41

PUSHSTART



ALIENS COLONIAL MARINES

Revisitamos um jogo que... enfim...

TAMBÉM NESTA EDIÇÃO

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

ADVENTURE TIME

BANNER SAGA

INAZUMA ELEVEN 3 TEAM OGRE ATTACK

ALISIA DRAGOON

THE LEGO MOVIE VIDEOGAME

NEW SUPER LUIGI U

SUPER METROID

...

IT'S IN THE GAME

Por Margarida Cunha

Gamers mais ferrenhos poderão estar em negação quanto à mudança de paradigma que a indústria está a sofrer. Mas, quando tal é reconhecido por Hideo Kojima, o caso muda de figura. O criador da saga *Metal Gear Solid* afirmou que a popularidade dos jogos sociais e *mobile* está a desviar a atenção dos jovens jogadores dos títulos AAA – uma tendência que diz reconhecer no Japão. Contudo, bem sabemos que não se resume a território nipónico. A prová-lo está a febre *Flappy Bird* (em análise algumas páginas à frente), um jogo extremamente simplista que contagiou o mercado *mobile*. Apesar das acusações de plágio parcial, o título criado por Dong Nguyen recebeu uma pontuação de 4 estrelas por mais de 500 000 pessoas, chegando mesmo a facturar 50 000 dólares diários em publicidade. Apesar disso, Nguyen decidiu retirá-lo das lojas *mobile*, por considerar que estava a tornar-se demasiado viciante. Não foi o suficiente para acabar com a febre *Flappy Bird*, pois a App Store tem recebido cerca de 60 clones do jogo diariamente.

E se há quem esteja a expandir as suas funcionalidades online, há também quem esteja a descartá-las. Que o digam os portadores de uma Wii ou Nintendo DS, que a partir de 20 de Maio ficarão impossibilitados de usufruir do sistema Wi-Fi da Nintendo. Tal restrição não contempla o acesso ao Wii Shop Channel, à Nintendo DSi Shop nem aos serviços *video-on-demand*; mas impede os jogadores de se confrontarem online, podendo, para muitos, empobrecer a experiência de jogo. Os motivos não foram ainda clarificados pela gigante japonesa mas a intenção de conduzir os jogadores na direcção da



3DS e da Wii U é mais do que implícita.

Tal sucede numa altura em que Tyrone Rodriguez, fundador da Nicalis, uma produtora de videojogos independente, afirmou que o GamePad da Wii U é inútil e um desperdício de dinheiro – uma opinião que não impede Rodriguez de reconhecer que a sua cooperação com a Nintendo tem sido muito boa. O GamePad nunca foi, de facto, consensual. Ainda há pouco tempo Josh Fulton, fã da Nintendo, assinou um artigo para o site GamesBeat, em que reconhece estar desiludido com o rumo que a empresa tem tomado. Um rumo que, afirma, tem estado centrado nos periféricos, quando deveria estar na magia que a gigante nipónica havia proporcionado até então. Fulton chega mesmo a afirmar que o GamePad está a afastar as produtoras de lançarem os seus jogos na Wii U, pelas implicações a nível de design que a adaptação à consola pressupõe.

Entretanto, a PlayStation 4 foi lançada no Japão e já se tornou num fenómeno de vendas. Tal contribuiu para os números que a Sony revelou recentemente: 6 milhões de consolas vendidas mundialmente, desde Novembro até agora. Desses 6 milhões, 370 000 foram vendidas no Japão, entre 22 de Fevereiro, data de lançamento, e 2 de Março. Nos EUA, a consola continua esgotada, o que reflecte a ávida procura de que tem sido alvo. Para efeitos comparativos, pode referir-se que a Wii U foi lançada no final de 2012, tendo demorado mais de um ano a atingir as 5.86 milhões de unidades vendidas.

O lado positivo dos números é que não se resumem a meras sínteses matemáticas, antes reflectem gostos e padrões de consumo. O que hoje é apenas uma percentagem pode amanhã traduzir-se numa mudança de abordagem. Os jogadores verbalizam bem aquilo que sentem e nunca se coíbem de o demonstrar. E o que têm vindo a demonstrar é que, apesar de gostarem de coisas diferentes, o que quer que isso seja, "it's in the game".

INFAMOUS: SECOND SON

Por Ivan Barroso

>Sistema: PS4

>Ano: 2014



A convite da Playstation Portugal, a revista PUSHSTART teve acesso a jogar uma pequena demo do *inFAMOUS: Second Son* – o jogo que foi anunciado na E3 do ano passado e estará disponível a 21 de Março deste ano.

Coube-me a mim, aventureiro destemido (e cheio de coragem), desfrutar (cerca de) 15 minutos disponíveis em *Second Son.* A sequela oficial do primeiro *inFAMOUS.*

Devo dizer que fiquei bastante satisfeito com esta pequena amostra a que tive acesso. O jogo tem um *eye-candy* fenomenal, onde naturalmente os efeitos de luz, partículas e detalhes gráficos destacam-se quase imediatamente. Mas, claro, um videojogo não é só uma experiência visual. Então e a jogabilidade? *My friend* (como diria o outro nas arábias) há algo aqui que promete. Que potencial!

Dentro do jogo, o *open world* abre uma série de possibilidades! Andar quase a fazer *parkour* em todos os edifícios é gratificante, assim como, ter de medir as acções nos restantes NPC





A minha primeira impressão é que estamos perante um dos jogos obrigatórios para a PS4.

e objectos (tal como no primeiro *inFAMOUS,* tudo o que faço pode ser encarado como "mal" ou "bem"). Fora do jogo, parece que finalmente o touchscreen do comando na PS4 demonstra que não está ali só para embelezar. Existem partes do jogo onde a sua utilização é crucial. Mas não vou oferecer spoilers sobre isso. Há coisas que são mais satisfatórias de serem descobertas a seu tempo.
Quanto à personagem principal (Delsin), este tem o poder de absorver características de alguns objectos ao seu redor, permitindo assim desbloquear mecânicas interessantes. Infelizmente neste momento só tive acesso a duas. Uma é o fumo (*Smoke*) que pode ser utilizado para o close combat ou viajar por entre a ventilação dos edifícios; e a outra é o *Neon* (luzes), que pode ser utilizado numa opção mais ranged e permite igualmente aumentar a velocidade de ataque ou movimentação. A combinação destas duas promete abrir algumas possibilidades de gameplay. Se na versão final tiver mais, nem quero imaginar! Tremam perante o meu poder, seus vulgos (*NPC*) mortais! Muahahahah!
A demo acaba com o típico mini-boss, que demonstra não só como a AI do jogo se movimenta neste tipo de confrontos, mas também como as potencialidades de Delsin podem ser usadas. Neste caso, consegui vencê-lo utilizando duas formas diferentes. A primeira é a boa e velha pancada sem fim (tal e qual como nos filmes de acção nos anos 80). A outra foi graças a um especial de Delsin (chamado *Karma Attack*). E pumbas, em menos de 2 segundos lá foi se foi o mini-boss… sendo que infelizmente também acabou aqui a demo.
Agora resta-me esperar até dia 21 de Março. A minha primeira impressão é que estamos perante um dos jogos obrigatórios para a PS4.

> LEGO NOS VIDEOJOGOS

> ALIEN COLONIAL MARINES

> THE BARD'S TALE



>DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREZZE
>ADVENTURE TIME
>BANNER SAGA
>NEW SUPER LUIGI U
>INAZUMA ELEVEN 3: TEAM OGRE ATTACKS
>DMC
>THE LEGO MOVIE VIDEOGAME
>SUPER METROID
>ALISIA DRAGOON



> GAMER EM TEMPO DE CRISE

> ASCENSÃO E QUADA DO FLAPPY BIRD

> GAME OVER



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*

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

Por Luís Filipe Teixeira

>Sistema: Wii U

>Ano: 2014



Uma das coisas que a saga *Donkey Kong Country* tem de extraordinário, e quase único no mundo dos videojogos, é o facto de ter conseguido o feito de tornar os níveis passados dentro de água magníficos e este está bem ciente disso, pois é assim que começa. Logo no primeiro nível somos presenteados com um mergulho. E o prazer que é nadarmos lá dentro. Um prazer a todos os níveis. Um prazer visual – desde a palete de cores e o seu tom mais claro, à própria animação do Donkey Kong a esticar os braços e pernas e todos os pormenorzinhos em *background* como as bolhinhas de ar por tudo o que é sítio e as algas marítimas a esconderem-se sempre que passamos por elas. Um prazer sonoro – mal caímos dentro da água, os instrumentos mudam por completo, transformando-se tudo em algo mais calmo, mais relaxante e meio abafado. E é exactamente assim que nos devemos sentir nas profundezas. Um prazer no controlo da personagem – é tão intuitivo mover os personagens como andar a pé. Não sentimos que nada esteja fora do sítio. Aliás, parece que até conseguiram melhorar a (já antes quase perfeita) jogabilidade dentro da água. A preocupação nesse sentido também é revelada no facto de podermos jogar com qualquer um dos comandos disponíveis na Wii U: *Gamepad* (o ecrã encontra-se desligado para poupar bateria se preferirmos), *Wii Remote + Nunchuk, Wii Remote* na horizontal e *Wii U Pro Controller*. A variedade de níveis, e também variedade dentro dos níveis, é o que não falta. Da mesma forma que saltamos para a água, tão depressa voltamos a sair dela. Há pouco referi os pormenores que se encontram em *background*



O pessoal da Retro Studios depois de ter concluido *Donkey Kong Country Returns* para a Wii, sentiu que ainda não tinha concretizado todas as ideias

e de facto não dá para contar o número de *layers* atrás e à frente (ou seja, também em *foreground*) de Donkey Kong e todos eles bastante pormenorizados. Isso faz com que nos sintamos mesmo dentro da selva e não apenas a passar ao lado dela e esta está viva! Está sempre a acontecer algo no ecrã. Sejam folhas a cair, sejam bichos a tratar das suas vidas. A animação é fantástica, quer esteja directamente relacionada com a jogabilidade ou não. Este não é o típico jogo do corre para a direita e salta. Existem muitas mais tarefas para fazer

---

"É um jogo obrigatório para quem gosta de videojogos. Ponto!"

---

como agarrarmo-nos nas paredes, procurarmos passagens secretas, desviarmo-nos de tudo aquilo que mexe... O engraçado é que há níveis que embarcam várias características. E com isto é importante referir a componente 2.5D. Dimensão especialmente notável nas famosas partes em que nos catapultamos de barril para barril e viajamos de *layer* para *layer*. A câmara move-se por todo o lado. Ora vamos para a direita do ecrã, ora voamos diagonalmente para cima enquanto mudamos de mais um *layer*. Os longos planos acompanham-nos pelos gigantescos cenários. O pessoal da Retro Studios depois de ter concluído *Donkey Kong Country Returns* para a Wii, sentiu que ainda não tinha



concretizado todas as ideias, que ainda havia muito para inventar e de facto nota-se que tinham razão. Depois há os famosos níveis em que conduzimos os carros das minas ou os barris a gasolina (*rocket barrels*). As viagens são no mínimo extravagantes.
"Ah, mas o ambiente tropical vai ser uma constante", pensamos nós ao percorrer a ilha paradisíaca. Coisa que é desmentida, depois de passarmos o primeiro mundo/colectânea de níveis. Após o primeiro grande *boss* saltamos para a próxima ilha. Ilha esta que apresenta



um ambiente completamente diferente da anterior. De repente encontramo-nos no meio de montanhas semelhantes às dos países nórdicos cheias de pinheiros e cheias de casinhas de madeira. A única coisa igual à ilha anterior é o grau de beleza e admiração que nos proporciona. A partir daqui sabemos que vamos poder contar com ainda mais variedade.

