43

PUSHSTART



DARK SOULS II

Morrer uma vez, duas vezes, três vezes, quatro vezes, cinco vezes, seis vezes...

TAMBÉM NESTA EDIÇÃO

DEPTHS

OCTODAD

KIRBY TRIPLE DELUXE

GUACAMELE

LEGO THE HOBBIT

GOLDEN SUN

POWERSTONE

TOWERFALL ASCENSION

...

(RE)MADE IN CHINA



Por Margarida Cunha

Já sabíamos que a China é uma das economias com maior potencial de crescimento actualmente. Talvez não soubéssemos é que essa tendência se aplica igualmente ao mercado dos jogos mobile. De acordo com a empresa Superdata, os jogadores chineses deverão gastar este ano cerca de 3 biliões de dólares em jogos mobile, prevendo-se que ultrapassarão muito em breve a fasquia dos 3,2 biliões – montante gasto pelos americanos. Com um crescimento mais acelerado do que o mercado americano, o mercado mobile chinês difere, contudo, nas preferências de software: se por terras do Tio Sam o iPhone é o dispositivo de eleição, na China é o Android que colhe a preferência do público.

Não surpreende, portanto, a notícia que dá conta da construção de um parque temático de videojogos na província de Guangdong, perto de Macau. O local, actualmente designado de V-Zone, albergará 15.000 pessoas e a primeira etapa de construção deverá estar concluída em 2017. Um investimento que parece fazer sentido num país em que mais de 500 milhões de pessoas jogam videojogos, de acordo com a empresa EEDAR. Dados que não passaram despercebidos à Nintendo que, pela voz do seu presidente, Satoru Iwata, afirmou estar interessada em criar novas consolas e dispositivos destinados especificamente aos mercados emergentes. De resto, Iwata continua a responsabilizar-se pelos sérios prejuízos económicos que a gigante nipónica continua a apresentar – o ano fiscal encerrou com um défice na ordem dos 228 milhões de dólares. Quanto à Wii U, o prognóstico continua nubloso, com menos de 3 milhões de consolas vendidas no ano transacto (num total de 6 milhões até hoje). Para efeitos comparativos, a PS4, lançada um ano depois, já ultrapassa 7 milhões de unidades. Numa altura em que a E3 já começou a aquecer, especula-se que um novo *Zelda* seja revelado no Nintendo Direct agendado para o dia 10 de Junho – também circularam rumores de que uma nova consola estaria a ser produzida; notícia que foi entretanto desmentida.

Para os amantes da 7ºa Arte – e da sua integração nos videojogos – fica a revelação de que o talentoso Kevin Spacey dará voz ao próximo protagonista da saga *Call of Duty*. O actor, premiado pela Academia, junta-se assim a grandes nomes que emprestaram a voz a personagens ou narradores de videojogos, como Kiefer Sutherland ou Liam Neeson – até Snoop Dog surge como narrador num *voice pack* lançado recentemente para *Call of Duty: Ghosts*.

Numa altura em que os videojogos geram mais dinheiro do que os filmes – e em que apresentam uma complexidade digna de uma superprodução de Hollywood – a interpretação de personagens ganha um novo sentido.

> ACCELERATION 2014

> ZOMBI-U

> ZELDA WIND WAKER VS ZELDA WIND WAKER HD



> DEPTHS
> DARK SOULS II
> LEGO THE HOBBIT
> GUACAMELEE! GOLD EDITION
> OCTODAD
> TOWERFALL ASCENSION
> KIRBY TRIPLE DELUXE
> MARIO AND LUIGI: SUPERSTAR SAGA
> POWERSTONE



> SEGA MASTER SYSTEM: PARTE 2

> NEED FOR SPEED

> 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*

DEPTHS

Por André Santos

>Sistema: Android

>Ano:2014

Depois do sucesso do porco dotado para a *porrada* *Johnny Scraps: Clash Of Dimensions* a Immersive Douro está de regresso, agora com uma aventura passada nas profundezas do oceano. *Depths* é atractivo desde o primeiro momento em que o jogamos, principalmente pelo poderio visual apresentado, não muitas vezes vistos em títulos direccionados para plataformas móveis. Mas a isto já lá vamos.

Depths é um *side-scrolling* horizontal e vertical de exploração subaquática. O objectivo é conduzirmos o nosso (mini) submarino até à saída de cada nível (cenário), recolhendo pelo meio tesouros e evitando os mais diversos obstáculos. Tudo isto dentro de um tempo-limite e o mais rápido possível para coleccionarmos as três estrelas. Além de simples e intuitivo é extremamente viciante e não será de todo estranho ou pouco frequente repetirmos os níveis apenas para melhorarmos a pontuação.

Também os menus se apresentam bastante claros e nalguns casos com muito humor à mistura. Se não experimentaram, aconselho a passarem pela "Store" e verem *quais os tesouros que a bela sereia tem para nos mostrar*... Se clicarmos em "Dive" partimos para o menu de selecção de níveis. Existe inclusivamente um tutorial (o nível zero), que ajuda à introdução na jogabilidade de *Depths*.

Esta consiste em, a partir do *touch screen*, conduzirmos com o dedo o submarino, por entre as escarpas e as paredes. Pelo meio vamos poder encontrar as mais variadas espécies marítimas, desde tubarões, peixes-

balão, algas, tartarugas, bombas, etc., sendo que a grande parte são elementos nocivos que obrigam a consideráveis perdas do (tão precioso) tempo. Pelo meio vamos também experienciar derrocadas e poder optar por caminhos escondidos, que nos fazem poupar tempo.
Para atingirmos as três estrelas temos que obrigatoriamente apanhar o tesouro que está perdido algures no nível (é normal termos que o repetir porque na primeira vez não o encontrámos), e no menor tempo possível.
Neste momento, e após uma primeira actualização, temos à disposição 20 níveis, que vão sendo progressivamente desbloqueados, conforme formos terminando os anteriores (sem necessariamente termos que coleccionar as três estrelas). Os resultados poderão também ser partilhados nas redes sociais, algo que além de ser bastante apreciado pela comunidade é igualmente comum a este tipo de jogos.
Como também já vem sendo habitual nos jogos para plataformas móveis, existem *power-ups* que nos ajudam no meio destes obstáculos. Mísseis que destroem o que por ali andar (e que disparam automaticamente), um sonar tecnicamente mais avançado que permite com maior rapidez detectar caminhos e tesouros ocultos, *upgrade* à velocidade que nos permite deslocar mais rapidamente ou até um adereço magnético que permite atrair as moedas ao longo dos cenários sem que tenhamos que obrigatoriamente passar sobre elas. Estes podem ser adquiridos com a moeda do jogo, ou com dinheiro real.
Depths tem uma jogabilidade bastante reactiva,





Depths é um side-scrolling horizontal e vertical de exploração subaquática. Visualmente é um título cativante e envolvente

sem grandes *delays*, pelo que manobrar o pequeno submarino não é de todo difícil ou complexo. Este reage bem e rapidamente ao nosso toque, sem esquecer no entanto, que estamos nas profundezas do oceano e, por conseguinte, tudo demora o seu tempo. Este aspecto foi um dos que foi acertado, com o lançamento da actualização, e é um pormenor que deixa bem patente o cuidado da Immersive Douro na criação das mecânicas de jogo e nas opiniões deixadas pelos jogadores.
Visualmente *Depths* é um título cativante e envolvente. Bastante colorido e adequado à temática que pretende retratar, ficamos perante cenários cheios de vida, cor e movimento, de toda a fauna e flora submarina. Como fundo temos sempre presente o azul-escuro que contrasta com toda a vida que preenche cada nível. Por outro lado, as paredes juntamente com esta tonalidade de fundo, dificultam por vezes a nossa progressão e jogar *Depths* em ambientes com muita luminosidade pode de facto ser uma tarefa árdua, já que mesmo com o brilho no máximo, é complicado visualizar-se o caminho que devemos tomar. O facto de ser uma mistura 3D (alguns objectos) com 2D (os cenários de fundo maioritariamente), faz com que eventualmente possa ser difícil de o jogar se não tivermos um equipamento com as devidas capacidades de processamento.
Ao nível sonoro reina a simplicidade, que neste caso acabou por ser muito bem conseguida. Nos menus de selecção existe um tema que pessoalmente não me agrada. Primeiro é repetitivo no conteúdo e segundo está programado para estar em *loop*, o que acaba



Como também já vem sendo habitual nos jogos para plataformas móveis, existem power-ups que nos ajudam no meio destes obstáculos

por ser algo saturante.
In game temos a escolha acertadíssima que recai essencialmente em sons e não em música propriamente dita. Estes sons (por exemplo o *bip* do sonar), ou outros efeitos sonoros estão bem conseguidos, já que acrescentam algo ao jogo e acabam também por ser uma lufada de ar fresco neste departamento nos jogos para plataformas móveis.
Chegados às profundezas do oceano falta-nos dar os parabéns à Immersive Douro. *Depths* é um título muito agradável e com uma jogabilidade que acaba por ser bastante viciante. Para somar a isto, e além de ser português, é totalmente gratuito, tanto para Android como para iOS, além de que já estão previstas novas actualizações e novos níveis. É difícil pedir mais, não?!

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Jogabilidade divertida, user friendly; Grafismo acima da média

É mau ter:
Algumas tonalidades demasiado escuras para se jogar em ambientes com muita luz

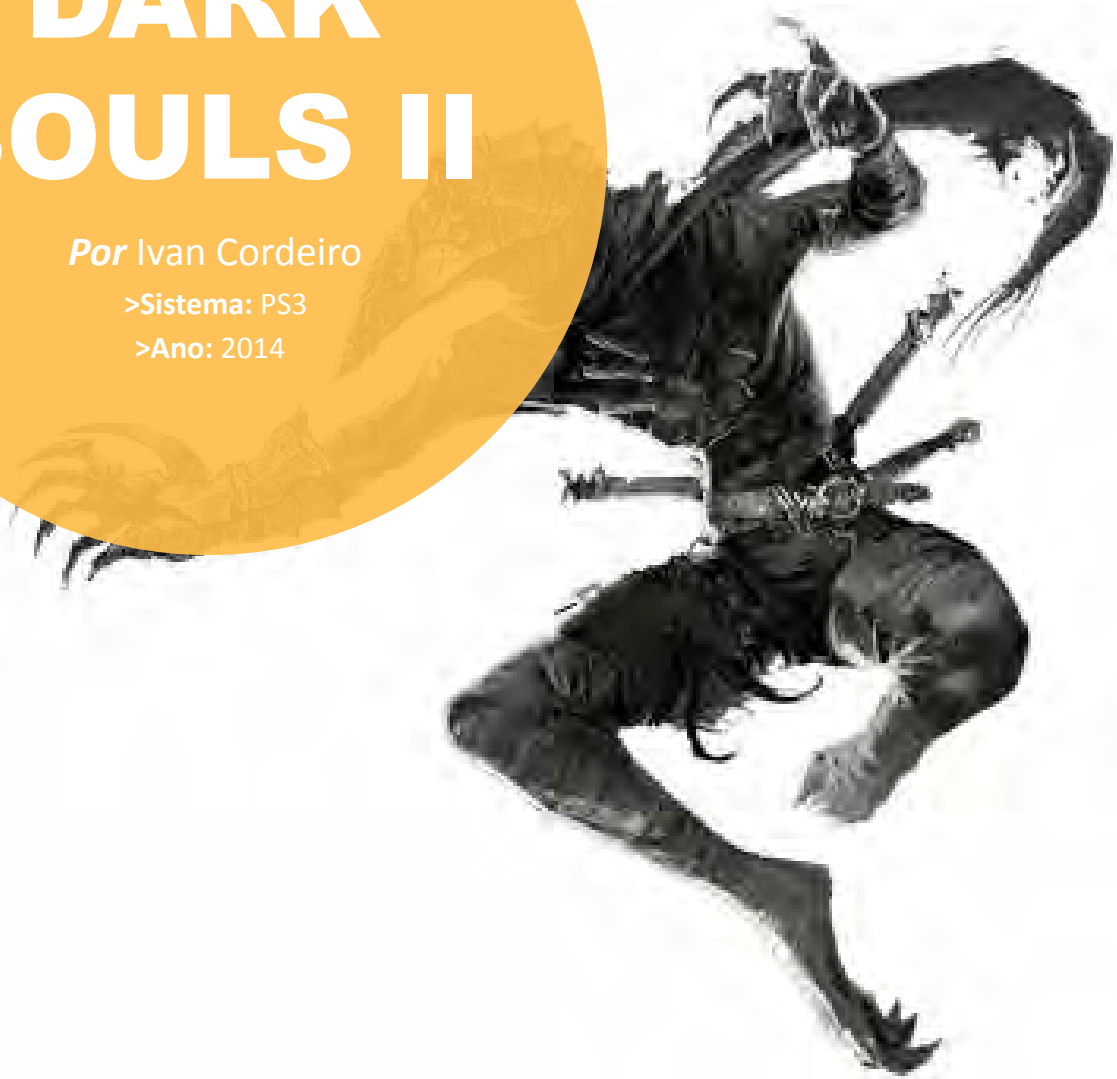
Há alternativas:
SolaRola

DARK SOULS II

Por Ivan Cordeiro

>Sistema: PS3

>Ano: 2014



"*Prepare to die*" é algo já conhecido pelo público e familiar aos fãs da série. Desde o bem-sucedido "*underground-hit*" *Demon's Souls* em 2009, que sempre que colocamos um jogo desta série na consola nos preparamos mentalmente para morrer imensas vezes. O processo de começar a jogar é iniciado por mentalizarmo-nos enquanto jogadores que vamos perder e que vamos morrer. Depois percebemos que isso vai acontecer imensas vezes, depois percebemos que o jogo dura umas 60 horas no mínimo e só depois disso é que o jogador pondera se quer ou não aventurar-se. Mas, aquilo que toda a gente deveria fazer era pegar no jogo, metê-lo na consola e aprender a jogá-lo. Quem o faz tem uma das melhores experiências da última geração, um jogo que é muito mais do que aparenta ser à primeira vista e só aqueles que investem nele tempo suficiente é que percebem isso. *Dark Souls II* tem um início bem mais fácil que os antecessores, o que pode vir a encorajar novos jogadores a progredirem no mundo, mas não tarda a tornar-se numa experiência exigente. Tal como os anteriores, o jogo não estende a mão ao jogador, não lhe explica nada e cabe a este aprender todas as suas mecânicas sozinho (ou com auxílio da internet claro). Pode parecer preguiça de explicar ou de fazer um verdadeiro tutorial mas não é, para os veteranos da série é tudo familiar e para os novatos descobrir e perceber *Dark Souls* é uma experiência extremamente gratificante. A própria narrativa é apresentada como algo muito simples e o resto apenas é possível descobrir ou compreender através de descrições de itens e observação dos cenários o que sinceramente é único e muito interessante. Descobrir e aprender a jogar *Dark Souls*





