

INFAMOUS: SECOND SON

O NOVO *IP* DA SONY QUE PROMETE TORNAR-SE NUM SYSTEM SELLER DA *PS4*? BEM, VEREMOS...

TAMBÉM NESTA EDIÇÃO

SMASH IT! ADVENTURES

SOUTH PARK : THE STICK OF TRUTH

POKÉMON LINK BATTLE!

LUFTRAUSERS

STEEL DIVER SUB WARS

WII PARTY U

FIGHTERS MEGAMIX

KID CHAMELEON

...

A VERDADE DA MENTIRA

Por Margarida Cunha

Se andam no mundo *geek* há algum tempo sabem que a *franchise Pokémon* é uma das mais populares de sempre. De tal forma que o seu legado, além de incluir cartas, jogos e *merchandising*, chega agora… ao futebol. O celebérrimo Pikachu foi eleito mascote da equipa japonesa de futebol, por ocasião do próximo Mundial da FIFA. Mas não está sozinho: a ele juntam-se vários outros, nomeadamente os colegas da primeira geração – Bulbasaur, Squirtle e Charmander. Mas porque estádios de futebol não conseguem albergar tanto *pokémon*, os bichinhos andaram espalhados pelo mundo, no dia 1 deste mês – graças ao Google Maps, que, por ocasião do Dia das Mentiras, preparou uma pequena brincadeira para os entusiastas da série. Aqueles que descarregassem a versão mais actual da aplicação para Android ou iPhone poderiam tentar apanhar *pokémons* espalhados pelo mundo. É comum, no primeiro de



Abril, as empresas darem asas à criatividade, mas às vezes as coisas não correm bem. Que o diga a EA. A Frostbite, um *engine* da marca, resolveu publicar *tweets* (entretanto apagados) em que revelava estar agora optimizado para a Wii U, garantindo que *Battlefield 4* e *Half-Life 3* também sairiam na consola. Recorde-se que, no ano passado, a EA garantia não ter títulos previstos para serem lançados na Wii U. Muita gente considerou que a piada foi de mau gosto e era depreciativa para a Nintendo, pelo que o executivo da EA, Peter More, se desculpou pouco tempo depois. Mas as brincadeiras à custa da gigante nipónica não se ficaram por aqui. Li algures que Satoru Iwata estaria de saída… para a Zynga. Curiosamente, e o que se segue é factual, pouco depois viria a saber que a taxa de aprovação do presidente da Nintendo junto dos quadros da empresa tem vindo a decrescer – de 92.9%, em 2011, para 77.3%, em 2013. Não é difícil perceber porquê (e nem o corte salarial de 50% a que Iwata voluntariamente se submeteu parece ter chegado para convencer os seus superiores).

De qualquer das formas, o entusiasmo em relação ao software está ao rubro, com duas das mais divertidas *franchises* da marca a regressar brevemente: *Mario Kart 8* (que já passou pelas mãos da PUSHSTART) e *Super Smash Bros.* – este último será protagonista de um Nintendo Direct, a decorrer dia 8, às 23h. O título viciante desenvolvido por Sakurai tem alimentado muita especulação em relação às personagens – várias sondagens querem ver o criador como personagem da série. Mewtwo ou Reggie Fils-Aime são também desejados. Quem estará certamente presente são os *cuccos* que tantas dores de cabeça deram a Link, na saga *The Legend of Zelda*.

Para terminar em grande, a investigadora Anita Sarkeesian – cujo trabalho se notabilizou por explorar estereótipos femininos na indústria dos videojogos – foi galardoada com o merecido 2014 Game Developers Choice Ambassador Award – que lhe foi entregue em mãos pelo director criativo de *The Last of Us*, Neil Druckmann. Este prémio é atribuído a indivíduos que tenham de alguma forma contribuído para que a indústria dê um passo em frente – o que se traduz num grande *achievement* (que Anita "desbloqueou") para todos os que se preocupam genuinamente com a qualidade da indústria.

Uma notícia tão boa até parece mentira. Felizmente, desta vez, não é.

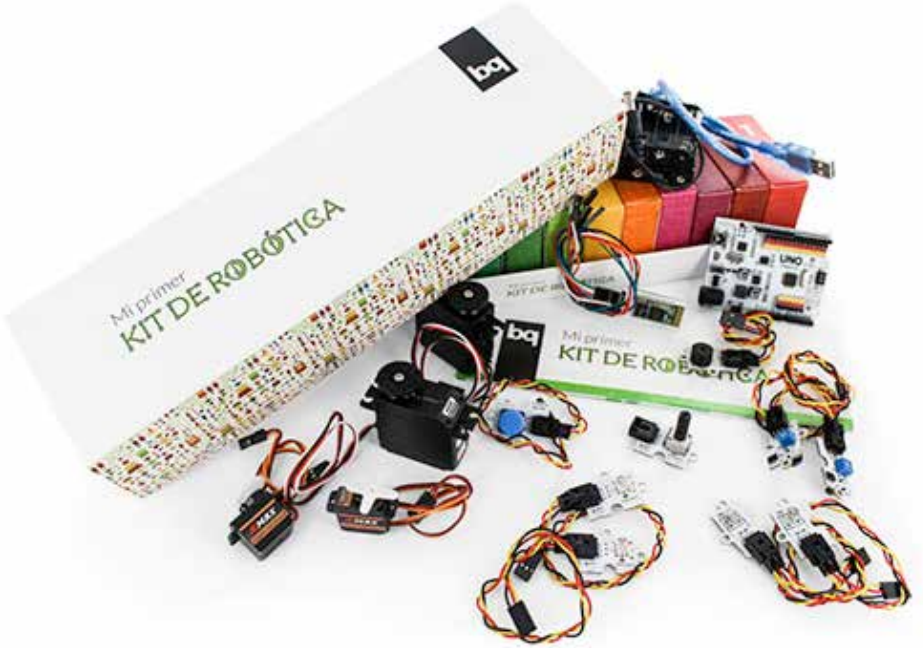
> YOSHI'S ISLAND VS YOSHI'S NEW ISLAND

> CINEMA CATÁSTROFE

> TOP - MÚSICAS ASSUSTADORAS SILENT HILL



>SMASH IT! ADVENTURES
>INFAMOUS SECOND SON
>LUFTRAUSERS
>POKÉMON LINK BATTLE
>SOUTH PARK - THE STICK OF TRUTH
>STEEL DIVER SUB WARS
>WII PARTY U
>FIGHTERS MEGAMIX
>KID CHAMELEON



> SEGA MASTER SYSTEM: PARTE 1

> BQ KIT DE ROBÓTICA

> GAME OVER



THE GAMES TOME

www.thegamestome.consola-te.com

***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.**

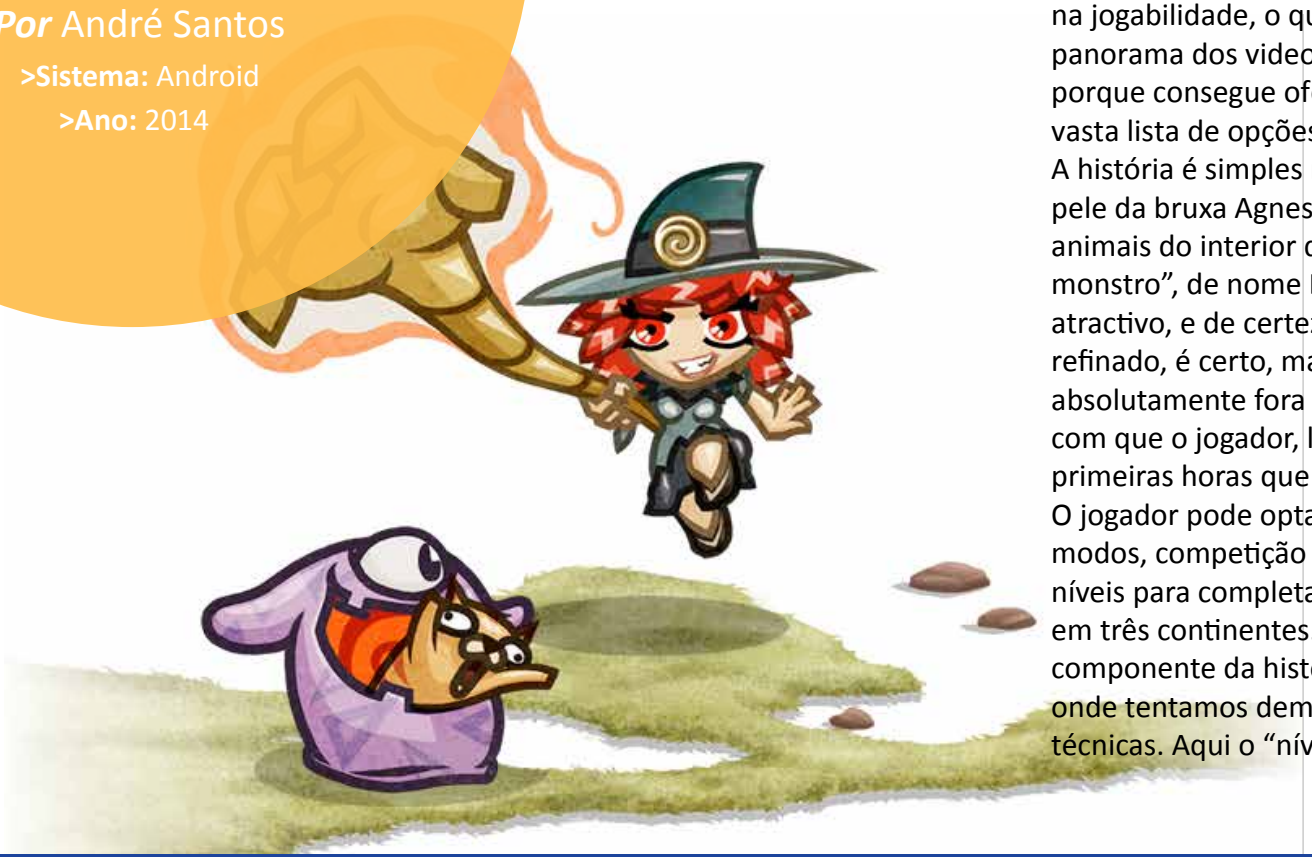
**Para ouvir cliquem na imagem*

SMASH IT! ADVENTURES

Por André Santos

>Sistema: Android

>Ano: 2014



Já está disponível para download e gratuitamente, tanto para iOS como para Android, a aventura da Bica Studios, *Smash It! Adventures,* que marca também a estreia desta recente equipa. Em boa hora chegou, principalmente se tivermos em conta a actual curva ascendente de jogos portugueses, tanto ao nível da quantidade, qualidade visual e gráfica, mas também na jogabilidade, o que não só é excelente para o panorama dos videojogos por cá, mas também porque consegue oferecer a todos os jogadores uma vasta lista de opções para escolher.

A história é simples mas eficaz. O jogador veste e pele da bruxa Agnes, que tem que salvar pequenos animais do interior de seres com aspecto "pega-monstro", de nome Blarghinis. Pode não parecer atractivo, e de certeza que não possui um argumento refinado, é certo, mas tem uma componente viciante absolutamente fora de série, que acaba por fazer com que o jogador, literalmente se perca, nas primeiras horas que dedica a *Smash It! Adventures*.

O jogador pode optar por escolher de entre dois modos, competição e aventura. Este último tem 30 níveis para completar que por sua vez se subdividem em três continentes. E é aqui que se insere toda a componente da história. Por sua vez, a competição é onde tentamos demonstrar as nossas competências técnicas. Aqui o "nível" dura o tempo que o jogador



conseguir aguentar as ondas de monstrinhos, que aparecem de todos os lados, e com os mais diversos tipos de inimigos. A componente de partilha de informação não foi esquecida e como já vem sendo habitual neste tipo de jogos é possível partilharmos os resultados alcançados a partir das redes sociais.

Smash It! Adventures tal como o nome deixa antever insere-se no género *smasher*, no qual o jogador com o recurso ao ecrã táctil tem de esmagar os tais "pega-monstros" que referi anteriormente. É um jogo que obriga a uma rapidez tremenda neste processo, além de que convém conhecermos os nossos inimigos. Isto porque estão divididos em categorias (tamanhos) ou grau de dificuldade. Dito de outra forma, para alguns bastará um simples toque para os destruir, noutros casos, esse simples toque não fará mais do que despoletar o aparecimento de outros seres pegajosos que os anteriores libertam.

Da mesma forma, estes têm comportamentos diferentes dependendo do seu tipo. Quando tocamos em algum que por azar tem a *bocarra* aberta, significa que estamos em maus lençóis, já



Tal é igualmente ajudado por um visual e animações, que além de tecnicamente muito bem conseguidas, são bastante engraçadas

que esse Blarghini se vai esborrachar no ecrã do *device* onde estivermos a jogar, e com isso, retira-nos a quase totalidade da visão disponível. Quando isto acontece, é normal os restantes inimigos que preenchem o ecrã conseguirem atingir a nossa heróica bruxinha, o que vai obrigá-la a recorrer ao *swipe*, que permite ao jogador impedir a óbvia acumulação destes seres, algo que nos retira pontos ao jogo, ou no modo competição, pode mesmo terminá-lo.

Todavia, ou não tivéssemos nós na pele de uma bruxa, existem poderes que podemos ir utilizando e que na grande maioria dos casos surgem no decorrer do jogo, mas que também podem igualmente ser adquiridos recorrendo às moedas que vamos coleccionando. A ajudar a todas estas componentes, temos mecânicas de jogo bastante funcionais, fluidas e atractivas, com dificuldade variada, dependendo das categorias dos inimigos, algo que acaba por nunca viciar o jogador em metodologias





memorizadas, que resultam num jogo divertidíssimo tanto para graúdos como para a pequenada.
Tal é igualmente ajudado por um visual e animações, que além de tecnicamente muito bem conseguidas, são bastante engraçadas. O ecrã preenchido por uma paleta de cores vibrante e colorida dá outra "estrutura" ao jogo, revestindo-o com um acabamento polido, repleto de movimento e acção. A referir algo menos positivo, teria que indicar o som – algo que infelizmente já é habitual nos títulos para plataformas móveis. Se os efeitos sonoros até são minimamente agradáveis, apesar de se tornarem repetitivos à quantidade de disparos e *smashs* que fazemos, a música em si acaba por se tornar cansativa, por ser demasiado igual quando ouvida em todos os níveis, o que depressa nos conduz às definições e à consequente retirada desta.
Em suma, *Smash It! Adventures* é um título bastante equilibrado e que só deixa razões para nos orgulharmos do trabalho realizado pela Bica Studios. É um jogo agradável, que entretém, altamente viciante e mais importante que tudo, um que se enquadra a várias faixas etárias.
Por fim, resta-me referir que a Bica Studios promete *updates* regulares que nos irão presentar com novos conteúdos. Tudo isto torna *Smash It! Adventures* um jogo ao qual é difícil de resistir!

