44 PUSHSTART



MARIO KART 8

Mario regressa mais uma vez às pistas e desta vez foi roubar algumas ideias à malta do F-Zero.

TAMBÉM NESTA EDIÇÃO

TOMODACHI LIFE

THE WONDERFULL 101

DON'T STARVE

CONCEPTION II

GOW COLLECTION

LEMMINGS TOUCH

ONE FINGER

GEMINI RUE

OSMOS HD

CROC

E MUITO MAIS...

ADMIRÁVEL NOVO MUNDO

Por Margarida Cunha

O mês de Junho é recheado de emoções. Competidores de diferentes nacionalidades entraram em jogo para lutar pela atenção dos fãs e por um lugar de destaque entre os melhores. Já agora, estou a falar da E3.
Um *Zelda* para a Wii U era algo há muito ansiado, mas só no dia 10 de Junho é que a comunidade *gamer* teve a confirmação. E se a E3 fez bem à Nintendo – que monopolizou cerca de metade dos *tweets* enviados por ocasião do evento, segundo a empresa especializada em *social media*, Crimson Hexagon – *Mario Kart 8*, lançado no final do mês passado, fez ainda melhor. Segundo o próprio Reggie Fils-Aime, as vendas da Wii U quadruplicaram desde o lançamento do jogo.
Já a Sony presenteou-nos com *Destiny*, que elevou as expectativas e curiosidade dos gamers – quanto mais não seja por ter a assinatura dos criadores de *Halo*. Nathan Drake também regressou aos palcos, presenteando-nos com uma antevisão de *Uncharted 4: A Thief's End*. Mas o que fascinou e tem andado a correr as bocas da comunidade foi sem dúvida *No Man's Sky* e a sua hipnotizante direcção artística.
Por seu lado, a Microsoft apostou num dos seus maiores trunfos exclusivos, tendo apresentado *Halo: The Master Chief Collection*, uma compilação que inclui, num único disco, *Halo: Combat Evolved, Halo 2, Halo 3* e *Halo 4*. A edição, que chegará ao público a 11 de Novembro, dará ainda acesso ao *beta* de *Halo 5: Guardians* – que terá início em Dezembro.
Entretanto ficámos a saber que a Capcom poderá estar à venda, o que levou a que membros da comunidade *nintendista* começassem a especular que a gigante nipónica poderia avançar com uma proposta. Fundamentam a sua teoria com argumentos que variam entre o factual e o especulativo. Se uns se justificam com entraves técnicos, como o facto de empresas japonesas não poderem ser adquiridas por empresas estrangeiras, há quem realce que a entrada de Megaman no próximo *Super Smash Bros*. é um aspecto a ter em conta. Há ainda quem diga que seria bom para a *franchise Monster Hunter* ficar aos cuidados da Nintendo, e que esta última, por seu lado, beneficiaria em adquirir novos exclusivos.
Se têm acompanhado esta rubrica ao longo dos meses, saberão que os números, no que às vendas da indústria concernem, não têm sido muito positivos. Finalmente, trago-vos boas notícias! Maio foi um mês de crescimento, quer a nível de *hardware* e de *software*. Só as vendas de *hardware*, que englobam plataformas domésticas e portáteis, traduziram-se em lucros de 187 milhões de dólares, um aumento na ordem dos 95% face ao mesmo período do ano transacto – que se ficou pelos 96 milhões. E se, de acordo com o NPD Group, este aumento se verificou principalmente devido às novas consolas Xbox One e PlayStation 4, as mais velhas PS Vita e Wii U também deram o seu contributo.
As novas gerações, sejam de pessoas ou consolas, trazem sempre consigo uma esperança latente, um horizonte de possibilidades infinitas. Um sentimento que a E3 contribuiu para sublimar. Se assim for – e a acreditar na IGN, que afirma que 2015 será o ano da nova geração – então temos todos os motivos para acreditar que chegará em breve um admirável mundo novo.

