39

PUSHSTART



INSPECTOR ZÉ E ROBOT PALHAÇO EM CRIME NO HOTEL LISBOA

Uma investigação criminal, tão portuguesa como absurda. Poderá o inspector Zé descobrir o verdadeiro culpado?

TAMBÉM NESTA EDIÇÃO

GRAN TURISMO 6

THE LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST

BRAVELY DEFAULT

JETT ROCKET II

SCRIBBLENAUTS

STARBOUND

TOKITORI

WII KARAOKE U

EDGE

....

O ANO DO RENASCIMENTO

Por Margarida Cunha

O fim de um ano e o início do seguinte são sempre períodos de reflexão e retrospectivas. O mundo dos jogos não é excepção, pelo que Dezembro foi encerrado com a atribuição de prémios para os melhores do ano. E, embora haja escolhas consensuais, a verdade é que a diversidade de vencedores reflecte toda a riqueza e individualidade que uma experiência de jogo pode ter. Senão vejamos: *The Last of Us* colheu a preferência de sites como Giant Bomb, Kotaku, Destructoid, bem como arrecadou o prémio Gamespot - People's Choice for Game of the Year 2013 (com 27% dos votos). Contudo, a equipa do mesmo Gamespot elegeu *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* como o jogo do ano – quando obteve apenas 4% dos votos dos utilizadores. Utilizadores que não reagiram bem à decisão do site; de tal modo que este dedicou toda uma rubrica a comentar as críticas negativas que lhe foram endereçadas, na sequência da sua escolha.
Já o site Eurogamer elegeu outra *franchise* da Nintendo: *Super Mario 3D World*. Houve ainda espaço para *Papers, Please*, eleito pelos sites Ars Technica e Wired. Já o celebérrimo *GTA V* liderou a tabela dos sites do The Guardian e Spike.
Tudo isto prova que, apesar de tudo, 2013 foi um ano recheado de excelentes títulos, para todos os gostos e feitios.
No entanto, tal não isentou a indústria de ser colocada em causa, no seu todo ou em parte. A Nintendo foi sem dúvida uma das grandes empresas a sofrer *feedback* negativo, devido à forma como (não) promoveu a Wii U. Várias especulações acabaram por revelar-se irrealistas, com profecias que antecipavam o fim da gigante nipónica, na qualidade de produtora de hardware.

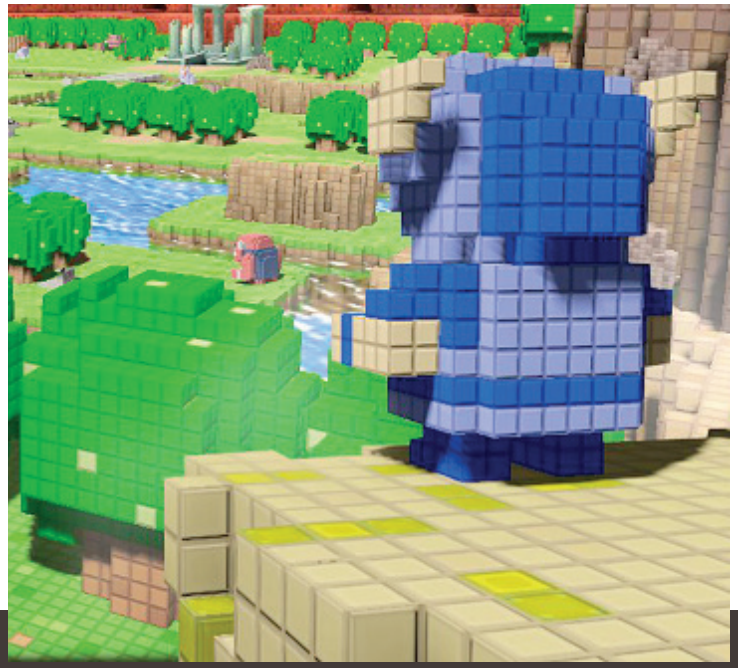


Mas a indústria como um todo também foi posta em causa. Num artigo divulgado em Dezembro, o site de cultura Cracked publicou o artigo "5 Reasons the Video Game Industry Is About to Crash". Nele são listados e detalhadamente explicados os motivos pelos quais a indústria, nos seus moldes actuais, poderá colapsar. Um deles prende-se com o facto de os grandes decisores da indústria não perceberem quase nada do tema; outro diz respeito ao aumento astronómico do custo de produção de um videojogo e às implicações que daí advêm para a inovação. Fala-se ainda da parcialidade das reviews feitas pelos sites especializados, bem como da dificuldade em criar videojogos num ambiente em que o hardware sofre constantes mutações. Por último, é realçado o factor humano, numa alusão às más condições de trabalho e à exploração de que sofrem os designers e criadores.
Houve ainda espaço para o regresso do ataque aos videojogos. Desde psicólogos de tal modo qualificados que começaram 2014 com uma pena suspensa de 2 anos, por parte do Conselho Jurisdicional da Ordem dos Psicólogos, até reportagens de revistas cujos entrevistados – como o professor Nélson Zagalo, presidente da Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos – revelam que as suas declarações foram retiradas de contexto. Fica assim provado que de facto não é possível ser líder na área do entretenimento sem fazer alguns inimigos.
Paralelamente, foram divulgados dados que revelam que a associação Child's Play angariou em 2013 um valor recorde. Estamos a falar de 7,6 milhões de dólares oferecidos por jogadores, para ajudar crianças que se encontram em hospitais e abrigos para vítimas de violência doméstica. No total, 25 milhões de dólares foram angariados ao longo de uma década. Notícia que, claro, não verão na TV.
Num 2013 que assistiu ao nascimento de uma nova geração de consolas, o site IGN fala de um ano de profunda mudança e revitalização da indústria. Refere ainda que 2013 marca o fim da marginalização dos videojogos, bem como das suas limitações.
Será? Falamos daqui a 12 meses. Feliz 2014!

> WII SPORTS VS WII SPORTS CLUB

> INSPECTOR ZÉ E ROBOT PALHAÇO

> TOP JOGOS POR JOGAR NA PS3



> GRAN TURISMO 6
> THE WALKING DEAD
> WII KARAOKE U
> BRAVELY DEFAULT
> KORG MO1D
> JETT ROCKET II
> DOKI DOKI UNIVERSE
> TOKITORI
> THE MISTERIOUS CITIES OF GOLD
> SCRIBBLENAUTS
> HAPPY WHEELS
> TERRARIA
> THE BINDING OF ISAAC
> COLOR FUSION
> EDGE
> GOMO
> ZELDA: LINK TO THE PAST
> DIE HARD ARCADE



> BQ AQUARIS 5.7

> GAME OVER

STARBOUND

Por Victor Moreira

>Sistema: PC

>Ano: 2013



São já muitos os descendentes de *Minecraft* e consequentemente de *Terraria* que tentam surgir do nada, utilizando a fórmula do "destrói e constrói", e que tentam marcar o seu espaço. Coisa que nunca é fácil, até pelo respeito que os jogadores têm pelos inventores deste tipo de *Sandbox* a que eu gosto de chamar de *"Minecrafters"*. A evidência de que *Starbound* tenta não só aproveitar, como melhorar uma fórmula, aplicando o melhor de diversos mundos está à vista, e parece ter convencido meio mundo de que será um título a ter em conta num futuro próximo.

Foi em 2012 que o fundador e *designer* da Chucklefish Games, Finn Brice, apresentou a sua ideia, e em Abril de 2013, ao estilo do Kickstarter, o







Tratando-se de um jogo ainda em fase de desenvolvimento, *Starbound* oferece uma nova perspectiva a este tipo de jogo

jogo arrancou em pré-venda para fundar o projecto, e só precisou de 24 horas para angariar mais de 230,000$. No mês de Dezembro, o jogo ficou disponível para toda a gente, ainda em fase beta e como um jogo de acesso antecipado através do Steam.

Mas afinal o que torna *Starbound* um título diferente?

Em primeiro lugar, e ao contrário dos jogos que nos deixam explorar um mundo pré-gerado aleatoriamente, neste caso temos ao nosso dispor um infinito número de mundos, uma galáxia onde é possível visitar planetas e Luas, com a particularidade de cada lugar ter a sua própria atmosfera, civilizações, inimigos e grutas enormes para explorar. Há até planetas cujo clima torna impossível a visita, a não ser que tenhamos o equipamento correcto para aguentar, por exemplo, um frio intenso. As cores e *backgrounds* de certos planetas, levam-nos também numa viagem ao nosso imaginário, já que encontramos solos feitos de ossadas, relva cor-de-rosa, água gelatinosa ou até árvores enormes feitas somente de folhas.

"*Starbound* tenta não só aproveitar, como melhorar uma fórmula aplicando o melhor de diversos mundos"

A aplicação de elementos de um jogo de *role-play* tornam também *Starbound* apetecível a outros públicos. No início de uma nova aventura temos que escolher a raça do nosso herói, entre algumas escolhas alienígenas e robóticas, assim como a óbvia vertente humana. Para já não se vê a aplicação de níveis de experiência, mas as





A aplicação de elementos de um jogo de *role-play* tornam também *Starbound* apetecível a outros públicos

armas que podemos encontrar na nossa viagem são diferenciadas pelo dano que podem causar, pelo dano que causam a inimigos com armaduras e pelo seu nível de raridade. Da mesma maneira, há imensas roupas e armaduras que podemos equipar que também têm o seu nível de defesa. Estas roupas incluem até óculos que aumentam o poder de visão, bandanas que nos tornam mais invisíveis ao inimigo, capacetes que nos aumentam o nível de defesa, entre outro milhento de objectos que ao fim de quase 70 horas de jogo ainda não consegui descobrir. O jogo é feito também de sorte e probabilidades tal como num *RPG*. Nunca sabemos ao certo o que vamos encontrar dentro de um cofre perdido ou escondido, nem nunca sabemos se matar um inimigo equipado não vai destruir as suas armas e roupas, ou se realmente conseguimos ficar com elas. Para obter armas de forma mais saudável, civilizações amigas que vamos encontrando nos planetas têm também ao dispor várias lojas onde podemos adquirir diversos materiais em troca da moeda usada no jogo: *pixeis*! Para obtermos *pixeis* basta matar inimigos ou destruir cofres que vão aparecendo nas grutas, no mundo em si ou dentro de habitações amigas ou inimigas.
A quantidade de diferentes edifícios que aparecem nos planetas chega a ser ridícula. Além das civilizações já mencionadas, há fortes abandonados com entradas secretas que albergam tesouros, laboratórios futuristas onde se fazem experiências em animais e até cidades construidas dentro de árvores. *Starbound* traz também consigo missões e tarefas, que no início servem de tutorial para coisas básicas. A história que precede o início de cada nova aventura é bastante simples: a nave em que viajamos não tem combustível para avançar, estamos por cima de um planeta e é preciso explorá-lo para encontrar formas de a fazer mover. Cada raça apresenta uma desculpa diferente para estar naquele sítio, mas a partir daqui desenvolve-se de igual forma. É através destas missões que aprendemos a fazer alguns objectos que nada de novo introduz neste tipo de jogo. Aproveitando o sistema já visto em *Terraria*, acabamos por aprender a construir uma *crafting table*, uma fornalha, diversos materiais em madeira para fazer uma bela casa, as tochas que iluminam a noite e as grutas... Basicamente é neste ponto que as semelhanças com títulos que já contam com a sua fama é evidente.
Sendo um título em 2D, bastante apelativo para quem também gosta do género de plataformas e acção, e



tratando-se de um jogo onde a liberdade prevalece, é possível até evitar a parte do "destrói e constrói" e apenas explorar, matar uns inimigos, aumentar o nosso nível de equipamento e viajar pela galáxia em busca de novas experiências após cada viagem. É preciso ter em conta porém, que há elementos de sobrevivência incluídos em *Starbound*. Em certos planetas, mesmo que o clima esteja bom durante o dia, à noite cai um frio imenso, e é preciso ter uma fonte de calor próxima e deixar passar a tempestade para que o nosso herói não morra. A morte por falta de comida também é uma realidade. Mesmo que o nível de saúde esteja no máximo, a desnutrição acontece caso a personagem não se alimente. Os inimigos que vamos matando durante o jogo vão deixar cair por vezes também carne que servirá para aumentar o nível de comida, depois de devidamente cozinhada numa fonte de calor. Outra maneira de o fazer é simplesmente plantar sementes que podemos comprar ou encontrar, tendo assim uma maneira menos violenta de obter alimento, mesmo que o efeito não seja tão eficaz como ingerir carne.



Tratando-se de um jogo ainda em fase de desenvolvimento, *Starbound* oferece uma nova perspectiva a este tipo de jogo a que, carinhosamente, chamo de *"Minecrafter"* pela evidente inspiração no jogo da Mohjang. No futuro, está previsto não só um lançamento completo para computadores, como também nas consolas da Sony. Apesar de um título não se medir pelo dinheiro que angariou, é notável o facto de ter ultrapassado a barreira de um milhão de dólares na era pré-Steam, assim como é notável a participação dos jogadores, com pedidos de actualizações, melhoramentos, envios de *bugs* e a criação de um Wikia que conta já com mais de 2500 artigos. Não deixem de experimentar ou de pôr na vossa lista de jogos a comprar para um futuro próximo, a diversão parece nunca acabar, sejam amantes da exploração, de *side-scrollers* em 2D ou da construção bloco a bloco.



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*

GRAN TURISMO 6

Por Tiago Lobo Dias

>Sistema: PS3

>Ano: 2013



Aí está ele de volta, *GT6* chegou a 300km/h e travou na minha mesa de trabalho. O cheiro a borracha queimada enche as narinas, tenho óleo a escorrer pelas gavetas, o monitor está cheio de terra, lama e mosquitos, a roupa cola à cadeira... meus amigos, o monstro está de volta! Um título da serie *GT* tem a capacidade de me fazer esquecer tudo o existe fora da minha sala de jogo. O *GT5* já o fez mas confesso que *GT6* não o fez totalmente. Calma, não é que não seja bom. É, ponto final. A questão é que não me deixou de boca aberta, tal como o anterior. O 5 já levou a minha PS3 a roçar os limites da sua capacidade muscular; a diferença do 4 para o 5 foi enorme em tudo, e nesta nova edição as diferenças não são tremendas. Estão lá, certo, está melhor, sim, mas vamos com calma. Do ponto de vista dos jogadores menos *core* nestas andanças de simulação, o jogo vai parecer ter exactamente a mesma mecânica de condução que o anterior. O *GT5* já estava tão bom em termos de física de simulação que já era



foi o tempo de reação dos carros às guinadas repentinas. Parece-me que foi revisto este campo e temos agora um fosso ainda maior entre um mau carro e um bom carro. Um mau carro para recuperar de sub ou sobreviragem está agora mais realista com tempos de reacção mais lentos e mais adequados ao carro, enquanto veículos mais potentes com melhores estruturas recuperam melhor e mais rápido (comparando na mesma velocidade, claro). Nota também muito positiva para a perda de tracção em lombas e reentrâncias, O "Eau Rouge" em Spa Francorchamps é um óptimo local para se ver estes efeitos. Temos assim um *GT6*, não diria evoluído, mas sim polido e refinado, reforçando a ideia de ser um dos melhores simuladores de sempre. Em termos de efeitos de física sem dúvida que é o número 1.



Curvas com declive e inclinação facilmente levam à quebra das regras que pré-adquirimos como certas

Mas não só de física vive a serie *GT*, os seus traçados são do melhor que existe. Temos aqui uma selecção dos circuitos mais emblemáticos do mundo, onde estão alguns dos meus preferidos, tais como: Monza para velocidade pura, Spa Francorchamps com as suas subidas e descidas alucinantes e Nurburgring na versão completa. Mas ainda temos os circuitos fictícios. Os traçados estão fielmente retratados, embora graficamente não tenha notado grandes diferenças do *GT5* no que toca aos circuitos herdados do anterior. Nos novos traçados já se nota algum grafismo refrescante. Deixo ainda a nota que podemos pilotar um veículo lunar... sim, na Lua... quanto a mim completamente desnecessário, caindo quase no ridículo. Deixando o grafismo dos circuitos e passando nos carros, nada a apontar, continuam belíssimos e muito bem caracterizados.
Dando um salto aos efeitos meteorológicos, os efeitos de chuva já estão a acusar uma certa idade, podiam ter dado uma espreitadela ao *F1*

Estás a ler uma review escrita pelo Tiago



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

difícil fazer melhor, mas não é que fizeram? Mas este melhoramento não é facilmente detectado, apenas os mais experientes vão identificar as alterações. Para quem conduz com mudanças automáticas e com algumas ajudas na condução

"Temos assim um GT6, não diria evoluído, mas sim polido e refinado reforçando a ideia de ser um dos melhores simuladores de sempre"

o jogo parece o mesmo, agora quem gosta de simulação a sério, que conduz com manuais, sem ajudas, para quem configura o carro e sabe identificar a diferença entre uma mola macia e uma dura, oh meus amigos, aí sim as diferenças são visíveis.

As dinâmicas dos carros presentes no jogo (continuam os cerca de 1200) foram revistas junto dos fabricantes, e temos agora uma realidade ainda maior. Dos testes que fiz noto uma maior influência e realidade no centro de gravidade do carro. O seu peso VS dimensão VS altura são mais notórios, os carros balançam sobre as rodas/suspensão nas curvas e afundam e levantam em travagem/aceleração nas rectas com mais realidade. Não falo no campo visual mas da maneira como estas alterações ao terreno nos são transmitidas. Temos uma maior sensação de como o carro reage. Ao testar a viragem com aceleração/travagem em curva nota-se que os efeitos de sobreviragem e subviragem estão ainda melhores. Em carros de tracção traseira (sem controlos/ajudas) é mais visível a tendência para sobreviragem, ou seja, o carro ter tendência a fugir de traseira devido, entre outros, a ter a potência nas rodas traseiras. Para carros com tracção dianteira verifico mais a subviragem onde o carro foge de frente querendo fugir ao arco natural da curva. O que me deixou também muito agradado é que as tendências para sub e sobreviragem não parecem ser tão regra fixa como no *GT5,* podendo-se alterar a regra conforme o terreno. A título de exemplo, curvas com declive e inclinação facilmente levam à quebra das regras que pré-adquirimos como certas. Obviamente que determinados carros terão mais ou menos estes efeitos, bem como os controlos de tracção terão uma palavra a dizer. Outro factor que gostei de ver



da Codemasters para tirar umas ideias... A condução nocturna, essa sim, está impecável.
Jogabilidade e progressão no jogo? Bom, continua mais ou menos na mesma. Começamos com um carrinho de linhas e vamos progredindo aos poucos. Digo aos poucos mas na realidade é bem mais lentamente que no *GT5*, onde recebíamos um carro a cada 20, 30 minutos de jogo. Aqui esqueçam, vão ter de suar bastante! As licenças continuam lá para as tiramos, já as conhecemos todas. Espero que repensem este conceito, é irritante termos supostamente de aprender a travar e virar o carro. Continuamos a disputar os campeonatos e a desbloquear novas provas e por aí fora, nada de grandes novidades por aqui. Fica a nota da inclusão do *Goodwood Festival of Speed.*
Uma alteração confusa são os carros *standards* e *premium*, que não estão separados nos actos de compra.
No som, *ui* aqui é que vou ter de ser mauzinho. Temos muito a melhorar: para começar com algumas horas de jogo não ouvi ainda ninguém falar, apenas texto. Os sons dos efeitos não me parece ter sofrido nenhuma actualização, chocar com uma parede a 300 km/h (não tinha referido ainda que os efeitos visuais de colisão continuam quase nulos) é quase o mesmo que dar um toque a estacionar o carro, o som não está adequado à violência e ao tipo de batida. E os motores? Pois continuam a soar pouco realistas, parece que temos um som gravado e o reproduzimos mais alto/baixo ou com mais agudo ou grave. Meter uma mudança abaixo em vez de recebermos o som do motor a resmungar ouvimos apenas o tom e volume do som a mudar. No áudio temos sem dúvidas a concorrência (série *Forza*) a ganhar distância.
GT6 consegue assim polir detalhes e deixar outros por limar. Felizmente que acertou nos importantes, ou seja, a simulação propriamente dita e no realismo dos circuitos, deixando grafismos e som por acertar. Por mim, estou feliz, pois aprecio mesmo é a simulação, no verdadeiro sentido da palavra.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Simulação exemplar, física automóvel impressionante

É mau ter:
Algum grafismo não revisto e som dos motores fraquito

Há alternativas:
Série *Forza*

THE WALKING DEAD S2E1: ALL THAT REMAINS

Por André Santos

>Sistema: PC

>Ano: 2013



Bem ao jeito televisivo, temos o regresso daquele que foi considerado o melhor título de 2012. Não é consensual, bem sei, mas como tudo o que nos rodeia há sempre excepções que fazem a regra! Quem jogou os cinco capítulos da primeira temporada, recorda-se de forma dolorosa dos últimos dez minutos, nos quais pressentimos um corte brutal e visceral de tudo o que previámos (agora bem sabemos que erradamente) que fosse acontecer em capítulos futuros.

Este primeiro episódio da segunda temporada de *The Walking Dead* traça uma nova linha de acontecimentos e assume pela primeira vez a perspectiva de uma "nova" personagem. A pequena Clementine tem agora os nossos olhos e consequentemente é o jogador que detém a grande maioria das escolhas que a mesma faz durante a narrativa. Clementine cresceu, e muito, e torna-se nesta segunda temporada numa ainda melhor protagonista, já que traz consigo um passado imensamente pesado para uma criança de tão tenra idade.

