40

PUSHSTART



FINAL FANTASY VII

O *RPG* que redefiniu o género

TAMBÉM NESTA EDIÇÃO

MARK OF THE NINJA

KNYTT UNDERGROUND

PAPERS, PLEASE

PIKMIN 3

PSYCHIC WORLD

RAYMAN LEGENDS

RUSH

SUPER MARIO WORLD 3D

SWIMMERS

...

SWEET SURRENDER

Por Margarida Cunha

Já toda a gente sabe que a indústria dos videojogos é um grande bolo de que todos querem uma fatia. Mas há quem queira o bolo só para si. Ou, neste caso, o doce. A King, responsável pelo celebérrimo *Candy Crush Saga*, quer patentear a palavra "candy". O pedido foi feito em Fevereiro de 2013 e a verdade é que o U.S. Patent and Trademark Office já aprovou a patente para plataformas variadas, desde videojogos a cassetes. Embora a patente já tenha sido igualmente aprovada na Europa, a verdade é que a concorrência dispõe de 30 dias para contestar a decisão. E a contestação não podia ter sido mais criativa. Se clicarem no site http://itch.io/jam/candyjam, têm acesso a um projecto conduzido por diversos *developers* – onde explicam os motivos da sua revolta e desafiam outros profissionais a produzir aplicações e jogos que usem e abusem da palavra "candy". Isto se entretanto não ficarem diabéticos com as centenas de ursinhos coloridos que povoam a plataforma.

Já o balanço financeiro da Nintendo é que não tem sido pêra doce. A fraca adesão à Wii U levou a que a empresa baixasse em 70% as suas expectativas de vendas da consola, passando de 9 a 2.8 milhões de unidades. A 3DS, embora esteja a ter um bom desempenho, também sofreu um corte nas estimativas de vendas, caindo de 18 para 13.5 milhões de unidades. Estas intempéries, associadas à evolução dos tempos, poderão impor à gigante nipónica mudanças estruturais. Há quem diga que a entrada no mercado *mobile* é uma inevitabilidade, enquanto o próprio Iwata referiu que fusões e aquisições não estão fora de hipótese. Em termos de conteúdo, a Nintendo pretende continuar a apostar em tecnologia



relacionada com a saúde e o bem-estar.

Já a Microsoft fechou 2013 em grande, com as vendas combinadas da Xbox One e da Xbox 360 a ultrapassar as da PS4 e PS3 em Dezembro, de acordo com o NPD Group. Ainda assim, a PS4 vendeu mais unidades até à data. Curiosamente, a consola que mais vendeu em 2013 nem sequer pertence à nova geração, e é nem mais nem menos que a 3DS.

Ainda assim, também de acordo com o NPD Group, as vendas gerais da indústria baixaram, quer a nível de hardware, quer de software. Uma redução na ordem dos 2%, comparativamente ao ano passado, provando que, apesar das grandes *franchises*, os tempos não estão fáceis para ninguém. Que o diga a Sony, que, apesar do sucesso da sua PS4, foi considerada pela agência financeira Moody's como "lixo" – o que significa que é desaconselhável investir na empresa japonesa. Segundo o site Eurogamer, tal diagnóstico tem a ver com "sectores problemáticos como o negócio dos televisores e computadores".

A excepção parece ser o segmento PC, que, de acordo com a DFC Intelligence, cresceu de 2012 para 2013 – um crescimento liderado pelo título *League of Legends*.

Já o mesmo não poderá ser dito da divisão de videojogos da Disney, a Disney Interactive, que vai despedir centenas de trabalhadores. Segundo o *Wall Street Journal*, a empresa, que emprega hoje mais de 3000 funcionários, apresentou, em Setembro do ano passado, perdas na ordem dos 87 milhões de dólares.

Talvez a culpa disto tudo seja mesmo do *Candy Crush Saga* e das 500 milhões de vezes que foi descarregado. Talvez seja mesmo melhor patentear a palavra "candy" para mais ninguém fazer jogos dessa natureza e poder, enfim, concentrar-se em títulos um pouco mais envolventes. Isso é que era doce.

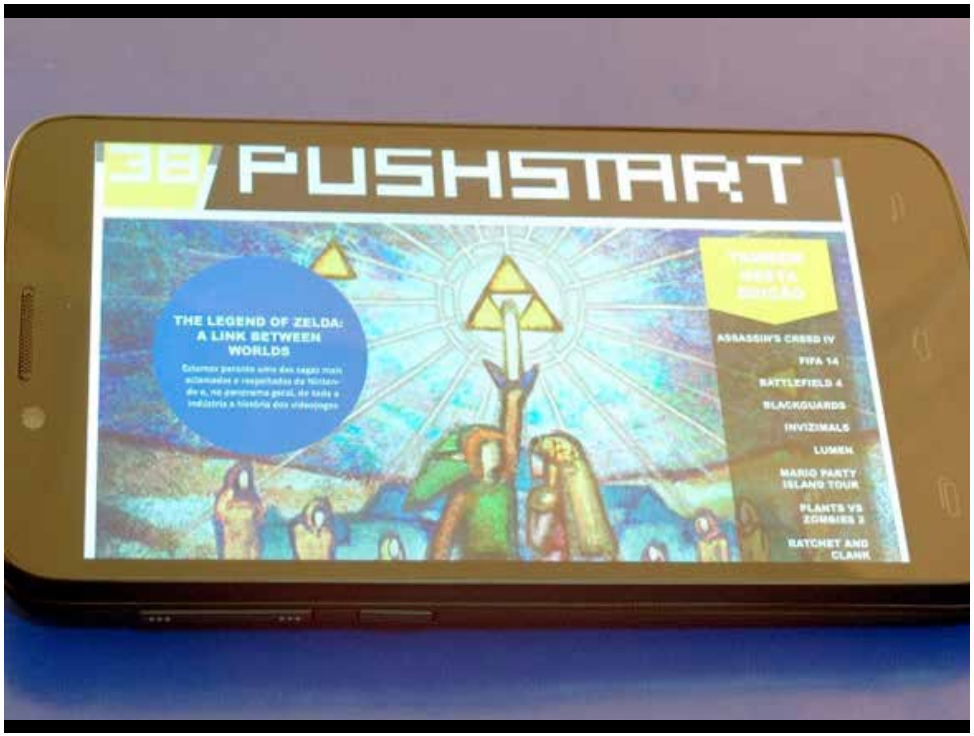
> VIDEOJOGOS E EDUCAÇÃO

> FINAL FANTASY VII

> TOP JOGOS PS3



>PIKMIN 3
>KNYTT UNDERGROUND
>MARIO & SONIC AT THE SOCHI OLYMPICS
>RAYMAN LEGENDS
>RUSH
>MINECRAFT PS3 EDITION
>MARK OF THE NINJA
>PAPERS PLEASE
>POCKET SWIMMERS
>KONBO MONSTERS
>SUPER MARIO WORLD 3D
>F1 RACE STARS
>NES REMIX
>THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA
>MIDNIGHT RESISTENCE
>PSYCHIC WORLD



> GAMER EM TEMPO DE CRISE

> MERRIGAN

> BQ AQUARIS 5 HD

> GAME OVER

HEARTSTONE:
HEROES OF WARCRAFT

Por Daniela Fontes

>Sistema: PC

>Ano: 2014

O *Hearthstone: Heroes of Warcraft* é um jogo *free-to-play* de cartas e construção de *deck* criado pela Blizzard Entertainment.

Neste momento o jogo está em fase de *Closed Beta*, sendo necessária uma *Beta Key* para poder experimentar. A forma oficial de obter *keys* é ir ao *site* do jogo (http://eu.battle.net/hearthstone/pt/), ter uma conta na *Battle.net)* registar e esperar... Como utiliza a Battle.net, conseguimos entre outra coisas ter acesso à *friends list* de outros títulos da Blizzard, como o *World of Warcraft*, *Diablo*, *StarCraft* e *WarCraft* (II e III).

Embora seja um jogo *1vs1* por turnos, a partida é rápida (15 minutos, aproximadamente), e os turnos têm uma duração adequada para pensar sem fazer o outro passar uma seca.

É fácil aprender os conceitos básicos, mas à medida que jogamos apercebemo-nos da sua complexidade. Isto aliado à estética, emprestada do universo *Warcraft*, torna a experiência de jogo divertida.

O jogador tem acesso a 9 personagens, que representam diferentes classes e estilos de







É fácil de aprender os conceitos básicos, mas à medida que jogamos apercebemo-nos da sua complexidade

jogo: *Mage* (*Jaina Proudmoore*), *Priest* (*Anduin Wrynn*), *Warlock* (*Gul'dan*), *Paladin* (*Uther the Lightbringer*), *Warrior* (*Garrosh Hellscream*), *Druid* (*Malfurion Stormrage*), *Hunter* (*Rexxar*), *Rogue* (*Valeera Sanguinar*), e *Shaman* (*Thrall*). Para jogar uma partida o jogador escolhe uma das personagens. Cada um destes Avatares tem 30 pontos de vida, o primeiro jogador a fazer chegar os pontos do adversário a 0 ganha. Tal como noutros jogos do género, existe um equilíbrio dinâmico em relação aos poderes e possíveis vantagens de cada herói. O sistema de *matching* pareceu-me bastante bem equilibrado.
Durante o turno o jogador tem a oportunidade de jogar cartas com diversos poderes. As cartas têm toda a informação que o jogador precisa de saber, bem como ilustrações alusivas a personagens do universo *Warcraft* (como é óbvio). Mas a cereja no topo do bolo são os detalhes holográficos, os rebordos e os efeitos sonoros.
O jogador tem acesso a *decks* básicos ao começar a jogar. Ao longo do jogo existe a hipótese de ganhar mais cartas, quer ao evoluir as personagens com que joga, que ao ganhar ou comprar *boosters*. Cada

"A Blizzard vai aproveitar a oportunidade para transportar a experiência para dispositivos móveis."

booster traz 5 cartas, incluindo sempre pelo menos uma carta rara. Abrir um *booster* é uma experiência só por si com raios de luz brilhantes, o facto de que revelamos uma carta de cada vez, sem nunca esquecermos o som que faz ao abrir. Felizmente, para controlarmos os gastos, temos acesso à Blizzard, que disponibiliza ferramentas de





Em todo o jogo vê-se atenção enorme ao detalhe, e, apesar de ainda não estar numa versão final, está tudo polidinho até brilhar, Blizzard-style!

controlo parental!
Em todo o jogo vê-se atenção enorme ao detalhe, e, apesar de ainda não estar numa versão final, está tudo polidinho até brilhar, *Blizzard-style*! Até os tabuleiros de jogo têm elementos escondidos para brincarmos enquanto o adversário joga.
Existem vários modos de jogo: contra inteligência artificial, casual, *ranked* e arenas. O modo de jogo contra a inteligência artificial é utilizado para desbloquear *decks* básicos e aumentar o nível das personagens. Nos outros modos de jogo é possível ganhar créditos (usados para comprar *boosters* e entradas na arena. Também existe um sistema de *quests* que é possível completar jogando neste modo.
No modo casual e *ranked* jogamos contra outros jogadores, sendo que no modo *ranked* as vitórias e derrotas são utilizadas para subir (ou descer) de *rank.* O sistema de arenas permite-nos, pela módica quantia de 1,79€ ou 150 créditos do jogo, escolher uma de três personagens. A partir daí o jogador constrói um baralho em 30 passos (cada baralho tem 30 cartas). Em cada passo são dadas 3 cartas aleatoriamente, e cabe ao jogador escolher a que quer incorporar. No sistema de arenas o jogador pode ter mais do que duas cópias da mesma carta no *deck*. Após construir o seu baralho o jogador tem a oportunidade de jogar contra outros jogadores até que a primeira de três condições ocorra: três derrotas, doze vitórias ou desistência. Por cada vitória é dada uma chave ao jogador que no final da sessão da arena é utilizada para obter prémios. Na minha opinião, o modo de arena é especialmente divertido quando o jogador ainda não tem as cartas que quer para construir o seu baralho, mas já percebeu a forma como o jogo e os diversos personagens funcionam!
A data exacta de lançamento ao público ainda não foi anunciada, mas será ainda em 2014. Devido aos requisitos gráficos e jogabilidade, a Blizzard vai aproveitar a oportunidade para transportar a experiência para dispositivos móveis. Porém isto só irá acontecer após o lançamento oficial das versões Windows e Mac. Ao mesmo tempo, pelo ênfase que a empresa está a dar na veia competitiva do jogo, com o sistema de *ranking* e pelas notícias nos canais oficiais, podemos estar perante um novo *e-sport*.
Em qualquer dos casos o jogo só por si já aponta para um *free-to-play*, fácil de começar a jogar, divertidíssimo e que, embora ainda não tenha chegado, veio para ficar.



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*

PIKMIN 3

Por Luís Filipe Teixeira

>Sistema: Wii U

>Ano: 2013



Para quem não conhece a saga Pikmin, esta é uma aventura de grande dimensão que nos leva a conhecer novos mundos e de pequenas proporções, pois apresenta-nos os seus minúsculos habitantes, os Pikmin. No terceiro capítulo encarnamos 3 pequenos astronautas do planeta Koppai (Alph, Brittany e Charlie) que devido à sobrepopulação do seu planeta vão em busca de suplementos alimentares a outras terras. Após aterrarem num dos planetas, encontram essas pequenas criaturas que dão pelo nome de Pikmin e que nos vão ajudar na nossa tarefa. E lá vamos nós que nem comandantes com um apito na boca a dar ordens aos simpáticos habitantes. Existem diferentes Pikmin. Cada um com o seu aspecto, cada um com a sua característica, cada um essencial à nossa missão. Os azuis são excelentes nadadores, os vermelhos não sentem danos com o fogo, os amarelos sentem-se à vontade ao mexer em barreiras eléctricas...



Depois temos os novos Pikmin de pedra. Estes têm a capacidade de partir vidro ou gelo, para além de derrotarem inimigos, os famosos monstros das mais variadas formas e que se encontram por todo o lado, muito mais rapidamente. Temos também os Pikmin voadores. Ideais para confrontar inimigos fora do alcance de outros e transportar à base tudo o que é objecto animado e não animado, sem ter de fazer como os restantes grandes desvios pelo caminho. É necessário ter uma grande capacidade de multitasking se queremos ser vitoriosos no jogo. Enquanto enviamos uns monstrinhos ir buscar uma fruta a um certo ponto do mapa, temos de enviar outros para outro lado para quebrar a barreira que nos tapa o caminho. Além disso é preciso ter cuidado para que os inimigos não comam os nossos pequenos escravos. E porque é que temos de fazer isso tudo ao mesmo tempo? Porque existe um tempo limite em forma de dias. Ao fim de cada dia temos de trazer os



Os próprios Pikmin são do mais fofo que pode existir, não sendo de todo bonecos unidimensionais

Pikmin de volta à base, pois diz-se que aparecem estranhas e perigosíssimas criaturas à noite e os comem a todos. Para aguentarmos mais um dia, temos, claro está, de nos alimentar e isso só podemos se encontrarmos fruta suficiente durante o dia. Quanta mais fruta, mais dias aguentamos. Quanto mais rápido resolvermos as tarefas, menos dias necessitamos. Felizmente o mapa no nosso Gamepad facilita-nos imenso a vida. Graças ao touchscreen podemos navegar nele e encontrar os vários pontos para onde ir, a localização dos vários objectos a apanhar, o ponto de situação dos nossos Pikmin... Mas este não se limita a apresentar-nos o mapa. Para além disso, funciona como um verdadeiro laptop. As características dos monstros, frutas, Pikmin, a informação necessária à nossa missão. Tudo pode ser pesquisado aqui. Depois temos mais funções como a possibilidade de olharmos para este mundo na visão da primeira pessoa



enquanto giramos o comando para todos os cantos da nossa sala (e que belo visual que nos é apresentado aqui) ou a de desligarmos por completo a televisão e passarmos a jogar usando apenas o que temos na mão.

"Entretanto também já saíram vários DLC, sendo o mais interessante o *All New Mission Stages 12-15* com ainda mais mapas por explorar. Estes são completamente novos"

Mas se este é um jogo que nos obriga a apontar constantemente para tudo o que é sítio, não seria mais fácil usar o comando da Wii? Seria e é porque felizmente a Nintendo também pensou nisso, dando-nos essa opção. Dessa forma o Gamepad da Wii U pode ficar à nossa frente, fornecendo-nos toda a restante informação que já mencionei. Pode parecer bizarro jogar com 2 comandos diferentes, mas é super intuitivo e fornece-nos uma experiência bastante completa. Ver as dezenas de Pikmin a seguir-nos de um lado para o outro enquanto tratam das várias tarefas não é só gratificante, como também visualmente lindo. Estamos perante o jogo Wii U mais belo até à data. Todo o mundo é rico em pormenores. As maçãs, as laranjas, a relva, a água, a neve... Como podem verificar nas imagens, percorremos um mundo incrível que por vezes nos dá vontade de ficarmos parados a olhar para ele. Queremos dar a devida atenção a todos os detalhes e toda a perfeição destes. É de ficar de boca aberta.
Os próprios Pikmin são do mais fofo que pode existir. Apesar de os haver às toneladas, conseguimos mesmo sentir a personalidade deles. Não são de todo bonecos unidimensionais só para encher. Enchem-nos de gargalhadas, isso sim, e ficamos com pena quando alguns são comidos por monstros. É um jogo que traz ao de cima os nossos sinceros sentimentos e nos faz ganhar afecto pelos personagens. Estamos perante uns dos personagens mais carismáticos e engraçados de toda a franchise da Nintendo.
O modo multiplayer local (online não existe) é viciante. O Mission Mode é um modo cooperativo em que temos de trabalhar em conjunto na resolução de tarefas. O Bingo Battle é sem dúvida o mais engraçado e viciante. Cada jogador tem de levar certas frutas ou inimigos à base de acordo com os que estão na nossa carta. A finalidade





aqui é...fazer Bingo!
Entretanto também já saíram vários DLCs, sendo o mais interessante o All New Mission Stages 12-15 com ainda mais mapas por explorar. Estes são completamente novos. Alguns até ainda mais belos dos que os "originais". Apresentam um visual fresco e uma mecânica que nos deixa novamente entusiasmados para continuar a aventura, nunca parecendo um déjà vu. Devido ao seu custo (que é uma pechincha) e rico conteúdo, estes são quase que obrigatórios.
Seja pelo perfeito level design ou pelo aspecto visual, seja pelos personagens carismáticos ou pela jogabilidade viciante, Pikmin 3 é um jogo obrigatório para qualquer possuidor de uma Wii U. E quem não está familiarizado com a saga, não podia encontrar uma melhor oportunidade do que esta.





> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Gráficos de cortar a respiração, personagens que nos marcam; jogabilidade excelente; bom uso do Gamepad

É mau ter:
falta de modo multiplayer online

KNYTT
UNDERGROUND

Por João Sousa

>Sistema: Wii U

>Ano: 2013

Ainda que não seja algo demasiado comentado nem mediatizado, a Wii U é uma consola bastante aberta a títulos *Indie* tal como já a sua antecessora era e a loja virtual eShop vai recebendo algumas pérolas que, apesar de nem sempre serem exclusivas ao sistema (como é este o caso) não devem passar despercebidas. *Knytt Underground* teve uma origem *freeware* e neste terceiro título da saga o criador sueco Nicklas Nygren apresenta o seu trabalho mais completo, mostrando toda a experiência aprendida em termos de *level design* ao longo dos vários títulos desenvolvidos.
A estética de *Knytt Underground* já não é propriamente inovadora visto que vários títulos *Indie* têm optado pelo género de plataformas e obstáculos em silhueta, sobrepostos a fundos ambientais mais ou menos abstractos. Lembramo-nos imediatamente de *Limbo* ou até do português *A Walk in the Dark* e apesar de já trazer uma certa sensação de *déjà-vu* é agradável neste sentido. Por outro lado parece-nos que o *design* dos personagens é demasiado infantil relativamente à restante ambiência e esse contraste é também evidente no que toca aos





Este não é certamente um jogo para toda a gente. Será apreciado principalmente pelos jogadores maduros

diálogos entre os personagens que vão do filosófico ao absurdo. Fica a dúvida de qual seria a verdadeira direcção pretendida. A composição sonora é bastante forte, dando um ambiente que vai do melancólico ao inquietante e é um dos seus aspectos fortes.
Aparências à parte *Knytt Underground* é um jogo de plataformas e sobretudo de exploração. A protagonista (*Mi*) vasculhará um imenso espaço de cavernas dividido por secções que englobam cada ecrã sendo que cada uma delas representa um quadradinho no mapa geral do mundo que se vai construindo à medida que acedemos a cada zona. Esse mapa e os itens estão representados alternadamente no *gamepad* e rapidamente nos apercebemos que a razão para a escala desses elementos ser bastante diminuta deve-se ao facto que é necessário espaço disponível para tudo que se vai desenhando nesse ecrã. Desengane-se então quem julgue que este é uma daquelas experiências *Indie* contidas que se podem finalizar em uma ou duas horas. Para se usufruir devidamente de *Knytt Underground* devemos entender e fazer o compromisso de passar longas horas naquela imensa caverna.
A nossa heroína move-se velozmente e trepa por qualquer parede vertical, sendo possível passar cada ecrã muito rapidamente e a isso acrescem os *power-ups* que permitem teletransportar para outras localizações ou enfrentar *robôs sentinel*a, entre outros.







Desengane-se então quem julgue que este é uma daquelas experiências *Indie* contidas que se podem finalizar em uma ou duas horas

Por vezes toda esta velocidade faz com que a passagem mais pormenorizada em certas plataformas seja imprecisa e um pouco frustrante mas, de uma forma geral, o mundo funciona bem relativamente à mobilidade do personagem. Outros elementos vão marcando presença, como é o caso de botões temporizados que abrem passagens, o que vai mantendo o jogo fresco.

Apesar das mecânicas base serem simples, este não é certamente um jogo para toda a gente. Será apreciado principalmente pelos jogadores maduros que gostem de esmiuçar mapas e de percorrer os espaços para frente e para trás, adquirindo habilidades que permitem alcançar novos locais anteriormente inacessíveis. Com saudades dos clássicos *Metroid*? Não é bem a mesma coisa mas experimentem *Knytt*!

