutenção da estação espacial, que lhe vai indicando os objectivos a cumprir e o caminho a levar, marcando-os inclusivamente num mapa, tornando assim a experiência muito mais linear do que antes. É certo que ainda há muito *backtracking* pela frente, certas

confrontos exigentes, obrigando o jogador a adaptar diferentes estratégias e, acima de tudo utilizar os diversos *power-ups* disponíveis para ganhar alguma vantagem.
Graficamente é um jogo muito bem conseguido. A Gameboy Advance é essencialmente uma Super Nintendo portátil, mas ainda assim *Metroid Fusion* consegue apresentar uns gráficos mais detalhados e zonas com visuais bastante diferenciados. Basicamente a estação espacial contém vários compartimentos que emulam diferentes climas como enormes salas cobertas de Lava, ou então também com cenários mais "industriais". Não é um jogo tão "negro" como *Super Metroid*, mas, em conjunto com a banda sonora mais contida como é habitual, contribui também para um ambiente algo austero, claustrofóbico e frio, como sempre caracterizou um bom jogo desta série.
Também como é habitual na série, a nossa performance é avaliada no final do jogo, nomeadamente o tempo levado a completar o jogo e o número de itens secretos descobertos. Mediante então a nossa performance, poderemos ver uma imagem de Samus Aran, seja com o seu *suit* completo (no pior dos casos), ou na melhor das performances com a sua roupa interior. Nada de muito arrojado claro, isto é um jogo da Nintendo. Outro pormenor interessante que não convém deixar de referir é a sua conectividade com o *Metroid Prime* da Nintendo Gamecube, através de um cabo próprio. A conectividade GC – GBA foi algo que a Nintendo tentou popularizar sem grande sucesso, mas neste caso ao ligar os 2 jogos,




poderíamos desbloquear o Fusion Suit no *Metroid Prime*, bem como uma versão emulada do *Metroid* original da NES.
Concluindo, resta-me ressalvar que *Metroid Fusion*, apesar de não ser tão impressionante como Super Metroid foi no seu tempo, e ser um jogo um pouco mais linear e simplificado que os clássicos, mantém todo o seu carisma, sendo na mesma um jogo irrepreensível na série e algo que deverá figurar na colecção de Gameboy Advance de qualquer jogador que goste da série. Sem querer revelar nada em concreto, este é até ao momento o jogo que cronologicamente decorre mais tarde na série, deixando também o futuro algo em aberto para uma eventual sequela que, não se percebendo muito bem porquê, teima em não sair.



Review escrita pelo tipo da BarBa

## > High-Score

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

## Resumo

**É bom ter:**
Excelente grafismo 2D, jogabilidade e som

**É mau ter:**
Ser uma experiência um pouco mais linear

**Há alternativas:**
*Super Metroid, Metroid Zero Mission*

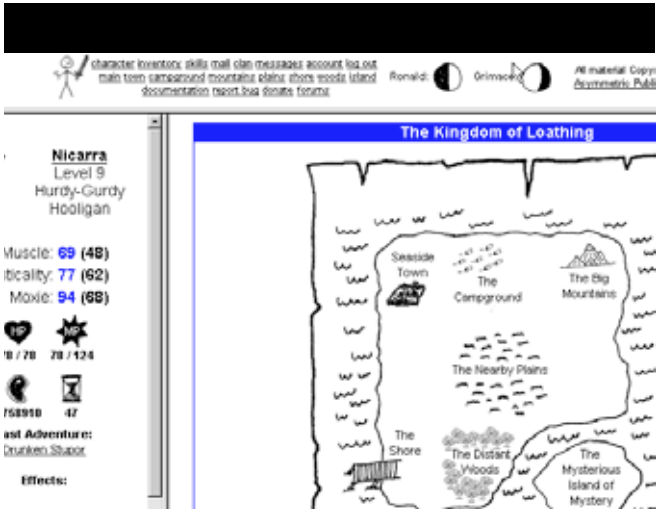
# GAMER EM TEMPOS DE CRISE

*Por* João Canelo

**>Um mês sem jogos grátis não é um bom mês,** já dizia o meu avô. Não há nada melhor que chegarmos a casa, relaxarmos e sentarmo-nos em frente do nosso PC enquanto nos deixamos levar por jogos que não nos custaram nada. Zero, “nicles”. E como a Revista PUSHSTART continua a sua luta contra a crise, aqui estão mais três jogos que vos prometem entreter até ao próximo ano.