No entanto, denota-se alguma dificuldade em impressionar o jogador quando se compara com o primeiro episódio da primeira temporada. Por um lado, perdeu-se completamente o efeito surpresa – e



O jogo mantém a magia, o negrume, toda a ambiência de terror, ponteada aqui e ali com momentos de introspecção e serenidade

expressões das personagens bem como os cenários.
A aventura de *The Walking Dead* continua bem ao estilo *point & click* e genericamente a jogabilidade manteve-se. Contudo, foram introduzidas algumas alterações na selecção dos objectos e na definição dos mesmos, já que agora são mais detalhados. Também senti uma ligeira melhoria no tempo de resposta do rato, principalmente nas alturas em que temos que decidir rápido, e ao nível

“ O jogo continua igualmente bom nos aspectos técnicos”

da narrativa considero igualmente que houve uma evolução nas respostas. Isto porque no passado denotava-se por vezes respostas que não iriam trazer nada de novo à história, pelo que depressa eram descartadas.
Todavia, no actual episódio, além de ser cada vez mais necessário respondermos com uma rapidez atroz, também todas as respostas parecem adequadas na conversa, o que acaba por nos dificultar bastante a selecção do que pretendemos.
The Walking Dead S2E1: All That Remains continua igualmente bom nos aspectos técnicos. A componente gráfica, como já



todos sabemos o quão difícil é superar o mesmo – mas por outro lado é evidente a qualidade do trabalho que a Telltale continua a apresentar-nos. Talvez por saber e conhecer as referidas dificuldades, tenham optado por entregar um dos episódios mais viscerais de sempre, aquele que mais é explorado graficamente e provavelmente aquele que mais ambiguidade vai provocar ao jogador. Principalmente se tivermos em conta uma das sequências mais emotivas com um ser de quatro patas, que confesso e reconheço, me deixou completamente estarrecido.

E só por ser capaz de transmitir algo tão intenso e verosímil como aquilo que vivi nesta pequena sequência, era razão para dar um redondo e directo sim, no caso de me perguntarem se vale a pena voltar a pegar em *The Walking Dead*. O jogo mantém a magia, o negrume, toda a ambiência de terror, ponteada aqui e ali com momentos de introspecção e serenidade. A Telltale continua assim a saber manipular o jogador a seu belo prazer, e fá-lo de forma eficaz e envolvente. Estes momentos intensos, em parte, disfarçam algumas das fraquezas deste episódio em concreto. O factor surpresa já há muito acabou e, a somar a isso, temos um reiniciar de histórias e personagens. Apesar das escolhas que fizemos no passado se repercutirem aqui (outra das grandes mais-valias desta saga), estamos perante cenários novos para explorar, personagens para conhecer e factos para recordar. Tudo isto faz com que *The Walking Dead S2E1: All That Remains* seja morno no seu todo, o que acaba por deixar uma certa sensação de água na boca.

E por falar em *acabar*, mais uma vez há que referir que a duração do episódio não é propriamente simpática, ou talvez por culpa do conhecido ditado “tudo o que é bom dura pouco” ou diria eu, *dura o tempo necessário para ser inesquecível*, aparenta de facto ser demasiado curto para aquilo que esperaria ou desejaria. Não demorará em média mais de duas horas para terminar, sendo que está ainda assim garantida intensidade em toda a sua extensão.

No meu entender continuam a existir as irritantes paredes invisíveis (que começo a acreditar que sejam mais imagem da série do que qualquer outra coisa), mas que não me agradam nem engrandecem o jogo. O grafismo, felizmente, mantém-se e está para durar. O aspecto *cartoonish* continua a brilhar e, a meu ver, a ser um dos protagonistas nesta demanda. A junção com componentes mais violentas ou *gore* a que por vezes somos sujeitos é trabalhada com mestria, o que resulta numa combinação de visuais que encaixam simplesmente na perfeição. O mesmo acontece com



foi referido anteriormente, é excelente, mas o som não fica nada atrás. A musicalidade adequa-se na perfeição, os efeitos sonoros pareceram-me ainda mais trabalhados, o que só intensifica a experiência, e por último, as vozes estão perfeitas. Nomeadamente a de Clementine (Melissa Hutchison), que apresenta uma vocalidade extraordinária que joga entre o ser inocente (afinal é uma criança) e por tal teoricamente frágil, e uma pessoa em crescimento no seio de circunstâncias absolutamente impossíveis e violentas.

Apesar de curto e algo morno, não há grandes dúvidas que a Telltale continua no caminho certo. Electrizante o quanto baste, marca o início de uma segunda temporada que se antevê recheada de bons e intensos momentos. Mesmo sem Lee presente, temos Clementine em toda a extensão, o que, parecendo que não, muda toda a abordagem da série, que ainda sim continua a agradar. Como história narrativa continua, no meu entender, a não haver melhor. Por fim, e já depois de termos concluído este primeiro episódio, somos presenteados com o que ainda está para vir… e aquilo que se pode adivinhar… é que emoções fortes e muitas surpresas… ainda agora estão a começar! *The Walking Dead S2E1: All That Remains* é por tudo isto… simplesmente obrigatório!

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
A mesma áurea e qualidade do "original"

É mau ter:
Curta duração e as típicas paredes invisíveis

Há alternativas:
The Walking Dead S1

WII KARAOKE U

Por Luís Filipe Teixeira

>Sistema: Wii U

>Ano: 2013



A JOYSOUND e a Nintendo já cooperaram diversas vezes no passado, mas esta é a primeira vez que lançam um jogo karaoke também na Europa. Mas este não é um simples jogo que se compra e se passa a ter todas as músicas do mundo para sempre. É antes uma aplicação que vai sendo actualizada com o tempo através da disponibilização de mais músicas, sendo que na data do seu lançamento (já está disponível) conta com 1500 faixas. O repertório engloba músicas de todas as décadas possíveis e, para além de podermos fazer a pesquisa por artista, música e género, temos também a possibilidade de procurar em colecções específicas, como músicas de Natal, top músicas do mundo, músicas *boys/girls band*,"*Songs to Kick Off a Season"*, ou seja, músicas que animam logo a malta (bom





O facto de esta ser uma aplicação online, vai fazer com que possamos contar com cada vez mais músicas graças aos constantes *updates*

para quem precisar de um empurrãozinho extra). A escolha é imensa e, sendo este um jogo muito amado no Japão, não podiam faltar também centenas de músicas japonesas.

Em vez de comprarmos, podemos apenas alugar esta aplicação por um certo período de tempo. Existem pacotes (*tickets*) de 1 hora (1.99 euros), 24 horas (4.99 euros) e 30 dias (14 euros). Os tempos dos pacotes não podem ser pausados obviamente e a utilização desta aplicação requer uma ligação à Internet. O facto de esta ser uma aplicação online vai fazer com que possamos contar com cada vez mais músicas graças aos constantes *updates*.

Quanto ao microfone, podemos usar o inserido no Wii U Gamepad ou comprar um à parte que tenha entrada USB. E podemos falar aqui da particularidade do Wii U Gamepad, ou melhor, do seu ecrã. Porquê escolher esta versão e não outra das centenas que há por aí? O menu visível no comando é intuitivo e a apresentação amigável. Nada é partilhado de forma confusa, apesar da grande quantidade de elementos. O facto de termos um ecrã disponível no comando permite-nos navegar no menu enquanto outra(s) pessoa(s) canta(m) através do microfone USB, fazendo com que possamos escolher entretanto a próxima *setlist*. É como que se tivéssemos todo um segundo computador dentro do comando.



ESTA REVIEW FOI ESCRITA pelo "Super Luigi" da PUSHSTART



***Wii Karaoke U* consegue introduzir** personalidade num jogo que sempre aparentava ser bastante simples

Podem ser conectados até 3 microfones, mas obviamente que mais pessoas podem cantar num mesmo micro. No entanto, esta é uma característica importante e que devemos salientar, pois todo o jogo funciona à base do *rating*. Este está dividido em 3. No *Standard Rating* é-nos apresentado um número que vai até 100, dependendo da nossa performance. Apenas isso, sendo o mais básico deles todos. O *In-Depth Rating* já nos revela graficamente 6 aspectos essenciais: *Melody, Timing, Smoothness, Technique, Vibrato e Glissando.* Depois temos o *Online Rating* que é basicamente o mesmo que o In-Depth Rating, mas os nossos resultados são comparados com outros jogadores de todo o mundo (será que conseguimos fazer uma melhor pontuação do que os japoneses?).

Quem tiver vergonha de cantar pode sempre usar o Wii Remote (até 4 comandos) para acompanhar a música através de um instrumento musical. Esta vertente é no entanto bastante limitada. O botão "B" serve para tocar e os "1" e "2" para trocar de instrumento. Vamos ser sinceros e dizer que quem pega neste jogo é mesmo para cantar.

Voltando ao que interessa, não podemos deixar de referir também o modo *Karaoke Battle.* Até 10 jogadores podem competir num total de 2 grupos, num jogo que vai de 1 a 10 rondas. Ou escolhemos o tema musical de cada ronda ou deixamos o computador trabalhar um bocadinho. É aqui que o espírito *multiplayer* local entra em cena. É aqui que a Nintendo brilha. Enfim, *Wii Karaoke U* é um jogo/aplicação que vai além da simples cantoria. Deixa-nos decorar o nosso palco, os nossos fatos (os Miis não podiam faltar, claro), compara as nossas estatísticas com as do resto do mundo, revela-nos os nossos pontos fortes e fracos. *Wii Karaoke U* consegue introduzir personalidade num jogo que aparentava ser bastante simples e, com o número de músicas em constante crescimento, podemos dizer que rapidamente iremos poder contar um repertório super completo.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Repertório de músicas em constante crescimento; Gamepad permite multifunções

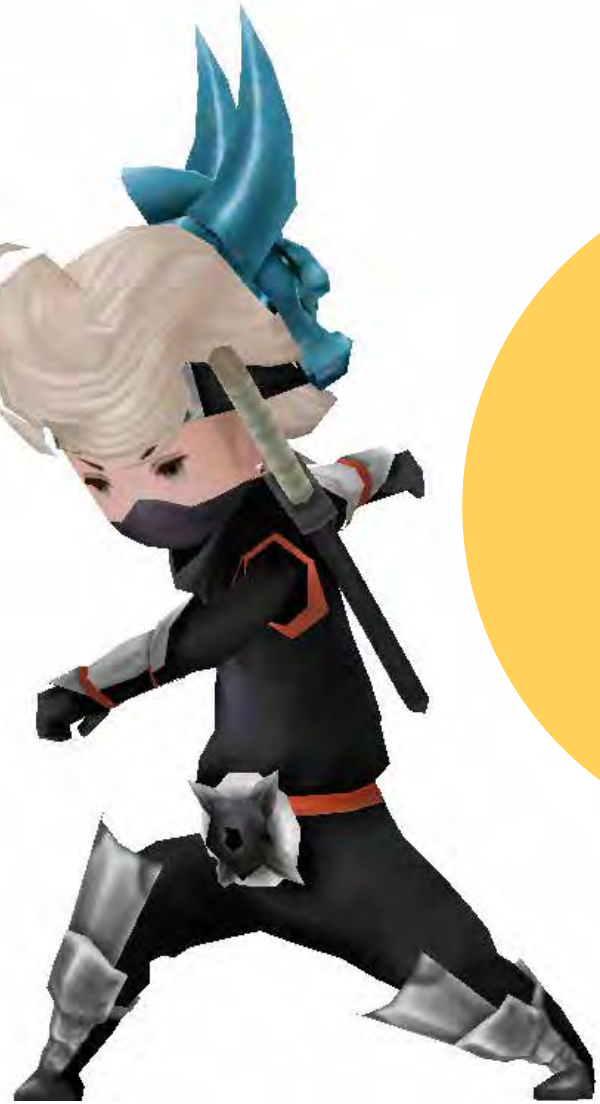
É mau ter:
Ainda "só" 1500 músicas

BRAVELY DEFAULT

Por Ivan Cordeiro

>Sistema: 3DS

>Ano: 2013



Desde o abandono da fórmula tradicional dos RPG japoneses, após o lançamento de *Final Fantasy X-2*, que a Square Enix tem sido alvo de imensas críticas por parte dos fãs de longa data. Ainda hoje a empresa é acusada por imensos consumidores de apenas olhar para os lucros e só lhes dar jogos que eles não querem. Esta foi sem dúvida uma geração marcada por grandes controvérsias do mundo dos RPG japoneses e do quase total abandono das suas raízes. A Square Enix por sua vez lançou vários RPG que pareciam testes de mercado para o seu *blockbuster* em vez de verdadeiras tentativas. São exemplos disto jogos como *Infinite Undiscovery* ou *The Last Remnant*. Curiosamente um dos RPG mais adorado pelos fãs do género foi *Lost Odyssey*, jogo que oferecia a fórmula clássica que tantos queriam. Este não era um jogo da Square Enix, mas contava com um dos criadores da saga *Final Fantasy*. Felizmente para muitos de nós a Square parece voltar a ser Soft e traz-nos finalmente mais um *turn-based* RPG. A história de *Bravely Default* desenrola-se no mundo de *Luxendarc*, onde quatro cristais são essenciais para a sua prosperidade. Depois de os cristais terem sido corrompidos graças aos *Eternian Sky Knights*, os nossos heróis têm como objectivo restaurar o poder dos cristais e fazer assim



Os cenários e cidades desenhados à mão são impressionantes, este é um estilo perfeito para este tipo de jogo.

o mundo voltar à normalidade. Esta corrupção leva a vários eventos catastróficos: no início do jogo dá-se um grande terramoto que destrói completamente a vila de *Norende.Tiz Arrior* foi o único sobrevivente dessa catástrofe e é a nossa primeira personagem jogável. Ao procurar por sobreviventes conhece *Agnês Oblige*, responsável pelo cristal do vento. Depois de *Agnês* explicar a Luz o motivo da destruição, este decide juntar-se a ela para restaurar os cristais. Pouco tempo depois conhecemos os nossos outros dois heróis. *Edea* fazia parte dos *Eternian Sky Knights* mas trai a sua causa para se juntar ao grupo e *Ringabel,* que sofre de amnésia e tem em sua posse um livro que prevê o futuro. É verdade que as histórias com cristais nos acompanham desde os anos 80, mas a esta consegue manter-se interessante ao longo



das várias dezenas de horas de jogo. Além disso as carismáticas personagens nunca deixam o jogador aborrecido. Finalmente podemos mais uma vez explorar o mundo com uma nave voadora ou a pé, deixando assim de lado os aborrecidos menus que nos levavam directamente ao destino. Existem várias cidades e outros locais para visitar; além da nossa *quest* principal temos também várias *side-quests*, mas estas não são desinteressantes e inúteis como tem vindo a ser comum; ao estilo dos bons velhos tempos são um prazer de se completar. O mundo é grande e felizmente também é variado, de florestas a desertos passando pelas montanhas e oceanos, são vários os cenários por onde passamos, oferecendo sempre algo de novo. Para além da variedade este é também um mundo de fazer cair qualquer queixo, a 3DS não tem uma tecnologia de ponta, não faz gráficos super impressionantes, e *Bravely Default* é um dos jogos que mostra o quanto obsoleto isso se pode tornar. Os cenários e cidades desenhados à mão são impressionantes, semelhante ao que a Vanillaware tem vindo a fazer nos últimos anos. Este é um estilo perfeito para este tipo de jogo. Além disso, como se não fosse suficiente, o efeito 3D é dos melhores que já se viu na Nintendo 3DS. Os lindíssimos cenários ficam ainda melhores quando são realçados pelo 3D, conseguindo uma excelente sensação de profundidade. Estes espectaculares gráficos são acompanhados por uma banda sonora de luxo digna de menção, há já algum tempo que não ouvia uma banda sonora tão boa num RPG de fantasia. Tudo é complementado por um *voice acting* surpreendentemente bom, embora algumas vozes sejam irritantes, como já é de esperar. Tudo isto sem uma boa jogabilidade seria

inútil, se o combate fosse ao estilo do que a Square Enix tem feito ultimamente teria sido um desperdício. Felizmente não, a Square regressa em força ao estilo tradicional, trazendo de volta os típicos turnos e toda a estratégia envolvida neste estilo de jogo. A verdadeira diferença deste novo jogo para um dos antigos da série *Final Fantasy,* ou de muitas outras séries, é o sistema Brave/Default que dá até nome ao jogo. Este

"Felizmente para muitos de nós a Square parece voltar a ser Soft e traz-nos finalmente mais um turn-based RPG. "

sistema é utilizado para gastar ou obter SP, estes pontos permitem atacar várias vezes durante o mesmo turno. *Brave* gasta um ponto de SP dando-nos mais uma acção no turno e *Default* dá-nos mais um ponto de SP e defesa adicional no turno actual. Não são só vocês que podem utilizar esta mecânica mas também os inimigos, proporcionando momentos de surpresa durante os combates e faz com que estes sejam mais dinâmicos. É também mais fácil de fazer *grinding* usando o sistema *Brave/Default*, usando o comando *Brave* para derrotar os inimigos logo no primeiro turno. Quando possível, o *grinding* é também facilitado pelo modo auto, já presente em jogos como *Final Fantasy IV: Complete*. O único ponto negativo de *Bravely Default* é que existem pontos que podem ser usados para intervir a qualquer momento do combate, isto é bastante útil mas o método para os obter é tudo menos ortodoxo. Uma das maneiras é deixar a consola em *sleep-mode* durante oito horas, o que pode não ser muito conveniente, ou então entramos no mundo das micro-transacções e compramos os pontos na *eshop*. É este tipo de micro-transacções que me faz temer o futuro desta indústria: este é um jogo pelo qual o consumidor paga o preço normal e ainda tem a opção de pagar por algo que não acrescenta nada ao mesmo. Felizmente estes pontos são muito pouco necessários para a maioria dos jogadores. Se tudo correr bem, daqui a cinquenta anos vamos estar à lareira com os nossos netos e relembrar-nos do momento em que a Square Enix decidiu finalmente ouvir o seu público. Esse momento é o lançamento de *Bravely Default*. Votem com a vossa carteira, comprem o *Bravely Default*, mostrem que existe público para estes jogos, não se vão arrepender.

> High-Score

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



Resumo

É bom ter:
Estilo clássico, excelente uso do 3D.

É mau ter:
Micro transacções absurdas.

Há alternativas:
Soul Hackers, Tales of the Abyss

KORG M01D

Por Victor Moreira

>Sistema: 3DS

>Ano: 2013



o Korg M01D mostra-se intuitivo, *user-friendly* e extremamente divertido



Já está disponível para a 3DS, através da eShop, a mais potente ferramenta de produção musical da Korg, originalmente distribuída em cartucho para a DS. Para percebermos como esta ferramenta pode ser um amplo estúdio portátil, é preciso olhar para a história da marca. O *M01D*, assim como o *M01*, são baseados num conhecido sintetizador desta marca, lançado mundialmente em 1988, e que ainda hoje serve algumas bandas. E se acham que nunca ouviram nada produzido pelo famoso M1, de certeza que, nem que seja pela rádio, já ouviram The Cure ou as músicas frenéticas dos Pet Shop Boys, e são apenas dois exemplos. Olhando para o programa, é fácil perceber o porquê da 3DS ser a eleita para receber o melhor de todos os aplicativos já existentes para várias consolas. A tela táctil permite-nos uma facilidade incrível na escolha das notas, na produção das batidas ou nos *riffs* de guitarra ou piano. Com mais de 300 samples à disposição, cada um pode ser infinitamente multiplicado com a ajuda do KAOSS, outro nome derivado de mais um aparelho da Korg, que com um simples toque nos permite introduzir em tempo real notas, melodias, ou arrastar os mesmos para sons mais agudos ou mais graves. O KAOSS permite-nos também a audição antes da gravação dos sons, e cada toque na tela vai ficando gravado no *loop*, fazendo de cada tentativa uma experiência única. Com alguns minutos de "brincadeira" ficamos com verdadeiras músicas que podemos fabricar em qualquer momento e em qualquer lugar. Diversos artistas já usam a 3DS e o *M01D* nos seus espectáculos, maioritariamente no Japão, onde o aplicativo está disponível desde 2010. Além de servir todo um leque de possibilidades ao





Korg M01D possui algumas opções

vivo e de gravação, o M01D é também como um pequeno auxílio aos mais exigentes, já que as músicas ou melodias criadas podem ser salvas para o cartão SD e melhoradas ou introduzidas noutras produções. Além dos sons disponíveis derivados do M1, a Korg deixou também à disposição outros *samples* derivados de outros sintetizadores e até criou alguns totalmente novos para a 3DS. Como nem tudo se pode encaixar num estúdio portátil, os efeitos que podemos aplicar são apenas dois: *Reverb* e *Delay.* Quer sejam amadores ou entusiastas da produção musical, o Korg M01D mostra-se intuitivo, *user-friendly* e extremamente divertido, oferecendo-nos infinitas possibilidades de criação. Já não é novidade termos ferramentas de música no mundo dos videojogos, e desde há muitos anos que elas existem. Esta é apenas a melhor.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Inúmeros samples e possibilidades, infinitamente criativo

É mau ter:
Portabilidade a mais pode levar muito tempo a criar algo em grande

JETT ROCKET II



Por Victor Moreira

>Sistema: 3DS
>Ano: 2013

No universo dos jogos de plataformas, olhando para a biblioteca da 3DS, é fácil perceber quais foram os que nos deixaram grandes memórias, ou aqueles que ainda ansiamos poder jogar um dia. É neste mesmo universo que vão aparecendo alguns jogos que nos tentam distrair desse objectivo, mas que dificilmente cumprirão o efeito pretendido.

Disponível através da eShop, a sequela de *Jett Rocket* que presenciámos na Wii apresenta uma história básica: salvar uns pequenos robôs que foram raptados por Taikai, fazendo-nos atravessar três mundos distintos, com um total de 15





fases. O número de níveis é demasiado curto quando se fala do tempo necessário para passar cada um deles. É uma questão de minutos, o que faz deste um bom título para quem gosta de fazer *"speed-runs"* sem ter que se lembrar absolutamente nada do jogo.