>RISE OF THE TRIAD VS RISE OF THE TRIAD

>CHILD OF LIGHT

>TOP 10 JOGOS GAMEBOY



>MARIO KART 8
>TWD: S02E03
>TOMODACHI LIFE
>THE WONDERFULL 101
>DON'T STARVE
>CONCEPTION II
>GOW COLLECTION
>LEMMINGS TOUCH
>ONE FINGER
>GEMINI RUE
>OSMOS HD
>CROC
>ECCO THE DOLPHIN



>TOP GEAR

> GAME OVER

TWD S02E03: IN HARM'S WAY

Por: André Santos

>Sistema: PC

>Ano: 2014



O terceiro episódio da segunda temporada, que relata a jornada de sobrevivência num mundo destruído por um surto de *zombies,* segue, em larga escala, o seu antecessor. Seja no conteúdo, ou no ritmo ao longo das cerca de duas horas que irão demorar a terminá-lo. Por um lado, há sem dúvida, e mais uma vez, a sensação de *dever cumprido* pela entrega de mais um capítulo competente, capaz de entreter, mas por outro lado, creio que talvez tenham ido um bocadinho longe de mais, naquilo que considero ser mais uma preparação para o que se advinha.

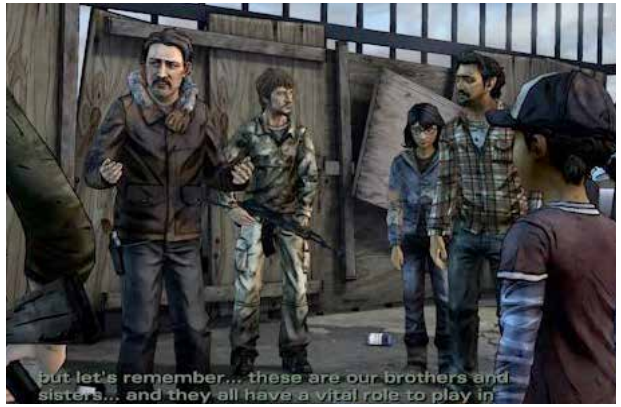
In Harm´s Way é assim um capítulo que vive da introspecção, e que marca, sem qualquer sombra de dúvida, o crescimento da personagem principal. Clementine deixa definitivamente o registo de criança, para pela primeira vez ter que tomar (complexas) decisões, até então apenas tomadas por graúdos. Esta é também a primeira vez em que se pode dizer que Clementine tem alguém debaixo da sua alçada, por quem é responsável, e por quem vai ter que tomar algumas opções bastante





complicadas de gerir.
O episódio arranca precisamente onde o anterior foi terminado. Clementine, juntamente com o seu grupo, foi retida por Carver, que a meu ver não mereceu a profundidade de caracterização que gostaria de ter visto, tornando-o numa pessoa facilmente odiável, asquerosa mesmo, ficando prisoneiros num espaço devidamente protegido. Com o desenrolar da história vamos perceber que a segurança, mais uma vez, não é mais do que um exercício de utopia, o que acaba por motivar a tentativa de fuga por parte dos nossos *heróis*.
O problema é que além de se encontrarem altamente vigiados, também um grupo consideravelmente grande de *walkers* se aproxima do espaço. Tal como já aconteceu na série de televisão, neste episódio o truque para escapar passa mesmo por estes, já que pretendem aproveitá-los para a camuflagem na fuga. Ideias perfeitas todos temos, mas como será expectável, algo não corre como o esperado, o que acaba por conduzir o grupo a algumas decisões *in extremis*, principalmente por parte de Clementine.
Em *In Harm´s Way* há um claro apostar na narrativa e desenvolvimento de personagens, principalmente na nossa protagonista. E ao contrário dos anteriores títulos, não há puzzles, não há desafios paralelos, mas há sim uma relevância extrema na história, com enfoque nas decisões que temos de tomar. Estas vão definindo ao longo do episódio a personalidade de Clementine e o que esta sente, mas mais importante que isso, a posição que esta assume perante determinada problemática. Este enfoque resulta igualmente num aumento bastante considerável da violência, sendo que uma das cenas chega mesmo a roçar o visceral (quase a