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
um vasto e estranho mundo para explorar

É mau ter:
algumas incongruências a nível estético e temático

Há alternativas:
Steamworld Dig, Metroid

MARIO & SONIC
AT THE SOCHI 2014
WINTER OLYMPIC GAMES

Por Luís Filipe Teixeira

>Sistema: Wii U

>Ano: 2013





Os Jogos Olímpicos de Inverno de 2014 (Sóchi, Rússia) são cada vez mais tema de conversa. Até no mundo dos videojogos, pois o Mario, Sonic e amigos vão lá estar novamente! Se existem diversas modalidades em *Mario & Sonic at the Sochi 2014 Winter Olympic Games*, também é necessário possuir vários comandos em casa: o *Gamepad* e o *Wii Remote*. Sim, não é opcional. É mesmo necessário, numa prova de que a Nintendo não tenciona largar tão cedo os comandos de movimento. Há modalidades que puxam pelo *Gamepad* e outras pelo *Wii Remote*.

Os eventos são bastante variados. Andar de ski, saltar de ski, andar de bob, *snowboard*, dançar no gelo, jogar *hockey* de gelo, *curling*, biatlo, etc..

Ao todo temos 16 eventos olímpicos bastante divertidos e tratando-se de uma colaboração entre o Mario e Sonic,





podemos contar com diversos personagens destes dois 2 mundos. E por falar em mundos, os cenários também vão de acordo com ambos os mundos dos protagonistas: *Mushroom Kingdom/Delfino Plaza (Super Mario)* e *Green Hill Zone (Sonic the Hedgehog)*. Isso é especialmente notório nos 8 *Dream Events*. Eventos que foram especialmente criados para esta ocasião e que não fazem parte dos jogos olímpicos oficiais. Também estes são bastante divertidos, principalmente porque vão um pouco ao encontro da maluqueira encontrada nos jogos *Mario Party*, embora de forma mais sofisticada. Temos por exemplo o *Roller Coaster Bobsleigh* que dispensa apresentações, temos o *Figure Skating Spectacular* onde percorremos tanto o mundo de Mario como o de Sonic numa pista de gelo enquanto atravessamos certas peripécias, temos o *Hole-In-One Curling* em que a pedra característica do jogo nos vai servir de meio de transporte. É óbvio que ninguém vai estar à espera de representações fiéis dos eventos originais (principalmente nos *Dream Events*), mas posso dizer que existe contudo uma certa preocupação em manter o espírito de cada evento, sem nunca o desrespeitar.

Sendo a Nintendo a rainha do *multiplayer* local, sabe, através de anos de experiência, como lançar um jogo que se torne divertido jogar com amigos e este não é excepção.

Seja a jogar em modo *co-op* ou *versus*, rapidamente entramos no espírito competitivo e as gargalhadas serão imensas. Se no entanto estiverem a jogar sozinhos, têm o sempre interessante modo história em que temos de ser bem-sucedidos em todos as modalidades existentes até chegarmos ao fim.

Graças à componente *online*, podemos





A beleza de ter um ecrã extra no *Gamepad* vem ao de cima quando nos apercebemos das diferentes funcionalidades que isso traz

comparar os nossos resultados/tempos com jogadores de todo o mundo, servindo de incentivo extra a continuarmos a tentar fazer uma melhor pontuação. Partilhar fotografias e comentários no *Miiverse* é outra opção que por esta altura do campeonato já vemos como um dado adquirido em qualquer jogo. A beleza de ter um ecrã extra no *Gamepad* vem ao de cima quando nos apercebemos das diferentes funcionalidades que isso traz. Para além de pontuações mundiais e outras estatísticas, este inclui um *programa desportivo*. *Toad* e seus amigos vão-nos dando a cobertura dos vários eventos. Nós próprios somos entrevistados depois dos jogos, sendo que as nossas respostas vão aparecer visíveis a outros. É uma adição fantástica que oferece um certo charme ao jogo em si. Mesmo quem comprar este jogo apenas por se tratar de mais uma colecção de joguinhos com os personagens Mario e Sonic, facilmente vai começar a ganhar interesse pelos jogos olímpicos (os verdadeiros) devido a esta função. A vontade de ir buscar informação *verdadeira* nos canais desportivos torna-se maior. O único senão que vejo aqui é o facto de apenas um jogador ter acesso ao *Gamepad* (sendo que os restantes jogam com o *Wii Remote*). O que torna este "programa" limitado a essa pessoa. No entanto, o que interessa aqui são as próprias modalidades e podemos dizer que variedade não falta. Aliás, como já se viu, existem jogos para todos os gostos e a facilidade com que interiorizamos as regras é grande. Podemos competir contra outras pessoas *online*, mas só poucos jogos é que lhe dão uso e isso, o que é claramente um aspecto negativo.
Se este jogo se destaca fortemente dos outros da saga? Talvez não, mas as funções do *Gamepad* e toda a componente *online* dão-lhe um toque fresco. Se continua a divertir como tem acontecido no passado? Isso sim, e olhar agora para os nossos personagens e mundos em HD é com certeza um regalo.
Se procuram algo para jogar com os amigos em casa durante a época dos jogos olímpicos de inverno de 2014, este é o jogo certo.

> High-Score

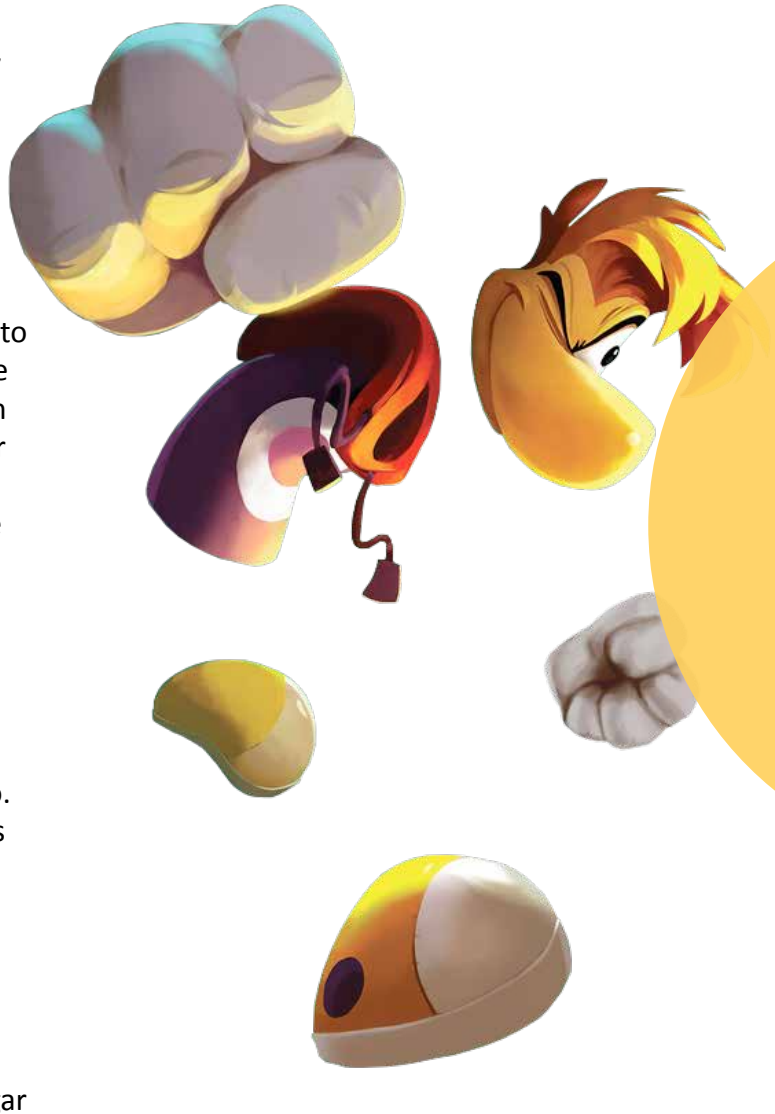
Longevidade	7
Jogabilidade	8
Gráficos	8
Som	7
Total	**7**

Resumo

É bom ter:
componente multiplayer local excelente como sempre; bom uso das funções do Gamepad; jogos divertidos

É mau ter:
componente multiplayer online limitada no que toca aos jogos em si

Há alternativas:
Mario Party



RAYMAN LEGENDS

Por João Sousa

>Sistema: Wii U

>Ano: 2013

Depois do espectacular *Rayman Origins* a expectativa era muita para o seu sucessor. Tornar-se-ia ele *lendário*? Na minha humilde opinião, sim! Se o primeiro já era genial este não se fica pela repetição. Volta à carga com tudo que tem num resultado brilhante.

Este seria um dos títulos exclusivos de lançamento da Wii U que foi atrasado precisamente para que pudesse ser aberto a outras plataformas. Por um lado foi pena o facto de esperar mais tempo, por outro é compreensível que a Ubisoft quisesse apresentar esta obra-prima ao maior número de jogadores possível.

Se no primeiro jogo a história já era estúpida e inconsequente, neste o mesmo acontece e somos rapidamente levados para a acção. Os níveis são escolhidos através de um corredor/galeria de arte em que vamos destapando quadros que servem de portal para cada cenário. Existem 6 Mundos principais com outras galerias dentro que compõem um total de mais de 100 níveis. Os ambientes vão desde a floresta ao deserto e ao inferno, passando em mundos subaquáticos e covis secretos, tipo filme de espionagem. O penúltimo Mundo é próximo do divino com inspiração na Grécia antiga mas diabolicamente difícil. Além destes podemos jogar também bastantes níveis de *Origins* que vamos





Rayman Legends é um dos jogos com melhor direcção artística que já vi

desbloqueando através de *raspadinhas* que adquirimos com os pontos de cada nível (quase como se fosse um dois em um). Este jogo tem quantidade mas também qualidade. O *level design* é espectacular e torna cada nível uma louca corrida até à porta de saída. Dizemos corrida porque podemos competir com mais 3 amigos no modo multijogador mas também porque os cenários são extremamente orgânicos e frequentemente *impulsionam-nos* a seguir em ritmo acelerado. Outras vezes vêm mesmo nuvens de monstros ou fogo atrás de nós, por isso convém fugir! Vamos correr e saltar o quanto baste num tipo de jogo com exploração e destreza mas sobretudo reflexos rápidos. Iremos morrer muitas vezes ou repetir os níveis, desafio em que temos um tempo limitadíssimo para recolher os *Teensies* mas não se torna frustrante.

A sensação que fica é "vou tentar só mais uma vez e depois desligo" (mas tenta-se mais 20). Os *Teensies* são umas criaturas azuis que estão presas e que deveremos salvar. Existem mais de 700 por isso há muito trabalho pela frente. Os locais onde se encontram escondidos são bastante óbvios na maioria das vezes, mas noutras estarão mais disfarçados ou em sítios especialmente perigosos.
A jogabilidade é perfeita. Pode parecer inicialmente que os personagens saltam (ou flutuam) demais mas é algo que se adequa perfeitamente à construção dos níveis e, como tal, surge como natural. Tendo sido pensado originalmente como um exclusivo da Wii U, é interessante ver a utilização dada ao *gamepad*. Podemos jogar tudo no comando ou na televisão e usaremos o ecrã táctil para controlar Murphy, uma pequena criatura verde que come plataformas doces, rompe cordas, faz cócegas a inimigos, etc.. É interessante esta utilização quando feita com um amigo mas solitariamente encontra o único defeito que encontro no jogo. Nos momentos em que controlamos Murphy o nosso personagem principal passa a mover-se automaticamente (e nem sempre exactamente para onde queremos). Apesar de serem momentos divertidos, tornam-se um pouco mais lentos e quebram a acção frenética que estamos habituados. Nas versões para PC e outras consolas o controlo de Murphy torna-se um pouco mais automático (ao toque de um botão) mas é simultâneo ao do personagem principal, ou seja, um jogador controla tudo ao mesmo tempo. Apesar de ter sido uma *solução de recurso* para uma mecânica originalmente pensada tendo em conta o *gamepad* da Wii U, é curioso que o resultado seja mais desafiante mas também mais estimulante nesses casos. Existem contudo desafios em que é necessário girar plataformas e, aí sim, o *gamepad* torna-se muito mais satisfatório. Rodamos fisicamente o comando numa transcrição directa do nosso

movimento nos ecrãs.
Os níveis musicais e principalmente as suas *remixes* no mundo final *Living Dead Party* são das coisas mais estimulantes e alucinadas que alguma vez já viram num jogo de plataformas. A acção é tão rápida e estonteante que a nossa melhor ajuda é o ritmo da música, sendo que a batida dá-nos a dica de quando saltar e atacar. Estes níveis tornam-se videoclipes onde música retro 8 Bits funde-se com efeitos de imagem dos anos 80. O ecrã fragmenta-se, distorce e por vezes nem deixa ver nada. Nunca experimentei nada assim noutro jogo e é algo que toda gente deverá vivenciar.

> **"Estes níveis tornam-se videoclips onde música retro 8 Bits funde-se com efeitos de imagem dos anos 80"**

A nível de *bosses,* a Ubisoft fez também um excelente trabalho com criaturas de enormes proporções que vão de dragões a gigantes, a lutadores de *wrestling* em combates épicos que envolvem vários níveis de profundidade, com uma mistura bastante bem trabalhada entre elementos bidimensionais e tridimensionais. A Ubiart Framework e o motor de jogo por eles criado permite uma tremenda criatividade que se faz notar desde os cenários estranhamente vivos aos personagens loucos e efeitos de iluminação expressivos. *Rayman Legends* é um dos jogos com melhor direcção artística que já vi, tanto no que toca a gráficos como a som, e mostra que um jogo essencialmente 2D pode ser visualmente muito mais apelativo que a maioria dos jogos 3D. A banda sonora é incrível, também com muitas piscadelas de olho a temas míticos como o *Eye of the Tiger*.
Muito mais havia para falar, desde os *leaderboards* e desafios *online* ao estranho mas divertido *Kung Foot.* Existem ainda bastantes personagens para desbloquear, dois deles até com uniformes de Mario e Luigi, mas penso que já nada mais é necessário dizer a não ser: Joguem *Rayman Legends* já!

> High-Score

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



Resumo

É bom ter:
Gráficos, música e jogabilidade excelentes. Criatividade ao máximo

É mau ter:
Controle automático do personagem quando usamos Murphy

Há alternativas:
Rayman Origins, New Super Mario Bros. U



RUSH

Por João Sousa

>Sistema: Wii U

>Ano: 2011

Chega a hora de rever o último título da colecção de 4 lançada pela Two Tribes na eShop da Nintendo. Esta empresa holandesa, além de ter o mesmo nome de uma música dos Frankie Goes to Hollywood, tem-se destacado pelo desenvolvimento de jogos (principalmente no género *puzzle*) em diversas plataformas, de PC e Mac para iOS e Android e, com esta colecção, dos seus clássicos marca presença digital na Wii U. À semelhança de *Edge*, (analisado







na última edição da PUSHSTART) *Rush* mostra que estes holandeses podem ser *quadrados* mas que isso é algo bom no que toca aos resultados alcançados nos seus jogos. Ambos apresentam como cenário e *personagens* apenas cubos mas as semelhanças ficam-se por aí visto que o primeiro é essencialmente um título *arcade*, mais próximo de algo como um jogo de plataformas, e o segundo é um jogo puramente de *puzzle*… e dos que fazem realmente puxar pela cabeça! O objectivo passa por levar cubos coloridos até às respectivas saídas assinaladas pela mesma cor que os cubos, mas neste caso não os controlamos directamente. Tal como *Lemmings,* os cubos seguem ordeira e inconsequentemente em linha recta, mesmo que seja para o abismo, por isso teremos que tentar reconduzi-los para os caminhos correctos. Para isso, temos acesso a setas que deveremos posicionar no chão e que terão diferentes atributos mas que, duma forma geral, são utilizadas para alterar a direcção predefinida destas formas geométricas. Lembram-se do mítico *Chu Chu Rocket* para a Dreamcast? Ora aqui o princípio é mais ou menos o mesmo mas menos psicadélico e frenético, mais apropriado para um adulto responsável, ponderado e bem pensante.
Podemos rodar o nosso ponto de vista através dos manípulos analógicos e usar o ecrã-táctil para posicionar as tais setas e, apesar de o podermos fazer com os nossos dedos, o *stylus* do *gamepad* permite sem dúvida uma maior precisão (principalmente se tiver dedos gordos). Desta forma passaremos o tempo todo a olhar para o comando pelo que é mais um caso de um jogo que se torna essencialmente portátil, visto que nem iremos olhar para a televisão.
Apesar da comparação com *Chu Chu Rocket* indicar que talvez *Rush* seja um jogo menos divertido temos que ter em conta que será injusta uma análise nessa perspectiva. O primeiro dos dois tende para a loucura psicadélica arcade e diversão multijogador e o segundo para o planeamento, teste e repetição. Não tem demasiados níveis mas a não ser que sejam génios, terão algum trabalho para os concluir. Ideal para quem gosta de puxar pela *massa cinzenta*.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
desafio que quando superado nos faz sentir inteligentes

É mau ter:
desafio que quando tarda a ser superado nos faz à nora

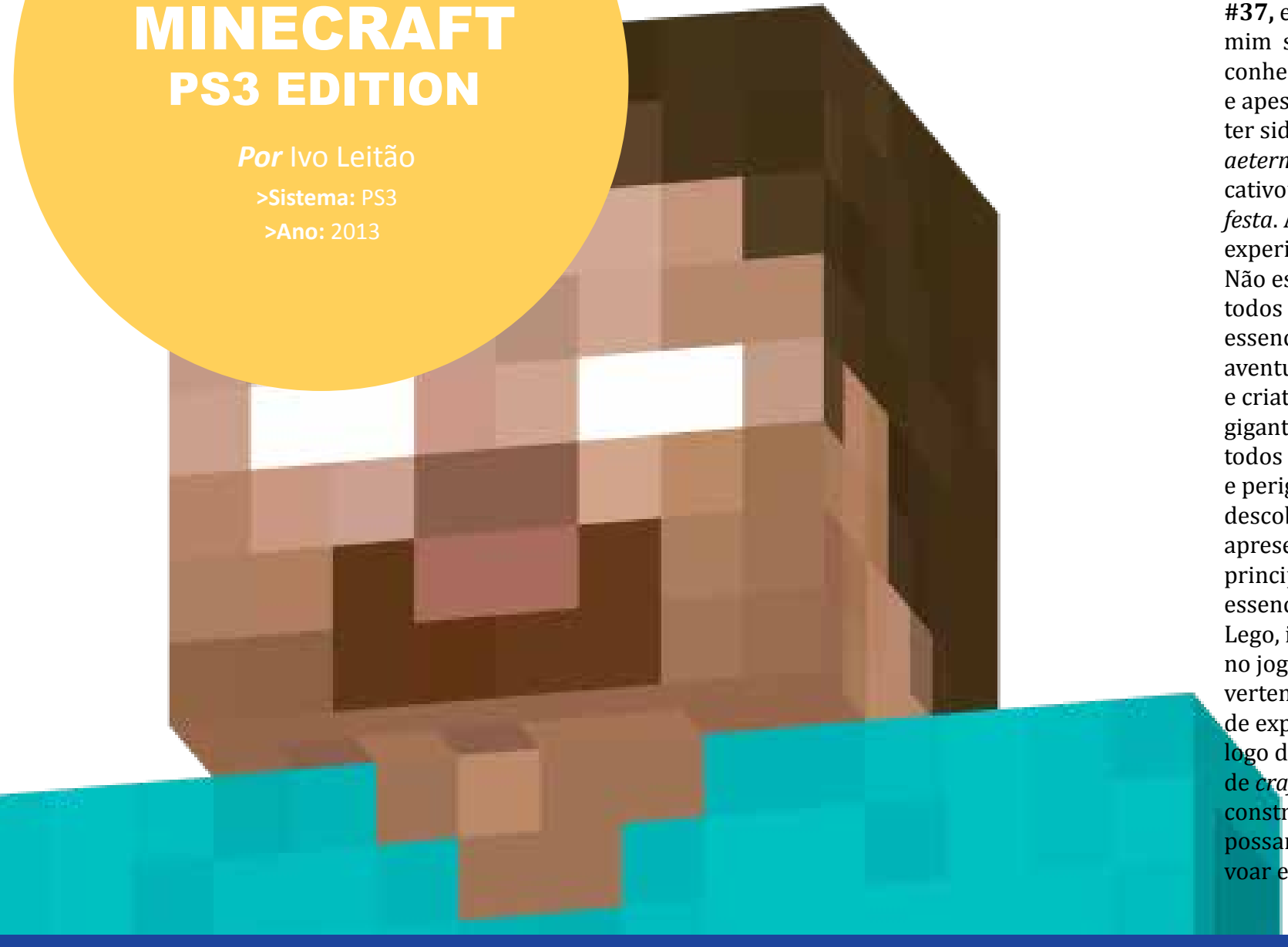
Há alternativas:
Chu Chu Rocket

MINECRAFT
PS3 EDITION

Por Ivo Leitão

>Sistema: PS3

>Ano: 2013



***Minecraft*. Tal como a Sílvia Farinha o referiu na sua análise disponível na PUSHSTART #37,** este foi também um jogo que para mim sempre me passou ao lado. Sim, já conhecia o *Minecraft* desde há vários anos, e apesar da minha infância e adolescência ter sido passada a mexer com Legos *ad aeternum*, simplesmente o jogo não me cativou suficientemente para me juntar à *festa*. Até agora, que tive a oportunidade de experimentar a versão PS3.