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Boas mecânicas de jogo; Animações divertidíssimas; Jogabilidade viciante

É mau ter:
Nada a apontar, tirando o calcanhar de Aquiles dos jogos para plataformas móveis... a música!



INFAMOUS: SECOND SON

Por Ivan Cordeiro

>Sistema: PS4

>Ano: 2014

A série *Infamous* teve a sua estreia na geração passada, na já *super* ultrapassada Playstation 3, como um jogo *first-party* vindo da mesma produtora dos famosos jogos *Sly*, *Sucker Punch*. O primeiro jogo da série foi um sucesso e tornou-se numa das bandeiras da Playstation 3 devido a ser um exclusivo. Como tal tornou-se óbvio que existiria uma sequela, e *Infamous 2* continuou a história do primeiro jogo sendo também bem recebida pelos críticos e pelos jogadores. *Infamous: Second Son* é um exclusivo para a nova consola da Sony, o primeiro na nova geração e um dos primeiros exclusivos de peso que pretende justificar a compra desta depois de *Killzone: Liberation* e *Knack.* Sempre ouvi falar muito bem da série mas muito sinceramente, e tirando já isto do caminho, nunca me cativou, em grande parte devido a não gostar do protagonista dos dois primeiros jogos da série. Com a mudança de protagonista e com tão pouco para jogar neste momento na Playstation 4, este novo jogo da série conseguiu captar a minha atenção e interesse. Devo também dizer que até ao momento não me tinha apercebido do quanto amados são os dois primeiros jogos. Vários amigos meus disseram-me "(...) quando sair o *Infamous* é que é, aí sim vou ter de comprar uma Playstation 4". Para minha surpresa este *franchise* tornou-se decisivo para várias pessoas na hora de largar 400€, parecendo estar a par de um *Gran Turismo* ou *Metal Gear* em termos de expectativas dos jogadores. Em *Second Son* controlamos Delsin Rowe, um jovem



Em *Second Son* controlamos Delsin Rowe, um jovem de 24 anos que tem uma personalidade rebelde de um adolescente de 15 anos

de 24 anos que tem uma personalidade rebelde de um adolescente de 15. Ao tentar ajudar um *Conduit,* também conhecidos por *Bioterrorists*, pessoas com poderes sobre-humanos, Delsin acorda com os mesmos poderes. Reggie, o seu irmão polícia, quer ajudá-lo a encontrar uma cura, e embora ao início isso pareça uma boa ideia, Delsin rapidamente percebe que pode utilizar os seus poderes para combater o governo e que talvez não queira ser curado. Os motivos

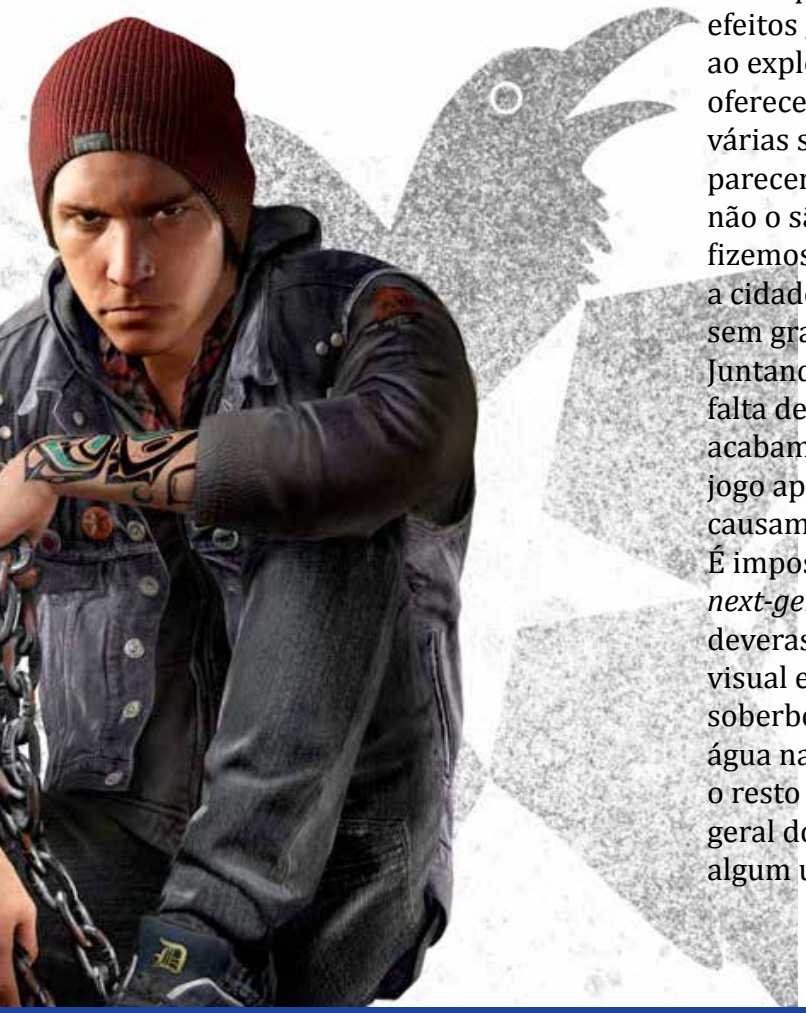
> "O ataque corpo a corpo é sempre possível, mas, acaba por tornar o sistema de combate algo desconexo"

de Delsin para derrubar o governo não são apenas porque sim, certos acontecimentos pré e pós a aquisição dos superpoderes levam a tal atitude, mas não quero descrever em pormenor ou alargadamente nada do enredo. Não é que este seja uma grande intriga digna dos melhores filmes policiais, ou mesmo uma narrativa interessante e diferente, pois no geral é linear, sem grandes surpresas e infelizmente desinteressante. As missões e a forma como são apresentadas também não ajudam à dinâmica da campanha. Estas são demasiado genéricas na sua grande maioria, um típico caso de "vai



ali e destrói aquilo porque sim", sem grande originalidade ou diversidade. O sistema de moral fica infelizmente a par da história linear e das missões desinteressantes. Temos a opção de ser o bom ou o mau (o vilão fica para o próximo jogo da série), e a opção de um ou outro é apresentada ao jogador como uma escolha nítida e clara daquilo que iremos optar. Isto prejudica sem dúvida o desenrolar do jogo e a escolha genuína do jogador porque é conveniente enveredar por um lado ou por outro, sendo o meio-termo o pior. Como tal, no geral vamos optar por um ou por outro, e nada nos faz pensar o que será melhor, simplesmente escolhemos a opção que se apresenta a azul ou a vermelho. Assim, a moral do jogador deixa de ser testada e a única coisa que é testada é a capacidade do jogador de carregar no botão certo, o que por vezes até pode ser um problema. O botão para atacar é o mesmo que é usado para tomar a decisão de ser o mau da fita, como tal é frequente estarem a tentar derrotar um inimigo e acabarem por matá-lo. Assim sendo, é preciso, como na vida real, ter cuidado para ser bonzinho. A jogabilidade é um misto de satisfação que os nossos poderes nos transmitem e por vezes frustração devido ao tipo de inimigos que encontramos. Os inimigos "*básicos*" atacam à distância com metralhadoras, nós temos ataques à distância mas também de corpo a corpo. Os ataques à distância requerem energia, mas esta rapidamente se esgota. O ataque corpo a corpo é sempre possível, mas





a natureza destes ataques contra inimigos que atacam à distância, e que nos obrigam a andar sempre de um lado para o outro devido a estarem todos separados por uma grande distância, acaba por tornar o sistema de combate algo desconexo. No entanto, a satisfação com o uso de superpoderes como *Smoke* e *Neon* é impossível de negar, oferecendo muita variedade (e consequentemente alguma inutilidade) e efeitos gráficos impressionantes. Os controlos ao explorar o mapa são bons e raramente oferecem problemas de maior, mas há várias situações de sítios que supostamente parecem possíveis de subir ou trepar e que não o são, mesmo quando há 2 minutos atrás fizemos algo praticamente idêntico. Explorar a cidade é agradável, mas esta é despida, sem grande vida e sem grande actividade. Juntando isto a missões sem inspiração e uma falta de missões secundárias interessantes acabamos com um jogo insosso. Felizmente o jogo apresenta-se colorido e com gráficos que causam sem dúvida um bom impacto visual. É impossível de negar o facto do jogo parecer *next-gen* em termos gráficos, estes são deveras impressionantes, com um horizonte visual enorme, efeitos de chuva e partículas soberbos e uma cidade com texturas de fazer água na boca a qualquer um. Só é pena que o resto não acompanhe a espetacularidade geral dos gráficos. O jogo faz também algum uso do *touchpad* do comando da Playstation 4, em algumas situações a sua utilização tem alguma piada mas no geral é largamente desnecessário, algo que foi implementado apenas para dizer que fizeram algo com a tecnologia disponível. No geral, *Second Son* é um jogo agradável e bastante jogável, mas é pena a sua história ser demasiado fraca e a jogabilidade por vezes ser completamente fora daquilo que parece natural ao jogador. Tendo em conta que neste momento os jogos disponíveis na nova consola da Sony são poucos, *Infamous: Second Son* é um bom título para os que andam sedentos de jogar alguma coisa. Se ainda não têm a nova consola da Sony, não me parece valer a pena comprá-la só por este jogo, a menos que sejam grandes fãs da série.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Bons gráficos, mais um jogo de Playstation 4

É mau ter:
Enredo e missões desinteressantes, combate algo desconexo embora com poderes satisfatórios

LUFTRAUSERS

Por: João Canelo

>Sistema: PS3

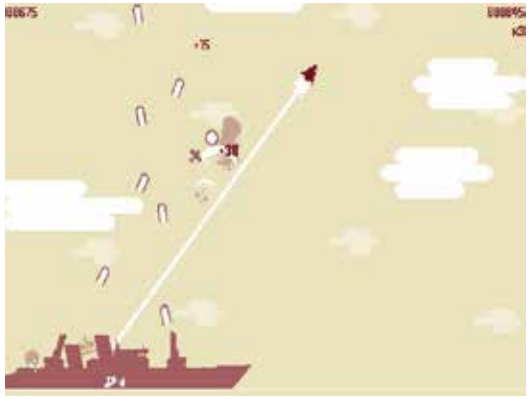
>Ano: 2014

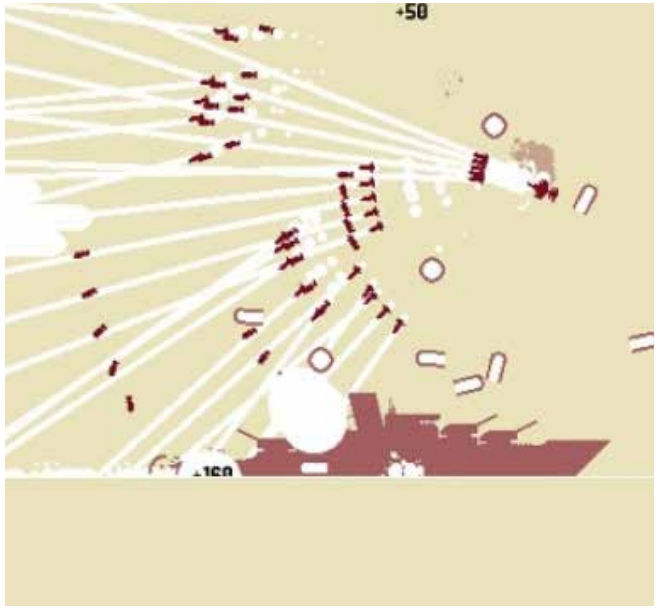


Existe uma beleza inegável na simplicidade, ainda mais numa indústria como a dos videojogos. Com o crescimento dos estúdios e das suas produções, que rondam agora os milhões de dólares, a simplicidade, que marcou as primeiras décadas da indústria, ficou para segundo plano, tratando-se apenas de uma pequena lembrança de eras passadas. Mas se a indústria tem apostado nos seus projectos megalómanos, tão complexos como realistas, os estúdios independentes, e os seus orçamentos reduzidos, têm reencontrado o significado da verdadeira simplicidade dos videojogos - e Luftrausers é mais um excelente exemplo da força e criatividade dos pequenos produtores.

Esqueçam uma narrativa e personagens, e esqueçam também o drama. Em *Luftrausers*, produzido pela Vlambeer, somos um piloto de uma super potência mundial que está em guerra contra todos aqueles que decidiram desafiá-la.

Ao contrário da maioria dos jogos do seu género, *Luftrausers* demonstra uma fluidez exemplar e um ritmo de acção intenso





Os céus enchem-se de aviões inimigos, os mares tremem com os navios de guerra e as nuvens rompem-se com a passagem de naves não-identificadas que tentam destruir tudo à sua passagem. E no meio da confusão, munidos inicialmente com apenas uma arma de baixa potência, estão vocês, os valentes pilotos que terão de destruir tudo à sua passagem para assegurar não só a vossa vitória como a melhor pontuação final.

Luftrausers é um shooter de arcada que nos coloca ao controlo de um avião. Semelhante a *Sinistar* e até ao clássico *Asteroids*, a sua jogabilidade foca-se unicamente no desvio e na destruição das forças inimigas para conquistar uma melhor pontuação. Com o controlo do avião a ser designado para o analógico esquerdo, isto na versão PS3, e existindo apenas um botão para disparar, a simplicidade de *Luftrausers* torna a sua experiência incrivelmente viciante e fácil de utilizar. O foco na jogabilidade é necessário para a acção rápida e frenética do jogo, e a Vlambeer conseguiu construir um shooter não só acessível para qualquer jogador como desafiante para todos os que quiserem encontrar os seus segredos e suplantar as pontuações anteriores.

Apesar da sua simplicidade, Luftrausers oferece uma grande variedade de combinações e desafios para conquistarem. À medida que vão desbloqueando tarefas, que vão desde a destruição de um número de inimigos numa só vida até à utilização de uma arma em específico, serão recompensados com novas partes para os vossos aviões e terão de combiná-las para aumentar a vossa mobilidade e poder de ataque. Ao todo, a Vlambeer conseguiu criar mais de 100 combinações possíveis, permitindo a utilização de armas laser, propulsores mais poderosos, asas mais longas para desvios mais eficazes e ainda uma bomba nuclear que destrói tudo à sua volta.