lembrar o clássico de Gaspar Noé, *Irreversível* e a *famosa* cena do extintor).
Todavia, e mesmo com todos estes pontos positivos, não deixei de sentir que este, provavelmente, se trata do episódio mais fraco de ambas as temporadas. Não é que seja mau, porque não é, mas é difícil não disfarçar alguma falta de ideias (apesar de contrastar com uma narrativa tremendamente densa), alguma falta de objectivos a cumprir, e uma não muito normal falta de ritmo na história. Das quase duas horas, temos apenas uma sequência de luta e a cena final, que como deverão imaginar é obviamente marcante, intensa e propositadamente deixada em aberto para o próximo capítulo.
Ou seja, ao nível da jogabilidade há pouco para fazer, além de termos que seleccionar as opções de resposta. Contudo, e como referi anteriormente, são de facto muito bem pensadas, deixando por vezes, o jogador a pensar no que fazer. Por exemplo, Clementine é uma criança, mas quer (caso nós o permitamos, claro) assistir a uma cena de espancamento. Deixamos? Impedimos? E quem diz estas, diz outras situações. Ainda assim, e percebendo que se trata claramente de (mais um) preparar para os capítulos finais – que neste caso espero que sejam absolutamente brilhantes – senti falta de uma entrega por parte do jogador ao nível da jogabilidade.
The Walking Dead: In Harm´s Way é, tal como o episódio anterior, uma continuação e preparação para o fecho desta segunda temporada. No seu todo, há de facto algo a suportar este episódio em concreto que lhe permite arriscar desta forma, dando tamanho enfâse à narrativa que praticamente coloca de lado a jogabilidade. Tal torna-o, por vezes, monótono, algo que anteriormente nunca aconteceu. Já se se tratasse de um título isolado, a verdade é que não haveria grande coisa a dizer sobre o mesmo. Pessoalmente, e como já deixei transparecer, não deixei de sentir uma ligeira desilusão, apesar de compreender as posições tomadas. Contudo, não deixo de esperar e desejar que o que se aproxima seja realmente marcante, até porque é essa (ou costuma ser essa) a linha condutora da série *The Walking Dead*.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Uma narrativa densa; Algumas sequências intensas e marcantes

É mau ter:
Uma certa monotonia de acontecimentos e uma jogabilidade com pouco que fazer

Há alternativas:
Obrigatório jogar todos os restantes episódios

MARIO KART 8

Por Luís Filipe Teixeira

>Sistema: Wii U

>Ano: 2014

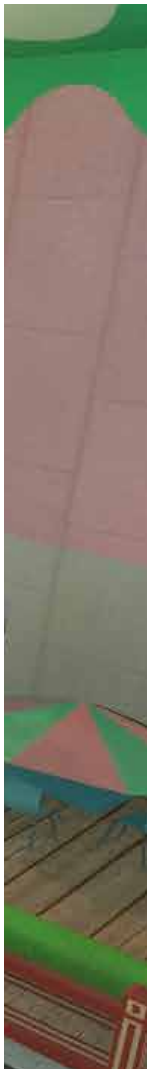


Desde 1993 que as pessoas vêem o lançamento de um novo *Mario Kart* como um acontecimento e este ano não é excepção. Então agora com um novo visual em *HD* e em 60 *fps* e uma nova característica que coloca a gravidade em causa, *Mario Kart 8* promete... e cumpre.

O nosso amigo Mario está de regresso às corridas e com ele alguns colegas que já estão habituados nestas andanças e outros que acabaram de aprender a conduzir. Falo naturalmente dos filhotes de Bowser. Todos eles.

O nosso primeiro destino ao ligarmos o jogo é, claro, o modo *Grande Prémio*. No total estão 32 pistas à nossa disposição. 16 novinhas e 16 *retro* e graças à tradução para português do jogo podemos encontrar nomes engraçados como *Ruínas do Granitão* da *Taça Cogumelo, Cascata do Masquito* da *Taça Flor*, Dunas *Caveirinha* da *Taça Especial*...