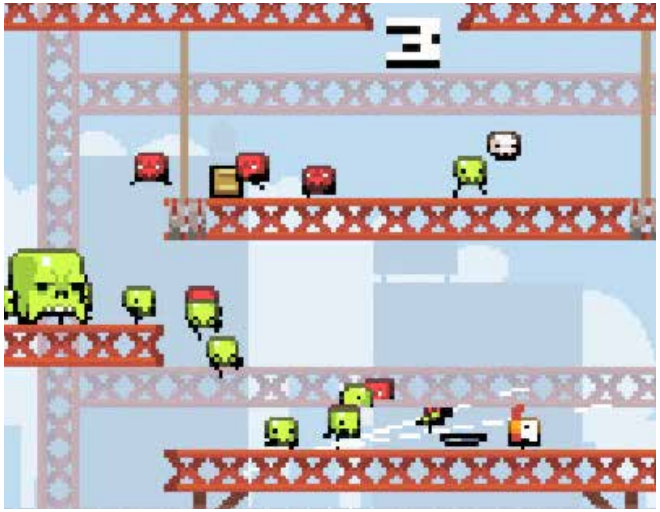
## *The Kingdom of Loathing*




Gostam de RPG e acham que faltam jogos mais cómicos dentro do género? *Kingdom of Loathing* pode ser a solução para o vosso problema, um RPG gratuito e de uma simplicidade surpreendente que vos colocará em aventuras não só perigosas como absurdamente cómicas. Com seis classes e várias masmorras para explorarem, como a famosa *The Mispelled Crypt*, *Kingdom of Loathing* é ideal para todos os fãs do género. Não se deixem enganar pelos cenários estáticos e desenhados à mão, a criação da Aymmetric Publications vale a pena.

http://www.kingdomofloathing.com/login.php?loginid=114077c88ff4446aa82e21b5e68dd190

## *Super Crate Box*



Vocês até gostam de RPG, mas querem algo diferente. Procuram um jogo viciante, simples, mas extremamente dificil de conquistar e com um sistema de *Hi-Score* que vos motive a continuar. Se o vosso médico vos recomendou um jogo de plataformas e acção, e totalmente gratuito, *Super Crate Box* é o vosso remédio santo. Longe de complexidades desnecessárias, o jogo da Vlambeer coloca-vos em níveis repletos de inimigos para destruirem. Fácil de começar e difícil de colocar de lado, *Super Crate Box* aquecer-vos-á o coração até ao Natal.

http://www.supercratebox.com/

## *Cave Story*




Pronto, pronto. Eu compreendo-vos, a sério que sim. Não querem bem um RPG e nem estão com vontade de perder tempo num jogo de acção. Querem algo mais, talvez um título que consiga misturar os dois género e proporcionar uma aventura não só extensa como gratuita. Não se aflijam, temos mais um trunfo para Dezembro – *Cave Story.* Se gostam de *Metroid* e sempre quiseram experimentar jogos com uma estrutura semelhante, *Cave Story* é ideal para vocês. Criado por um só programador, Daisuke "Pixel" Amaya, este jogo de aventura é excelente e incrivelmente completo para um título gratuito. Apesar de também estar disponível para Wii e Nintendo 3DS, considero que não há nada melhor que experimentar este jogo gratuitamente. E não, não precisam de agradecer.

www.cavestory.org/downloads_game.php

# MICRO MACHINES 2: TURBO TOURNAMENT

#1




**Hoje em dia, a Codemasters é automaticamente associada com o género dos jogos de corridas, sendo a detentora do exclusivo dos direitos para produzir jogos baseados na Fórmula 1 e responsável por sucessos como a saga *Colin McRae* ou *TOCA Race Driver*. Mas o seu primeiro jogo de corridas... foi Micro Machines.**

*Por* Gonçalo Neto

**>Sistema:** Mega Drive

**>Ano:** 1994

**Uma das marcas de brinquedos mais populares durante os anos 80, os *Micro Machines* não perderam o comboio do entretenimento interactivo e chegaram em força em 1991.** O primeiro jogo não desiludiu, mas foi com o segundo que a Codemasters atingiu a perfeição. A marca em si tinha um enorme potencial para se tornar um jogo de computador de sucesso, mas se o primeiro tinha alguns problemas relacionados com a precisão dos controlos e era algo limitado, o segundo abriu as portas a uma série de inovações, a novos veículos, novas pistas e modos de jogo.