Graficamente o jogo tem uma palete de cores interessante, com um bom ambiente a encher os níveis, que vão alternando do 2D para o 3D, ou até misturando ambos, mas o próprio Jett Rocket, assim como os inimigos parecem bastante básicos, sem grandes animações quando seriam necessárias. Espalhados pelo jogo estão também itens coleccionáveis que parecem não oferecer grande desafio, a não ser encontrá-los e resolver pequenos puzzles que normalmente são botões que abrem plataformas ou portas novas. Para ajudar nesta aventura o item que se encontra mais no jogo é o *jet-pack* que dá razão de ser ao nome do nosso herói, e que sem o qual não conseguiríamos atingir certos pontos mais altos nos variados níveis, ou até chegar a um coleccionável fora de rota. Além dos níveis ditos normais, há um ou outro que tende a ser diferente, proporcionando outro estilo de jogo, como o nível da mota de água, e também temos à disposição mini-jogos antes de embarcar numa nova fase. O melhor de tudo é que não vão encontrar nem níveis nem formas de jogar muito repetitivas, já que a forma



alternada entre o 2D e o 3D é bem aplicada. *Jett Rocket II* não deixa de ser um jogo sólido, cumprindo o objectivo de ser um título digital e acessível, com um detalhe interessante, mas falha nalguns pontos que fariam deste uma boa adição aos demais existentes. É uma aventura curta e simples, que vale sempre a pena pelo menos experimentar. O primeiro jogo e antecessor a este marcou presença, da mesma forma, na WiiWare e talvez por isso tenha passado ao lado de muita gente, enquanto que *The Wrath of Taikai* está "mais à vista" e com certeza fará, pelo menos, o gosto dos adeptos deste tipo de jogo.

No fundo, este é um óptimo jogo (e bastante divertido) para estimular o nosso cérebro



> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Detalhe gráfico interessante, níveis distintos e variados entre o 2D e o 3D

É mau ter:
Bastante curto, falta de animações e carisma na personagem e inimigos

Há alternativas:
Super Mario 3D Land



DOKI-DOKI UNIVERSE

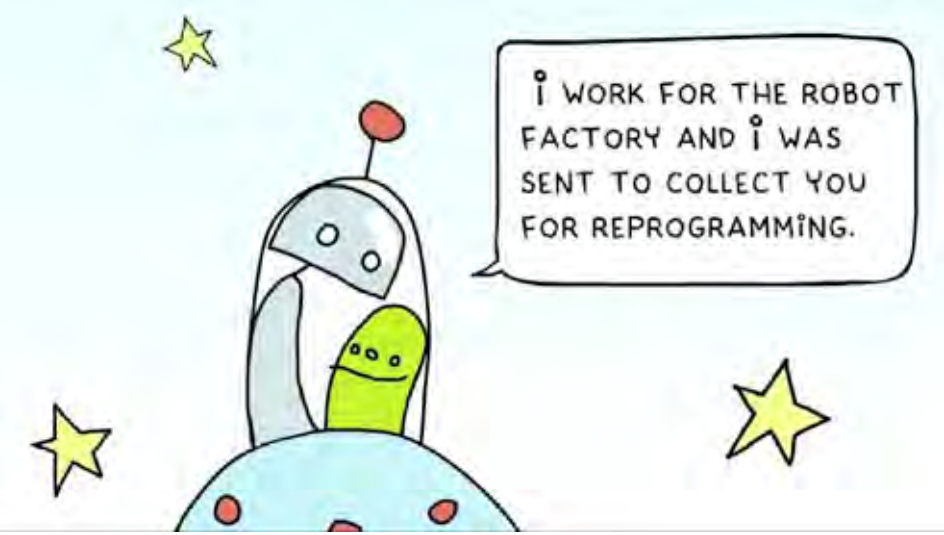
Por André Santos

>Sistema: PS Vita
>Ano: 2013

Além de ser de louvar a aposta forte que a Sony tem vindo a fazer nos jogos indie, este é igualmente um título que marca a estreia do HumaNature Studios, que se revela como uma experiência bastante interessante e satisfatória. Mistura a jogabilidade com uma narrativa livre, mas acima de tudo detém uma personalidade incrivelmente atraente e agradável.

Doki-Diki Universe retrata a história de um robot – QT3 (bastante *cute,* por sinal) que foi abandonado num asteróide. Por acaso o seu caminho cruza-se com o de Alien Jeff que o informa que o seu modelo está ser descontinuado. QT3, por seu lado, pretende dar a mostrar que "velhos são os trapos" e para tal tenta a todo o custo provar que ainda se sente adaptado e pronto a aprender sobre a humanidade, com o objectivo de impedir o seu futuro,

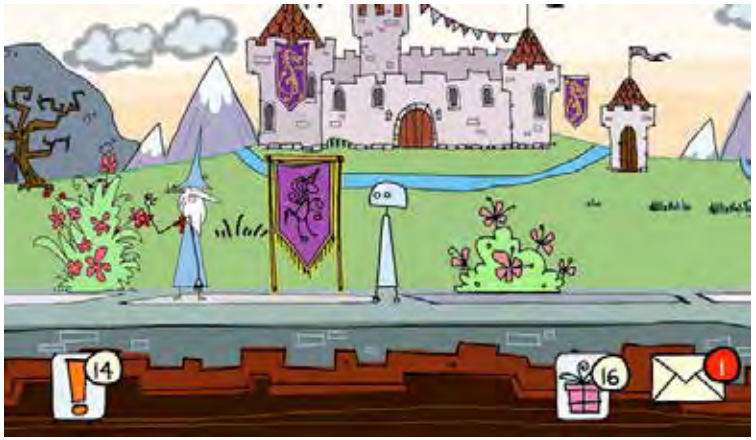
muito pouco agradável.
Ao longo do percurso vamo-nos cruzando com várias personagens, as quais vamos ter que ajudar nas suas conquistas, além de conhecermos os mais variados planetas, para os quais viajamos de forma



bastante *sui generis*. É nesta busca por um espaço na humanidade que *Doki-Doki Universe* brilha, e para o qual vamos ter que tomar decisões bastante complexas, apesar de possuir uma narrativa bastante linear e simples, facto aliás partilhado por todo o jogo.
Por sua vez, a forma como todo o universo de *Doki-Doki Universe* nos é apresentado é algo incrivelmente enternecedor, não deixando de parte toda uma componente cómica, mais que não seja, a começar pelo nosso protagonista. A ajudar a isto temos uma jogabilidade, novamente simples (principalmente na Vita), mas entusiasmante e interactiva, utilizando os principais recursos à disposição da consola. Ao tocarmos no *touchscreen* sobre QT3 é-nos apresentado a lista de opções para esta personagem, sendo que é possível estabelecermos conversações entre estas, fazendo com que QT3 consiga inclusivamente oferecer presentes. Por outro lado, QT3 também pode receber presentes, tanto de planetas visitados, como de outras personagens, que podem consistir precisamente na "moeda" disponível no jogo para as respectivas trocas financeiras.
Doki-Doki Universe desenvolve-se assim por objectivos, alguns bastante simples e acessíveis, colocados por quem nos vamos cruzando. Cada vez que estes são cumpridos, somos presentados com animações bastante engraçadas e, claro está, imensamente *cute*. Alguns dos objectivos propostos são interessantes do ponto de vista de uma criança e não tanto de um adulto, mas o contrário também acontece. No entanto, este é um jogo claramente mais direccionado para os mais pequenos, que ao mesmo tempo não deixa de cativar os mais graúdos. Pela frente vamos também encontrar puzzles ou outros desafios, há alguma variedade neste departamento, sempre tendo em vista o que podemos ganhar, construindo personalidades que de certa forma sejam compatíveis com a nossa personagem. Nesta

Estás a ler uma review escrita pelo Padre da PUSHSTART







componente existem mecânicas de jogo muito bem conseguidas, o que engrandece toda a experiência de jogar *Doki-Doki Universe*.
Ao nível dos comandos, a Vita está à altura dos acontecimentos. Os controlos são rápidos, intuitivos e os tempos de resposta bastante aprazíveis. A grande vantagem para quem adquirir este título é que fica com o mesmo disponível para PS3 e PS4, sendo que poderá jogá-lo em *cross-play*. Tal como a maioria dos jogos

"*Doki-Doki Universe* é um jogo imensamente divertido e bem conseguido "

para a consola, temos igualmente a possibilidade de ligação às redes sociais. Existem também conteúdos prontos para *download* a acrescentar aos seis planetas e 24 asteróides que completam o jogo original.
Graficamente apresenta um visual com um imenso poder criativo, recheado de pormenores e animações extremamente engraçadas. Sonoramente é um título bastante sóbrio com alguns trechos imensamente inspirados que se adequam ao jogo e ao que estamos a experienciar. Também na componente sonoplástica conseguimos perceber que existiu um grande cuidado na criação dos sons e que estes, tal como a música, em muito ajudam à imersão do jogador.
Doki-Doki Universe é um jogo mensamente divertido e bem conseguido. A apontar algum defeito talvez tivesse que referir a *cuteness* implícita à totalidade do jogo, que poderia facilmente ter sido trocada por momentos mais *sérios* para abranger um público-alvo ainda mais vasto. Todavia, não deixa de ser uma experiência inesquecível que com relativa facilidade nos consegue arrancar sorrisos e boa disposição. QT3 é sem dúvida uma muito agradável companhia!

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Boa disposição, boa interacção com a consola, um personagem principal além de cute extremamente atractiva

É mau ter:
Demasiado *cuteness*

Há alternativas:
Tearaway, Little Big Planet



TOKI TORI

Por João Sousa

>Sistema: Wii U

>Ano: 2011

Talvez poucos de vocês se lembrem mas *Toki Tori* já marcou presença nas consolas da Nintendo, mais especificamente no Gameboy Color no longínquo ano de 2001. Depois de o seu *remake* ter passado pelos PCs, *smartphones* e *tablets* regressa à casa mãe com um título descarregável na eShop. Tudo gira à volta dum pintainho amarelo (cujo nome dá o título ao jogo) numa caminhada (sim, porque não anda muito rápido) para salvar os seus irmãos ainda não nascidos (ou seja,







ovos). Os cenários de cada nível são simples e construídos como um puzzle que teremos que resolver. Cada Mundo enquadra-se numa temática, da típica selva a um castelo ou esgoto.
Inicialmente contamos apenas com as habilidades básicas de *Toki Tori*, ou seja simplesmente podemos andar dum lado para o outro pois somos um pintainho que nem voa mas, com a progressão dos níveis teremos acesso a itens especiais e até mesmo armas (o que é um toque inesperado num jogo de aspecto tão inocente). Poderemos construir pequenas pontes mas também criar portais de teletransporte e congelar inimigos. Ora aí estão habilidades pouco comuns para o típico galinheiro mas é precisamente a inclusão das mesmas que vai tornando a progressão dos níveis cada vez mais interessante.
Em termos de opções de controlo podemos utilizar o *touch screen* como se jogássemos num *tablet* e o jogo pode efectivamente ser encarado nesta sua vertente portátil ou então utilizar os botões do comando, optando igualmente por jogar no ecrã de televisão ou apenas no *gamepad*.
No fim de contas, esta é uma das versões mais completas de *Toki Tori* e para quem gosta de jogos de puzzle/plataformas decerto não se desiludirá com a qualidade e quantidade de níveis aqui disponíveis, sendo apenas pena que não tenha sido incluído o editor de níveis existente no PC.
No que toca a gráficos, esperem um visual *cartoon* agradável mas que não surpreende, tornando-se um pouco genérico. O mesmo pode ser dito relativamente à banda sonora, não impressiona nem fica no ouvido (para o bem e para o mal) mas acompanha bem.
Não existem dúvidas das capacidades da Two Tribes quanto ao desenvolvimento de excelentes jogos de puzzle que, além de encontrarem nos *tablets* um espaço natural, mostram-se como uma óptima opção para quando se vêem com apenas alguns minutos para pegar na vossa consola.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Muitos níveis e power-ups interessantes

É mau ter:
Falta-lhe o editor de níveis da versão PC

Há alternativas:
O original *Toki Tori* ou a sua sequela

THE MYSTERIOUS CITIES OF GOLD SECRET PATHS

Por João Sousa

>Sistema: Wii U

>Ano: 2013



Não sei se será o vosso caso mas para mim *As misteriosas Cidades de Ouro* foi uma das séries de desenhos animados dos anos 80 que mais me marcou. Esta produção que juntava talentos franceses e japoneses numa história sobre os descobridores espanhóis no México é por si só uma viagem à volta do mundo. As aventuras de Esteban à procura das 7 Cidades de Ouro encontraram o seu primeiro pouso nas ruínas Maias e Incas. Após um grande interregno esta série voltou à televisão, não num *remake,* como vem sendo hábito noutras produções, mas com uma segunda temporada que continua as aventuras e personagens da primeira. Estão aqui todos presentes os ingredientes do original, mistério, aventura, arqueologia, ficção científica e é uma série bastante recomendável para os apreciadores do género (se bem que mais dirigida a um público infanto-juvenil). O jogo para a Wii U segue apenas a segunda temporada da série, ou seja, a versão mais moderna e apresenta vários vídeos com sequências de resumo retirados do desenho animado mas daí vêm 2 problemas. O primeiro é que é difícil perceber a narrativa sem ter qualquer referência à história original





Queremos participar daqueles mistérios e ver isso reflectido na jogabilidade mas rapidamente apercebemo-nos de que as coisas não serão assim tão entusiasmantes

(porque raio 3 miúdos têm o *Condor Dourado*?) e o segundo é que chamar essas sequências um resumo é favor, visto que são pouco mais do que tópicos (quem não seguir a temporada actual na televisão vai ficar sem perceber nada à mesma). Isto deixa já antever que o jogo se destina fundamentalmente aos fãs da série e isso não é por si só mau mas, por outro lado, gera uma maior expectativa… queremos participar daqueles mistérios e aventuras e ver isso reflectido na jogabilidade mas rapidamente nos apercebemo de que as coisas não serão assim tão entusiasmantes. *The Mysterious Cities of Gold Secret Paths* não é um jogo de aventura, é um jogo de puzzle com uma estrutura fixa. Cada nível põe as três crianças protagonistas num percurso mais ou menos labiríntico em que os caminhos estão frequentemente vedados com portões ou outras barreiras que terão que ser desbloqueadas para chegar à saída. Esteban possui um medalhão dourado que lhe permite activar alguns interruptores, Tao é descendente de uma antiga civilização tecnológica e consegue decifrar mensagens que darão pistas na resolução dos puzzles e Zia, a menina do grupo é a única que consegue esgueirar-se por entre reentrâncias nas paredes. A cada momento podemos intercalar entre os três personagens mas a experiência não é tão atractiva como por exemplo no





Em termos gráficos o jogo está bem conseguido pois os personagens seguem exactamente a estética da série e estão bem animados

clássico *Lost Vikings* pois não existe variedade na utilização das mecânicas de jogo. Mendonza é o adulto responsável por nos aconselhar mas sabe-se lá onde está pois apenas aparece a sua cabeça e balões de texto em conversas com Esteban em situações algo caricatas onde é evidente que Esteban se encontra sozinho (será Mendonza um espírito ou usará um intercomunicador?) Em cada nível temos que conduzir cada personagem à vez e basicamente a essência está em posicionar todos eles em alavancas no chão que abrirão o caminho seguinte. À primeira, segunda e terceira vez tudo bem mas depois apercebemo-nos que todo o jogo segue esta mesma estrutura, o que se torna aborrecido. Aparecem alguns inimigos com rondas pré-estabelecidas dos quais nos devemos esconder mas não esperem um comportamento realista dos mesmos, pois basta desaparecermos da frente dos seus olhos (escondendo-nos numa barrica por exemplo) para que eles deixem de nos seguir e voltem aos seus postos, evidenciando mais uma vez que o jogo não funciona como um organismo vivo mas sim como um puzzle que jogamos repetitivamente. O desafio aumenta um pouco se tentarmos apanhar todos os pergaminhos espalhados pelo cenário, como se fossem as estrelas a apanhar nos jogos de puzzle para iOS e Android, e contribuem apenas para a nossa pontuação. Em termos gráficos o jogo está bem conseguido pois os personagens seguem exactamente a estética da série e estão bem animados. Os cenários são funcionais mas pouco credíveis, pois é evidente que são um *tabuleiro de jogo*.

A minha expectativa para este jogo era optimista e *The Mysterious Cities of Gold Secret Paths* é um *puzzle game* regular que irá entreter principalmente os fãs mais jovens da série que tenham bem presente do que se trata. Mas, para todos os outros, existem jogos mais entusiasmantes na eShop da Nintendo.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Os personagens as suas animações e ambientes coloridos

É mau ter:
Repetitivo, faz-nos crer que será uma aventura mas é um jogo de puzzle

SCRIBBLENAUTS UNLIMITED

Por João Sousa

>Sistema: Wii U

>Ano: 2013



Esta série teve o seu início na Nintendo DS em 2009 e desde então já foram lançados diversos títulos, sempre melhorando o que foi feito pelos antecessores, seja nos controlos que foram amplamente corrigidos ao alcance do dicionário e editor de objectos. Nesta nova versão *Unlimited* não diríamos que o jogo é completamente ilimitado mas de facto não se limita a ser simplesmente um jogo de puzzle. *Scribblenauts* é também uma caixa de brinquedos ou teatro interactivo em que podemos atirar para o *palco* objectos e personagens e ver o que resulta dali. Ao contrário de títulos anteriores, a progressão não é linear, não vamos simplesmente passando do nível 1 ao 2 e por ali adiante. Aqui temos acesso ao mapa-mundo, ou melhor





uma cidade (fundo do mar, deserto…) a explorar onde existem várias situações ou pessoas que deveremos ajudar, o que assim nos leva a cada nível e puzzle a resolver. A recompensa? Uma estrela. Esta abordagem faz com que o mundo pareça mais vivo e não tanto um jogo, o que é uma melhoria agradável. Desta vez o jogo tem um pouco mais de história também, percebemos melhor quem é Maxwell e a sua família numa narrativa simples mas simpática que nos envolve mais neste mundo.

Outro aspecto a realçar é a inclusão na versão Wii U e 3DS de personagens na Nintendo, mais especificamente de *Super Mario* e *Zelda,* o que fará as delícias dos fãs desses *franchises* clássicos que poderão imaginar as situações mais ou menos absurdas envolvendo os seus heróis. Bowser contra Link? É para já! Aqui uma vez mais não se pode dizer que o jogo seja absolutamente ilimitado mas diríamos que é suficientemente vasto. É pena não podermos editar especificamente estes personagens da Nintendo mas isso é algo que podemos fazer com as outras criaturas e objectos disponíveis através do fabuloso editor de objectos. Pois bem, aí é que realmente as coisas começam a tornar-se quase ilimitadas pois além de todos objectos e seres existentes e dos adjectivos que os modificam podemos ainda editar e criar novos objectos de



Podemos ainda editar e criar novos objectos de forma simples e, havendo imaginação, quase tudo poderá ser criado.

forma simples e, havendo imaginação, quase tudo poderá ser criado.
No que toca à dificuldade do jogo em si, desta vez nota-se que está um pouco melhor doseada entre tarefas mais simples a situações mais complexas que exigem que se siga uma série de passos intermédios. É necessário ter-se em conta o facto de que deve ser difícil criar puzzles mais complicados quando o utilizador poderá criar qualquer coisa para os resolver. Assim, muitas vezes, a dificuldade de resolução pode estar mais na falta de imaginação ou de vocabulário em si, o que torna *Scribblenauts* didáctico pois não nos restringe na sua utilização.
Por outro lado se utilizarmos sempre o mesmo tipo de estratégia e palavras poderemos ter mais dificuldades em atingir os objectivos e a sua concretização também perde piada. Neste sentido não podemos deixar de realçar o estranho facto de que o jogo está totalmente em inglês, o que torna muito mais complicada a sua utilização e aceitação, principalmente por um público mais jovem. Pode servir para praticar o inglês mas é evidente que se estivesse traduzido o público nacional poderia utilizar a sua criatividade de forma muito mais abrangente. Parece-nos ser uma oportunidade perdida, visto que do outro lado do Atlântico existe a versão com português do Brasil.
Jogámos as duas versões, Wii U e 3DS e são bastante semelhantes, sendo que na primeira a visão do *gamepad* é uma cópia do ecrã de televisão e, visto que passaremos a maior parte do tempo a escrever com o teclado virtual do comando, o jogo torna-se essencialmente uma experiência portátil.
Para quem já tenha jogado outros títulos da série não se pode dizer que este seja uma experiência surpreendente. Acaba por ser uma nova edição melhorada das anteriores num jogo que de facto cumpre o que promete: “escreve qualquer coisa resolve tudo”. Para quem gosta é bom revisitar mas o brilho nos olhos ficará marcado em quem não conhece e experimenta *Scribblenauts* pela primeira vez.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Personagens da Nintendo, Muitos Puzzles e o Editor de Objectos

É mau ter:
Falta da tradução portuguesa

Há alternativas:
Scribblenauts Unmasked

HAPPY WHEELS

Por Gonçalo Neto

>Sistema: PC

>Ano: 2010

Em mais de 40 anos de história de videojogos é interessante verificar que são poucos os casos de sucesso de jogos que tentam combinar o humor com uma jogabilidade interessante. Dizem os *developers* que isto se deve a uma razão: *timing*.

Para se fazer comédia é preciso ter uma boa noção de *timing*, ou seja respeitar as pausas necessárias para que uma piada tenha o máximo de impacto. Ora sendo os videojogos o meio por excelência da interactividade, torna-se complicado ajustar os movimentos do jogador ao ritmo necessário para que a comédia aconteça. Mas, de vez em quando, surge uma pérola que nos faz repensar as convenções.

Happy Wheels é um projecto de Jim Bonacci, um programador nova-iorquino com carreira no universo dos jogos em *flash*. Depois de um primeiro projecto, *Divine Intervention* (2003), Jim dedicou-se a *Happy Wheels*, que viu a luz do *browser* em 2010. Disponibilizado no site do seu criador, é um jogo grátis programado em Box2D, o motor gráfico de títulos como *Crayon Physics Deluxe* (2009), *Angry Birds* (2009) e *Limbo* (2011).