Não estando a dizer novidade nenhuma para todos os leitores que já conhecem o jogo, essencialmente *Minecraft* é uma grande aventura de sobrevivência, *desenrascanço* e criatividade, onde somos largados num gigante mundo gerado aleatoriamente, com todos os seus recursos naturais, maravilhas e perigos escondidos à espera de serem descobertos. A versão PS3 do *Minecraft* apresenta também os 2 modos de jogo principais: Survival e Creative. O último é essencialmente um gigantesco simulador Lego, ideal para quem se quiser aventurar no jogo unicamente para dar azo à sua vertente criativa, sem paciência para a parte de exploração e sobrevivência. Aqui temos logo disponíveis à partida todos os materiais de *crafting* necessários para que possamos construir as coisas mais megalómanas que possamos imaginar, bem como podemos voar e os monstros são inexistentes. Este



Minecraft é uma grande aventura de sobrevivência, desenrascanço e criatividade, onde somos largados num gigante mundo gerado aleatoriamente, com todos os seus recursos naturais, maravilhas e perigos escondidos à espera de serem descobertos

modo é puramente para quem quer dar uso à sua imaginação, sem grandes preocupações. E de facto, o que mais se vê por essas *internetes* fora são criações absolutamente colossais utilizando este modo de jogo.
Mas é o modo de Survival que mais piada tem, pelo menos a meu ver. Aqui somos largados num enorme mundo, aparentemente sem nenhum objectivo que não o de sobrevivência. Inicialmente

"O jogo mantém os mesmos visuais retro, onde tudo é construído por blocos"

munido de apenas os nossos membros e uma tremenda força de vontade e esperteza, o primeiro passo consiste em deitar abaixo umas quantas árvores para aproveitar a madeira de forma a produzir as nossas primeiras ferramentas essenciais, de entre as quais uma picareta e um machado, por exemplo. Mas mais tarde ou mais cedo anoitece e com a noite vêm diversos perigos na forma de algumas criaturas que nos atacam. Então teremos de construir um abrigo com os materiais disponíveis. Outras ferramentas podem



também ser construídas, como a *Crafting table* ou um forno que nos permite obter mais materiais. Mas por outro lado existem umas criaturas suicidas que explodem, levando consigo uma boa parte das construções que com muito amor e carinho levamos tempo a construir. Então para isso teremos de obter materiais mais fortes, sendo obrigatório "minar" nas profundezas da terra à procura de metais que depois poderão ser forjados em muitas outras coisas. E isto é só o início, pois também teremos de nos reocupar com a nossa alimentação, por exemplo. Mas tudo isto e muito mais é explicado com detalhe no modo tutorial do jogo, que recomendo vivamente a quem, como eu, não tinha nenhuma experiência prévia com *Minecraft*.



Mas *Minecraft* é muito mais do que eu inicialmente pensava. A quantidade de coisas que podemos construir é absolutamente colossal. Para além de melhor equipamento, e materiais mais fortes para as mais variadas construções, é perfeitamente possível construir coisas que usem circuitos eléctricos, montar veículos como barcos, ou até usufruir de ligeiros elementos RPG, que nos permitam criar poções ou encantar itens. Mas os utilizadores da versão PS3 têm uma grande vantagem face aos utilizadores de PC neste jogo. Aqui não é preciso consultar páginas de wikis e afins para procurar e memorizar as receitas necessárias para se produzir os itens. Elas já aparecem automaticamente nos menus de



crafting e dizem até quais os recursos que nos faltam. Isto é certamente uma grande ajuda, mas também pode faz com que alguma magia se perca, ao tentar adivinhar como construir uma escada, ou uma cama, por exemplo.
Mas para além das receitas de *crafting* disponíveis de início, o que mais traz este *Minecraft* de diferente em relação ao original? As coisas boas são o *multiplayer* local até 4 jogadores em *split-screen* (embora também seja possível utilizar a estrutura online para partidas de até 8 jogadores) e a integração ao sistema de *Trophies* da PSN, para quem for aficionado deste tipo de desafios.
Passando para as coisas menos boas, o jogo não tem suporte aos imensos *mods* existentes para a versão PC, e o próprio tamanho do mundo, que no PC é virtualmente infinito, já na PS3 é possível chegar ao seu limite. Outra desvantagem é o desfasamento entre versões, o PC suporta vários novos blocos de diferentes materiais e outros conteúdos como novos animais, *bosses* e transportes, mas nada impossibilita a meu ver, de a Mojang lançar esse conteúdo com *updates* futuros.
De resto, tal como seria de esperar, o jogo mantém os mesmos visuais retro, onde tudo é construído por blocos, com o jogo a assemelhar-se a um titânico mundo Lego. As músicas também são bastante relaxantes e ambientais, o que na minha opinião me parecem excelentes para este tipo de jogo, excepto claro está, quando andamos a ser assaltados por zombies e outros bichos menos inofensivos. Claro que quando entramos no Netherworld, as músicas continuam a ser ambientais, mas bem mais sinistras.
E no futuro ficamos também a aguardar pelas já confirmadas versões Playstation Vita e Playstation 4 do *Minecraft*, onde ainda não se sabe em que se irão diferenciar entre si, ou se haverá alguma funcionalidade de *crossplay* entre ambas e esta de PS3. Ainda assim, para quem tiver Playstation 3 e nunca chegou a experimentar o criativo mundo de *Minecraft*, tem aqui uma excelente oportunidade para o fazer.

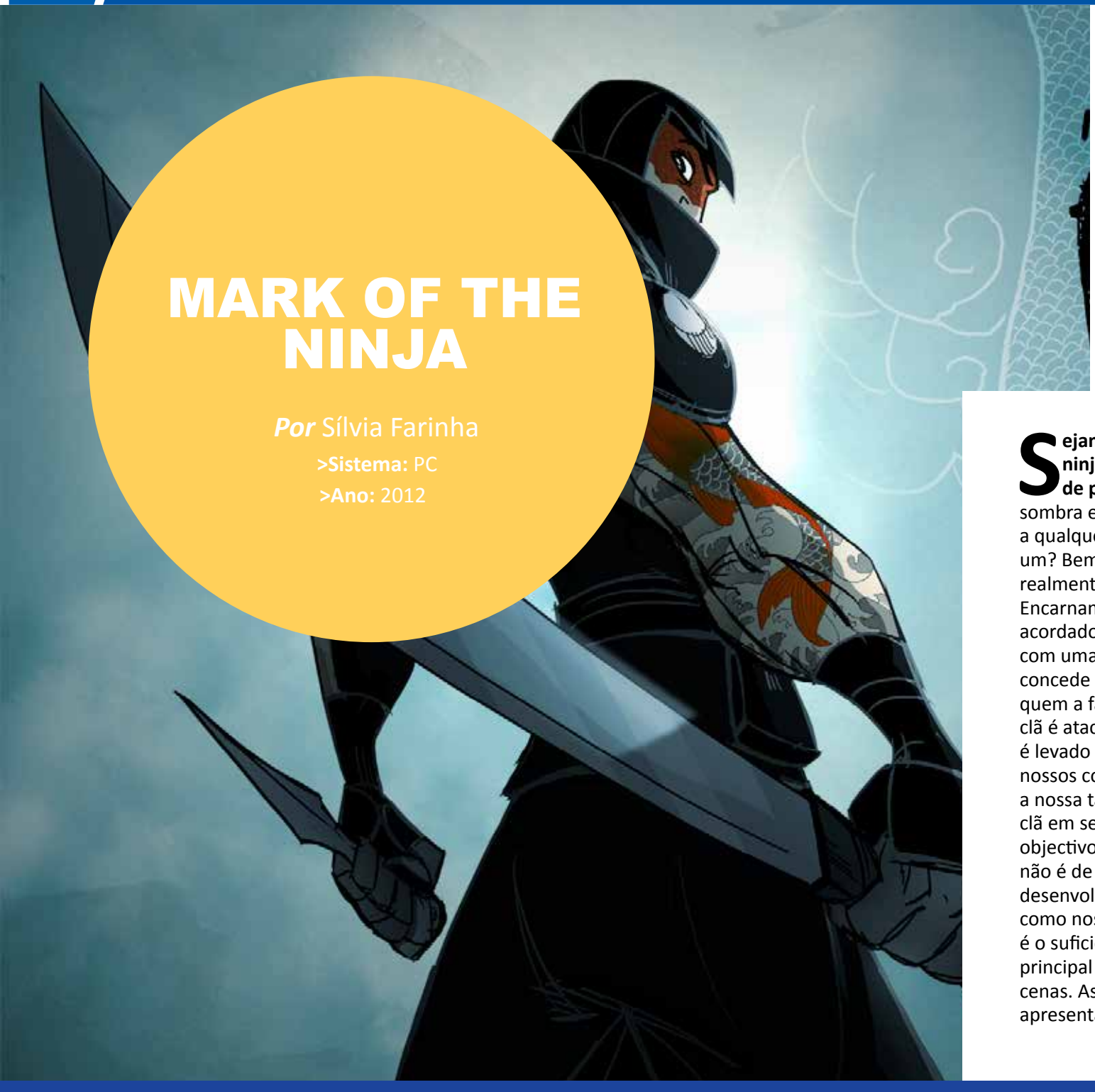
> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
As receitas de crafting imediatamente disponíveis

É mau ter:
Mais limitações que a versão PC



MARK OF THE NINJA

Por Sílvia Farinha

>Sistema: PC

>Ano: 2012

Sejamos realistas, toda a gente gosta de ninjas. É um facto. Guerreiros vestidos de preto, mais rápidos que a sua própria sombra e com uma agilidade de fazer inveja a qualquer um. Quem não gostaria de ser um? Bem, com *Mark of the Ninja* senti-me realmente na pele de um.

Encarnamos um ninja do clã Hisomu que é acordado após lhe ser feita uma tatuagem com uma tinta de uma planta especial que lhe concede poderes e que eventualmente leva quem a faz à loucura. Logo de seguida, o nosso clã é atacado por soldados e o nosso mentor é levado como refém, assim como alguns dos nossos colegas ninjas. Nos primeiros níveis a nossa tarefa é salvá-los e voltar a reunir o clã em segurança. Após cumprirmos o nosso objectivo, é tempo de vingança. A história não é de todo excelente e nunca chega a desenvolver verdadeiramente mas a forma como nos é apresentada através das *cutscenes*, é o suficiente para ficarmos interessados. O principal motivo para isto é o grafismo destas cenas. As animações são bem executadas e apresentam um estilo de desenho fantástico

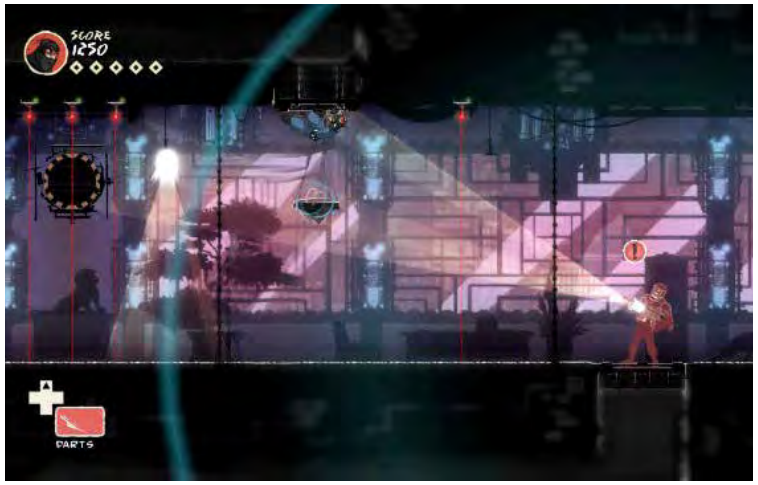
que remetem para os desenhos animados japoneses que dediquei horas a ver na TV durante os anos 90.
É na jogabilidade que *Mark of the Ninja* surpreende, e afirmo com bastante segurança que é o melhor jogo acção/*stealth* em 2D que já joguei, e não nos podemos esquecer que é um título *indie* desenvolvido pela Klei



Entertainment (responsáveis por *Don't Starve*, um videojogo de sobrevivência que já muito deu que falar, sobretudo devido ao seu aspecto inovador). O motivo pelo qual faço esta afirmação é sobretudo a inteligência com que são utilizados os diversos elementos. Para ultrapassar cada nível, o principal problema não é como o fazer mas sim de que forma o vamos executar. Passar despercebido é a chave, não fosse este um jogo de acção furtiva, e matar não está definitivamente no topo das acções a realizar. Mas já lá vamos. Primeiro é necessário destacar o enorme número de formas que o jogo coloca à nossa disposição para ultrapassar cada secção do nível. Seja através de condutas subterrâneas, usando o nosso gancho de candeeiro em candeeiro, ou simplesmente utilizando as sombras a nosso favor, o importante é escolher a forma mais inteligente de o fazer, e aquela que no final nos irá ajudar a obter a pontuação mais alta. Enquanto escolhemos o caminho a tomar, encontramos uma vertente puzzle bem proeminente e que ajuda a aumentar o desafio. Nem sempre temos de ir pelo caminho que é suposto, se explorarmos devidamente as passagens secretas e túneis existentes ou treparmos um edifício até ao topo, encontramos artefactos que posteriormente nos dão pontos para gastarmos em mais capacidades, poderes ou armas. Portanto explorar todas as opções pode acabar por ser recompensador. Outro elemento utilizado de forma exímia em *Mark of the Ninja* é o som. Os ninjas são conhecidos por serem furtivos e pela forma como se ocultam através do silêncio, e este é um dos elementos-chave do jogo. Quando corremos ou não caímos da forma apropriada, somos avisados através de um círculo que nos envolve e que nos indica até onde aquele som está a chegar. Se alcançar um guarda, somos rapidamente fulminados. No entanto, mesmo quando estamos a deslocar-nos cuidadosamente, podemos passar por um elemento exterior (o mais comum são pássaros) que ao serem incomodados emitem som e os guardas são alertados pela movimentação estranha. Isto tudo está extremamente bem executado e não há espaço para falhas.
Para ajudar à jogabilidade do jogo, o protagonista move-se com uma fluidez espantosa e o contraste luz/sombra é utilizado a nosso favor. Podemos mover-nos de esconderijo em esconderijo, ou partir candeeiro atrás de candeeiro para espalhar a escuridão, e assustar os guardas, atraí-los para um determinado sítio ou até







mesmo para os matar. Como já aqui referi, é perfeitamente fazível completar os níveis sem eliminar um único inimigo, no entanto se o vosso interesse passar por alcançar a pontuação mais alta possível, é necessário que executem uns quantos guardas. Poderão fazê-lo através do vosso esconderijo, puxando-lhes as pernas, cortando-lhes a garganta, espetando a faca no estômago, enfim, uma grande variedade de formas de os matar e sempre acompanhadas por uma animação bastante engraçada (ainda que esta se torne cansativa). O confronto directo é possível mas não é de todo aconselhável,

"Os ninjas são conhecidos por serem furtivos e pela forma como se ocultam através do silêncio, e este é um dos elementos-chave do jogo "

porque o tempo de resposta dos guardas é bastante rápido e o mais certo será acabarem no chão com uma série de tiros cravados no vosso corpo. Cada tipo de morte tem um valor diferente e obviamente as que são realizadas de forma silenciosa são mais recompensadoras. Somos também encorajados a esconder as nossas vítimas e a realizar tudo da forma mais limpa possível, pois cada vez que um cadáver é encontrado ou um guarda nos avista, é soado o alarme e é hora de nos escondermos rapidamente. Além dos guardas, temos ainda a dificultar-nos a vida cães, que têm um olfacto mais vasto que a visão dos guardas, lasers, metralhadoras e câmaras. Todos estes elementos precisam de ser despistados através da utilização de diversas armas, sejam elas letais ou não. Como qualquer ninja que se preze, vamos adquirindo a capacidade de carregar bombas de fumo, dardos e mais uma série de poderes/armas que nos ajudam a permanecer invisíveis. *Mark of the Ninja* acabou por se revelar numa das referências nos títulos de acção furtiva e a temática dos ninjas é sempre um dos caminhos certo. Apesar de não existir uma grande variedade de inimigos, ou até do aspecto dos níveis, acabamos por repetir os níveis vezes sem conta à espera da forma perfeita de os executar, pois a repetição é sem dúvida a chave para o sucesso.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Utilização inteligente de componentes com o som e a luz/sombra

É mau ter:
Aspecto dos níveis demasiado semelhante

Há alternativas:
Shank

PAPERS, PLEASE

Por Daniela Fontes

>Sistema: PC

>Ano: 2013



***Papers, Please* é um jogo *indie* que nos põe na pele de um inspector de imigração na fronteira de um país fictício, Arstotzka.**

O jogo foi desenvolvido por uma única pessoa, Lucas Pope, e está disponível em *PC* e *Mac*.

Em *Papers, Please* o jogador é levado a examinar documentos de potenciais imigrantes, procurando detectar discrepâncias. Ao final do dia o inspector recebe um ordenado em função do número de pessoas que deixou passar a fronteira. Este ordenado é utilizado principalmente para alimentar a família, pagar a renda do apartamento e aquecimento. Rapidamente o jogador se apercebe que o seu ordenado mal chega para sobreviver.

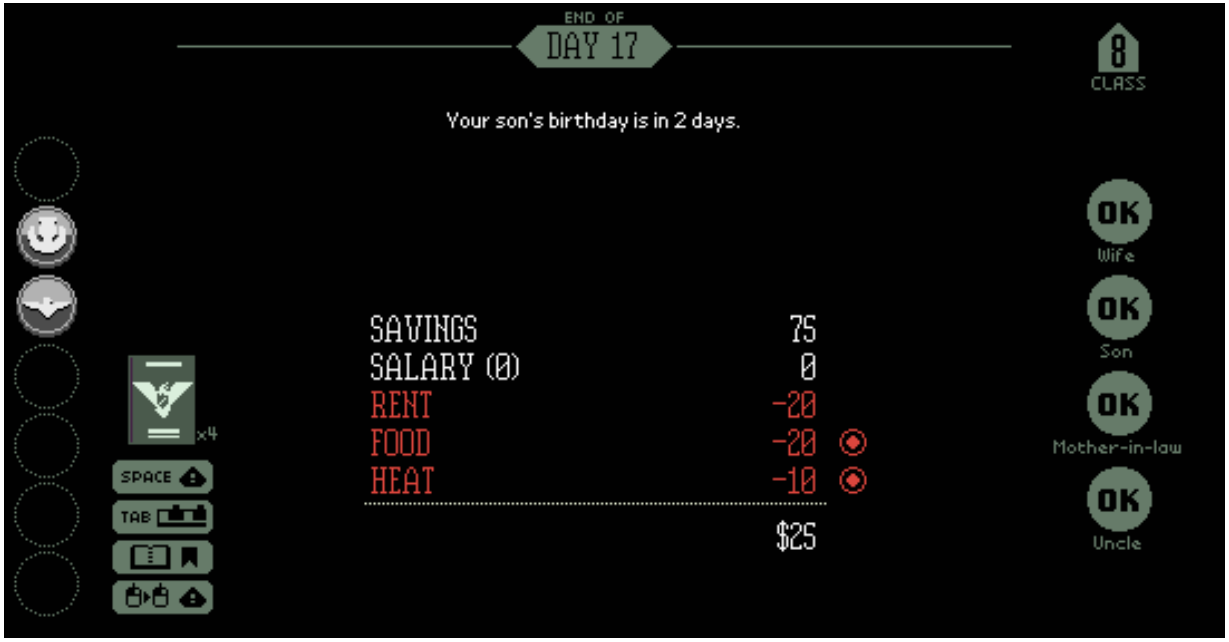
Em termos de estética, o ambiente do jogo lembra países comunistas da Europa de Leste, durante a Guerra Fria. Os tons cinza e o estilo gráfico pixelizado das personagens transmitem uma sensação de opressão, que vão aumentando durante o jogo. Os efeitos sonoros reforçam na perfeição e complementam as acções do jogador.

O jogo está cheio de dilemas morais e histórias humanas. Encontramos desde pessoas desesperadas à procura de um futuro melhor, que não cumprem os requisitos para entrarem em Arstotzka, a espiões e terroristas. Recebemos subornos e, por vezes, como precisamos do dinheiro para a família, é difícil recusar. Nunca sabemos em quem podemos confiar.

Apesar da forte componente simbólica e madura da história, as mecânicas à disposição do jogador são divertidas só por si. O dia de trabalho do inspector consiste num *puzzle* com alguma pressão temporal, no qual o jogador procura admitir o maior número de imigrantes possível, sem cometer erros. O trabalho implica manipular documentos e analisar o imigrante, tornando-o bastante complicado. Muitas vezes, damos por nós a rir dos nossos erros, por exemplo: não verificar o sexo que está no passaporte quando parece óbvio, aceitar passaportes de cidades que não existem.

Para não perder tempo, a melhor estratégia é mesmo decorar algumas partes do manual de referência e estar muito, muito atento!

Existem múltiplos *endings* para descobrir,



Em *Papers, Please* o jogador é levado a examinar documentos de potenciais imigrantes, procurando detectar discrepâncias



a maior parte sendo tão feliz com o ambiente geral do jogo. Para além do modo de história, existe um modo *endless*, com versões geradas procedimentalmente e modos de pontuação diferentes. O modo *endless* é desbloqueado quando o jogador termina a história vivo e na sua profissão. Este modo dá alguma longevidade à experiência, mas poderá tornar-se um pouco repetitivo para o gosto de alguns. Isto acontece porque é muito fácil sentirmo-nos completamente imersos durante o modo de história.
Papers, Please eleva a fasquia dos videojogos como veículos de transmissão de narrativa ao pôr-nos no papel de um empregado de escritório que tem um conjunto de tarefas desafiantes, mas que ao mesmo tempo que nos faz viver, e sobreviver, numa ditadura comunista.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
História imersiva, com personagens memoráveis; sistema de save em árvore que permite evitar repetir algumas partes quando tomamos decisões diferentes; música de fundo viciante

SWIMMERS

Por André Santos

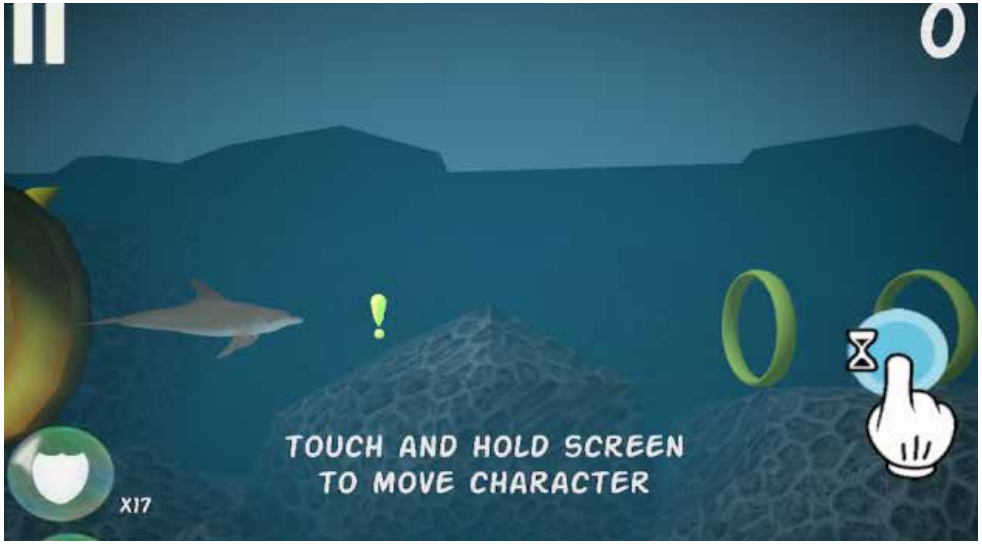
>Sistema: Android

>Ano: 2013



Trata-se do primeiro projecto para Android e iOS do estúdio Goaba Interactive sediado no Porto, agora com uma equipa remodelada para um recomeçar em grande. *Swimmers* pretende retratar de forma divertida e interactiva o mundo escondido das profundezas do oceano, numa espécie de concurso anual entre espécies numa escola de peixes. Para este surgem candidatos de todos os cantos do mundo, dos quais apenas cinco são seleccionados para a prova final. Para este ano os *the chosen one* foram: Sheephead – um candidato estreante, representante do México e aquele com vamos iniciar o jogo, visto que é o único que se encontra desbloqueado; Napoleon – que tal como o nome deixa antever representa a França; Pirana – um dos mais ferozes nadadores com excelentes capacidades e que traz nas barbatanas a bandeira do





Brasil; Dolphin – o segundo classificado do ano passado e que por si só é uma ameaça para os restantes concorrentes que representa os USA; e por fim Shark – o campeão indiscutível da Australia. São essas cinco personagens que vamos poder controlar ao longo de *Swimmers*.