O conceito é simples... vários tipos de veículos em miniatura competem entre si em pistas repletas de obstáculos, inspiradas em cenários do quotidiano. Há de tudo para todos os gostos, desde veículos todo-o-terreno, carros desportivos e *buggies*, a veículos pesados, jipes, *hovercrafts*, lanchas e até helicópteros! Cada um deles apresenta diferenças no modo como os controlos respondem, e a cada um deles corresponde uma pista. Mas se os veículos dão de facto o nome ao jogo, são as pistas as verdadeiras estrelas. Os circuitos estão desenhados de forma extremamente criativa e passam-se um pouco por todo o lado. Dentro de casa, em cima da mesa da cozinha, no sótão, em cima de uma mesa de bilhar ou até ao largo do tampo de uma sanita (!), e ao ar livre, no jardim, num riacho, etc. Cada uma das pistas tem as suas armadilhas, e para chegarmos ao final em primeiro lugar temos não só que nos familiarizarmos muito bem com cada curva, como também saber aproveitar as oportunidades para pregarmos partidas aos nossos adversários, empurrando-os para fora da pista. Para além disto, há também uma série de atalhos para descobrir e o ritmo é tão frenético que qualquer segundo a menos pode fazer uma diferença enorme na hora de cruzar a meta.

O jogo tem uma série de modos para um só jogador, tais como as habituais corridas rápidas em pistas










pré-definidas, neste caso contra três jogadores controlados pela consola, ou o interessante modo *head to head*, onde o objectivo é conseguirmos distanciarmo-nos de um único adversário. A corrida começa com cada um dos jogadores em pé de igualdade e são atribuídos quatro bolas coloridas a cada um. Quando um dos jogadores consegue estabelecer um ecrã de diferença entre si e o adversário, uma das bolas fica da cor do vencedor. Quem chegar ao fim da corrida com o maior número de bolas da sua cor vence. É um modo de jogo divertido que premeia a agressividade na estratégia, seja em tentar desencaminhar o adversário para fora da pista, seja em conduzir de forma menos prudente para conseguir aumentar a vantagem temporária, de modo a conseguir um ponto. De resto, temos também o modo *Super League*, onde temos que disputar corridas ao longo de quatro divisões com quatro corridas em cada uma. O primeiro classificado sobe de divisão, o último desce. Por fim, temos ainda o modo *Time Trial*, onde podemos tentar bater os nossos recordes pessoais. *Micro Machines 2: Turbo Tournament* tem a particularidade de salvar os nossos dados de jogo, caso raro na era dos 16 bits.

Outro caso raro é o cartucho em si, o famoso J-Cart. Patenteado pela Codemasters, este cartucho tem entradas para mais dois comandos da Mega Drive. Não é por acaso que o subtítulo de *Micro Machines 2* é *Turbo Tournament*. Este é um jogo pensado para ser jogado em grupo, e numa era onde a ideia de jogos para mais que um jogador passa geralmente pelos modos *online*, vale a pena olhar para trás e relembrar que, em tempos, a competição ocorria ao vivo na sala de estar, entre gargalhadas e piadas de mau gosto.

É nos modos para mais do que um jogador que este jogo brilha com mais intensidade. Já de si divertido a solo, *Micro Machines 2* assume proporções realmente épicas quando jogado em grupo. Não é por acaso que existe, para além dos modos para dois jogadores, um modo chamado *Party Mode*, onde até 16 jogadores podem competir. Claro que não serão os 16 a jogar ao mesmo tempo mas, devido ao J-Cart, quatro jogadores podem jogar em simultâneo. Há até a possibilidade de oito jogadores jogarem, com quatro comandos, mas é através de uma pouco recomendada partilha de funções do comando, em que uma pessoa controla a aceleração e a outra a direcção do veículo. Mas ninguém nos convence do contrário, é com quatro jogadores que se joga *Micro Machines 2*… e é uma das experiências mais divertidas que já experienciámos numa consola, seja ela de que geração for! É uma intensidade de jogo apenas comparável a clássicos multijogador como as sagas *Super Bomberman* ou *Super Smash Bros*.