Conta a história que Jim estava descontente com a oferta de jogos apoiados em sistemas



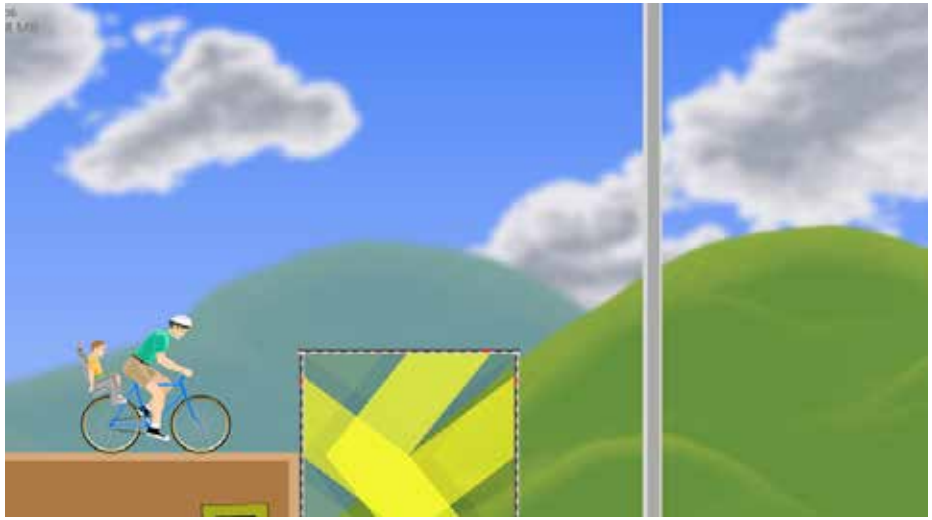




Para se fazer comédia é preciso ter uma boa noção de timing

de física, porque considerava que não eram suficientemente realistas no modo como interpretavam as colisões. Desta idéia surgiu um dos jogos mais irreverentes e divertidos que já tivemos a oportunidade de jogar. A premissa é simples: juntar física, humor, *gore* e condução num festim de comédia sangrenta. O resultado é bem mais coerente do que se poderia pensar.
Temos à nossa disposição um conjunto de personagens que desde logo apontam para a veia politicamente incorrecta do jogo.
Entre um ancião numa cadeira de rodas, um executivo montado num *segway,* um conhecido arqueólogo aventureiro dentro de uma vagoneta e (o nosso preferido) o pai irresponsável, de bicicleta com uma criança no banco traseiro, são actualmente 11 os protagonistas do jogo.
Os níveis são maioritariamente criados pela comunidade de jogadores, sendo que o único objectivo é chegar vivo ao final de cada um. Quando dizemos vivo poderá não ser em bom estado, porque é comum irmos perdendo um bracinho ou uma perninha pelo caminho. *Happy Wheels* é um jogo que se deleita com o trucidar dos nossos personagens, e é precisamente este humor negro o ponto forte do jogo. É impossível não sorrir quando vemos o nosso personagem sofrer as consequências da nossa falta de jeito.
Poderá não ser para toda a gente, mas para quem acredita que da junção entre a violência e o insólito surgem gargalhadas explosivas poderá estar aqui uma das maiores surpresas do universo dos videojogos.
Os gráficos estão bem conseguidos, tendo em conta que é um jogo de *browser*, e o som acrescenta muito ao potencial cómico do jogo, mas é nos critérios da jogabilidade e da durabilidade que *Happy Wheels* apresenta

Happy Wheels está disponível em versão integral gratuita em **www.totaljerkface.com**





É um daqueles casos em que dizemos para nós "só mais um"

argumentos de peso. Os níveis disponíveis estão organizados de modo a apresentar os mais bem cotados pela comunidade em primeiro lugar, mas é possível pesquisar por uma série de critérios tais como o nome do criador ou o personagem jogável. O editor de níveis é robusto e permite criar com relativa facilidade novos cenários para dar asas à carnificina. Não tendo um objectivo propriamente dito, pois cada nível é independente dos demais, *Happy Wheels* agarra-nos pela curiosidade e prende-nos não só com a sua capacidade de surpreender como também pelo grau de diversão que proporciona. É um daqueles casos em que dizemos para nós "só mais um" enquanto clicamos no próximo nível. Com actualizações regulares e uma sequela já em desenvolvimento, parece-nos que ainda vamos ouvir falar muito deste jogo. Mas, de preferência, que não seja num daqueles debates sobre a violência em videojogos, porque nos parece que infelizmente o humor, nesses eventos, não é bem-vindo.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Jogabilidade viciante; níveis criativos; editor de níveis

É mau ter:
Falta um objectivo geral que una os diversos níveis

Há alternativas:
Super Meat Boy (2010), Limbo (2011)

PICROSS E3

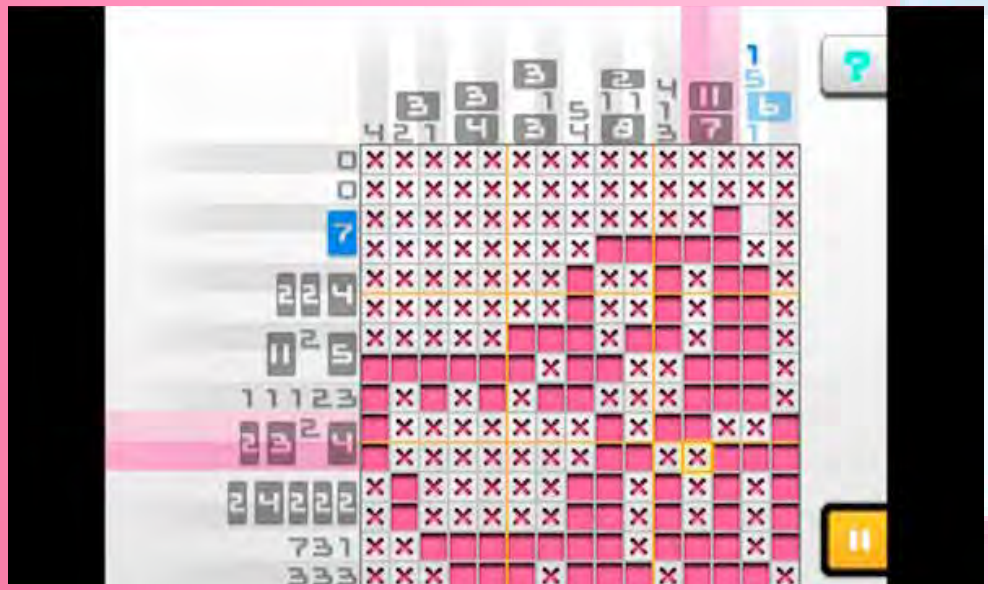
Por Luís Filipe Teixeira

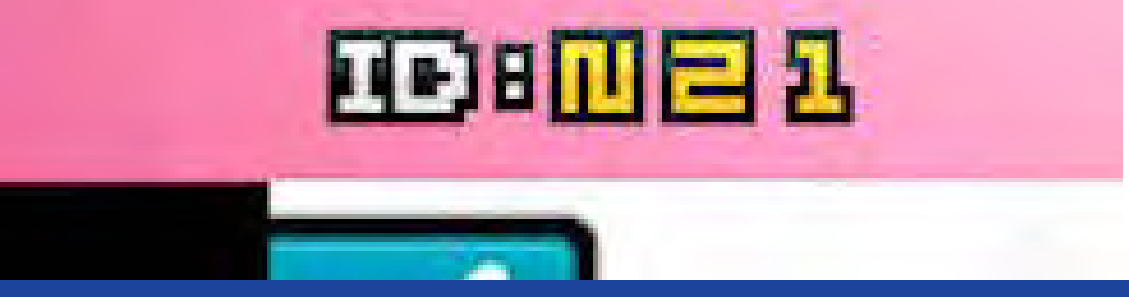
>**Sistema:** 3DS
>**Ano:** 2013



***Picross e3* é um jogo para alguém que gosta de jogar... picross. Depois de *Picross e* e *Picross e2*,** chega *Picross e3* ao serviço eShop da Nintendo 3DS. Com 150 novos puzzles, *Picross e3* tem níveis de dificuldade tanto para principiantes como para avançados.
Quanto às regras. Como podem ver nas imagens, cada puzzle está exposto em forma de quadrado com várias linhas inseridas no mesmo. À volta do quadrado estão números que nos indicam quantos quadradozinhos/espaços devem ser preenchidos dentro da mesma linha. Se, por exemplo, ao lado de uma linha com 10 espaços estiverem os números 4 e 2, significa que dentro dessa linha temos de preencher 4 casas seguidas mais 2







casas seguidas. Agora falta descobrir dentro dessas 10 casas quais é que são as indicadas. Tudo isto é feito de forma intuitiva com o *stylus* ou de forma menos intuitiva com os botões da consola. À medida que formos preenchendo as casas exactas, é criado um pequeno desenho como uma gaivota, um carro, uma televisão, uma âncora,.. bem, são 150 ao todo. E agora exclamam: "mas então à medida que o desenho for surgindo, este poderá servir-nos de ajuda para completar o resto!! Boa!". E eu respondo: "Pois, era giro, mas não." Isso porquê? Porque por vezes nem quando o desenho já está completo o conseguimos decifrar. Apenas quando terminado o puzzle, este ganha cor é que rematamos um "ahhhhhh!". O truque é mesmo concentrarmo-nos nos números à volta do quadrado e do relógio. Relógio porque só conseguimos verdadeiramente terminar o puzzle na totalidade se o completarmos dentro de uma hora. Uma hora pode parecer mais do que suficiente, mas lembrem-se: cada erro que fizermos, cada casa que preenchermos e que não "quer" ser preenchida oferece-nos uma penalização em forma de minutos e, quando vamos a ver, já vamos nos 30 minutos apenas com 4 erros feitos. O conceito do jogo é mais do que simples e, terminado um puzzle, vamos logo para o próximo como



ESTA REVIEW FOI ESCRITA pelo Suiço da PUSHSTART



No fundo, este é um óptimo jogo (e bastante divertido) para estimular o nosso cérebro

que se de mais um vício se tratasse.
Se pensam que pelo facto de nos encontrarmos com um aparelho electrónico na mão sejamos regalados com surpresas extra, enganam-se, pois o que vão encontrar aqui são puzzles picross e apenas isso. Imensos puzzles picross, é um facto, mas apenas isso. É mau?
Não necessariamente. Pelo preço que está no eShop? Não garantidamente.
Existem sim, vários modos. O *Easy Mode* e o *Normal Mode*. O que muda aqui é o nível de dificuldade. Depois temos o *Free Mode* e o *EXTRA,* que são um pouco mais difíceis, pois não nos é avisado quando erramos uma casinha.
A grande diferença vem no último mode, o *Mega Picross*. Aqui podemos encontrar números que correspondem a 2 linhas em vez de apenas 1. Ou seja, se encontrarmos um 6 como mega número, sabemos que nas 2 linhas correspondentes temos 6 casinhas ao todo para preencher.
O efeito 3D não é necessário aqui. Não acrescenta nada, pela própria estrutura do jogo e o melhor é mesmo desligá-lo para pouparmos bateria.
A música, infelizmente, é sempre a mesma. Depois dos primeiros 10 puzzles vamos querer desligá-la também, pois ficamos um pouco fartos de a ouvir. Mais bateria poupamos. Mas não seja por isso, liguem o vosso mp3 e oiçam a vossa música favorita! Com quantos jogos podem fazer isso sem que "pareça mal"?
No fundo, este é um óptimo jogo (e bastante divertido) para estimular o nosso cérebro. Seja de manhã, para ajudar a acordar o nosso raciocínio, seja nos tempos mortos à tarde, seja à noite, antes de dormir. Quem gostar de picross, vai ter aqui bastantes puzzles à disposição. Quem não conhecia, também não vai sentir dificuldades de integração. Em 3 minutos já temos as regras compreendidas e em 4 minutos o primeiro puzzle feito. Mas tentem conseguir os mais difíceis também. Isso só mesmo para cabecinhas espertas.

> High-Score

Longevidade	8
Jogabilidade	8
Gráficos	6
Som	4
Total	**7**

Resumo

É bom ter:
Imensos puzzles

É mau ter:
Sempre a mesma música

Há alternativas:
Brain Age (Nintendo DS)

TERRARIA

Por André Santos

>Sistema: PS Vita

>Ano: 2013



Muito do sucesso que acompanha este título vem de um passado carregado de sucesso nas mais variadas plataformas, tais como; PC, XBOX e PS3. A grande vertente *online* que todos os "Terrarians" puderam usufruir anteriormente, passou também agora a estar disponível na PS Vita. *Terraria* é um *side scrolling* de acção e aventura, com enfoque na exploração, no qual o jogador poderá livremente construir, destruir, demolir ou montar, num mundo *sandbox* que num primeiro olhar nos recorda outro mega sucesso de nome *Minecraft*.

Mas apesar de ir buscar muita da inspiração a este título, *Terraria* tem os seus valores e consegue com uma certa facilidade afastar-se do outro jogo referido. No que respeita à adaptação para a consola, existem claramente algumas inovações e alterações, nomeadamente na utilização dos ecrãs tácteis (com maior ênfase no painel frontal), mas o conteúdo é semelhante. A jogabilidade é feita com os analógicos e cada botão específico da consola tem uma função associada, sendo que alguns deles podem ser acedidos através do ecrã táctil. *Terraria* tem uma fluidez que agrada, e que se repercute em transições e *gameplay* sem

grandes paragens, mas por outro lado o grafismo praticamente não puxa pela consola. Este facto já vem sendo recorrente nos títulos que são adaptações, o que se compreende, mas não deixo de sentir alguma pena, pois na grande maioria das vezes não conseguem utilizar os verdadeiros recursos gráficos que esta consola consegue oferecer.
Não obstante isso, estamos perante um título bastante acima da média e que será sempre bom revisitar, agora com a praticabilidade de uma consola portátil. Ao entrarmos somos presentados com um menu bastante simplista e com a opção de podermos experimentar um tutorial, não obrigatório. Dentro do jogo propriamente dito, os objectivos vão variando e surgem em ecrã, com as indicações do que teremos que atingir. Claro que, essencialmente, compete ao jogador destruir, e desferir machadadas conforme o que nos é pedido e por outro lado, a construção de certos objectos que nos vão avançar na narrativa. Esta é um tanto diferente do que a maioria dos jogos nos habituou. Ela existe, apesar de algo dissimulada, e é composta por "capítulos", cada um com determinado objectivo para cumprir, que se encontram totalmente encadeados.
Em ecrã são várias as informações que temos disponível. Desde o útil inventário, onde se guarda toda a informação das ferramentas que possuímos, entre outros, ao número de vidas. Continuamos a ter um mundo à superfície e outro subterrâneo, e neste vai ser particularmente importante termos tochas ou a dificuldade em vermos o que se passa no ecrã é extrema, nos quais vamos ter que essencialmente recolher recursos. Apanhar flores, barro, rochas, cortar árvores para madeira vão ser apenas algumas das nossas funções dentro do mundo de *Terraria*. Como









habitualmente, vamos também ter que nos defender de monstros ou outros seres que se cruzem pelo nosso caminho. Apesar da simplicidade que referi anteriormente, e da presença do tutorial, a verdade é que senti alguma dificuldade em descobrir como se construíam casas, já que as possibilidades são algo vastas. Por exemplo, há várias peças que podem ser adquiridas, sendo que por vezes ainda é possível fundi-las ou misturá-las.

Outra dificuldade presente em *Terraria* é o risco de queda… que por acaso (ou talvez não) acontecem com alguma frequência. Tal implica a perda de uma vida, além de nos enviar directamente para o *checkpoint*. Não é inédito, reconheço, mas de vez em quando roça o frustrante. Quedas durante o dia são as que me deixavam perto da loucura, já as nocturnas e sem acesso a tochas, digamos que não havia muito a fazer. Por fim, e ao contrário do grafismo que não me desagradou, temos a componente sonora, típica (mas não no bom sentido). Além de repetitiva não há propriamente composições musicais, o que após algum tempo de jogo, nos acaba por obrigar a retirar o som à consola.

Por outro lado, e ao fazer isto, perdemos alguma margem de manobra, já que por vezes somos alertados para movimentos suspeitos precisamente pelo som. Os efeitos sonoros,

> High-Score

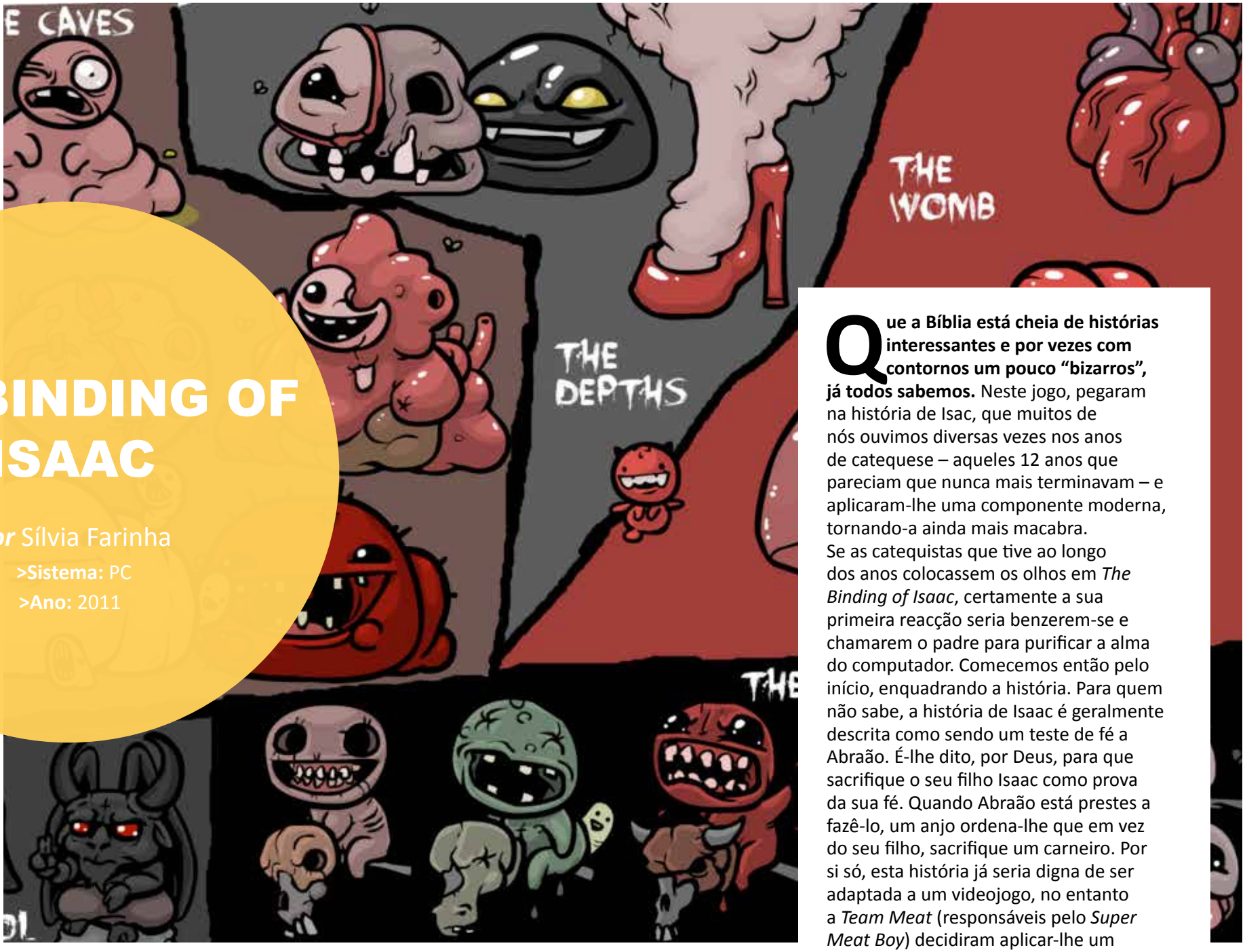
Longevidade	8
Jogabilidade	7
Gráficos	8
Som	6
Total	**7**



Resumo

É bom ter:
A possibilidade de reviver Terraria numa consola portátil

É mau ter:
Alguma dificuldade na jogabilidade, que apesar de simples, tem o seu tempo de aprendizagem



THE BINDING OF ISAAC

Por Sílvia Farinha

>Sistema: PC

>Ano: 2011

Que a Bíblia está cheia de histórias interessantes e por vezes com contornos um pouco "bizarros", já todos sabemos. Neste jogo, pegaram na história de Isac, que muitos de nós ouvimos diversas vezes nos anos de catequese – aqueles 12 anos que pareciam que nunca mais terminavam – e aplicaram-lhe uma componente moderna, tornando-a ainda mais macabra.

Se as catequistas que tive ao longo dos anos colocassem os olhos em *The Binding of Isaac*, certamente a sua primeira reacção seria benzerem-se e chamarem o padre para purificar a alma do computador. Comecemos então pelo início, enquadrando a história. Para quem não sabe, a história de Isaac é geralmente descrita como sendo um teste de fé a Abraão. É-lhe dito, por Deus, para que sacrifique o seu filho Isaac como prova da sua fé. Quando Abraão está prestes a fazê-lo, um anjo ordena-lhe que em vez do seu filho, sacrifique um carneiro. Por si só, esta história já seria digna de ser adaptada a um videojogo, no entanto a *Team Meat* (responsáveis pelo *Super Meat Boy*) decidiram aplicar-lhe um



pouco do seu tratamento. Assim, ficámos com uma história onde Isaac, o pequeno protagonista, vive com a sua mãe uma feliz e tranquila vida a brincar e a ver canais católicos na televisão. Sendo a sua mãe uma fanática religiosa, certo dia ela ouve uma voz que lhe diz que o seu filho foi corrompido pelo mal e precisa de ser salvo – leia-se, *morto*. A mãe dirige-se então para o quarto dele munida de um cutelo mas Isaac escapa através de um alçapão que o leva para a cave de sua casa. E nem ele sonhava o tipo de criaturas que se escondiam na sua cave.

Em *The Binding of Isaac* encontramos um RPG onde circulamos entre divisões de aspecto cavernoso. Todo o ambiente do jogo, incluindo itens e inimigos, é gerado de forma aleatória o que confere ao jogo uma frescura enorme. Mas também uma frustração gigante. Toda a jogabilidade de *The Binding of Isaac* é baseada na sorte, pois podem-nos calhar áreas com imensos itens apetecíveis ou cheias de inimigos e sem recebermos nenhuma recompensa. A nossa sorte



Se as catequistas que tive colocassem os olhos em *The Binding of Isaac,* certamente a sua primeira reacção seria benzerem-se e chamarem o padre para purificar a alma do computador

acaba no momento em que perdemos todos os corações e é *game over*. Estavam no nível 5? Azar, é hora de começar tudo do início… Isto é muito frustrante, mas confere ao jogo uma faceta mais "retro" que muitos jogos que se intitulam como tal, não têm, que é justamente a dificuldade e a necessidade de recomeçar tudo quando morremos. Existem diversos finais e ainda que para passar o jogo todo demore cerca de uma hora – e quando o conseguimos fazer - muitas mais horas serão gastas a tentar descobrir os restantes finais. Para nos ajudar na nossa fuga ao longo do caminho vamos dispondo de itens especiais que nos conferem um determinado "poder" ou *upgrades* para as nossas lágrimas, a arma principal para disparar contra os inimigos. Existem ainda diversos *power-ups* e coleccionáveis que vão alterando o aspecto de Isaac ao longo do jogo. E aqui encontramos verdadeiras pérolas, como o soutien da mão, o seu batom ou… bem, qualquer outra coisa bizarra que consigam imaginar.