Há muito para descobrir e desbloquear em *Luftrausers*,



e a sua dificuldade, nomeadamente nos desafios finais, obrigar-vos-ão a encontrar combinações específicas para conseguirem eliminar os inimigos mais persistentes. A rapidez da sua jogabilidade fica também evidente no design dos menus, que se focam unicamente na escolha dos itens e da visualização das classificações, facilmente navegados através da utilização dos botões direccionais. Esta escolha mantém-vos focados na acção de Luftrausers ao reduzir o manuseamento de menus confusos para construir uma experiência simples, mas igualmente gratificante. Com esta mecânica, estarão sempre a um botão de regressar à acção.

Ao contrário da maioria dos jogos do seu género, *Luftrausers* demonstra uma fluidez exemplar e um ritmo de acção intenso. O controlo da nave é eficaz, rápido e extremamente intuitivo, com a simplicidade dos cenários a aumentarem a facilidade com que manuseamos a nave e destruímos os vários inimigos. A arte pixelizada, que vai desde o campo de batalha até às personagens que apresentam cada um dos menus disponíveis do jogo, dá ao jogo uma maior personalidade e vida, fomentando uma vertente mais caricatural da Guerra e dos seus intervenientes.

Ainda que a banda sonora não demonstre um cuidado tão acentuado como a sua componente visual, *Luftrausers* está repleto de pormenores que transformam os seus temas em pequenas experiências. Para além da música que acompanha os menus, que se foca na junção entre fanfarras militares e composições *chiptunes*, o tema que acompanha os níveis de acção é alterado consoante os itens que utilizem nos vossos aviões. Se escolherem, por exemplo, um motor mais rápido, o ritmo da música aumenta e cria um ambiente mais frenético. Não são, no entanto, variações muito acentuadas, mas funcionam perfeitamente com a simplicidade geral do jogo e constituem mais um dos pormenores interessantes que a Vlambeer inseriu.

Luftrausers é um excelente shooter, ainda que muito repetitivo. Mesmo com a implementação de desafios individuais e um número confortável de inimigos, a experiência de *Luftrausers* não varia exponencialmente de nível para nível. No entanto, a sua jogabilidade fluída e fácil de utilizar, ainda que necessitando de um pequeno período de habituação, tornam este pequeno jogo num título imprescindível para todos os fãs do género. É simples, mas incrivelmente focado, e uma excelente adição para a vossa colecção.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Uma jogabilidade desafiante e verdadeiramente viciante

É mau ter:
Pouca variedade de cenários

Há alternativas:
Sinistar; Asteroids



Chega à Nintendo eShop mais um jogo do universo Pokémon, em que só o objectivo se mantém: apanhá-los a todos! Ao contrário da maioria dos já inúmeros jogos desta série, em *Pokémon Link: Battle* as batalhas ao estilo *RPG* são substituídas por rapidíssimos e frenéticos puzzles ao estilo *match 3* onde o objectivo é criar *"links"* consecutivos para aumentar a força do nosso ataque e capturarmos os *Pokémons* selvagens. Ao contrário do que acontece, por exemplo, no famoso *Bejewled*, onde ao juntarem 3 ou mais peças, o ecrã pára para que o espaço vazio se encha, neste título vão poder continuar a juntar peças e a fazer desaparecer os *Pokémons* sem esperar por nada, tanto que a certa altura vão até poder limpar o ecrã todo! Ao juntar continuamente peças, vão começar um contador, que serve para medir a força com que o ataque



POKÉMON LINK: BATTLE

Por: Victor Moreira

>Sistema: 3DS

>Ano: 2014

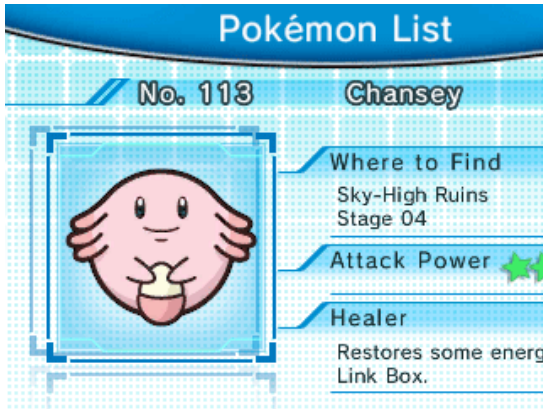
ao *Pokémon* selvagem se vai dar, e obviamente, quanto mais melhor!
O número de *Pokémons* que vão aparecendo de nível para nível varia muito, assim como os pontos vitais destes e vão encontrar níveis onde até vão ter que batalhar e apanhar dois ou três tipos diferentes. Assim como na série original, também este título tira partido das fraquezas de cada *Pokémon*, e dos elementos que os fazem ser mais eficientes contra outros. Mas não pensem que é só juntar peças. Se não forem rápidos, ou se estiverem num nível mais avançado, o vosso inimigo vai também atacar, tirando alguma vida da nossa *Link Box* e caso esta chegue a zero, será o fim do jogo! Para ajudar no processo, poderão escolher a vossa criatura favorita, e caso estejam numa zona onde esse mesmo pokémon seja eficiente ao elemento do inimigo, vai facilitar imenso a tarefa.
Pokémon Link: Battle! não será o jogo que agrade a todos os fãs da série, mas não deixa de ser viciante e entretido como qualquer *match 3* bem feito. Este chega exclusivamente à eShop da 3DS repleto de diversão, 10 zonas diferentes com vários níveis, os famosos Pokémons, assim como os novos que apareceram em *Pokémon X/Y* num total de 718 para apanhar!

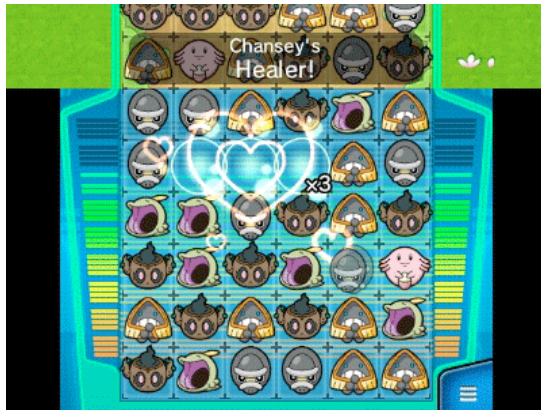
É muito *Pokémon*, com muita hora de diversão à mistura!
No modo *multiplayer*, poderão jogar em conjunto com mais 3 amigos em modo cooperativo, para uma experiência única de batalhas. Também com a ajuda do StreetPass, caso passem por alguém que nem sequer conheçam mas que tenha o jogo ligado, poderão juntar à vossa colecção os Pokémons favoritos deles e vice-versa!
Pokémon Link: Battle! será uma experiência ainda mais única para quem goste dos dois mundos, o dos *puzzle games* e o da série em si. Será sempre divertido encontrarem um Pokémon que tinham como preferido num jogo antigo da série, assim como será desafiante encontrar os mais raros!

> High-Score

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







Resumo

É bom ter:
Experiência única de continuidade na junção de peças, viciante, apanhá-los a todos!

É mau ter:
Estilo de jogo pode não agradar a todos os fãs da série

SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH

Por Sílvia Farinha

>Sistema: PC

>Ano: 2014



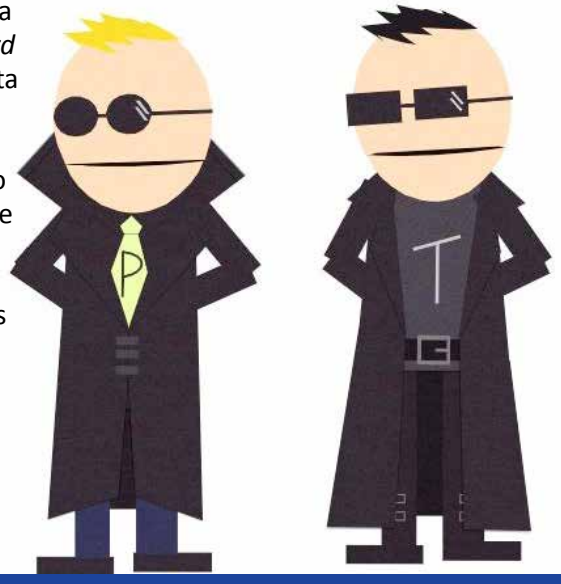
Antes de começar a falar sobre este jogo, deixem-me dizer já algo. São fãs de *South Park*? É o suficiente, comprem este jogo porque não se vão arrepender de forma alguma. Qualquer fã desta fantástica série exibida em tempos na Sic Radical e actualmente a passar na MTV (não é o melhor cenário mas assim as gerações mais novas sempre podem ter um vislumbre desta série que marcou toda uma geração). Para quem não sabe de que série estou a falar – isto só pode querer dizer que vivem numa gruta dentro de uma montanha remota nos Himalaias - *South Park* é uma série de animação americana direccionada para um público mais adulto e que começou como sendo apenas o trabalho de dois amigos que criaram uma animação em *stop-motion* que acabou por se tornar viral. A Comedy Central pegou nesta animação e assim nasceu esta bela obra que conta a história de um grupo de quatro rapazes – Stan, Kyle, Cartman e Kenny – que vivem na cidade que dá o nome à série. Estes quatro adolescentes vivem todo o tipo de situações quotidianas que rapidamente se tornam obscenas. *South Park: The Stick of Truth* surge como sendo o tão esperado jogo pelos fãs da série após lançamentos de simples títulos *mobile*, *flash* e Xbox Live, mas que nunca chegaram realmente para encher as medidas. Desenvolvido pela Obsidian Entertainment



Todos os efeitos sonoros, vozes, e gráficos nos levam para dentro da série. É impossível não esboçar um sorriso assim que abrimos o jogo e publicado pela Ubisoft, contou com um grande envolvimento por parte dos criadores da série televisiva. Trey Parker e Matt Stone escreveram o guião do jogo e todas as vozes dos personagens são as mesmas ouvidas na série. No jogo encarnamos a nossa própria personagem, um miúdo novo que acaba de chegar à cidade, não fala e ao qual podemos atribuir o aspecto que desejarmos. Uma vez que somos a criança nova, o nosso principal objectivo é sair pelas ruas fazendo amigos. No decorrer desta demanda acabamos por cair no

"No meio desta demanda acabamos por cair no meio de uma história bem ao estilo de Game of Thrones"

meio de uma história bem ao estilo de *Game of Thrones*. Está a decorrer uma brincadeira/guerra entre humanos, encabeçados pelo *Grand Wizard* Cartman, e elfos cujo líder é Kyle. O motivo desta guerra é o glorioso e todo-poderoso *Stick of Truth* – um simples ramo. Cartman recruta-nos para o seu grupo e assim começa a demanda do *Sir Douchebag*, ou seja, nós próprios. Sendo este videojogo um RPG, inicialmente é necessário escolher uma de quatro classes – *Fighter*, *Jew*, *Thief* ou *Mage* – cada um deles com habilidades diferentes mas o mesmo tipo de *Perks* e de habilidades mágicas.
Cada uma das habilidades do nosso personagem enquadra-se com o tipo de classe que escolhemos, o que faz todo o sentido



considerando que o *Jew* (sendo o judaísmo e os judeus um dos tópicos mais falados na série) tem o poder da *Circum-Scythe*… Espero que entendam o trocadilho. Os *perks* são desbloqueados consoante o número de amigos que vamos fazendo e que nos vão adicionando no Facebook (é inclusive possível observar por diversas vezes os figurantes agarrados aos telemóveis a tecerem comentários



a esta rede social) e são complementos às nossas habilidades principais. No entanto, o tipo de poder que é mais fantástico e claro que não poderia deixar de estar presente, ou não fosse este um jogo de *South Park*, é a nossa fantástica habilidade de soltar flatulências. Mas não são umas flatulências quaisquer, são cheias de técnica e exigem algum treinamento pois o nosso personagem é um mestre a controlar o esfíncter anal. Isto significa que as soltamos de forma voluntária e controlamos a sua intensidade e direcção, ao ponto de derrubar paredes ou provocar explosões. Agora digam se isto não é genial. As batalhas vão decorrendo de forma alternada e além dos ataques principais, podemos atacar com uma arma *melee*, utilizar as habilidades especiais ou consumir itens que nos dão *boosts* de vida, mana ou PP (necessário para utilizar as habilidades). Ao longo destas batalhas temos invariavelmente ao nosso lado um dos nossos amigos, o que acaba por ser bem útil porque somos nós que o controlamos e podemos

inclusive mudar de ajudante. Para aumentar a nossa força podemos ainda modificar as armas (que vão desde as mais normais até coisas completamente absurdas) com o poder de enojar os adversários ou de os colocar a arder.
Durante todo o mapa podemos circular por toda a cidade de *South Park* (para a qual nos mudamos com os nossos pais por um motivo misterioso que envolve o nosso passado – o que eu me ri quando descobri qual o motivo!) bem ao estilo *open world*. Pelo caminho vamos encontrando diversas missões secundárias – até vamos dar de caras com Al Gore – que por vezes necessitam que avancemos um pouco mais na missão principal. Pelo caminho vamos conviver com as miúdas, góticos e até canadianos e vestir todo o tipo de roupas absurdas. Já fui médico, ladrão, *viking*, dominador, enfim, um sem número de roupas com as quais é possível dar ao nosso personagem um aspecto hilariante.
Ao longo de todo o jogo vamos assistindo a diversas referências a outros videojogos, como *Skyrim*, e a diversas situações que já ocorreram na série. A crítica social e política está bastante presente, como seria de esperar, mascarada com o humor peculiar da série. Tão peculiar que a versão europeia de *South Park: The Stick of Truth* foi alvo de alguma censura. Entre os temas que sofreram estes cortes – nos quais ficamos apenas a observar o símbolo da União Europeia com a estátua de David desapontada – estão sondas anais e abortos masculinos. Apesar de ser bastante chato não poder assistir a tudo, a verdade é que todos os efeitos sonoros, vozes, e gráficos nos levam para dentro da série. É impossível não esboçar um sorriso assim que abrimos o jogo e vemos que todos se deslocam aos saltinhos, como é costume na série, e que estão lá todos. Desde Jesus, *aliens*, canadianos, ruivos, vagabundos, e toda uma parafernália de inimigos nazis. Os fãs da série não vão ficar de todo desiludidos com este título enquanto aqueles que não a conhecem, apesar de correrem o risco de não perceber algumas das referências, também irão desfrutar de um jogo onde o humor ácido reina. Agora vão lá salvar o Kenny de morrer porque ele desta vez é a linda princesa da história.



> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Ambiente totalmente semelhante à série

É mau ter:
Não há nada a destacar, apenas a censura na versão europeia



STEEL DIVER: SUB WARS

Por Luís Filipe Teixeira

>Sistema: 3DS

>Ano: 2014

***Steel Diver* foi um dos primeiros jogos a sair para a nova consola portátil da Nintendo e apesar de ser um título bastante interessante, tanto a nível de jogabilidade como visual,** não podemos deixar de considerar que oferecia pouco pelo preço que pedia.

Chega-nos agora *Steel Diver: Sub Wars,* uma "sequela" que veio revolucionar a jogabilidade do anterior. A perspectiva na 2ª pessoa é substituída pela 1ª, oferecendo na minha opinião uma jogabilidade mais intuitiva, tendo em conta que agora nos sentimos de facto dentro de um submarino e a vertente 3D vem aumentar ainda mais a sensação de estarmos dentro do mar.

Tanto podemos controlar o submarino, usando os botões da consola, como o *touchscreen*, sendo que este último é de facto mais interessante. Quem possui um segundo *analog stick* (aquele que veio junto com o *Resident Evil: Revelations*) também pode dar-lhe o devido uso, mas pessoalmente não acho que valha a pena.

Existe a versão gratuita e a versão *premium* deste jogo. A diferença são 10 euros e enquanto que na versão gratuita temos apenas 2 submarinos à nossa disposição. Na versão *premium* temos 18. Se na versão gratuita podemos jogar apenas as 2 primeiras missões, na versão *premium* já temos todas as 7 livres e cada uma delas contém 3 níveis. Existem também outras diferenças como uma maior liberdade na customização dos submarinos ou número de colegas de equipa.

As missões apresentam-se de forma bastante





A perspectiva na 2.ª pessoa é substituída pela 1.ª, oferecendo na minha opinião uma jogabilidade mais intuitiva, tendo em conta que agora nos sentimos de facto dentro de um submarino

interessante e variada. Dando alguns exemplos: *Navigate the Rings* é a missão mais simples de todas e a que vai servir para nos ambientarmos ao jogo. Aqui a nossa única finalidade é percorrer os diferentes anéis submersos por todo o lado (não se preocupem, a jogabilidade é melhor do que a do famoso *Superman 64*). *Sink the Convoy* também é bastante simples de perceber. Derrotar todos os outros submarinos e barcos existentes e que podemos ver no nosso radar. *Eliminate the Radar Base* é um pouco parecido ao último que referi, no entanto, temos a finalidade extra de eliminar também a base do inimigo. Achei muita piada à missão *Call in the Air Strike*. O propósito aqui é enviar mensagens através do código morse. Todo o código está descrito no ecrã de baixo e através do botão Y decidimos os pontinhos e risquinhos que queremos enviar.
Como referido, são 7 missões ao todo. Cada uma possui 3 níveis e cada uma com um grau de dificuldade diferente. No entanto, a maior parte delas não nos oferece problemas de maior. E se pensam que poderão achar difícil ou complexo pilotar um submarino, pois confesso que foi isso que pensei antes de pegar no jogo, podem estar descansados. O tutorial explica-nos tudo o que é necessário saber da forma mais simples possível e em 7 minutos passamos a fazer inveja ao Paulo Portas.
Depressa terminamos o modo *singleplayer*. Felizmente temos o modo *multiplayer*, tanto local como *online*, que nos oferece bastantes mais horas de diversão. Divididos em 2 grupos, a nossa finalidade é derrotar todos os submarinos do outro grupo. Também aqui reina a simplicidade, mas é na simplicidade que por vezes também nasce o vício. Calcular as rotas, decidir quando lançar os torpedos. Todas essas tácticas oferecem-nos diversão quanto baste. Além disso, podemos comunicar com os nossos colegas através do código morse. Função que infelizmente não chegou a ser usada muitas vezes. Temos mais que fazer do que estar a procurar a tradução do código enquanto jogamos.
Devo confessar que cheguei a ler opiniões de vários





É um jogo interessante e que vale bem o preço que é pedido



jogadores que tiveram pequenos problemas com a ligação *online*, no entanto na minha consola sempre funcionou tudo às mil maravilhas. Seja com este jogo ou com outros como *Mario Kart 7/Wii*.
Como não podia deixar de ser, à medida que jogamos, desbloqueamos também diferentes personagens ou submarinos de cores diferentes e até mais fortes.
Steel Diver: Sub Wars é um jogo interessante e que vale bem o preço que é pedido. Funciona tanto como jogo de acção como de simulação. Carregar no botão para lançar o torpedo, fazer o submarino subir ou descer, aumentar ou diminuir de velocidade, verificar o radar por inimigos. Confesso que não sou nenhum *expert* no que toca os submarinos, mas achei interessantíssimo pilotar este muito devido às várias funções que apresenta.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
7 missões variadas, dentro do género; fusão entre jogo de acção e simulação;

É mau ter:
modo multiplayer engraçado e viciante, mas pouco variado

WII PARTY U

Por Luís Filipe Teixeira

>Sistema: Wii U

>Ano: 2013



Se há coisa que não falta em *Wii Party U* são mini-jogos. São 80 ao todo. Quando liguei o jogo nem soube para onde me virar primeiro. Existem para todos os gostos e para serem jogados de todas as formas. Jogos para serem jogados com a televisão desligada, jogos para serem jogados com o *GamePad*, jogos para serem jogados com o *Wii Remote* (é por isso que o pacote vem juntamente com o comando da Wii), jogos para *singleplayer*, *multiplayer*. Não existe uma narrativa. É jogo atrás de jogo. Por isso, como começar? Vamos então por partes.

A secção *TV Party* apresenta uma colecção de jogos de tabuleiro, alguns ao estilo *Mario Party*, outros nem tanto. Dentro desses 5 temos por exemplo, o *Highway Rollers*. Aqui a posição ganha nos mini-jogos influência o número de dados que vamos obter. Ao fim de cada ronda, é a vez de mais um mini-jogo. É claro que vamos poder encontrar casinhas que nos vão oferecer mais minijogos. *GamePad Island* é algo semelhante, mas bastante mais focado no próprio *GamePad*. O número de casas é escolhido através de joguinhos a servir de dados no próprio comando. Já os mini-jogos também são eles maioritariamente focados no comando principal da Wii U. Em *Mii Fashion Plaza* temos de calhar nas casas certas para podermos comprar uma certa indumentária (sapatos, calças, camisolas e chapéus) antes de chegarmos à meta e recolhermos pontos. Se houver uma coincidência entre todas as peças de roupa (pertencerem todas a um astronauta, a um *cowboy*,..), a pontuação final



Se há coisa que não falta em *Wii Party U* são mini-jogos. São 80 ao todo. Quando liguei o jogo nem soube para onde me virar primeiro

vai ser ainda maior. Juntando a isso temos os obrigatórios mini-jogos que nos vão permitir arrecadar outras regalias como o roubar uma peça ao nosso colega. Esta secção é especialmente dedicada aos jogadores que preferem concentrarem-se no ecrã gigante da televisão. Apesar dos jogos serem todos diferentes do que já vimos até agora, depressa nos vamos sentir em casa.

Casa é a palavra-chave para a próxima secção. A secção *House Party* substitui os tabuleiros de minijogos pela diversão em toda a casa. Esta é óptima para as tardes ou noites mais festivaleiras, visto que nos vai obrigar a praticar costumes menos comuns. Dos 8 jogos destaco o *Name that Face*. Aqui é dada uma palavra ao possuidor do *GamePad* e este tem de fazer uma careta (e tirar uma fotografia através da câmara do comando) que vá ao encontro dessa palavra. Os restantes têm de adivinhar depois o que esse tentou fazer. Destaco também o *Sketchy Situation*. A fotografia da nossa careta é substituída pela caneta *stylus*. A nossa função é desenhar em apenas 15 segundos no *GamePad* a palavra que nos é dada. Todos recebem a mesma palavra. Todos menos um que recebe uma parecida (por exemplo, os outros recebem a palavra “casa” e apenas um a palavra “mansão”). O objectivo agora é tentar descobrir qual dos desenhos é



supostamente diferente dos outros. Outro destaque meu é o *Button Battle*. O *GamePad* é colocado na mesa juntamente com alguns *Wii Remotes*. Cabe-nos agora carregar nos diferentes botões dos vários comandos à medida que estes nos são apresentados no ecrã: "Dininho, carrega no botão B do comando da Wii", "Edinho, cala-te e carrega no cursor do comando da Wii U, já!". A parte interessante é que temos nem precisamos de televisão. Todos os jogos são jogados, usando exclusivamente os botões e ecrã do *GamePad*. Existem jogos em modo cooperativo e modo competitivo. No *Tabletop Football* o comando transforma-se numa pequena mesa de matraquilhos. As regras são simples: marcar golos. No *Tabletop Baseball* temos de acertar com o taco nas bolas lançadas pelo nosso adversário. No



de ficar lá com os dedos até receber instruções contrárias, o que origina uma divertida salgalhada. São jogos como estes que vão arrancar as maiores gargalhadas dos jogadores e originar uma diversão constante.
Se até agora era obrigatório possuir também um *Wii Remote*, tudo muda com a secção *GamePad Party*. Aliás, nesta secção *Stumped* é necessário trabalhar em conjunto de forma a serrar um tronco. Cada jogador pega numa das partes da serra e tenta fazer o seu melhor. Em *Splish-Splash Boats* situamo-nos dentro de um barquinho e cada jogador rema do seu lado. A finalidade é recolher as bolas todas. Graças à natureza desta secção, quem não quiser ter nada a ver



com videojogos, pode mudar de canal para a sua série favorita enquanto os restantes se divertem com o comando.
Notei que foi dada grande importância ao modo *multiplayer* local, visto que alguns jogos só podem ser mesmo jogados com um amigo ao nosso lado. Por um lado é um aspecto menos positivo, por outro obriga-nos a convidar pessoal a nossa casa, coisa que acontece infelizmente cada vez menos.
Quero destacar agora um jogo chamado *Demolition Row*. Este é uma variante de *Tetris*, mas com mini-jogos pelo meio. Digo-vos, só esse jogo podia muito bem encontrar-se a preço reduzido na *eShop*. É mais completo do que alguns dos outros que se encontram lá.
Com isso ainda não falei dos inúmeros mini-jogos que podemos encontrar em *Wii Party U*. É claro que também os podemos jogar um a um nos modos *Minigame Collection* ou *Freeplay Challenge* ou em competições mais básicas como em *Battle of the Minigames* ou *Tabletop Tournament*, mas são estes mini-jogos que nos vão aparecendo por vezes nos vários tabuleiros. Fugir das bolas de bilhar, acertar com estrelas nos ninjas, contar as peças de dominó que caíram, acertar com o *Wii Remote* nos OVNIS, marcar cestos com bolas de basquete, dirigir carrinhos eléctricos, dar saltos de *ski*, fotografar pássaros, decorar os carros que passaram... Podia estar aqui o dia todo. Existem jogos que puxam pelos nossos reflexos, pela nossa capacidade de visão, *timing*, memorização. Tudo é posto em prova aqui e o mais importante é que são do mais divertido que há. Pelos jogos em si e pelo simples facto de ser uma óptima desculpa para juntar amigos em casa, esta é capaz de ser, juntamente com o famoso *NintendoLand*, a melhor colecção de mini-jogos que a Nintendo já nos ofereceu até agora. Em termos de qualidade e quantidade. Como cereja no topo do bolo, Wii Party U encontra-se totalmente localizado em português. Isto é uma mais-valia principalmente para aqueles que desejam convidar familiares que não se sintam tão confortáveis com a língua inglesa. A imersão torna-se instantânea!

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
enorme variedade de mini-jogos que faz excelente uso do GamePad; uma das melhores experiências multiplayer local alguma vez tidas

É mau ter:
jogos impossíveis de jogar em modo singleplayer; modo online limitado

Há alternativas:
Nintendo Land; Mario Party: Island Tour

FIGHTERS MEGAMIX

Por Ivo Leitão

>Sistema: S. Saturn

>Ano: 1997



***Virtua Fighter* e *Fighting Vipers* são sem dúvida dois nomes com muito peso no catálogo de jogos da Sega Saturn em particular, mas também no panorama de videojogos de luta 3D** dessa geração no geral. E se a Sega fizesse um *crossover* com as personagens de ambas as *franchises*? E se ainda assim misturasse personagens de outros jogos da empresa também? Pois bem, felizmente alguém na Sega teve essa ideia e o resultado foi mesmo este *Fighters Megamix*. Logo no início vemos que existem diversos modos de jogo, o 1P Mode seria análogo ao Arcade mode, no entanto temos vários percursos à escolha. Um onde lutamos apenas contra algumas personagens do *Virtua Fighter*, outros do *Fighting Vipers*, outro onde só lutamos contra meninas, outro contra os pesos pesados e por aí fora, incluindo ainda um percurso apenas com personagens especiais. Ao vencer em cada percurso vamos desbloqueando várias personagens iniciais que se vão juntando ao já extenso catálogo inicial de 22 lutadores. Um outro modo de jogo é o Survival Mode, onde temos de derrotar o maior número possível de adversários num dado intervalo de tempo e onde a nossa vida não regenera de *round* para *round*. Esse tempo pode variar de 3 até 15 minutos, é um bom desafio! O VS mode é um modo mais livre, que tanto pode ser jogado mais uma vez contra o CPU, ou no bom

velho *multiplayer* local. Um outro modo de jogo que tanto pode ser jogado contra o CPU como contra um amigo é o Team Battle Mode, onde podemos escolher uma equipa de até 8 lutadores e ganha quem derrotar todos os lutadores de uma equipa. Tal como foi feito em *Fighting Vipers*, as equipas podem ter números de lutadores diferentes, e podemos repetir a escolha de lutadores entre equipas e dentro da nossa própria equipa. Por fim temos o Training Mode, onde inclusivamente poderemos praticar todos os movimentos existentes para cada lutador, e são mais de 1000 (mil) no total.