Os níveis podem ser belos, mas também são deveras difíceis de completar. Com tanta coisa a acontecer no ecrã, torna-se fácil perder uma vida. Os inimigos são imensos, os precipícios imperdoáveis... Precisamos de ter muita atenção e paciência, principalmente se quisermos descobrir os segredos todos e recolher todos os itens pedidos. Ironicamente, se quisermos recolher mesmo tudo, temos também de passar pelo modo *Time Attack* que tem a finalidade de atravessar os níveis num determinado espaço de tempo. Isso é especialmente difícil, mas a série *Donkey Kong Country* é famosa por tal.
Isso não seria possível sem os nossos amigos. O Diddy e a Dixie Kong já nos ajudaram em capítulos anteriores, mas nunca ambos num mesmo jogo e como que se isso não bastasse, o velho e resmungão Cranky também se junta à festa agora. Cada um



apresenta características diferentes. O levezinho Diddy usa por exemplo, um rocket que o mantém durante algum tempo no ar, a Dixie usa o seu cabelo como hélice e o Cranky usa a sua bengala fazendo mesmo lembrar o velho Patinhas no DuckTales, até mesmo quando salta. Nota-se igualmente uma certa diferença na própria movimentação de cada um. Diddy Kong, por exemplo, é bastante mais ágil do que Donkey.
Ao jogarmos sozinhos, o segundo personagem salta automaticamente para as nossas costas, adicionando as características dele às nossas.
Se jogarmos juntamente com outro jogador ao nosso lado, temos aqui uma novidade: cada um pode controlar o seu personagem individualmente, se preferirmos. Essa é uma adição muito bem-vinda. Deixem-me avisar-vos, pois se o modo singleplayer já é suficientemente difícil, com um amigo ao nosso lado as coisas complicam-se ainda mais. Torna-se fulcral ter de cronometrar o timing de cada um. Mas não se sintam assustados, pois Funky Kong também está de regresso! Na sua loja podemos comprar vários itens que nos vão ajudar na nossa viagem.
Existe outra característica interessante chamada Kong Pow. Se preenchermos totalmente a devida barra, ficamos com a oportunidade de transformar todos os inimigos que se encontrem no ecrã em itens preciosos.
Outro amigo nosso que vem matar saudades é Rambi, o rinoceronte. Cavalgando nele podemos derrotar inimigos que se ponham à nossa frente ou até abrir buracos nas paredes, revelando assim entradas secretas.
Este não é só um jogo obrigatório quem já possui uma Wii U. É um jogo obrigatório para quem gosta de videojogos. Ponto!
Gostaria de terminar esta análise com outro muito importante regresso: David Wise, o compositor da trilogia original. Esteve ausente em Donkey Kong Country Returns, mas volta agora com uma banda sonora épica e cheia de momentos que nos deixam deslumbrados. No meio de muitas originais, não podiam faltar também variantes, como por exemplo a de Stickerbush Symphony e Aquatic Ambience, duas canções que ficaram eternizadas. Mas a minha maior alegria foi quando me deparei com outra composição para os níveis aquáticos chamada Amiss Abyss. Esta música original tem tudo para ficar na história também. Pelo menos merece, pois são preciosidades como esta que nos deixam a sonhar. Falo naturalmente disto http://www.youtube.com/watch?v=WA2WjP6sgrc.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Perfeição a nível audiovisual e jogabilidade; Níveis enormes e cheios de variedade

É mau ter:
Não recomendado a quem lança comandos contra a parede

Há alternativas:
New Super Mario Bros. U; Rayman Legends

ADVENTURE TIME

Por Sílvia Farinha

>Sistema: 3DS

>Ano: 2014



***"What Time is it? It's Adventure Time!"* Bem e é mesmo.** O famoso mote de uma das principais séries de *culto* do canal Cartoon Network adequa-se perfeitamente ao que este jogo se propõe. Este jogo, que infelizmente só nos chega ao velho continente dois anos (2!) após o seu lançamento nos Estados Unidos conta-nos uma história bastante fiel ao que os fãs (faço parte deste grupo!) desta série de animação, que até já esteve nomeada para um Emmy, estão habituados. Quem conhece a série certamente não ficará desapontado.

É certo e sabido que séries/filmes normalmente não resultam em trabalhos geniais, o que não acontece igualmente com este primeiro título de *Adventure Time*, mas também não desilude. O aspecto gráfico e a jogabilidade não são, de todo, inovadores, mas prefiro vê-los como uma forma de "homenagem" aos videojogos nos quais a WayForward se baseou para criar este título – referências a *The Legend of Zelda* e a *Super Mario* há com fartura.

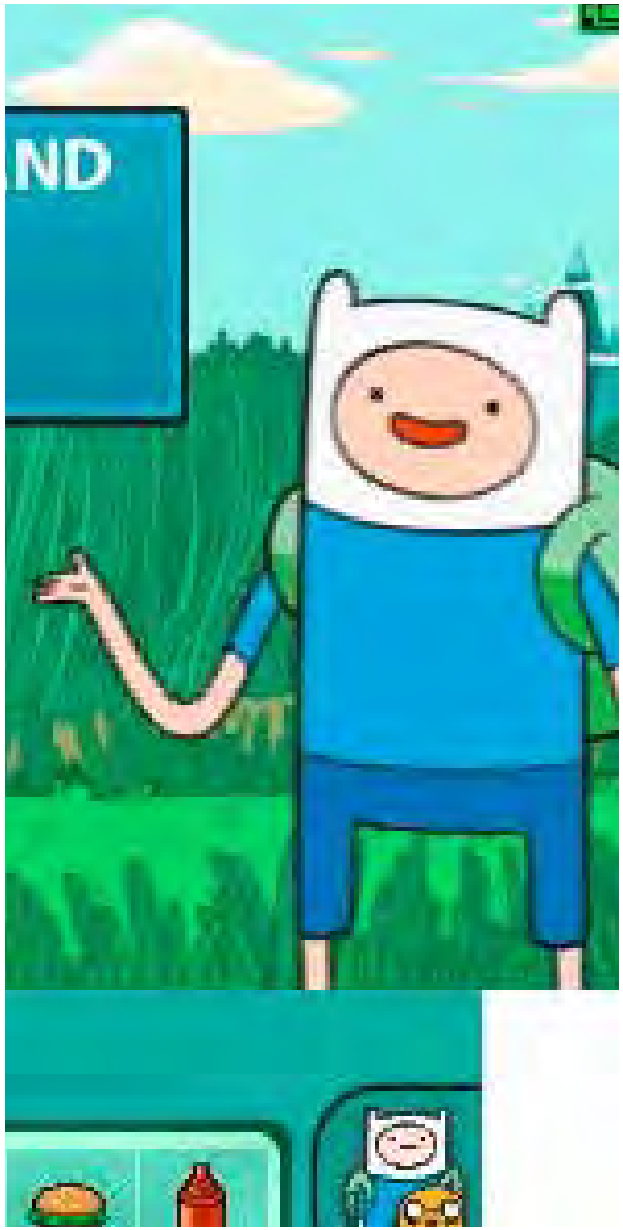
Só pelo título podemos ver o quão estranha é a história deste jogo – algo bastante fiel à série. Basicamente, o *Ice King* – vilão algo incompreendido e que não é assim tão mau - certo dia decide roubar todo o lixo dos nossos dois



O desafio dos produtores era então manter o humor característico da série de forma a atrair os fãs mais antigos mas também conquistar um público novo

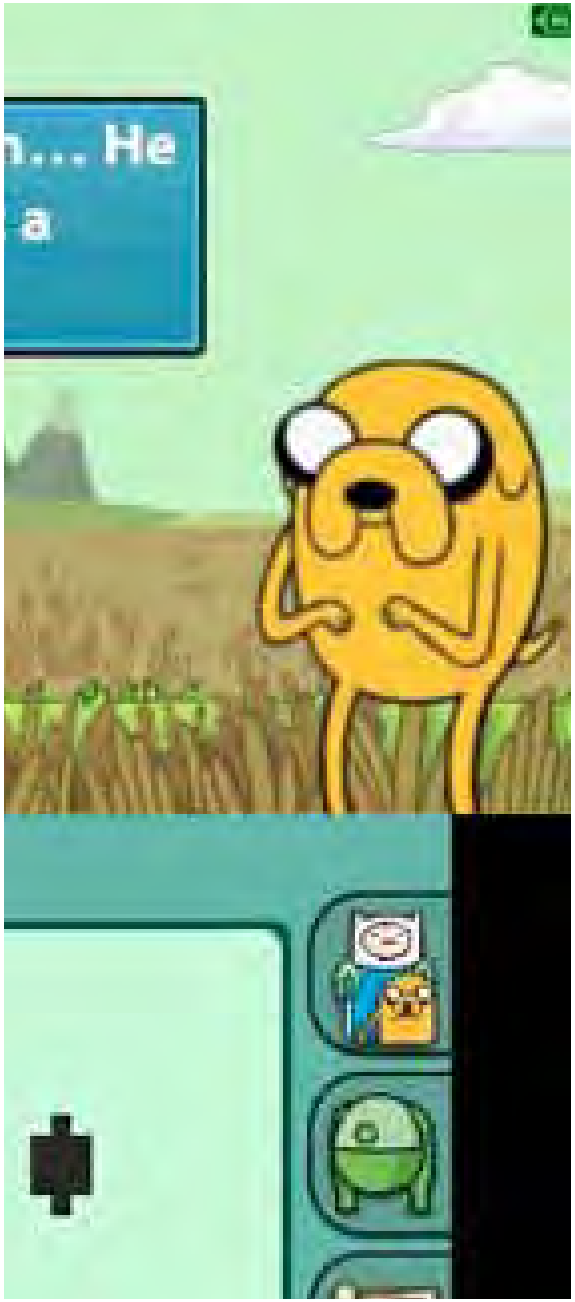
heróis, *Finn*, o jovem humano com vontade de ajudar toda a gente, e *Jake*, o seu melhor amigo que é na realidade um cão capaz de mudar de forma. Durante a sua jornada para derrotar o *Ice King* e recuperar todo o seu lixo, os nossos pequenos heróis vão-se deparando com diversos desafios que acabam por culminar no seu grande objectivo. Durante todo o caminho percorremos os diversos reinos da *Land of Ooo* (*Grass Lands, Candy Kingdom, Red Rock Pass e Ice Kingdom*) e temos a ajuda de *BMO*, um pequeno robô que está sempre presente no ecrã inferior e que nos informa das mais diversas situações, desde o mapa até aos *stats* dos personagens. O desafio dos produtores era então manter o humor característico da série de forma a atrair os fãs mais antigos mas também conquistar um público novo, abrangendo miúdos e graúdos. Para o conseguirem, foi criada uma história nova, independente da série, onde apenas são utilizadas as personagens já conhecidas (*Bubblegum, Lumpy Space Pricess, Cinnamon Bun,* entre muitos outros) e uma ou outra piada que os fãs reconhecem. E conseguiram completamente conquistar esse desafio. O jogo está divertidíssimo e a história é bastante engraçada.

Todo o ambiente do jogo aparenta ser uma espécie de tributo aos videojogos



retro e até o modo como circulamos pelo mapa é tirado a papel químico de *The Legend of Zelda II*. Através da vista área vamos percorrendo o terreno onde nos podemos deparar com cavernas, *dungeons* ou áreas que representam locais com personagens de interesse. Ao entrar nestas áreas o jogo transforma-se num *side-scroller* repleto de inimigos como minhocas hipnotizadoras, pedras com ar de idiotas, gomas zombie, borboletas esqueletos… e pinguins. Qualquer um destes inimigos – apesar de a dificuldade ir aumentando consideravelmente – não chegam a constituir um desafio propriamente dito. Sobretudo quando o nosso pequeno *Finn* adquire a sua espada, amavelmente apelidada de *Scarlet*. Além dos inimigos que vão aparecendo pelas *dungeons*, há ainda nove *bosses* para derrotar que, diga-se, também não são complicados. Apesar de o mapa nos dar a sensação que nos podemos dirigir para qualquer local, certas zonas só ficam disponíveis quando *Jake* adquire certas habilidades de transformação. Entre elas temos a capacidade de se alterar para uma ponte, um barco, soltar uma flatulência para destruir paredes de pedra ou ficar com pernas longas. Quando entramos nas áreas de interesse, *Finn* sobe para dentro da mochila de *Jake*e a partir de lá realiza um ataque esticando-se de forma estranhamente cómica e desengonçada, transforma-se num punho gigante para partir paredes, num guarda-chuva para flutuarmos por momentos, e a sua orelha também adquire a forma de escudo para passar em zonas onde existe vento. Já os ataques de *Jake* são inicialmente a força dos seus punhos, posteriormente a tal espada *Scarlet* é já perto do fim uma espada flamejante com um aspecto bem *badass*. Cada vez que derrotamos inimigos ou abrimos determinados baús espalhados pelas *dungeons*, encontramos itens que nos ajudam. Temos a comida que, ao fazermos determinadas combinações com os condimentos, regenera a vida – representada por corações bem ao estilo de *The Legend of Zelda* – e itens que nos ajudam a atacar. Infelizmente, estes últimos acabam por não ser muito úteis e dei por mim muitas vezes a utilizá-los apenas para arranjar mais espaço no inventário que rapidamente ficava cheio.

Os controlos são bem simples e básicos e apenas são exigidas combinações de teclas numa fase mais avançada do jogo – que infelizmente não demora assim tanto para chegar, uma vez que o jogo é bem curto – e além dos ataques, os movimentos utilizados são os básicos.



O efeito 3D está bastante bem utilizado e confere uma grande profundidade ao jogo e aos cenários de fundo. E, se há algo que realmente me surpreendeu foi a banda sonora. A genialidade ficou a cargo de Jake "Virt" Kaufman que aos excertos de falas da série juntou músicas absolutamente fantásticas. Existem de facto músicas com letras completas dentro do jogo - como a fantástica "*Boss Marceline who's in Charge Here*" feita especificamente para a vampira *Marceline* e que confere um outro nível a esta batalha ou ao tema no nível do *Candy Graveyard* onde vozes femininas sussurram "*death*".
"*Adventure Time: Hey Ice King! Why'd You Steal Our Garbage?!!"* acaba por não ser um título genial ou particularmente inovador mas que nos consegue agarrar pelos pormenores. Sejam eles os diálogos que nos fazem sempre rir ou as semelhanças que tem com *The Legend of Zelda II*, incluindo diversas referências a este mesmo jogo como o tradicional "*It's dangerous to go alone*" e a *Super Mario*. Os pontos que perdem acabam por se dever à curta longevidade e à jogabilidade por vezes demasiado repetitiva mas é sem dúvida um videojogo que faz completamente justiça à série de culto que *Adventure Time* se tornou.



> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Banda sonora completamente inesperada e fantástica

É mau ter:
Alguma repetição na jogabilidade

Há alternativas:
The Legend of Zelda II: The Adventure of Link

THE BANNER SAGA

Por Miguel Coelho

>Sistema: PC

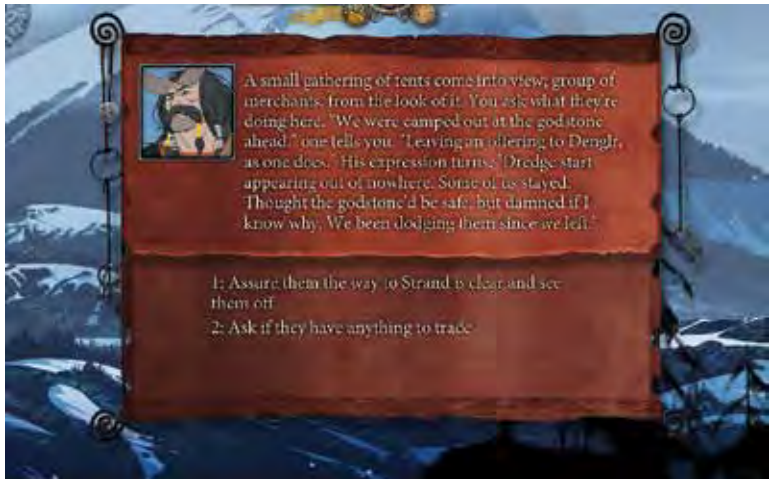
>Ano: 2013



Depois de receber um apoio estrondoso na sua campanha de lançamento no Kickstarter (com um objectivo de 100 mil dólares acabou por atingir mais de 720 mil), *The Banner Saga* chega finalmente ao PC para delícia de várias almas impacientes (eu incluído).

A primeira coisa que chama a atenção neste projecto do modesto estúdio da Stoic é, sem dúvida, o grafismo. As personagens, os cenários e todos os restantes pormenores parecem ter recebido o maior dos cuidados e dedicação, todos eles desenhados à mão e animados com grande fluidez.

A acção do jogo passa-se numa era facilmente associada à dos *vikings* num qualquer país nórdico, com um *twist* de fantástico. Para além dos humanos ditos "normais", existe ainda uma raça de homens gigantes chamados de *Varls*, cada um deles dono de uma cornadura e de uma barba de meter medo ao mais macho dos *vikings*. Estes podem enquadrar-se algures no campo dos semideuses, ou seja, apesar de serem mortais, possuem uma enorme longevidade aliada a um poderio físico impressionante. Uma das boas notícias é que, durante o jogo, temos a oportunidade





A primeira coisa que chama a atenção neste projecto do modesto estúdio da Stoic é, sem dúvida, o grafismo de controlar ambas as facções em combate e criar uma *party* com uma combinação de personagens ao nosso critério.

Apesar deste ser, essencialmente, um jogo de estratégia por turnos com alguns elementos de RPG, *The Banner Saga* não se limita a repetir a fórmula até à exaustão. Para quem tem paciência e gosto por isso, o foco do jogo rapidamente se desloca para a história, muito bem escrita e montada, com frequentes saltos de uma facção para a outra, encontros, desencontros e muitos, mas muitos sobressaltos e surpresas.

Aqui encontramos várias instâncias, comparáveis às decisões morais que podemos ver também no jogo *The Walking Dead*, em que, não só essas decisões afectam o desenrolar da história, mas também muitas vezes condicionam a nossa jogabilidade daí para a frente. Decisões como escolher uma maneira mais rude ou paciente de resolver um conflito interno na nossa caravana e acolher ou ignorar um grupo de pessoas que se cruza no nosso caminho a pedir ajuda, todas têm o seu peso na conclusão da história.

Por falar na nossa caravana, esta é outra instância importante do jogo, para além dos combates, do desenrolar da história e das tomadas de decisões, em que viajamos com um grupo bastante variável de guerreiros e compatriotas por uma terra inóspita assolada por constantes nevões e tempestades.

À medida que os dias passam e que a nossa travessia continua, o número de provisões que temos ao nosso dispor vai-se consumindo rapidamente, chegando até, em várias circunstâncias, a contribuir para a dizimação da nossa população (como se o resto já não bastasse!).

Não se iludam: se, a determinada altura, o jogo



Apesar de não ter uma dificuldade muito acentuada, na maior parte das vezes é normal sentirmos que tudo conspira contra nós e que nenhuma tarefa é pêra doc

parecer estar a correr bem, só assim é porque o próprio jogo o quer!
Apesar de não ter uma dificuldade muito acentuada, na maior parte das vezes é normal sentirmos que tudo conspira contra nós e que nenhuma tarefa é pêra doce, o que, na minha opinião, só me fez gostar mais do jogo.
Para encontrar algo de negativo neste título tive de me esforçar bastante, coisa que é extremamente rara hoje em dia, no entanto encontrei uma que, caso fosse resolvida, elevaria aos píncaros ainda mais a minha opinião sobre ele. Há partes do jogo em que a história progride através de texto corrido, o que não é nada que qualquer RPG na história já não tenha feito; contudo, um jogo desta riqueza coloca a fasquia tão alta que senti que merecia mais neste campo. Não é que ler grandes quantidades de texto me faça confusão ou me desencoraje, mas algumas situações no jogo gritam por uma *cutscene* ou, pelo menos, um simples *voice acting*. Apesar disso, compreendo perfeitamente o porquê de isso não existir neste jogo, basta lembrarmo-nos que se trata de um projecto de paixão de um pequeno estúdio *indie* que, mesmo tendo superado as expectativas na campanha do Kickstarter, teve de dar prioridade a outras coisas no que diz respeito a canalizar fundos (na banda sonora, por exemplo, que está fenomenal).
A impressão geral com que saio desta experiência é uma com que me tenho vindo a deparar cada vez mais nos últimos anos: projectos feitos por pessoas que levam as coisas muito a peito e que os encaram como de filhos se tratassem têm probabilidades muito baixas de falhar, basta darem-lhes uma oportunidade.
Esperava grandes coisas de *The Banner Saga* mas nunca tão grandes como o que encontrei quando finalmente o joguei. Adoro ser surpreendido desta maneira e espero que a Stoic continue a fazê-lo com mais projectos como este. Já há um a levar o estandarte, agora venham os restantes!

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
grafismo fantástico e uma história interessante e evolvente

É mau ter:
muito texto e nenhum voice acting



NEW SUPER LUIGI U

Por João Sousa

>Sistema: Wii U

>Ano: 2013



No ano que a Nintendo dedicou ao Luigi este finalmente rouba o protagonismo ao seu irmão e percorre o *Mushroom Kingdom* para salvar a Princesa Peach.

Esta aventura está presente no conteúdo descarregável para o *New Super Mario Bros U* ou, alternativamente como um título independente à venda nas lojas. Para DLC poderá ser bastante caro mas o conteúdo aqui presente é suficiente para *semi-justificar* o seu valor (mas que podia ser mais barato podia).

A história é a mesma do costume com a excepção de que quando a Princesa é raptada quem é chamado é Luigi e não Mario. Enfrentaremos 82 níveis que reaproveitam o mapa e elementos do jogo base mas fazendo-lhes uma remistura. Apesar do ambiente ser o mesmo em termos de desafio torna-se bastante diferente do original principalmente na sua dificuldade que chega quase ao masoquismo. Aconselhamos a que só joguem esta parte depois de acabar

completamente (com todas as estrelas e segredos) *o New Super Mario Bros U* pois essa é a *Licenciatura* que têm que tirar para depois frequentar este *Mestrado*. É preciso de facto tornar-se um mestre em plataformas 2D para conseguir concluir estes níveis com as 3 estrelas pois, ao contrário do que tem vindo a ser costume, a dificuldade não aumenta só lá mais para a frente… começa logo difícil desde o início! Para ajudar à *festa* saliente-se que o jogo só grava o seu progresso após a passagem pelos castelos pelo que verão o ecrã de *Game Over* frequentemente antes de o fazer tendo que repetir os níveis já concluídos (o que pode tornar-se um pouco frustrante).
Porque é este jogo tão difícil perguntarão vocês? Poderão culpar a jogabilidade pois Luigi tem uma forma de saltar muito característica, vai alto e flutua ligeiramente no ar, um pouco diferente do seu irmão Mário. Isso não quer dizer que seja um defeito, é uma característica à qual teremos que nos adaptar e segundo a qual os níveis estão construídos (a maioria das vezes para nos dar cabo das nossas vidas). No fim de contas a destreza física de Luigi tem tanto de nossa maior aliada como de inimiga… já o posicionamento das plataformas e vilões é quase 100% hostil e perversamente desafiante.
Para complicar ainda mais um bocadinho as coisas o tempo para chegar à meta é limitado a 100 segundos. Por um lado é suficiente, mas por outro não chega para que possamos fazer as coisas com o cuidado devido. O facto da música acentuar a sensação de *luta contra o tempo* também não ajuda a fazer as coisas como deve ser e torna tudo mais frenético.
Podemos jogar localmente com mais 3 amigos mas será obrigatório utilizar o estranho coelho Nabbit, que poderá agradar alguns jogadores e afastar outros (é um bom personagem para ser utilizado por um membro mais inexperiente).
Se acham que são profissionais na coordenação e reflexos extremos necessários nos jogos do Mario, então este desafiante jogo protagonizado pelo Luigi é para vocês.

> High-Score

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







Resumo

É bom ter:
Uma óptima jogabilidade e é ainda mais desafiante que *Flappy Bird!*

É mau ter:
Um pouco caro se considerado DLC

Há alternativas:
New Super Mario Bros U, Rayman Legends

INAZUMA ELEVEN 3: TEAM OGRE ATTACKS

Por Luís Filipe Teixeira

>Sistema: 3DS

>Ano: 2014



Depois de *Inazuma Eleven 3: Bomb Blast* e *Inazuma Eleven 3: Lightning Bolt,* chega agora a terceira versão de *Inazuma Eleven 3*. O subtítulo é Team Ogre Attacks! Para uma maior compreensão, podem ler a nossa análise a ambas as versões anteriores em http://revistapushstart.com/review/inazuma-eleven-3-bomb-blast-inazuma-eleven-3-lighning-bolt/.

A série Inazuma *Eleven* define-se pela junção entre um RPG e um jogo de futebol com as mais mirabolantes acrobacias. As batalhas com monstros em campo são substituídas por partidas extraordinárias dentro das 4 linhas do estádio. Nestas podemos defender e atacar o adversário das mais diversas formas: desaparecendo com a bola literalmente da frente dele; rematando-a com toda a força com a ajuda de um enorme e fantasmagórico lobo; fazer aparecer assim do nada um muro que impeça a bola de chegar ao destino. À

A série Inazuma Eleven define-se pela junção entre um RPG e um jogo de futebol com as mais mirabolantes acrobacias





medida que avançamos no jogo, vamos ter o prazer de desfrutar de cada vez mais efeitos fantásticos e esses são imensos.
Fora de campo temos de comprar cada vez melhor equipamento, meter conversa com os vários personagens para avançar na história. Amantes de jogos *RPG* vão-se sentir facilmente em casa.
A grande diferença entre *Inazuma Eleven 3: Bomb Blast* e I*nazuma Eleven 3: Lightning Bolt* era o personagem principal. Apesar da estrutura do jogo ser basicamente a mesma, cada versão acompanhava a aventura de um personagem diferente o que levava a situações e algumas cutscenes diferentes. Agora a grande questão é: para onde é que nos leva *Inazuma Eleven 3: Team Ogre Attacks!* Ou vale a pena a sua compra se já possuirmos um dos 2 anteriores?
Canon Evans, o futuro bisneto de Mark Evans, regressa 80 anos ao passado na tentativa de salvar o futebol. Acontece que no futuro este desporto é visto como uma distracção, um empate no que toca ao progresso da juventude e portanto a existência deste é ameaçada pelo Team Ogre. Deparamo-nos aqui com um dos temas que pessoalmente me agrada bastante, seja em que plataforma for: o das viagens no tempo. Neste

"Canon Evans, o futuro bisneto de Mark Evans, regressa 80 anos ao passado na tentativa de salvar o futebol"





caso, este é acompanhado por momentos ridículos (no bom sentido) e igualmente hilariantes. O típico humor muito conhecido nas produções japonesas, ou seja, as atitudes extravagantes dos personagens, as peripécias emocionantes aqui e ali, em suma, o charme do jogo continua a fazer com que simpatizemos com os personagens e a história.

Voltando à história. Tirando a sub-história da viagem no tempo, esta é praticamente a mesma dos 2 jogos anteriores. Os personagens passam por muitas situações e jogos de futebol (não esquecer que a principal finalidade é vencer os Frontier International Championships). É um facto que, comparando com entradas passadas, existem cada vez mais diálogos e cutscenes em Inazuma Eleven, mas também é isso que faz com que nos afeiçoemos mais facilmente aos personagens.

Cada uma das versões apresenta as obrigatórias diferenças. Os personagens principais, os adversários. À semelhança de outros jogos do género, alguns jogadores são únicos de cada versão e a única forma de os obter a todos é trocar com alguém que possua uma versão diferente. Dito isto, se já tiverem algum dos 2 anteriores, as demasiadas semelhanças poderão afastar-vos deste. No entanto, se ainda não possuem nenhum e gostam deste tipo de jogos, esta é a escolha certa, pois para além de incluir a história principal dos outros 2, oferece-nos o sub-tema das viagens no tempo, tornando-a mais rica do que as outras 2. Por outras palavras, é a mais completa versão das 3.



> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Sub-história mais rica dos que as versões anteriores; mistura entre jogo de desporto e RPG

É mau ter:
Demasiadas semelhanças com títulos anteriores

DMC - DEVIL MAY CRY

Por João Canelo

>Sistema: PS3

>Ano: 2013



Limbo City é controlada por demónios e nós, humanos, não desconfiamos da sua presença. Escondida dos nossos olhos está uma realidade alternativa, uma realidade controlada por Mundus, um poderoso demónio, que nos mantém obedientes e rege continuamente todos os parâmetros da nossa existência. Mas no meio de nós, e longe do nosso conhecimento, um jovem consegue ver para lá da ilusão e luta contra o controlo dos demónios, disposto a manter a sua liberdade e a ajudar-nos a encontrar a nossa: esse jovem é Dante.