O que torna estas pistas únicas não são apenas os visuais, mas o modo anti-gravidade. Tal como no passado, há partes do jogo em que estamos a flutuar e há partes em que nos encontramos a competir debaixo de água, mas podemos agora pela primeira vez conduzir pela parede ou até no tecto de cabeça para baixo. Apesar de esteticamente agradável, essa vertente não se fica por aí, oferecendo-nos também várias





possibilidades na jogabilidade. Para já, isso permite-nos escolher vários caminhos sempre que nos deparamos com uma divisão na pista. Pode, por exemplo, acontecer a certa altura virarmos num entroncamento à direita e vermos esse mesmo caminho sofrer uma viragem de 180 graus. Ao olharmos para baixo podemos encontrar aqueles que viraram à esquerda. As várias opções de escolha vão-nos aguçando a curiosidade, deixando-nos com vontade de explorar a pista toda.
Mas essa não é a única novidade do modo anti-gravidade. Quando nos encontramos nessa situação, recebemos um *boost* sempre que chocamos com alguém. É preciso ter cuidado para não nos catapultarmos para o lado errado senão perdemos tempo em vez de o ganharmos. É necessária alguma estratégia e eficácia. À parte dos outros personagens, também existem piões turbos espalhados



pelas pistas que nos oferecem esse mesmo *boost* sempre que tocamos neles.
O que vai igualmente influenciar o nosso tempo de corrida são os já conhecidos itens deste universo. As novidades que mais de destacam são a super buzina que apesar de ter o poder de destruir uma carapaça azul, é muito rara de obter, o bumerangue que regressa até nós das 2 vezes que o atiramos (à terceira foge de vez) e a planta piranha que come tudo à nossa volta (personagens, moedas, carapaças...)
Nem sei por onde começar quando tento falar do aspecto visual de *Mario Kart 8*. É o jogo mais belo da Wii U neste momento. Antes de mais é necessário falar dos cenários. Admito que nunca conseguia obter uma boa pontuação sempre que percorria uma pista pela primeira vez. Isto porque me perdia a observar o mundo à minha volta. A riqueza inserida nas pistas é incrível. Sejam os longos corredores e jogos de luz na *Mansão*





Revolta da *Taça Flor* ou o gigantesco avião a descolar mesmo à nossa frente em *Aeroporto Alvorada* da *Taça Estrela*. Eram pistas assim que desejávamos há muito. As novas entradas puxam as características deste novo capítulo

"Os detalhes de todas as personagens estão melhores do que nunca."

ao limite, mas as próprias pistas *retro* parecem pistas nunca antes vistas, graças às mil novas coisinhas inseridas nelas e ao solo anti-gravidade. Estas não são apenas um corta-e-cola da versão anterior com gráficos superiores. Estão totalmente reconstruídas, indo ao encontro das características do novo capítulo. "Cada vez que construímos um novo *Mario Kart*, recomeçamos tudo do zero. Mesmo que estejamos a fazer algo semelhante ao usado no título anterior, será diferente porque estará a ser feito por uma nova pessoa", referiu um dos criadores e isso nota-se especialmente nas pistas *retro*. Seria pecado limitar-me a falar dos cenários quando falo do aspecto visual. Os detalhes dos personagens estão melhores do que nunca. As diferentes expressões faciais sempre que acontece algo à nossa volta, os olhares a acompanhar aquele que acabou de nos ultrapassar. Como é que podemos captar tanto pormenor com a devida atenção, perguntam vocês? A solução está nos vídeos dos *highlights* que se encontram disponíveis no fim de cada corrida. E como a opinião de um momento *highlight* pode diferir de jogador para jogador, existe também a possibilidade de recapitularmos a corrida toda focando-nos no jogador que queremos. Ora bem, basta simplesmente carregarmos no botão certo para que o momento da repetição que estamos a ver, fique em câmara lenta e é aí que o jogo se torna cinematográfico. Vi-me várias vezes a editar a repetição, puxando-a para trás e para a frente, colocando em câmara lenta o momento exacto em que recebo