Estes modos de jogo acabaram por ser *standard* em todos os jogos de luta em 3D, mas *Fighters Megamix* marca mesmo pontos é pelo leque de lutadores extra que podemos desbloquear. Nomes como Siba, lutador de origem árabe que era para ter entrado no primeiro *Virtua Fighter*, a Janet do *Virtua Cop 2*, personagens retiradas do *Sonic the Fighters* (que por sua vez foi um jogo que surgiu precisamente por causa do *Fighting Vipers*), versões "Kids" de lutadores do *Virtua Fighter*, o herói do *Rent-a-Hero*, um RPG japonês da Mega Drive ou outros completamente doidos que só poderiam vir daquelas cabeças. Aliás, quem mais ousaria colocar um carro do *Daytona USA* num jogo de luta? Ou a palmeira que pertence ao logótipo da AM2? Ou mesmo um naco de carne? Para





O *Fighters Megamix* marca mesmo pontos é pelo leque de lutadores extra que podemos desbloquear

além de lutadores extra, quanto mais vamos jogando, mais extras vamos poder desbloquear. Desde novos uniformes para outras personagens, imagens (e *fan-service*!) para a galeria, um mini-jogo bem secreto e opções extra, como o Hyper mode que nos permite fazer combos infinitos. Há muita coisa a descobrir no *Fighters Megamix*!

Apesar dessas personagens extra serem completamente *over-the-top*, elas tanto vão buscar elementos à jogabilidade de *Virtua Fighter* ou *Fighting Vipers*. E existem diferenças notórias entre estes dois tipos de jogabilidade, que poderão resultar num mau balanceamento que pode ser aproveitado. Isto porque os lutadores de *Fighting Vipers*, para além de terem armaduras (cujas podem partir com o dano sofrido, deixando-os mais vulneráveis), possuem alguns golpes muito poderosos. No entanto, as defesas dos lutadores do lado de *Virtua Fighter* também foram um pouco compensadas para tentar balancear melhor as coisas. E para além disso, esses mesmos lutadores herdaram alguns dos novos golpes introduzidos pelo *Virtua Fighter 3*, jogo que chegou inclusivamente a estar em desenvolvimento para a consola, mas que apenas saiu numa conversão algo controversa para a Dreamcast.

As diferenças entre as mecânicas de jogo das duas *franchises* também ditaram que as arenas de *Virtua Fighter* deixassem de



As diferenças entre as mecânicas de jogo das duas franchises também ditaram que as arenas de *Virtua Fighter* deixassem de ter ringues e passassem a ter planos infinitos

ter ringues e passassem a ter planos infinitos. Com isso os *ring outs* passaram a ser algo que pertencia ao passado. No entanto, todos os lutadores deste *Fighters Megamix* herdaram algo mais do *Virtua Fighter 3:* a capacidade de fazer *side-step*, ou seja, movimentarem-se mais livremente num plano tridimensional. Por incrível que pareça, ainda havia poucos jogos de luta em 3D com essa habilidade no mercado.

Passando para os audiovisuais, infelizmente no quesito gráfico este jogo deixa um pouco a desejar face ao *Virtua Fighter 2*. No *VF2*, o jogo é fluído a 60fps, utiliza a maior resolução possível pela consola (704x512 na versão PAL) e os lutadores apresentam um detalhe poligonal nunca antes visto numa Sega Saturn. E é um jogo lançado bem antes deste *Fighters Megamix*! No entanto penso que seja compreensível o porquê de a Sega ter optado pela *engine* de *Fighting Vipers* no desenvolvimento deste jogo, precisamente devido às arenas "enjauladas" de *FV*. Ainda assim, nem tudo é assim tão mau graficamente, o jogo ainda é bem competente e possui uns *backgrounds* bem detalhados.

As músicas lá vão sendo uma mistura das faixas mais ecléticas de *Virtua Fighter* e o *hard rock* de *Fighting Vipers*, com alguns *remixes* e músicas novas à mistura para as novas personagens. Não tenho absolutamente nada a apontar neste aspecto, para quem viveu estes jogos com o *feeling arcade* que a Sega debitou durante a década de 90, sentir-se-á em casa ao ouvir as músicas deste *Fighters Megamix*. Tenho saudades da Sega destes tempos! Os efeitos sonoros no geral também estão bem competentes.

No fim de contas, enquanto que os jogadores mais *hardcore* poderão ter queixas no balanceamento entre os lutadores de uma *franchise* perante a outra, para mim o *Fighters Megamix* não deixa de ser uma excelente entrada no catálogo da Sega Saturn, indispensável a qualquer fã de jogos deste género. Para mim vale muito mais pela nostalgia e pela carta de amor que a Sega escreveu aos seus fãs na forma deste jogo.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Muitas personagens, movimentos de Virtua Fighter 3 e muitos extras a desbloquear.

É mau ter:
Algum mau balanceamento entre *VF* e *FV,* gráficos um pouco piores que os do VF2



KID CHAMELEON

Por Miguel Coelho

>Sistema: Mega Drive

>Ano: 1992

Casaco de cabedal? *Check*! Óculos de sol? *Check*! Prancha de *skate*? *Check*! Mete-se tudo na misturadora, acrescenta-se um nome que soe bem, tipo Casey, e estão reunidos os ingredientes para a criação de uma típica personagem *cool* dos anos 90. Realmente, se olharmos para a capa do jogo e ouvirmos uma pequena descrição sobre ele, compreende-se que se ache qu e é mais um jogo de plataformas, como outro qualquer (coisa que não faltava na biblioteca da Mega Drive). No entanto, *Kid Chameleon* é um pouco mais do que isso, basta estarem dispostos a dedicarem-lhe algum tempo e paciência.

Em termos de história não é nada de especial: há um novo jogo de *arcade* com realidade virtual chamado *WildSide* e todos os miúdos do bairro correm para o ir jogar; o problema é que todos eles ficaram presos dentro do jogo quando não o conseguiram acabar. É aqui que surge Casey, o nosso herói, também conhecido por Kid Chameleon, que resolve entrar no jogo para salvar os seus amigos.

A premissa do jogo baseia-se na alcunha de Casey, que está relacionada com a sua capacidade de adoptar diferentes habilidades conforme as máscaras que apanha no decorrer da sua aventura. Este é, sem dúvida, o grande foco do jogo e são estas máscaras e habilidades diferentes que vão influenciar a sua jogabilidade.

Temos então um total de 9 máscaras diferentes, o que confere uma boa diversidade e ajuda a manter o jogo interessante por mais tempo. Entre elas encontramos uma máscara de samurai, uma de cavaleiro medieval,

uma parecida com um rinoceronte e até uma "homenagem" a Jason Vorhees, dos filmes *"Sexta-Feira 13"*. Todas elas, como já foi dito, têm um propósito diferente e não estão ali por acaso ou apenas para ser bonito.
Este sistema de *power-ups* não é revolucionário, basta pensarmos em qualquer título de *Super Mario Bros.* para confirmarmos isso; contudo, a parte em que *Kid Chameleon* se distingue é que estes *power-ups* têm de ser usados mais estrategicamente e com algum cuidado, pois qualquer imprudência ou impulsividade é rapidamente castigada. Com isto quero dizer que, quando jogamos *Super Mario Bros*., por exemplo, o facto de apanharmos um cogumelo, apesar de facilitar a vida, não interfere com a nossa capacidade de acabarmos ou não o nível; já em *Kid Chameleon* é muito difícil chegarmos ao final sem usarmos uma máscara. Pior ainda, existem determinadas áreas do cenário que apenas podemos transpor com a ajuda de uma determinada máscara, o que significa que há muito espaço para errarmos, ficarmos presos e, consequentemente, atirarmos com o comando à parede em frustração.
Uma característica que este jogo tem em comum com muitos da sua geração é que tem um grau de dificuldade bastante acentuado. Alguns níveis parecem mesmo impossíveis de passar, sem que tenhamos de perder um dia inteiro a tentar; a prova disto é que, até aos dias de hoje, ainda não conheci uma pessoa que tenha conseguido acabar o jogo (se andar por aí alguma perdida que se manifeste para eu lhe demonstrar a minha admiração!).
Em suma, apesar de não ser revolucionário, *Kid Chameleon* utiliza bem o conceito que se propõe a explorar. Era muito fácil ter caído na mediocridade e ser apenas mais um *platformer* com *power-ups* engraçados mas ainda bem que fugiu disso. As máscaras conseguem, ao mesmo tempo, ser divertidas de usar e desafiantes de aplicar correctamente, pois à medida que avançamos no jogo, a dificuldade vai-se ajustando (leia-se aumentando gradualmente), obrigando-nos a pensar bem nos próximos passos e abordagens a tomar.
Na minha humilde opinião, este é mais um daqueles jogos da Mega Drive que têm tanto de *hidden gem* como de *must have*.

> High-Score

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







Resumo

É bom ter:
As máscaras com habilidades diferentes;
Jogabilidade viciante

É mau ter:
Dificuldade muito acentuada em fases mais avançadas do jogo

GAMER EM TEMPOS DE CRISE

Por João Canelo

>“Abril, Jogos Mil” é o novo ditado da PUSHSTART e para confirmar que somos, sem quaisquer dúvidas, os melhores no que toca à divulgação de jogos totalmente gratuitos, temos mais três títulos que poderão jogar durante o mês de Abril. Desta vez aventuramo-nos pelos RPG de acção, simuladores e MOBA em mais um mês que promete ser ideal para todos os jogadores que querem as melhores experiências sem precisarem de gastar dinheiro.



Path of the Exile



Se querem experimentar um excelente RPG de acção, *Path of Exile* poderá ser o jogo que estão à procura. Desenvolvido pela Grinding Gear Games, este RPG coloca-vos no mundo de Wraeclast com seis classes à vossa disposição, um sistema de habilidades bastante completo e personalizável, uma enorme variedade de cenários e inimigos para derrotarem, e ainda a possibilidade de combaterem contra outros jogadores em partidas de PvP. Se querem experimentar *Path of Exile,* basta seguirem o link que disponibilizamos e criar uma conta totalmente gratuita.

https://www.pathofexile.com/

War Thunder



Para todos os amantes de simuladores de aviação, *War Thunder* é o mais recente jogo desenvolvido pela Gaijin Games, responsáveis pela produção de *IL-2 Sturmovik: Birds of Prey* (PS3 e Xbox 360). Com cenários extensos e detalhados, *War Thunder* coloca-vos ao controlo de vários aviões e veículos armados que protagonizaram algumas das maiores guerras da nossa civilização – como a Segunda Guerra Mundial e a Guerra da Coreia. Terão à vossa disposição vários veículos e a possibilidade de combaterem em recriações fieis de batalhas históricas contra outros jogadores.

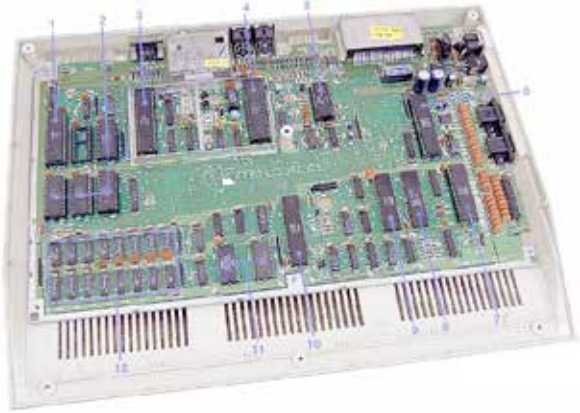
http://warthunder.com/

Dota 2



Dota (Defense of the Ancients) começou por ser um mod de *Warcraft III: Reign of Chaos*, que, graças à sua popularidade e apoio da Valve (que contratou o próprio criador do mod), teve direito à muito aguardada sequela durante o ano passado. Se são fãs de *MOBA* (*multiplayer online battle arena*), *Dota 2* é ideal para vocês, contando com vários heróis para aperfeiçoarem, inúmeras batalhas e cenários para vencerem e explorar. Se estão fartos de *League of Legends,* dêem uma hipótese a *Dota 2,* que poderá ser jogado gratuitamente através do Steam.

Link: http://blog.dota2.com/?l=english



Por Tiago Lobo Dias

O CHEIRO DAS MÁQUINAS

Sim, vou falar de cheiro. Não de periféricos que permitem cheirar a Lara Croft com gotículas borrifadas para ar. Nada disso, quero falar do cheiro das próprias máquinas, chapa, pcb, borracha, silício, plástico.
Mas que raio, falam do aspecto visual, mas nunca ninguém fala do cheiro? Quem é que nunca abriu um livro novo e meteu lá o nariz para inalar aquele aroma? Hã? Não me digam que nunca reparam igualmente no aroma que sai de uma nova Mother Board? Não, não sabem o que perdem!
Mas, e ao contrário da performance, quanto mais antigo melhor.
O meu Commodore Amiga 1200 quando chegou de Inglaterra, (já com 15 anos em cima na altura), coloquei-o na minha mesa de trabalho e fui-lhe ver as entranhas. Indescritível. O cheiro era uma mistura de aromas incríveis. Leram o livro "O perfume" do Patrick Süskind? Não tenho essa capacidade de transmitir os odores, nem o próprio Patrick conseguiria neste caso. Era assim uma mescla de plástico antigo com fumo de tabaco entranhado, com condensadores a caminho da explosão, a *board* já com alguns traços de ferrugem e ácido. A juntar a isto restos de pó, melgas e cotão. Com tamanha badalhoqueira e entrar-me pelas narinas fui capaz de descrever o seu anterior dono: Caucasiano, 1,60 de altura, tinha um quarto com alcatifa, papel de parede às flores, fumador experiente, e jogava de luz acesa á noite com a janela aberta, sempre com uma cerveja pousada em cima da máquina. Se olhar para o estado da *drive* ainda posso dizer que o sujeito retirava as disquetes com fúria de mau perdedor. Os pinos das portas do *joystick* cheios de cotão castanho revelam ainda que o tipo tinha os *joysticks* no chão ao lado das tigelas da sopa.
Mas existem outros cheiros característicos, que fazem as delícias dos apaixonados do retro. Quem nunca experimentou dessoldar, com estação de ar quente, componentes na *board* não sabe a agradável fragrância de peixe em decomposição que pode sair dali, dando sem dúvida um lugar no pódio do fedor.

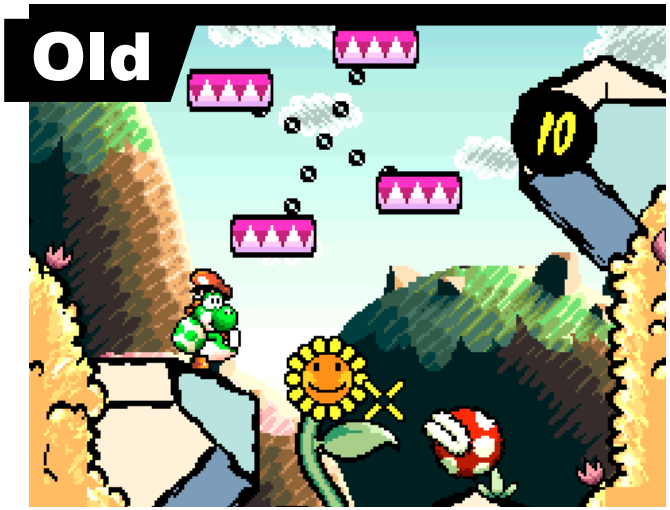
Quem é que nunca abriu um livro novo e meteu lá o nariz para inalar aquele aroma?