DmC – Devil May Cry é um jogo produzido pela Ninja Theory e um reboot para a série criada pela Capcom. Neste novo título encontramos um Dante mais novo e rebelde, um marginal obrigado a lutar contra uma força que desconhece e que o persegue constantemente. É uma história mais pessoal que leva Dante a descobrir as suas origens como um Nephilim – metade anjo, metade demónio – e o seu lugar no nosso mundo. E para um reboot, a Ninja Theory conseguiu criar um mundo mais variado e complexo que os jogos anteriores, ainda que a narrativa não consiga atingir o nível que se esperava. Dante não está sozinho na sua luta contra Mundus e a Ninja Theory fez um bom trabalho ao conseguir interligar os vários elementos clássicos da série na sua nova aventura. Vergil regressa como o líder da The Order, uma organização terrorista que luta





contra o controlo de Mundus, tal como Sparta, pai de Dante, que é uma vez mais parte importante da história e da sua mitologia. Alguns dos troféus e pequenos gags relembram elementos dos jogos anteriores e demonstram, com a excepção de um momento em particular (que envolve uma peruca), o respeito e cuidado com que a Ninja Theory desenvolveu o seu jogo.

Mas DmC é marcado pela mudança e pela criação de uma identidade própria. A nova aventura de Dante é muito diferente dos jogos anteriores, e apresenta uma base muito mais sólida que outros títulos ao conseguir criar um mundo vivo e repleto de pormenores. Limbo City, cenário principal do jogo, é uma personagem por si só, uma monstruosidade urbana em constante mutação que consegue evidenciar a banalidade da existência humana sobre a alçada dos demónios.

Existe, para lá da compreensão humana, uma realidade paralela habitada unicamente por demónios. Uma versão alternativa de Limbo City que ganha vida sempre que o controlo demoníaco é posto em prática, e onde apenas Dante consegue entrar. Se



Dante tem agora acesso a dois tipos de habilidades – angelicais e demoníacas – que influenciam o tipo de armas e itens que pode utilizar

a cidade humana é fria, cinzenta e pouco imaginativa, a sua versão demoníaca apresenta cores fortes, cenários em constante mutação, mensagens escondidas e inúmeros desafios que colocam a vida de Dante em risco. Esta é a realidade que serve como palco para a acção de DmC, um mundo hostil à beira da ruptura.

Se a Ninja Theory tentou distanciar-se dos jogos anteriores a nível visual, a jogabilidade de DmC, em especial o seu sistema de combate, demonstra o quanto o estúdio europeu compreendeu e melhorou os elementos que precisavam ser revitalizados. Ainda que o mundo de DmC seja mais linear e fortemente estruturado, a aventura ganha uma maior profundidade quando nos deparamos com uma jogabilidade mais limada e variada no que toca à progressão da campanha.

Dante tem agora acesso a dois tipos de habilidades – angelicais e demoníacas – que influenciam o tipo de armas e itens que pode

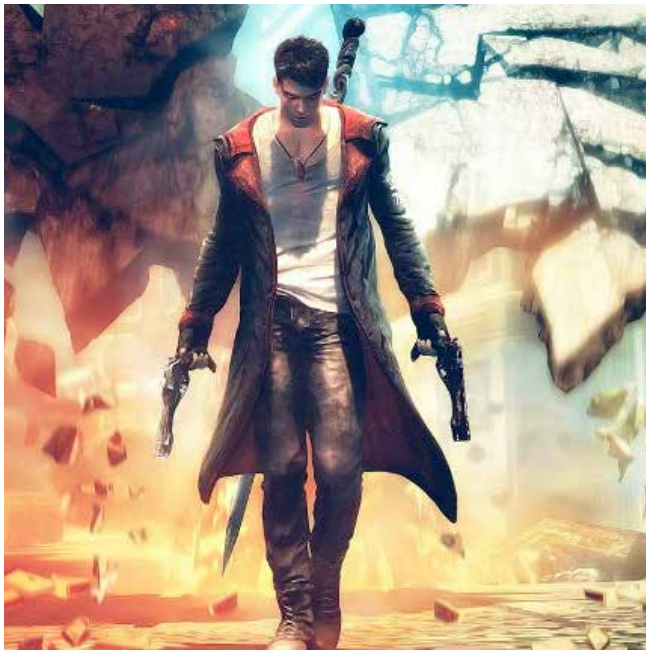


utilizar. Ao contrário dos jogos anteriores, DmC utiliza estas novas habilidades para criar uma jogabilidade mais fluída e fácil de utilizar, e implementa secções de plataformas que funcionam perfeitamente ao longo da campanha.

"DmC – Devil May Cry é um bom jogo de acção que peca por não conseguir ser o reboot que a série necessita"

Através dos seus novos poderes, Dante pode navegar rapidamente através das várias missões, puxar objectos e utilizar um boost aéreo para chegar às plataformas mais distantes.
DmC é, no entanto, bastante linear no que toca à progressão das suas missões. Ao contrário de Devil May Cry ou Devil May Cry 3, não temos acesso a uma área explorável, mas sim a várias missões que nos colocam (quase sempre) em novos cenários. A campanha está em constante evolução, com a progressão da história a ter um lugar de destaque na aventura. A exploração é composta unicamente pela busca de itens secretos – como as famosas missões secundárias – criando uma experiência mais simplista quando comparada aos títulos anteriores.
A linearidade de DmC não se estende ao seu sistema de combate, que nos oferece uma experiência muito mais variada e mecânicas mais intuitivas que os títulos anteriores. Se os fãs da série criticam a dificuldade reduzida de DmC, eu enalteço-a graças às combinações possíveis através do seu sistema de combate. Com um foco no combate aéreo e na utilização de um maior número de armas, as batalhas de DmC são rápidas e frenéticas, conseguindo encontrar um meio-termo entre o desafio e a recompensa.
Ao todo, Dante pode utilizar oito armas diferentes para criar combinações devastadoras. Rebellion, a espada principal de Dante, regressa como a arma principal e serve como catalisadora da maioria dos combos disponíveis em DmC, com as armas angelicais e demoníacas a inserirem uma maior variedade e estratégia ao sistema de combate. Todas as armas podem ser utilizadas a qualquer momento, com a sua selecção a ser realizada através dos botões direcionais. Com este rápido acesso, é possível combinar e alterar as armas a meio de uma combinação para aumentar o dano infligido aos inimigos e conseguir aumentar a pontuação final. Esta





variedade cria uma jogabilidade rápida, envolvente e recompensadora, mas mais acessível e simples.

A Ninja Theory criou, no entanto, uma experiência demasiado confortável e simplista com DmC. Tanto a sua história, que tenta criar um mundo mais complexo e repleto de comentários sociais, como a jogabilidade demonstram algum medo por parte do estúdio. Se a sua missão era construir um jogo diferente dos restantes títulos da série, a Ninja Theory acabou por produzir um título demasiado preso ao género em que se insere. Em vez de inovar, a Ninja Theory simplesmente limou algumas das mecânicas de DmC sem se preocupar com a sua posição no mercado. E como um todo, DmC assemelha-se mais à concorrência do que à sua própria série quando todos os seus elementos são separados e analisados.

DmC – Devil May Cry é um bom jogo de acção que peca por não conseguir ser o reboot que a série necessita. Dante e o seu visual punk e industrial não são os problemas de DmC, e muito menos a sua jogabilidade e sistema de combate, mas sim a visão da Ninja Theory no que toca à história de Devil May Cry. O mundo de Dante, ainda que visualmente impressionante e variado, acaba por ser vazio quando analisamos os seus pontos e nos deparamos com uma estrutura mais preocupada em chocar do que em contar uma história forte. É uma visão mais cinematográfica que acaba por não resultar em formato de videojogo. Os elementos estão presentes, mas a visão de DmC não é suficientemente forte para carregar os próximos títulos da série.

Como jogo de acção, DmC é perfeito para todos os fãs do género. A campanha não é curta, entre 8 a 9 horas, e existem quatro dificuldades para desbloquear, entre elas a já conhecida Dante Must Die, e ainda itens secretos para coleccionar. É um jogo bastante completo, mas que não consegue encontrar um lugar de destaque numa série forte e extremamente conhecida. DmC poderá melhorar com uma sequela, mas a Ninja Theory precisa repensar, e bem, a história do seu jogo.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Um sistema de combate variado e com inúmeras combinações

É mau ter:
Uma história muito fraca e personagens nada marcantes

Há alternativas:
God of War Ascension, Ninja Gaiden Sigma 2



THE LEGO MOVIE VIDEOGAME

Por Tiago Lobo Dias

>Sistema: PS3

>Ano: 2014

A minha relação com os blocos de plástico já data de 1980, quando recebi o primeiro conjunto LEGO. Hoje, com idade para ter juízo na cabeça, compro peças com regularidade em lojas *online* para pequenos projectos de robótica. LEGO e Arduino combinam fantasticamente bem.

Na hora de jogar LEGO, continuo a parecer uma criança. Existe algo mágico nestas pequenas peças que faz dele um brinquedo intemporal. Seja com as peças reais ou em videojogo a magia está lá bem presente.

LEGO Movie Videogame tal como o nome indica, segue as linhas gerais do filme. A linha geral da história está presente, bem como uma boa parte das sequências nele presentes. Em linhas gerais o jogo não se afasta do conceito-base dos jogos anteriores da LEGO. Temos múltiplas personagens que podemos alternar, podemos usar vários tipos de veículos, construir e destruir estruturas. Ao contrário de muitos jogadores não vejo a uma necessidade imperativa de a cada título da série ter de se implementar novos conceitos. Um jogo pode ter o mesmo ADN e continuar a dar um bom retorno ao jogador. Este LEGO faz precisamente isso. Não trazendo nada de propriamente novo, consegue uma vez mais proporcionar umas

quantas horas de bom divertimento aos amantes de LEGO e não só. Vou pegar nesta última frase e explicar melhor:
- "...umas quantas horas de bom divertimento..."
– digo quantas, mas são realmente poucas. Talvez

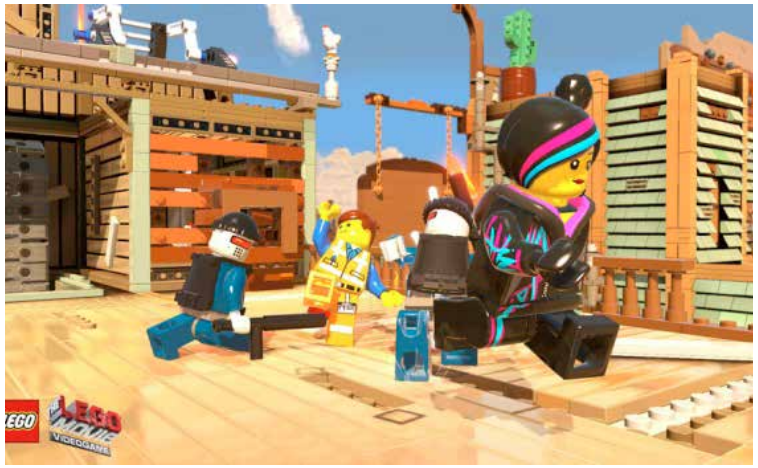


entre 8 a 12 horas se jogarmos descontraidamente absorvendo todo este universo. Umas 6 a 8 horas se o fizermos a um ritmo mais elevado. Parece-me que ficou curtinho e que merecia uma maior longevidade.
- "...amantes de LEGO e não só...", e atenção aqui, queria deixar bem claro que este não é um jogo típico de crianças nem de adultos que continuam a gostar de brinquedos. O jogo está mesmo bem feito e pode ser apreciado por qualquer idade. Dado o tema ser infantil, o trabalho de fazer um jogo para várias faixas etárias é notável.

A história não nos presenteia também com nada de novo, mas não me queixo. Temos um vilão mauzão, um sábio ancião e um comum dos mortais que vai salvar o mundo. Algo tipo *Senhor do Anéis* versão de plástico. E sim tem um Gandalf, e ainda uma personagem feminina cheia de rectas, ou não fossem peças de LEGO... e tem também um... Batman!
O jogo pode ser apreciado melhor a dois jogadores com o tradicional *splitscreen*. Temos o ecrã dividido em dois, um para cada jogador, mas não é estático. Em vez de uma divisão vertical ou horizontal temos uma linha que vai rodando conforme a disposição dos bonecos no ecrã. Se estiverem lado a lado a divisão estará vertical, mas se um se deslocar para baixo, a linha começa a rodar, fazendo a passagem de vertical para horizontal. Este sistema funciona muito bem. Jogar a dois tem um contra, é que se o jogo já é curto, com duas pessoas a resolver puzzles e não trocar tantas vezes de personagem, o jogo acaba ainda mais rápido. Fica ainda a nota que o ângulo da câmara não é livre. A escolha do plano e ângulo é geralmente orientada para o espaço onde decorre a acção ou então para a área mais ampla. Várias vezes quis ver o cenário nas costas do boneco e tive de o posicionar de outra maneira para o conseguir. A dois jogadores o efeito ainda pode ser pior.
O grafismo é muito bonzito, muito colorido, por







vezes com peças a saltar por todo o lado cheias de cor, faz quase lembrar o grafismo RPG Japonês. As construções são bem elaboradas e quem está familiarizado com os *sets* LEGO, vai ser um regalo para a vista. O trabalho de criação deste título foi grande, em vez de terem de criar cenários e aplicar texturas, tiveram o trabalho de criar todas as peças LEGO e depois um desenvolvimento arquitectónico de se tirar o chapéu. O jogo flui muito bem apesar dos milhares de peças presentes em todos os quadros.