Mais tarde viriam novas encarnações da mesma fórmula, começando pela actualização *Micro Machines Turbo Tournament '96* (1995), que incluía novas pistas e um editor de níveis, Micro Machines Military (1995), que trouxe armas para o terreno de jogo e, mais tarde, versões graficamente superiores tais como *Micro Machines V3* (1997) ou *Micro Machines* (2002). Mas agora que já passaram duas décadas desde que o primeiro jogo foi lançado, é possível chegar à conclusão de que a simplicidade dos gráficos é, afinal, uma mais-valia para a saga. Não é dos gráficos que a *franchise* vive, é da jogabilidade rápida, precisa e furiosa. Nos últimos anos não tem havido grandes novidades no mundo *Micro Machines*… mas para quem tem uma PS Vita, *Motorstorm RC* (2012) é uma boa surpresa que vale a pena descobrir.

### > High-Score

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

*Por* Ivo Leitão **#2**




Apesar de ter sido o primeiro *Micromachines* que me conquistou, terá sido no segundo que a fórmula foi aperfeiçoada. Com mais veículos em pistas loucas que imediatamente me remetem às brincadeiras de infância, o sádico modo de jogo "Head to Head" e, falando na versão Mega Drive, é o primeiro jogo da série a apresentar o J-Cart, ou seja, 2 entradas para comandos extra. Esta invenção da Codemasters permite que até 8 jogadores joguem em conjunto, em que cada comando seria partilhado por 2 jogadores de cada vez. Pode parecer estranho, mas eram umas tardes muito bem passadas.

**> High-Score** **9**

*Por* Victor Moreira **#3**




A série *MicroMachines* sempre apostou no divertimento e era de facto um jogo bem passado quando jogado em multiplayer. Para aumentar o nível, o cartucho Megadrive modificado da Codemasters para o seu segundo título, permitia mais controladores e um número elevado de jogadores ao mesmo tempo que desencadeava enormes momentos de bem-estar e risadas infinitas! Hoje em dia, jogar o velhinho título de 1995 não é nada fácil, mas acreditem, na altura era só ases!

**> High-Score** **8**

*Por* André Santos **#4**




Não tenho palavras para dizer o quanto gostava de jogar *Micro Machines.* Talvez fosse dos cenários em miniatura retratados de forma soberba, ou até das corridas loucas que neles executávamos, ou até quem sabe da imensa variedade de veículos à disposição e da própria jogabilidade, ainda que por vezes esta roçasse o extremamente difícil. De uma coisa, porém, tenho a certeza. *Micro Machines* é um daqueles títulos que me deixa uma imensa saudade e um dos que não me importaria, mesmo nada, de ver e jogar um remake à altura!

**> High-Score** **8**

**- DESENVOLVIMENTO DE JOGOS -**

# Free That Fish

Num exclusivo mundial a PUSHSTART falou com um dos criadores de *Free that Fish*, João Sousa (ah, boa, sou eu próprio!)




**>Uma coisa é escrever sobre videojogos, outra coisa é jogá-los, outra ainda é fazê-los.** Encontro-me num momento da minha vida em que faço um pouco dos 3. Sou redactor da PUSHSTART desde o primeiro número, jogo desde pequenito e desde Março de 2013 estou a desenvolver um jogo para Android e iOS chamado *Free that Fish*. Este artigo tem o objectivo de partilhar a minha visão da aventura que é criar um jogo.