A verdade é que esta história que contextualiza o jogo e ajuda a inserir o jogador na temática, passa muito despercebida para quem pega em *Swimmers* pela primeira vez. O que é pena. O jogo inicia apenas com a possibilidade de definirmos algumas configurações, tais como; áudio e qualidade dos gráficos (esta última muito bem pensada na minha opinião) para quem não possuir equipamentos com maior capacidade de processamento e a inversão dos controlos. Fora isso temos apenas *leaderboards* com os nossos resultados, um ícone para acedermos à loja (já lá vamos) e um botão para começar a jogar.



Ao nível da jogabilidade estamos perante um daqueles títulos *easy to learn, hard to master*

Ao nível da jogabilidade estamos perante um daqueles títulos *easy to learn, hard to master*, tal como é referido pela Goaba Interactive. Apesar de tudo parecer bastante linear e simplista, é quando colocamos o dedo no ecrã que percebemos que não poderíamos estar mais enganados! O objectivo de *Swimmers* consiste em conduzirmos a nossa personagem através de arcos dourados (dos quais vamos obter determinadas pontuações), coleccionar uma variada lista de objectos, tais como diamantes (que passarão a ser a nossa moeda de troca) e simultaneamente, lidarmos com correntes que aumentam consideravelmente a velocidade do jogo ou até desviarmo-nos de minas submarinas, sendo que ao atingirmos a segunda, teremos que recomeçar o nível. A somar a estes vamos poder igualmente usufruir de habilidades especiais, como *magnets* que facilitam a apanha de peças especiais, sem que tenhamos que passar obrigatoriamente por

Estás a ler uma review escrita pelo André





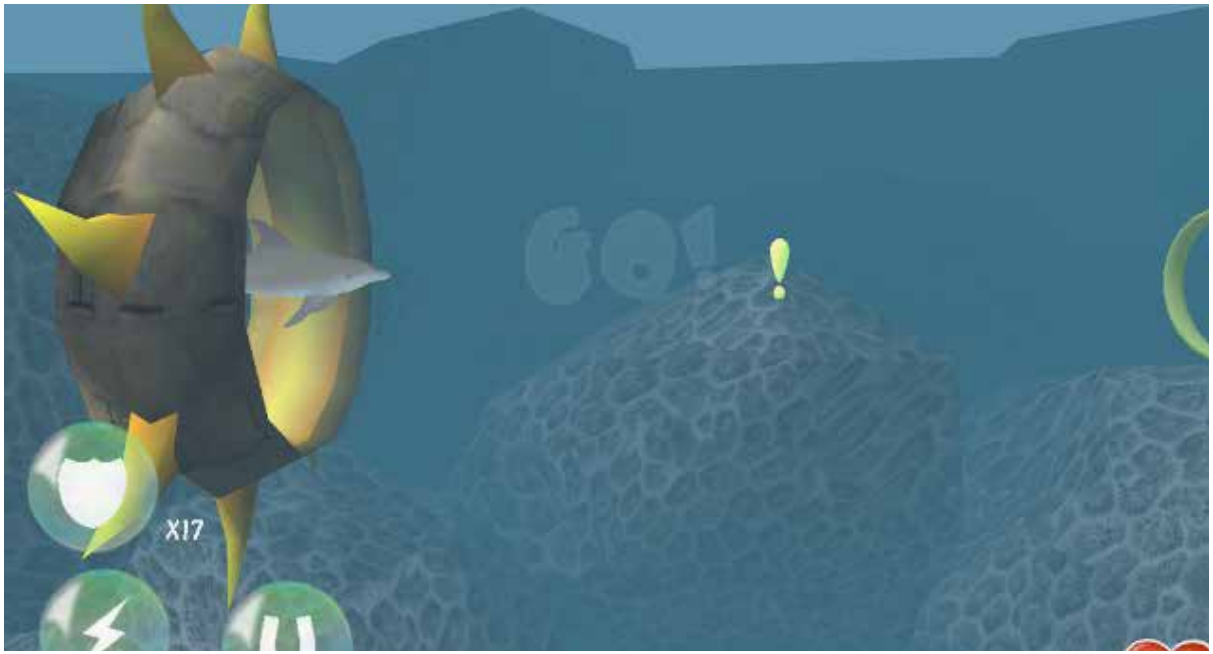
cima deles, sendo apenas necessário passarmos junto às mesmas. http://www.youtube.com/watch?v=JJcqH4Z9Z3k#t=18

Os arcos dourados, como deve ser fácil de imaginar, não estão obviamente em linha recta

"Os arcos dourados, como deve ser fácil de imaginar, não estão obviamente em linha recta mas sim em curvas"

mas sim em curvas. É é aqui que o controlo do nosso peixe se revela bastante complexo, tal como os *timings* para o fazer mudar de direcção rapidamente passam a ser desastrosos. Como devem imaginar posteriormente é difícil de recolocar o nosso peixe no caminho e sentido certo o que acaba por se tornar algo frustrante. Os comandos são dados pelo dedo do jogador, que sem o levantar vai indicando o caminho à nossa personagem. Note-se que o facto de tudo se passar debaixo de água, e por conseguinte também todos os nossos movimentos serem mais vagarosos e imprecisos está bem retratado, contudo, continua a ser bastante complexo *conduzirmos* até porto seguro.

Claro está, que quanto mais rápidos formos no trajecto mais pontuação nos será atribuída e da mesma forma, quantos mais objectos conseguirmos coleccionar mais facilidade temos em adquirir novas funcionalidades. Aqui entra a loja. Nela vamos poder desbloquear, a partir dos diamantes que vamos apanhando, tanto habilidades – como *magnets* mais potentes, ou escudos – como as personagens que ainda se encontrarem bloqueadas. Se para as habilidades os valores pedidos não me parecem irreais, já para as espécies a concurso o mesmo não acontece, 2750 para conseguirmos Napoleon é algo para o *puxadito*. Por outro lado, se fizermos *like* no Facebook, e o partilharmos, ou até se o classificarmos são-nos automaticamente atribuídos pontos, que devo reconhecer, são bastante simpáticos! Sonoramente não desilude, chega a ser até uma lufada de ar fresco neste tipo de títulos, mas com o avançar da jogabilidade acaba por cair numa certa repetição esperada. Graficamente é um jogo interessante contudo, todas as espécies genericamente poderiam ter sido





mais trabalhadas, com a criação de mais e melhores animações enquanto os controlamos, já que se apresentam demasiado estáticos, tal como os movimentos poderiam ser mais fluídos já que são eles o foco principal de *Swimmers*.

Swimmers acaba por se revelar um jogo que consegue entreter sem grande dificuldade e é um lançamento bastante interessante para o estúdio Português Goaba Interactive. Tirando alguns aspectos que podem ser mais trabalhados, como o ainda bastante complexo manuseamento das nossas personagens – que com o tempo acaba por se ultrapassar é certo – *Swimmers* e toda a equipa que para ele contribuiu estão de parabéns. Quanto a nós, cá ficaremos à aguardar por novos capítulos!

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Uma boa capacidade de entretenimento; Interacção com redes sociais que nos atribuem pontos

É mau ter:
Uma curva de dificuldade algo complexa e prolongada (que poderá afastar os menos persistentes);

KONBO MONSTERS

Por André Santos

>Sistema: Android

>Ano: 2014



Apesar de ter uma aparência com evidentes contornos orientais, não se deixem enganar, *Konbo Monsters* é bem Português e representa o resultado do trabalho de um ano do seu criador independente Bruno Correia (DigitalMutant). Este é um título que vai buscar inspiração a vários clássicos tais como; *Columns*, *Dr. Mario*, e claro o eterno e inesquecível *Tetris*. Estamos assim perante um jogo altamente viciante, recheado de puzzles e quebras cabeças que o jogador terá que prontamente resolver. Direccionado para qualquer idade e muito bem aplicado no universo móvel, ainda que creio que resulte de forma mais eficaz em ecrãs de maiores dimensões, é um título extremamente divertido, seja pela palete de cores aplicada, sempre vibrante e imensamente diversificada, ou pela agradável capacidade de tornar coisas simples em desafios que nos fazem puxar pela cabeça. A simplicidade que refiro começa pela interface, toda ela bastante intuitiva e sem complicações. A abrir o jogo temos a possibilidade de definir algumas opções (música ou som) e jogar.

Para já podemos contar com oitenta níveis que apresentam uma curva de dificuldade



bastante adequada e que rapidamente faz com que nos sintamos atraídos e com vontade de tentar sempre mais um, depois de concluirmos o nível anterior. Com isto percebe-se que há desafios mais exigentes que outros, o que acaba por intensificar ainda mais o grau de viciação que vamos sentir. O grafismo colorido e dinâmico de *Konbo Monsters* é uma das grandes mais-



Como referi anteriormente, é um título altamente viciante… à excepção talvez da sonoridade



ESTA REVIEW FOI ESCRITA pelo padre da PUSHSTART

valias deste jogo a começar pelos nossos personagens. Há aliás quatro tipo de monstros: Dizzy (vermelho); Ringo (Verde); Okuto (Azul) e Kiiro (Amarelo). Tal como as cores também as suas expressões são distintas, o que ajuda a reconhecermos cada um deles e a deixar o nosso tabuleiro imensamente diversificado, principalmente se o começarmos a deixar encher consideravelmente.

Para tal *Konbo Monsters* vai deixando cair conjuntos de blocos, sempre aos pares, ou seja, cada bloco com dois monstros, ou então combinações de monstros com peças especiais (Orb), ou apenas conjuntos dessas mesmas peças. A arena de jogo é em tudo semelhante ao do *Tetris,* os movimentos são sempre no sentido descendente, para os quais o jogador terá que ir organizando as suas construções da melhor forma. Ao contrário do *Tetris* não basta apenas conciliarmos conjuntos de três, é preciso recorrermos às tais peças especiais (Orbs) que na cor correspondente vão destruir todos os monstros equivalentes. Dito de outra forma, *Konbo Monsters* obriga de facto a algum cálculo mental na organização estrutural das nossas peças, bem como as vamos jogar quando efectivamente temos acesso às Orbs. A somar a isto, existe ainda um limite de jogadas possível por cada nível.

Há portanto duas formas de terminar cada

nível: atingindo um determinado número de pontos, ou limpando toda a arena de jogo. Quando isto acontece automaticamente desbloqueamos o nível seguinte. Por outro lado, perdemos quando atingimos o número limite de jogadas, ou quando preenchemos na totalidade a arena de jogo, alcançando o local onde os blocos são disponibilizados e neste caso não há muito mais a fazer se não, "*oh well, lets try again*". Para evitar que isto aconteça temos variados controlos à disposição. Se pretendermos movê-los para esquerda/ direita sem alterar a orientação, basta arrastarmos o dedo para nessa direcção. Se quisermos acelerar, quando temos a certeza de onde colocar o par de *Konbo Monsters*, basta arrastarmos o dedo para baixo. Também será contudo, necessário trocar a ordem a estes. Neste caso basta tocarmos com o dedo no ecrã uma única vez (do lado esquerdo), se desejarmos que o par rode para a esquerda, ou do lado direito – se pretendermos que rode para a direita.
http://slideme.org/application/konbo-monsters
Como referi anteriormente, é um título altamente viciante… à excepção talvez da sonoridade. Apesar de lhe reconhecer mérito pela ambiência tipicamente *anime*, a verdade é que desde o primeiro momento senti que estavam a mais, o que acabou por fazer com que eliminasse a componente musical mantendo apenas os efeitos sonoros. Estes já são mais equilibrados, alguns até nos conseguem arrancar um sorriso das primeiras vezes que os ouvimos. Graficamente é um título interessante, mais pela componente visual altamente colorida do que propriamente por grafismos soberbos. Aliás todo o jogo reflecte um certo *look* retro que acho que se adequa bastante bem.
Em síntese, devo dizer que o conceito me agradou bastante e que no fim *Konbo Monsters* é um jogo com uma certa "pinta"! Vale essencialmente por ter aquela estranha capacidade de nos conseguir agarrar ao ecrã e querermos tentar sempre mais um… e mais um, e por tal é um jogo que está de parabéns, tal como o seu criador, e um que devem experimentar sem qualquer sombra de dúvida, faltando apenas dizer que é totalmente gratuito, apesar de alguma (inconveniente) publicidade que vai aparecendo, mas que também já não é de todo novidade dentro da plataforma em questão.



> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Jogabilidade viciante; Palete de cores dinâmica e colorida

É mau ter:
A musicalidade demasiado forçada (mesmo que devidamente bem contextualizada como é este o caso).

SUPER MARIO 3D WORLD

Por João Sousa

>Sistema: Wii U

>Ano: 2013



O lançamento da Wii U foi acompanhado por um título do famoso canalizador mas *New Super Mario Bros. U* não trouxe propriamente uma sensação de novo mas sim de "já não joguei há pouco tempo algo assim na 3DS e na Wii?". Ora todos esperávamos o que poderia sair das mentes da Nintendo para digno sucessor de *Super Mario Galaxy 2*, num novo título 3D do nosso herói que mais uma vez quebrasse barreiras e marcasse a história dos videojogos. Ainda será cedo para avaliar o impacto a longo prazo de *Super Mario 3D World* e, apesar de à primeira vista *World* parecer um retrocesso relativamente a *Galaxy,* estamos perante um título cheio de valor por si só. Deixamos os planetóides esféricos para trás mas os níveis mantêm-se fragmentados em pedaços de mundos suspensos, ligados ora por cubos de teletransporte, ora pelos novos tubos transparentes. A ambiência e *level design* remetem mais para o último título de Mario na 3DS que, apesar de ter uma abordagem mais *terra a terra,* (se é que isso é possível num jogo destes) não esquece a inspiração e criatividade que as viagens de planeta em planeta trouxeram a esta *franchise*.

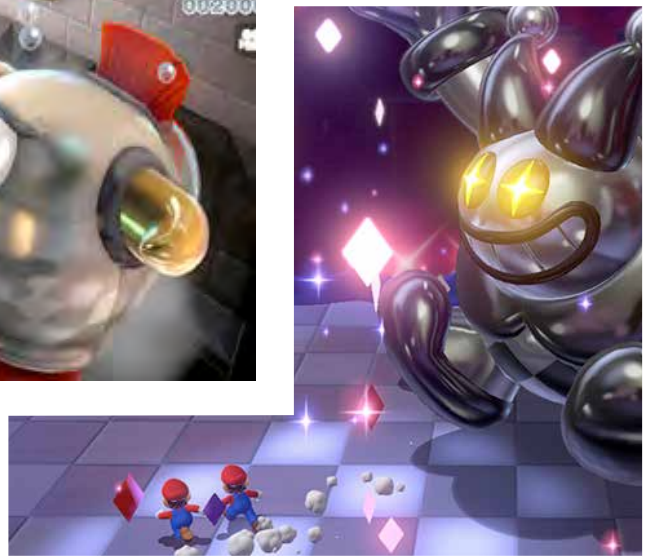
Super Mario 3D World torna-se, de certa forma, menos aventura e mais jogo em si. Queremos





com isto dizer que, se em *Galaxy* tudo poderia ser justificado pela viagem por loucas e estranhas galáxias e planetas, aqui não há qualquer tipo de justificação. Simplesmente jogamos níveis extremamente bem construídos com a função de nos desafiar como se estivéssemos dentro das mais loucas pistas de obstáculos.
O novo fato de gato, além de fazer os nossos heróis correr em quatro patas, cria novas possibilidades em termos de jogabilidade. Agora Mario e amigos podem trepar (e escorregar) pelas paredes como gatos, habilidade que dará bastante jeito não só para atalhar caminho, como para salvação de saltos mal calculados ou até para descobrir áreas secretas. É um *power-up* extremamente útil e que utilizarão recorrentemente, e que é bom também





Inocentemente pensamos "ou a Nintendo está muito soft ou estes jogos já são fáceis demais para mim"

no ataque directo aos inimigos, com uma patada rotativa que se torna muito eficaz. Outro poder que aqui se estreia e marca a diferença são as cerejas que permitem duplicar cada personagem. Esta habilidade é essencial em certos níveis (principalmente em modo *single player*) para carregar em botões simultaneamente. É bastante divertido controlar ao mesmo tempo os vários clones que vão surgindo sempre que apanhamos as cerejas, ainda que seja difícil manter todos a salvo (quase como quando temos várias bolas num jogo de *pinball*). Não será de surpreender que os níveis iniciais não sejam demasiado difíceis, até ao ponto em que inocentemente pensamos "ou a Nintendo está muito *soft* ou estes jogos já são fáceis demais para mim". Obviamente, com a progressão dos níveis, vai sendo



cada vez mais complicado apanhar as 3 estrelas (desta vez, sabe-se lá porquê, são verdes) e os carimbos escondidos. Há momentos mesmo sadicamente diabólicos em termos de dificuldade. Preparem-se para perder bastantes vezes. Para os mais inexperientes (ou impacientes), depois de algumas derrotas humilhantes terão acesso ao fato *tanooki* branco, que torna os personagens invencíveis, a não ser que caiam na lava ou num precipício, algo que não é raro acontecer.

É interessante perceber que continuam a surgir diversas ideias novas não só em termos de *power-ups* mas de *level design* e mecânicas de jogo, e isso é algo especialmente abundante neste *3D World*. Desde sequências 2D com sombras a corridas aquáticas, a perseguições a comboios e batalhas com bolas de futebol explosivas. Contem também com algumas surpresas, como os níveis exclusivos do capitão Toad, que não salta, o que resulta quase num *puzzle game* labiríntico.

Desta vez Mario não é o único herói. Como seria de esperar, Luigi faz-lhe companhia mas aos dois junta-se ainda Toad e a Princesa Peach que, deixa de ser a habitual donzela em apuros para fazer parte da acção. Cada um dos personagens tem um atributo que o distingue. Mario é o mais equilibrado, Luigi salta mais alto, Peach plana com a sua saia e Toad corre mais rápido. O

jogo permite trocar de personagem no início de cada nível ou fazê-lo até de forma aleatória. A utilização e alternância entre os 4 heróis é quase completamente opcional mas poderão, se tiverem dificuldades em passar certa sequência com o vosso personagem habitual, dar uma oportunidade a outro e perceber que com pequenas subtilezas podem conseguir melhores resultados. Apesar disto, o principal motivo desta variedade prende-se com o modo multijogador em podemos convidar até mais 3 amigos para saber definitivamente quem é o melhor e mais rápido. Se em *New Super Mario Bros. U* o espirito multijogador era principalmente de ajuda, desta vez é mesmo uma corrida até à meta, potenciada pelo facto do vencedor conquistar uma coroa. Se o modo colaborativo muitas vezes acabava em discussão por causa de saltos mal coordenados, nesta vertente competitiva tudo torna-se ainda mais caótico e divertido.

Não irá certamente ser uma referência de poderio técnico gráfico da nova geração mas está bem conseguido em termos técnicos e estéticos. O universo visual da criação de Miyamoto mantém-se muito *cartoon* e colorido, igual a si próprio. Esta versão ganha novo detalhe no que toca a texturas, animações com detalhes



> High-Score

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

bastante cómicos e efeitos de luz. É mais do mesmo mas melhorado, tudo tem um certo brilho. Em termos musicais, além de variações dos temas clássicos tem uma sonoridade mais Jazz que se adequa bem ao tema recorrente de Casino presente no jogo. A jogabilidade é, como seria de esperar, muito boa, sentido apenas falta do abanar de comando que no anterior jogo da Wii era extremamente útil como novo impulso para corrigir saltos ou atacar inimigos. O *gamepad* não acrescenta muito de novo, poderemos jogar inteiramente nele, bufar para elevar plataformas com ventoinhas e pouco mais. O mapa de mundo apresenta uma grande evolução. Agora é quase como um grande nível interactivo em que poderemos encontrar alguns segredos extra. Uma boa ideia que deveria ser mantida em próximos títulos. Se depois de Mario *Galaxy 2* estavam à espera de algo como um *Mario Universe*, tenham presente que *World* não é tão épico ou inovador como poderiam desejar. É difícil de imaginar uma evolução do que já foi atingido. Ainda assim, este jogo não é apenas mais do mesmo, vai numa direcção paralela e é, simplesmente, bom. Provavelmente compraram a Wii U para jogar *Super Mario 3D World* e penso que não se arrependerão de o ter feito.