“Um bom exemplo de como um jogo sem grandes texturas pode ser tão interessante ”

Impressionante o cálculo matemático gerado. Um bom exemplo de como um jogo sem grandes texturas pode ser tão interessante. Cada peça tem a sua cor e combinadas temos belos cenários, mas não abundam texturas ou efeitos especiais. Tudo gira em torno do uso massivo de simples peças unicolores LEGO, cada uma até com poucas arestas. A composição geral é que cria o impacto, tal como no real.
A jogabilidade é boa, com as tradicionais tarefas que só determinado personagem pode executar, mas a dificuldade poderia ter sido pensada de maneira diferente.
Não possui um grau de escolha e alguns puzzles são bastante simples, e mesmo para uma criança de tenra idade não serão grande obstáculo. Muitas vezes basta dar pancada em tudo e empurrar objectos para resolvermos determinada situação. No entanto, estão presentes outros desafios para os quais já necessitamos de puxar um pouco pela cabeça mas sem atingir níveis de dificuldade significativos.
Ao nível do áudio nada a apontar no jogo, mas também nada a sublinhar. Falas fluídas e vocabulário adequado, tudo cumpre dentro do espectável.
As *cut-scenes,* estas sim estão brilhantemente sonorizadas. Um conselho: se possível vejam primeiro o filme, pois muitas sequências do jogo são tiradas directamente do cinema, e se jogarem primeiro vai tirar muito impacto ao filme.

> High-Score

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

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



Por Gonçalo Neto

WASD? OPQA!

Não gosto de jogar *first person shooters* em consolas. Pronto, já disse. "Ah, mas e tal, é uma questão de hábito". Poderá ser, mas também é uma questão de hábito rastejar em vez de andar e não vejo ninguém a brincar aos crocodilos nas ruas. "Ah, mas as consolas são tão mais simples e rápidas, é só ligar e jogar". Se eu quisesse simplicidade, estaria ainda hoje agarrado aos livros de colorir.

A questão para mim é simples: cada género tem um esquema de controlo ideal. Para quê navegar um ambiente tridimensional como se fosse um *breakdancer* a fazer a dança do robô, se posso ter um rato à minha disposição? Uma mão no teclado, uma mão no rato: controlo absoluto!

Mas houve um tempo em que o rato não era uma opção. Um tempo antes do termo "*FPS*" ser inventado, antes do termo "*Doom clone*" existir, antes de o 3D se tornar omnipresente. Nesse tempo, o esquema de controlo WASD não fazia sentido, porque podíamos usar as duas mãos no teclado. A era do Spectrum foi a era OPQA. A mão esquerda nas teclas Q e A para subir e descer, a mão direita nas teclas O e P para andar para a esquerda e para a direita. Polegar na letra M para disparar. Em alguns casos, em vez de OPQA tínhamos a opção inversa, ZXOK.

O esquema de controlo WASD não fazia sentido, porque podíamos usar as duas mãos no teclado. A era do Spectrum foi a era OPQA

No PC a questão era diferente, já que as teclas de cursor serviam melhor as mesmas funções. A revolução 3D trouxe consigo mudanças nos esquemas de controlo, mas desengane-se o jogador moderno se pensar que passámos da Idade da Pedra para o Renascimento de um só salto. Antes de o rato ser introduzido, que é como quem diz na maior parte da era DOS, os *FPS* eram controlados apenas com teclas. As direccionais serviam para rodarmos a nossa orientação, ao contrário do *strafe* a que estamos habituados nos dias de hoje. E mesmo depois de ser possível usarmos o rato, jogos como *Doom* (1993) simplesmente não tinham um eixo de movimentação vertical. Mas tal como nas aventuras se passou da inserção de palavras para o *point & click*, o uso do rato também levou a que se alterasse o esquema de controlo de OPQA para WASD.

A primeira vez que me deparei com um esquema de controlo WASD + rato completamente funcional foi uma revelação. Mas da mesma maneira que prefiro jogar *FPS* com um teclado, plataformas com um comando, ténis de mesa com um Wii Remote e *Guitar Hero* com uma guitarra de plástico, há jogos em que tenho mesmo que dizer: WASD? OPQA! E por favor não me obriguem a falar com a consola enquanto faço o robô...

SUPER METROID

Por Francisco Pereira

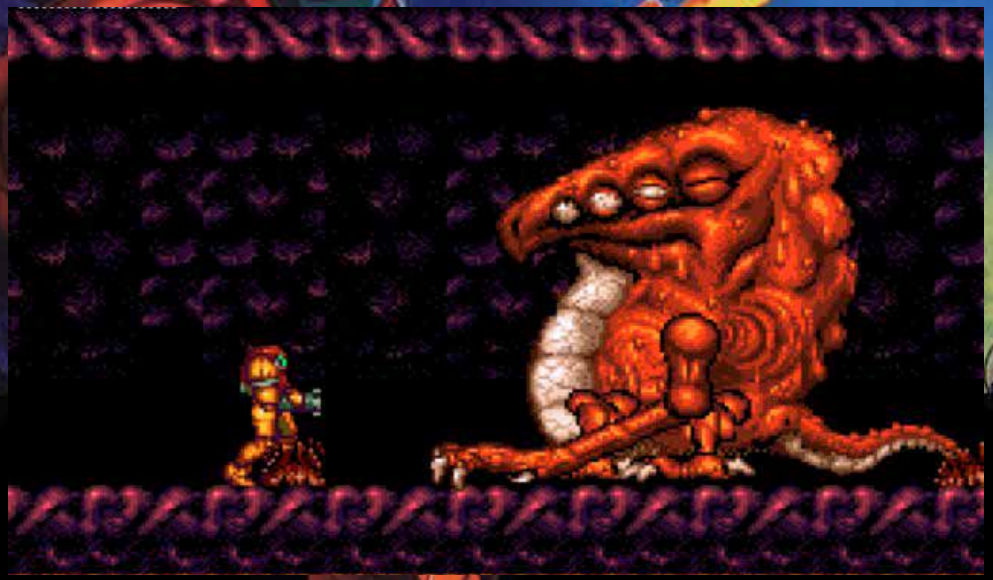
>Sistema: SNES

>Ano: 1994



Durante os anos 90 eu era um fã Sega. Depois da minha passagem muitíssimo feliz pela Nintendo, a SEGA era onde os adolescentes com aspirações a *bad boys* queriam estar. Velocidade, jogos violentos como o *franchise Mortal Kombat, Streets Of Rage* ou mesmo até Michael Jackson Moonwalker. Portanto eu estava seguro que ter uma Mega Drive em casa era a escolha certa e o mais espectacular que nos podia acontecer, só suplantada pela inatingível NEOGEO. Até ao dia em que visitei a casa de uma amiga e na sua Super Nintendo, (a qual eu tanto critiquei em detrimento da sempre espectacular e para a eternidade Mega Drive) estava um cartucho chamado *Super Metroid*. A minha "ignorância" clubística levou-me a ignorar muito dos títulos que tinham saído para a SNES. Mas mais ainda do que o *Zelda*, *Super Metroid* levou-me aos céus. Eu tinha de comprar a consola mesmo que já perto do final do seu ciclo, o qual eu também ignorava. Enquanto não dispunha de tempo para a adquirir, inventei milhares de desculpas para voltar ao meu *save file* em casa dela. Em termos de história, rapidamente





percebemos caso não tenhamos jogado o *Metroid II* (Gameboy), que Samus poupou o último Metroid e que o entregou a uma estação espacial para ser estudado ”The Last Metroid is in captivity, the galaxy is at peace” . Mais tarde Samus volta à estação através de um pedido de ajuda, onde Ridley e os piratas espaciais raptam o último Metroid.

Metroid na *Nintendo Entertainment System* era um jogo que criava muitos mitos entre amigos. Sem mapas nem indicações, o jogo tornava-se em tenras idades quase impossível, e sem os famosos Nintendo guides em Portugal, e internet, foi um que não consegui terminar. *Super Metroid* deu-nos uma solução para o problema tendo um mini mapa da região que facilitava bastante a navegação do gigante planeta. Mas o que tornou *Super Metroid* para mim um clássico não foram só sprites geniais ou level design. A atenção ao detalhe em pequenos pormenores foi o que para mim tornou os jogos da geração 16 bits tão icónicos. Desde a saliva de *Mother Brain*, à chuva logo no início do jogo, ao detalhe dos próprios níveis, invocaram um sentimento de solidão e empatia com o jogo. Tal como o Alien de Ridley Scott o tinha feito, *Metroid* cheio de influências desse franchise soube fazê-lo mas com a sua própria imagem transmitindo emoção ao jogo.

Em termos de *gameplay* a evolução pode-se dizer que passou a ser Super. Os *power-*





As músicas transmitem o que para mim é exactamente o jogo, um ambiente de mistério e solidão

ups além de tornarem o jogo interessante, rápido e fiável, foram bem implementados utilizando as melhores capacidades da consola, como por exemplo a física do jogo em determinados áreas ou o *wall jumping*. Voltar atrás depois de descobrir um novo power-up através do novo mapa torna-se mais apetecível.

Como estava habituado ao som do Sintetizador FM da Mega Drive é claro que a banda sonora de *Super Metroid* composta por Kenji Yamamoto e Minako Hamano me parecia muito mais realista. Ao longo do tempo identifiquei músicas do primeiro jogo mas agora com samples bem mais realistas, produto da capacidade do chip de som da SNES. As músicas transmitem o que para mim é exactamente o jogo, um ambiente de mistério e solidão. Jogar *Metroid* com luzes apagadas e o som bem alto, é para mim talvez, a forma mais imersiva de jogar e compreender este título. Com isto, hoje ainda penso que gosto mais do som orgânico do sintetizador FM. Ser melhor ou pior tem a ver apenas com a sensibilidade que temos em relação às consolas e ao estilo de som que era produzido para cada sistema.

Super Metroid é um jogo que hoje aos olhos de uma pessoa que não viveu naquela época é bom mas que com certeza não traz nada de novo. Tal como uma pessoa pode ouvir um disco de Nirvana e pensar que, antes deles a distorção já se fazia daquele modo, a verdade é que definiu um género.

É um jogo que eu gosto de revisitar de tempo a tempos e tal como *Castlevania: Symphony of the Night* penso que não sofreu com a idade. Após 20 anos, posso dizer que ainda hoje me sinto mal quando penso que visitei a casa de uma pessoa imensas vezes apenas porque queria jogar *Super Metroid,* (que vergonha...) mas é caso para dizer que a consola da minha vizinha era sempre melhor que a minha.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Excelentes gráficos e banda sonora, gameplay alucinante, uma história mesmo boa**.**

É mau ter:
Nada a apontar.



ALISIA DRAGOON

Por Miguel Coelho

>Sistema: Mega Drive

>Ano: 1992

Numa biblioteca tão extensa de jogos de plataformas e acção como a Mega Drive tem, é muito fácil 2 ou 3 escaparem pelas frinchas. Foi assim que Alisia Dragoon se tornou numa hidden gem e jogo de culto quando deveria ter sido, na minha opinião, um dos protagonistas do género.

É verdade que há vários elementos comuns a outros títulos do mesmo tipo, no entanto são sempre os pormenores que marcam a diferença e que, muitas vezes, separam um jogo banal de um notável.

Alisia Dragoon é, como já disse, um action platformer em que controlamos uma feiticeira cujo poder principal é disparar feixes de energia das mãos, semelhantes a raios eléctricos.

Este ataque, apesar de ser o único que nos é permitido utilizar, possui uma mecânica interessante que lhe confere alguma variedade: existe uma barra que carrega com o tempo, enquanto não estamos a disparar, e que, quando enche, liberta um ataque mais poderoso que afecta todo o ecrã. Outra característica interessante é a presença de um pequeno dragão que nos segue e ajuda na tarefa de limpar o cenário de inimigos. Este pet pode ainda ser modificado durante o jogo de entre uma lista de 4 diferentes, cada um deles com uma habilidade distinta. Isto não é um simples gimmick, ao contrário do que se possa pensar, pois em muitas situações no jogo, ter o pet certo pode marcar a diferença, fazendo deles um elemento estratégico com bastante preponderância. Pormenores como estes fazem com que, em muitas ocasiões, *Alisia Dragoon* se assemelhe mais a um shmup do que a um jogo "normal" de acção, isto porque, tal como no primeiro, também não é incomum encontrarmo-nos em situações em que o ecrã se enche rapidamente de criaturas que temos de despachar rapidamente, de maneira a dar lugar à próxima vaga.

Em termos de grafismo, *Alisia Dragoon* não é nada de revolucionário, especialmente se tivermos em conta a grande quantidade de jogos semelhantes desta época, tanto em termos de temática como de género. No entanto, não deixa de ter cenários e personagens com sprites bem desenhadas e detalhadas, capazes de marcar alguma diferença.

A dificuldade do jogo é também um dos factores a destacar, ou não fosse ele retro; mesmo o primeiro nível pode ser um desafio para alguns jogadores menos habituados às exigências dos jogos desta época, castigando qualquer erro ou distracção sem grande piedade. Para além disso, a dificuldade é gradual, o que quer dizer que, se acharmos o primeiro nível desafiante, é bom que façamos os alongamentos necessários pois os seguintes serão bem "piores".