Entre os inimigos encontramos moscas, fetos, objectos muito estranhos que me são muito difíceis de vos descrever e que nos atingem com todo o tipo de projécteis estranhos. A estratégia é irmo-nos esquivando por entre as teias de aranha, rochas e



dejectos. Por vezes deparamo-nos com os sete pecados mortais – gula, luxúria, etc - enquanto como *boss* de cada nível temos inimigos que vão desde uma viúva negra a gémeos de aspecto grotesco que nos cospem todo o tipo de coisas.
Relativamente aos gráficos, como já devem ter reparado, não se deixem enganar pelo aspecto meio *cartoonish* e *cute* do jogo, pois existem situações que envolvem muito sangue e substâncias não identificadas que anulam por completo este aspecto. No entanto, não existe nada de errado com a qualidade gráfica deste jogo e todos os personagens, ainda que simples, estão perfeitamente bem conseguidos. No aspecto sonoro, a melodia pesada ajuda a conferir ao jogo um aspecto ainda mais enigmático. Admito que já por diversas vezes dei por mim a fazer uma espécie de *headbanging* versão *light* ao som das guitarras que nos acompanham por todo o jogo e que vão sendo alternadas pelo som de outros instrumentos, com diversas variações da mesma música.
Quando no final de uma aventura, o nosso pequeno Isaac morre, deixa-nos o seu testamento, e nele podemos ler "Querido Diário, hoje morri. Morri por esta coisa (inserir imagem de inimigo macabro que acabou com a nossa existência) na cave. Deixo tudo o que tenho ao meu gato Guppy (inserir imagem dos itens coleccionáveis que recolhemos durante o jogo). Adeus Mundo Cruel. XOXO Isaac". Como podem ver, *The Binding of Isaac* junta momentos "mas o que é que eu acabei de ver", com situações macabras e doses de humor subtil. Vale bem a pena seguir a história desta criança e ajudá-lo a vencer os seus demónios.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Níveis gerados de forma aleatória

É mau ter:
Sinceramente não consigo colocar defeitos neste jogo a não ser a frustração ao jogá-lo

COLOR FUSION

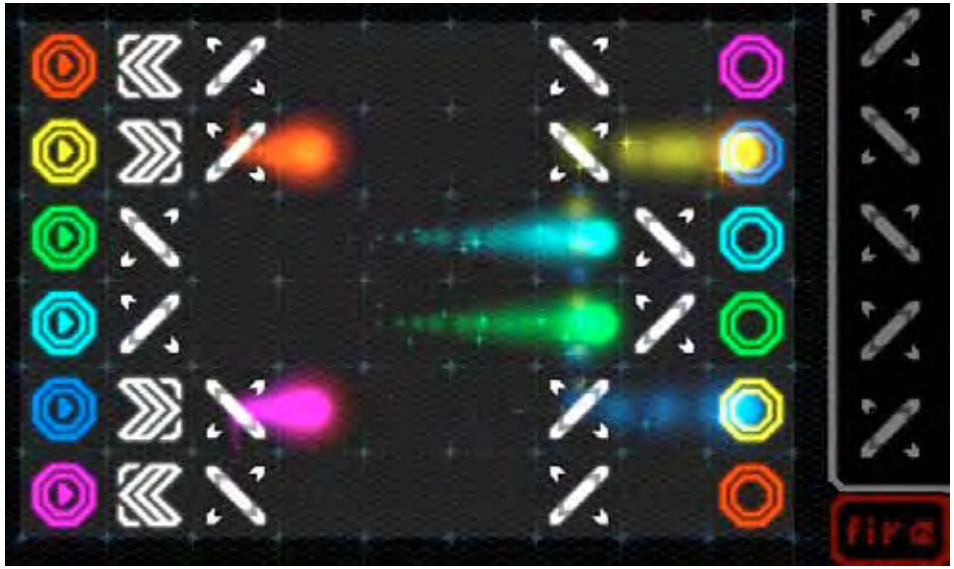
Por Daniela Fontes

>Sistema: Android
>Ano: 2012



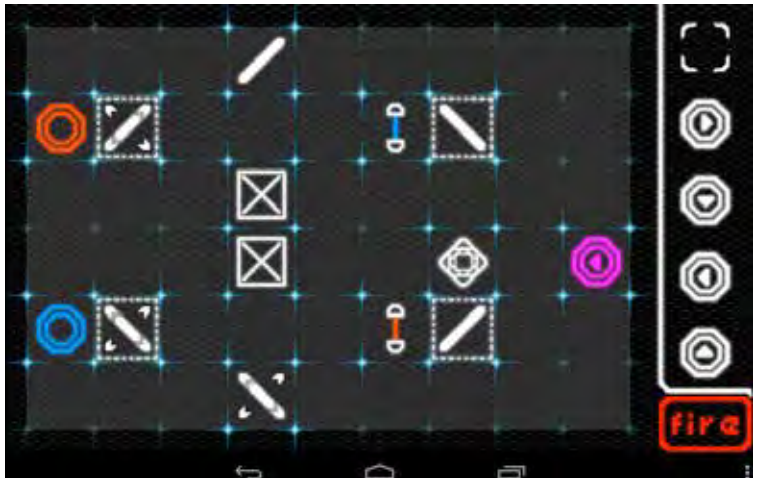
Color Fusion* é um jogo tipo *puzzle* com um *design* minimalista desenvolvido pelos portugueses Ready Set Gamedev*: Bruno Santos, José Teixeira e Vasco Martinho no *audio*.
Ao longo de vários níveis o jogador tem a oportunidade de resolver puzzles com raios de luz. O objectivo em cada nível é encaminhar um raio de luz até a um ponto de destino, tendo em conta as cores de ambos. Ao nosso dispor temos um conjunto de peças que se comportam como espelhos reflectores (entre outras coisas).

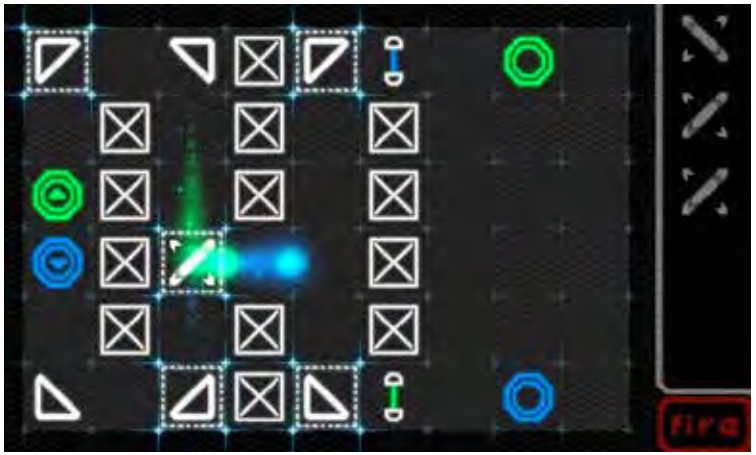
As peças são representadas de forma pictográfica, que considerei simples e auto-explicativa. Caso o jogador não perceba o propósito de uma determinada peça, não há nada mais rápido do que testar! Contudo, também existe um tutorial. A simplicidade



***Color Fusion* é um jogo tipo puzzle** com um design minimalista desenvolvido pelos portugueses *Ready Set Gamedev*

no *design* das peças faz com que o efeito dos raios de luz se destaque. O som é um elemento muito importante para apreciar o jogo. As *soundtracks* ajudam a reforçar o ambiente. Pessoalmente o aspecto que gosto menos é o tipo de letra utilizado, que, na minha opinião, foge um bocado ao aspecto simples e elegante. Não existem *scores*, tempo limite ou penalidades ao tentar resolver os níveis. Isto faz com que haja um ambiente muito relaxado, que nos permite explorar diferentes combinações, bem como as diversas mecânicas





do jogo.
As diversas peças, que vão sendo introduzidas ao longo do jogo, fazem com que haja uma clara progressão.
O efeito visual de ter os raios de luz a passaram por labirintos de espelhos aliado ao "som" dos raios de luz cria uma experiência gratificante, que reforça o sentido de progressão dos desafios.
Se jogaram e gostaram daqueles jogos clássicos com canos em que era

"As diversas peças, que vão sendo introduzidas ao longo do jogo, fazem com que haja uma clara progressão"

necessário ligar de um lado ao outro (por exemplo *Pipe Mania, Pipe Dream, Cana Control*), então provavelmente vão gostar do *Color Fusion*.
O jogo existe numa versão gratuita de demonstração, bem como numa versão paga que custa cerca de 0.99€. Eu aconselho a experimentar a versão integral porque, para além de ter mais níveis, incluí um editor de níveis, com a possibilidade de partilhar as nossas criações. Esta *feature* possibilita brincar um bocado com as várias peças e fazer o exercício contrário ao proposto pelo jogo. Para além disso a versão integral tem mais músicas (o que torna a experiência mais *zen),* e não tem publicidade (o que interfere um bocado com o *mood*). Tendo em conta estas razões percebemos as limitações da versão *free*. Contudo, esta consiste numa boa opção para conhecer e avaliar se vale a pena ou não optar pela versão paga.
O *Color Fusion* tem um propósito claro, a mecânica e metáfora dos raios/partículas de luz, e todo o tempo de jogo é tecido à volta dessa premissa. Tudo o que possa distrair o jogador é eliminado para dar espaço à resolução dos desafios. Este foco faz com que este *puzzle*, *made in* Portugal, seja um bom jogo para quem gosta deste género.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Boa progressão em termos da dificuldade dos puzzles; Editor de níveis; Óptimo som ambiente e efeitos sonoros; Versão grátis para experimentar

É mau ter:
Não ter o progresso feito na versão grátis transportado para a versão integral quando fazemos *upgrade*



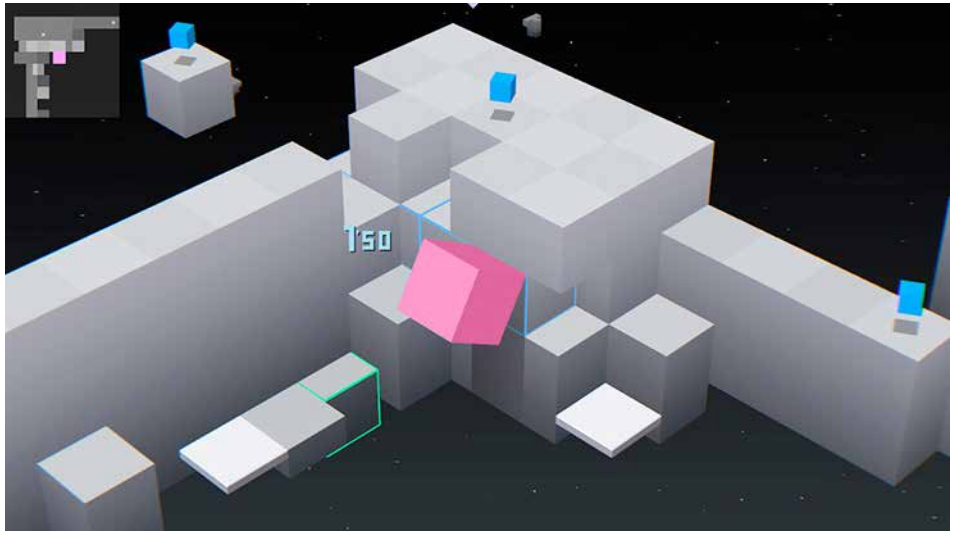
EDGE

Por João Sousa

>Sistema: Wii U
>Ano: 2013

Ora aqui está mais um exemplo que prova a verdade da famosa sigla *KISS – (Keep it Simple Stupid)*, ou seja, às vezes as ideias mais simples são as melhor sucedidas. Podemos afirmar logo à partida que *Edge* é um jogo extraordinário na forma como abraça o seu minimalismo, numa junção quase brilhante de jogabilidade excelente e *level design* com tanto de contemplativo como de desafiante (e tudo isto só com um monte de cubinhos cinzentos; *Minecraft* rói-te de inveja). Desenvolvido pela Two Tribes, este jogo já marcou presença em diversas plataformas, desde os dispositivos móveis iOS e Android a uma versão nos Playstation Minis e também no Humble Indie Bundle para PC. Esta nova versão não traz nada de propriamente único por ser jogado na Wii U (podemos simplesmente olhar para a televisão ou utilizar o *gamepad* como se de uma consola portátil se tratasse) mas, de facto, a jogabilidade torna-se mais precisa com a utilização do comando analógico possibilitada por

uma consola do que com a interacção táctil dos dispositivos móveis. O jogo aglomera uma quantidade vasta de níveis neste único pacote cheio de estilo. Quando começamos, o sentimento é de alguma desolação. Qual é o interesse de um cubo colorido a rebolar por



A jogabilidade excelente e level design têm tanto de contemplativo como de desafiante e tudo isto só com um monte de cubinhos cinzentos (*Minecraft* rói-te de inveja)

um cenário construído por cubos cinzentos? Mas tenham paciência pois em poucos níveis começarão a ver a beleza de *Edge*, seja pela simplicidade do conceito ou pela mestria com que nos consegue surpreender. Em primeiro lugar, apesar do nosso *personagem* ser um cubo colorido num mundo cinzentão, a nossa atenção volta-se repetidamente para o cenário que parece um organismo vivo mudando frequentemente de forma, seja pela interacção com interruptores ou por automatismos que fazem os cubos deslizar e





tomar novas posições. Num momento verdadeiramente extraordinário os cubos transformam-se inesperadamente num robô que nos transporta às costas para outra zona do cenário e só podemos pensar "isto acabou de acontecer?" A envolvente interage com o protagonista numa relação estranha entre simbiose e repulsa. Ora tudo flui para nos conduzir a um ponto específico, ora vértices inesperados surgirão para nos empurrar para o abismo. A perspectiva isométrica

"Curiosamente o ponto que considero mais questionável na jogabilidade de *Edge* é o que dá a origem ao seu nome"

nem sempre permite ter a noção total do espaço ou da posi ção do nosso cubo mas para isso temos o nosso mapa (com a tradicional perspectiva de topo) que nos orientará nesses pontos cegos. Curiosamente o ponto que considero mais questionável na jogabilidade de *Edge* é o que dá a origem ao seu nome. Por vezes temos que equilibrar o cubo numa das suas arestas para que ele siga caminho arrastado por outro cubo (por exemplo). Penso que é uma ideia um pouco forçada dentro do resto do contexto do jogo e é de facto complicado e frustrante equilibrar o cubo numa só aresta (sendo que quanto mais tempo o conseguirmos fazer mais pontos ganharemos). Felizmente só ocasionalmente é que é necessário recorrer a essa habilidade. Em certos momentos temos também a possibilidade de consultar um *holograma* que nos mostra como passar certas sequências, uma boa ajuda para jogadores mais inexperientes.
A música (electrónica) acompanha bem a estética e jogabilidade, sendo que alguns dos temas são muito bons por si só. *Edge* já está disponível e é um bom negócio, um jogo cheio de estilo e com muitos níveis já à vossa espera na Nintendo

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Muita criatividade no seu level design e uma boa ambiência

É mau ter:
O equilíbrio nas arestas é demasiado sensível

GOMO

Por Ivo Leitão

>Sistema: PC

>Ano: 2013



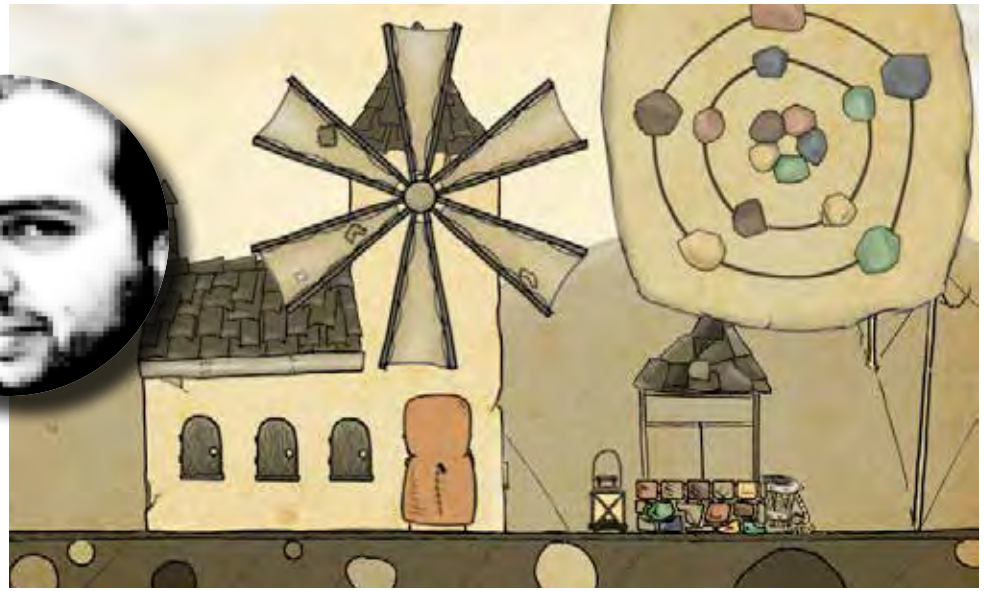
2013 é definitivamente um ano bastante prolífero para a alemã Daedalic. Para além de ter desenvolvido jogos como *Memoria*, *The Night of the Rabbit* e novos capítulos nas suas franchises *Deponia* e *Edna & Harvey*, a Daedalic ainda tem o seu trabalho como editora. E *Gomo* é dos novos jogos do seu catálogo, vindo do pequeno estúdio eslovaco - Fishcow. Tal como muitos outros, *Gomo* é também um jogo de aventura *point and click*, no entanto apresenta-se como sendo bastante diferente do habitual neste género, com a sua arte bizarra e *design* completamente minimalista. Longe daqui estão as grandes "produções" de clássicos do género, com um grande cuidado na narrativa e puzzles apresentados. No entanto, como irei frisar em seguida a sua simplicidade em demasia é também o seu maior problema.

Gomo apresenta-se então como um jogo bastante bizarro, a começar pelo seu protagonista. Gomo é uma criatura castanha, com um corpo que mais se assemelha a um peluche, porém com braços e pernas finíssimas, para além do tamanho entre braços e pernas ser completamente desproporcional. E o jogo abre com Gomo a acordar na sua casa, vendo o seu cão a ser raptado por extraterrestres que pedem como



Muitos dos "puzzles", se é que podem ser chamados assim, consistem apenas em clicar nos objectos óbvios, como botões para activar qualquer coisa, abrir portas e afins

Estás a ler uma review escrita pelo "barbas"



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

resgate um misterioso cristal. Partimos assim à aventura ao navegar pelo estranho mundo de Gomo, repleto de diversos locais peculiares e criaturas também bizarras. A história é toda ela contada sem quaisquer diálogos (pelo menos que nos sejam perceptíveis), mas nada que nos deixe à deriva, pois as animações já falam por si próprias.

O jogo herda as mecânicas dos jogos de aventura gráfica clássicos, com a jogabilidade *point and click*, que nos obriga a "clicar" em tudo o que apareça no ecrã, de forma a usar objectos para resolver puzzles que nos permitam prosseguir no jogo. Contudo, para os veteranos deste género que procurem um grande desafio, então Gomo não é para vocês. Os puzzles que aparecem são bastante intuitivos, talvez à parte de um ou dois em que tenha apresentado um maior desafio (para mim são sempre os *puzzles* de *sliding block* que me atormentam nos pesadelos). E o facto de *Gomo* possuir um inventário com *slots* para apenas 3 itens em simultâneo já deixa antever que não será um jogo que puxe muito pela nossa capacidade de raciocínio. Muitos dos "puzzles", se é que podem ser chamados assim, consistem apenas em clicar nos objectos óbvios, como botões para activar qualquer coisa, abrir portas e afins. O jogo possui dois graus de dificuldade, o *easy,* que é o grau de dificuldade por defeito, e o *hard*. Ora esse grau de dificuldade mais elevado, a única coisa que faz é desactivar as dicas dadas pelo cursor do rato. Normalmente, quando passamos o ponteiro do rato por um objecto com o qual podemos interagir, o cursor muda de forma. Também quando pegamos num objecto guardado no inventário e o tentamos utilizar em um outro objecto, apenas se o cursor ficar "brilhante" quer dizer que sim, podemos utilizar esse item nesse objecto. O modo *hard* deixa-nos então sem essas pistas visuais, mas como a maioria dos puzzles são bastante lógicos, não muda assim tanta coisa.