Outro cheiro muito apreciado é quando por exemplo trocamos a polaridade da corrente no Zx Spectrum e vemos um agradável fumozinho a sair. O regulador de tensão é capaz de largar nestes casos, fantásticos aromas de entremeada grelhada, mas daquela temperada com silício, fósforo e boro.
Máquinas retro que tenham sido reparadas de maneira caseira, possuem também cheiros de materiais usados no tratamento de derrames, tais como vinagre, limão e verniz das unhas (do rasca claro). Ah que maravilha, isto sim era fantástico, hoje em dia os condensadores nem sequer babam…
Estejam alerta amigos e comecem a dar atenção ao cheiro, toca a meter o nariz dentro da NES, da Saturn, daquele 8088 que está no sótão e por aí fora.

YOSHI'S ISLAND VS NEW YOSHI'S ISLAND

Por Victor Moreira

Aproveitando a palavra *"New"* já utilizada para reinventar jogos como *Super Mario Bros,* a Nintendo quis também dar um seguimento na sua linhagem infindável de personagens e mundos ao recriar aquele que foi um dos melhores, senão o melhor jogo da Super Nintendo: *Yoshi's Island*, o segundo jogo da saga *Super Mario World*, que, infelizmente, sofreu um *makeup* que ficou aquém das expectativas. Em 1995, quando a marca já conhecida pelos mundos super coloridos e animações estonteantes, lançou *Yoshi's Island*, deixou, sem dúvida, um ícone no mundo dos videojogos. Não estando contentes com o poderio que a sua consola de 16 bit já aparentava ter, a Nintendo ainda aproveitou este título para tirar partido do chip Super FX 2, que melhorava em muito a qualidade geral do jogo a nível gráfico, mantendo-o mesmo assim numa experiência super fluída. Para a altura, era como jogar algo da geração seguinte sem alterar o hardware! *Yoshi's Island* foi também o primeiro jogo com o *Yoshi* como personagem principal, e uma espécie de prequela ao jogo que serviu de catapulta para vendas da Super Nintendo. 19 anos depois, a 3DS recebe este *Yoshi's New Island*, que, em comparação com o jogo de





onde rouba o nome, não deveria sequer ter o *"New"* lá pelo meio. Vou ser sincero, não joguei *Super Mario World 2: Yoshi's Island* no seu tempo, nem sequer na consola para a qual foi feito, mas tive o prazer de ter sido um dos primeiros que tive no Gameboy Advance, e acho mais provável repetir essa experiência do que voltar a pegar neste. *Yoshi's New Island* assenta melhor como um novo jogo que usa as mecânicas de outro, e que dá a conhecer a novos jogadores o mundo e a história (não totalmente idêntica) da ilha dos *Yoshi's*. A nível gráfico, o jogo já disponível para 3DS está competente o suficiente, mas falta qualquer coisa para encher o olho. Continuo a preferir as *sprites* utilizadas na Super Nintendo, assim como as animações. Pegando novamente no termo *"New"*, é impossível garantir a quem tenha adorado, por exemplo, *New Super Mario Bros. U*, que vá ter as mesmas alucinantes viagens no tempo com o *Yoshi's New Island*, e os títulos com o Mario como protagonista, conseguiram-no sem dificuldade. E por falar em dificuldade este é outro ponto a comparar negativamente. *Yoshi's New Island* não apresenta um grande nível de desafio, a não ser nalgum coleccionável ou item mais escondido. Os níveis apresentam uma linearidade incrível, com relativa facilidade em

YOSHI'S ISLAND VS NEW YOSHI'S ISLAND

acabarmos os mesmos, o caminho para a meta é-nos dado em vez de ser merecido, e caso não andemos a perder tempo com paredes falsas, é um "pulinho" até ao fim sem usarmos o esbracejar que faz o *Yoshi* ir um pouco mais alto. Inteligentes porém, estão certos puzzles onde aparecem clones nossos, que nos fazem saltar e andar de um lado para o outro até que o clone, que repete tudo o que fazemos, caia nalguma armadilha. Algo inovador e que não tínhamos na Super Nintendo. Outra melhoria em relação ao original são os mini-jogos que transformam *Yoshi* em todo o tipo de veículos. Ao contrário de *Yoshi's Island*, onde usávamos esta mecânica em pleno nível, no novo título da 3DS somos transportados para um novo *layout*, onde controlamos as transformações loucas com a ajuda do giroscópio da consola, tornando estes momentos divertidos. Os principais elementos foram transportados do passado sem grandes alterações. O objectivo continua igual, transportar o bebé Mario pela ilha tendo em atenção ao original sistema de saúde. Caso entremos em contacto com algum inimigo, o bebé saltará das nossas costas para uma bola de ar, entrando em acção um





contador que não podemos deixar chegar a 0 ou o bebé será raptado! Yoshi gosta de engolir todo o tipo de seres animados ou inanimados. O habitual é engolir, para que ovos nos sigam, e possam ser usados como armas de arremesso! Além disso, é uma óptima ajuda para chegar a sítios mais elevados e até encontrar objectos secretos! O *level design* parece estar ao nível do universo Nintendo, apesar de algumas áreas que não nos fazem parar para pensar, há níveis bem desenhados, com detalhes soberbos, que em si reflectem o porquê de *Yoshi's Island* ter deixado memórias.

Digamos que para os mais exigentes e fãs da marca, *Yoshi's New Island* vai ter um sabor extremamente doce no início, mas que se vai dissolvendo em poucos minutos. Ver o ecrã inicial, ouvir os sons típicos de *Yoshi*, admirar as cores e os níveis vai soltar sorrisos, que desvanecem numa aventura que pouco oferece mais do que isso. Por outro lado, para quem nunca tenha passado pela era da Super Nintendo, quem nunca tenha jogado sequer *Yoshi's Story* ou *Yoshi's Island DS*, vai ter sem dúvida uma experiência satisfatória, onde poderá apreciar aquilo que de melhor a Nintendo sabe fazer... por agora!

ESPECIAL

Por André Santos

>CINEMA CATÁSTROFE

ART OF DESTRUCTION



Sejamos honestos. Quem nunca, no seu mais perfeito juízo, lhe apeteceu partir e destruir tudo à sua volta? Não, não vale a pena dizerem que nunca vos aconteceu, porque todos sabemos que seria mentira. Em Hollywood passa-se o mesmo. E de tanto em tanto tempo lá aparece um filme digno destes nossos ataques de fúria, onde tudo é destruído, umas vezes pelas mãos do destino, outras pela natureza, outras até devido a estranhas crenças religiosas. Independentemente da causa, uma das consequências habituais é a cabeça da Estátua da Liberdade acabar quase sempre decepada, além de um elevado grau de destruição. Será preciso mais? É isso que vamos tentar perceber!

ESPECIAL

Por André Santos

>CINEMA CATÁSTROFE

ART OF DESTRUCTION



Pessoalmente reconheço ser um fã do cinema catástrofe. Não vi todos, infelizmente são bastantes, mas posso seguramente dizer que já vi muitos. E não deixa de ser interessante a quantidade de filmes que vistos de certas perspectivas podem ser consideradas obras que se incluem neste género cinematográfico. O que é que define cinema catástrofe? Tal como o nome deixa antever, trata-se de uma situação ou ocorrência extrema, com causas variáveis (desde eventos meteorológicos, astronómicos, até invasões alienígenas, etc.), que coloca directa ou indirectamente em risco um número elevado de pessoas e bens. Por outro lado, há imensos outros factores que são intrinsecamente partilhados por este género de filmes. Género este que pode (e provavelmente deve) ser considerado um sub-género do cinema de acção, já que muitos dos conteúdos são efectivamente semelhantes. O cinema catástrofe teve assim um *boom* de técnicas (algumas mesmo inovadoras para a época) aplicadas aos efeitos especiais – elemento fundamental a este tipo de cinema. Outra das razões foi o sucesso resultante de se colocarem grandes nomes como protagonistas o que culminou em resultados financeiros bastante positivos. O que para as terras de Hollywood, todos sabemos ser um factor verdadeiramente fundamental.

Os efeitos especiais foram assim, no meu entender, o grande catalisador para a propagação da destruição nos mais variados títulos do cinema de acção (e não só!) e um dos elementos mais apreciados, principalmente num cinema mais actual, na qual com a introdução dos efeitos digitais, tudo é basicamente possível. Mas o género compreende uma série de elementos que devidamente misturados, podem resultar em filmes bastante interessantes. Assim, é recorrente vermos películas com as mais variadas temáticas, com resultados mais ou menos semelhantes, com elementos de humor, acção, aventura, drama e nalguns casos também ficção científica.

Um filme catástrofe pode vir desde: atentados terroristas – *Airport* (1970) é considerado o primeiro filme catástrofe, que retrata a ameaça a um avião e consequente aeroporto por parte de um psicopata, no meio de uma tempestade (factor comum

Por André Santos





que adensa a trama), com Burt Lencaster e James Dean como protagonistas. Teve três sequelas, *Airport 75*, *Airport 77* e The Concorde *Airport 79* em 1974, 77 e 79 respectivamente. Mas esta década ficou ainda marcada por outros clássicos e outras origens. *The Poseidon Adventure* (1972) com Gene Hackman conta a história de um navio que devido a uma onda gigante vira e náufraga, cabendo a um punhado de sobreviventes, fazer todos os esforços para saírem desta armadilha mortal. Este, além de um *remake* em 2006, deu também origem a uma inferior sequela em 76 (*Beyond Poseidon Adventure*). *Earthquake* e *The Towering Inferno* (ambos de 1974), o primeiro com Charlton Heston e sobre um grande terramoto em Los Angeles, e o segundo com Steve McQueen sobre um incêndio num arranha-céus, são dos maiores peso-pesados deste género cinematográfico.
Meteor (1979) foi o seguinte na vasta lista e contou com Sean Connery a protagonizar uma história de um meteoro que tem a Terra na sua rota. A mesma temática voltou à baila, mais recentemente com *Deep Impact* e *Armageddon* (ambos em 1998), numa daquelas ondas de inspiração Hollywoodesca idiota que culmina na *repetição* de temáticas, da qual nem o pequeno ecrã escapou, com a razoável mini-série *Asteroid* (1997). Ainda numa componente astronómica com contornos de ficção científica, temos: *The Core* (2003), no qual o núcleo da Terra deixa de se movimentar, sendo preciso uma viagem até ao Interior desta para o reiniciar; *Knowing* (2009) em que Nicholas Cage enfrenta a sua carreira… perdão, o fim do mundo; além de que podemos facilmente enquadrar *Independence Day* (1994), que retrata uma invasão alienígena, com Will Smith, Jeff Goldblum e Bill Pullman à frente de um grande elenco, como sendo um marco e um ponto de viragem na utilização, com sucesso, de efeitos digitais, tornando a sequência dos disparos uma orgástica delícia visual merecedora de vários prémios (e óscares) nas categorias técnicas – sem politiquices pelo meio!
Ainda na década de 90 pudemos experienciar a vivência de uma equipa de perseguidores de tornados, em *Twister*

Por André Santos

Meteor (1979) contou com Sean Connery a protagonizar uma história de um meteoro que tem a Terra na sua rota



(1996) com Bill Paxton, Helen Hunt e Phillip S. Hoffman, num dos filmes que continua a ser um dos melhores a retratar este fenómeno e um dos poucos onde conseguimos ver uma vaca… a voar! A fúria do interior da Terra também não ficou esquecida, *Dante´s Peak* (1996) destrói uma pacata vila americana, com uma utilização soberba de miniaturas, com Pierce Brosnan (a aguardar por um *Martini shaken but not stirred*) e a fazer tudo para salvar Linda Hamilton (e família) deste *terminator* da natureza. Tommy Lee Jones tenta resgatar quadros valiosos da ameaça de um *Volcano* (1998) em plena baixa de Los Angeles. Quem não aguentou com tamanha água foi *Titanic* (1997), que lançou para o estrelato Leonardo DiCaprio e Kate Winslet, e o espectador para um espectáculo visual de 3h absolutamente imaculado e vencedor de 11 merecidos Óscares. Como não poderia deixar de ser, temos que reservar um parágrafo para *o pai do cinema catástrofe* contemporâneo, Roland Emmerich. Só este senhor já destruiu o mundo por diversas vezes. Goste-se ou não, continua a ser um dos melhores a fazê-lo e aparentemente um dos que mais se diverte a fazê-lo. Além de *Independence Day*, temos *The Day After Tomorrow* (2004), *2012* (2004) e o recente *White House Down* (2013), ainda que numa escala de destruição ligeiramente mais reduzida! Comum a estes títulos, e a todos os outros, estão normalmente argumentos bastante lineares, e sem grande caracterização de personagens – que também habitualmente são estilizadas – e sequências de encher o olho. Cinema catástrofe é cinema de entretenimento no seu estado mais puro, e por norma é agradável e despretensioso visualizar este género de filmes. Daí talvez um dos seus sucessos.