Resumo

É bom ter:
Modo multiplayer muito divertido. Excelente level design

Há alternativas:
Mario 3D Land, Mario Galaxy

F1 RACE STARS POWERED UP EDITION

Por João Sousa

>Sistema: Wii U

>Ano: 2013



Sim, acção é uma palavra correcta pois aqui não há lugar para o simples desportivismo



Quando pensamos em jogos de corridas na consola da Nintendo há algo que nos vem inevitavelmente à cabeça, *Super Mario Kart*. Ora esse jogo ainda não chegou e, para quem está mortinho por uma experiência *cartoon* muito pouco real, *F1 Race Stars Powered Up Edition* poderá ser uma boa alternativa. Este é um caso caricato da utilização de corredores verdadeiros de Fórmula 1 num jogo que nada tem de realista ou simulação. Podemos encarnar Fernando Alonso, Lewis Hamilton e vários outros condutores profissionais ou então deixá-los de lado e optar por utilizar o nosso Mii. Temos 12 equipas à escolha num total de 24 condutores. Os modelos dos personagens estão bastante bem feitos com um estilo *cartoon* muito à moda da Pixar, que se reflecte também nas suas animações entre corridas. Quem diria que Alonso enfia frequentemente o capacete ao contrário e depois consegue rodá-lo com ele enfiado na cabeça? Esse estilo é, aliás, coerente com os cenários estilizados e coloridos que se baseiam levemente nos locais reais dos campeonatos mundiais. Lembram-se de ver um *looping* gigante logo depois do Arco do Triunfo? Não? Mas aqui ele está presente! Este mundo imaginário, que é uma espécie de mescla de cidades reais com um parque de diversões, é um deleite para os olhos e funciona bastante bem como pista de corridas. Apenas ocasionalmente poderemos ficar desnorteados quanto ao rumo certo ou aos *pit stops,* não chegando tal a ser problemático. Esta viagem pelo mundo em 24 circuitos trará bastante para entreter. Há muitas pistas e personagens à escolha e, duma forma geral, muito que fazer. Como é costume neste género de jogos, com amigos jogando em *split screen*, torna-se especialmente divertido.

A jogabilidade é simples e boa. Podemos utilizar o *Gamepad* ou os *Wiimotes* e jogar com os comandos analógicos ou os acelerómetros girando fisicamente como





Este é um caso caricato da utilização de corredores verdadeiros de Fórmula 1 num jogo que nada tem de realista ou simulação

se pegássemos no volante. Esta segunda forma de jogar é um pouco menos precisa mas bastante divertida e, se jogarmos com o modo "TV desligada" torna-se uma boa experiência portátil. Com ambos os ecrãs activos, o comando apresenta um mapa que não teremos muito tempo para consultar, devido a toda a acção presente no ecrã. Sim, acção é uma palavra correcta pois aqui não há lugar para o simples *desportivismo*. À boa moda das mais amadas corridas de karts (no mundo dos videojogos) não basta ser rápido e jogar limpo, temos 14 *power-ups* que nos darão habilidades úteis. Os mais simples e comuns vêm na forma de *boosts* de velocidade e os mais estranhos em bolhas paralisantes.
Certamente não irá reinventar a roda nem roubar o pódio a *Super Mario Kart* mas *F1 Race Starts Powered Up Edition* é um jogo rápido e divertido e que aconselhamos a experimentar.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Gráficos e animações de qualidade. Muitas pistas

É mau:
Não é *Super Mario Kart*

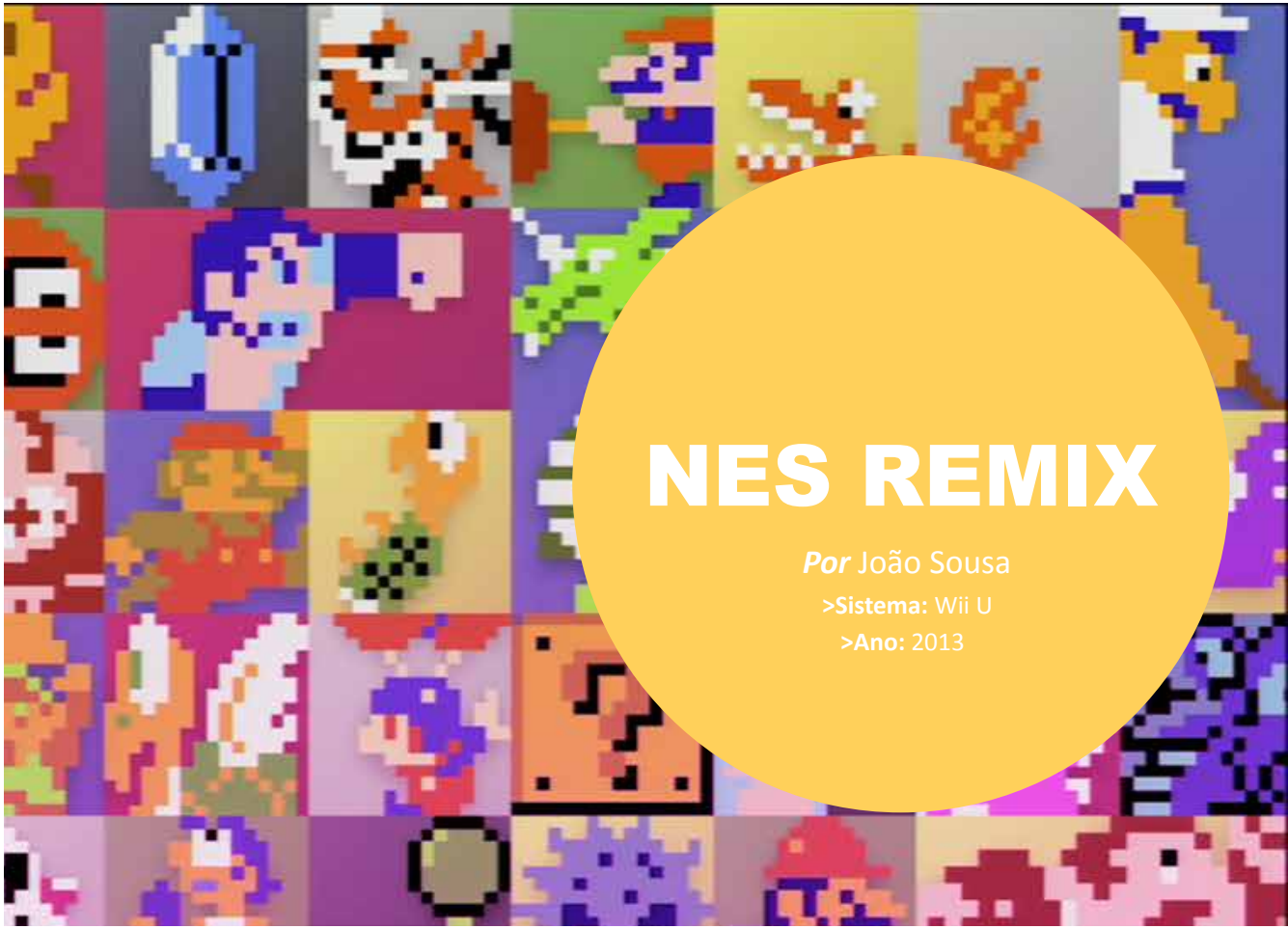
Há alternativas:
Super Mario Kart

NES REMIX

Por João Sousa

>Sistema: Wii U

>Ano: 2013



O *Nintendo Direct* de Dezembro trouxe uma grande surpresa, o anúncio de que estaria imediatamente disponível na eShop da Wii U um novo jogo nunca antes mencionado. Falamos de *NES Remix*. Ora aqui está uma ideia que à primeira vista estranha-se mas que após pensar um pouco chega-se à conclusão "Como é que ninguém se lembrou de fazer isto antes?!". Pois bem, vivemos numa época de revivalismos e nostalgia, e nos videojogos é notório o saudosismo pelo som e estética 8 Bits, tantas vezes presentes em novas produções *indie* ou mesmo em projectos musicais como os *Anamanaguchi*. Todos eles remetem para os clássicos e quem é detentor dos mais célebres clássicos dos videojogos? A Nintendo, claro está! É aqui bem aproveitado o catálogo clássico da Nintendo numa espécie de *Wario Ware* que abrange uns impressionantes 16 títulos clássicos da empresa dos mais famosos *Mario*, *Zelda* e *Donkey Kong* a outros mais obscuros. Não estamos perante uma compilação de jogos completos, por assim dizer, mas sim um verdadeiro *remix* ou às vezes até um *medley,* em que cada desafio ou nível dura poucos segundos num conjunto de experiências minimalistas. Comparativamente com o que conhecemos hoje em dia, estes micro-jogos 8 Bits poderão parecer, para as gerações mais jovens, algo limitados mas a piada



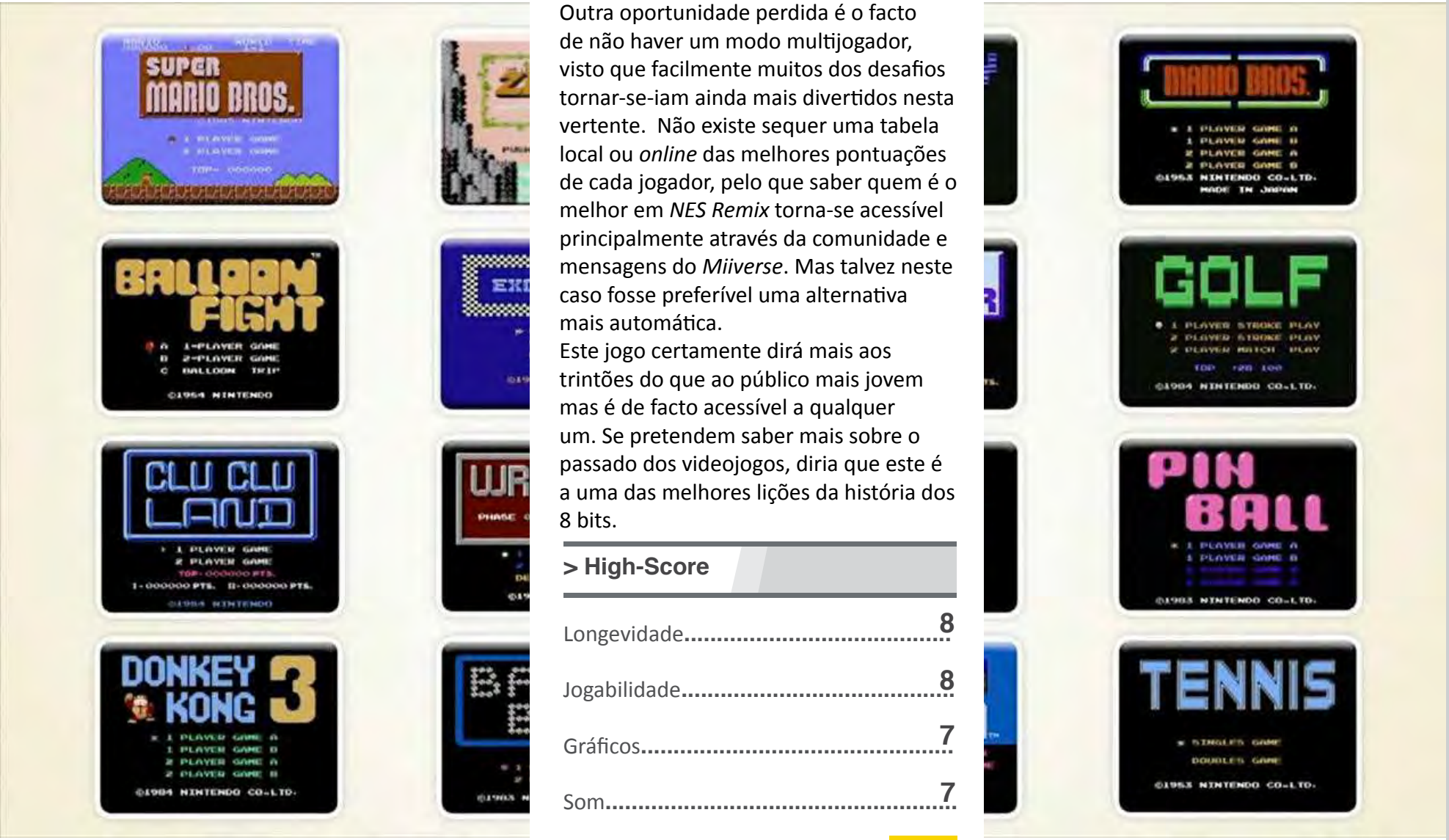




É um daqueles projectos que se for bem explorado e se continuar a ser trabalhado da forma que foi, vai sem dúvida dar que falar



aqui encontra-se definitivamente no sentido nostálgico do reconhecimento dos clássicos. Ao mesmo tempo, temos experiências frenéticas muito *arcade* que retratam igualmente momentos saudosistas numa caça à pontuação máxima e à perfeição na resolução de desafios rápidos. Esta abordagem tem estado presente em muitos jogos para *smartphones* e *tablets* e *NES Remix* parece ser uma resposta da Nintendo a esse tipo de conteúdo. Só a título de exemplo, temos níveis em que Mario corre automaticamente e apenas podemos saltar quase numa versão *infinite runner* do maior clássico das plataformas. A equipa responsável pelo *Retro Game Challenge* lançado para a Nintendo DS evidentemente domina e compreende os clássicos e fez um bom trabalho no desenvolvimento do *NES Remix*. Mas nem tudo é perfeito nesta homenagem ao passado. Alguns jogos têm controlos um pouco “perros”, parece que não respondem tão bem como deveriam. Talvez isso seja fiel à sua natureza original de quando foram lançados mas teriam ganho sendo “oleados”.



Outra oportunidade perdida é o facto de não haver um modo multijogador, visto que facilmente muitos dos desafios tornar-se-iam ainda mais divertidos nesta vertente. Não existe sequer uma tabela local ou *online* das melhores pontuações de cada jogador, pelo que saber quem é o melhor em *NES Remix* torna-se acessível principalmente através da comunidade e mensagens do *Miiverse*. Mas talvez neste caso fosse preferível uma alternativa mais automática.

Este jogo certamente dirá mais aos trintões do que ao público mais jovem mas é de facto acessível a qualquer um. Se pretendem saber mais sobre o passado dos videojogos, diria que este é a uma das melhores lições da história dos 8 bits.

> High-Score

Longevidade	8
Jogabilidade	8
Gráficos	7
Som	7

Total **8**

Resumo

É bom ter:
204 desafios baseados em 16 franchises clássicos

É mau ter:
falta de multijogador e tabelas de pontuações. Alguns controlos pouco precisos

Há alternativas:
Retro Game Challenge,*Wario Ware*



THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA

Por Miguel Coelho

>Sistema: SNES

>Ano: 1994

A eShop da Wii U continua em crescimento, desta vez com a chegada de mais um clássico da Konami para a Super Nintendo: *The Legend of the Mystical Ninja*.
Apesar de pouco conhecida no ocidente (onde apenas saíram dois títulos para Game Boy, um para a SNES e dois para a N64), a série *Mystical Ninja* já conta com mais de 30(!) jogos lançados nos vários sistemas da Nintendo, a maior parte nunca saídos de terras nipónicas, onde é mais conhecido pelo seu verdadeiro nome, *Goemon*.
Goemon é então um ninja (surpresa!), não muito convencional que tem como missão investigar uns acontecimentos estranhos no templo local de uma aldeia algures no Japão feudal. Digo "não muito convencional" porquê? Porque, por exemplo, entre o arsenal do nosso herói constam um cachimbo para atacar os seus inimigos, sandálias para lhe dar mais velocidade, roupas que lhe conferem alguns pontos extra de defesa, *kobans* (moedas ovais japonesas) que substituem os *shurikens* como armas de arremesso e muitos outros itens bizarros.
Mas não é só nos itens que *The Legend of the Mystical Ninja* é diferente; numa altura em que os jogos de plataformas, de acção e as mascotes reinavam os impérios de 16-bit, este distingue-se precisamente por ter uma personalidade muito única e original, com vários elementos que nos fazem ter um pensamento que cada vez se torna mais frequente: "isto é mesmo Japonês!". Para além do típico atacar-tudo-o-que-aparece e progredir de nível

para nível, ainda temos a possibilidade de entrar em lojas espalhadas pelos cenários para comprar itens e *power-ups,* que ajudam a tornar mais acessíveis os desafios que nos são colocados (e que desafios!). Este é mesmo um jogo "à antiga", com um grau de dificuldade um pouco acima do padrão e habitua-nos bastante a vermos uns quantos ecrãs de *game over* até estarmos confortáveis com as mecânicas. Os *bosses* são outro destaque, pois cada encontro oferece um desafio único onde se tem de estudar os padrões de ataque e adoptar estratégias que se adaptem a cada situação, um pouco reminiscente dos jogos da série *Zelda*.

Outra coisa interessante que este jogo tem é que o nosso Goemon consegue atacar em todas as direcções, ao contrário dos tradicionais *beat'em-ups* em que, apesar do movimento poder ser feito por todo o cenário, as personagens apenas conseguem atacar na horizontal. Para além disso, o jogo vai alternando entre esta última situação e um *side-scrolling action platformer*, o que vai conferindo alguma frescura e faz com que a jogabilidade não se torne tão monótona.

Em termos de grafismo, mais uma vez recorro à expressão anteriormente utilizada: é mesmo Japonês; os ambientes do Japão feudal estão muito bem recriados, os cenários estão impecavelmente desenhados, com bastante pormenor e as personagens têm tanto de bizarro como de criativo e colorido. Quanto à banda sonora, também ela referencia o período histórico em que o jogo decorre e fá-lo com muita qualidade, contribuindo para a riqueza do mesmo.

Em suma, *The Legend of the Mystical Ninja* é um excelente título para, caso ainda não conheçam, se introduzirem na série ou, caso contrário, recordarem um dos melhores jogos do género na Super Nintendo. Como é um jogo pouco comum de se ver por terras lusas, por ser de uma série pouco conhecida e, para além disso, o mercado de Super Nintendo ter sido muito reduzido, este lançamento na *virtual console* da Wii U é a melhor maneira de deitarem as mãos a este título.

> High-Score

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



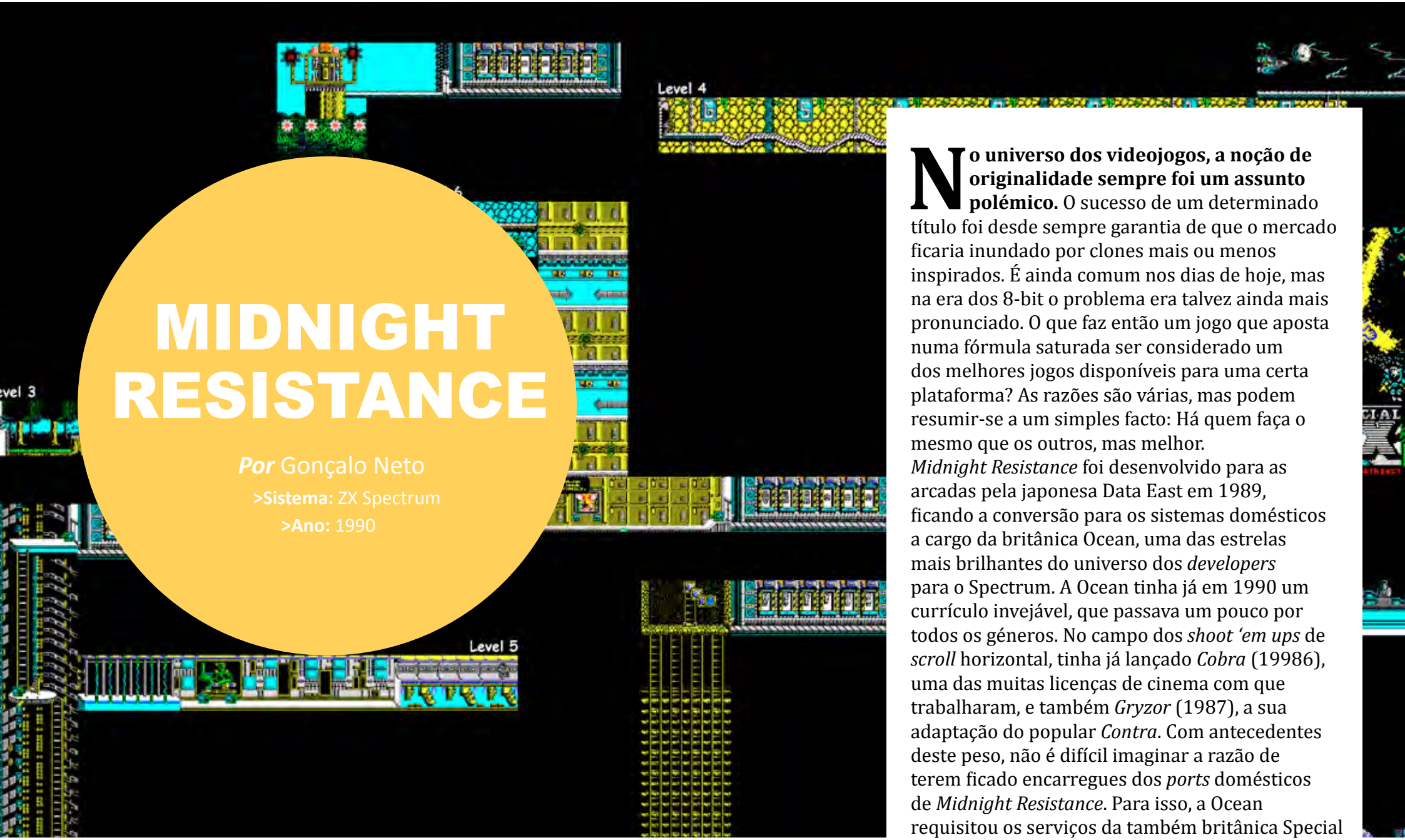




Resumo

É bom ter:
Ambiente diferente e alguma variedade na jogabilidade

É mau ter:
Nível de dificuldade um pouco alto no início



MIDNIGHT RESISTANCE

Por Gonçalo Neto

>Sistema: ZX Spectrum

>Ano: 1990

No universo dos videojogos, a noção de originalidade sempre foi um assunto polémico. O sucesso de um determinado título foi desde sempre garantia de que o mercado ficaria inundado por clones mais ou menos inspirados. É ainda comum nos dias de hoje, mas na era dos 8-bit o problema era talvez ainda mais pronunciado. O que faz então um jogo que aposta numa fórmula saturada ser considerado um dos melhores jogos disponíveis para uma certa plataforma? As razões são várias, mas podem resumir-se a um simples facto: Há quem faça o mesmo que os outros, mas melhor.