com uma carapaça em cima. Esta opção é bem-vinda e esperemos que seja para ficar. Graças ao *Mario Kart TV*, podemos enviar os nossos *highlights* directamente para o *Youtube*.
É de salientar a fluidez fora do comum, graças aos 60 f*ps*. Cada *movimentozinho* parece acontecer de forma tão natural. E a fluidez foi de facto uma grande preocupação por parte da Nintendo. Não apenas a nível visual, mas também no que toca a jogabilidade. Parece estarmos em constante corrida. As paragens são poucas, a não ser que levemos com uma carapaça ou algo do género e mesmo essas não nos deixam muito tempo à espera até podermos lutar novamente pelo primeiro lugar. Mas é quando caímos num precipício onde mais se nota a fluidez. Lakitu, o nosso velho amigo vem novamente ao nosso socorro e até esse andou a treinar o seu tempo de reacção. Acabamos por não cair verdadeiramente até lá ao fundo. Basta piscarmos o olho uma vez para nos vermos novamente na pista. Deixou de existir qualquer tempo morto nesta era do movimento.
Ou melhor, existe sim algo morto: o modo *Batalha*. Aquele em que temos de arrebentar os balões dos nossos adversários através dos itens encontrados por todo o lado. Morto porque conseguiram arruiná-lo substituindo as típicas arenas pelas pistas normais. Porquê? Questiono-me eu. São enormes e a única coisa que acontece é vermos os personagens dispersos por todo o lado. Demasiado dispersos. É de evitar, digo eu.
O que não é de evitar é o modo *online* que nos permite competir contra 12 jogadores espalhados por todo o mundo. Este permite-nos igualmente partilhar os nossos melhores tempos (com *ghost data* incluído) e enviar carimbos ganhos para o *Miiverse*.
Seja em modo *online*, seja em modo *single* ou *multiplayer* local, seja para matar as saudades de muitos ou para se dar a conhecer a novos jogadores, *Mario Kart 8* é diversão pura. Graças à possibilidade de podermos jogar com o *Gamepad*, com o *Pro Controller* ou em modo *Motion Controls* é um jogo que se torna acessível a todos.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
visualmente fantástico; modo anti-gravidade bem-vindo; *Mario Kart TV*

É mau ter:
Modo Batalha arruinado

TOMODACHI LIFE

Por: João Sousa

>Sistema: 3DS

>Ano: 2014



Quem tiver visto o incrivelmente hilariante *Nintendo Direct* dedicado a esta pequena surpresa que é *Tomodachi Life* provavelmente não terá ficado indiferente. Reggie, Myamoto e outras caras conhecidas da Nintendo (na sua versão *Mii)* interagiam uns com os outros como se estivessem numa novela virtual. Competiam pelo amor de Samus, sonhavam com gigantes ou dançavam à volta do Virtua Boy num ritual mágico… Que loucura era aquela? Era *Tomodachi Life*, uma série da Nintendo já existente no Japão e que é daquelas coisas tão estranhas que dificilmente se pensaria que chegasse ao Ocidente…mas chegou!

E veio então a polémica… porque não é possível criar um casal gay? Não me alongarei quanto esse assunto pois acho que é disparatado levantar tantas questões sobre um videojogo inocente e divertido que não tem qualquer pretensão de tecer comentários sociais, seja lá para que lado for. As dúvidas mais pertinentes a levantar são o que se faz de facto dentro deste jogo e se é divertido ou não.

Ora bem, tudo começa com a criação (ou importação) do primeiro *Mii* para a ilha de que dispomos e que devemos *baptizar*. Apesar de começarmos pelo nosso avatar não significa que seja ele o protagonista singular nem o quem vamos controlar pois todos os restantes personagens com que formos povoando

É daquelas coisas tão estranhas que dificilmente se pensaria que chegasse ao Ocidente…mas chegou!