Mas é mesmo na componente audiovisual que *Gomo* tem o seu charme. Apesar de os gráficos serem quase monocromáticos, assentando quase sempre

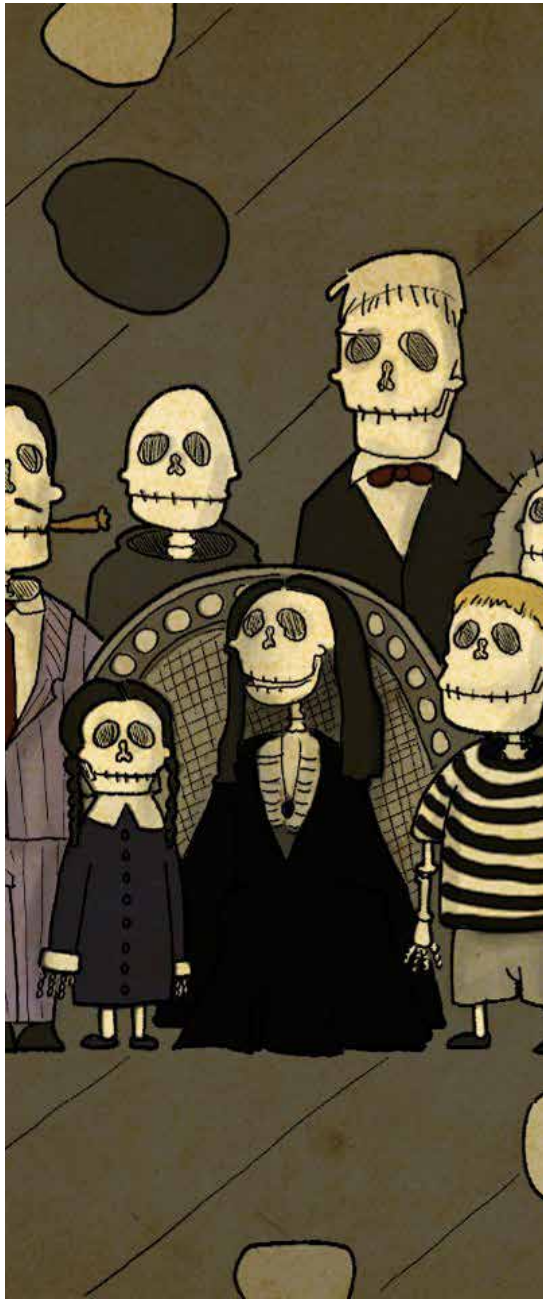
em tons cinzentos e acastanhados, estão muito bem conseguidos, especialmente os *backgrounds* repletos de vida e pequenos detalhes para nosso deleite. Um rato a guardar os mais variados objectos numa cova, criaturas que nos observam sinistramente nas sombras, referências subtis a outros jogos ou *franchises* (alguém viu a família Addams ali perdida?) são apenas alguns desses detalhes que nos vão acompanhando ao longo do jogo. As músicas estão igualmente muito boas, e em conjunto aos visuais cuidados, fazem com que o jogo nos lembre um filme de animação algo surreal, por vezes, o que para mim me agrada bastante.

No entanto, à parte dos diálogos imperceptíveis com os extraterrestres que raptaram o Dingo, e um ou outro "encontro imediato" com outros animais ou robôs, *Gomo* é uma aventura bastante solitária, que infelizmente se completa entre uma hora a 90 minutos. E é a sua curta duração que em conjunto com os puzzles simples que sumarizam os grandes defeitos deste título. Ainda tentam colmatar um pouco essa falha com a inclusão de 3 mini-jogos para se desbloquear (variantes de um *whack-a-mole* com o antagonista no lugar da toupeira), que até nos podem divertir durante algum tempo, mas não chegam para compensar a curta duração do jogo principal.

Posto isto, *Gomo* é daqueles jogos que tanto o quero recomendar o mais possível, mas ao mesmo tempo não o recomendo a ninguém. A sua narrativa, o sentido de humor, os visuais cuidados e banda sonora à altura, tornam *Gomo* num jogo com um potencial tremendo, tal como *Machinarium* o foi. No entanto, a sua curtíssima duração e os puzzles que não apresentam grande desafio tiram grande parte da graça em jogar este *Gomo*, principalmente para quem já seja veterano na arte. Mas sendo também um jogo "*budget priced*" – pode ser comprado no Steam a sensivelmente 8€, pode ser um importante factor na decisão, para quem não se importar de passar *uma hora e pico* interessantes.

> High-Score

Longevidade	5
Jogabilidade	6
Gráficos	9
Som	9
Total	**7**



Resumo

É bom ter:
Excelente apresentação audiovisual

É mau ter:
Ser bastante curto e simples

Há alternativas:
Machinarium

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Por Luís Filipe Teixeira

>Sistema: SNES

>Ano: 2013



Aproveitando o lançamento de *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds*, a Nintendo viajou no tempo e disponibilizou recentemente o *The Legend of Zelda: A Link to the Past* na *Virtual Console* da Wii U. Para quem não sabe, *A Link to the Past* foi o terceiro título *Zelda* a sair para as consolas Nintendo e já data de 1992.

Muitos foram aqueles que pediam um *remake*, mas o que a Nintendo nos ofereceu foi uma sequela directa com *A Link Between Worlds*, passando-se mais ou menos 100 anos depois deste. O mapa central, tirando algumas diferenças, é basicamente o mesmo, o que trouxe certamente vários momentos nostálgicos aos jogadores. Mas porque é que *A Link to the Past* é tão especial? Vamos também nós viajar no tempo...

"Long ago, in the beautiful kingdom of Hyrule surrounded by mountains and forests...". É assim que começa o até então terceiro capítulo do nosso protagonista Link (e prequela dos dois anteriores, mas isso é uma história diferente). Estávamos com a nova Super Nintendo nas mãos e isso traduzia-se em mais poder técnico. Já conhecíamos Hyrule, pensávamos nós, já conhecíamos os protagonistas, pensávamos nós, já conhecíamos...afinal não conhecíamos nada, ficámos nós a saber. A simplicidade das histórias foi substituída por lendas tão ricas que mais tarde dariam diversos livros. Viemos finalmente a descobrir as origens do até então misterioso

A Link to the Past é considerado por muitos o melhor jogo Zelda 2D





vilão Ganon e, não menos importante, passamos a conhecer a *Master Sword*, a arma encontrada no meio da floresta e que hoje dispensa apresentações.
Após a perspectiva *side-scroll* de *The Adventure of Link* (o segundo jogo), a Nintendo decide voltar às origens com a *top-down view*, realçando o vasto

"Quem sabe, ao jogá-lo irão encontrar bastantes mais easter eggs no jogo que saiu em 2013"

mundo de Hyrule. Um rico mundo como nunca ninguém tinha visto antes. Foi necessário usar a palete de cores na totalidade para dar vida a Kakariko Village, a Desert of Mystery, a Death Mountain, a Great Swamp, a Lake Hylia, a Lost Woods… Castelos e palácios, catedrais e cemitérios... Se acham que isso é tudo, deixem-me dizer-vos que ainda só vos falei do *Light World*. Iríamos presenciar pela primeira vez um mundo paralelo tão vasto quando o primeiro. Este *Dark World* podia à primeira vista parecer o mesmo local, mas no fundo era uma realidade mais sombria, depressiva de tudo o que tínhamos pisado. Novos locais com uma atmosfera mais obscura e misteriosa estavam à nossa espera. E esse é o principal tema de *A Link to the Past*, a viagem entre os 2 mundos paralelos e os *puzzles* que só podiam ser resolvidos visitando as duas facetas de Hyrule e os vários *dungeons* inseridos neles. Aí podíamos encontrar objectos essenciais à nossa aventura. Arco, *boomerang*, escudo espelhado, lanterna, bombas, barbatanas, capa mágica... dezenas e dezenas de objectos. E a espada? Essa podia ser agora manobrada de forma mais realista, conseguindo um maior alcance.
Como já no passado, os enormes *dungeons* possuíam vários pisos. No entanto, isto veio agora influenciar a própria jogabilidade. Podíamos saltar, subir de piso para piso sempre que encontrássemos um local adequado para tal. Não era preciso encontrar

uma porta e escada que nos levasse a tal sítio. Por exemplo, havia departamentos que só conseguíamos encontrar se saltássemos do piso de cima para lá. Isso levava-nos a fazer vários cálculos geográfico e olhar bastantes vezes para o mapa. O nível de dificuldade dos *dungeons* era... justo. Não muito difícil, não muito fácil. Obrigava-nos a puxar pela cabeça e isso é o mais importante. Coisa que também tínhamos de fazer fora dos *dungeons*, pois a quantidade de *side quests* era algo que nos podia ocupar semanas, meses! Aí sim, podiam surgir um pouco mais de dificuldades, pois a lenda de *Zelda* assim o exige. Um mundo à espera de ser conhecido, um mundo que pede curiosidade e espírito aventureiro. E não se preocupem.
Se por vezes ficássemos sem forças para continuar a olhar para as nossas folhas de cálculo ("o que foi que me faltou fazer aqui para que isto não esteja a funcionar?"), sabíamos que os segredos que viríamos a descobrir mais tarde nos iriam oferecer coragem para terminar esta grande aventura. Por outro lado, não queríamos que ela terminasse, pois sabíamos que estávamos aqui perante algo único e quando é que iríamos poder contar novamente com tanta diversão?
É de forma propositada que não revelo muito da história. É verdade que uma lenda tem esse mesmo estatuto porque cria vários intérpretes e nunca



se sabe o que foi que realmente aconteceu ou o que foi acrescentado, mas esta só pode ser realmente experienciada, colocando-nos nós na pele de Link. Personagem esse que acorda a meio da noite e também vai descobrindo os segredos de Hyrule aos poucos e poucos.
A Link to the Past é considerado por muitos o melhor jogo *Zelda* 2D (por outros, o melhor de todos até) e ao contrário de muitos outros jogos, ainda hoje consegue manter o sentimento de frescura. Felizmente não é um daqueles jogos que ficam datados com o tempo e que os jovens de hoje já não lhes conseguem lançar olhar. Quem ainda não o jogou e está a adorar o *A Link Between Worlds*, façam um favor a vocês mesmos e vão à *Virtual Console* da Wii U. Quem sabe, ao jogá-lo irão encontrar bastantes mais *easter eggs* no jogo que saiu em 2013.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Um vastíssimo Hyrule nunca antes visto; Uma lenda que ficou para a história

É mau ter:
Nada a apontar

Há alternativas:
A Link Between Worlds (3DS); Terranigma (SNES); Secret of Evermore (SNES)

DIE HARD ARCADE

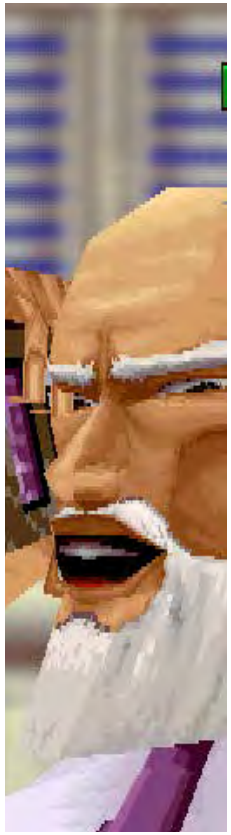
Por Ivo Leitão

>Sistema: Saturn

>Ano: 1997

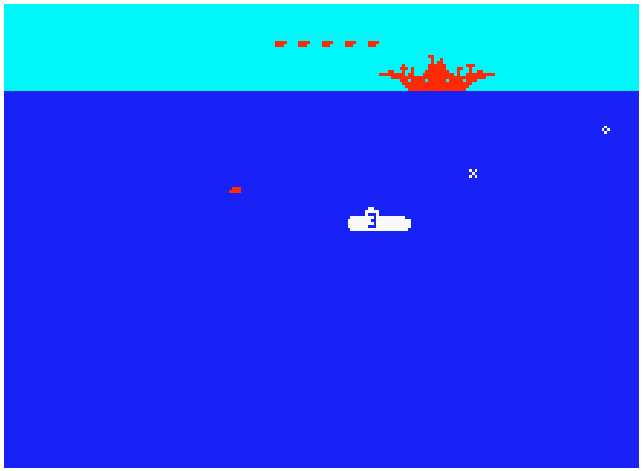


O título original deste jogo é *Dynamite Deka,* mas a versão ocidental teve outro nome



O género "*Beat 'em Up*", popularizado no final dos anos 80, inícios de 90 com jogos como *Double Dragon*, *Final Fight* ou *Streets of Rage* perdeu bastante fulgor quando a indústria entrou de vez nos videojogos em 3D poligonal. Jogos como *Fighting Force* ou mesmo este *Die Hard Arcade* tentaram continuar o sucesso dos anteriores, mas a chama foi-se perdendo, pois de alguma forma estes videojogos não se conseguiram adaptar da melhor aos novos tempos. Mas acho que *Die Hard Arcade* foi uma excepção, tal como irei descrever em seguida. Em primeiro lugar, *Die Hard Arcade* apenas é conhecido com esse nome em territórios ocidentais, pois no Japão, onde este jogo ganhou forma, é conhecido como *Dynamite Deka*, que por sua vez deu origem à sequela *Dynamite Deka 2* para a Dreamcast, conhecida por cá como *Dynamite Cop*. O porquê de o jogo ter sido apelidado de *Die Hard Arcade* por cá não é assim tão difícil de adivinhar. A história tem imensas parecenças com a do primeiro filme, onde um grupo de terroristas toma de assalto um arranha-céus em plena cidade de Los Angeles, com a agravante de terem também raptado a filha do Presidente Norte-Americano. A personagem principal tem também imensas parecenças com John McClane, papel interpretado por Bruce Willis. Então alguém da Sega of America lá deve ter achado que entre lançar um jogo "inspirado" por *Die Hard*, e lançar um jogo com o nome de *Die Hard* iria atrair mais a atenção do público. O jogo





***Deep Scan* aparece** como um mini-jogos para amealhar *continues*



foi lançado originalmente nas arcades no sistema ST-V, portanto uma conversão para a Sega Saturn seria o próximo passo lógico, e é essa a versão aqui analisada.

Die Hard Arcade, tal como o seu nome indica, é uma experiência completamente arcade. O jogo apesar de curto está repleto de combates intensos, onde muito raramente temos tempo para respirar. E tal como outros *beat 'em ups* da Sega como o *Streets of Rage*, a jogabilidade é simples e eficaz. Controlamos John McClane ou a sua companheira Chris Tompsen, ao longo de diversos níveis num arranha-céus muito semelhante ao Nakatomi Plaza, do primeiro filme. E tal como os *beat 'em ups* da velha guarda em 2D, embora nos possamos movimentar em 3 dimensões, as personagens aparecem sempre no ecrã como se estivessem viradas para a esquerda ou para a direita. Era algo que resultava bem em *sprites*, já num jogo em 3D pode parecer estranho, mas para mim é justamente isso e o facto de a câmara ser fixa que tornam este jogo em algo muito melhor conseguido que outros *beat 'em ups* 3D lançados muitos anos depois não o conseguiram. Sim, foi uma referência ao *Final Fight Streetwise*. Mas seria injusto reduzir este jogo apenas à câmara fixa e à movimentação da velha guarda. *Die Hard Arcade* é um jogo muito divertido e que não se leva a sério. As personagens são fáceis de controlar e cada "arena" está repleta de objectos que podemos utilizar como arma, ou que poderão ser usados contra nós. Desde vassouras, barris, TVs a diversas armas de fogo que vão até lança-rockets que podemos disparar à queima-roupa e só dão dano ligeiro aos inimigos, o arsenal que vamos dispondo é muito vasto. E tal como seria de esperar, no final de cada "nível" temos o tradicional *boss* à nossa espera. O vilão e *boss* final deste jogo chama-se Wolf "White Fang" Hongo, e a sua semelhança com Shun Di de *Virtua Fighter 2* confesso que ao fim de todo este tempo, ainda me deixa com algumas dúvidas se não será apenas uma coincidência. Mas não é só de Shun Di que este jogo vai buscar influências a *Virtua Fighter*. Os golpes especiais e sistema de combos



ESTA REVIEW FOI ESCRITA pelo barbas da PUSHSTART

também foram certamente inspirados por esse jogo e são mais um dos ingredientes pelos quais este é um jogo tão divertido de se jogar.
Uma outra curiosidade com este título são as cenas com "*quick time events*" que separam os níveis. Nessas alturas, vemos John a correr de forma bastante engraçada entre vários corredores e no momento certo temos de carregar um botão, seja para dar um golpe bastante forte num inimigo, ou fugir de algum obstáculo que subitamente se mete no nosso caminho. Se falharmos o *timing*, ou perdemos alguma da nossa vida e seguimos caminho, ou então somos parados e teremos de defrontar alguns inimigos extra. Seja qual for a situação, somos presenteados com uns quantos *replays* do grande *uppercut* ou pontapé que conseguimos acertar, ou do falhanço colossal.
Inicialmente apenas dispomos de uma vida e 3 *continues*, pelo que jogar isto "*on the go*" poderia ser muito frustrante, pois os *bosses* não são propriamente pêra doce. No entanto podemos amealhar um conjunto practicamente ilimitado de *continues*, mediante o máximo de pontos que conseguirmos obter jogando um outro joguinho que vem no pacote. Mais um tesourinho dos primeiros anos da Sega enquanto produtora de jogos arcade, o *Deep Scan*, onde temos de afundar o máximo de submarinos possível a bordo de um navio.
Graficamente nota-se bem que é um jogo original de 1996. Embora não seja nada mau para uma Sega Saturn, apresentando um 3D competente para a altura, naturalmente



> High-Score

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

não envelheceu da melhor forma, com as personagens bastante "quadradas" e texturas simples. A banda sonora é competente, embora não tenha o mesmo impacto de muitas outras bandas sonoras de excelente qualidade que a Sega compunha para as suas conversões arcade de jogos como *Sega Rally* ou *Daytona USA*. Infelizmente nota-se com frequência a música a ser interrompida abruptamente pelos *loadings* entre ecrãs, recomeçando do início logo em seguida. É um dos pequenos defeitos que coloco neste jogo. Os diálogos, quando existentes são bastante "*cheesy*", mas sinceramente acho que assentam que nem uma luva em jogos deste género que não se levam muito a sério.
É uma pena que *Die Hard Arcade* não tenha atingido o sucesso que certamente merece, o jogo tem uma jogabilidade bastante fluída, e a quantidade absurda de objectos e armas que podemos utilizar para andar à pancada tornam este jogo em algo que deve figurar em qualquer colecção que se preze.
No entanto, não é perfeito, e para além dos pequenos defeitos que já mencionei, o facto de ser um jogo muito curto e não incluir nenhum outro modo de jogo alternativo reduz bastante o factor de *replayability*.
Ainda assim é sem dúvida um jogo de respeito para a máquina 32 Bit da Sega, que capturam bem o espírito arcade que a empresa sempre teve.

Resumo

É bom ter:
Excelente jogabilidade e variedade de armas e objectos que podemos utilizar

É mau ter:
Curta duração e practicamente nenhum extra face à versão arcade

GAMER EM TEMPOS DE CRISE

Por João Canelo

>O Natal ficou para trás e entrámos orgulhosamente em 2014. A luta contra a crise continua no novo ano e a PUSHSTART regressa às trincheiras para vos trazer mais três jogos completamente gratuitos. Esqueçam a época dos Saldos, nós vamos mais longe: 100% de desconto ou não interessam!



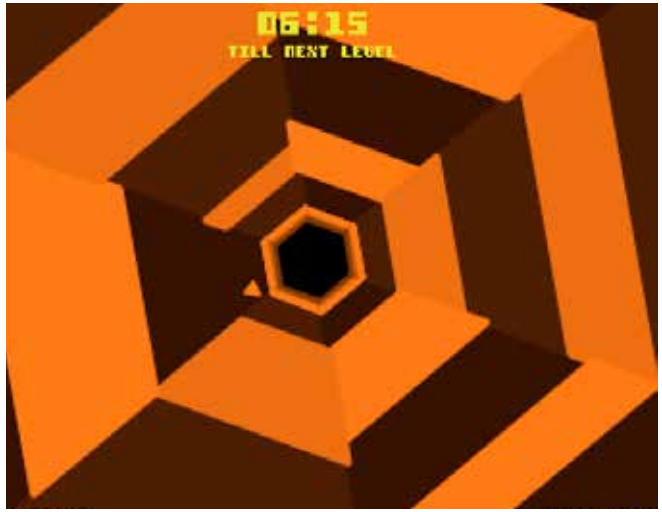
Warsow



Se estão com saudades de jogar um FPS que consiga manter uma jogabilidade clássica, frenética e focada na destreza dos seus jogadores (e não num sistema de níveis e regalias), dêem uma olhadela a *Warsow*. Com um aspecto cartoonesco, este FPS junta o melhor de jogos como *Quake* e *Unreal Tournament* para construir um multijogador rápido e desafiante. Esqueçam a crescente complexidade dos jogos recentes e viagem no tempo com *Warsow*.

www.warsow.net/

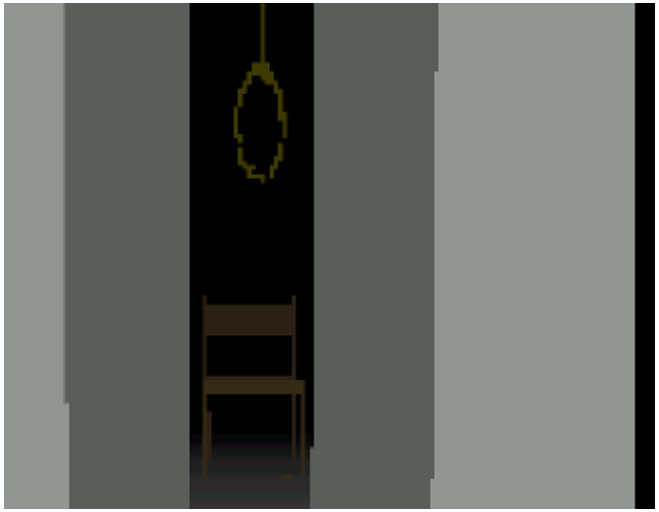
Hexagon



Sempre quiseram jogar *Super Hexagon,* mas não querem gastar dinheiro? Então experimentem Hexagon, a versão totalmente gratuita, e naveguem ao longo de níveis hexagonais enquanto tentam escapar aos vários obstáculos que atravessam o vosso caminho. *Hexagon* foca-se numa jogabilidade simples, mas capaz de desafiar os vossos reflexos e memória. É difícil, rápido, viciante e ideal para começarem o ano!

http://terrycavanaghgames.com/hexagon/

Imscared - A Pixelated Nightmare



Como já costuma ser habitual nesta rúbrica, tenho para vocês mais um jogo de terror totalmente gratuito. Imscared foi lançado em 2012, conta com um grupo sólido de seguidores e foi apelidado como um dos melhores e mais assustadores jogos de terror. Sem querer estragar as surpresas que vos esperam, posso avançar que encontrarão uma experiência claustrofóbica, repleta de escuridão e uma jogabilidade semelhante a *Slender*.