Muita gente gosta de jogar videojogos e, partindo daí, algumas pessoas terão a vontade de desenvolver os seus próprios projectos neste campo, mas o processo é longo, complicado e é preciso determinação para chegar até ao fim. Foi em 7 de Março deste ano que em conversa com o meu amigo Pedro Mendes ele mostrou interesse em desenvolver um jogo e eu prontamente apresentei-lhe uma ideia que já tinha há algum tempo, um *puzzle game* sobre peixes que saltam de aquário em aquário (o quê?!?). A ideia é simples, o jogo é uma espécie de labirinto formado por uma grelha de aquários, quando a abertura de um aquário coincide com a abertura de outro o peixe automaticamente salta para o seguinte. Já tinha tentado fazer um protótipo em *Flash* mas com as minhas capacidades nulas de programação o peixe apenas passava de um aquário para outro mas teimava em voltar logo atrás. Em menos de 24 horas o Pedro (com experiência como programador) fez um primeiro protótipo funcional no *Unity* e achamos de que havia ali potencial para fazer um jogo divertido.

O passo seguinte foi criar uma pasta do projecto partilhada entre os dois na *Dropbox* e manter uma boa organização dos ficheiros criados e listagens de tarefas a desempenhar, *bugs* detectados, desenhos e animações a criar, etc... Este tipo de sistema funcionou bastante bem e destaco particularmente as listagens que podem em certos momentos parecer avassaladoras relativamente ao número de coisas a fazer mas tornam-se motivadoras quando vão aparecendo vários pontos a verde, concluídos.

A principal inspiração para o jogo foi o excelente *Cut the Rope*, não num sentido de tentarmos copiar a sua jogabilidade (nunca foi esse o nosso interesse) mas sim no tipo de ambiente que cria, *family friendly*, com personagens *cartoon* como protagonistas de *puzzles* com uma ideia específica de jogabilidade que vai sendo diversificada a partir de novos itens/personagens. Se em *Cut the Rope* a mecânica gira à volta do motor de física e do movimento desencadeado pelo corte de cordas, em *Free that Fish* a







**O principal desafio de ser Indie,** ter o nosso ganha-pão para sobreviver ao mesmo tempo que desenvolvemos um jogo




mecânica básica é a passagem dos peixes de aquário em aquário. A variedade em termos de progressão no jogo é alcançada através de novos tipos de inimigos (*Piranhas*, *Peixes-balão*, *Polvos*…) que surgem como obstáculos ao nosso peixe-herói e também através de aquários com diferentes propriedades (tapados, vazios ou quebradiços). Seguimos a estrutura típica dos *puzzle games* para dispositivos móveis, sendo o desafio básico chegar à saída de cada nível enquanto, aos jogadores mais experientes, propõe-se apanhar as 3 *Estrelas-do-mar* ao mesmo tempo que se percorre o espaço no número mínimo de movimentos (que dará direito a um aquário dourado como prémio).

Cada *Mundo*, ou melhor, *palete de caixotes*, tem 20 níveis que vão introduzindo os novos elementos que dificultarão as coisas ao mesmo tempo que diversificam o desafio. Por vezes a estratégia do jogador deverá ter em conta a velocidade, noutras a memorização das posições de peixes (escondidos em aquários sujos de tinta largada por um polvo) ou ainda partir um aquário e usar o movimento do vosso dispositivo para reposicionar os aquários restantes. A variedade de abordagens que utilizamos faz com que cada *Mundo* seja uma experiência diferente num conjunto global coerente.

O meu trabalho neste jogo prende-se com toda a conceptualização e estética do jogo, com o desenho dos menus, personagens e suas animações. É algo trabalhoso de fazer mas que se torna divertido (quando está a correr bem). A parte em que senti mais inexperiência foi o *Level Design* que foi sendo desenvolvido nos tempos livres a desenhar grelhas de círculos em guardanapos e pensar em como complicar a vida ao jogador. Depois de passar a limpo esse esquema para integrar no jogo testamos se o nível é divertido/desafiante/possível de resolver. No ponto actual em que estamos temos 60 níveis criados em 3 mundos funcionais. Já mais de 20 níveis

preliminares foram deitados fora e refeitos e, sem dúvida, que outros também serão, isto porque o que às vezes parece uma boa ideia na nossa cabeça, na realidade pode ter uma falha que torne o quebra-cabeças elementar demais… é necessário repensar e recomeçar. Em termos estéticos não se deitou muito trabalho fora, fomos refinando os elementos e apenas num momento específico sentimos necessidade de recuar e redesenhar os aquários sacrificando a lógica (viramos os aquários para baixo mas a água não cai) em favor duma estilização que torna mais evidente o que o jogador está a ver e o que se deve fazer.