este pedaço de terra são igualmente interactivos na medida em que os vestimos, alimentamos e tentamos fazê-los felizes (ou se preferirem jogar *ao contrário*, miseráveis).
Além dos parâmetros a que já estamos habituados na criação de *Miis* temos ainda possibilidade de ajustar o tipo de voz, que funciona a partir da tecnologia *text-to-speach* em que o que se escreve é transcrito em sons. Essa ferramenta está calibrada para a língua inglesa pelo que dizer nomes como "João" será complicado (mas é de louvar a hipótese de, se assim quisermos, tentar escrever uma forma de como se pronuncia a palavra). Claro que os resultados nunca vão ser muito bons e as vozes são sempre estranhas mas isso traz um carácter mais cómico. É pena, ainda assim, que o jogo não esteja traduzido em português visto que o diálogo tem muitas vozes o que poderá afastar o público mais infantil.
Definiremos também as personalidades de cada *Mii* com base em critérios simples como ser mais sério ou divertido e ser carinhoso ou mais directo. Deveremos ainda descrever o parentesco real (se for o caso) connosco para evitar a possibilidade de surgirem relacionamentos embaraçosos dentro do jogo.
Os *Miis* viverão num bloco central de apartamentos e terão um supermercado para comprar as suas refeições, uma loja de roupa, etc… tudo numa interpretação simplificada da vida em que a felicidade traz dinheiro (podia ser assim na vida real) que pode ser trocado por novos itens que ajudarão os vários habitantes a sentir-se ainda melhor nas suas rotinas. O jogo segue o horário real de noite e dia mas não restringe a presença em locais específicos. Nesse aspecto a navegação é toda feita através de um mapa, ou seja, passa-se de local para local o que é, de certa forma, pena









pois dá vontade atravessar a ilha de forma mais presente.
O objectivo é fazer toda gente feliz fazendo-as evoluir e ter acesso a novas peças de roupa, cantar canções, participar em mini jogos e simplesmente ir vendo o que acontece.
À medida que formos criando mais habitantes e resolvendo problemas vamos tendo acesso a todas as localizações da ilha, que não é demasiado vasta mas tem um pouco de tudo. Não posso assegurar se existe um limite e quão dinâmicos ou aleatórios serão os acontecimentos mas é certo que cada pessoa que o jogue terá uma experiência única num conjunto de vidas que nada têm de aborrecidas.
É engraçado ver o desenvolvimento e interacção entre personagens tendo em conta que a diversão vai depender também da nossa própria imaginação. Nós é que decidimos com quem povoamos a ilha, sejam amigos, celebridades ou personagens fictícias...e nessa salgalhada toda, os resultados da convivência de uns personagens com as outras serão hilariantes. Os enredos e surpresas são do género mais insólito, inesperado e divertido, é uma *novela à japonês* saída da mente dos malucos responsáveis por *Wario Ware*. Se a palavra novela vos assusta usem antes o nome *sitcom*, mas o que interessa é a diversão e nisso *Tomodachi Life* cumpre.
É um jogo menos exigente que *Animal Crossing New Leaf*, mais fácil para o utilizador casual e que não quer propriamente jogar mas brincar e ver o que acontece, sem grandes responsabilidades.
Comparativamente com os *Sims*, esta comunidade de *Miis* é ainda mais louca e sente-se a mão oriental na sua criação. Diria que a principal mais-valia de *Tomodachi Life* quanto ao seu rival é o maior potencial narrativo devido às personagens terem voz e os acontecimentos bizarros e hilariantes que vão ocorrendo.
Não sendo este género de jogo que melhor conheço ou aprecio é preciso reconhecer que a Nintendo continua a ser excelente nos videojogos que produz, seja em que género for. A personalidade do gigante nipónico transparece sem qualquer tipo de timidez neste título e isso é algo que queremos ver mais frequentemente.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
um óptimo sentido de humor e conseguir-nos surpreender frequentemente

É mau ter:
Que se carregar no botão save. Nunca ouviram falar em saves automáticos?