http://gamejolt.com/games/other/imscared-a-pixelated-nightmare/10058/

Wii Sports VS Wii Sports Club

Por Luís Filipe Teixeira

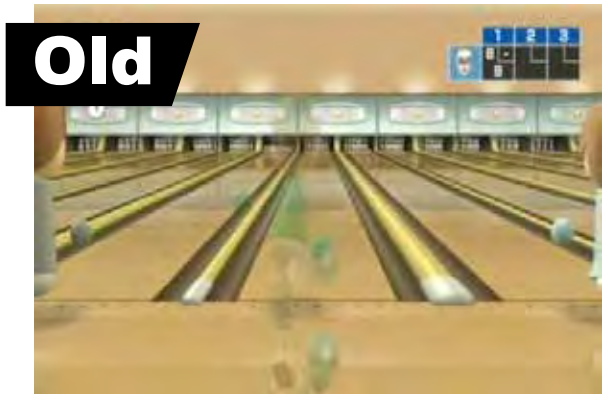
Estamos na época natalícia de 2006. A Nintendo lança a sua nova consola juntamente com *Wii Sports*. Mas que jogo é esse? Não é um mas um aglomerado de jogos: boxe, bowling, golf, ténis e basebol. Aglomerado que conseguiu juntar toda a família em frente à consola. Crianças, adultos, séniores,.. todos! Isto graças ao novo comando de movimento, ao *Wii Remote*. A era em que tínhamos de carregar em botões para que o personagem concretizasse uma acção pertencia à GameCube. Agora bastava mexer o braço na direcção em que queremos que a raquete de ténis se mova e já está! Os comandos intuitivos atraíam novas pessoas. Pessoas que torciam o nariz à GameCube.
Três anos depois surge *Wii Sports Resort*, uma sequela com mais modalidades e comandos mais precisos graças ao *Wii Motion Plus*.
2013. É Natal, é altura de lançar mais um capítulo. Desta vez já para a nova Wii U. Apesar desta possuir um comando diferente, o agora *Wii Sports Club* só pode ser jogado através do já conhecido comando da Wii. É claro que o *Wii U Gamepad* não vai ficar a descansar no móvel, mas já lá vamos. *Wii Sports Club* não se limita a pensar na reunião familiar dentro de casa ao lado da árvore de Natal. Graças à tão desejada componente *online* também já podemos jogar com os nossos amigos e familiares que se encontram noutro lado do país ou até estrangeiro.
Se *Wii Sports* vinha num disco pronto a ser





introduzido na consola, *Wii Sports Club* oferece-nos várias formas de usufruir os desportos: comprando de forma *online* uma licença de 24 horas para praticarmos todas as modalidades disponíveis ou comprando uma licença definitiva para cada um dos desportos em separado.
Neste momento temos acesso ao *Wii Sports Club Tennis, Wii Sports Club Bowling* e *Wii Sports Club Golfe*. Será que surgirão posteriormente mais modalidades? Afinal a versão da Wii contava também com o *Wii Sports Boxing* e *Baseball*. Só o tempo dirá. O *Boxing* utilizava o *Wii Remote* e o *Nunchuck*. Cada um destinado ao respectivo braço. Os murros disparatados no ar não nos levavam a qualquer sítio. Era necessário técnica e precisão. Era necessário esperar pelo *timing* certo. Já no *Baseball*... sim, o comando era a base do taco e a resposta era incrivelmente boa. Cada movimento que fazíamos era transposto no ecrã, o que nos ajudava a imergir no jogo. Dar umas tacadas nunca foi tão divertido no mundo virtual. Também havia a opção de atirar a bola, mas como isso apenas dependia de um único movimento nosso, depressa caía na monotonia.
Apesar dos gráficos minimalistas e da simplicidade na jogabilidade, *Wii Sports* era uma excelente demonstração/primeira impressão das capacidades da consola. Função que *Wii Sports Club* não teve relativamente à Wii U (esse objectivo coube ao *Nintendo Land*). *Wii Sports Club* veio trazer

Wii Sports VS Wii Sports Club







novidades ao já conhecido *Wii Sports*.
Começando pelo que menos interessa, os gráficos têm agora uma apresentação HD. Continuamos a jogar com os nossos Mii's, continuamos com um visual minimalista e muito semelhante ao da versão da Wii, no entanto a diferença apresentada é suficiente para nos oferecer uma frescura visual. O grande destaque está mesmo para a componente *online* e a obrigação de jogarmos com o *Motion Plus*. Isso é evidente, por exemplo no *Tennis*. Se na Wii era relativamente fácil mandar a bola para o sítio que desejávamos, na Wii U as coisas complicam-se ligeiramente. Os movimentos são mais precisos, portanto também pedem mais perícia. Longe vão os tempos de abanar o comando ao calha pela sala. A raquete apresenta movimentos mais fiéis aos "desenhados" pelo nosso braço e graças a essa sensibilidade extra, conseguimos ataques como *forehands, backhands, smashes*...
O modo *multiplayer* é especialmente divertido. Quer seja local ou *online*. Finalmente podemos jogar contra o resto do mundo, conhecidos ou desconhecidos. Graças aos botões adicionais do comando, podemos também "mandar bocas" já pré-definidas enquanto jogamos. "*Take THAT!*", *"Go easy on me*", "*It's not finished yet*" são alguns dos exemplos. Também podemos personalizar nós próprios as que quisermos no *Miiverse*. Confesso que senti uma ou outra vez algum *lag* quando jogava *online*, mas mesmo muito raramente e só mesmo nesta modalidade. A Nintendo já demonstrou com *Mario Kart Wii* que domina esta função, por isso nada que um pequeno *update* não possa talvez resolver.
Wii Sports Club Tennis apresenta melhorias significativas face ao irmão de 2006 e o mesmo se pode dizer sobre o *Wii Sports Club Golf*. À primeira vista, este parece ser exactamente o mesmo jogo, ou seja, pegamos no taco de golfe, perdão, no *Wii Remote* e tentamos a nossa sorte. Que taco usar? Para que lado está o vento a soprar? Com quanta força devemos lançar a bola? *Golf* é provavelmente o preferido dos mais experientes. A enorme diferença vem com o facto de termos de colocar agora o comando da Wii U à frente dos nossos pés e apontar o *Wii Remote* para lá. A bola e o taco são visíveis no ecrã deste (e é sempre giro ver os vários tipos de piso expostos neste) e longe de isso ser apenas um efeito bonito. De facto,

Wii Sports VS Wii Sports Club







isso vai influenciar todo o jogo! Ao lado do taco situa-se um indicador a revelar-nos em tempo real o ângulo e a direcção para onde este está apontado. Às vezes só depois de já ter lançado a bola é que olhava para a televisão. Agora sim, estamos a jogar golf a sério.
O modo principal de *Wii Sports Club Bowling* é bastante semelhante ao da Wii, mas verdade seja dita, este já era perfeito em 2006. Não existe muito mais que possa ser feito. Existe uma maior precisão graças ao *Motion Plus*. Como jogador casual de bowling a sério, posso dizer que a diferença entre este virtual e o real só existe mesmo no peso da bola nas nossas mãos.
Ainda se lembram do *Bowling* de 100 pinos? E do *Golf* com um *bullseye* a substituir os buracos? Todas as modalidades apresentam treinos e (antigos e novos) mini-jogos para além da competição principal. Os *Stamps* (*Achievements*) também são uma adição bem-vinda.
O *Club* no título refere-se à componente *online*. Antes de jogarmos, escolhemos o nosso país. Depois podemos visualizar a estatística desse país. Se estamos mais à frente ou mais atrás no *ranking* mundial. É claro que vamos fazer de tudo para subirmos no *ranking* e a longevidade do jogo agradece isso. Claro que para além do mundial, também temos o *ranking* pessoal. Em que posição estás TU em relação aos outros?
Quem conhece a versão da Wii sentir-se-á familiarizado em 3 segundos e quem ainda não conhece, bem, também não vai sentir qualquer problema, pois por alguma razão o primeiro é considerado *o* jogo que juntou famílias. *Wii Sports Club* chega na altura ideal e todas estas modalidades estão melhor do que nunca.



Toda a gente adora os clássicos da SEGA, entre eles estão alguns dos melhores jogos de sempre. Mais uma vez são relançados alguns desses títulos, desta vez na Nintendo 3DS, será que se justifica comprá-los pela milésima vez?

Por Ivan Cordeiro **>Sistema:** Master System **>Ano:** 2013

SEGA 3D CLASSICS

SPACE HARRIER 3D





A SEGA foi responsável por alguns dos melhores jogos de arcada de sempre, *Space Harrier* está entre eles. Para além disso a companhia ficou também conhecida por inovar nas suas máquinas, oferecendo ao jogador experiências que vão para lá do simples clique de botões. *Space Harrier* também está entre essas máquinas inovadoras. Existiam dois tipos de máquina para este jogo, a versão normal e a versão *Deluxe*. Ambas se controlavam com um joystick e visualmente eram iguais, a grande diferença é que a versão *Deluxe* tinha um assento para o jogador e movia-se conforme o input deste. *Space Harrier* é um shooter "pseudo 3D" na terceira pessoa, uma mistura de *Outrun* com *Space Invaders*. Tudo se desenrola com uma velocidade extrema, por vezes tão rápida que o jogador sente-se completamente perdido no meio de tanta acção no ecrã. Existe tanto inimigo a voar de um lado para o outro, tantas árvores, rochas e balas para nos desviarmos, que a acção é uma constante. Outra coisa que a SEGA fazia muito bem eram jogos simples mas viciantes, jogos que faziam o jogador voltar vezes sem conta apenas para "só mais um". *Space Harrier* não é excepção. Este viria a ser um dos trunfos da SEGA e uma das suas bandeiras durante as gerações de consolas dos anos 80, 90 e até mesmo já no novo milénio. Este *port* para a 3DS retém toda a diversão do jogo original e tenta ainda emular a experiência de arcada. É claro que não consegue, mas a opção do ecrã se mover consoante o input, tal como a versão *Deluxe* das arcadas, é engraçado. Também disponível está o som que a máquina original fazia ao mover-se, mais uma vez uma curiosidade engraçada, mas que rapidamente se desliga. Na antiga Master System saiu uma versão 3D para o *Space Harrier* (*Space Harrier 3-D*), e como tal parece natural este *port* para a 3DS com o 3D a funcionar muito bem e a dar uma excelente noção de profundidade ao jogador.

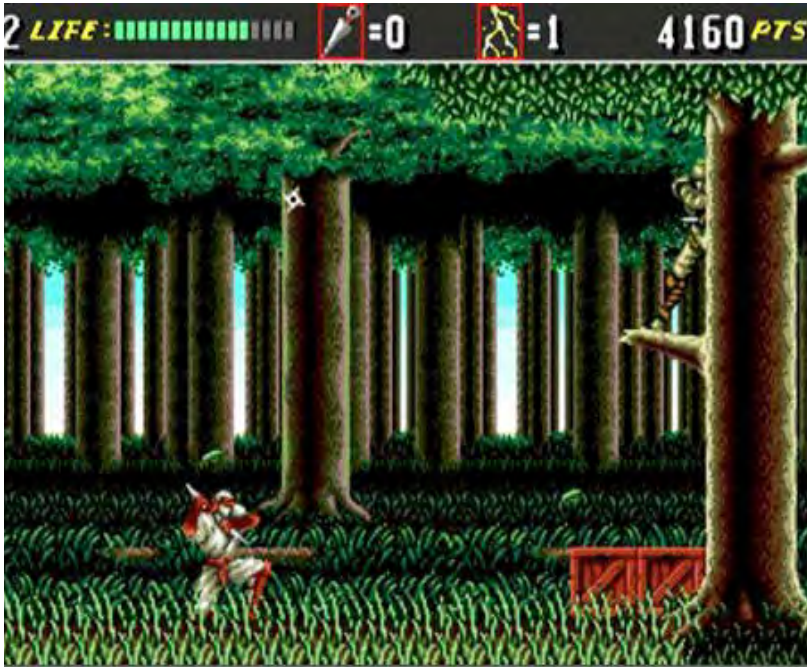
SUPER HANG ON 3D

Lançado no fim dos anos 80, *Super Hang-On* foi um *hit* nas arcadas pelo mundo fora e também um *hit* gigante na nossa adorada SEGA Mega Drive. Ao lado de *Outrun* estes eram os jogos de corrida mais conhecidos da SEGA, e talvez ainda o sejam, apesar de outros excelentes títulos como: *Daytona USA* ou *Sega Rally*. O jogo em si é do mais simples possível, corridas de motas num 3D plano. À semelhança de *Outrun*, a simplicidade por vezes é capaz de muito mais do que a complexidade. Embora já na altura existissem jogos de simulação algo complexos, *Super Hang-On* ficou popular por ser um grande vício. Tal como *Space Harrier,* este jogo contava com uma máquina *arcade* personalizada, e o controlo para o jogo era mesmo uma mota. Se uma *Light Gun,* ou um volante atraem logo a atenção das pessoas, imaginem um jogo que se jogava em cima de uma mota. Isto realçado pelo facto de estarmos ainda nos anos 80. Assim *Super Hang-On* ganhou o seu espaço na ribalta do agora quase defunto mundo das arcadas, sendo lançado em várias consolas e em várias compilações de jogos SEGA ao longo dos anos. À semelhança do *port* de *Space Harrier,* também este tenta simular a experiência de arcada com o ecrã a mover-se quando viramos. Infelizmente este pequeno mimo não tem um bom resultado na 3DS. O ecrã vira-se quase instantaneamente até ao limite assim que tentamos virar a mota, o movimento é tão brusco e tão rápido de um lado para o outro, que ao fim de pouco tempo vão ter o cérebro a fazer *TILT*. De qualquer das maneiras o *port* é bastante bom, o jogo está fiel àquilo que todos adoramos há décadas e o 3D dá uma boa sensação de profundidade. Um problema é talvez o preço de 4,49€. Para quem tem uma Mega Drive, consegue de certeza arranjar mais barato e as novidades deste *port,* além do 3D, são passáveis. Para os jogadores mais novos ou que nunca experimentaram *Hang-On,* existem jogos de grande qualidade na *eShop* mais baratos.





SHINOBI III 3D





Shinobi III – Return of the Ninja Master é sem discussão um dos melhores jogos da Mega Drive e um dos melhores jogos de acção de sempre. Para quem gosta do tema, poucos títulos conseguem rivalizar com o divertimento proporcionado pelo mestre ninja *Joe Musashi* e suas aventuras num mundo corrupto. A corporação maléfica *Neo Zeed* ameaça mais uma vez o mundo. *Joe Musashi*, mais forte que o aço e mais rápido que um furacão, o último conhecedor das técnicas *Oboro Ninjitsu*, desce então mais uma vez das montanhas do Japão para salvar o mundo. Esta história complexa serve de palco a um excelente jogo de acção, onde o nosso protagonista é capaz de várias habilidades, não fosse ele um ninja! Neste *sidescroller* é possível utilizar *shurikens* para eliminar inimigos mas também a espada a curta distância, andar, correr, subir paredes, dar saltos mortais… enfim, tudo o que era permitido a um ninja fazer dentro das possibilidades da consola de *16-bit*. Este *port* não tem nenhuma opção especial ou mecânica diferente, conta apenas com um 3D que mais uma vez funciona bastante bem. O 3D nestes jogos é muito simples, divide-se o jogo 2D em camadas e obtém-se uma sensação de profundidade. Embora simples é engraçado, um bom *showcase* para a consola ou curiosidade para os que já conhecem as versões antigas destes jogos. *Shinobi III* continua a ser um jogo super divertido que resistiu imensamente bem ao teste do tempo e curiosamente não sofre do problema monetário do *Super Hang-On.* Embora não tenha nenhuma adição além do 3D, e ser o mesmo jogo que jogámos há já duas décadas atrás, 4,49€ pelo *Shinobi III* não é um mau negócio, tendo em conta que cópias deste título geralmente são bem mais caras. Para além de ser talvez a melhor versão deste jogo, é também uma opção em conta com um preço acessível a todos.

SONIC THE HEDGEHOG 3D

Sempre que jogo *Sonic the Hedgehog* o factor nostalgia apodera-se de mim. Há poucas coisas mais nostálgicas do que este jogo, talvez *Dragon Ball*, ou alguns jogos do velhinho MS-DOS. A mascote da SEGA, que infelizmente hoje em dia deixa muito a desejar, teve aqui a sua estreia, num dos que veio a ser um dos melhores e mais influentes jogos da era de *16-bit* e da história dos videojogos em geral. *Sonic the Hedgehog* permitiu à SEGA competir com o colosso chamado Nintendo, fazendo vender milhões de consolas Mega Drive após o seu lançamento. O jogo foi até aos dias de hoje lançado em quase tudo o que é plataforma de videojogos, quer seja por *download* ou por compilação. Até mesmo nos tempos da Sega Saturn, apenas alguns anos depois da Mega Drive, *Sonic the Hedgehog* foi lançado numa compilação com outros jogos da série em *Sonic Jam.* Embora o *franchise* tenha vindo a ser estragado ao longo dos anos, nunca ninguém se esqueceu das suas origens, e mais uma vez o jogo sofre um *port*, desta vez para a 3DS. Mais uma vez o 3D é uma novidade engraçada, ver o nosso conhecido ouriço em destaque no meio de *GreenHill Zone* é sempre interessante. Os gráficos continuam a ser super coloridos e o 3D apenas ajuda a realçar isso mesmo. Para além disso, mantém-se o mesmo, com algumas opções como jogar a versão internacional ou a japonesa, mas essencialmente é o mesmo jogo. Existe contudo uma novidade que muda tudo e que faz com que esta versão de *Sonic the Hedgehog* se destaque em relação às outras, *Spin-Dash*! Finalmente é possível usar o *Spin-Dash*. Para quem jogou os posteriores jogos da série era sempre desapontante voltar ao primeiro jogo e não poder usar essa habilidade. Felizmente a M2 deu-nos exactamente aquilo que todos nós queríamos e podemos agora *"Spin-Dashar"* pelos níveis do primeiro *Sonic The Hedgehog*. Este é daqueles jogos que é também sempre divertido e que vale sempre a pena revisitar. Se é esta versão que vão jogar ou outra, fica ao vosso critério, mas uma coisa vos digo: só pelo *Spin-Dash* já vale a pena!





Inspector Zé e o Robot Palhaço em Crime no Hotel Lisboa

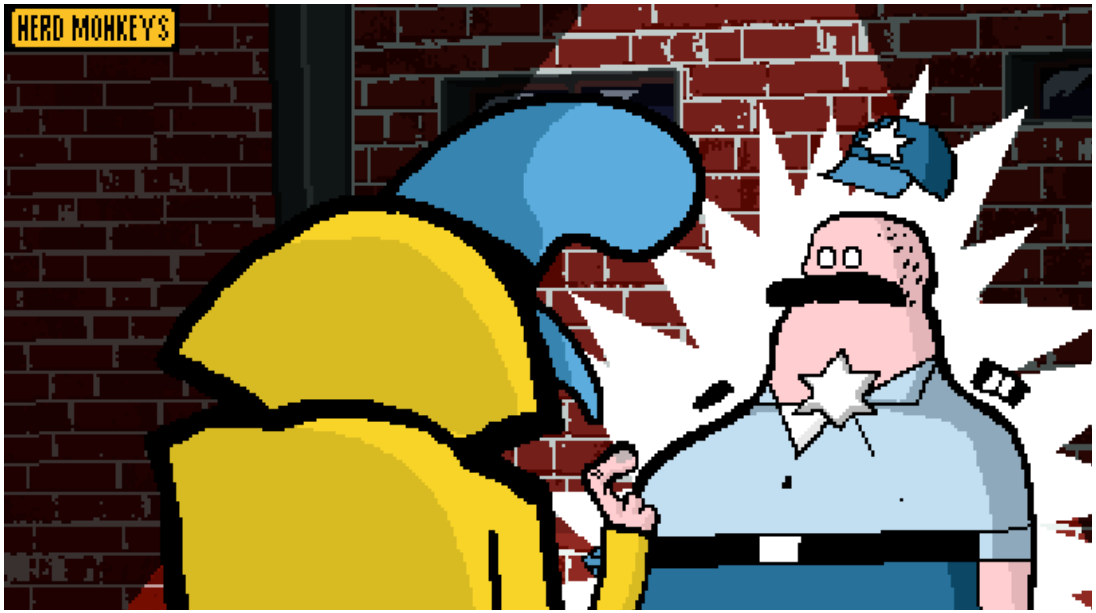


Por Ivo Leitão

>Sistema: PC

>Ano: 2013

Inspector Zé e o Robot Palhaço Em Crime no Hotel Lisboa **é o primeiro jogo dos Nerd Monkeys, um recente estúdio português de videojogos liderado por Filipe Pina (tendo já trabalhado noutros jogos nacionais como o *Under Siege*, disponível para a PSN) e Diogo Vasconcelos, mais conhecido nas lides do Porto pela sua loja *retrogaming* Pressplay**





Ora este jogo, para além de ter sido desenvolvido em Portugal, nota-se perfeitamente que foi um título a pensar nos portugueses, onde para além de ter todos os diálogos na língua de Camões, está repleto de palavreado e imensas referências que só mesmo quem for português as consegue entender. Ainda assim, foi também traduzido para o inglês, com o nome *Inspector Case and Clown Bot in Murder in the Hotel Lisbon*, embora muitas dessas referências tenham-se naturalmente perdido.

E de que se trata então este jogo? Abreviando para *Crime no Hotel Lisboa*, este é uma aventura gráfica *point and click* repleta de um bom sentido de humor, mesmo como nos grandes clássicos da Sierra ou LucasArts. Para além do humor "parvinho" e por vezes brejeiro (nada contra, atenção!), o jogo também chama a atenção pelo seu visual *pixel-art*, repleto de personagens com um carisma e *design* bastante "cartoon" ou mesmo inspirado em BDs europeias que a mim me agradam bastante.

Tal como o nome do jogo o sugere, conta as aventuras de um detective falhado (o grande Justino José) e o seu ajudante improvável, um robot com a mania que é engraçado e que Zé recebeu através de uma herança algo suspeita. Ora esta dupla dinâmica começa a investigar um misterioso caso: o ricaço Sebastian Love que se suicidou na noite anterior no Hotel Lisboa, com 14 facadas nas costas. Logo por esse início dá para perceber que a história não é algo que seja para se levar muito a sério e ainda bem, que aprecio bastante videojogos com um bom sentido de humor.