Para os veteranos da série é tudo familiar e para os novatos descobrir e perceber Dark Souls é uma experiência extremamente gratificante

II é tão bom quanto diversificado. As áreas que nos são apresentadas são belíssimas e com um aspecto visual único, já que estas criam um ambiente opressivo como nenhum outro jogo. Das florestas cerradas à calma vila que serve de ponto central, tudo tem uma vida e um *feeling* próprio. *Dark Souls II* mistura um pouco de *Demon's Souls* e de *Dark Souls* na maneira como progredimos na "narrativa", embora seja um mundo aberto como em *Dark Souls*. A vila principal, *Majula,* que serve como ponto central assemelha-se um pouco ao *Nexus* de *Demon's Souls*. É uma área onde nos sentimos seguros, onde existem vários NPC para interagir e é daí que progredimos para o resto do jogo. Para explorar este mundo contamos agora com mais itens para recuperar vida do que nos jogos anteriores, e embora tal ser útil não pensem que o jogo se tornou mais fácil. Além dos *Estus Flasks* introduzidos no jogo anterior contamos agora também com *life gems*. Estas são abundantes e recuperam vida, mas apenas progressivamente ao longo de um espaço de tempo. De volta está obviamente a dificuldade exigente que vai testar a paciência de muita gente. No entanto, é importante frisar que este é um jogo onde é necessário aprender a jogar e mentalizarmo-nos que não estamos a jogar um jogo de acção vulgar. Este é um jogo onde é necessário avançar com cuidado e estudar o ambiente que nos rodeia, muito diferente de matar tudo e todos como num *Devil May Cry* ou um *God of War*. Quando aprendemos a progredir neste jogo grande parte da frustração desaparece, no entanto ficam os erros humanos e a inevitável morte consequente. Quando ultrapassam a fase de frustração passam a culpar-se a vós próprios pelas vossas mortes em vez do jogo, o que é saudável e provavelmente pode salvar alguns comandos da destruição total por parte dos seus donos irritados. Como é típico nesta série, e como já referi, nada é propriamente explicado, e isto aplica-se ao *multiplayer* e à maneira como o mundo de jogo muda com as consequências deste. O *multiplayer* desta série sempre foi alvo de controvérsia com jogadores que o acham dispensável e inútil e outros que acham que faz parte integral da experiência. Eu sou o segundo caso, a simplicidade deste é fantástica, e sem este a experiência de jogo era bastante diferente. Embora o PVP seja possível é provável que só um jogador que se dedique a aprender a disciplina *Souls* chegue a experimentar essa vertente, caso contrário ficam-se pelo sublime sistema de mensagens e pela visualização de mortes alheias. As mensagens deixadas por outros jogadores





é uma característica muito interessante desta série. Com a utilização de um item podemos deixar uma mensagem em qualquer lugar do mapa, há quem ajude e há quem se arme em *troll* e sugira por exemplo saltar de ravinas que acabam por nos presentear com um belo *game over*.
A nível gráfico é um motor que já mostra sinais de idade e que sinceramente não é do melhor que se vê por ai. Ainda assim consegue ser visualmente fantástico por um motivo simples. Tal como os *indies* vivem do aspecto diferente como os pixéis a lembrar o passado para criar um ambiente visualmente agradável ou nostálgico, *Dark Souls II* não necessita de um grande motor gráfico para criar um ambiente perfeito. Algo similar para mim seria *Diablo II* por exemplo, já que ainda hoje acho que aqueles gráficos complementam o ambiente na perfeição, melhor do que em *Diablo III*. Para ajudar a criar um dos melhores ambientes na indústria e complementar, a tão importante sensação de desolação e perigo, acompanha-nos durante o jogo uma banda sonora incrível que para apreciadores do género vai ser sem duvida um *guilty pleasure* no iPod.
Mais uma vez os japoneses que fazem jogos ocidentais da *From Software* conseguem fazer um jogo que é um excelente desafio e que é mais acessível aos novatos, embora só nas primeiras horas. Se gostam dos anteriores vão certamente gostar desta entrada na série embora, a forma comece a ser bastante familiar. Talvez este seja mesmo o único ponto negativo do jogo.
Dark Souls II continua a não ser para todo o tipo de jogadores, mas aqueles que tiverem paciência para se licenciar em "*Souls*" vão ter uma excelente, única e longa experiência.



> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Excelente mundo, ambiente único, desafiante sem ser frustrante

É mau ter:
A fórmula começa a ser demasiado familiar, continua a ser algo difícil para principiantes



LEGO THE HOBBIT

Por Ivo Leitão

>Sistema: PS3

>Ano: 2014

Tenho uma confissão a vos fazer: Apesar de ser um grande fã de LEGO, nunca tinha jogado a fundo nenhum destes jogos modernos da série. Sendo eu também um grande fã das obras de Tolkien, este *LEGO The Hobbit* foi a oportunidade perfeita para preencher esta minha lacuna. Apesar de estarmos quase a chegar ao final da trilogia de filmes sobre este livro de Tolkien, este jogo assenta nos acontecimentos dos primeiros dois filmes e representa a história fielmente como foi visto nos mesmos. Vamos então participar em vários dos acontecimentos marcantes que tínhamos vistos antes no grande ecrã, desde batalhas épicas contra Orcs, passeios pelas paisagens verdejantes do The Shire, até vários mini jogos como a sequência dos dwarves atirarem os pratos de um lado para o outro na casa de Bilbo, logo no início da aventura. Mas isto tudo sempre servido com o habitual humor à mistura que estes jogos da LEGO sempre tiveram.

O jogo apresenta uma estrutura em sandbox, muito popular nos videojogos da actualidade. Começamos a aventura a relembrar os tempos áureos dos dwarves na Lonely Mountain, até que o Dragão Smaug invade a fortaleza, arrastando o Rei Thror e todos os seus súbditos para o exílio, incluindo Thorin e os seus fiéis companheiros, protagonistas na aventura. Passamos logo depois para a província do The Shire, casa dos amáveis e despreocupados Hobbits, onde Gandalf, Thorin e companhia convencem Bilbo Baggins a participar na sua aventura, de forma a retomar a







Isto tudo sempre servido com o habitual humor à mistura que estes jogos da LEGO sempre tiveram

Lonely Mountain a quem de direito. Após estes momentos iniciais somos largados na vila de Bag End onde vemos um rasto de pecinhas azuis de LEGO que nos encaminham para a missão seguinte de forma a prosseguir pela história. Mas se o desejarmos, podemos explorar livremente a restante vila e interagir com os seus habitantes, participando numa série de sidequests. Ao carregar em *select* podemos ver o mapa onde estão marcados uma série de coisas paralelas que podemos cumprir, desde as tais sidequests, bem como explorar cavernas ou tentar coleccionar objectos como *mythril bricks,* recrutar novas personagens ou receitas para forjar equipamento.
E aqui o jogo pisca um pouco o olho a *Minecraft*. Ao longo de toda a aventura podemos destruir imensos objectos construídos por pecinhas LEGO como mobílias, rochas ou plantas para coleccionar vários "ingredientes". Esses ingredientes podem depois ser utilizados quer para troca por outros através de *NPCs*, como poderão ser necessários para construir algumas estruturas no jogo ou mesmo forjar equipamento para as personagens.
Também poderemos re-jogar as missões principais mais tarde de forma a encontrar todos os extras que por lá estão escondidos. Tal como as sidequests, inicialmente não vamos poder fazê-las todas porque a party que nos acompanha não possui todas as habilidades necessárias, como utilizar fisgas para acertar em alvos próprios, uma corrente para puxar ganchos, ou uma pá para escavar alguns locais, por exemplo.
É à medida que vamos jogando que iremos ter acesso a outras personagens que possuem estas diferentes habilidades e depois as poderemos utilizar tanto fora das missões principais, como dentro das mesmas se jogadas no modo "Free Play". E também tal como nas missões principais, se seleccionarmos alguma destas *sidequests* no mapa, surge um trilho no ecrã que nos mostra o caminho a seguir. Infelizmente este *backtracking* que nos é muito familiar em diversos metroidvanias acaba por tornar as coisas algo aborrecidas porque a recompensa nunca é assim tão boa, bem como o tempo que perdemos a andar de um lado para o outro sente-se como uma "tarefa chata".



Nem tudo no mundo são peças LEGO, as paisagens, casas, cavernas e afins têm um grafismo mais realista, o que para um purista como eu preferia ver tudo construído com blocos

Felizmente mais lá para a frente poderemos contar com uma águia gigante que nos leve de uma porção do mapa para a outra, de forma a facilitar um pouco mais as coisas.
A jogabilidade é bastante simples, com um sistema de combate básico, as diferentes habilidades que cada personagem poderá ter e a forma em como as implementaram no decorrer do jogo. Quando nos deparamos com um destes obstáculos, por exemplo um bloco gigante de rocha que tem de ser movido e não estivermos a jogar com a personagem certa, se houver alguém no grupo com a habilidade necessária então surgirá no ecrã a informação para o jogador mudar de personagem e a personagem certa acenará, tornando assim as coisas o mais intuitivas possível para o jogador.

> High-Score

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

De resto podemos também contar com algumas sequências mais épicas pautadas pelos já habituais *Quick Time Events,* mas os minijogos que mais gostei, como grande fã de LEGO que sou, são aqueles segmentos em que teremos de construir uma estrutura. Aí vamos vendo no ecrã essa estrutura a ser construída peça a peça, até que em certos pontos a acção pára e temos de ser nós a indicar qual a peça a colocar em seguida.
Graficamente é um jogo bastante competente para o que se compromete. Nem tudo no mundo são peças LEGO, as paisagens, casas, cavernas e afins têm um grafismo mais realista, o que para um purista como eu preferia ver tudo construído com blocos. O *voice acting* como não poderia deixar de ser é excelente assim como as próprias músicas são épicas tal como são nos filmes. Os momentos de bom humor são sempre bem-vindos e dão um toque especial ao jogo, como tem sido habitual nos videojogos da LEGO.
No fim de contas este *LEGO The Hobbit* parece-me um jogo bem sólido. Se são fãs de LEGO, de Tolkien e estão à procura de um jogo de acção para entreter nestas tardes de Páscoa, *LEGO The Hobbit* é uma óptima escolha. Ainda assim não considero o jogo perfeito, e muitos destes elementos de sandbox não me parecem acrescentar algo de muito valor à experiência. O facto de termos de andar constantemente a destruir tudo à nossa volta para conseguir os recursos/ingredientes necessários a muitas destas sidequests e o backtracking necessário acabam por trazer algum aborrecimento quando um videojogo deveria cativar constantemente o jogador.

Resumo

É bom ter:
Bom sentido de humor, jogabilidade simples e intuitiva

É mau ter:
Sandbox mal aproveitado, pouca distinção entre muitas das personagens que podemos desbloquear

Há alternativas:
LEGO Lord of the Rings.

GUACAMELEE! GOLD EDITION

Por Sílvia Farinha

>Sistema: PC

>Ano: 2013





Certo dia, Juan Aguacate (Juanito para os amigos, e não se esqueçam de fazer um sotaque carregado), um simples habitante de Pueblucho oferece-se para ajudar os seus vizinhos durante a festa da aldeia. Mal sabia ele que no final desse mesmo dia iria acabar morto numa espécie de Mega *Luchador Zombie*. Isto pode não fazer muito sentido admito, mas a verdade é que a história de *Guacamelee!* está tão bem construída que deu aos seus criadores a oportunidade de incorporar dois mundos diferentes e cada um com os seus próprios caminhos. O que começa por ser um simples favor de Juan à filha do Presidente acaba com a casa deste em chamas e com a rapariga raptada por Carlos Calaca - um esqueleto flamejante que pretende juntar o mundo dos mortos e dos vivos. Calaca acaba por matar o nosso herói, Juan – não se preocupem pois não é um *spoiler*, tudo isto acontece nos minutos iniciais do jogo – que no mundo dos mortos encontra Tostada, a guardiã da máscara que torna Juan num *Luchador*. Começa assim a jornada do ex-agricultor entre os dois mundos, com a habilidade adquirida de lutar com esqueletos e outras criaturas do mundo sobrenatural.