Midnight Resistance foi desenvolvido para as arcadas pela japonesa Data East em 1989, ficando a conversão para os sistemas domésticos a cargo da britânica Ocean, uma das estrelas mais brilhantes do universo dos *developers* para o Spectrum. A Ocean tinha já em 1990 um currículo invejável, que passava um pouco por todos os géneros. No campo dos *shoot 'em ups* de *scroll* horizontal, tinha já lançado *Cobra* (19986), uma das muitas licenças de cinema com que trabalharam, e também *Gryzor* (1987), a sua adaptação do popular *Contra*. Com antecedentes deste peso, não é difícil imaginar a razão de terem ficado encarregues dos *ports* domésticos de *Midnight Resistance*. Para isso, a Ocean requisitou os serviços da também britânica Special





O que faz um jogo que aposta numa fórmula saturada ser considerado um dos melhores?

Fx Software, que já tinha sido responsável pela programação de *Cobra*. Um casamento perfeito que deu aos utilizadores do Spectrum motivos de sobra para se orgulharem da sua máquina.

A história cabe dentro dos parâmetros da ficção científica, com o habitual cientista megalomaníaco a querer dominar o planeta. O nosso herói vê a sua família ser raptada e junta-se à resistência para aniquilar a ameaça, resgatar a sua família e trazer de novo a paz. Os anos 80 tinham chegado ao fim, mas os clichés dos filmes de acção continuavam bem presentes (não estarão ainda hoje, disfarçados debaixo de uma moralidade ligeiramente mais cinzenta?). Seja como for, não é pela história que *Midnight Resistance* é um jogo de culto. Se ainda hoje está na memória de muitos jogadores e integra frequentemente as listas de melhores jogos para o Spectrum, é porque conseguiu resumir tudo o que de bom o sub-género do *run and gun* tinha para oferecer, puxando ao máximo pelas capacidades da máquina da Sinclair.

A jogabilidade é previsível, mas muito satisfatória. O nosso protagonista (nas *arcades* era possível dois jogadores partilharem o ecrã mas convém não sermos demasiado exigentes com o *Speccy*), tem de percorrer os níveis enfrentando toda a oposição, derrotar o *boss* e assaltar os diversos armazéns de fim de nível, onde pode gastar as chaves que os inimigos deixam cair para comprar melhores armas e munições. É uma mecânica simples mas que adiciona alguma estratégia ao jogo, já que alguns bosses são ossos duros de roer, sendo vivamente aconselhada a utilização da arma mais apropriada.

Um dos pontos fortes do jogo é o modo como



Os gráficos são do melhor que se pode encontrar no Spectrum

apontamos a nossa arma. Ao contrário do que é habitual, aqui podemos mantermo-nos virados para uma determinada direcção e disparar na direcção contrária sem que o nosso *sprite* tenha que se virar. Não é tão eficaz como *Contra*, mas é um sistema que resulta bastante bem e torna o jogo um pouco mais realista do que a média.

Os gráficos são do melhor que se pode encontrar no Spectrum, com sprites também bem maiores do que a média.Os gráficos são do melhor que se pode encontrar no Spectrum, com *sprites* bem maiores do que a média. O sistema de cores está bem implementado e, no seu todo, *Midnight Resistance* é bastante agradável ao olho. Uma das características mais vincadas, já introduzida em *Cobra*, é o tamanho anormalmente grande das balas. Ao contrário de outros títulos, aqui nunca perdemos a noção de quantas balas estão no nosso caminho, ou a caminho dos nossos adversários, mesmo que por vezes os cenários por detrás da acção reduzam significativamente a nossa visibilidade. A jogabilidade é sempre divertida, ainda que em alguns pontos a acção fique bastante frenética, e teste os limites da nossa paciência. Felizmente, a sensação de chegarmos ao final do nível é agradavelmente recompensadora. Depois do *boss*, e com a energia previsivelmente já quase no fim, há sempre mais alguns inimigos para derrotar, o que torna o jogo imprevisível e desafiante até à última explosão. E com 8 níveis pela frente, não faltarão explosões pelo nosso caminho.

A banda sonora contribui muito para o charme deste jogo e é mais um motivo para, 30 anos mais tarde, ser um prazer voltarmos a jogar *Midnight Resistance*. É um daqueles jogos que envelheceu bem, e que qualquer jogador que goste de desafios "hardcore" pode apreciar mesmo que não o tenha jogado na altura em que saiu para o mercado. Poderá não ter as qualidades que esperamos de um *shot 'em up* hoje em dia... mas há quem diga que o passado ainda tem muito para nos oferecer.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Gráficos aliciantes;
Níveis desafiantes;
Jogabilidade fluída e recompensadora

É mau ter:
Picos de dificuldade acentuada;
Jogabilidade pouco original

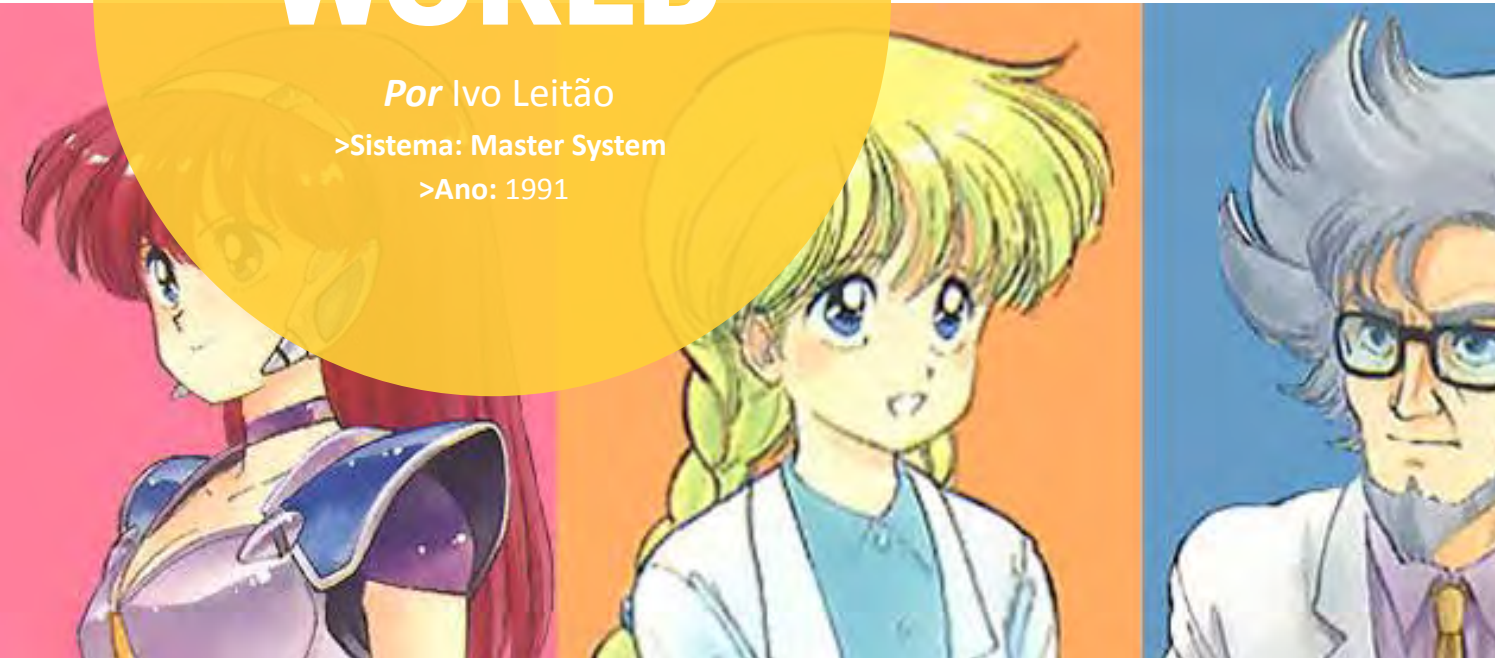
Há alternativas:
Green Beret ;
Cobra; Gryzor

PSYCHIC WORLD

Por Ivo Leitão

>Sistema: Master System

>Ano: 1991



Com as políticas monopolistas e restritivas com as *third parties* que a Nintendo tinha durante a década de 80, a Sega tinha de tirar leite de pedra para suportar a sua Master System e, nos primeiros anos em solo japonês, também tinha a Mega Drive por sua conta. Dessa forma, para além de converter os seus títulos *arcade* e desenvolver produtos novos como a série *Alex Kidd* ou o *Phantasy Star*, a Sega também comprou os direitos de imensos jogos mais obscuros (ou não, como o caso do *Ghouls 'n Ghosts* da Capcom) e converteu-os para as suas plataformas, ou pagando a estúdios mais pequenos que o fizessem. Este *Psychic World* é um desses títulos, tendo sido originalmente desenvolvido pelo obscuro estúdio Hertz para o computador MSX2 em 1988, com a Sega (mais especificamente subcontrataram a SIMS) a convertê-lo para os seus sistemas 8bit (Master System e Game Gear) em 1991.

O jogo coloca-nos num mundo futurista onde os avanços tecnológicos permitem-nos ter vários poderes especiais, bastando para isso um capacete que nos amplifique as nossas capacidades psíquicas. *Pshycic World* possui uma história simples, mas funcional, como muitos dos *sidescrollers*





Ao derrotar *bosses* vamos obtendo novas armas e os tais poderes psiónicos para usar

da época o tinham. Controlamos Lucia, que por sua vez tem uma semelhança muito suspeita com Alis de *Phantasy Star*. Lucia é uma de duas irmãs gémeas que trabalham num laboratório de investigação genética/biológica e que por sua vez teria imensas criaturas monstruosas para estudos. Como não poderia deixar de ser, certo dia acontece um acidente, que coloca todos esses monstros à solta nas redondezas e para piorar a situação, a sua irmã Cecille também foi raptada. Para salvar a coisa, Lucia recebe do seu patrão, o Dr. Knavik, um equipamento especial para combater todos os monstros que escaparam e salvar a sua irmã.
A jogabilidade é a de um *sidescroller*, e muito inspirada com a jogabilidade de um *Megaman*. No entanto possui algumas diferenças essenciais. Em primeiro lugar, a arma de Lucia tem um alcance muito reduzido, ao contrário de *Megaman*. Devido ao pouco número de botões existentes no comando da Master System, algumas funções foram mapeadas de outra forma. Por exemplo, para correr basta carregar para a esquerda ou direita, bastando poucos segundos para que Lucia ganhe balanço suficiente para começar a correr rapidamente. Isto pode ser um problema por uma razão muito simples. Apesar de o jogo possuir uma barra de vida e uma outra de ESP (mais explicações à frente), Lucia não fica temporariamente invencível a cada vez que sofre dano, o que pode resultar em situações muito frustrantes. Outra componente interessante é o sistema de inventário. Ao derrotar bosses vamos obtendo novas armas e os tais poderes psiónicos para usar. Para selecionar estes itens temos de pressionar baixo e o botão de salto, mantendo o botão de salto pressionado enquanto seleccionamos a arma/poder a utilizar. Isto pode ser um pouco chato no início, mas a falta de botões da Master System assim o exige.
As armas que vamos descobrindo têm munição infinita e podem ter o seu poder amplificado ao coleccionar *power-ups* ao longo do jogo. No entanto possuem também uma componente mais estratégica, sendo necessárias em alguns níveis para progredir. Por exemplo, é possível

congelar algumas plataformas com a arma de gelo, podendo-as derreter com a arma de fogo, ou destruir outros blocos com uma arma diferente. Já os poderes psíquicos utilizam a barra de energia ESP, podendo esta ser restabelecida também com alguns *power-ups* espalhados pelos níveis, tal como a barra de vida. Os poderes consistem em invencibilidade temporária, levitação também temporária, provocar dano a todos os inimigos no ecrã e teletransportar para o início do nível, se estivermos em apuros. Apesar de o jogo possuir alguns momentos e batalhas difíceis, que requerem perícia, perseverança e memorização de padrões, o poder da invencibilidade temporária em conjunto com as vidas ilimitadas (apenas nos obrigam a recomeçar o nível do início) retiram algum do desafio.
Infelizmente a conversão para a Master System deixou algumas coisas de lado. Após ter

"A jogabilidade é a de um *sidescroller*, e muito inspirada com a jogabilidade de um Megaman"

experimentado o original de MSX2 através de emulação, para além de os níveis serem bem maiores, um dos níveis originais foi cortado por completo na versão Master System, devido à falta de espaço em ROM. A conversão para a Game Gear ainda sofreu maiores alterações, apresentando apenas 4 níveis, ao contrário



"Mata tudo o que mexe!" Estás a ler uma review escrita pelo "barbas"

dos 6 originais. Por outro lado as *sprites* foram completamente redesenhadas, sendo maiores, tirando assim um maior partido do ecrã da portátil da Sega.
Mas falando mais concretamente dos visuais da versão Master System aqui analisada, estes são bastante variados e coloridos. Os níveis atravessam campos verdejantes, vulcões, cavernas geladas, ruínas e bases *high-tech*. As *sprites* de Lucia e dos inimigos normais são pequenas, mas bem compensadas pelos *bosses* gigantes e mais detalhados. No início e final do jogo, temos também direito a *cutscenes* anime, que ilustram a história. Apesar de as mesmas existentes na versão MSX2 serem bem mais detalhadas, não é algo que vemos todos os dias num jogo de Master System e são um *eye-candy* bem agradável. Algo que também salta bastante à vista é a *HUD* utilizada no jogo, ocupando praticamente um terço do ecrã. Bom, a versão MSX2 também é assim, e muitos dos jogos feitos para computadores tinham



igualmente *HUD*s grandinhas, que incluíam o nome/logo do jogo e do estúdio também. A música apesar de não conter temas muito memoráveis, tem alguns que até estão bem conseguidos e os efeitos sonoros são bastante característicos de jogos desta época, o que me agrada bastante. Assim sendo, mesmo com alguns defeitos nos controlos inerentes ao comando simples da Master System, acho este *Psychic World* um óptimo *sidescroller* que passou debaixo do radar de muita gente. O jogo tem mesmo aquele feeling *anime* do final da década de 80 que eu tanto aprecio, e a utilização estratégica dos poderes especiais tornam este jogo numa das pérolas esquecidas da Master System que vale bem a pena descobrir.

> High-Score

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



Resumo

É bom ter:
Bons visuais, ideias de jogo e dificuldade por vezes desafiante

É mau ter:
Inventário muito chato de se utilizar e muito conteúdo do original ter ficado de fora

GAMER EM TEMPOS DE CRISE

Por João Canelo

>Ouvi dizer que vocês querem jogos gratuitos, totalmente gratuitos, sem pagarem um único euro por eles. Eu compreendo, até se sentem doentes se passarem um mês inteiro sem usufruir da nossa rubrica. Não se preocupem que tenho os remédios indicados para vocês, até me podem Chamar Dr. Canelo, se quiserem. São mais três excelente jogos para vocês jogarem durante o mês de Fevereiro e desta vez relembramos um clássico, um MMO e um dos títulos mais interessantes do ano passado. Fevereiro vai ser um excelente mês.



Team Fortress 2



Para todos aqueles que têm problemas de memória, chegou a hora de relembrar-vos que *Team Fortress 2*, produzido pela Valve, já está totalmente gratuito no seu site oficial. Depois de conquistar os jogadores no PC e nas consolas, o FPS da Valve continua a surpreender os fãs com *updates* constantes, sejam pequenas melhorias na jogabilidade ou novos itens para coleccionarem (comprarem). Não se fiquem pelo seu aspecto cartoonesco, *Team Fortress 2* é um dos melhores shooters da geração passada e um jogo excelente para jogarem com amigos.

www.teamfortress.com/

Dungeons & Dragons: Neverwinter



O vosso problema é outro, a memória está boa, aliás, está tão boa que até se relembraram de algumas séries RPG antigas. A vossa mente vagueou até 2002 e recordaram-se de *Neverwinter Nights,* um dos clássicos do género no PC, mas gostavam de ter a mesma experiência num ambiente online - e ainda inspirado pelo universo *Dungeons & Dragons.* Bem, basta seguirem o link, porque *Neverwinter* é totalmente gratuito.

https://register.perfectworld.com/nw_splash

Super Hot



A memória está excelente, o convívio também, mas falta qualquer coisa. O Doutor tem o remédio perfeito, ainda que um pouco estranho. *Super Hot* é um jogo de browser, criado por Piotr Iwanichi, que nos coloca no papel de uma misteriosa personagem encarregue de eliminar vários alvos. A vossa missão seria fácil se o tempo não se moldasse unicamente aos vossos movimentos, avançando apenas quando efectuam um movimento e mantendo-se estagnado quando param. Esta mecânica simples cria uma experiência verdadeiramente inovadora e viciante, com *Super Hot* a assumir um papel de FPS com elementos de Puzzle para cada um dos seus níveis. Vejam as balas a passar ao vosso lado, construam o tempo à vossa vontade e eliminem todos os inimigos - e tudo totalmente gratuito.

http://superhotgame.com/

DR. MARIO VS DR. LUIGI

Por Luís Filipe Teixeira

É impossível falar em *Dr. Mario* sem mencionar *Tetris*. Este foi o jogo que catapultou e inspirou muitos outros devido à sua jogabilidade simples, fácil de interiorizar e portanto, viciante. Apesar *Dr. Mario* parecer mais um clone, depois de pegarmos nele apercebemo-nos que de *Tetris* tem muito pouco, ou quase nada até. Se no jogo russo a preto-e-branco dos anos 80 em que tínhamos de preencher uma linha na horizontal com cubos que iam caindo de forma a "despachá-la", aqui os rectângulos têm um propósito. São na verdade cápsulas que vão tentar eliminar certos vírus espalhados um pouco por todo o lado no ecrã (ou garrafinha para sermos mais precisos). Os vírus estão divididos em 3 cores e para que eles desapareçam, temos de atirar com comprimidos da mesma cor para cima ou para o lado deles. Seja na horizontal ou na vertical, não interessa. Se conseguirmos juntar 4 cubos da mesma cor, estes desaparecem.
O jogo termina quando todos os vírus estiverem eliminados. E assim passamos de nível para nível. Cada vez com mais vírus e com as cápsulas a caírem a cada vez uma velocidade maior. São necessários 30 segundos para interiorizar as regras e 1 minuto para ficarmos viciados.
Existe a opção de jogar contra outro jogador em modo *versus*, o que é óptimo e só contribui para o aumento da diversão.
Por mais divertido que *Dr. Mario* na altura tenha sido, as pessoas queriam mais. Os anos passaram

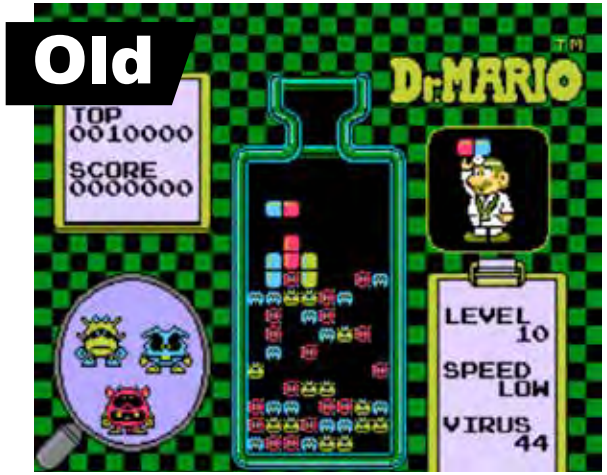




e chegaram realmente a ser lançadas versões com mais modos para outras consolas. Depois veio *Dr. Luigi* oferecer-nos isso tudo e algo mais. O protagonismo de Luigi não se limitou ao ano 2013 e ainda bem, pois este ano mostra-nos que também ele pode ser um doutor. Claro que ou revelaria que consegue ir mais além do que o seu irmão ou mais valia dedicar-se a outra (mais uma) profissão. Não hesitou em tomar medidas. Se no *Dr. Mario* original a jogabilidade era (compreensivelmente) a mesma do início ao fim, *Dr. Luigi* oferece-nos 4 diferentes modos que dão mais variedade a esta aventura. Variedade essa que vai ao encontro das características da *Wii U* (apesar de alguns modos já terem saído para versões posteriores de *Dr. Mario* como a da *Wii*, por exemplo).
Mas antes de falar disso, vamos avaliar o que salta primeiro à vista. Os gráficos, naturalmente. O mais importante de tudo é o facto dos vírus agora estarem mais perceptíveis. Não que antes estes fossem difíceis de distinguir das cápsulas, mas o visual de agora torna tudo bastante mais claro. Depois, ver o Luigi todo animado à direita do ecrã a contrastar o Mario quase estático dos anos 90 também dá uma certa dinâmica. Pode parecer que não, mas estes pormenores trazem-nos, mesmo que inconscientemente, uma sensação de conforto que nos mantém agarrados ao comando. É um facto que todo o visual do jogo e dos menus é bastante parecido a versões anteriores (que não a original) e

DR. MARIO VS DR. LUIGI

portanto era mais que óbvio que iriam manter essa tradição. Podem contar também com toda a palete de cores sempre presente no universo *Mario*.
Mas o que realmente interessa são os 4 modos: *Retro Remedy* – não é mais do que o muito bem-vindo jogo original que juntamente com os outros modos (tirando o *Germ Buster)* nos dá a opção de jogar também o sub-modo *Flash*. Aqui cabe-nos concentrar apenas nos 3 vírus mais brilhantes e podemos ignorar os restantes espalhados por todo o lado. Assim a funcionalidade destes não é diferente da dos cubos normais. *Online Battle* – felizmente existe componente *online*. Ora jogamos contra um amigo, ora contra uma pessoa aleatória a viver no outro lado do mundo. Aqui podemos escolher entre os modos *Retro Remedy* e *Operation L*. Ainda não falei deste último, pois não?
Operation L – o modo mais publicitado e a grande revolução deste jogo. As cápsulas vêm em conjunto de 2, formando a letra inicial do nome do nosso protagonista. É um modo bastante divertido e que requer um maior raciocínio. Pode ser (e é) deveras interessante para os mais experientes, no entanto os principiantes vão acabar por optar pela versão clássica do jogo devido, lá está, à sua simplicidade.
Germ Buster – é excelente. Controlamos as cápsulas com a caneta *stylus* no ecrã do comando.