Foi assim que *Alisia Dragoon* se tornou numa *hidden gem* e jogo de culto quando deveria ter sido, na minha opinião, um dos protagonistas do género



Outra coisa que aumenta um bocado o nível de dificuldade (e, consequentemente, os níveis de frustração) é o facto de não haver qualquer tipo de *checkpoint*, save point ou sistema de *passwords* que nos permita recomeçar o jogo de um determinado ponto. Isto significa que um ecrã de game over faz com que tenhamos de recomeçar todo o trabalho árduo perdido ou simplesmente perder a vontade de continuar.
Em última análise, *Alisia Dragoon* pode não ser um título para o jogador mais casual que procure um platformer fácil de apanhar o jeito ou um jogo de acção mais simplista; contudo, para jogadores mais experientes que queiram uma experiência interessante com um *twist* diferente dentro do género, é um nome a ter em conta. Merece, sem dúvida, mais atenção e reconhecimento.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Elementos estratégicos na jogabilidade (os pets e o charging do ataque)

É mau ter:
Dificuldade algo acentuada em certos níveis

GAMER EM TEMPOS DE CRISE

Por João Canelo

>Mais um mês, mais três jogos totalmente gratuitos e da colheita privada da PUSHSTART. Se fizerem bem as contas, para todos os génios matemáticos que nos seguem, verão que a PUSHSTART é o local ideal para encontrarem bons jogos e os cálculos - Jogos+Grátis=PUSHSTART -, nunca estão errados. Coloquem os vossos cintos e preparem-se para uma viagem atribulada que começa numa galáxia muito distante…



Star Wars – The Old Republic



Produzido pela Bioware, responsável pelas séries *Mass Effect* e *Dragon Age, Star Wars: The Old Republic* é o jogo perfeito para todos os fãs da série criada por George Lucas. Ao contrário da maioria dos MMO, The Old Republic apresenta uma história complexa onde todos os jogadores participam, sendo possível moldar a narrativa à medida que realizam tarefas, seja a solo ou em grupo, e exploram a velha galáxia. Com duas facções, o Sith Empire e a Galactic Republic, várias classes e raças para aperfeiçoarem, um sistema de combate intuitivo e um universo inteiro para explorarem, *The Old Republic* é obrigatório para todos os fãs do género – e é agora gratuito.

http://www.swtor.com/

MariO



Este jogo é o produto da imaginação de um fã que decidiu fazer a pergunta que pairava sobre as nossas cabeças: o que aconteceria se alguém juntasse o *Super Mario Bros.* com o *Portal*? Provavelmente insatisfeito com a resposta que recebeu dos deuses dos videojogos, regressou a casa, pegou no clássico de plataformas e colocou na mão do canalizador italiano uma *Portal Gun*. O resto é, como se costuma dizer, história. É o melhor da jogabilidade da Nintendo com a criatividade da Valve – e a combinação não podia ter sido melhor.

http://stabyourself.net/mari0/

Super Hot



Esta é a primeira aposta da Crytek (*Crysis*) no mercado free-to-play. Com quatro classes distintas, *Warface* é um first person shooter que vos coloca em batalhas frenéticas contra outros jogadores. Ao estilo dos melhores jogos do género, o FPS da Crytek inclui vários modos de jogo, entre eles o Versus e o Co-Op, e um sistema de evolução por níveis. *Warface* foi produzido com o CryEngine 3 e pode ser jogado directamente no browser.

https://www.warface.com/en/

THE BARD'S TALE (PC) VS THE BARD'S TALE (Android)

Por Daniela Fontes

Em 2004 saiu um novo jogo da saga de *RPG's The Bard's Tale,* que remonta aos anos 80 e está disponível em inúmeras plataformas. Os três primeiros jogos da saga (*Tales of the Unknown*, *The Destiny Knight*, *Thief of Fate*), constituem uma trilogia num universo de fantasia em que o jogador constrói uma *party* e vai à aventura, um pouco "*Dungeons and Dragons-Style*". Apesar de partilhar o nome, *The Bard's Tale* (2004), é um *action RPG* num universo fantástico inspirado nas ilhas escocesas Órcades (*Orkney*), com influências de mitologia celta.

Este jogo foi lançado inicialmente para PS2 e Xbox, e uma versão para Windows foi posteriormente lançada com opção de gráficos de maior qualidade. Dez anos mais tarde, em 2014, temos à nossa disposição um *remake* (lançado em 2012), desta aventura para dispositivos móveis (iOS e Android). O *remake* incluí também um porte da trilogia inicial. Dependendo da capacidade do dispositivo móvel poderão escolher duas opções para a qualidade das texturas (tal como na antiga versão Windows). Para *smartphones* com um ecrã mais pequeno, ou *tablets* mais antigos sugere-se a versão com menor resolução (ocupa mais ou menos 1,65Gb). Se tiverem um *tablet* mais recente e 3,3Gb disponíveis mimem-se com a versão de alta resolução. Os gráficos são semelhantes aos da versão PC, e têm muito boa qualidade para o que estamos habituados a encontrar em jogos *mobile*.





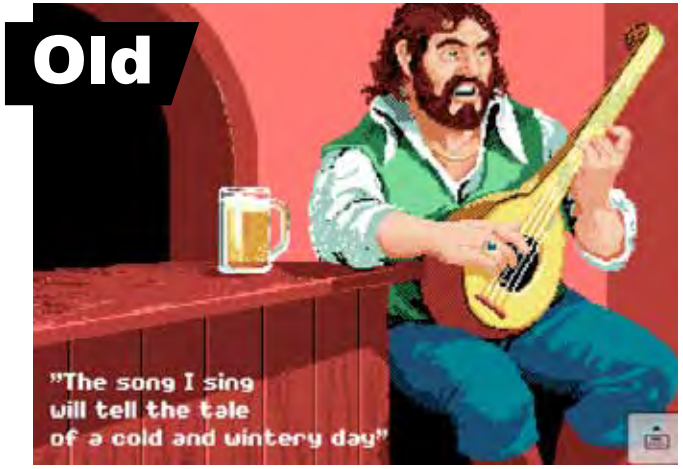
O jogo retrata as pisadas de um herói sem nome, apenas referenciado como "Bardo" (*Bard*), que para além de utilizar as armas mais típicas (espada, punhais, arco), tem um instrumento mágico que lhe permite invocar criaturas e lançar feitiços. Devido ao facto de ser extremamente sarcástico e mulherengo, o *Bard* é um herói relutante, com muito poucos amigos, que é chamado a resgatar uma princesa das mãos de um culto de druidas.

O jogo aposta na componente humorística. *Clichés* e tipificações clássicas do mundo dos *RPG's* estão constantemente a ser utilizadas. Ocasionalmente há uma quebra da *fourth wall,* quando o *Bard* interage com o narrador para comentar, por exemplo, o facto de um lobo ter dado um candelabro como *loot*. Apesar de gozar com os *RPG's* em geral, o jogo não se procura muito diferenciar no género. Mesmo assim a história é interessante, e menos linear do que parece, com possibilidade de toma de decisões em momentos cruciais e *quests* opcionais.

A principal diferença da nova versão mobile, em relação à original, são os controlos, em particular, e o controlo da câmara. Mas é difícil apontar alternativas melhores, tendo em conta

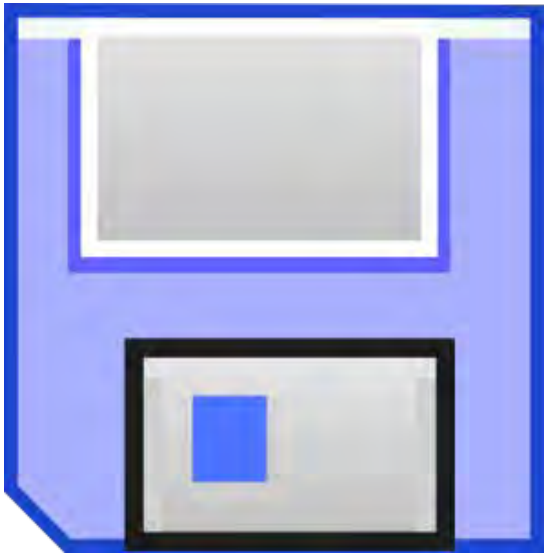
THE BARD'S TALE (PC) VS THE BARD'S TALE (Android)

a fidelidade em relação ao jogo original. O combate é algo punitivo, tendo em conta que o posicionamento é importante para a utilização dos ataques e escudos, e num *tablet* ter um *joystick* num sítio fixo do ecrã não ajuda muito.
Algo em que *The Bard's Tale* se diferencia é, sem dúvida, no campo do som. O jogo tem imensos momentos musicais bem-humorados com legendas sincronizadas (tipo *karaoke*). A música, *sound design* e *voice-overs* ficou ao cargo do famoso compositor de videojogos Tommy Tallarico, conhecido pela co-produção da série de concertos *Video Games Live*, que Lisboa já teve o prazer de receber. Por vezes o som é um aspecto descurado quando se desenvolve jogos para dispositivos móveis (devido à qualidade de reprodução, ou ao facto de não dar jeito ouvir em público sem fones, etc...), isso não acontece no *The Bard's Tale*! Aliás, o ênfase na componente sonora do jogo faz com que seja escandaloso, apesar de possível, jogar o jogo em *mute*.
Com o porte vieram também as famigeradas *in-app purchases* como forma extra de monetização (a versão *Android* custa 1,44€). Porém, ao contrário de outros exemplos que têm andado na boca do povo pelo seu uso





abusivo (*cof cof Dungeon Keeper*), neste jogo, elas são completamente opcionais e servem para mitigar a dificuldade *old-school* original. Podemos assim comprar *attribute points* e alguns itens, como armas possíveis de obter a partir de uma *side-quest*. Também é possível desbloquear vídeos das músicas originais desbloqueadas ao longo do jogo.
A qualidade do *remake* do *The Bard's Tale* (2004), bem como o facto de terem incluído os jogos anteriores da saga dão uma nova vida e relevância ao jogo original a um preço bastante atractivo, especialmente quando comparamos com o preço actual do *The Bard's Tale* (2004), cerca de 9,00€ no *GOG*. Embora tenha sido obscurecido pelo tempo na versão de PC, *The Bard's Tale* brilha em comparação com a maioria dos jogos que saem neste momento para *Android* ou *iOS*. Julgo que a fórmula do sucesso passa pelo orçamento que teve o jogo original, que hoje em dia é impraticável no mercado *mobile*. É caso para dizer que o velho se transformou em novo.



Por Tiago Lobo Dias

NÃO TEM CHECKPOINT E SAVE GAME? NÃO JOGO!

Uma das evoluções nos jogos que mais gostei na passagem dos anos 80/90 para os tempos modernos, foi o grau ou nível de dificuldade. Não me deixou saudades nenhumas. Os jogos nas consolas e computadores 8 e 16 bits tinham muitos deles a componente "vidas", algo que me irritava profundamente. Tinha 6 anos quando recebi o ZX Spectrum acabadinho de chegar a Portugal. Sem experiência nenhuma, acabar um jogo com 3 vidas era uma tarefa hercúlea. Ao fim destas, chapéu, perdíamos o jogo e tínhamos de começar tudo de novo. Nada me tira da cabeça que este sistema foi importado das *árcades*, onde o objectivo era sacar o maior número de moedas possíveis do jogador. Nenhum fabricante queria que o mesmo tipo ficasse 3 horas a jogar com a mesma moeda. Os jogos, quando portados para consolas e computadores, vinham com esta filosofia completamente idiota. Então eu comprava um jogo e não conseguia chegar nem a 1/5 dele? Bom, quer dizer, comprar não era bem o termo, era tudo gravado, nem sequer havia leis adequadas, na teoria e na prática era permitido. Nunca mais me esqueço ali em Carcavelos de ir "comprar" jogos a cerca de 500 escudos. O empregado pegava no original e gravava o jogo mesmo ali no balcão. Que espírito! Voltando ao tema, quem é que com menos de 10 anos conseguia acabar o *Manic Miner*? Ninguém! Sem Internet para sacar manuais ou até quando ver um vídeo muitas vezes demorava horas só para perceber o que era para fazer.

Quem é que com menos de 10 anos conseguia acabar o "Manic Miner"? Ninguém!

Hoje em dia, felizmente a coisa mudou, os *checkpoints* e *save games* apareceram, e caíram na moda para nos dar uma experiência mais justa e adequada. Ainda me lembro de perder as vidas todas no *R-Type* e ter de começar tudo do zero. Invocava palavrões que nem um marinheiro com 30 anos de mar conhecia. Imaginem o que seria jogar *Skyrim* durante 5 horas e depois perder a vida e voltar ao zero. Mas não era só o sistema de vidas, outros jogos era por "tempo". 2 minutos para matar 500 tipos, nem dava tempo para pestanejar. Era tudo com stress, a correr, uma pessoa nem via os detalhes. Mesmo que os gráficos não tivessem detalhes nenhuns... não interessava, e sempre me pareceu absurdo. Mas fosse por tempo ou vidas o resultado era muitas vezes o mesmo, tempo esgotado, *game over*, tínhamos de começar tudo de novo.

Depois vieram as barras de energia, o *checkpoint* e o *save game*. Foram grandes invenções, não só permitiam continuar o jogo noutro dia, mas também usufruir muito mais dele. Adoro Retro, mas muitos jogos vão na linha das 3 vidas, e é por isso que acabo por evitar estes.

ESPECIAL

Por André Santos

>LEGO NOS VIDEOJOGOS

E NÃO SÓ!



Creio que ao dizer que a LEGO é conhecida por todos, não será correr grande risco, afinal de contas a certa altura da vida de cada um de nós, estes míticos blocos coloridos de plástico “construíram” algo.

ESPECIAL

Por André Santos

>LEGO NOS VIDEOJOGOS

E NÃO SÓ!



Pessoalmente sou um fã, que apenas tem pena de não os poder comprar a todos, pelas mais variadas razões. A LEGO é uma daquelas marcas (e perdoem-me a publicidade) que ostenta qualidade, onde não existem falhas, e na qual se confirma um sentido criativo soberbo e duradouro. Isto é "ainda mais verdade" se pensarmos que tudo começou com um carpinteiro pobre de nome Ole Kirk Christiansen na década de 30. Certo que o primeiro bloco de plástico (mais próximo do que conhecemos hoje) apenas apareceu em 1949, mas tal só evidencia a capacidade de adaptação ao mercado e às tendências, para ainda hoje a LEGO ocupar o lugar de destaque que ocupa!