Este é o terceiro (previamente criaram a série de *Tales From Space*) e mais notório jogo criado pelos canadianos do Drinkbox Studios, mas considerando







todo o ambiente do jogo, que inclui tradições e folclore mexicano, podia muito bem ter sido criado por uma equipa mexicana. Se há algo que este *side scroller 2D* capta na perfeição são as cores e ambientes característicos deste país. Além da sua clara inspiração em *Super Metroid* e *Castlevania: Symphony of The Night*, este título tem a sua beleza própria que o permitiu retratar as zonas rurais do México utilizando sobretudo a personalidade das personagens bem como referências culturais que já todos conhecemos. A aventura divide-se em 12 zonas diferentes, onde a verticalidade é bastante utilizada, o que nos permite ter uma série de zonas diferentes em cada localidade para explorar. Durante toda a história podemos voltar a qualquer parte do mapa para efectuar tarefas que anteriormente não nos tinham sido possíveis de realizar por não termos desbloqueado os movimentos necessários para tal. Entre localidades como El Inferno, Santa Luchita ou Sierra Morena,





temos como que dois mundos para explorar, pois quando passamos pelos vórtices que trocam o mundo em que estamos, as plataformas e limites do nível mudam de sítio. Isto acaba por ser bastante interessante e confere uma maior profundidade ao jogo, pois temos de re-explorar tudo mais do que uma vez para encontrar baús com moedas ou fragmentos que ao serem juntos nos permitem aumentar a vida e o seu tempo de regeneração ou a *stamina*. Estes mesmos *upgrades* podem ser feitos nos *checkpoints*, que são na verdade mesas adornadas com objectos relativos à *Santa Muerte*. Esta figura está inclusive presente em todo o jogo com caveiras adornadas e bem características do México, e através destes pequenos pormenores é possível ver o quão bem os elementos do Drinkbox Studios estudaram esta cultura. Sendo este um jogo onde a temática são os *Luchadores*, não podiam faltar os confrontos físicos. Como já referi, ao longo de todas as zonas vamo-nos deparando com esqueletos, armadilhas, chupa-cabras e outras criaturas que colocam à prova os nossos *skills* de combate corpo a corpo. O sistema é simples e depende apenas da utilização de uma tecla, ou botão se utilizaram o comando, algo que recomendo que façam pois com o teclado, correm o risco de o partir como eu própria o fiz, de tão frustrante que se torna a sua utilização, sobretudo nas zonas que exigem *combos* ou com plataformas. Existe uma tecla para atacar, uma para esquivar dos ataques e outra efectua os característicos *grabs*, ou não fossemos nós um *Luchador* de renome – não somos, éramos apenas um agricultor, lembram-se? - Apesar de o sistema de combate básico ser simples, ao longo do jogo vamos destruindo diversas estátuas Choozo (referências às estátuas Chozo de *Metroid*). Após o fazermos, surge um pastor com o poder de se transformar em cabra e que acaba

"Além da sua clara inspiração em Super Metroid e Castlevania, este título tem a sua beleza própria"





por se tornar uma espécie de *sensei* de Juan, ensinando-lhe diversos poderes especiais, como o *Olmec Headutt* que nos permite dar cabeçadas ou o *Frog Slam* que nos confere a habilidade de bater com a barriga no chão. Estes e outros poderes, além de nos ajudarem em combate, irão ajudar-nos ao longo de todo o jogo a chegar a áreas que antes de os aprendermos não seriam possíveis de explorar. É possível também adquirir capacidades que nos ajudam nas (difíceis) zonas de plataforma do jogo, como o *grapple*.

Ao longo de todo o jogo nota-se uma evolução gradual da dificuldade dos níveis e é dado ao jogador tempo e oportunidade para se habituar aos *combos* que tem de realizar em certas alturas, mas não deixa de ser frustrante. Por vezes os nossos reflexos são testados de tal forma que só à décima – ou ainda mais – tentativa é que conseguimos passar uma zona de plataformas que não raras vezes assumem a proporção de quebra-cabeças. Em determinados momentos temos de realizar um bailado entre mundo dos mortos e mundo dos vivos para tornar visíveis os inimigos de um dos mundos ou mesmo adquirir reflexos de ninja e fazer combinações de saltos para plataformas e entradas em portais que requerem algum estudo prévio.

Cada uma das realidades tem a sua própria banda sonora e ambiente e a diferença é bem clara. Por todo o jogo estão presentes diversas referências a *memes* da internet (como o *Me Gusta* ou o *Grumpy Cat*) ou até mesmo outros jogos (como *Castle Crashers* e *Minecraft*). Um dos primeiros *bosses* consiste inclusive na fuga de um dragão gigante que vai destruindo tudo à sua passagem e para o derrotarmos temos de tocar num machado, fazendo com que a ponte onde ele convenientemente se encontrava, desabe. Soa familiar não soa?

Guacamelee! acaba por concretizar na perfeição aquilo a que se prepõe, com uns toques fantásticos de cor e de jogabilidade e é mais um exemplo perfeito de um título *indie* de sucesso.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Gráficos coloridos que complementam a jogabilidade e a temática

É mau ter:
Podia ter mais efeitos sonoros

Há alternativas:
Castlevania: Symphony of The Night



OCTODAD

Por Ivan Cordeiro

>Sistema: PS4

>Ano: 2014

Antes do lançamento da Playstation 4, a Sony fez um evento de apresentação aos *media* da sua nova consola onde tive o prazer de estar presente. Nessa apresentação, no meio do *design* da consola e do seu comando, no meio dos gráficos incríveis de *Killzone* e *Knack* esteve um jogo que foi para mim um dos pontos altos, o hilariante *Octodad*. Este marcou pela diferença e pelos sorrisos que arrancava a todos os que passavam pela sua estação e pegavam no comando. Porquê? Muito simples, porque o caos sem sentido mas humorístico do jogo é contagiante e viciante. No jogo controlamos o *Octodad*, ou devo dizer só Octo? Um polvo desajeitado vestido com um fato que constrói uma família. No entanto, ninguém parece perceber que ele é um polvo embora a sua mulher ache que ele tem comportamentos estranhos. Como nasceram dois filhos desta relação está no segredo dos *developers*, e, sinceramente, acho que não quero saber o segredo. Apesar da narrativa ser simples o jogo tem uma história engraçada e no fundo acabamos por gostar imenso do nosso polvo. A única coisa que ele quer é ter uma família e ter uma vida normal e faz de tudo para o conseguir e fazer-se passar por uma pessoa normal. Apenas o chefe de cozinha não acredita nele e torna-se o nosso inimigo sempre a tentar apanhar-nos para nos cozinhar na sua gigante panela. O jogo baseia-se em fazer as tarefas normais de um homem de família como ir ao supermercado

às compras ou grelhar hambúrgueres e servi-los. Mas como devem imaginar tudo isso são coisas que digamos… ligeiramente complicadas para um polvo. Grelhar hambúrgueres significa queimá-los e mandar o grelhador ao chão no processo. Ir às compras é o equivalente a ser um autêntico delinquente e deitar todas as prateleiras ao chão. Mas agora perguntam, mas não controlamos o personagem? A resposta é mais ou menos. Embora se controle o personagem os controlos são quase ao género do *QWOP*. A ideia do polvo ser desajeitado encaixa na perfeição neste estilo de controlos difíceis de masterizar. Ao longo da campanha vamos aprendendo a controlar melhor o nosso amigo polvo-humano mas as tarefas também vão ficando mais complexas. À primeira vista os controlos parecem alienígenas, que são maus e que não fazem sentido, mas quando percebemos que o objectivo do jogo é fazer-nos parecer estúpidos começam a fazer todo o sentido. Apesar de ser muito divertido é um jogo curto e embora existam alguns coleccionáveis não deixa de ser um jogo que sabe a pouco. Para além disso o jogo é pontualmente bastante fácil, mas é intercalado com picos de dificuldade que podem ser algo frustrantes. Os gráficos do jogo são simples mas o seu aspecto *cartoonish* faz com que isso não seja um problema. São elegantes e desempenham o bem a sua função. O mesmo acontece com a banda sonora, apenas gostava de ouvir ao mais caótico nos níveis onde é impossível não mandar tudo abaixo. No fim *Octodad* é uma experiência única, uma que não é para repetir muitas vezes mas que é certamente divertida. Embora curto tem também um preço reduzido e é daqueles jogos que vale a pena experimentar. Não por uns gráficos incríveis ou uma banda sonora orquestrada com 3000 músicos virtuosos, mas sim porque é uma ideia original e genuinamente divertida.



> High-Score

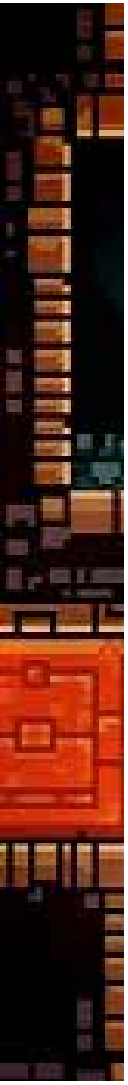
Longevidade	5
Jogabilidade	8
Gráficos	8
Som	8
Total	**8**



Resumo

É bom ter:
Conceito original e divertido

É mau ter:
É algo curto e não oferece muito *replay value*



TOWERFALL ASCENSION

Por Ivan Cordeiro

>Sistema: PS4

>Ano: 2014

Originalmente lançado na Ouya, *Towerfall Ascension* foi um *mini-hit*. *Mini* devido à plataforma onde foi lançado na qual apenas conseguia atingir uma base bastante limitada de utilizadores. Graças ao sucesso na sua plataforma original e do apoio que a Sony tem vindo a dar aos produtores *Indies*, o jogo chega agora à Playstation 4. *Towerfall Ascension* é um jogo que fica longe de usar as capacidades gráficas da poderosa nova consola da Sony, mas a verdade é que nem tenta tal coisa. Ao invés disso presenteia-nos com uns belíssimos *sprites* a fazer lembrar os anos 90 e as consolas de 16-bit. Os *sprites* estão muito bem desenhados e são muito coloridos, infelizmente a cor e pouco mais é o que distingue as várias personagens umas das outras. Não existem poderes especiais ou habilidades que caracterizam as várias personagens, apenas uma cor e um nome pomposo. Mas não se preocupem porque ainda assim elas vão certamente proporcionar-vos imensa diversão. *Towerfall Ascension* tem um *game design* simples que muitas vezes me faz lembrar a era de *8-bit* e consolas como a NES, Atari VCS ou microcomputadores como o Spectrum. Esses jogos simples como *Bubble bobble* ou *Mario Bros,* tinham a particularidade de ser altamente viciantes e *Towerfall* consegue captar essa essência de diversão na simplicidade. Os controlos são extremamente complexos, um botão para saltar, outro para disparar o arco do nosso personagem e claro, o *dpad* para andar de

um lado para o outro. Esta configuração de controlos e tão complexa que seria passível de ser executada num comando da NES ou da Master System. Esta simplicidade dá-nos um jogo viciante e desafiante (algo raro nos dias que correm) e que é difícil de parar de jogar. O cenário é uma arena onde nos encontramos a nós e os nossos inimigos, o objectivo é com o nosso arco ou pelo velhinho método de "saltar-lhes em cima" sermos o ultimo sobrevivente. O jogo infelizmente não tem multijogador *online*, este é sem dúvida o aspecto mais negativo de *Towerfall*, já que com essa opção aumentava-se facilmente a longevidade e criava sem dúvida um ambiente mais competitivo. No entanto temos sempre o local *multiplayer*, portanto convidem uns amigos, comprem uns comandos extra e umas pizzas e vão ter uma das melhores experiências de local *multiplayer* dos últimos anos. Com 4 jogadores por vezes é um caos com montes de coisas a acontecer mas o jogo recompensa quem joga melhor e o jogador mais dedicado acaba por sair vitorioso. Felizmente, para o misantropo, anti-social ou simplesmente se estiveres sozinho em casa a campanha a solo tem algumas coisas para oferecer, principalmente aos perfeccionistas. O modo *quest* oferece alguns níveis, muito desafiantes diga-se, para nos entretermos sozinhos mas além disso há os *trials* onde o jogador tem de fazer algo em *x* tempo com grande precisão. Para quem gosta de conseguir fazer o salto perfeito ou disparar a seta perfeita é um modo de jogo que pode justificar a compra apenas pelo *single player*. Alem de tudo isto as arenas podes ser customizadas, mudando a frequência com que aparecem certos *power-ups*, armas etc. *Towerfall Ascension* é um jogo super viciante e de uma qualidade soberba que vive em grande parte de uma simplicidade que proporciona imenso divertimento e nostalgia. Ainda bem que este jogo saiu da Ouya alcançando assim um público maior. O futuro da Ouya ainda ninguém sabe mas é sempre uma pena quando bons jogos, como *The Apprentice,* ficam presos em consolas pouco populares, como a Philips CD-i.

> High-Score

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







Resumo

É bom ter:
Design simples e viciante

É mau ter:
Ausência de multiplayer

KIRBY TRIPLE DELUXE

Por Sílvia Farinha

>Sistema: 3DS

>Ano: 2014



Quando Kirby assiste ao rapto daquele que tem vindo a ser um dos seus principais arqui-inimigos, King Dedede, por uma criatura nova e mais maléfica que o seu já conhecido antagonista, a primeira reacção do protagonista cor-de-rosa é só uma: salvá-lo. Kirby parte assim na aventura de salvar o autoproclamado rei da Dream Land e segue o seu raptor, Taranza até às ilhas de Floralia. E nós temos o prazer de o acompanhar nesta jornada.