Em termos de programação, na maioria das ideias que atiro a primeira reacção do Pedro é matar-me (pois ele é que tem que descobrir como pôr a ideia em funcionamento) mas consegue implementá-las rapidamente no jogo. Essa parte é interessante e desafiante, o mais aborrecido é lidar com os *bugs* que inevitavelmente aparecem e que podem ser mais ou menos difíceis de detectar/eliminar. O jogo tem avançado numa velocidade pouco constante, temos períodos de grandes novidades, seguidos de estagnação pois temos que trabalhar para os nossos empregos… é este o principal desafio de ser *Indie*, ter o nosso *ganha-pão* para sobreviver ao mesmo tempo que desenvolvemos um jogo. Vamos lançar uma campanha no *Indiegogo* para tentar arranjar algum financiamento para ajudar na conclusão do jogo. Estamos a encarar isso com uma expectativa/entusiasmo moderado. Por um lado acreditamos que o projecto tem qualidade e potencial, por outro sabemos que se ninguém o conhecer e não o chegar a jogar não irá longe. Esta é a parte que mais dor de cabeça dá a dois *nerds* pouco dados à socialização, como divulgar convenientemente o nosso trabalho no meio de tantos milhares de jogos disponíveis para Android e iOS.

*Sites* como o *Gamasutra* têm diversos artigos que referem dicas para conseguir chamar a atenção da comunicação social criando uma relação de *amizade* com pessoas que podem divulgar o nosso trabalho seguindo-os e interagindo através do *Twitter*… mas isso é algo que também implica tempo e infelizmente esse é um *bem* que não abunda por estes lados.

*Reinventing the Wheel* é o nosso "estúdio" que tem por base o conceito de que somos cientistas num laboratório imaginário (porque a renda assim é mais barata). Queremos ser originais, vamos reinventar jogos (e rodas!). Ainda não temos uma data específica para o lançamento do jogo pois isso dependerá, em parte, dos resultados alcançados com o *Indiegogo.* O nosso objectivo primário é fazer um bom jogo do início ao fim. Se for um sucesso será óptimo para a nossa motivação em continuar, se não der em nada as nossas moças dão-nos com o chinelo pelo tempo perdido.






# >TARGUS APR. MULTIMÉDIA AMP09EU

## Imensamente útil, principalmente tendo em conta algumas profissões

*Por* André Santos




**Há ferramentas para todos os gostos e necessidades. Se à primeira vista um apresentador multimédia parece não ter grande relevância,** numa observação mais cuidada, percebemos que pode ser imensamente útil, principalmente se tivermos em conta algumas profissões. A PUSHSTART teve acesso a um dos exemplares provenientes da Targus, que prontamente analisámos. Se nem tudo é bom, é certo, no seu todo é um bom acessório. Pude igualmente conferenciar com uma utilizadora do modelo em questão e em conjunto chegámos a algumas conclusões bastante pertinentes, que passamos a partilhar com todos os nossos leitores.

E à primeira vista sobressai uma evidente falta de robustez física, visto que o material que reveste o modelo AMP09EU (e a quase totalidade desta gama de produtos) é essencialmente plástico. Por outro lado, isto não tem que necessariamente ser mau, já que acaba por conferir ao apresentador uma certa leveza, algo positivo, principalmente nas apresentações mais demoradas. Ainda assim, a sensação que retemos é de uma certa fragilidade, o que sugere um manuseamento do AMP09EU cuidadoso e no qual devem ser a todo o custo evitadas quedas ou similares. Da mesma forma, também os botões, nomeadamente os que se situam no topo do equipamento, ostentam uma fraqueza, rapidamente comprovada nas primeiras utilizações.

Porém, e como referi no início, nem tudo é mau. Este apresentador vem equipado com todas as funcionalidades necessárias para poder trabalhar com o seu computador, literalmente à distância. Ou seja, ele não só lhe permite, tal como o nome indica, controlar as apresentações em, por exemplo, PowerPoint, como também reúne funções de rato e controlo de volume. Algo que pessoalmente achei bastante interessante, reconheço. A sua utilização é particularmente intuitiva e acessível a qualquer utilizador, pelo que a nível de acessibilidades apresenta um manuseamento de baixa dificuldade e de fácil percepção para o utilizador.