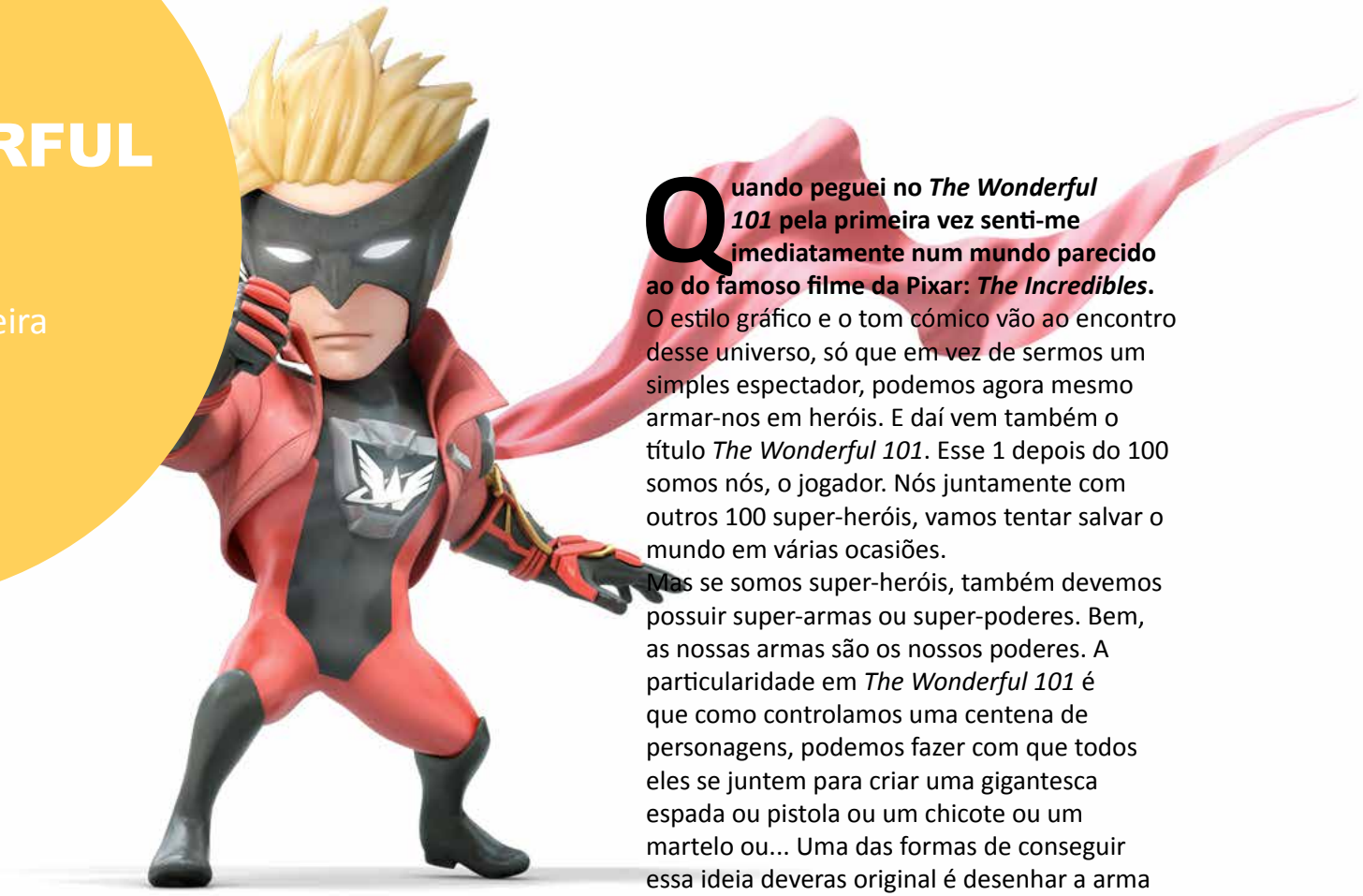
Há alternativas:
The Sims, Animal Crossing New Leaf

THE WONDERFUL 101

Por Luís Filipe Teixeira

>Sistema: Wii U

>Ano:2014



Quando peguei no *The Wonderful 101* pela primeira vez senti-me imediatamente num mundo parecido ao do famoso filme da Pixar: *The Incredibles*. O estilo gráfico e o tom cómico vão ao encontro desse universo, só que em vez de sermos um simples espectador, podemos agora mesmo armar-nos em heróis. E daí vem também o título *The Wonderful 101*. Esse 1 depois do 100 somos nós, o jogador. Nós juntamente com outros 100 super-heróis, vamos tentar salvar o mundo em várias ocasiões.