Ao iniciar o jogo somos invadidos por memórias dos títulos anteriores e isto não é, de todo, negativo. A principal característica do nosso protagonista é a sua grande capacidade pulmonar que lhe permite sugar inimigos e, melhor ainda, adquirir os poderes destes. Ao fazê-lo, além de adquirirmos sempre uma habilidade diferente, bem como um aspecto novo, certas áreas dos níveis que de outra forma não estariam disponíveis, tornam-se acessíveis. Ao todo existem 25 habilidades que podemos adquirir, como os já típicos *Bomb*

ou *Fighter*, algumas delas são totalmente novas à série. Em K*irby Triple Deluxe* podemos ser o *Circus Kirby* (que ataca os inimigos com movimentos circenses), o *Bell Kirby* (que com a ajuda de dois sinos espanca os inimigos), o *Archer Kirby* (munido de arco e flecha e com um escudo



peculiar) e o *Beetle Kirby* (possuidor de um corno de escaravelho com o qual dá marradas nos inimigos). Claro que para ultrapassar os níveis não é necessário adquirir estes poderes, pois a forma normal de Kirby é igualmente poderosa e este pode simplesmente sugá-los e atirá-los para um outro inimigo. No entanto, muita da diversão deste jogo vem das muitas facetas que o nosso pequeno personagem adquire e de como isso afecta a jogabilidade. Para nos ajudar nessa tarefa, há uma novidade neste título - a *Miracle Fruit.* Ao comer esta fruta, Kirby torna-se numa espécie de mega aspirador super potente, ou seja, tem a capacidade de sugar tudo o que estiver no seu caminho. Ganhamos a capacidade de sugar diversos inimigos e objectos de uma vez e conseguimos ainda mover objectos maiores, que acabam por permitir o acesso a áreas diferentes e inacessíveis de outra forma. Devo confessar que é algo estranho ver um ser tão pequeno e adorável a engolir uma árvore inteira ou blocos de pedra gigantescos, mas é bem divertido verificar o quão overpowered nos tornamos.

A mecânica de jogo também tem algumas características interessantes. Neste *Kirby Triple Deluxe,* tal como em alguns outros jogos da Nintendo 3DS, é utilizado o giroscópio da consola para tarefas tão simples como teleguiar mísseis ou para guiar elevadores. Estes pormenores acabam por tornar o jogo muito mais interactivo e divertido.

Existem também diversos puzzles com resoluções algo inesperadas ao longo dos 6 mundos que temos disponíveis para explorar, cada um com uma série de níveis. Como já é habitual, no final de cada um dos mundos existe um boss e ao completarmos todos os níveis, desbloqueamos outros níveis bónus. No entanto, e apesar de o modo história não ser particularmente grandioso, existem coleccionáveis que muito provavelmente nos fazem reconsiderar se repetimos um nível. Não falo tanto das Sun Stones mas sim 250 porta-chaves com imagens em *8-bit* de personagens clássicas dos títulos anteriores de Kirby. São absolutamente fantásticos e seria óptimo se estes fossem lançados como merchandise do jogo.

Admito que por vezes a tentação de desligar o 3D é imediata assim que ligo um jogo, mas acabo sempre por lhes dar uma oportunidade de me convencerem que este merece ficar ligado. E *Kirby Triple Deluxe* não







me deixou arrependida de ter tentado. Esta característica está completamente bem utilizada e confere ao jogo uma maior profundidade pois tanto itens como inimigos estão espalhados por duas profundidades diferentes. Tão rapidamente estamos a jogar no plano mais próximo do ecrã e o normal em todos os jogos, como estamos a apanhar uma *Warpstar* e a ser transportados para o *background* do jogo. Tudo isto é melhorado com as cores lindas que todo o jogo tem, bem como os cenários característicos e repletos de elementos. As músicas, apesar de não serem totalmente novas, são exactamente aquilo que se espera de um jogo do Kirby. Alegres e divertidas e adequadas aos cenários onde nos encontramos.

Além do modo história, existem mais quatro modos, estando apenas dois deles disponíveis assim que se liga o jogo. Temos então o *Kirby Fighters* (uma versão do mítico *Super Smash Bros. Brawl* em diversos mundos e com até 4 jogadores, podendo cada um escolher a sua habilidade); Drum Dash (em que o protagonista é justamente King Dedede e onde temos de utilizar o ritmo para saltar entre tambores, utilizando os dois ecrãs da consola). Os modos que estão bloqueados, prefiro não estragar a surpresa, mas são igualmente interessantes como os anteriores.

Kirby Triple Deluxe acaba por fazer toda a justiça a uma das mais icónicas personagens do mundo dos videojogos e é sem dúvida alguma um dos títulos de referência para se ter na Nintendo 3DS

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Elementos clássicos da série Kirby

É mau ter:
Modo história poderia ser mais longo

Há alternativas:
Títulos Anteriores



MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA

Por João Sousa

>Sistema: GBA

>Ano: 2003

É bom ver irmãos a trabalhar harmoniosamente juntos! É isso que acontece neste jogo em que controlamos simultaneamente os passos (e saltos) de Mario e Luigi nesta clássica (e louca) aventura lançada para o Gameboy Advance e disponível agora através da Virtual Console também na Wii U.
A Princesa Peach é novamente a vítima, mas desta vez não de rapto mas de algo muito mais estranho… Peach é amaldiçoada com um feitiço que substitui a sua voz por vocabulário explosivo! Quando digo explosivo não é uma figura de estilo mas um facto, a sua voz é substituída por uma espécie de onomatopeias carregadas de *napalm*! É um caso para se ter cuidado com o que se diz! Como podem ver este é o mote para uma aventura épica tresloucada que não se leva a sério mas é altamente satisfatória. A visão lateral dos jogos de plataformas 2D dá lugar à ligeiramente estranha perspectiva de topo típica dos *RPGs* tradicionais sendo que *Mario & Luigi: Superstar Saga* é um claro descendente de *Super Mario RPG* e *Paper Mario*. Os dois irmãos percorrerão os cenários entreajudando-se no esquema ainda presente em títulos sucessores e mais recentes como *Bowser Inside Story* e *Dream Team*. *A* e *B* fazem saltar um ou outro personagem e a combinação das suas habilidades específicas farão que avancem nesta divertida narrativa e resolvam os puzzles que se lhes apresenta. Pelo caminho melhorarão as suas capacidades e terão acesso a novos itens, como o martelo que pode ser usado para espalmar Mario (de forma a que entre em locais mais baixos). A resolução dos *puzzles* encaixa sobretudo nas diferentes utilizações que poderemos fazer com esses recursos e não se mostra frustrante, pelo contrário, é inteligente e, acima de tudo divertida. Por outro lado, os controlos podem ser um pouco confusos por vezes visto que estamos a jogar com dois personagens em simultâneo, o que envolve alguma habituação.
A outra mecânica bastante presente no jogo é o combate e, não sendo pessoalmente fã de combates por turnos, esta é a parte que menos me entusiasma no jogo. Ainda assim as coisas tornam-se mais interessantes com a temporização dos ataques e defesas que condicionarão o resultado da batalha. A melhoria das nossas habilidades incluindo a "*Stashe*" (que é uma espécie de "Karma do bigode" que nos permite alguns golpes de sorte) vai-nos fazendo sentir cada vez mais poderosos e,







felizmente, a maioria dos combates não se arrasta demasiado.
A história não é tão simples e linear como esperarão... quando menos contarem um *plot* é resolvido mas surgem novas reviravoltas que nos metem em novos trabalhos. Vão ter que ler algum texto mas a qualidade (e estupidez) da escrita vai manter-vos colados ao ecrã durante cerca de 30 horas. E qual ecrã será? Tal como já referimos o jogo foi lançado originalmente para Gameboy Advance mas pode ser agora comodamente adicionado à nossa biblioteca de jogos virtual na Wii U. A diferença de resolução é óbvia mas numa época em que o *retro* está na moda é algo que não causa estranheza (ainda assim recomendamos que joguem directamente olhando para o ecrã do *gamepad*).

> High-Score

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







Resumo

É bom ter:
Óptimo sentido de humor e puzzles

É mau ter:
Batalhas por turnos...

Há alternativas:
Mario & Luigi Bowser Inside Story

GOLDEN SUN

Por: Ivan Cordeiro

>Sistema: GBA

>Ano: 2002



O Gameboy Advance foi uma plataforma que infelizmente me passou ao lado e consequentemente grande parte dos seus jogos. Como fã de RPGs foi talvez uma grande falha. Desde excelentes remasterizações de jogos 16-bit como *Final Fantasy VI* até jogos como *Fire Emblem* e *Tales of Phantasia* passando por *Golden Sun*, a oferta deste estilo na portátil da Nintendo era imensa. Desde que me comecei a aperceber da quantidade de bons jogos do agora velhinho GBA que tenho vontade de experimentar *Golden Sun*, um dos mais conceituados *RPGs* na consola, no entanto, só agora surgiu essa oportunidade. Antes de passar mais em pormenor ao jogo em si, é importante dizer que o *gamepad* da Wii U foi perfeito para jogar este jogo. Para além da sua resolução encaixar na perfeição no tamanho do excelente pequeno ecrã, deu-me um pouco

O jogo tem uns gráficos em sprites lindíssimos com animações soberbas e muita cor a fazer lembrar os excelentes dias da SNES





aquele *feeling* portátil. E, diga-se, o ecrã do *gamepad* é largamente superior ao do original Gameboy Advance proporcionando muito mais brilho, cor e definição. Isto tudo para dizer que, se comprarem *Golden Sun* ou qualquer outro título dos que ficou recentemente disponível na eshop da Wii U, experimentem usar o *gamepad*, não se vão arrepender. Este RPG por turnos foi uma surpresa desde o início. Fez-me lembrar algo entre os RPGs da SNES e os da primeira Playstation. O jogo tem uns gráficos em *sprites* lindíssimos com animações soberbas e muita cor a fazer lembrar os excelentes dias da SNES. No entanto estão um pequeno patamar acima que por vezes me fez lembrar jogos como *Suikoden* ou *Shining Force III*. Mais uma vez, como é meu hábito não vos vou estragar a história e este é um jogo facílimo de fazer com tantas voltas que a história dá. Como tal apenas vos posso dizer o mais básico. Jogam com Isaac, um jovem que vive na vila de Vale. No início da aventura uma tempestade enorme atinge a sua vila e Isaac é obrigado a fugir para sua segurança. Depois da tempestade passam-se três anos e é neste tempo que a narrativa de desenvolve. Não só se desenvolve como rapidamente se torna complexa, obrigando o jogador a estar atento aos diálogos. É uma história muito interessante e que no geral foge a vários *clichés* típicos dos RPGs japoneses. A história não só dá muitas voltas como também é longa, com imensas horas de jogos e várias *quests* extensas. O combate é do melhor que este estilo tem para oferecer. Quem nunca gostou provavelmente vai querer ficar afastado de *Golden Sun* mas para quem está habituado aos estilo vai rapidamente sentir-se em casa. O jogo conta também com um sistema que faz de certo modo lembrar *Pokémon*. Existem monstros passíveis de serem capturados e que podem ser equipados para melhorar os *stats* das personagens. Para além disso oferecem algo similar com os *summons* da série *Final Fantasy*, podendo ser invocados para ataques bastante poderosos. Durante as batalhas as animações







são também surpreendentes com rotações de câmara específicas para cada ataque e efeitos excelentes quanto invocamos monstros ou usamos magias. Com o decorrer do jogo estes poderes vão-se tornando mais e mais espectaculares, por vezes sendo mesmo impressionantes para as capacidades de um Gameboy Advance.
Progredir na narrativa requer, como é normal nestes jogos, fazer um pouco de *Dungeon Crawl*. Embora neste caso, e tal como na grande maioria, também temos algum *Palace Crawl*, *Grass Crawl* e afins. Os cenários e a sua exploração são muito interessantes devido à esmagadora maioria ter alguns puzzles de imprescindível resolução para progredir. Estes puzzles são resolvidos com a ajuda de magia aprendida pelos nossos personagens. Isto faz com que os cenários não sejam apenas corredores com encontros aleatórios para chatear a cabeça. São sim, *dungeons* que metem o jogador a pensar, e para o jogador não se sentir demasiado frustrado quando não encontra a solução, há sempre alguns encontros aleatórios para refrescar a cabeça. No departamento de áudio o jogo também é fantástico, com melodias que se vão lembrar durante muito tempo. As únicas coisas que posso apontar de negativo é talvez a facilidade com que se fica preso na história por não conseguir resolver certos puzzles e as opções de yes/no durante os diálogos. Estas escolhas são muitas vezes até passadas à frente sem querer ao simplesmente passar os diálogos. *Golden Sun* é um excelente jogo e um excelente RPG, sem dúvida um dos melhores no GBA e um dos melhores jogos disponíveis actualmente na eshop. Não me desapontou minimamente e merece todo o *hype* gerado à sua volta. Agora espero impacientemente pela oportunidade de jogar as suas sequelas.





> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Excelentes gráficos que se mantêm actuais, bom sistema de combate

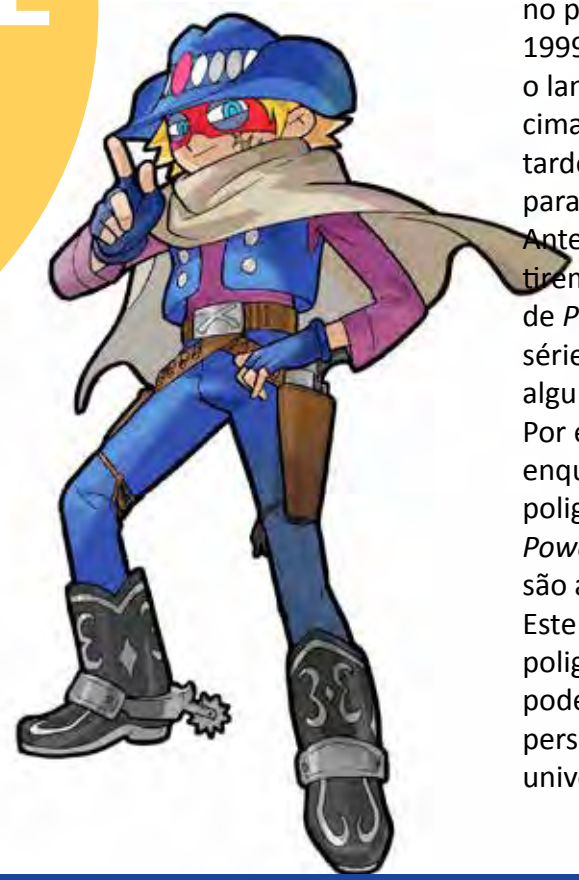
É mau ter:
Opções de diálogo inúteis que muitas vezes só atrapalham

POWER STONE

Por Miguel Coelho

>Sistema: Dreamcast

>Ano: 1999



Se há coisa que a Capcom sabe fazer é jogos de luta (não desfazendo do resto do seu magnífico catálogo). Entre séries como St*reet Fighter, Darkstalkers, Rival Schools, JoJo's Bizarre Adventure* ou os vários *mash-ups* com outras marcas como SNK e Marvel, a escolha já era muita; no entanto, houve sempre uma vertente em que não se tinham aventurado muito nem tido grande sucesso no passado: os jogos de luta em 3D. Até que em 1999, a Capcom oferece à SEGA uma pérola para o lançamento da sua nova consola que, ainda por cima, seria um exclusivo (tendo sido lançada mais tarde uma compilação com os dois títulos da série para a PSP).

Antes sequer de avançar com o resto da análise, tiremos já uma coisa do caminho: o estilo de jogo de *Power Stone* é realmente semelhante à clássica série *Smash Bros*., no entanto, apesar de terem algumas tangentes, são dois jogos bastante distintos. Por exemplo, uma das maiores diferenças é que, enquanto em *Smash Bros*. as personagens são poligonais e lutam num cenário bidimensional, em *Power Stone* tanto as personagens como os cenários são ambos totalmente poligonais.

Este é um jogo perfeito para a consola: os gráficos poligonais são graciosamente executados pelo poderio gráfico da Dreamcast, o ambiente e as personagens coloridas encaixam na perfeição no universo SEGA e até os movimentos livres e fluidos







Se há coisa que a Capcom sabe fazer é jogos de luta

são proporcionados principalmente pela fácil manipulação do *thumbstick* do comando da Dreamcast.

Apesar de ser um *fighting game* como todos os outros na sua estrutura e nos seus objectivos mais essenciais, *Power Stone* não é nada convencional, muito menos uma cópia ou tentativa de se aproveitar da fama de *Smash Bros*. Primeiro, os controlos são bastante básicos, não existindo qualquer tipo de golpes especiais, bolas de energia ou *combos* que exigem dar nós aos dedos e partir o comando no processo; depois, o cenário está recheado de elementos com que se pode interagir, podendo ser usados como plataformas para onde podemos saltar, como armas de arremesso para atordoar o adversário ou simplesmente para destruir e retirar objectos dentro deles. Para além disso, é ainda possível usar-se armas que aparecem no cenário, como espadas, pistolas, bombas, metralhadores e *bazookas*.

Talvez o a specto mais interessante e diferenciador de *Power Stone* seja os cenários. Como já referi, estes estão repletos de objectos que podemos utilizar em nosso benefício ou elementos que nos dificultam a vida (num deles temos uma passadeira rolante que nos arrasta para uma roldana gigante que nos causa dano, caso não tenhamos cuidado). Desta forma, estes passam a ter uma importância quase tão grande como as próprias personagens, coisas que, se não for inédita, nunca nenhum outro jogo de luta o tinha feito com tanta mestria.

Falando agora daquilo que é o núcleo e até o que dá o nome ao próprio jogo, as 3 Power Stones são o mecanismo central que permitem aos jogadores derrotar os adversários com maior eficácia. Quando o *round* começa, cada personagem tem em seu poder uma Power Stone, enquanto a terceira aparece alguns segundos depois, algures num sítio aleatório do cenário. O objectivo, para além de derrotar o nosso adversário, obviamente, é coleccionar as 3 Power Stones,



É um jogo de luta diferente, refrescante, frenético, simples de aprender e soberbamente divertido (principalmente jogado com amigos)

> High-Score

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

apanhando a que aparece no cenário e "roubando" a que está na posse do nosso adversário, através da velha e tão conhecida porrada. Ao alcançarmos isto, o nosso personagem transforma-se e, durante um tempo limitado representado por uma barra especial, adquirimos dois tipos de golpes: um projéctil que dá dano superior aos nossos golpes normais e um devastador super-ataque que, apesar de gastar toda essa barra especial, caso atinja o adversário, consegue fazer estragos significativos (para além de ser espectaculares de se ver).

Apesar de os cenários, as armas e os *power-ups* serem extremamente divertidos de usar, os golpes básicos são exactamente isso: extremamente básicos... Estes são tão simplistas que qualquer pessoa que não perceba nada do jogo e que recorra ao *button mashing*, consegue ganhar um combate com alguma facilidade. Isto pode ser um factor que agrade bastante aos principiantes, no entanto, a longo prazo, acaba por tornar o jogo um pouco entediante e oferecer pouco *replay value*.

Em suma, *Power Stone* é um jogo de luta diferente, refrescante, frenético, simples de aprender e soberbamente divertido (principalmente jogado com amigos). Sem dúvida que faz jus ao nome e assume-se com naturalidade como uma das pedras preciosas da Dreamcast.

Resumo

É bom ter:
Cenários e objectos com excelente interacção. A mecânica das Power Stones. Acção frenética e divertida

É mau ter:
Golpes básicos demasiado simples. Jogabilidade que se torna repetitiva rapidamente

Há alternativas:
os jogos da série *Smash Bros.*, apesar de não serem a mesma coisa



Por Tiago Lobo Dias

GOAT QUÊ?

Simulador de cabras? E... vou precisar de volante para jogar?
Eu confesso que quando vi isto pela primeira vez, troquei o "G" por um "B" e passei 5 minutos a pensar que era Boat Simulator. No vídeo estava à procura de um barco superpotente com 2 motores mas tudo o que me aparecia era uma cabra de 4 patas... mas que raio está uma cabra aqui a fazer? Depois lá percebi a parvoíce tremenda que me estava a acontecer. Então mas isto...é.... de cabras?!
Ó amiguinhos, vamos lá a saber, que trampa de simulador é este que não simula queijo de cabra nem a famosa escalada de cabras nas barragens? Querem ir para a palhaçada, tudo bem, mas façam-no bem feito, é simulador de cabras, metam a dita nas montanhas lá com a Heidi, não é no meio da cidade a comer alcatrão e tijolo. Aposto que nem tem o famoso carreirinho de Maltesers a denunciar a trajectória do quadrúpede.
Espero que pelo menos dê para personalizar o avatar e escolher o tamanho dos chifres e da barbicha. E também escolher a raça, espero que os criadores se tenham lembrado das raças Portuguesas, a cabra Bravia, a Charnequeira, a Preta de Montesinho etc... eu a que gosto mais é mesmo cabrito assado no forno.
Falta de respeito por quem gosta de simuladores, pá.
Querem palhaçada, bora lá, metiam a cabra assim em jeito de *Angry Birds*, sei lá o *Angry Goat*, ou faziam tipo plataformas com a cabrinha aos saltos pelo pasto a dentro. Ficaria muito fofinha, assim tipo *Litle Goat Planet*. Agora, simulador?
O que vem a seguir? Um simulador de Couve-Flor? Um simulador de Sardinha? Imagino a cara do Geoff Crammond a ver isto...
Há mas tem humor e tal... tem o quê? Vão pastar!

Ó amiguinhos, vamos lá a saber, que trampa de simulador é este que não simula queijo de cabra nem a famosa escalada de cabras nas barragens?

GAMER EM TEMPOS DE CRISE

Por Ivo Leitão

> Para o mês de Maio, ao invés de termos o João Canelo, autor habitual para esta rubrica, serei eu a tomar-lhe o lugar e com isso darei um rumo um pouco diferente a esta secção nesta edição. Deixo então 3 sugestões de jogos da velha guarda que acabaram por ter lançamentos em *freeware* mais tarde. Tenham o dosBox instalado nas vossas máquinas e vamos lá!

Alien Carnage



Alien Carnage, ou também conhecido como Halloween Harry na sua versão *shareware* é um tradicional jogo de plataformas para PC, onde temos de salvar a Terra de uma invasão alienígena, que também fez o favor de tornar muitos humanos em zombies. É um jogo de plataformas bem sólido, com muitas armas, upgrades e itens a descobrir e claro, belas raparigas para salvar (começo a notar aqui um padrão, Apogee/3D Realms…).

http://www.3drealms.com/news/2007/05/alien_carnage_freeware.html/

Elder Scrolls Arena



Se gostaram do *Skyrim*, então têm aqui uma excelente oportunidade de conhecer as raízes da série *The Elder Scrolls*. *Arena* é um RPG bastante complexo para a época em que saiu e embora jogos como *Eye of the Beholder* ou *Ultima Underworld* já fizessem as delícias dos fãs de RPGs na primeira pessoa, *Arena* é um jogo que vai muito mais à frente, com o seu mapa gigantesco, repleto de cidades, aldeias, castelos, *dungeons, sidequests* infinitas, que oferece horas sem fim de diversão.

http://www.elderscrolls.com/arena/

Ultima IV – Quest For the Avatar



Se acharam o *TES – Arena* um jogo arcaico, então o que dizer do *Ultima IV*… lançado originalmente em 1985, *Ultima IV* é um jogo fundamental para a evolução dos RPGs tanto ocidentais como orientais. A sua quest principal é bastante diferente dos demais: não existe um feiticeiro a querer dominar o mundo nem uma princesa à espera de ser resgatada, mas sim a nossa missão é tornar-nos num Avatar, portador de 8 virtudes e modelo de herói a seguir pelo povo de Britannia. E isso vai acontecer com todas as nossas acções e comportamentos ao longo do jogo.

http://www.gog.com/game/ultima_4

ZELDA WINDWALKER VS ZELDA WINDWALKER HD

Por Luís Filipe Teixeira

Eu sou uma das pessoas que torceu o nariz quando viu as primeiras imagens de *The Wind Waker* para a GameCube depois de ter visto aquele famoso *Techdemo* do *Spaceworld 2000*. Eu sou uma das pessoas que depois se questionou sobre o porquê do *remake* deste para a Wii U, tendo em conta que o visual era do mais intemporal que existia. Porquê este e não outro mais datado? Eu sou uma das pessoas que se rendeu por completo ao visual da versão GameCube depois de horas de jogo. E também sou uma das pessoas que acabou por ficar de olhos arregalados com a versão HD, ao ponto de ter quase colocado o disco antigo de lado para sempre.

The Legend of Zelda: The Wind Waker para a GameCube foi um golpe de génio. Como já deu para perceber, o seu visual *cel-shaded* surpreendeu de forma negativa muita gente:"isto é demasiado infantil para mim!". O próprio director do jogo, Eiji Aonuma, tentou adiar o mais possível a apresentação do jogo ao Shigeru Miyamoto com medo que este não viesse a gostar. No entanto, passada essa surpresa inicial, as opiniões foram mudando. Foi graças a este novo visual que ficamos com os personagens mais expressivos da série e foi graças a este novo visual que nos sentimos como que se estivéssemos a viver num desenho animado. Algo que até então achava impossível. Os cenários misturavam-se com os personagens controláveis e toda a experiência era no mínimo agradável. Saltar para dentro do mar era um prazer. Tal como ver os *fios de vento* no céu a ir de norte a sul. E tanto o mar como o céu são aspectos importantes do jogo. O primeiro porque todo o mundo deste novo Link é composto por grandes e pequenas ilhas. Os campos de *Ocarina of Time* de há 100 anos atrás foram trocados pelo gigante oceano (e quando digo gigante, é mesmo gigante – O maior mundo *Zelda* até agora) e a égua Epona pelo barco *King of Red Lions*. E como é que navegaríamos tão facilmente de um lado para o outro se não pudéssemos controlar o vento? De repente tornaram-se importantes aqueles









fios de vento mencionados em cima. Este novo Link é o *Hero of the Winds* e graças ao seu *Wind Waker* consegue não só mudar a direcção do vento como possui também o poder de controlar outras características um pouco ao estilo da Ocarina do tempo.
Apesar de nos situarmos num mundo totalmente diferente, agora com imensos piratas, quem jogara outro título *Zelda*, depressa se sentiu em casa aqui. Mal pegamos no comando, sabíamos logo o que fazer.
É verdade que é um título como menos *dungeons* do que o habitual. Muito do foco estava nas *side-quests*, nos tesouros que podíamos encontrar no fundo do mar, nas tarefas que tínhamos que cumprir nas várias ilhas. Mas não se enganem. Os *dungeons* aqui são mais do que suficientes.
Os novos utensílios são originais e o combate. Bem, o combate é verdadeiramente delicioso. Os jogos *Zelda* sempre deram ênfase à música e este conseguiu ir um pouco mais além. Sempre que acertamos com a famosa espada em alguém, surge uma nota musical do nada. Esta mistura-se com a banda sonora que por si só já é memorável. Ao mesmo tempo que matamos alguém, estamos a criar música. Então imaginem agora vários ataques *combo*.