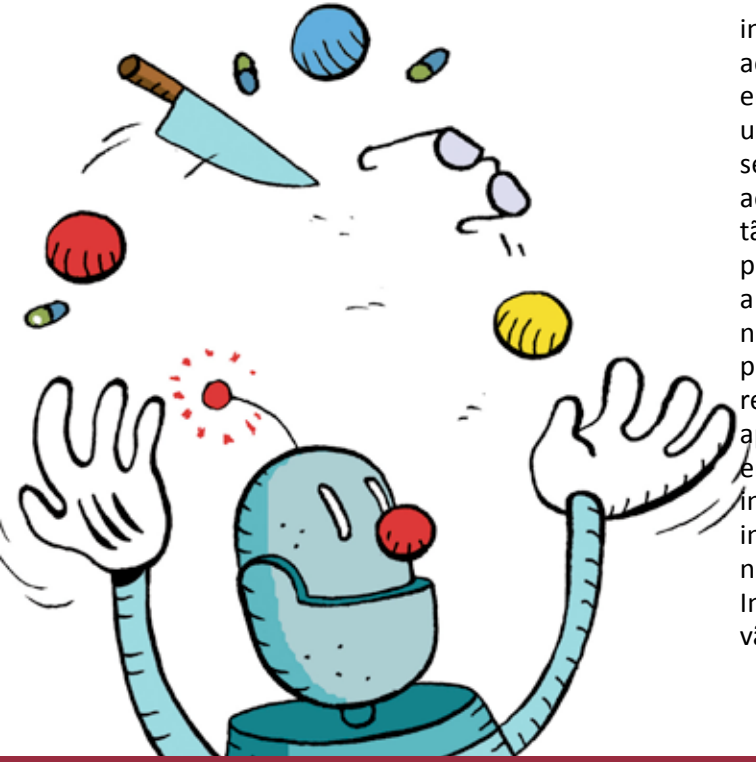
No desenrolar da aventura vamos ter a oportunidade de falar com diversas outras personagens, como o Agente Garcia e a sua barriga, a *mulher da vida* Maria Estrela com algumas surpresas na algibeira, entre outras personagens que a Nerd Monkeys lhes conseguiu conferir um carisma bastante próprio.

E a jogabilidade é, tal como já foi indicado acima, a de uma aventura gráfica com as mecânicas *point and click*. Os objectos clicáveis ganham relevo quando passamos o rato por cima dos mesmos e podemos selecionar uma de duas opções: interagir (geralmente apanhando o item) ou observar com Zé ou o Robot a fazerem algum comentário. Clicando nas personagens geralmente também temos estas 2 opções, com mais algumas ocasionais (*sidequest* e entrevista) que voltarei a referir em seguida. Já ao clicar no Robot Palhaço, temos acesso a outras opções, desde dicas de como prosseguir com o jogo, aceder ao inventário, ao menu e o excelente botão da "*punchline*", onde o Robot conta em seguida uma piada, para regozijo do público.

Mas para além dessas mecânicas de jogo clássicas deste género de videojogos, *Crime no Hotel Lisboa* apresenta também umas mecânicas muito





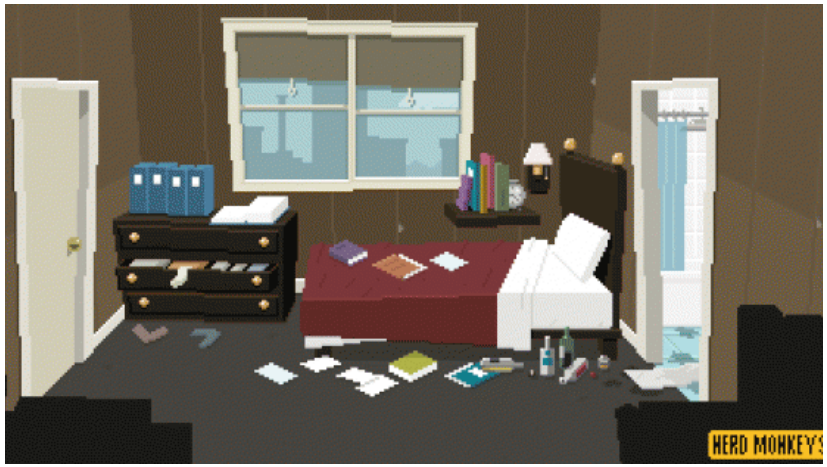


interessantes de interrogatórios que podemos fazer aos suspeitos do crime. Essencialmente consistem em fazer uma determinada pergunta utilizando um objecto que encontramos anteriormente, e serve de prova às acusações que vamos fazendo aos suspeitos. Esses interrogatórios não são assim tão difíceis e, embora por vezes basta falhar uma pergunta para o suspeito se recusar a responder a mais perguntas, podemos recomeçar tudo de novo sem problema algum, pelo que basta alguma perseverança e tentativa-erro para alcançar os resultados esperados. Estas entrevistas aos suspeitos apenas são possíveis de se realizar quando tivermos em posse todos os objectos necessários para incriminar o suspeito, pelo que quando pudermos interrogar alguém, é porque já temos tudo o que nos permita incriminar essa pessoa com sucesso. Infelizmente, parece que algumas personagens não vão com a cara do Zé ou do Robot, pelo que alguns interrogatórios apenas resultam se utilizarmos a personagem certa, para além de acertar em todas as perguntas. E essas perguntas são na sua maioria hilariantes, muitas das vezes vi-me tentado a fazer propositadamente a pergunta errada só mesmo para ver quais as reacções que se seguiam.

Apesar de todos os *plot twists* da história principal, achei o final um pouquinho desinspirado e o jogo acabou por ser também curto, bastando poucas horas para a sua conclusão. No entanto, para além do caso principal temos ao nosso dispor 3 outros casos extra na forma de *sidequests*, com uma dificuldade em crescendo e que dão ao jogo mais *algum tempo de vida*. Existe ainda um outro modo de jogo que poderemos espreitar depois, tratando-se de um espectáculo de *stand-up comedy* que temos de dar com o Robot Palhaço, completando as piadas secas que ele vai mandando.

O jogo decorre como se de uma peça de teatro se







tratasse. Tal como no clássico *Super Mario Bros 3* a aventura começa com as cortinas de um teatro a percorrer o ecrã, mas este vai mais avante nessa questão, onde no início de cada acto uma multidão surge em *background* aplaudindo, ou rindo-*se* em alguns momentos mais engraçados. E visualmente devo dizer que me agradou imenso todo o *design* dos personagens, acho que estão mesmo muito bem conseguidos, e o mesmo pode ser dito do seu carisma. Infelizmente há pouca variedade de locais, o jogo decorre ao longo de "meia-dúzia" de diferentes sítios que os iremos revisitar vezes sem conta. No entanto as referências a um Portugal dos anos 80 continuam todas lá, desde os antigos táxis pretos e verdes, os marcos do correio, o tabaco a 180 escudos (e é caro!), entre muitas outras pequenas surpresas.

As músicas são dos pontos mais fortes do jogo. Gravadas com instrumentos reais, elas mantêm sempre uma toada muito jazz que encaixam que nem luvas num jogo deste género, onde andamos a brincar aos detectives. Detalhes como a música entrar em crescendo de cada vez que acertamos numa pergunta/objecto durante os interrogatórios também foi algo bem pensado. E como mais um cartão de visita para os estrangeiros, pode-se também ouvir um tradicional fado. Só ficou mesmo a faltar os diálogos com voz, mas fica para uma próxima.

Crime no Hotel Lisboa é um jogo que peca por ser curto e também um pouco simples. Mas não deixa de ser um título que nos proporciona vários momentos de diversão com as suas personagens carismáticas, e os interrogatórios que podemos fazer. A Nerd Monkeys está de parabéns com este jogo de estreia, fico a ansiar por uma eventual sequela, pois estas personagens têm um potencial tremendo. Recomendo a todos que experimentem mais um bom produto nacional, e vamos ver como a comunidade internacional o irá receber.

> High-Score

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

Por Tiago Lobo Dias

#2



Um *point and click* bem-humorado, com cenários e situações tipicamente portuguesas, que só por isso já valia a pena. Mas o jogo está mesmo giro, grafismos feitos à mão algo *pixelizados*, música ambiente bem conseguida, um conceito teatral bem explorado. Tudo parece estar no sítio certo.
Nota-se inspiração em jogos clássicos dos anos 90, algumas piadas do *Monkey Island* parecem ter chegado a Lisboa actualizadas à época.
Sem dúvida um jogo interessante, descontraído, só é pena não ter mais lugares típicos da cidade.
O detective com o robot atrás faz lembrar o *Beneath a Steel Sky* com o Foster e o Joey, embora as tiradas cómicas sejam de outro tom.

> High-Score 8

Por Luís Filipe Teixeira

#3



Cenários portugueses, personagens tugas cheias de humor, peripécias em que nos podemos rever... Não era isto que andávamos à espera há muito? Então juntamos a isso uma aventura gráfica interessantíssima e capaz de fazer frente às melhores do mundo. A história é cativante, a apresentação é rica em pormenores. Admiro todo o trabalho de produção. Adorei especialmente o trabalho de realização e enquadramento de alguns planos. O dinamismo que estes criavam é saliente. Este jogo merece todo o êxito que possa ter, quer em Portugal, quer no estrangeiro.

> High-Score 8

Por Ivan Barroso

#4



Trinta segundos. Foi esse o tempo necessário para que *Inspector Zé e Robot Palhaço em Crime no Hotel Lisboa* me fizesse dar uma valente gargalhada. Já há muito tempo que um videojogo não apostava num loucura tão saudável e ao mesmo tempo, tão portuguesa. Ao bom velho estilo de algumas aventuras gráficas de outros tempos, este jogo pode não ser perfeito, mas aponta para direcções muito interessantes. Desde os pormenores da cultura portuguesa, passando pelo humor absurdo, até a dinâmica entre as duas personagens, tudo parece estar equilibrado. Continuem assim Nerd Monkeys!

> High-Score 8

TOP 10

JOGOS QUE VOCÊS (SE CALHAR) NÃO JOGARAM NA PS3

Por João Canelo

>E aqui estamos, 6 anos depois do lançamento da PlayStation 3 e prontos para nos despedirmos da consola da Sony. É estranho pensar que chegámos novamente a um ponto de viragem e que todo este caminhar deu origem a uma nova consola e a um novo mundo prestes a desvendar-se perante os nossos olhos. Nunca nos esqueceremos dos clássicos, dos exclusivos e dos jogos imperdíveis, seja *The Last of Us, Grand Theft Auto V, Bioshock, Uncharted, Fallout 3* e todos os outros títulos que nos acompanharam nas nossas primeiras viagens por mundos em alta definição. Mas aqui estamos, é certo, com a PlayStation 4 já nas lojas e o saudosismo a invadir-nos com uma força tremenda. Como despedida, decidi olhar para trás e formular um TOP focado não nos clássicos, mas nos jogos esquecidos durante a geração passada e que merecem ser experimentados. Se ainda não estão prontos para desligar a vossa PS3, esta lista é para vocês.









10 FOLKORE



Um dos primeiros exclusivos para a consola da Sony, *Folklore* surpreendeu os jogadores com os seus gráficos coloridos e repletos de imaginação em alta definição. Ainda que não tenha atingido os números esperados, este jogo de acção com elementos RPG continua a ser uma excelente aposta para todos os fãs do género, conciliando mecânicas de investigação com combates na terceira pessoa e um sistema de captura de monstros que relembra a série Pokémon.

9 ENSLAVED



Baseado na obra clássica, J*ourney to the West, Enslaved* tem tudo para satisfazer qualquer jogador. Produzido pela Ninja Theory antes de pintar o cabelo de Dante e enfurecer os fãs da série, o jogo de acção e aventura continua a ser uma das histórias mais coesas e surpreendentes na PS3, contando com Alex Garland (*28 Dias Depois*) como guionista e Andy Serkis (*O Senhor dos Anéis: As Duas Torres*) no papel principal. Passados três anos, o mundo pós-apocalíptico de *Enslaved* continua a ser um dos mais belos e envolventes desta geração.

8 X-MEN: WOLVERINE



Esqueçam o filme, apaguem-no da vossa memória e foquem-se neste brilhante e esquecido *hack and slash* que não só ultrapassa a sua versão cinematográfica como proporciona uma aventura sangrenta, visceral e extremamente divertida. Se sempre quiseram jogar como *X-Men Origins:Wolverine* e dilacerar todos os infelizes que cruzem o vosso caminho, este é o jogo para vocês.

7 3D DOT GAME HEROES



Criado como uma homenagem aos jogos do passado e com características idênticas a T*he Legend of Zelda,* o RPG da Silicon Studio retrata a história de um reino em perigo após a passagem do seu mundo para 3D. Simples, mas viciante, *3D Dot Game Heroes* é um presente para todos os saudosistas e entusiastas de um género cada vez mais distante, mas ainda forte e vivo na memória dos jogadores mais velhos.

6 VALKYRIA CHRONICLES



Considerado como um dos melhores exclusivos da PS3, *Valkyrie Chronicles* apresenta uma campanha extensa e desafiante para todos os fãs de RPG estratégicos. Inspirada pelos acontecimentos da Segunda Guerra Mundial, a história retrata a viagem de um jovem tenente e do seu pelotão enquanto tentam parar os avanços do Império e salvar a sua vila da destruição. Shuntaru Tanaka, realizador de *Valkyrie Chronicles*, co-realizou *Skies of Arcadia.*

5 EL SHADDAI



El Shaddai: Ascension of the Metatron foi um projecto ambicioso e arriscado, e apresentou uma direcção de arte soberba e variada, mas incomum e ligeiramente confusa para o típico jogador. Ainda que não consiga atingir o nível de refinamento de um jogo como *God of War, El Shaddai* continua a ser das experiências visuais mais ricas e surpreendentes desta geração.

4 VANQUISH



Vanquish é frenético, louco e absolutamente viciante. Sim, é verdade que a sua longevidade é bastante limitada e que os combates podem tornar-se repetitivos, mas poucos jogos conseguem igualar a adrenalina que Vanquish proporciona quando deslizamos a alta velocidade pela estação espacial e destruímos tudo no nosso caminho. É louco, irreal, propositadamente exagerado e um jogo imperdível.

3 Lone Survivor: D. Cut



Lone Survivor foi um dos melhores jogos que joguei durante o ano passado, com a versão para PC a apresentar uma experiência complexa e surreal focada na sobrevivência. O titular sobrevivente está de regresso, desta vez na PS3 e PS Vita com uma versão melhorada que vocês não podem perder. Mesmo que tenham jogado no PC, LS: Director's Cut é imprescindível para todos os fãs do género.

2 SHADOWS OF THE DAMNED



Suda 51 é um dos meus produtores favoritos e *Shadows of the Damned* é, juntamente com *No More Heroes,* um dos seus melhores jogos. Por debaixo de todas as piadas sexuais e mecânicas simplistas está uma história surpreendentemente complexa que merece ser mais conhecida. Arrisquem, comprem-no.

1 SPEC OPS: THE LINE







Não se deixem enganar pelo seu aspecto genérico e jogabilidade semelhante a jogos como *Army of Two* ou *Gears of War.* Não pensem que a história é simples e desconfortavelmente heróica. *Spec Ops: The Line* é um dos maiores ensaios sobre a violência nos videojogos e a sua relação com os jogadores. A linha é ténue e vocês devem passá-la.

>BQ AQUARIS 5.7

Tamanho, potência e preço combinados de forma perfeita

Por Tiago Lobo Dias



A marca espanhola bq apresenta-nos um telemóvel que como cartão de visita tem um ecrã de 5.7", um processador Quad Core a 1.5ghz e um preço de 259 euros.

O tamanho, potência e preço combinados levam a um assobio imediato. Mas como qualquer produto tecnológico devemos olhar com atenção para os restantes detalhes.

Recebi o bq Aquaris 5.7 e o primeiro impacto foi bom, gostei do *design*. O telemóvel é enorme e reparei que o botão de on/off no lado direito está uma boa percentagem mais abaixo que o normal para poder ser premido sem utilizar a outra mão. Os botões de volume no lado esquerdo têm tamanhos adequados. Ergonomicamente não tem nada de especial a apontar, tudo está no sítio certo tendo em conta a grande dimensão do telemóvel.

Depois de lhe passar os olhos por todos os ângulos fui colocar a bateria. O abrir da tampa traseira revelou imediatamente os cuidados a ter com o aparelho. O plástico é enorme e fino, dando pouca segurança para manusear rapidamente. É necessário muito cuidado, mais ainda que na parte de cima a tampa é recortada junto à camera traseira, não fazendo um rectângulo perfeito, dando uma fragilidade extra. Como o plástico é fino, é fácil dobrar a tampa e podemos quebrá-la sem querer. Desde que tenhamos cuidado e calma não deveremos ter problemas. A bateria é enorme, mas apesar do tamanho não é muito pesada dando um peso total ao telemóvel bastante aceitável.

O 5.7 tem um ecrã enorme, gigante, quase parece um tablet pequeno. É tão grande que para alguém com uma mão de tamanho médio será impossível varrer com o dedo toda a superfície do ecrã. Se quiser baixar a barra superior tenho de ir lá com a outra mão.

Para alimentar este ecrã temos uma definição gráfica de 1980x1080 ou seja FullHD. Foi aqui que fiz os testes seguintes. Usando as demos habitualmente presentes nas lojas de televisores, visualizei várias em FullHD ficando bastante impressionado. Cores vivas com vermelhos e amarelos bem puxados, o telemóvel reproduz bem qualquer vídeo sem saltos, bastante suave com boa qualidade. Aconselho a instalarem um bom *software* de leitura de vídeo para tirarem melhor partido deste sistema. Se o vídeo é de bom nível não posso dizer o mesmo do áudio. Logo para

*Por*Tiago Lobo Dias





começar dá para notar uma ligeira vibração na tampa de trás, junto à zona da coluna. Quando seguramos o bq na horizontal a mão esquerda sente bastante os baixos, e se subirmos o volume parece que temos a coluna nas mãos. Mas não é só a vibração, a qualidade não é a melhor: com um volume de 1 a 13, depois do 8 nota-se a distorção, o som deixa de ser limpo e ouve-se alguma chuva e ressonância. O problema poderá tanto ser da qualidade da coluna como do espaço de ar que fica entre a base do telemóvel e a tampa, que parece que amplifica o ruído. Se usarmos auscultadores o cenário muda imediatamente ficando com um som muito mais limpo e agradável. Verdade seja dita que nenhum telemóvel ou tablet tem um som que se possa dizer que seja fantástico, quase sempre os auscultadores dão um som muito mais apurado. Para ver um filme ou jogar um jogo devemos usá-los (*phones*) pois tanto temos melhor qualidade como não incomodamos ninguém ao nosso lado. O único uso prático da coluna interna que vejo é mesmo para chamadas telefónicas. Desde que o som não esteja no máximo não encontro problemas. Caso eleve o volume para níveis mais altos, a vibração não se notará tanto, pois a mão vai segurar o telemóvel na parte contrária, mas o ruído esse sim vai lá estar. Mas obviamente esta é uma opinião pessoal, existem pessoas que gostam de se exprimir pela música, fazendo tocar as suas melodias bem altas. Este aparelho não é apropriado para esse fim.

Foquei-me de seguida na capacidade gráfica deste bq. Testei mais de 20 jogos, tendo apenas problemas em 3 deles. Um dos que mais curiosidade tinha foi o *Real Racing 3,* que tenho instalado no meu bq Maxwell Plus, e foi precisamente um dos poucos que não fiquei agradado. O *frame rate* ficou ligeiramente lento, correndo bem melhor no Maxwell. Tirando este e mais um ou outro, tudo o resto correu bem sem qualquer problema, inclusive jogos que puxam supostamente mais pela máquina, deixando-me a pensar que o *Real Racing 3* terá alguma inadaptação à gráfica do Aquaris. Não tive nenhum jogo que não tivesse entrado, aliás, nem mesmo um programa. Tudo o que testei funcionou. Este bq tendo em conta o preço dos topos de gama do mercado, é uma excelente alternativa para jogar a um preço “acessível”. A qualidade do ecrã gigantesco dá

Por Tiago Lobo Dias

O 5.7 tem um ecrã enorme, gigante, quase parece um tablet pequeno. É tão grande que para alguém com uma mão de tamanho médio será impossível varrer com o dedo toda a superfície do ecrã

uma experiência de jogo absolutamente estupenda. Se nos viramos para *softwares* de emulação, abrimos então um mundo de experiências ainda maiores. Por exemplo, os emuladores de Commodore Amiga/C64/NES/etc. que num ecrã "normal" de telemóvel ficam bastante pequenos para desfrutar na plenitude. Neste 5.7" ficam gloriosos, ficando muito mais jogáveis, especialmente os títulos de *point-n-click* em que simulamos um rato com a ponta do dedo.
Virando agora para os restantes componentes, as duas câmaras, frontal e traseira, deixam um pouco a desejar. A frontal de 5MP cumpre sem problemas os seus propósitos mas a traseira de 13MP não gostei muito. O formato é realmente enorme, mas a qualidade da lente não é a melhor. Depois de tirarmos uma foto, se fizermos zoom, rapidamente vemos um grão indesejável. Tentei testar todos os modos disponíveis, com pouca e muita luz e os efeitos são sempre um pouco abaixo do esperado.
O GPS não tenho nada a apontar, é preciso, e apanha a posição imediatamente quando solicitado. O acelerómetro também passou no teste, não apresentando qualquer problema. No que toca WI-FI nota máxima, rápido sem qualquer falha. O *dual sim* é também uma mais-valia a acrescentar à lista de itens a ter em conta.
Tentando dar uma avaliação final ao telemóvel, é certo que a qualidade do áudio não é a melhor com o volume alto, mas também não vejo utilidade nenhuma nestes níveis de volume. Olhando para a câmara traseira, os 13MP sabem a pouco para a lente fraquita, mas diria que tudo o resto é bastante bom. Principalmente tendo em conta o preço, ali no meio-termo entre os 200 e 300 euros, não é nada fácil encontrar melhor. Parece-me um aparelho muitíssimo bom para jogadores e para quem quer aproveitar a viagem de comboio para o trabalho para ver um filme, (mas com phones!).




AWESOME!
FEVEREIRO