Já a versão da *Wii* ofereceu-nos algo semelhante com o seu *Wii Remote*, mas pessoalmente acho o *stylus* bastante mais intuitivo. O interessante neste modo é que toda a jogabilidade muda drasticamente. Não se trata apenas de usar uns controlos diferentes. Antes de mais, as cápsulas caem a uma velocidade bastante mais lenta (e a música relaxante dá-lhe aquele toque mágico). Ora, a junção dessas 2 características possibilita-nos criar as mais diversas jogadas. Se nos outros modos não possuíamos controlo sobre as cápsulas quebradas (a metade do rectângulo que sobrava caia em linha recta para o fundo), aqui podemos pegar nela com a caneta e movê-la para a esquerda, para a direita, encaixá-la em sítios outrora impossíveis... É fantástico!
Quem já tem todas as versões de *Dr. Mario* existentes, talvez queira pensar 2 vezes antes de adquirir *Dr. Luigi*, devido à familiaridade que vai encontrar aqui. Porém, uma pessoa que possui todas as versões anteriores, dificilmente irá querer deixar esta de lado. Quem só tiver jogado e adorado o original, então esta é uma óptima compra (disponível apenas na *eShop*) tendo em conta que engloba o melhor que já foi feito até agora e traz outros opções novas. E se por acaso a televisão estiver ocupada, não há problema. Pegam no *Gamepad* e jogam apenas com ele.



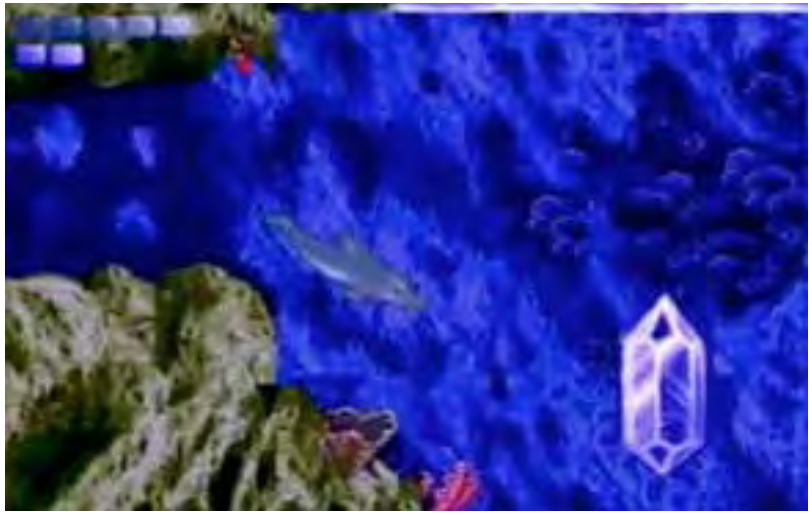
Toda a gente adora os clássicos da SEGA, entre eles estão alguns dos melhores jogos de sempre. Mais uma vez são relançados alguns desses títulos, desta vez na Nintendo 3DS, será que se justifica comprá-los pela milésima vez?

Por Victor Moreira **>Sistema:** Master System **>Ano:** 2013

SEGA 3D CLASSICS 2

3D ECCO THE DOLPHIN





Na altura em que a SEGA pretendia mostrar ao mundo as potencialidades da sua consola de 16bit em relação à concorrência, as ideias gráficas e a imaginação pareciam ser superiores à qualidade do produto. Isso aconteceu com *Ecco the Dolphin,* na medida em que este título nos oferece algo revolucionário: explorar os mares e aventurarmo-nos na pele de um golfinho. Na verdade, a ideia por de trás de Ecco até era reproduzir um aquário, criando a sensação de profundidade e liberdade da vida marinha. Em termos de jogabilidade, *Ecco the Dolphin* esteve sempre ao nível do que se pretendia. Porém, através duma experiência algo confusa e demasiado labiríntica, damos por nós a aproveitar em demasia essa mesma liberdade em vez de nos focarmos nos objectivos do jogo, que até hoje em dia ainda são um mistério para muitos jogadores. Nesta versão renovada o efeito 3D faz um bom trabalho, aproximando camadas de rochas do jogador, deixando mais ao longe as profundidades marinhas. A jogabilidade e as cores continuam encantadoras!

3D STREETS OF RAGE

Há vários ícones e jogos de pura nostalgia na consola de 16 bit da SEGA. *Streets of Rage* deve ser um dos que mais recordações traz da época de glória da marca. Não só foi lançado em cartucho a solo como ainda fez parte de duas compilações na própria Mega Drive: *Mega Games II* e *Mega Games 6*, tornando-o num dos jogos facilmente reconhecível e altamente jogado nos inícios de 90. O título apareceu como uma resposta ao facto de a Nintendo ter ficado com os direitos sobre a série *Final Fight,* que era um sucesso dos salões de jogo. Depois de diversas outras reproduções e umas quantas compilações, tanto para PC como para consolas caseiras, é agora possível ter a experiência completa na portátil da Nintendo, através de um port 100% fiel e puramente nostálgico. O 3D não faz tanto sentido neste jogo, nem é tão bom ou imersivo como noutros títulos desta nova linha de clássicos, mas não deixa de ser uma excelente escolha só pelo que *Streets of Rage* significa na história dos videojogos. Além da história que já conhecemos, há uma novidade neste título que nos permite dar uma de *Last Battle* e deitar por terra os inimigos apenas com um golpe: "Fists of Death", assim como temos também a possibilidade de escolher que versão regional do jogo queremos jogar, podendo observar a alteração feita no título principal já que o nome muda de *Streets of Rage* para *Bare Knuckle.* Para novos jogadores não vai deixar de ser o mesmo vício que o original ofereceu, com níveis bastante diversificados, múltiplos golpes e inimigos a aparecer a cada canto!





3D GALAXY FORCE II



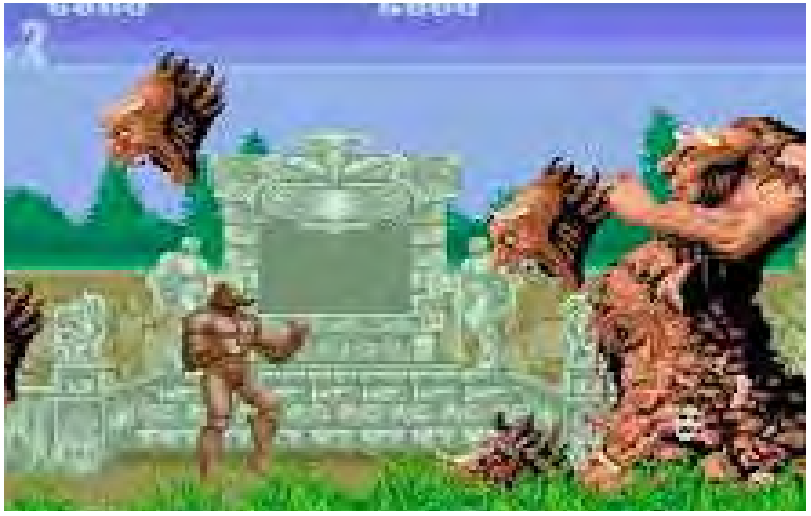


Este é mais um sucesso tirado das *arcades*, dos fins dos anos 80. Além do sucesso do jogo, que mantinha o mesmo tema já visto em *Space Harrier,* a máquina de diversão era algo futurista, com movimentos giratórios que acompanhavam o jogador. *Galaxy Force II* é um jogo frenético, com milhentas coisas a acontecer no ecrã e com uma sensação de velocidade incrível, ao mesmo tempo que a atenção do jogador tem que estar a 100% para evitar danos dos inimigos, que não são poucos, a aparecerem de todos os lados possíveis. Este seria outro título a receber uma edição em cartucho para a Mega Drive, mas neste caso, mal recebido pelos jogadores por não corresponder à experiência da máquina de diversão construída para o efeito. O port agora presente na 3DS parece ter vindo corrigir esse erro, e conseguimos ter a mesma qualidade gráfica e a mesma velocidade que tínhamos no salão de jogos. Graficamente, *Galaxy Force* está absolutamente soberbo, não só pela qualidade mostrada, pelo ambiente e os níveis cuidadosamente planeados, mas também porque o jogo corre a uma velocidade de nos deixar presos à portátil da Nintendo. É sem dúvida um dos títulos a ter em vista nesta série 3D Classics e é também, entre toda a biblioteca da 3DS, um dos melhores jogos em 3D. A forma como está estruturado, e talvez por ser um *on-rail shooter* na terceira pessoa com uma boa dose de grafismo em 3D, fá-lo parecer um jogo nativamente pensado para aproveitar o melhor da 3DS, e não um *port* de um título com mais de 20 anos!

3D ALTERED BEAST

Mais um jogo que a SEGA nos apresentou nas *arcades*, e que viria a receber imensos ports, entre os quais, o óbvio para a Mega Drive, *Altered Beast.* Com um ambiente fascinante, *Altered Beast* conta-nos a história de um homem que tenta salvar Athena, que, ao ser ressuscitado por Zeus, ganha poderes obscuros, e transforma-se num monstro. Na consola de 16 bits da SEGA este foi também um título que viria a fazer parte de um pack com a própria consola e além do seu cartucho a solo, faria também parte do *Classic Collection. Altered Beast* é sem dúvida um jogo que nos dá um feeling incrível das máquinas de diversão, um s*ide-scroller beat'em up* com tudo no sítio. O único defeito a apontar neste título será mesmo a longevidade. Os níveis parecem demasiado pequenos, assim como todo o jogo pode ser rapidamente concluído. De qualquer maneira, nunca é tarde para revisitar mais um ícone da SEGA, e agora os usuários da 3DS têm também essa oportunidade. É uma das formas, senão a única em conjunto com esta selecção preparada pela M2 de revisitar o que de melhor a marca nos deu no fim dos anos 80, inícios de 90, nos saudosos salões de jogos. Para os fãs, e acreditem que há muitos, *Altered Beast* é uma escolha obrigatória, agora com a possibilidade de apreciarem um mundo único com imensa portabilidade e em 3D.





4x4



Por Ivo Leitão

>Sistema: PS1

>Ano: 1997

O RPG japonês que revolucionou por completo o género





Apesar de ter vivido bem a geração Playstation, confesso que nunca tinha jogado o *Final Fantasy VII* até agora. O facto de sempre ter preferido consolas da Sega e Nintendo terá sido certamente a razão que me fez ter essa lacuna. O máximo que tinha feito foi jogar 10min do demo do jogo para PC quando saiu, e como o jogo corria com um *framerate* tão baixo que mais parecia uma apresentação em *powerpoint*, nunca mais lhe quis pegar. E mesmo tendo este título na minha colecção há quase 2 anos, apenas muito recentemente reuni a motivação suficiente para finalmente voltar a pegar num dos nomes mais badalado de todo o catálogo da Squaresoft. E de facto, ao fim de todos estes anos consigo perceber o porquê de tanto *hype* em relação a este *Final Fantasy* em particular. É merecido.
Para além de apresentar uns visuais em 3D repletos de épicas *cutscenes* em CG, coisa que apenas com o *hardware* da Playstation foi possível obter, outra das grandes revoluções do jogo foi a passagem de um cenário de fantasia medieval, para uma mistura desse mundo com outro mais sci-fi, algo que já tinha sido feito no seu antecessor, mas desta vez o contraste é bem maior. O mundo de *Final Fantasy VII* é governado pela Shinra, uma empresa de produção energética que utiliza a Mako Energy, não só para providenciar energia à cidade de Midgar e outras, mas também para dar rumo a outras experimentações mais macabras. Nós encarnamos no jovem Cloud, ex-SOLDIER – um grupo militar de elite da Shinra – que apesar de possuir um passado envolto em mistério, decide juntar-se a Barret e à sua amiga de infância Tifa no grupo "eco-terrorista" Avalanche lutando contra a Shinra que, com a sua exploração da energia Mako, estava a colocar todo o planeta em perigo.

Com o avançar do jogo lá vamos conhecendo novas personagens, todas elas com personalidades distintas que nos fazem desejar que a Squaresoft não tivesse limitado a *party* a 3 personagens apenas. Infelizmente as personagens possuem quase todas um carácter demasiado sentimentalista, algo que infelizmente está inerente também a muita da cultura manga/anime moderna. E esses diálogos *emo* acabam por se tornar demasiado enfadonhos em partes, sendo logo um dos defeitos que eu aponto a este jogo. Mas no geral isto é compensado com a história como um todo, pois esta vai tomando proporções épicas, com mais reviravoltas que um porco no espeto, e os *big bosses* da Shinra, o vilão Sephiroth e o mistério em volta de Cloud ou Aeris vão dar muito que falar ao longo da aventura.
A jogabilidade é algo semelhante à de outros *Final Fantasy*, com combates aleatórios e por turnos,







usando o já conhecido "*Active Time Battle System*" onde cada personagem e inimigo têm o seu próprio turno que é dado mediante uma barra de tempo. Isto obriga-nos a uma maior estratégia pois se não definirmos este modo como "*wait*", ao pensar muito tempo nas acções a seguir na batalha corremos seriamente o risco de sermos atacados várias vezes.
O que sinceramente já não gostei muito foi o esquema das *skills*, que assenta na colecção e evolução de *materias*, pequenas orbs que contêm diversas habilidades como magias, *summons* ou outras e que vão evoluindo com a experiência ganha em batalhas. Existem *materias* para as mais vastas coisas e estas podem ser equipadas em qualquer personagem, dando-nos assim muita liberdade em evoluir as nossas personagens da maneira que melhor entendermos. Neste caso eu sou mais tradicional, prefiro o bom velho sistema de classes e habilidades próprias para cada classe, acho que faria mais sentido mesmo tendo em conta o carácter de cada personagem. De resto, para além da história principal que já nos proporciona muitas horas de jogo, temos diversas *sidequests*, minijogos e super *bosses* opcionais que podemos também completar que certamente nos darão muito mais com que nos entreter.
Mas claro que não poderia falar de Final Fantasy VII sem mencionar as *cutscenes* em CG. O jogo vem dividido em 3 CDs, o que dá espaço para muitas *cutscenes*, que por sua vez têm uma qualidade excelente. *Back in the day* era muito frequente no meu círculo de amigos falar-se das *cutscenes* do jogo com frases como "olha o que o Sephiroth fez" ou "não acredito que no que aconteceu à Aeris" e o trabalho que a Square fez com este *Final Fantasy* certamente elevou bastante a







fasquia do que se tinha feito até então. O resto do jogo é também inteiramente em 3D, com as personagens a ter um aspecto *super-deformed* fora das batalhas e mais realistas dentro das mesmas. Não é um jogo perfeito neste aspecto, as personagens têm autênticos cubos no lugar de mãos, mas todo o trabalho que a Square teve com a arte do jogo compensam de longe estas pequenas falhas. Outra coisa que não gostei assim muito é a movimentação de Cloud nas localidades. Isto porque todos os cenários, excepto o *worldmap*, são pré-renderizados com ângulos fixos de câmara. Utilizando apenas o D-pad por vezes torna-se um pouco confuso levar Cloud e companhia para onde queremos.
A banda sonora também é vasta, abrangendo diversos géneros musicais e no geral acho que está bem conseguida, havendo para mim algumas faixas que se destacam claramente, como a música tema de Sephiroth ou da aldeia de Cosmo Canyon.
No fim de contas, apesar de não achar o *Final Fantasy VII* o melhor J-RPG de todos os tempos, pessoalmente e dentro do catálogo da Square acho o *Chrono Trigger* mais merecedor desse título, não deixa de ser um jogo muitíssimo importante dentro do género, tendo sido um marco incontornável na história dos videojogos. Mesmo tendo alguns defeitos técnicos ou outras decisões de *game design* que pessoalmente não me agradaram, como um todo é um excelente RPG em todos os campos. Tal como disse no primeiro parágrafo, é inteiramente merecido todo o *hype* que se gerou à volta do jogo e a Square-enix estará certamente à espera de piores dias para lançar a bomba de um eventual *remake*, muito aguardado por todos os fãs.

> High-Score

Longevidade	10
Jogabilidade	8
Gráficos	8
Som	9

Total **9**

Por Ivan Cordeiro

#2



Existem poucos jogos que conseguem ter um impacto grande o suficiente para mudar a nossa visão sobre os vídeojogos. *Final Fantasy VII* foi para mim um desses jogos. A excelente narrativa associada a um mundo enorme para explorar e um dos melhores sistemas de combate num RPG, fizeram com que este se tornasse num dos meus títulos favoritos de sempre, mas não só. Mudou a minha perspectiva sobre o que é um jogo. Antigamente apenas um divertimento, algo rápido e satisfatório, *Final Fantasy VII* fez-me ver que um jogo pode ser mais do que isso, pode despertar emoções e contar uma história complexa tal como um romance.

> High-Score **10**

Por Margarida Cunha

#3



Quando se é considerado um dos melhores jogos de sempre, pouco mais há a acrescentar. *FFVII* apaixonou-me de tal forma que o joguei três vezes. Os desafios pessoais de cada personagem convergem numa história que retrata temáticas intemporais, desde a corrupção à sustentabilidade do planeta. Os *Summons* e magias são autênticos delírios estéticos que convencem os mais cépticos olhos.
A banda sonora é simplesmente a mais genial obra-prima que Nobuo Uematsu alguma vez criou. Por estes nobres motivos, *FFVII* é definitivamente O jogo que têm de jogar antes de morrer.

> High-Score **10**

Por João Canelo

#4



Ainda hoje, depois de duas gerações de consolas e avanços tecnológicos, nada consegue igualar o mesmo nível de entusiasmo e surpresa que senti quando deixei Midgar pela primeira vez e me aventurei por um mundo não só extenso como rico em mitologia e personagens inesquecíveis. *Final Fantasy VII* é a mistura perfeita entre o passado e o futuro que se avizinhava para a série, um meio-termo histórico, tanto a nível de mecânicas como na elaboração de uma narrativa arriscada e complexa, que a Square, agora com o sufixo "Enix", não conseguiu repetir. Como um todo, F*inal Fantasy VII* é quase perfeito e ideal para todos os fãs do género, mas fica igualmente o aviso: afastem-se das sequelas e prequelas.

> High-Score **9**

ESPECIAL

Por Diogo Martins

>VIDEOJOGOS E EDUCAÇÃO

SERÃO OS VIDEOJOGOS REALMENTE PEDAGÓGICOS?



Por si só, juntar as palavras videojogos e educação na mesma frase pode passar a ideia que este seria um artigo sério, no qual os aspectos benéficos dos videojogos seriam evidenciados de forma que estes parecessem os aliados óbvios a modelos de ensino e/ou aprendizagem.

ESPECIAL

Por Diogo Martins

>VIDEOJOGOS E EDUCAÇÃO

SERÃO OS VIDEOJOGOS REALMENTE PEDAGÓGICOS?



Deixem-me desde já esclarecer que este não é um desses artigos. Antes pelo contrário. Este é um daqueles que dizem que **os videojogos, aliados a conceitos educacionais, não funcionam.**
Um daqueles artigos que defende a inutilidade e o desperdício de dinheiro que são os investimentos em projectos que visam, coordenando educadores e conhecidas marcas de material didáctico, criar ambientes coloridos com personagens *cartoonescas* que vão salvar e preencher todas as lacunas de um sistema educacional incompetente e pouco motivador para os que o frequentam.
Agora que a bomba está lançada passo a explicar. Não quero com tudo isto dizer que devíamos parar de investir, tempo ou dinheiro, em projectos deste tipo. Eu próprio já estive envolvido nestes, e não o faria caso não acreditasse que este tipo de videojogos não poderiam trazer algo significativamente positivo. A questão é: Estaremos a fazê-lo da melhor maneira?
É claro que as afirmações que acima escrevi são completamente descabidas. Reduzem a nada o potencial poder que os jogos podem ter em qualquer área com que se possam fundir. Mas ao mesmo tempo são tão descabidas, como dizer que os videojogos

Por Diogo Martins





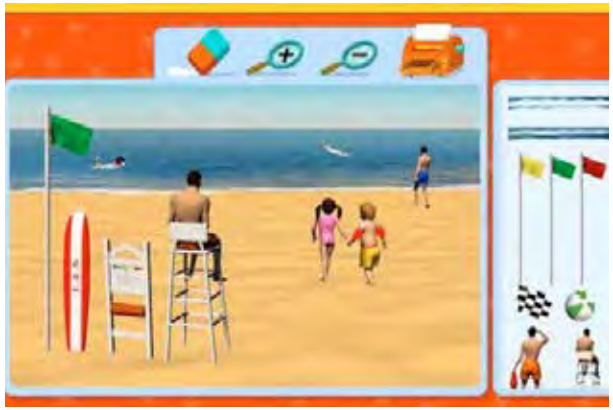
aliados a conceitos educacionais funcionam. Ou que todos estes investimentos feitos até hoje trouxeram algo de que valha a pena ser falado (Ou vão dizer-me que alguém se lembra do sucesso que foi o "Descobrir com Zito, o mosquito"? é que se ele aí está, alguém achou aquilo uma ideia decente!).
Nada funciona assim, só porque parece boa ideia. E reduzir a zero o potencial dos jogos é o que temos vindo a fazer desde sempre.
Enquanto produtores, designers ou simplesmente jogadores, tomamos por garantidos alguns conceitos, que para os que não estão ligados a este mundo, são completamente estranhos.
Um dia todos vamos entender que um conceito nobre não torna um trabalho bom. Não é por um jogo ter uma finalidade digna, inspiradora, louvável e por vezes até inovadora, que o jogo passa a ser um bom jogo.
Até esse dia chegar, vamos ver se nos entendemos em meia dúzia de coisas: Um *serious game* (ou jogo sério como os tugas lhe chamam) não é a mesma coisa que um *edugame* (ou um jogo educativo). Nem todos os *serious games* são *Edutainment*. Nem todos os simuladores são jogos. Nem todos os simuladores são *serious games*. E finalmente, nem todo o *software* educativo é um *edugame*. Não mamãs e papás, aqueles CD's que vêm com os livros de História não são jogos fixes. Os simuladores que usam para ensinar alguém a conduzir não são a mesma coisa que o *Need for Speed*… Meninos e meninas, os carros a sério não têm barra de espaço para fazer *drift*.
Há algumas coisas que estão inerentes ao acto de jogar. A predisposição é uma delas. No caso dos jogos educativos, é na minha opinião a mais importante. Jogar (e estou a referir-me a acto genérico de jogar) é uma das formas mais básicas de interação animal. Uma das formas mais básicas de experimentar e aprender. Não jogamos por obrigação. Jogar é natural mas também é **voluntário**.
Fazer jogos (ou pelo menos fazer algo parecido a um jogo, mas que não é um jogo), metê-los dentro de livros, distribuí-los pelas escolas e esperar que tudo tenha um final feliz é uma utopia, pois estamos a partir do princípio que

Por Diogo Martins

Não podemos enfiar jogos às pessoas e esperar que elas aprendam algo com isso



alguém estará interessado em jogá-los. E mesmo que façamos as nossas crianças jogá-los, posso garantir-vos que é completamente diferente jogar por imposição do que jogar por predisposição.
Não podemos enfiar jogos às pessoas e esperar que elas aprendam algo com isso.
Quando jogamos, damos por nós a decorar mapas de jogo inteiros, nomes de personagens, estratégias e tácticas. Jogando voluntariamente, procuramos a informação que julgamos necessária para conseguir uma melhor experiência num acto que fazemos por vontade.
Quando fazemos jogos, fazemo-los para divertir o jogador. E incutir o acto de jogar é uma antítese ao espontâneo interesse do jogador. Por todas estas razões, juntar os videojogos com material didático, da forma como o temos feito, é como juntar gelado de melancia à receita do bacalhau com natas. Não faz sentido, não resulta e ficamos com a impressão que o resultado final é um pouco... nojento.
Talvez o segredo esteja em adaptar o conceito de jogo ao acto de educar, em vez de adaptar o acto de educar no formato de jogo. Experimentar a "gamificação" dos sistemas de ensino. Talvez esteja em tentar incutir interesse em vez de incutir o jogo. Ou incutir o interesse no próprio jogo. Talvez passe por algo mais subliminar, que não torne o *game design* deficiente. Não sei. Não sou eu que tenho a resposta. É possível? Claro que é, mas não desta maneira. A única coisa que sei é que não vale a pena insistir num conceito que claramente não resulta e que está claramente errado, mas no qual toda a gente parece ver imenso valor. Está na hora de pensar numa maneira nova de fazer as coisas. Quando vamos parar de fabricar o mesmo produto com uma caixa diferente?
Aos teóricos e educadores: É uma má ideia meus caros. Parem de insistir.