Apesar de mínimas e sem grande significado, o título da GameCube tinha algumas falhas e é por isso que *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD* para a Wii U foi outro golpe de génio. Usando a desculpa de que este seria apenas uma cobaia, uma forma dos colaboradores se familiarizarem com o *GamePad* da Wii U, de testar ideias, testar formas de jogar, enquanto trabalhavam no próximo grande *Zelda* para a consola, não estiverem com meios-termos. Todas as ideias que surgissem eram bem-vindas. Com isso aproveitaram para corrigir aqueles pormenores do passado, mas não só. A mais completa experiência que se pode ter com o *GamePad* acabou de ser nascida.
O mais lógico é começar com aquilo que salta à vista. Com a diferença mais óbvia entre as duas versões. O aspecto audiovisual. Aspecto que por acaso já na altura achava perfeito (e daí questionar-me inicialmente do porquê deste *remake*). Enquanto que *Ocarina of Time 3D* levou não apenas um novo tratamento gráfico, notou-se que foram adicionados muitos mais pormenores nos cenários - as lojas já não estavam tão vazias, por exemplo. Isso não aconteceu aqui, mas também não foi preciso porque estamos a falar daquele que já possuía o melhor visual de todos os *Zeldas*. Então

agora com as cores mais ricas, as sombras mais acentuadas e as texturas mais belas. Estaremos aqui perante a melhor conversão a HD até agora? Muito provavelmente sim. Os interiores dos cenários levaram uma nova dimensão, mas viajar pelo mar e ver as inúmeras cores do céu e reflexos desse na água é indescritível. Só mesmo vendo com os próprios olhos. Este é um jogo que nos dá prazer só de olhar para ele.
Já não temos de interromper constantemente o jogo sempre que quisermos mudar de arma ou olhar para o mapa. Agora podemos tratar disso enquanto navegamos confortavelmente pelo mar ou estamos aflitos com um inimigo. Os vários botões e *touchscreen* do *GamePad* poupam-nos imenso tempo. Não que já antes não fosse intuitivo controlar o Link, mas estes pormenores fazem muita diferença.
Talvez a maior queixa no que tocava o original era o facto de o oceano ser demasiado grande e que se demorava imenso tempo a viajar de uma ilha para a outra. Felizmente temos agora um item que torna o nosso barco mais rápido e que faz com que as nossas viagens sejam menos monótonas. Outro aspecto que foi alterado foi a caça ao tesouro por todo o oceano. Os tesouros agora demoram menos tempo a serem "pescados", ou seja, não temos de estar tanto tempo à espera que seja subido pela nossa corda. Foi de facto demonstrada bastante preocupação em tornar a jogabilidade mais fluida.





Outra novidade é a *Tingle Bottle*. Agora podemos tirar fotografias, colocá-las numa garrafa juntamente com informação adicional e enviá-las para o *Miiverse* para que outros jogadores as possam comentar. As respostas desses jogadores podem ser encontradas dentro de outras garrafas que se encontram espalhadas por todo o lado dentro do nosso mundo.
Quem já jogou o original umas 10 vezes e que apesar das melhorias, ache que não vale a pena ou quem achou o original demasiado fácil, tem agora a opção de jogar em *Hero Mode* onde os monstros nos "comem" mais corações. Por outras palavras, até esses caros jogadores vão ter aqui uma desculpa para voltar a pegar no Toon Link.
Wind Waker HD é um bom exemplo de como um *remake* deve ser feito: melhorar o aspecto audiovisual, corrigir alguns erros do passado e acrescentar funções que vão ao encontro daquilo que a nova geração pede. Não se pode pedir mais do que isso. Então quando o original já era bom, o novo é fundamental.

ESPECIAL

Por André Santos, Luís Filipe Teixeira e Vera Coelho

>ACCELERATION 2014

DIRECTAMENTE DOS ANOS 80 E 90



Portimão, Algarve, dias 25, 26 e 27 de Abril, marcou a estreia de uma tornée que irá percorrer, nos próximos meses, 10 países por essa Europa fora.

ESPECIAL

Por André Santos, Luís Filipe Teixeira e Vera Coelho

>ACCELERATION 2014

DIRECTAMENTE DOS ANOS 80 E 90!



O evento reúne duas componentes fortes, a música e corridas. Quanto à música, e em destaque, pudemos ouvir a sonoridade contemporânea, marcante e ritmada, ao som das misturas de vários DJ´s, incluindo o nosso Pete Tha Zouk. Mas o brilhantismo do espectáculo recaía totalmente sobre o *show* de música dedicada aos anos 80 e 90, com David Hasselhoff como anfitrião e apresentador daquelas que seriam três das melhores horas de um fim-de-semana pleno de sucessos e divertimento. Ao palco, e além do protagonista de duas das mais iconográficas séries de TV, Mitch ou Michael Knight – como preferirem, acompanhado pelas suas *Baywatch Girls*, a sonoridade de "I´ll Be Ready", não esquecendo K.I.T.T. subiram, como se os anos simplesmente não tivessem passado por eles, a musicalidade de Twenty 4 Seven, com alguns dos mais bombásticos *hits* da banda, seguidos dos enérgicos e cativantes Turbo B/ Snap. DJ Sash deslumbrou, com um espectáculo de sons, batida e voz perfeitamente misturados, acompanhados de jogos de luzes vibrantes e lasers ao som das pérolas que íamos recordando. Pelo meio David Hasselhoff foi igualmente interpretando alguns dos seus temas, não esquecendo o seu maior sucesso de sempre "I´ve Been Looking Freedom".

Coube a Samantha Fox o trecho seguinte, que apesar de esforçada e da boa relação que conseguiu criar com o público, denunciou algumas limitações vocais. Haddaway mostrou-se irrepreensível e deu à plateia alguns dos mais marcantes êxitos e vários dos mais participativos momentos por parte desta, abrindo a sua interpretação com uma memorável *Life* e encerrando-a com outro *hit* marcante, mostrando a todos os presentes *What Is Love* (com alguns toques de humor em homenagem a *Saturday Night Live*) e acompanhado em palco por Hasselhoff.

2 Unlimited tiveram as honras da mais longa presença em palco, dando a todos um *show* visual e sonoro intenso e mexido, no qual ninguém conseguiu ficar parado. Ao agradável

Por André Santos,
Luís Filipe Teixeira e
Vera Coelho





ambiente conseguido pela música pop (com toques de rap e techno), juntaram-se alguns maravilhosos vídeos destas duas tão importantes décadas, que como cápsulas do tempo, nos transportaram pelos seus principais acontecimentos históricos. Ao ritmo da magia das imagens, (re)vivemos todos os momentos mais marcantes. Desde política, sociedade, pessoas e acontecimentos, desporto, música, cinema, televisão, sem esquecer, claro, os tão nossos videojogos e respectiva importância destes, nada foi esquecido, nada foi deixado ao acaso, algo que, tenho a certeza, perdurará durante muito tempo na memória de todos os que lá estiveram.
Mas não foi só com música que *Acceleration 2014* nos presentou, e tal como nome indica foi muita a aceleração sentida num alcatrão quente e intenso pontilhado aqui e ali com algumas manobras mais arrojadas. O Autódromo de Portimão revelou-se uma pista exigente, mas imensamente divertida, cheia de curvas, declives e zonas de elevada dificuldade, que com toda a certeza agradou a todos, especialmente aos pilotos. De entre os bólides em competição ao longo dos três dias (divididos por treinos, qualificação e corrida), a modalidade FA1 foi sem dúvida a mais marcante, até porque é aquela que mais se assemelha à tão saudosa F1, que durante tanto tempo vibrámos no Autódromo do Estoril.
MW-V6 Pickup deu ao público alguns momentos de antologia e intensidade, tal como toda a competição à volta dos Legend Supercup, que apesar do seu tamanho, mostraram estarem perfeitamente à altura das ocorrências, tal como todo a equipa que esteve na organização deste evento internacional. Com um rigor não muito habitual por terras lusas, literalmente nada falhou, a não ser a parca participação por parte do público português (sempre tão queixoso da centralidade dos eventos), e convenhamos, não é todos os dias que podemos assistir a um evento deste tipo.
Com o cair da noite, e ainda com o aroma de borracha queimada no ar, levantou-se em jeito de despedida uma brisa vinda da Serra de Monchique, como a anunciar o término de um fim-de-semana diferente, pleno de emoções, recordações e nostalgia. E com alguns dos maiores sucessos dos anos 80 e 90, e claro The Hoff na cabeça (para o ano não escapas a uma entrevista) a PUSHSTART fez-se à estrada, sem acelerações, é certo, mas acompanhados por uma profunda sensação de satisfação e privilégio por termos estado lá. Acceleration 2015, *we are ready and waiting for you!!!!*



Por Victor Moreira

>Sistema: Wii U

>Ano: 2012

Apesar de ser título de lançamento da Wii U será que hoje ainda vale a pena adquiri-lo?





Londres, uma bela cidade para se passear, com imensos locais de interesse e uma cultura única. Além desta realidade, já por lá andámos a lançar o caos armados em *gangsters* em *Grand Theft Auto: London*, já vimos a caixa de pandora abrir-se perante nós em *Legendary* (ok mais valia ter ficado fechada), e até já sabemos como vai ser quando seres do cosmo distante nos atacarem, através da história de *Mass Effect*. Faltava alguma coisa? Claro que sim, faltava a epidemia *zombie* através de um jogo em primeira pessoa que nos consiga pôr a suar, ou pelo menos a fazer as coisas com mais calma. *ZombiU* foi um dos jogos de lançamento da mais recente consola da Nintendo, que prometia tirar partido das capacidades da consola e do seu *gamepad*. Como muitos outros títulos de lançamento a recepção não foi a melhor, mas será este jogo assim tão medíocre? Há que discordar, *ZombiU* foi visto como uma experiência "seca" e sem roteiro, no entanto, e a meu ver, apresenta alguns pontos que o diferenciam dos demais, e que não é assim tão mau. O jogo começa cheio de força e lança-nos no meio da acção. Na pele de um sobrevivente deste apocalipse que assola Londres, seguimos uma voz que nos promete ajuda, até chegarmos a uma casa de abrigo, fechada e acondicionada para ser *anti-zombie*. A partir daí começamos a fazer missões para este tal desconhecido, apanhamos alguns itens e a nossa primeira mochila! A utilização do *gamepad* para o inventário, apesar de não trazer nada de novo além do *touchpad* faz com que tenhamos tendência a estar com elevada atenção. Uma vez que o jogo não pausa quando abrimos a mochila, e o inventário está nas nossas mãos, o normal é olharmos para os dois lados, não venha alguma criatura atacar-nos nesse entretanto. Na altura dos encontros com estes seres, e caso estejam a jogar com um nível mais difícil, o jogo torna-se um quanto enfadonho. A quantidade de vezes que temos que acertar num *zombie* para o matar é ridiculamente alta, e quando se trata de grupos deles, acabamos por dar por nós a recuar demasiado para não sofrer danos. A vertente deste jogo é o típico *Survival Horror*, algo que não se esperava logo no início de uma consola da Nintendo, mas que decerto se agradece. Os sustos nem são muitos, mas é mais pelas situações com que nos vamos deparando, ou através de sítios mais "creepy" que damos por nós a jogar em *slow-motion* para estarmos preparados para o inesperado.







Curiosamente *ZombiU* introduz também a este tipo de jogo algo de *rogue-like*, se bem que podia estar melhor explorado e incorporado no jogo. Da nossa personagem com a qual começamos, não sabemos nada, e o melhor é nem pensar em querermos saber, porque quando morremos, começamos com outro sobrevivente, de novo ajudado pelo misterioso alguém, com outro look, outra profissão, e ponto final. Apesar das características adicionadas a cada personagem nova, nada é aplicado ao jogo, sendo que o traçado já feito com a anterior está feito, recomeçamos do abrigo apenas para acabar o trabalho já iniciado. Se melhor explorado, poderia ser uma maneira de certos sobreviventes terem mais força, ou mais destreza, ou simplesmente manejar melhor certos tipos de armas. Mas isso é o que falta também neste título. O leque de armas disponíveis é muito curto, havendo algumas armas de fogo e outras de luta corpo a corpo. As armas podem ser melhoradas, diminuindo assim a dificuldade em matar estes andantes. No seu todo, *ZombiU* apresenta um mapa ainda grande, com as várias localizações todas interligadas entre si, com a possibilidade, e a às vezes a obrigatoriedade de voltar a algumas delas. Apesar do aspecto *open-world*, a linearidade das zonas não nos permite grande exploração, havendo, no entanto, algumas partes mais remotas e escondidas com valiosos itens. Deixar uma personagem morrer nem sempre é mau. Onde a nossa última personagem tiver dado o último grito de guerra, vão ficar por lá também os itens que já tínhamos recolhido, podendo assim ser recuperados, o que nem sempre faz sentido se for uma localização mais longínqua, que fará com que lá cheguemos de saco cheio! Sendo este um título que aproveita o facto de a consola estar *online*, é muito provável depararem-se também com *zombies* que pertenciam a outros jogadores pelo mundo fora, identificados com o seu *nickname*, e felizmente com a mochila carregada de *loot*. *ZombiU* ofereceu-me, sem dúvida, uma experiência entretida, apesar de algumas falhas que em nada me atrapalharam o divertimento. Nem tudo pode ser perfeito nem igual aos demais, ou seria só mais um. A Ubisoft esmerou-se também com um final memorável, onde muitos segredos serão revelados e... um 2º final ainda melhor que o início do jogo! Mas isso, é para vocês verem... se lá chegarem!

> High-Score

Longevidade	6
Jogabilidade	9
Gráficos	8
Som	8

Total **7**

Por Ivan Cordeiro

#2



Este é um jogo de acção/*survival horror* competente e com um ambiente interessante. A mecânica do nosso personagem morrer mesmo e recomeçarmos com outro personagem é bastante interessante. No entanto, não pude deixar de pensar o que é que o jogador perde com isso? Ao longo do jogo esta pareceu-me uma mecânica que embora interessante estava mal aproveitada. Se tivéssemos algo ao estilo de Rogue Legacy, onde todos os personagens são diferentes, isso sim seria verdadeiramente interessante, porque perder personagens com boas habilidades poderia ser devastador.