Desde o seu início a LEGO já disponibilizou milhares de *sets* que genericamente englobam de tudo um pouco. Desde monumentos, períodos da História, personagens, cidades, meios de transporte, há de tudo e para todos os gostos. Não será assim de estranhar que o universo dos videojogos também facilmente tenha sido *agarrado* pela LEGO, e é isso que essencialmente me faz escrever estas palavras.

E a aventura começou já nos finais dos anos 90 com *LEGO Island*, uma história despretensiosa com as personagens amarelas (não confundir com os Simpsons), que apesar de ter *loadings* demasiado demorados, algumas animações menos conseguidas e um trabalho de voz deplorável, não conseguia retirar a magia que era vermos aqueles seres ganharem vida diante dos nossos olhos. Assumindo uma perspectiva de primeira pessoa, resumia-se a completarmos uma série de missões com o objectivo de prendermos

Por André Santos





Brickster. 1998 foi um ano produtivo. Além de *LEGO Creator*, um título de simulação de construção, sem objectivos ou missões definidas, surge *LEGO Chess* e *LEGO Loco*, novamente um jogo de simulação em que o jogador pode construir estradas, caminhos-de-ferro, estações, edifícios e o mais personalizado cenário. O interessante é que para se iniciar a simulação o jogador teria que "encerrar" a construção, sem a poder abrir mais, para começar a ver a bonecada a ganhar vida, sendo ainda assim possível alterar o posicionamento destes no cenário.

Os primórdios da LEGO nos videojogos resultavam essencialmente em experiências de simulação. *LEGOLAND* e *LEGO Rock Raiders* eram prova disso, mas também em 1999 pudemos experimentar um título de corridas com *LEGO Racers*. Nos anos seguintes, além de novos títulos [*LEGO Alpha Team*; *LEGO My Style Kindergarten* e *LEGO My Style Preschool*; *LEGO Stunt Rally* (todos em 2000)], várias sequelas começaram igualmente a aparecer, *LEGO Creator: Knights Kingdom* (2000); *LEGO Island 2: The Brickster´s Revenge*; *LEGO Racers 2* (em 2001). Na primeira década do ano 2000 foram vários os títulos a serem lançados, bem como as plataformas representadas, que englobaram a totalidade das consolas, tal como o PC. A LEGO também conseguiu de certa forma, ter alguma diversidade nos géneros exibidos desde: *thrid person shooters*, a plataformas, corridas, aventura, estratégia em tempo real, etc., além de rapidamente começar a adaptar outros universos provenientes de linhas brinquedos da própria empresa. *Bionicle* foi um dos primórdios no mundo dos videojogos, e entre 2003 e 2006 foram lançados vários títulos baseados nesta icónica personagem.

O passo seguinte acaba por ser, neste contexto, bastante lógico já que rapidamente a LEGO passou a adaptar ao universo dos videojogos uma vasta lista de personagens marcantes da sétima arte. *Harry Potter*, *Indiana Jones*, *Pirates Of The Caribbean*, *Star Wars* ou até mais recentemente *The Avengers*, *Superman* e *Batman* são muitos dos exemplos. Como jogador há que referir a capacidade de independentemente do título ou da personagem que tentam recriar, resultarem sempre jogos bastante divertidos, muito *user-friendly*, que além de ser obviamente direccionados para um público mais infantil, conseguem ainda assim entreter outras faixas etárias.

Tal acontece devido a mecânicas de jogo extremamente

Por André Santos

Rapidamente a LEGO passou a adaptar ao universo dos videojogos uma vasta lista de personagens marcantes da sétima arte



simples mas muito eficazes. Os cenários, apesar do universo em particular que estão a retratar, estão repletos de humor subtil, além da forte presença de tudo o que caracteriza a LEGO. Tudo é composto e criado pelas peças de encaixe coloridas, que automaticamente nos associam à marca. O avançar da narrativa em muitos destes títulos passa por irmos "destruindo" vários objectos à disposição nos cenários, para dessa forma o jogador ir coleccionado as várias peças que compõem esses mesmos itens.
Essa combinação resulta para o jogador em objectivos relativamente fáceis de alcançar mas altamente divertidos e plenos de entretenimento.
Actualmente há também um esforço particular em sonorizar as personagens de acordo com o que foi visto na tela, com a participação de ou dos actores reais.
Sonora e visualmente são igualmente marcantes. Sempre muito aprumados relativamente ao universo que estamos a experienciar, estão repletos de símbolos e imagens que não conseguem deixar nenhum cinéfilo indiferente ou até qualquer jogador. Os grafismos continuam a surpreender pela positiva, e tal deve-se em grande parte à enorme evolução das capacidades gráficas tanto das consolas como de outras plataformas. *Lego Marvel Super Heroes* (baseada em *The Avengers*) é um desses exemplos, já que tanto na DS como no PC conseguem entregar obras bastante bem conseguidas. O último lançamento, já em Fevereiro deste ano (*The Lego Movie Videogame*) coincide com a estreia do primeiro filme da LEGO (*The Lego Movie*) e jogá-lo em PC (versão que testei) é realmente demonstrativo da capacidade de criação. Os



Por André Santos



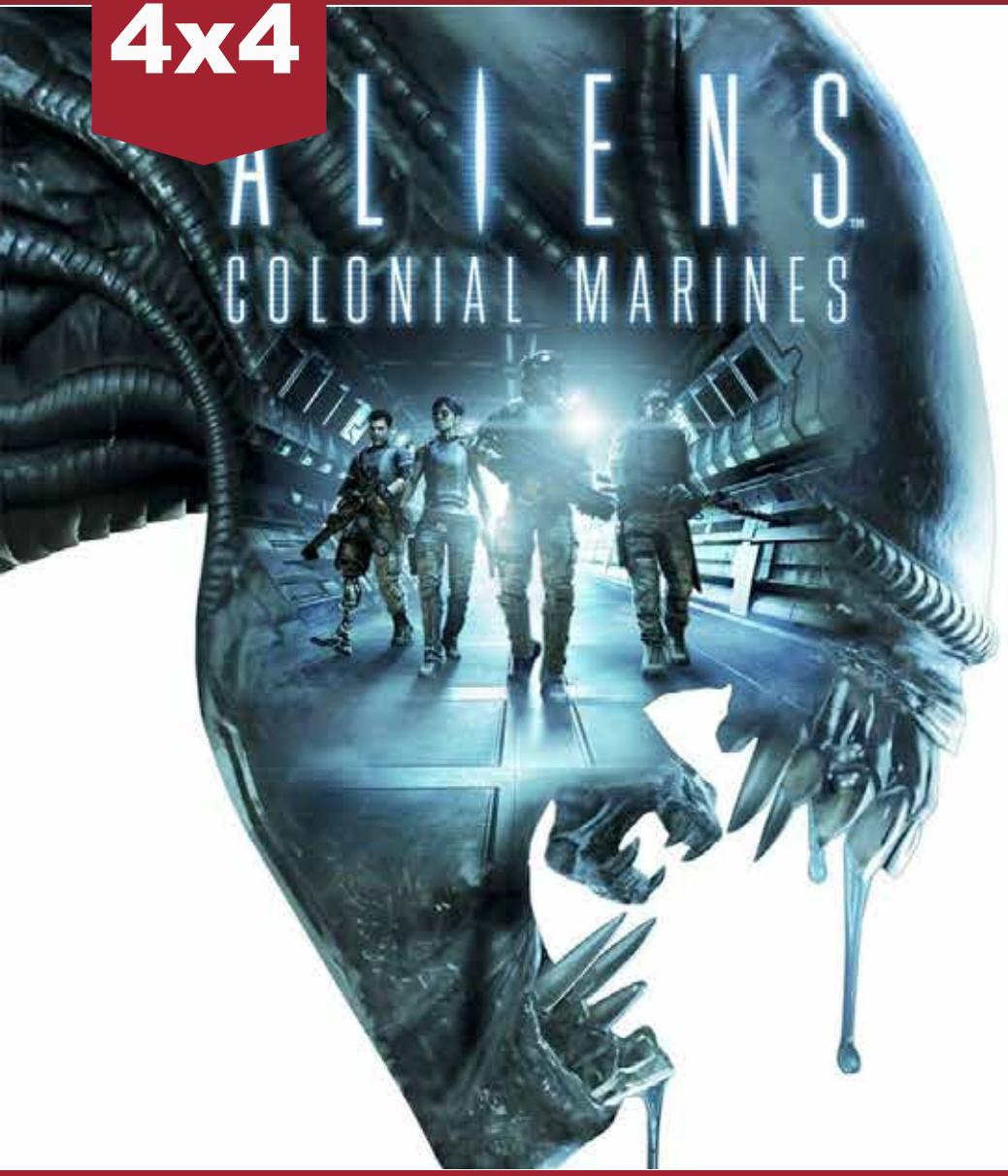


movimentos das personagens são fluidos e realistas, e a animação dada à "bonecada" é verdadeiramente cativante e envolvente. Nestes dois últimos exemplos a história remete-nos para as ocorrências dos filmes, sendo que neles reside uma das maiores particularidades comum a praticamente todos os títulos da LEGO. A possibilidade de se trocar de personagem, visto que cada uma delas tem diferentes habilidades, muito úteis e que fundamentalmente permitem ao jogador poder avançar na história.

Os brinquedos da LEGO são provavelmente um dos mais conhecidos, seja pelas crianças, seja por adultos. A vertente estimuladora de construção e interpretação das orientações que nos são fornecidas sempre foram os seus pontos fortes, logo seguidos de uma capacidade extrema de adaptação a um mercado cada vez mais exigente e variado. A criação de "brinquedos" para os mais graúdos como, a LEGO TECHNIC ou LEGO CREATOR EXPERT são as maiores provas de um bom posicionamento no mercado e principalmente daquilo que este pede. Também na música a LEGO tem deixado a sua marca. "Fell in Love With a Girl" dos The White Stripes contou com um videoclip realizado por Michel Gondry, que filmou uma versão ao vivo do vídeo, sendo posteriormente digitalizado e recriado inteiramente com peças da LEGO (http://www.youtube.com/watch?v=q27BfBkRHbs). De igual forma o "nosso" Boss AC com o tema certeiro "Sexta Feira" produziu um videoclip (igualmente certeiro) sobre um dos maiores flagelos actuais de Portugal e em toda a Europa, recorrendo a animações (*stop-motion*) com LEGOs.

O futuro parece ser assim risonho para a LEGO. Em 2014 para além do filme (com data de estreia dia 27 de Fevereiro) vamos ainda poder contar com uma (nova) adaptação ao universo de *Lord Of The Rings* com *Hobbit,* além de diversas *obras de arte* prontas para a nossa entrega e dedicação na sua construção, e que podem consultar no site oficial www.lego.com. Quanto ao universo dos videojogos vamos continuar a acompanhar os lançamentos dos mais variados títulos, donos de uma jogabilidade divertida e histórias simples mas agradáveis que tantas delícias fazem à pequenada como a qualquer um de nós *marmanjos*!!!

4x4



Por João Canelo

>Sistema: PS3

>Ano: 2013

Um dos jogos mais polémicos nos últimos meses, nem sempre pelas melhores razões!





Parece existir uma maldição inerente à série *Alien*. Outrora um nome de peso para todos os fãs de ficção científica e horror, os famosos *xenomorphs* têm sofrido com cada nova adição à sua saga, seja no cinema, com *Prometheus* em 2012 (realizado por Ridley Scott), ou com a constante produção de más adaptações que empestaram as consolas nas duas últimas gerações. Se *Aliens: Colonial Marines*, desenvolvido pela Gearbox Software em parceria com a SEGA e a TimeGame, ressurgiu das chamas como um autoproclamado salvador para uma série que nunca tinha encontrado a sua voz no mundo dos videojogos, a verdade é que não conseguiu ser mais que um Ícaro interactivo que não ouviu os avisos e pedidos de um pai amedrontado: e o pior é que este nosso Ícaro atirou-se sem as asas de cera.

Dizer que *Aliens: Colonial Marines* é um mau jogo é ser simpático e tocar apenas no óbvio. Por esta altura, mais de um ano após o seu lançamento, já todos conhecem o triste fado que envolveu a produção deste título e estão inteiramente avisados dos seus defeitos e nefastas desilusões. Mas falo agora para os fãs, para todos aqueles que, como eu, não resistiram a comprar este aglomerado de más escolhas e péssima narrativa com as esperanças que todas as más críticas fossem apenas rumores. Mas não são.

Colonial Marines continua após a história *Alien 3*, com os acontecimentos a decorrerem 17 dias depois da fuga de Ripley do planeta LV-426 e da sua estadia em Fury-161. Com o sinal da estação espacial Sulaco a ressurgir misteriosamente após o seu desaparecimento, um grupo de soldados, abordo da nave USS Sephora, é enviado para investigar o sinal de socorro e descobrir o que aconteceu com a tripulação. O que começa por ser uma simples missão de salvamento acaba por levar Winter, a nossa personagem, e os seus companheiros numa viagem até ao inferno quando descobrem a presença do famoso extraterrestre abordo da estação espacial. Agora, sem local para onde fugir, cabe a Winter descobrir os segredos escondidos em LV-426 e parar a propagação daquele que é o maior perigo do universo.