Mas existem muitos outros exemplos que não é possível referir aqui, nem menos se tratam de produções americanas. Surpresos? Espero que não! *Aftershock* (*Tang Shan da di Zhen* – 2010) sobre um terramoto na China em 1976, ou o Coreano *Haeundae* (2009) que retrata um tsunami são dois excelentes exemplos de grande qualidade. Mas também na comédia podemos encontrar algumas pérolas; *Mars Attacks* (1996) com



Por André Santos





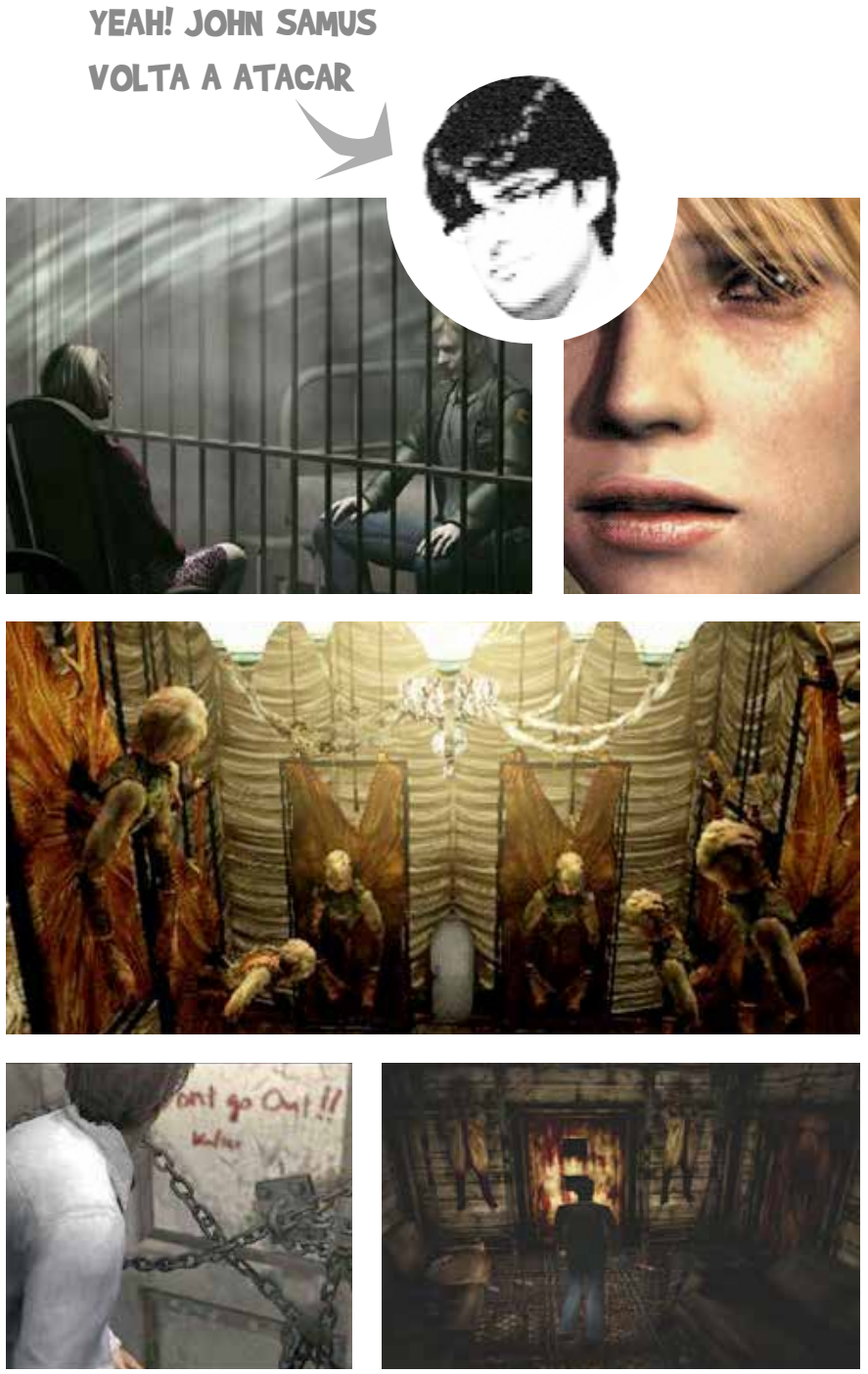
um *modesto* elenco é uma das melhores "paródias" dentro do género, ou até *Airplane* (1980), o clássico dos filmes *non-sense*.
Os filmes baseados em casos verídicos também são muito *estudados*. Em 1993 *Alive* trouxe-nos a história de um acidente aéreo que vitimou uma equipa de râguebi nas montanhas dos Andes, no qual os sobreviventes se viram obrigados a recorrer ao canibalismo para sobreviverem. Continua a ser uma das mais intensas histórias de sobrevivência (com Ethan Hawke a dar as primeiras passadas na sua carreira), tal como o recente *Impossible* (2013) que conta a incrível história de uma família em pleno tsunami na Tailândia em 2004. Em Fevereiro deste ano chegou às nossas salas *Pompeii*, no qual infelizmente o nome da cidade que o intitula não é mais do que um simples adereço, um cenário para uma mistura (de fraca qualidade diga-se) de *Gladiator*, *Titanic*, e um dos vários filmes de Emmerich, o que é pena, até porque Pompeia já merecia um filme mais trabalhado e com uma verdadeira identidade.
Por outro lado, não deixa de haver algumas semelhanças entre o universo dos videojogos e o do cinema catástrofe. Há sempre um grupo de pessoas colocadas em situações extremas, que ultrapassando desafio a desafio (níveis se lhes quisermos chamar), tentam cumprir determinados objectivos (para alcançar a sobrevivência) ou apenas pontos! O cinema catástrofe, tal como os videojogos, vieram e estão para ficar. Na grande maioria dos casos são exemplares despretensiosos, repletos de entretenimento, e mesmo que alguns, não sejam tiros certeiros, são sempre objectos de (relativo) interesse. Por vezes o importante mesmo é entreter. Para o futuro, Maio reserva-nos um *reboot* de *Godzilla*, que tendo em conta o que mostra, facilmente se enquadra no género. Ainda em Março podemos esperar com o drama de Darren Aronofsky, *Noah*, que a julgar pelo *trailer*, vamos poder contar com um Russell Crowe barbudo no meio de um dilúvio e muitas outras situações catastroficamente bíblicas.

TOP 10

MÚSICAS MAIS ASSUSTADORAS DE SILENT HILL

Por João Canelo

Um bom filme de terror não deve depender apenas da parte visual, das vísceras ou dos sustos fáceis, para conseguir criar uma experiência memorável e absolutamente aterradora. Os grandes clássicos do género, como *Psycho* e *Halloween*, demonstraram a importância de uma banda sonora cuidada para criar um ambiente mais tenso, perturbador e até provocante. *Silent Hill* é um excelente exemplo deste cuidado no que toca à produção de videojogos, com as composições de Akira Yamaoka a adicionarem um maior mistério e terror aos cenários ferrugentos e ensanguentados da cidade infernal. Ao longo de sete jogos, com *Downpour* a ser um único título que não contou com a sua participação, Yamaoka compôs algumas das músicas mais assustadoras da história dos videojogos e este *TOP* procura homenagear o seu trabalho identificando os dez temas mais arrepiantes, desconfortáveis e memoráveis da série *Silent Hill.*



10 SH4: WAVERER



The Room foi a última produção da Team Silent e o final da era dourada de *Silent Hill.* Ainda que seja um jogo diferente dos restantes, a banda sonora demonstrou a força e consistência criativa de Yamaoka ao conseguir manusear as sonoridades metálicas e rítmicas do primeiro jogo com o experimentalismo das composições do segundo título. Como tal, *Waverer* é um excelente exemplo do trabalho do compositor japonês e do ambiente opressivo, quase táctil, de *The Room.*

9 SH2: TERROR IN THE...



Considerada como o seu melhor trabalho, a banda sonora de *Silent Hill 2* demonstra um maior cuidado no que toca à produção dos seus vários temas. Apesar de não ser tão assustadora como a banda sonora de *Silent Hill,* as suas composições focam-se mais no equilíbrio entre os ritmos demarcados, fortes e bastante presentes, e os tons mais melódicos e envolventes para criar um maior mistério e surpresa. T*error in The Depths of The Fog* é um dos pontos altos do trabalho de Yamaoka em *Silent Hill 2* e um tema que ficará connosco após desligarmos a consola.

8 SH: CLAW FINGER



Silent Hill está repleto de falsas esperanças, de pequenos momentos de paz que se perdem pelo nevoeiro cerrado que cobre toda a cidade. *Claw Finger* deixa-nos respirar, dá-nos um momento para reflectir e pensar nos pesadelos que presenciamos. Mas há algo incrivelmente assustador por detrás do seu órgão, uma marcha funerária perdida pelos seus ecos e tocada mecanicamente por um pianista que continua a relembrar todos os habitantes da cidade que o pesadelo ainda não acabou.

7 SH: HEAR NOTHING



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

6 SH3: PRAYER



Prayer é forte, gutural, desafiante e ruidosa, quase caótica. É uma música repleta de tensão que funciona como uma assombração permanente, uma sensação que não conseguimos afastar, como se a nossa alma estivesse a ser sacrificada num ritual esquecido pela Humanidade. *Prayer* não nos dá qualquer descanso até ao seu final, força em nós todo o tipo de sons desconfortáveis para passar a sua mensagem e consegue-o eficazmente sem necessitar dos típicos crescendos ou repentinos sons agudos para nos assustar.

5 SH: THE DEVIL'S LAUGHTER



Shattered Memories foi a última participação de Akira Yamaoka como compositor da série e um final pouco marcante para o seu percurso bastante sólido. A banda sonora, tal como o próprio jogo, não se foca tanto na criação de um ambiente tenso e desconfortável, mas sim na melancolia e na frieza da história de Harry. *The Devil's Laughter* é, no entanto, uma revisitação do passado da série através do seu ritmo forte e dos risos demoníacos que se vão aproximando cada vez mais. É uma música que consegue quebrar com a monotonia da sua banda sonora e adicionar uma nova camada de medo e insegurança a um dos jogos mais seguros da série *Silent Hill.*

4 SH4: RESTING CONFOR...



Ao contrário da maioria das músicas presentes neste TOP, *Resting Comfortably* não se foca no desconforto, no medo ou no pânico, ou até no desconhecido, mas sim na desistência e na derrota. A música sempre invocou uma falta de esperança, uma melancolia permanente e uma quebra psicológica da qual nunca recuperaremos. Para mim, *Resting Comfortably* corresponde a todos os momentos em que nos sentimos perdidos em *Silent Hill,* sem esperanças, vencidos pelos medo e à beira da ruptura, e que nos pede para desistirmos e deixarmo-nos ir pela ruas infestadas da cidade.

3 SH: AIN'T GONNA RAIN



O medo que sentimos quando ouvimos *Ain't Gonna Rain* é incontornável, até quando estamos à sua espera. A sua frieza, a sua percussão forte e quase ensurdecedora, as vozes monstruosas que ecoam incansavelmente por entre o ritmo imparável e tenso são um ataque constante à nossa saúde mental. *Ain't Gonna Rain* transborda desconforto e medo, como se fôssemos perseguidos por um monstro que não conseguimos ver, mas que sentimos, cada vez mais próximo de nós, que nos quer matar.

2 SH: MY HEAVEN



My Heaven é o aperfeiçoamento de *Ain't Gonna Rain*, é a sua ressurreição e afirmação num jogo repleto de imagens viscerais e marcantes. É também uma música que resume a viagem de Harry e a sua luta contra o Culto de *Silent Hill* e o deus pagão, com a sua sobrevivência a ser quase impossível. Mas é esta impossibilidade que torna *My Heaven* numa música tão violenta e forte - não estamos destinados a sobreviver à nossa estadia em *Silent Hill,* tudo está contra nós. Só nos resta tentar, guardar todo o medo e tensão que sentimos, e lutarmos contra a maior das monstruosidades. Temos de sobreviver.

1 SH2: ASHES AND GHOST





Não é a sua percussão marcada e presente que torna *Ashes and Ghost* numa música assustadora, e não são também os sons vertiginosos ou as espirais sonoras que se constroem à medida que avançamos. Não, o que torna esta composição de Yamaoka na mais assustadora de todas é a sua urgência, a sua variedade de espectros e a sua consistência musical quando comparada com as restantes. Nenhuma consegue captar a essência da maldade e desconforto de *Silent Hill* como *Ashes and Ghost,* que esconde ainda em si todo um imaginário aterrorizante que nos marcará para sempre. Yamaoka fez um trabalho incrível com a banda sonora de *Silent Hill 2.*



MASTER SYSTEM

Por Ivo Leitão

A Master System foi a primeira consola que eu tive, e pela qual nutro um carinho muito especial. Assim sendo, decidi escrever uma retrospectiva sobre esta consola da Sega, cujas raízes vão ao início da década de 80, evoluindo de uma série de consolas e microcomputadores até termos chegado ao nome Master System em si.

Este especial será assim dividido em duas partes, esta primeira abrange a década de 80, a outra parte focar-se-á na década de 90 até aos dias de hoje.
E podemos começar a história desta consola viajando até ao Japão, no início da década de 80. Partilhando uma arquitectura baseada no processador Z80 da Zilog (também utilizado em muitas outras plataformas como a própria NES, Gameboy ou MSX), a primeira aventura da Sega, fora do mercado das *arcades*, teve altura no ano de 1983, onde foi lançada no mesmo dia que a Famicom no Japão. A consola chamava-se SG-1000 e para os padrões de 1983 já possuía um *hardware* algo desfasado face à Famicom, embora certas fontes indiquem que a consola já estaria pronta desde 1981. A sua arquitectura e *design* faziam lembrar várias consolas de segunda geração, e os próprios comandos, para além de estarem directamente ligados à consola, tinham também um *design* muito antiquado. Ainda em 1983 e depois em 1984 a Sega lança duas novas plataformas utilizando o mesmo *hardware* por base. A SC-3000, o primeiro microcomputador da Sega, compatível com toda a biblioteca da SG-1000, mas com o seu teclado e outros periféricos, como a impressora ou a portentosa SF-7000, conferiam-lhe as mesmas características de muitos outros computadores da época, tal como o MSX.



Por outro lado foi também lançado no Japão uma revisão da SG-1000, a chamada SG-1000 II ou Mark II. A SG-1000 II já possuía um *design* mais arrojado e futurista e os seus comandos já se aproximavam dos comandos da Famicom/NES e os que a Master System viria a herdar. É também com a SG-1000 II que a Sega lança um importante acessório, o *Card Catcher*. Este servia para ler jogos no formato *Card*, que eram bem mais simples e ocupavam pouca ROM.
Mas foi em 1985 que a Master System ganhou forma, embora ainda não com esse nome. Aproveitando o *redesign* da SG-1000 II, a Sega lança a Mark III, já com mais memória e melhores *chips* gráficos e de som. Esta já é a arquitectura da Master System que todos



Nome: Sega SG-1000
Ano: 1983



Nome: Sega Mark III
Ano: 1985



Nome: Sega Master System
Ano: 1986

conhecemos e no Japão ainda era compatível com todo o *software* da SG-1000 e SC-3000 (excepto software exclusivo como o BASIC), bem como já vinha com o *Card Catcher* embutido. Um acessório muito importante para a Mark III é o *FM Sound Unit*, que deixava a consola com um som simplesmente brutal. Vários jogos foram lançados no Japão que suportavam este acessório, e a diferença da qualidade é simplesmente colossal, como pode ser conferido neste vídeo.