> High-Score 7

Por *João Sousa*

#3



É preciso ter em conta que não sou fã de *FPS* no geral e, talvez por isso, continuo a achar que a maneira mais agradável de os jogar é apontando mesmo para o ecrã (com o wiimote por exemplo). Neste caso, as funcionalidades de gamepad são interessantes mas esperava um pouco mais daí (a mecânica de vasculhar gavetas e sacos é um pouco menos intuitiva e divertida do que imaginava). Acho que, sem ser excelente, *Zombie U* cria um ambiente interessante de tensão e sobrevivência.

> High-Score 7

Por *Luís Filipe Teixeira*

#4



Adoro quando cenários já conhecidos passam a fazer parte de uma realidade alternativa. Olhar para as ruas de Londres num cenário pós-apocalíptico ofereceu-me tanto uma viagem ao conhecido, como ao desconhecido. Foi essa promessa que me fez pegar neste jogo da Wii U. Sendo este um dos jogos de lançamento da consola, tentou obviamente aproveitar (e bem) ao máximo as novidades do recente comando. Mas o que de facto me agradou imenso foi o regresso ao verdadeiro survival horror. A atmosfera, a tensão, o medo. Já tínhamos saudades de algo assim, não já?

> High-Score 9



Por Tiago Lobo Dias

Os óculos do João foram para o Zuck!

Que me dizem da compra dos Oculus Rift pelo Facebook? Parece que ninguém sabe bem o que isto significa. Então e o John Carmack, fica empregado do Zuckerberg? Temos marketing ou investimento? Pessoalmente acho melhor a aquisição do Carmack do que propriamente a tecnologia.

Capacetes de realidade virtual, sim é um capacete, de óculos não tem nada... têm a idade... sei lá das 16 bits? Lembro-me de os ver na FIL, na altura que a Commodore ainda existia! (Alguém se lembra das meninas de patins no stand)? Parece que estes são melhores... agora o Facebook é dona de uma grande tecnologia que existe à pelo menos duas décadas e tem servido para... rigorosamente nada.

Parece que estes são melhores... agora o Facebook é dona de uma grande tecnologia que existe à pelo menos duas décadas e tem servido para... nada.

Mas tudo vai mudar, vai ser espetacular jogar *Farmville* de capacete sentado na sala com uma pala gigante nos olhos a olhar para as couves. Ao menos que façam jogos a condizer, deviam fazer imediactamente um jogo de mergulho, pelo menos o equipamento é quase igual, é só meter o tubo para respirar e podem ir para a banheira, fazer de conta que estão numa barreira de corais.

Ainda ouvi dizer que iria servir para fazer compras no Facebook. O capacete deve ser para a alta velocidade da internet, não vá um mosquito entrar no olho…

Ó Sr. Zuckerberg, anda tudo a disparar bitaques para o ar, ninguém percebe nada disto, diga-me lá, você vai meter o Oculus Rift no Goat Simulator não vai? Espetáculo! Era mesmo o que faltava a um título tão brilhante.

Mas bonito bonito vai ser ver o pessoal todo no autocarro de capacete a ver o Facebook, vai parecer uma excursão para um concerto dos Daft Punk.

Agora a sério, senhores da indústria, capacetes? O que vem a seguir? Umas sandálias? Deixe-se de coisas pá, tragam mas é as meninas de patins!

O TRIUNFO DOS JOGOS MAUS

Por João Sousa

Na edição passada da PUSHSTART falei do fenómeno da "Ascensão e Queda de *Flappy Bird*" que ganhou fama pela sua dificuldade extrema mas também porque muita gente o considerou um jogo terrível. A minha opinião é que o jogo não é mau, é simples mas viciante, por isso cumpre a sua função. Ainda assim, não deixa de ser surpreendente que um jogo pouco ambicioso e sem nada de propriamente criativo tenha chegado ao primeiro lugar dos tops de vendas nos dispositivos móveis.

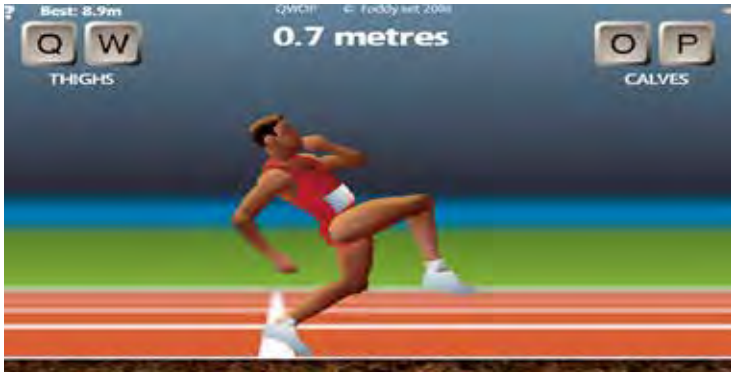
Por outro lado, quero aqui falar de uma série de jogos para PC. O primeiro deles é o infame *QWOP,* um jogo gratuito de *browser* em que o objectivo é encarnar o papel de um corredor dos 100 metros…

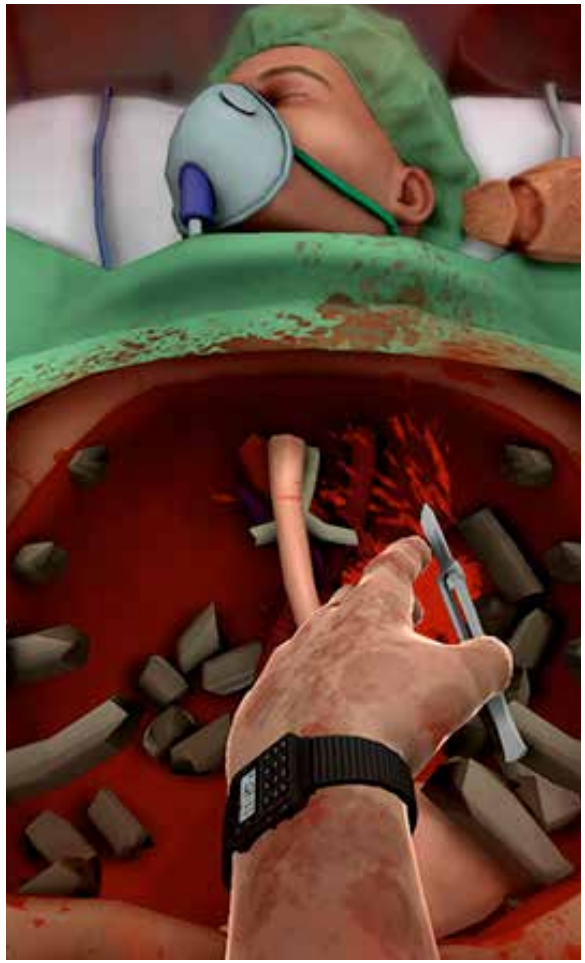


100 metros?!? Um metro ou até passar a linha de partida já é um feito de louvar porque a jogabilidade é a menos intuitiva que poderia ser, tornando este desafio uma missão quase impossível. As teclas "Q" e "W" controlam cada coxa e as restantes "O" e "P" controlam a parte inferior da perna. O atleta é um *ragdoll* que rapidamente se descontrolará e tropeçará de forma muito pouco realista devido à nossa fraca coordenação ou falta de compreensão dos controlos. *QWOP* é um caso interessante de algo bastante popular mas que funciona simplesmente por ter uma péssima jogabilidade. O objectivo acaba por ser tentar dominar os controlos para conseguir dar uns meros passos e chegar

o mais à frente possível (e não propriamente correr como poderiam pensar).
Outro caso com algumas semelhanças é *Surgeon Simulator 2013* em que com o rato e uma combinação de teclas moveremos a mão e cada dedo de um cirurgião que alinha nas operações mais perigosas jamais realizadas dentro duma ambulância em movimento. A premissa é tão disparatada como divertida. Toda a mecânica gira à volta de conseguir fechar a mão com as teclas no sítio e momento certos enquanto movemos e rodamos com o rato e seus botões a posição do braço. Talvez isso pudesse ser relativamente jogável com algo como o *Oculus Rift* em que nos sentíssemos imersos naquele ambiente e tivéssemos devidamente a percepção da sua profundidade. Não é o caso. Mais uma vez a piada aqui surge da dificuldade em jogá-lo. O irrealismo e *bugs* surgem ao pegar nas seringas, serras e restantes instrumentos e, por fim, nos resultados sanguinariamente hilariantes desses actos.
Acabadinho de lançar chega-nos o *Goat Simulator* que desde o seu primeiro *trailer* (ou até mesmo só ao ler o seu nome) percebe-









O facto de o jogo estar repleto de glitches neste caso não é defeito mas a virtude que torna tudo ainda mais absurdo com incríveis distorções das leis da física



se que é um profundo (e intencional) disparate. Aqui encarnamos uma cabra que alegremente ataca cidadãos desprevenidos e destrói um pequeno mundo aberto com o único objectivo de ganhar pontos. O facto de o jogo estar repleto de *glitches* neste caso não é defeito mas a virtude que torna tudo ainda mais absurdo com incríveis distorções das leis da física. *Goat Simulador* é o *Zé Cabra* dos jogos.

Big Rigs Over the Road Racing é um exemplo perfeito de um jogo que provavelmente nunca chegaria a ser comercializado se houvesse um controle de qualidade minimamente cuidado. Neste simulador de camiões o único elemento que faz contacto com o *veículo longo* é o terreno geral. Tudo que não faça parte desse terreno são apenas elementos decorativos que podem ser atravessados como se nada fossem.

Desde árvores a casas, nada é mais do que uma simples ilusão. Além disso, o único camião que é nosso adversário nem sequer sai do sítio! É um jogo em que nem os potenciais obstáculos nem os adversários funcionam… e os *glitches* não se ficam por aí numa *coisa* que deixa de ser um jogo para se transformar numa espécie de brinquedo estragado.

No fim de contas estes e outros jogos chegam às luzes da ribalta porque todos gostamos de nos rir um bocado.

Se no universo cinematográfico há aqueles filmes que são tão maus, tão maus que se tornam bons (por exemplo *The Room* que já é um filme de culto) nos jogos o mesmo acontece. James Rolfe com o seu *Angry Video Game Nerd* e outros críticos *online* têm-nos divertido ao longo dos anos com as suas análises aos piores jogos de sempre e, devido a este *serviço público*, *Superman* para a Nintendo 64 e *ET* para a Atari nunca mais serão esquecidos (provavelmente para grande embaraço de quem neles trabalhou).

No fim de contas, o que acho que continua a ser o mais importante é a capacidade que um jogo tem de nos entreter, divertir, manter envolvidos. Se um jogo mau nos mantiver presos ao ecrã então é porque fez qualquer coisinha bem (mesmo que por erro ou sem intenção).

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.

Na edição anterior da PUSHSTART tive a oportunidade de escrever sobre a Master System na década de 80: as suas raízes na forma de outras consolas/microcomputadores, os acessórios incomuns e a dificuldade de penetração de mercado que a Sega sentia devido a políticas monopolistas por parte da sua rival Nintendo. Nos anos 90, apesar de a consola 8bit já estar com um hardware bem desfasado, a história foi completamente diferente, pelo menos em território europeu e sul-americano. Isto devido ao sucesso que a Mega Drive acabou por obter, aliado ao relativo sucesso que a Sega já tinha alcançado anteriormente nesses territórios.

Em 1990, já depois da Mega Drive ter sido lançada, a SEGA decide lançar um *redesign* da sua Master System, tornando-a mais compacta e redondinha, mas de forma a baratear a sua produção, lá tiveram de remover algumas das suas características. De fora ficou o botão reset, a porta de expansão traseira e a entrada de slots para cartões, o que tornou incompatível uso dos óculos 3D, que necessitavam desse mesmo slot para funcionarem. Os jogos em *Cards* acabaram por depois serem relançados no formato de cartucho, precisamente a pensar nos donos da Master System II. A BIOS toda *fancy* que se via cada vez que se ligava a Master System também foi removida, assim como o jogo escondido do *Snail Maze*. Em seu lugar a Sega incluiu embutido na memória da consola o *Alex Kidd in Miracle World,* sendo posteriormente substituído pelo *Sonic the Hedgehog*.



Este modelo renovado não chegou a sair no Japão pois em 1990 a consola já se encontrava descontinuada com o último jogo a ser lançado em 1989, o *Bomber Raid.* Nos Estados Unidos, a Master System II acabou por ser lançada com umas cores ligeiramente diferentes da versão europeia completamente negra, no entanto a consola não teve sucesso suficiente e em 1991, após o lançamento do Sonic the Hedgehog, a Sega decide descontinuar a plataforma por completo.

Felizmente na Europa o cenário já foi outro pois a Sega já tinha assegurado uma boa posição de mercado durante a década de 80 neste continente. E com o sucesso acrescido da Mega Drive, isso atraiu um apoio bem maior de *third parties* que também se alastrou para as suas outras consolas. Empresas como a Acclaim, Domark, Virgin, Codemasters, Electronic Arts ou Psygnosis são apenas alguns dos nomes que deram um importante contributo à consola.