Se o *setting* é apelativo, o seu desenvolvimento é absolutamente vergonhoso. E sim, vergonhoso, especialmente quando estamos perante uma sequela directa, e agora parte do cânone, do filme de 1986 (realizado por James Cameron). A história de *Colonial Marines* é tão mal estruturada, tão insípida, e até mesmo forçada em alguns dos seus momentos, que toda a sua experiência é contaminada por uma constante frustração – fomentada pelos *plot points* mais aborrecidos, sem força ou imaginação, protagonizados por personagens com a profundidade de um bocado de cartão.

A falta de alma e personalidade são problemas que estão presentes em todos os pontos do jogo. A história é apenas o começo, a ponta do iceberg – se me permitirem usar esta expressão tão gasta – para uma produção tão faltosa e quase desrespeitosa que é difícil delinear o "porquê" do seu lançamento. É um jogo incompleto, uma produção despachada e sem tempo para limar e







corrigir os seus problemas; é um jogo cuja base está corrompida pela falta de ideias e pela incapacidade de construir uma experiência não só inovadora como atractiva.

A própria jogabilidade, no seu âmago um jogo de terror e acção na primeira pessoa, é o culminar de uma produção sem quaisquer ambições. Mesmo com a implementação de um sistema de evolução por níveis, que possibilita o desbloqueamento de novas armas e acessórios, e quatro modos de multijogador, sentimos que *Colonial Marines* é vazio, pouco envolvente ou atraente ao ponto de repetirmos a sua campanha. E quando estamos perante um jogo que é tão difícil de jogar como *Colonial Marines*, seja por causa do seu sistema de mira tão disjunto e impreciso ou pela repetição de objectivos e *set-pieces* pouco emocionantes, apercebemo-nos que não existem motivos fortes para o fazer.

Talvez tenha sido um problema de orçamento, podemos até pensar que as ideias eram demasiado megalómanas para o tipo de jogo que queriam construir, mas sinto que isso sejam apenas desculpas o resultado final e a sua falta de ideias. *Aliens Vs Predator*, lançado em 2010 e desenvolvido pela Rebellion, é um jogo melhor em todos os sentidos e se isto não é um aviso, então estou a falar para cegos, surdos e mudos.

Quando estamos perante um jogo na primeira pessoa, especialmente inserido no género de acção, existem pequenos elementos básicos e inerentes à experiência que queremos que estejam presentes. Um deles é um sistema de mira competente; outro é sentirmos o poder das próprias armas, seja o seu coice ou o seu som; e por fim, uma diversidade de inimigos e desafios. *Colonial Marines* não consegue criar nenhum destes pontos eficazmente, com a jogabilidade a dificultar qualquer entretenimento que pudéssemos retirar da sua experiência. É tão difícil eliminar inimigos por causa dos bugs constantes que chega a ser desolador. A própria mira é incapaz de seguir os nossos movimentos e muitas vezes







acaba por falhar o alvo até mesmo quando está centrada. E se este não é um problema que baste para nos afastar, o jogo ainda tem tempo de quebrar a própria progressão da campanha com bugs que nos obrigam a reiniciar a consola. É uma experiência frustrante do primeiro momento até ao seu final horrível que deixa, pretensiosamente, a história em aberto.

A nível visual, a série *Alien* sempre fascinou com as suas estruturas fantasmagóricas, quase cruéis e vivas, que nos alertam para um perigo constante e sempre presente – um desconforto permanente, como um arrepio na espinha que não conseguimos parar. H.R. Giger, director artístico e criador do design do *xenomorph* no primeiro filme (1979), é uma inspiração para todos os criadores de mundos surreais e distópicos, e o seu estilo é ainda hoje reconhecido por todo o mundo. Ainda que a sua influência esteja presente ao longo da campanha de *Aliens: Colonial Marines*, toda a direcção artística é colocada de parte quando o motor de jogo é tão datado e honestamente feio. Não parece que estamos perante um jogo de 2013, não quando nos deparamos com animações horríveis e robóticas; com cenários vazios e pixelizados, com texturas, essas sim assustadoras por serem insípidas e sem imaginação; mas acima de tudo, quando estamos perante um jogo que rivaliza com *Duke Nukem Forever* no que toca ao pior motor de jogo desta geração.

Apesar dos seus problemas técnicos e narrativos, *Aliens: Colonial Marines* podia ter sido um jogo divertido, até envolvente, se tivesse conseguido captar o ambiente da série. Se tivessem parado para pensar no elemento mais importante dos primeiros filmes e tentado implementá-lo no seu jogo, a Gearbox podia ter conseguido criar um jogo faltoso, mas cujas falhas seriam secundárias se a experiência fosse verdadeiramente assustadora. E não é, longe disso, chega a ser até cómica por causa da horrível inteligência artificial. Os *xenomorphs* são apenas inimigos comuns, sem características pessoais, muito longe das suas versões cinematográficas, e cujas funções cerebrais estão mortas, defuntas. A experiência acaba por ser repetitiva e cansativa por causa dos padrões de ataque previsíveis dos *xenomorphs* e da sua teimosia em atacar-nos de frente e sempre com os seus braços abertos.

Se o desafio fosse mais acentuado, se cada encontro com os extraterrestres fosse memorável e assustador, *Colonial Marines* podia ter sido o jogo que os fãs sempre quiseram. Como está, é apenas um jogo de ilusões, uma diversão de circo que nos deixa ver sem nunca tocar ou participar. É um jogo que nos pede para fechar os olhos perante os seus problemas técnicos e imaginar, com muita força como se fossemos uma Dorothy a querer regressar ao Texas – que estamos perante um título que vale a pena. Mas *Colonial Marines* não sabe o que é, e por essa mesma razão não consegue ser mais que uma desilusão e uma experiência que não se deve repetir.

> High-Score

Longevidade	3
Jogabilidade	2
Gráficos	5
Som	3

Total **3**

Por Ivo Leitão **#2**



Porquê Gearbox? Porquê? É a pergunta com que fiquei na cabeça ao longo de toda a campanha do jogo. Sendo eu *fanboy* da saga do xenomorfo mais fofinho da galáxia fiquei naturalmente bastante expectante com este Colonial Marines, especialmente sendo uma sequela oficial do filme de James Cameron. Com a Gearbox já com provas dadas no desenvolvimento de FPS, a qualidade estaria assegurada. Como me enganei. Após imensas polémicas de atrasos e desvios de dinheiro, este jogo saiu para o mercado com imensos bugs. A versão PC pelo menos lá foi sendo corrigida, mas não deixa de ser uma enorme desilusão de um jogo que tinha potencial para ser muito melhor.

> High-Score **6**

Por *André Santos* **#3**



É um título fraco, muito fraco. A verdade é que ainda não foi desta que o franchising *Alien* conseguiu um jogo francamente à altura. Praticamente não existe uma história, ainda para mais imersiva e envolvente, e mesmo para os fãs da saga, como eu, é difícil resistirmos a tantas ideias tão mal aproveitadas. Fora isso, há a possibilidade de vestirmos a pele de um *xenomorph*, acção, algumas sequências (poucas) até são bem conseguidas e variedade de armas contra um level design deplorável, e uma jogabilidade repetitiva e por demais previsível. *Alien Isolation* promete… esperemos que cumpra!

> High-Score **2**

Por Tiago Lobo Dias **#4**



Tenho uma grande admiração pelas pinturas do Giger. Cheguei a ter posters enormes das suas pinturas. Sempre achei genial o trabalho que ele fez para o *Alien*, bem como com a mobília da saga *Dune*. A cada título *Alien* salta-me sempre à memória o seu grafismo inicial. Este *Colonial Marines* é no mínimo embaraçoso. Não consegue de maneira nenhuma levar-nos a beber esse universo espectacular. Do grafismo ao som, da jogabilidade ao ambiente, é tudo fraquinho. Alguns jogos não deviam passar do papel. Não acredito que as expectativas dos seus criadores tenham sido positivas. O dinheiro por vezes (muitas…) fala mais alto e depois temos estes resultados desastrosos.

> High-Score **4**

A ASCENSÃO E QUEDA DO FLAPPY BIRD



Acho que não será exagero afirmar que o jogo mais mediático do último mês foi o *Flappy Bird*. Mas o que se passou? Porque é que um jogo tão simples e, por muitos considerado tão mau, deu tanto que falar? Este improvável sucesso estava já presente na App Store desde Maio do ano passado mas apenas nas últimas semanas, voou sorrateiramente até ao número 1 do top desta loja e da Google Play. Há quem diga que o conseguiu por algum tipo de *hack* ou batota mas na minha opinião foi apenas mais um sucesso viral como muitos vídeos do YouTube em que nunca se saberá como raio determinado conteúdo foi de repente tornar-se um fenómeno global. Sites como o Kotaku terão tido a sua influência com críticas que classificavam *Flappy Bird* como uma aberração que plagiava elementos gráficos do *Super Mario Bros.* É certo que a publicidade, mesmo quando é má, desperta sempre a curiosidade.
No meu caso o jogo chamou-me a atenção por duas razões: A primeira pelos artigos anteriormente referidos e, a segunda, porque vi uns primos meus a jogá-lo e resolvi experimentar. A jogabilidade consiste simplesmente em dar pequenos toques no ecrã que fazem um pássaro feio e *pixelado* bater as suas asas e propulsionar-se brevemente. O objectivo é passar pelo meio de tubos saídos do imaginário do clássico da Nintendo. Estes tubos aparecem de forma aleatória mas sempre justa, o que significa que se perdermos é por nossa própria culpa… e perderemos, mesmo muito! É normal que nas primeiras vezes nem consigam sequer 1 ponto, o que significa que nem passaram por entre 2 tubos. Isto acontece não porque os controlos sejam complicados, muito pelo contrário, simplesmente o espaço de passagem é algo limitado e o bater de asas tem que ser dado no momento certo para não estragar tudo. Esta dificuldade faz com que o jogo se torne altamente viciante, pois não queremos admitir a vergonha de que nem chegamos aos 2 dígitos de pontuação, principalmente se estivermos a competir pelo recorde com algum amigo. Será então legítimo dizer que *Flappy Bird* é um mau jogo? Na minha opinião, não. É simples, sem dúvida, mas se tanta gente o joga é porque sem dúvida diverte e, mais que isso, vicia. Para um jogo feito em 2 ou 3 dias isto já é um sinal de sucesso. Se considerarmos o relato de que *Flappy Bird* rendia 50 mil dólares por dia em publicidade, percebemos que a sua criação foi um golpe de génio (e de sorte) para o seu criador, Dong Nguyen. Mas, aparentemente, o dinheiro não é tudo para este *game designer* vietnamita. O







Algo tão simples e, aparentemente, tão despretensioso gerou uma grande movimentação pela net trazendo reacções que variam do ódio ao gozo e à admiração

que Dong quer é uma vida simples e que as pessoas joguem as suas criações mas que não exagerem, não se viciem! Foi esta a justificação que deu para retirar *Flappy Bird* das lojas. É difícil de perceber esta decisão quando é evidente que poderia ganhar ainda mais dinheiro com o seu jogo visto que o retirou numa altura em que a sua popularidade não parava de crescer. Será verdade que o dinheiro não traz felicidade? De qualquer forma não se esqueçam que a publicidade continua activa dentro de *Flappy Bird,* por isso o jogo continua sem dúvida a render bastante dinheiro. Há quem afirme que isto possa ser um golpe de marketing. Talvez sair quando se está no topo seja uma forma de chamar mais atenção para as suas restantes criações? Ou se calhar Dong quis simplesmente alguma paz.
Interessante foi o que aconteceu desde então. Por um lado surgem os oportunistas. Não demoram nada a aparecer clones do jogo ou negócios mirabolantes da venda de dispositivos com o *Flappy Bird* instalado. Por outro lado surgem as homenagens. Foi feita uma *Game Jam* de apoio a Dong Nguyen e proliferam pela net jogos que se inspiram no seu sucesso de forma bem mais interessante do que simples clones. Vejamos o exemplo do jogo *online* de *Maverick Bird* de Terry Cavanagh, que é uma espécie de filho bastardo entre *Flappy Bird* e *Super Hexagon* (um dos sucessos críticos de Cavanagh). É psicadélico ao máximo, vale a pena experimentarem se não tiverem medo de enlouquecer. Em *Squishy Bird* o objectivo é o inverso do original, temos que esmigalhar o passarito. Em *FlapMMO* jogamos simultaneamente a dezenas de internautas e vemos um enxame de pássaros (ou seja, jogadores) a ficar pelo caminho na inevitável derrota. Veja-se que até para o Oculus Rift foi desenvolvido um *Floculus Bird* em que a acção passa a ser em primeira pessoa.
Não sei o que pensará Dong Nguyen de tudo isto. Se o seu objectivo é que as pessoas se esquecessem rapidamente de *Flappy Bird,* isso certamente ainda não aconteceu. Algo tão simples e, aparentemente, tão despretensioso gerou uma grande movimentação pela net trazendo reacções que variam do ódio ao gozo e à admiração. O fenómeno viral tornou-se um jogo de culto.


DOES MICHAEL BAY HATE your childhood?
CONFIRMED
DeathNoteBook Air
FOOD
SELL UR USED GAMES HERE
USED GAMES
$99.99
Henching!
magic show!
PLEASE COSPLAY US
this WAY
BITE OFF THEIR LIMBS
Exit
WORKSHOP HOW TO: Zombie COSPLAY
PAX con COSPLAY COMPETITION
SPONSORED BY
WORKSHOP HOW TO: KILL A Zombie
FREAKSHOW COLLECTIBLES
LIFE-LIKE FIGURINES!
ZOMBIE KILLING WORKSHOP AHEAD!!!
READ
FREE HUGS
FREE HUGS
CAUTION! MINE
TRY OUT
Pink
Buff
NOT to ob!
ABRIL