Para tal, temos à disposição uma série de

*Por* André Santos







botões. Na lateral esquerda, podemos desligar/ ligar, bem como bloquear o AMP09EU. Quando este se encontra neste estado, é apresentada a cor vermelha em redor do *joystick* e quando o desbloqueamos surge o natural verde. Na lateral direita, é possível definir os níveis de volume. Estes funcionam independentemente da aplicação que estiver a utilizar, e vai desde leitores de música, vídeo até às apresentações de diapositivos, no caso de estas terem som. É, contudo, na parte superior que se encontram a grande maioria dos botões. Localizado mesmo no centro, temos o referido *joystick* que assume as funções do rato, e que permite movimentos a 360 graus, rodeado por sua vez das "teclas" direccionais. São estas que permitem avançarmos ou retrocedermos os *sliders*. Mais no topo do AMP09EU encontramos os botões que definem o tipo de utilização que queremos dar ao apresentador. Se por exemplo pretendermos utilizá-lo como rato, temos que colocar o botão central para baixo – existem indicações visuais que podem ajudar a uma melhor compreensão. Quando colocamos este botão na posição ascendente, estamos perante modo de apresentação. Além de podermos utilizar o laser para apontar, à distância, o que pretendemos evidenciar é também neste modo que todo o apresentador fica compatível com o PowerPoint e todas as suas especificidades, dependendo igualmente, claro, das configurações que tivermos pré-definido para cada *slider*. É também possível alternarmos de modo sem grande dificuldade ou complexidade para o sistema operativo ou até o próprio apresentador, pelo que, no caso de estarmos dentro de uma apresentação e for necessário seleccionar um *link*, basta para tal alterarmos para o modo de "rato", conduzirmos o cursor até lá e clicarmos nele. A navegação do rato é feita via *joystick*, a qual pode necessitar de algum tempo de habituação por parte do utilizador. Sofre também de um problema recorrente neste tipo de tecnologia (muito frequente nos ratos propriamente ditos mais antigos), que consiste nas mudanças bruscas de velocidade com que o *joystick* responde. Assim, ora pressionamos com

*Por* André Santos

**A experiência que se pode retirar** deste tipo de equipamentos é bastante pertinente

pouca intensidade (ou durante breves momentos) e o rato praticamente não se mexe, ora pressionamos durante mais tempo e o rato parece fugir do nosso controle. Contudo, após algum tempo de treino o manuseamento vai progressivamente tornando-se mais simples. Todo o funcionamento do AMP09EU é *alimentado* por uma pilha AAA e o seu consumo é minimamente poupado, sendo que o que acaba por gastar mais energia é a utilização do laser. A conectividade é feita através de USB, a partir de um adaptador/ receptor/ emissor *wireless* que já vem com o apresentador e que inclusivamente se pode guardar num espaço especificamente para ele, junto do local onde colocamos a pilha.
A experiência que se pode retirar deste tipo de equipamentos é bastante pertinente, mas sem dúvida que há um certo inflacionamento, já que a relação qualidade/ preço fica, a meu ver, algo esbatida, principalmente se pensarmos no material que o reveste comparativamente ao preço. 48,99€ parece-me um valor um tanto para o elevado, ainda que lhe reconheça várias funcionalidades extremamente úteis neste tipo de equipamentos. Mesmo investigando outras marcas, a verdade é que os preços não variam muito e há ainda que ter em atenção que alguns destes equipamentos são apenas apresentadores que não incluem a função de rato ou multimédia, sendo que, novamente, o preço não é assim tão reduzido comparativamente com o modelo em questão.
O AMP09EU apesar de caro, não há forma de o contornar, é uma compra bastante interessante para quem deste tipo de funcionalidades precisar. Optando apenas pelo facto de poder ser adaptado como *remote control* pode ser desnecessário, mas para um professor, por exemplo, parece-me uma compra lógica e bastante útil. Não é perfeito, é certo, mas não deixa de ser algo bastante recomendável.




AWESOME!
JANEIRO