É certo que a sua maioria são conversões de



Nome: Sega Master System II
Ano: 1990



Nome: Master System 3 Collection
Ano: 2006



Nome: Master System Evolution
Ano: 2011

títulos lançados para a Mega Drive ou computadores, mas comparando com o apoio que a consola teve na década de 80, é uma grande mudança. A Sega também continuou a apoiar a consola dentro dos possíveis, tanto com conversões de jogos arcade ou Mega Drive como *Streets of Rage, Ecco the Dolphin* ou *G-Loc,* mas também com o desenvolvimento de raiz de jogos para o seu hardware 8bit. Como bons exemplos temos as incarnações de *Sonic the Hedgehog, Master of Darkness, Astérix* ou *Masters of Combat.*

A Sega descontinuou oficialmente a consola em solo europeu por volta de 1996, para se focar mais na sua Sega Saturn que já estava a ser ultrapassada pela rival da Sony. Ainda assim, esse foi um período muito interessante na medida em que se visitássemos um hipermercado, na parte dos videojogos encontrávamos software que atravessava 3 gerações: Master System, Mega Drive, Saturn, Game Gear e eventualmente os *addons* Mega CD e 32X, algo que se calhar só nos dias de hoje voltou a acontecer, com prateleiras com jogos de PS2, PS3, PS4, PSP e Vita.

Mas se atravessarmos o Oceano Atlântico, é no Brasil que a Master System atinge um enorme sucesso. Desde cedo que a Tec Toy, distribuidora da Sega nesse território, procurou ter uma parceria estratégica com a Sega, de forma a melhor promover as suas consolas nesse território, resultando no desenvolvimento de jogos e modelos de consolas exclusivas para esse mercado. Senão vejamos: No Brasil a Master System II ficou conhecida como Master System III Compact, devido à Tectoy ter lançado anteriormente uma variante da Master System I chamada de Master System II, com o Alex Kidd in Miracle World embutido. Ao longo dos anos foram saindo no Brasil várias versões da Master System II, ou III Compact como lá era conhecida, cada qual em diferentes *bundles*.

A certa altura, já neste milénio, a Tec Toy começou a lançar novas variantes da consola, chamadas de Master System 3 Collection com imensos jogos embutidos na memória, desde 74 até 131 jogos. A partir de 2008 as novas consolas







Na Europa e no Brasil não faltaram excelentes jogos exclusivos para a Master System.

passaram a ser sistemas integrados, mais uma vez com imensos jogos embutidos mas processados através de emulação, sem entradas para cartuchos e com um design moderno e diferente. A primeira dessas novas consolas chamava-se simplesmente "Master System 3", tendo sida substituída em 2011 pela Master System Evolution que ainda hoje se vende. Existem ainda outras variantes mais obscuras, como a Master System Super Compact, ou Master System Girl. Esta é uma consola semi-portátil, na medida em que os botões do comando são embutidos na carcaça e a mesma transmite um sinal RF para a televisão. No entanto, também pode ser ligada por RCA a uma TV, bem como funcionar a pilhas ou directamente na corrente.

Mas não foi só com novos modelos de consolas que a Tec Toy se destacou, mas também pelo seu software exclusivo. Desde traduções oficiais para português de jogos como o *Phantasy Star* ou alterações de jogos já existentes para séries mais populares da cultura brasileira, como o exemplo do *Wonderboy III: The Dragon's Trap* se tornar num jogo da *Turma da Mônica.* Também conversões directas de jogos da Game Gear como o *Virtua Fighter Animation, FIFA* ou *Sonic Blast,* ou mesmo com o desenvolvimento de jogos inteiramente novos, como *Férias Frustradas do Pica-Pau* ou *Street Fighter II.* Como podem ver, existe um imenso mercado de coleccionismo para a Master System só no Brasil.

Por cá, voltando a 1995 e à Master System III Compact, essa mesma consola acabou por ser importada pela Ecofilmes, distribuidor da Sega em Portugal, numa nova caixa em tons púrpura, em conjunto com uma série de jogos com capas nos mesmos tons, agora apelidados pelos colecionadores estrangeiros de Portuguese purples. Dentro desses jogos pudemos receber alguns desses exclusivos da Tec Toy, como a compilação *Gamebox Série Esportes,* ou o *Sapo Xulé: S.O.S. Lagoa Poluída*, um dos títulos que tinham sido anteriormente modificados, o original chama-se *Astro Warrior.* Na parte de trás da caixa da consola podemos ver um catálogo com 16 desses Portuguese Purples, entre os quais mais um exclusivo brasileiro, a conversão da Game Gear do *Taz in Escape From Mars.* Mas aparentemente esse jogo nunca cá chegou, não deixando de se tornar num mito urbano entre todos os coleccionadores de Master System.

Como puderam ler ao longo destes dois artigos, a Master System é uma consola com uma história muito peculiar, com imensas variantes de hardware entre continentes, acessórios bizarros e jogos obscuros. E não falei eu das obscuridades do mercado coreano, ou os lançamentos de jogos à margem da lei em Taiwan, cujos vão ainda sendo descobertos hoje em dia. Esses deixarei para o leitor descobrir. No geral, a Master System pode não ter tido o mesmo sucesso que a Mega Drive teve em vendas, mas não deixa de ser uma consola com uma história rica, e uma óptima biblioteca de jogos a ser descoberta.

>Need For Speed – Dos Videojogos ao Filme



É inegável que este é um dos maiores, melhores e mais rentáveis *franchises* na história dos videojogos. A fórmula para tamanho sucesso é, apesar de básica, imensamente eficaz. E convenhamos… juntar carros exóticos com velocidades estonteantes, mulheres interessantes… ok pronto, mesmo que digitalmente falando, são jeitosas há que reconhecer, *tunning*, pistas alucinantes (ou as mais tresloucadas estradas), é receita para o sucesso. Também não foi preciso nenhum génio desencantá-la…porque, e estaremos todos de acordo aqui… é por demais óbvia! E 20 anos podem até parecer muito mas pessoalmente recordo-me como se fosse hoje, até porque para os jogadores há e continuará a haver a simples *need for speed*!

Apesar do nome que denomina a série, foram várias as vezes que os conceitos foram alterados, umas com mais sucesso do que outras. Em 1994 foi o primeiro encontro com a série que se pretendia como uma simulação automóvel, mais ou menos possível até porque na altura não existiam grandes concorrentes à altura. A jogabilidade era rápida, os carros interessantes mas sonoramente completamente descontextualizados, apesar de já ser possível escolher de entre vários veículos. Três anos mais tarde surge a natural sequela *Need For Speed II*, que além de melhoramentos genéricos, como a introdução de alguns carros verdadeiramente exóticos para a época, e a criação de um modo *knockout* (que eliminava o último jogador a cruzar a meta), acabou por acrescentar pouco à saga.

Um ano depois, em 1998, *Need For Speed III (Hot Persuit)*, o jogador podia escolher a função de *racer* ou polícia que os capturava. Foi também este o primeiro jogo da saga a permitir o *download* de veículos a partir do site, o que resultou numa participação massiva dos seguidores, e a criação dos mais variados carros. Em 1999 *Need For Speed Road Challenge (*ou *High Stakes)* introduziu novos modos de jogo como *Career*, *Time Trap*, *Getaway* e *High Stakes*, e ainda danos

Por André Santos



VS



nos carros, que a partir de compras poderiam ser reparados, o que originou pela primeira vez a possibilidade de se fazerem *upgrades* aos nossos bólides.
Need For Speed: Porsche Unleashed (em 2000) é quase como um *spin-off* com principal destaque na marca referida. Apesar de na Playstation 1 a condução ter sido considerada demasiado *arcade*, para PC ficou conhecida como uma das mais realistas simulações de condução até à data. Após um interregno de dois anos, surge em 2002 *Need For Speed: Hot Persuit 2* a sequela directa do seu antecessor, que volta a dar enfase à condução sob a mira da polícia, e às evasões a esta, ainda que muito do realismo existente em versões anteriores, tenha desaparecido quase na totalidade na mais recente. Também foi o último jogo para PC a recorrer ao *split-screen*, apostando num "protótipo" que comumente conhecemos como LAN.
Em *NFS: Underground e Underground II* (2003 e 2004 respectivamente) passamos dos circuitos de pistas fechadas, para a loucura das ruas, com trânsito, sendo que foram ainda introduzidos três novos modos: *Drag*, *Drift*, *Sprint* e variadíssimas opções de alterações nos veículos que nos davam uma margem de manobra e criatividade não muito habituais. *Underground* foi igualmente o primeiro a apresentar um argumento, uma história na qual o jogador encarava uma personagem a partir de vídeos *pré-renderizados*. Os cenários imensamente diversificados, a jogabilidade *arcade* mas extremamente *user-firendly*, e uma vasta lista de opções de *customization* fazem com que sejam dois dos episódios, para mim, mais marcantes desta história, e os quais apenas pecam por terem deixado de lado a polícia, já que esta não aparece nem no primeiro nem na sequela.
NFS: Most Wanted (2005) volta à acção policial, numa história que consiste em destronarmos 15 corredores. Apesar de menos opções de customização, o grande enfoque é mesmo a luta contra as forças da autoridade. Em 2006 *NFS: Carbon* continua a história de *Most Wanted*, alterando alguns modos de jogo e eliminando novamente muita da importância dada à polícia. Em *NFS: Pro Street* (2007) voltamos a uma vertente mais realista, com danos nos carros, que acabou por não atrair a grande parte dos jogadores. Já em 2009 *NFS: Undercover* volta às suas origens, com o jogador a assumir um polícia infiltrado e que

Por André Santos



conta com a voz e participação física de actores reais como Maggie Q, bem como com *cutscenes* de encher o olho e sequências tipicamente *Hollywoodescas*.
Em 2009 surgem *NFS: Shift* e *Nitro*. O primeiro volta a apostar nas corridas em pistas licenciadas e oficiais, com melhoramentos ao nível da condução e no qual foi reintroduzida a vista do interior do *cockpit*. *Nitro* foi o primeiro lançamento para a Wii e NDS. *NFS: World* é um *free-to-play MMO* para PC que engloba essencialmente mecânicas e cenários de jogos anteriores, em jeito de compilação.
Também em 2010 ressurge *NFS: Hot Persuit*, uma espécie de *reboot*, que acabou igualmente por ser o primeiro jogo da saga a ganhar um prémio da E3 como "Best Racing Game". Apesar de não haver customização dos veículos, volta em força a batalha contra a polícia, sempre tão desejada pelos fãs da saga.
Contudo, as pistas em circuito fechado voltam ao vir ao de cima com a sequela *Shift 2: Unleashed* (2011), que pouco acrescenta, e que pouca inovação apresenta, principalmente se tivermos em conta títulos em alta na altura, como *GT5*.
Ainda no mesmo ano, em *NFS: The Run* é possível pela primeira vez controlarmos o personagem fora do carro, além de que as corridas passam novamente para circuitos urbanos, numa corrida contra o tempo. Posteriormente *Most Wanted* (2012) coloca-nos em corridas ao estilo *open world*, nas quais vamos podendo encontrar todos os carros já totalmente disponíveis em locais específicos. No ano passado, *NFS Rivals* (2013) apresentou a possibilidade de voltarmos a escolher de que lado da lei queremos estar.
O jogo desenrola-se quando conseguimos completar determinados objectivos. Em ambos os casos a recepção por parte dos jogadores e críticos foi boa, já que ambos voltaram a ganhar o prémio "Best Racing Game" em 2012 e 2013 respectivamente.
A saga *The Need For Speed* é na sua história variada. No entanto, factores comuns a todos eles são; a grande diversão, manobrabilidade dos veículos, enormes e detalhados cenários, ambientes carregados de luzes e reflexos, música *da pesada* e mulheres bonitas (mesmo digitalmente). Talvez por isso seja relativamente



Por André Santos



VS



fácil imaginar que *Need For Speed The Movie* acabe por ser um filme bastante agradável. Além de uma representação fiel ao universo do jogo (com todos os prós e contras que este acarreta bem presentes), temos um filme sobre carros, muita adrenalina, personagens estereotipadas e que carecem de caracterização, miúdas jeitosas e claro, bólides para todos os gostos e feitios, que deixam qualquer um de queixo caído só de ouvir o roncar dos motores.

Aaran Paul é o homem que procura justiça após ser considerado culpado por um crime que não cometeu, e lidera um elenco multidiversificado, com alguns bons secundários; Scott Mescudi (a quem cabe as maiores e melhores saídas), Imogen Poots (a cara laroca e o interesse amoroso), Rami Malek (que protagoniza uma da melhores cenas de *strip* improvisada de sempre), Dominic Cooper (o vilão de serviço) e Michael Keaton (no papel do organizador de uma particular corrida onde herói e vilão se vão defrontar).

Também Scott Waugh está de parabéns com a sua realização. Não só conseguiu fazer uma história verdadeiramente fiel ao jogo, como o faz sem recorrer a CGI´s ou outros subterfúgios, deixando toda a acção para a exemplar equipa de duplos que está inteiramente de parabéns. O mesmo acontece com a música, que só aparece quando assim é necessário, deixando todo o protagonismo para a verdadeira maravilha que é ouvir o trabalhar de algumas das máquinas que à nossa frente vão desfilando. Pena mesmo é o carro escolhido para protagonista, um Ford Mustang, que sinceramente já cansa, visto que actualmente aparece em tudo o que é série, filme ou outra qualquer produção americana. Ok eu percebo, o carro é *bom*, *giro* e tal, mas não exageremos!

Tal como as constantes mudanças de estúdios ao longo da sua vida, também muito é dito sobre o futuro da saga, principalmente no rumo que esta deve tomar. Independentemente de tal, *Need For Speed* já apresenta uma vasta história. Comum aos fãs está seguramente a vontade de podermos jogar um título digno desta saga e um que consiga abraçar tudo o que de bom se fez ao longo dos anos. Se for tão honesta e próximo quanto o filme, estaremos com toda a certeza no bom caminho. E aí sim… a única coisa que verdadeiramente interessa, é esta tão nossa… *NEED FOR SPEED*!

Por André Santos


JUNHO
WARCRAFT
LEFT 4 DEAD
grand theft auto IV
Wii
STEAM