Só no ano seguinte, no magnífico ano de 1986 é que a Master System ganhou nome. Pegando na arquitectura interna da Mark 3, mudando a carcaça e a "pinagem" dos cartuchos, a consola acabou por ser distribuída primeiramente em solo americano, depois no europeu (apenas alguns países com distribuidores oficiais) e por fim no solo japonês, onde incluiu também nativamente o *FM Sound* lançado anteriormente como *add-on*. É uma pena que esse acessório não tenha saído também nos modelos ocidentais. No entanto a Master System introduziu um novo acessório em que a Sega se tentava diferenciar da concorrência: os óculos 3D. Este acessório cria a ilusão de um efeito 3D em alguns jogos que sejam compatíveis. *Outrun, Zaxxon* e *Space Harrier* foram alguns dos títulos que tiveram uma versão própria para serem utilizados com este acessório.

Mas infelizmente o mercado não era muito sorridente para a consola da Sega. A Nintendo utilizava políticas monopolistas com as suas *third-parties*, e uma delas era a proibição de lançar o mesmo jogo noutra consola durante um prazo de 2 anos. Essas políticas deram à Nintendo um *market share* de quase 90%, tornando a vida muito complicada para as concorrentes, entre as quais a Sega e a sua Master System. No Japão, apenas a Tecmo com o *alias* de Salio distribuiu 2 jogos para a consola: *Argos no Juujiken (Rygar)* e *Solomon no Kagi: Oujo Rihita no Namida* (*Solomon's Key*).





Apesar de não possuir um catálogo tão vasto quanto o da Famicom/NES, a Master System durante a década de 80 ainda foi apresentando um *line-up* de jogos bem sólido



Nos EUA foi apenas a Parker Brothers (*King's Quest* ou *Montezuma's Revenge*) ou a Activision (*Rampage*, *Cyborg Hunter*) que chegaram a distribuir alguns videojogos nesse mercado. A Activision chegou inclusivamente a distribuir por lá alguns jogos desenvolvidos pela própria Sega (o *Galaxy Force* é um exemplo). Na Europa, por esta altura o cenário era semelhante, embora a Taito também tenha dado algum suporte à plataforma, editando jogos como *Bubble Bobble* ou *Rastan*.

Sendo assim, a Sega estava praticamente sozinha na década de 80 para suportar a sua consola. Mesmo jogos que pertenciam a outras empresas, como o *Forgotten Worlds* ou o *Ghouls and Ghosts* da Capcom, *Double Dragon* ou *Renegade* da Technos, as suas conversões para a Master System estiveram a cargo da própria Sega, ou de outros estúdios anónimos subcontratados para o efeito. Mas na década de 80 a Master System ainda recebeu excelentes jogos por parte da Sega. Como sempre, as conversões *arcade* tiveram sempre uma forte presença, em títulos como *Shinobi, Outrun, Hang On, Space Harrier* ou *Golden Axe.*

Ainda assim, a Master System foi recebendo óptimos exclusivos na mesma. Jogos de plataforma como *Alex Kidd in Miracle World*, ou *Wonderboy III The Dragon's Trap*, estão certamente nos *tops* de melhores jogos de plataforma 2D de qualquer bom jogador que se preze. Ainda nos *sidescrollers* podemos destacar jogos como os *Zillion* ou *Kenseiden*. No campo dos RPGs temos boas conversões de *Ys, Ultima IV, Miracle Warriors, Golvellius* ou o fantástico *Phantasy Star* de Yuji Naka, um RPG graficamente impressionante para a época. Ou *shooters* como Cloud *Master, Fantasy Zone ou R-Type*. Como vemos, apesar de não possuir um catálogo tão vasto quanto o da Famicom/NES, a Master System durante a década de 80 ainda foi apresentando um *line-up* de jogos bem sólido.

No entanto, devido ao enorme sucesso da NES/Famicom, nem isso safou a consola. No Japão a Master System/Mark III foi descontinuada em 1989, nos EUA em 1991, mesmo com a Genesis já a ter um bom sucesso. Porém, tanto na Europa e Brasil a Master System viu um grande sucesso. Devido ao mercado europeu estar bastante segmentado, foi possível à Sega conseguir uma óptima penetração de mercado em países em que a Nintendo ainda não tinha uma presença muito forte. Mas isso será assunto para o próximo artigo, onde detalharemos a revisão Master System II, o novo apoio de *third parties* aliado ao sucesso da Mega Drive e os exclusivos do mercado brasileiro e português.

>bq Kit de robótica

Aventuras no mundo do hardware para crianças

Por Tiago Lobo Dias

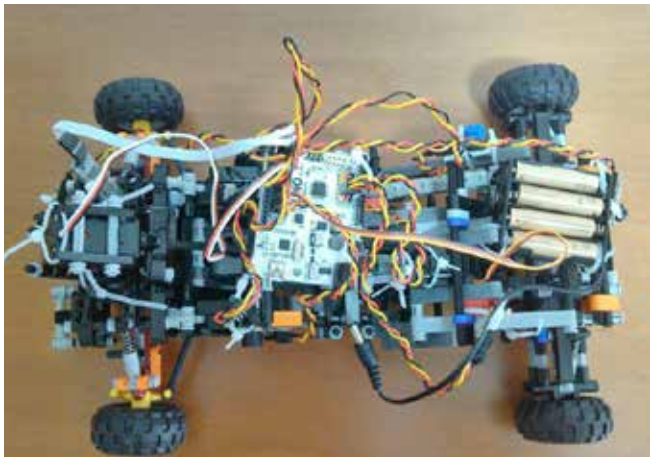


>Nos últimos meses tenho feito pequenos projectos com micro controladores (ver Arduino - http://revistapushstart.com/2013/02/23/tutorial-arduino/). Sou um adepto da electrónica caseira e já tenho alguma experiência em robótica de sala. Tudo dentro do amadorismo, que ninguém me tome por entendido. Recentemente descobri que a marca bq (com telemóveis e tablets já analisados aqui na PUSHSTART) tinha um kit de robótica para venda. Verifiquei que a arquitectura era a que eu já conhecia (Arduino/compatível) mas o que me chamou mais à atenção foi o facto de estarem a vender como sendo um kit de iniciação para os mais novos. Achei curioso, pois não acho robótica algo muito acessível principalmente para crianças, pois envolve conhecimento de electrónica e programação. Decidi descobrir o produto e acabei por o receber da bq para testes.
Chegou até mim uma bonita caixa de cartão com uma pintura a piscar o olho à criançada. Lá dentro, várias pequenas caixas, numeradas e com várias cores. Cada uma tinha um componente do kit. Vinha ainda acompanhado de um panfleto desdobrável contendo o esquema de montagem.

Fase 1: Montagem

A simplicidade de montagem é surpreendente e o esquema de montagem não deixa qualquer dúvida. Nos meus projectos anteriores usei Arduinos em que era necessário uma placa de testes para meter os componentes e em alguns casos até soldá-los. Cada periférico que usava normalmente tinha sempre 3 fios, o "5V" o "Ground" e o "Sinal". Com vários periféricos, sejam *leds*, sensores ou servos, tinha que dividir o 5V e o *ground* por várias entradas/saídas para dar para todos os componentes que queria. Os *leds* tinham que recorrer a resistências para não os queimar e por aí fora, um periférico necessitava sempre de ligações e componentes apropriados. Neste Kit de Robótica temos tudo facilitado devido à escolha inteligente do circuito principal e das restantes peças. A escolha caiu para um Freeduino Uno, totalmente compatível com o Arduino Uno. Este micro controlador tem para cada entrada/saída de periféricos, três pinos já com 5V/Ground/Sinal não sendo necessário expandir mais nada. Cada periférico vem com também no formato de 3 pinos e já contém resistências se necessárias. É tão simples quanto pegar por exemplo

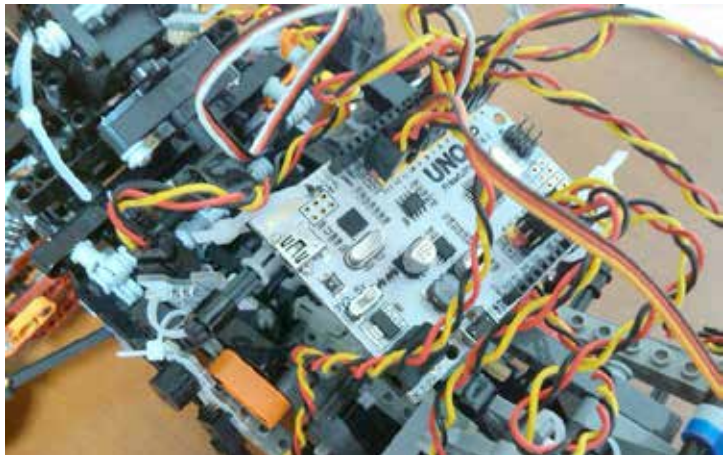
*Por*Tiago Lobo Dias



num *led* e encaixar o fio (de 3 pinos) directamente no controlador, não é preciso mais nada. O esquema de montagem fornece um esquema de cores muito bem feito para não haver dúvidas de se saber qual a orientação dos conectores. Até aqui tudo bem, óptima escolha de componentes com qualidade e simplicidade de montagem. Deixo a nota que a bq vende também chassis para encaixar as peças do kit de modo a fazer um robot. Tem o nome bq PrintBot Renacuajo.

Fase 2: Instalação

O micro controlador necessita ser programado via PC . Temos de instalar o *software* do Arduino e aqui começa a parte menos simples. A documentação do produto remete-nos para o site tanto do Arduino bem como da bq. Facilmente se percebe que é necessário ir a www.arduino.cc para sacar gratuitamente o *software* de instalação. Até aqui tudo fácil. Depois de instalado, temos apenas de escolher o tipo de controlador (Arduino Uno) e especificar uma porta (COM).
Ligando o Arduino por USB a identificação da porta será automática. Depois da instalação, estamos prontos a programar.



Fase 3: programação

A programação é feita no *software* instado. A aplicação é muito simples com comandos já familiares como “Open”, “Close”, “Save”. Depois temos uma opção para verificar erros e finalmente a opção de enviar o código para o controlador.
Para os já familiarizados com programação, o ambiente é algo semelhante aos antigos compiladores de Basic ou “C” para MS-DOS, nada de opções complicadas, tudo super simples com programação sequencial.
A documentação do produto inclui código exemplo para todos os componentes do Kit (à excepção do módulo *bluetooth*). Temos exemplos para meter a funcionar os Leds, o sensor de luminosidade, os servos etc... mas sempre código para cada um em separado. Não temos códigos de exemplo para os meter em simultâneo. Para quem sabe programar, será fácil, para quem não está tão à vontade, não será difícil encontrar exemplos com código para meter tudo a funcionar ao mesmo tempo.
Parece-me que será a abordagem mais correcta, não fornecer código do conjunto para obrigar a um raciocínio de expansão do produto. A aprendizagem via tentativa-erro é importante para conhecer o modo como tudo funciona.
Sobre o módulo *bluetooth*, não existe documentação no produto, mas calculo que seja semelhante a outros módulos existentes no mercado. Eu não o consegui meter a funcionar, pois o tempo foi curto e não deu para tudo, mas usei o

*Por*Tiago Lobo Dias

meu próprio módulo que funcionou bem com este controlador.

O projecto:

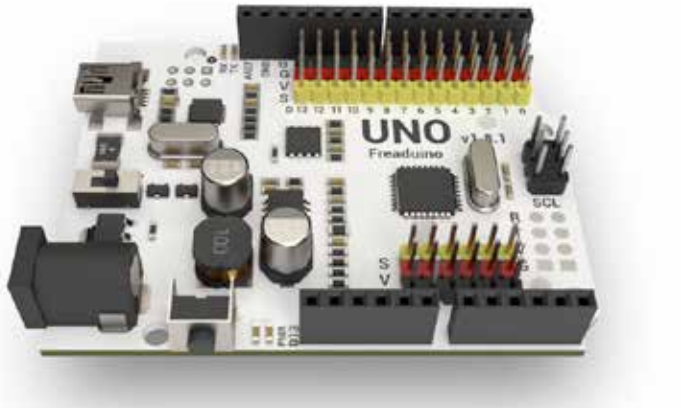
Aproveitei um carro de LEGO que já tinha criado para testar os componentes deste Kit. Depois de umas boas adaptações, consegui encaixar um mini servo a fazer de direcção e um servo de rotação contínua como motor. Depois meti-lhe o sensor de luminosidade, os *leds* e o potenciómetro para controlar a frequência com que os leds piscam. Meti o botão de pressão para fazer um *startup/check* ao



sistema, e ainda meti os sensores de IR para detectar objectos. Por fim, meti o controlador como cérebro do conjunto alimentado por 8 pilhas no suporte também fornecido pelo Kit. Ainda meti o meu módulo *bluetooth* para poder ser controlado à distância. Optei pelo sistema Android usando um Tablet. A programação foi toda feita por mim. (Quem quiser eu forneço o código).

Conclusões:

A escolha dos componentes foi inteligente, o controlador Freeduino parece-me a melhor das possíveis escolhas. Os componentes com ligações fáceis são de qualidade. Destaco os servos de rotação contínua bem sólidos e que imprimem muita força de



rotação. Os mini servos apesar de aspecto frágil cumprem na perfeição a sua função. Os sensores de luminosidade são bem sensíveis com um intervalo de valores bastante bom. A campainha será o componente menos apelativo que apenas emite som, apesar de com programação se poder extrair vários tipos de som diferentes fazendo variar o tempo e cadência da sonoridade.
Devido à facilidade de montagem parece-me um produto adequado para crianças. Mas algumas observações importantes:

- O gosto da criança por este produto (que não é um brinquedo) vai depender de como o adulto lhe apresenta o Kit, e da capacidade que este tem de lhe despertar o interesse por “brincadeiras” mais técnicas. É fundamental o acompanhamento em todas as fases.

- É difícil de estabelecer a idade ideal para a criança. Estou certo que muitas com 9 anos vão adorar. Mas idades entre os 4 e os 8 provavelmente só vão achar piada depois de verem algo já a funcionar. A programação será muito complicada. Com 11 ou 12 anos já me parece possível que apreciem todas as fases do processo.

Não estou a dizer com isto que não é apropriado para idades mais tenras, mas poderão não tirar partido de tudo. O Kit contém peças bastante pequenas que podem ser ingeridas pelo que não se aconselha mesmo com menos de 3 anos.

Site da bq kit de Robótica: http://www.bqreaders.com/pt/


PCFormat
LEFT 4 DEAD
FALLOUT
WARCRAFT
grand theft auto IV
World of Goo
ACCOUNT
PASSWORD
LOGIN
Wii
STEAM
MAIO