TOP 10

MELHORES EXCLUSIVOS DA PS3









Por João Canelo

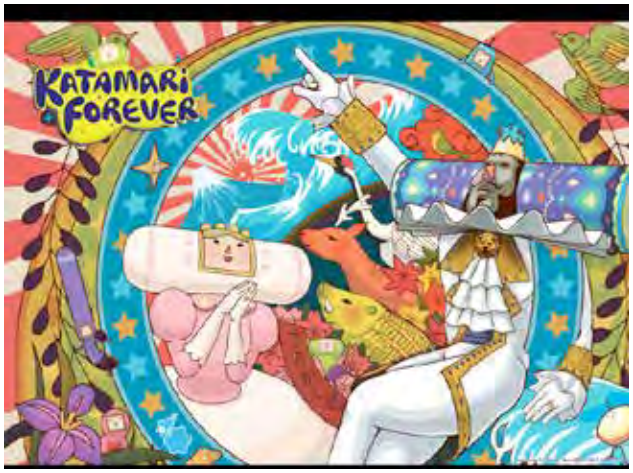
>A PlayStation 3 foi a minha consola de eleição durante a geração passada, e foi com ela que me aventurei pelas estranhas terras da alta definição e encontrei não só novas séries e franchises, como me deparei com uma nova realidade - o crescimento quase imaturo da indústria. Agora que conto as moedas que tenho nos bolsos e penso na possibilidade de adquirir a nova e mais potente PS4, deixo-me levar uma vez mais pelo saudosismo e recordo alguns dos melhores exclusivos desta geração. Coloquem os vossos cintos e preparem-se para uma viagem no tempo enquanto nos aventuramos por uma época não só estranha como atribulada. Comecemos por 2008..

10 MGS 4



Sim, 2008, mais propriamente a meados do mesmo ano, ainda a largos meses de comprar a minha PS3. Como fã da série Metal Gear, *Guns of the Patriots* parecia ser a segunda vinda de Cristo, só que mais espampanante e com uma história ainda mais confusa, mas também o final ideal para a série. Ainda que esteja longe de ser perfeito, com erros que teimam em ser esquecidos pela maioria dos fãs, é impossível pensarmos nesta geração sem deambularmos pela árdua batalha de Snake contra os Patriots, naquele que é o melhor e pior filme produzido e realizado por Hideo Kojima.

9 KATAMARI FOREVER



Muito provavelmente perdi-vos com a minha 9ª escolha, não vos irei censurar, mas para mim há algo de mágico em *Katamari Forever* que G*uns of the Patriots*, com o seu orçamento extenso e guião complexo, não consegue igualar - e enquanto um se foca na diversão e no apuramento das suas mecânicas, o outro perde-se em enredos disfarçados de paródias que não só prejudicam a história como quebram a imersão dos seus jogadores. *Katamari Forever* é simples, viciante e nunca destrói a sua própria mitologia. E é por isso que está em 9º.

8 WIPEOUT HD



WipEout 2097 foi, algures em 2000, o primeiro jogo que comprei para a PlayStation. A sua jogabilidade de arcada, mas igualmente desafiante e repleta de velocidade, continua ainda hoje a fascinar-me, e foi com enorme satisfação que recebi *WipEout HD d*e braços abertos, um título que não só eleva as mecânicas clássicas da série, como afasta as lembranças poeirentas de *Fusion* (PS2). *WipEout* continua a ser uma das minhas séries favoritas e a sua versão HD conseguiu expandir o seu mundo apelativo de luzes néon e música electrónica.

7 KILLZONE 3



Ainda hoje não consigo compreender o fascínio em redor de *Killzone* e da sua primeira sequela, especialmente no que toca à história e à jogabilidade quase mecânica e enferrujada que caracterizava a série. Quando joguei *Killzone 3,* consegui finalmente juntar as peças e aperceber-me que é uma das melhores séries da Sony, ainda que mal explorada. O terceiro título é tudo aquilo que *Killzone 2* deveria ter sido se a Guerrilla Games não tivesse decidido jogar pelo seguro. Mais focado, variado, extenso e intuitivo, *Killzone 3* é o melhor jogo da série.

6 RATCHET AND CLANK



A Crack in Time é o aperfeiçoamento de uma série que tem surpreendido constantemente com a sua mistura entre acção e plataformas, e na sua exploração de um universo vivo e repleto de humor. Nesta sequela, que continua a história de *Tools of Destructions,* os riscos são ainda mais elevados e a narrativa aventura-se através de novas personagens e mundos que realçam o universo em que se inserem. Ratchet e Clank continuam a ser a melhor dupla de heróis no género, ainda mais agora, que Jak e Daxter se mantêm adormecidos.

5 GOD OF WAR III



Poucos jogos conseguem criar momentos tão grandiosos e impressionantes como a série *God of War* e o terceiro título não só eleva a fasquia como a atira para a estratosfera. Naquele que é, quase indiscutivelmente, o melhor início de um jogo desta geração, o massacre de Kratos mantém a jogabilidade típica da série, mas expande algumas das suas mecânicas ao aperfeiçoar ligeiramente a sua jogabilidade. Ainda que a história se perca no meio da violência e do espectáculo visual, e que o ritmo não recupere o ímpeto da sua primeira hora, é um dos melhores jogos de acção desta geração.

4 inFAMOUS 2



A minha relação de amor-ódio com jogos *open-world* não é só épica como desconfortavelmente constante, naquela que considero ser a batalha mais enervante da minha vida como jogador. Ainda que continue a encontrar problemas graves dentro do género, poucos são os jogos que me conseguem manter entretidos e focados durante a maioria da sua campanha. Por mais que possa chocar alguns fãs, *inFAMOUS 2* foi um jogo que não só me divertiu como me fez olhar com mais atenção para o género em si e alargar a minha compreensão do "mundo aberto". Ou então foi porque posso lançar um tornado contra os meus inimigos. Se calhar foi mais isso.

3 DEMON'S SOULS



Podia repetir a minha pequena rábula sobre o amor e ódio e estendê-la até ao RPG da From Software, mas seria fútil. Com *Demon's Souls* só existe ódio e o jogo odeia-nos com uma paixão tão intensa que nos dá estalos até quando desligamos a consola. Mas é esse o seu poder e o cerne da sua jogabilidade visceral: é impossível largarmos o comando e darmo-nos por vencidos. O seu equilíbrio entre "desafio e recompensa" está tão bem estruturado que torna toda a sua experiência numa constante luta que não conseguimos evitar. Difícil e verdadeiramente assustador, *Demon's Souls* revolucionou a forma como olhamos para os nossos RPG e como a dificuldade pode ser utilizada para impulsionar a nossa experiência.

2 UNCHARTED 3



Muitos dizem que só gosto da série *Uncharted* por ser péssimo a jogar *Tomb Raider* (1996) e querer ser secretamente um arqueólogo sem necessitar de me sujar. Mas eu olho para eles e rio-me, rio-me pela sua ignorância e falta de conhecimento. Depois choro, porque realmente nunca vi ninguém jogar tão mal *Tomb Raider* como eu. *Uncharted 3* é o final perfeito para a série na PS3, uma aventura que consegue equilibrar a exploração e fascínio do primeiro jogo com a acção e momentos coreografados da sequela. *Drake's Deception* é o melhor jogo da série e o título que mais me divertiu através das suas personagens e mecânicas.

1 THE LAST OF US







Para uma viagem que começou em 2008, acabamos quase no presente, mais propriamente em 2013. *The Last of Us* é possivelmente o título mais importante desta geração, um jogo que ambiciona e que culmina todas as novas vertentes da indústria dos videojogos numa história tão próxima do Cinema que quase apaga a linha, cada vez mais ténue, que separa as duas artes. A viagem de Joel e Ellie é um marco nas narrativas para videojogos e uma experiência que não pode ser perdida por ninguém, sejam ou não fãs da Sony ou deste género. *The Last of Us* e o seu final abriram caminho para a nova geração de consolas e para uma maior consciencialização no que toca ao desenvolvimento de uma história.

MERRIGAN

UMA ESTRELA YOUTUBE EM ASCENSÃO

Por Luís Filipe Teixeira

A PUSHSTART teve o prazer de entrevistar Merrigan, uma estrela do YouTube em ascensão que tanto compõe originais como *covers* de outras músicas, algumas delas inseridas no mundo dos videojogos.

PS - Conta-nos um pouco mais sobre ti. Quando e como começaste não apenas a ouvir música, mas a fazer parte desse mundo dando-lhe o teu contributo? Existiram algumas influências? E que tipo de instrumentos tocas?

Merrigan - Bem, sou a Merrigan, uma cantora e compositora amadora de 24 anos da Finlândia. O meu instrumento principal é a harpa celta, mas também preencho os meus arranjos com flautas doces, guitarra lute, kantele, *glockenspiel* e pequenos instrumentos de percussão como tambores de mão, tamborinos e *shakers*. Também faço todas as vozes. Tenho uma família muito dedicada à música e portanto desde cedo que esta se tornou muito importante na minha vida. Enquanto tocavam os Radiohead, R.E.M e os Sex Pistols no apartamento da minha mãe, Hurriganes e Rauli Badding estavam presentes no do meu pai. Comecei a compor aos 10 anos de idade. Na altura sentava-me apenas ao piano e brincava com as teclas até sair algo que considerasse bonito, mas não chegava a gravar nem a escrever nada. As melodias ficavam apenas na minha cabeça, pois ainda nem sabia ler partituras! Fui perdendo o interesse pela composição e concentrei-me nas belas artes durante grande parte dos próximos anos. Sonhava tornar-me uma pintora. Não foi antes dos 18 anos, quando tirei um curso de 10 dias de composição e mixagem no programa *GarageBand*, que o meu interesse pela música se tornou sério. Inspirei-me em bandas sonoras de videojogos criadas por grandes compositores como *Nobuo Uematsu* e comecei a criar pequenos temas instrumentais.



> Sempre fui da opinião que um artista não é nada sem o espectador e portanto cada um dos comentários, cada uma das mensagens é maravilhosa para mim.

Anos depois recebi o meu primeiro verdadeiro instrumento musical como presente do meu pai que sempre me apoiou. Uma harpa pixie celta de 19 cordas. Aprendi a tocá-la sozinha e comecei a gravar e a colocar as minhas músicas no YouTube. Naturalmente, a maior parte das composições da altura tinham uma sonoridade terrível, mas aos poucos e poucos fui melhorando.

PS - Fizeste alguns magníficos *covers* de



músicas de videojogos como *In Uthenera* e *Leliana's Song*, ambos de *Dragon Age: Origins* e *Fear not this Night* de *Guild Wars 2*. Até chegaste a compor e cantar algumas canções para um videojogo! Foi um pedido que te fizeram e ficaste nervosa? Podes-nos contar um pouco mais sobre essa experiência? E quais são os teus videojogos preferidos?

Merrigan - Sim! Recebi um *email* da Jivé Création, uma companhia indie francesa que estava a criar um *fantasy RPG*, a explicar que estariam interessados a comissionar um tema da minha parte. Fiquei bastante nervosa, mas ao mesmo tempo muito excitada com a notícia. Foi um processo moroso com muitos desafios pelo meio, especialmente porque tive de cantar em francês e a minha pronúncia não é a melhor. Gravei e tornei a gravar a canção bastantes vezes até ficarmos todos satisfeitos com o resultado – uma balada etérea que conta a história de uma personagem também ela etérea e mística. Foi formidável!
A minha lista de videojogos favoritos está em constante crescimento. De momento tenho um carinho especial pelo *Dragon Age: Origins*, *Shadow of the Colossus*, *Final Fantasy X* e *Bioshock Infinite*. Claro, também sou uma grande fã de *Dishonored* (jogo que contou com a minha colaboração)!

PS - Para além de videojogos também crias *covers* de outras músicas como *Misty Mountains Cold* do filme *O Hobbit* ou *Song of the Stones* e *The Fairie's Wind* da banda Trobar de Morte. Esta última até partilhou com entusiasmo a tua versão de *Song of the Stones* no *facebook*. Isso dá-nos força para continuar a trabalhar, não dá?

Merrigan - Sem qualquer dúvida! O nosso ego é elevado a um novo patamar quando uma banda que admiramos revela interessa pelo nosso trabalho. A compositora e vocalista de *Trobar de Morte* acabou por partilhar também na sua página pessoal do Facebook, uma das minhas composições

Por Luís Filipe Teixeira







originais. Isso acabou por causar um grito histérico de felicidade da minha parte, haha.

PS - É nas tuas composições originais onde mais brilhas. Estas ora possuem melodias e líricas muito simples como *Song Without Words* e *Sorrows Forgotten* ora mais complexas como *The Changeling* e *The Troll and the Flower*.Escreves primeiro a lírica e só depois a parte instrumental? Conta-nos como desenvolves uma música do início ao fim.

Merrigan - Muito obrigada! Geralmente começo por concentrar-me apenas num instrumento, mais especificamente a harpa. Componho uma melodia-base que poderá servir de apoio ao resto da música. De seguida coloco *layers* de outros instrumentos por cima como a flauta doce e percussão até ficar satisfeita com o resultado. Apesar de normalmente já ter mais ou menos uma ideia do tema geral da música quando a começo a compor, é aqui que passo para a fase da escrita da lírica. Finalmente gravo os vocais e aperfeiçoo a mixagem.
Tudo isto tanto pode levar apenas alguns dias, como também alguns meses.

PS - Uma das especificidades da tua música são os diferentes *layers* de vozes integrados em certas partes. Como é que decides onde os colocar em específico?

Merrigan - Tento sempre fazer com que a canção se mantenha interessante do início ao fim. Os vários *layers* vocais podem enaltecer certas partes da música e às vezes vou fortalecendo-a lentamente ao longo do seu percurso como em *Satja's Song*. Sinceramente, muitas das vezes é uma questão de tentativa e erro, improvisar e encontrar aquilo que soa bem ao nosso próprio ouvido.

PS - Nota-se que vais buscar muita da inspiração à música celta e aos contos de fada, o que acaba por ser bastante mágico. O que significam realmente esses temas para ti?

Merrigan - Para mim a antiga música folclórica é absolutamente deslumbrante, seja ela celta ou nórdica, especialmente porque a sua grande parte conta histórias de um tempo longínquo. Sinto-me fascinada com a mitologia em geral e até certo ponto com o oculto. Bruxas, *trolls*, fadas e jovens raparigas que se transformam em cervos – são temas tão mágicos e ao mesmo tempo algo obscuros. Tento que tudo isso se reflicta na minha música, com a esperança que o ouvinte também veja nela aquilo que eu imagino quando a escrevo.

PS - O que significa para ti os teus fãs e o *feedback* que estes te deixam?

Merrigan - Tudo e mais alguma coisa. Sempre fui da opinião que um artista não é nada sem o espectador e portanto cada um dos comentários, cada uma das mensagens é maravilhosa para mim. Sinto-me extremamente lisonjeada de que existam pessoas que gostam das minhas composições. Não consigo agradecer-lhes o suficiente. Se não contasse com o apoio de todas elas, não sei se conseguiria continuar a fazer música. Muito provavelmente não.

Por Luís Filipe Teixeira



Para mais informações, podem aceder aos seguintes links:

http://www.youtube.com/user/ShyTooShy

https://www.facebook.com/Merriganmusic

http://merriganmusic.com/

E se quiserem colocar-lhe mais questões, vão a http://merrimusic.tumblr.com/

Por Luís Filipe Teixeira

>BQ AQUARIS HD

Qualidade e preço combinados de forma perfeita

Por Tiago Lobo Dias



Foi com muito agrado que recebi um novo aparelho da bq para testes. Depois do enorme Aquaris 5.7 desta vez o Aquaris 5 HD. Tal como o nome indica temos aqui um *high definition* mas em vez de ser em formato gigante como o 5.7 fica-se pelas 5".

Cada produto da bq que me passa pelas mãos deixa-me sempre à procura do balanço entre a qualidade e o preço. Esta é uma marca com muito boa relação nestes dois factores. Este Aquaris HD é dos produtos da marca espanhola que mais que mais me impressionou. Com um preço a não passar a barreira dos 200€, reúne excelentes características que fariam marcas americanas ou sul coreanas irem bem além desse patamar de preço.

Ao contrário do Aquaris 5.7, onde encontrei alguns detalhes menos positivos, neste HD é muito mais complicado encontrar pontos negativos. Desde o primeiro momento que li as caracterí sticas técnicas que suspeitei que este ia ser um grande telemóvel. Não me enganei.

Começando pelo ecrã, tem a meu ver o tamanho limite para um telemóvel ser prático no dia-a-dia, 5 polegadas ou seja 12,5 cm de diagonal. É certo que os ecrãs de 5,7" ou 6" são maiores e melhores para ver vídeos ou para jogar, mas manusear o ecrã torna-se mais complicado. O dedo deve alcançar qualquer ponto do ecrã sem dificuldade.

O ecrã é IPS com uma resolução de 1280 x 720 e 294 DPI. O *High definition (HD)* não é *full HD* mas sim o chamado *HD ready*. A qualidade de imagem é impressionante tanto em imagem parada como vídeo, não ficando atrás de modelos da concorrência muito mais caros.

O som foi das melhores surpresas. Vem equipado com Dolby a prometer uma qualidade sonora elevada. O que me agradou bastante não foi o Dolby em sim, mas a qualidade geral do áudio. Faz muito menos distorção e a caixa do aparelho vibra a níveis muito menores que modelos anteriores. Do Aquaris 5.7 para este HD a diferença no som é da noite para o dia, muitíssimo melhor.

O processador é um A7 Quad Core de 1.2 GHz, suficiente para os trabalhos mais rotineiros e até para os mais pesados. A gráfica é a Power VR SGX544 a 286 Mhz, embora com frequência diferente é a mesma que no 5.7. Bem despachadinha, abre portas a uma boa experiência para jogadores mais

*Por*Tiago Lobo Dias





exigentes. A memória RAM é de 1 GB e a memória interna de 16 GB.
O Wi-fi e o GPS funcionam sem qualquer problema. Em testes de velocidade o Wi-Fi fez *downloads* constantes sempre certinhos sem falhas e o GPS apanhou sinal prontamente das várias vezes que foi solicitado.
A câmara dianteira é a tradicional câmara para videoconferência com uma qualidade tipicamente baixa, que no entanto cumpre para a função que lhe é dada. A traseira de 8MP não é das melhores, as lentes da bq estão um pouco abaixo da média, sendo talvez o seu calcanhar de Aquiles. A câmara tem opções interessantes mas nunca se consegue extrair grandes resultados devido à lente. Mas fica a nota que é capaz de tirar fotos panorâmicas bem segmentadas e ainda possui sistema HDR *(High Dynamic Range).* Aqui é possível juntar várias fotos tiradas de um único disparo com diferentes luminosidades para dar um efeito de maior alcance dinâmico. Trocando isto por uma linguagem mais acessível, o conceito é tirar varias fotografias no mesmo ângulo, cada uma com exposições de luz diferente e depois juntar tudo numa única fotografia. Devo dizer que com esta técnica não é nada fácil tirar bons resultados, nem com uma câmara dedicada quando mais com um telemóvel. O uso de Photoshop para HDR é obrigatório.
O sistema dual sim está uma vez mais presente sendo uma mais-valia. No entanto ao usar 2 cartões nota-se que a bateria gasta um pouco mais. Ainda tempo para referir que temos um acelerómetro preciso, bem testado por programação no APP Inventor. Como sistema operativo temos o Android 4.2 *Jelly Beam*, mas já com actualização disponível. Para envolver todas estas boas características o telemóvel apresenta um *design* bastante atraente com uma tampa traseira bem mais robusta que a do 5.7, (um verdadeiro pesadelo). A espessura é de 9mm e aliada aos 170 gr de peso conferem-lhe aparência esguia e leve.
O bq Aquaris 5 HD é uma excelente compra. Quando digo que tem uma grande relação preço vs qualidade, não vejam como sendo um bom telemóvel para o preço que tem, mas sim um bom preço para o telemóvel que é.



MARÇO