Mas se somos super-heróis, também devemos possuir super-armas ou super-poderes. Bem, as nossas armas são os nossos poderes. A particularidade em *The Wonderful 101* é que como controlamos uma centena de personagens, podemos fazer com que todos eles se juntem para criar uma gigantesca espada ou pistola ou um chicote ou um martelo ou... Uma das formas de conseguir essa ideia deveras original é desenhar a arma que desejamos no ecrã do *Gamepad*. Se preferirmos, podemos optar também pelo botão analógico direito.

Existem várias formas de derrotar os inimigos espalhados pelo mapa. Uma delas é o uso das armas, claro, e a outra é o velho soco na cara. Sejam murros, sejam pontapés, este é um jogo que faz lembrar os típicos "hack-n-slash" e ainda bem que sim, pois é deveras satisfatório arrumar com uns tantos de um lado para o outro. E não interessa se estes chegam às dezenas ao mesmo tempo, o jogo nunca deixa de ser fluido.

Mas a porrada e as armas não são a única coisa possível de se fazer graças ao poder dos *Wonderful*. Através desse ajuntamento de heróis, podemos chegar a sítios outrora inalcançáveis construindo, por exemplo, uma ponte "humana" e é aí que o jogo reina. Na variedade. Se nos cansarmos de uma missão em que tivemos de estourar a boca a uns tantos mauzões, não nos preocupemos, pois o mais certo é a próxima ser mais focada na resolução de puzzles. Só de relembrar a introdução épica (e jogável) em que tive de desviar um gigantesco autocarro de escola com crianças lá dentro, de forma impedir uma catástrofe ainda maior, me faz repetir a adrenalina que senti no momento. É de facto uma óptima forma de nos inserir neste mundo incrível https://www.youtube.com/watch?v=6LRL8cBB7ZY

Como dito, cada missão faz lembrar os filmes de animação de super heróis que vamos ver ao cinema com os nossos sobrinhos e os *bosses* finais de cada missão ajudam a ter essa sensação, sendo também estes bastante cinematográficos. O que diferencia estes inimigos dos restantes é a forma de os derrotar. Esta acaba por ser menos "porrada até dizer chega", pedindo um maior uso da nossa massa cerebral.





Possui um tom único que faz com que este se destaque facilmente na colecção da Wii U

Serviços secretos, homens e mulheres mascarados, lasers, diálogos cómicos (e deixem-me salientar o excelente trabalho que foi feito aqui na dobragem, ajudando a tornar esta aventura mais épica)... Tudo isso pode dar a entender que este é um jogo para miúdos. O.K., e é! Mas não só... As conversas vão ganhando um tom mais sério ao longo do jogo, graças também à excelente caracterização dos vários personagens que apesar de serem muitos, conseguem-se destacar bem uns dos outros. Conversas que se destacam graças à narrativa trabalhada.

O que torna esta experiência heróica é também a banda sonora a puxar pelos tambores, pelos instrumentos de sopro e pelo coro. Isto nas partes frenéticas, pois nas *cutscenes* mais sentimentais, tempos os violinos a ganhar vida.

Quanto ao nível de dificuldade do jogo, devo admitir que este nem sempre é justo. De repente deparamo-nos numa situação menos fácil de resolver, seja em forma de *puzzle* ou seja à frente de um inimigo que não nos dá hipótese. Mas isso apenas às vezes. No entanto, são momentos que nos podem aparecer sem aviso prévio, ou seja, a seguir a outros de fácil resolução. Nunca sabemos o que nos espera no próximo passo.

Existe também um modo *multiplayer*, mas confesso que deixa um pouco a desejar por vários motivos. O primeiro é o facto de parecer mesmo algo secundário. Usando o *Gamepad*, o *Pro Controler*, *Classic Controler*, etc. são 5 os jogadores que podem entrar nessa aventura ao mesmo tempo. E o que temos de fazer?



Existem várias formas de derrotar os inimigos espalhados pelo mapa. Uma delas é o uso das armas, claro, e a outra é o velho soco na cara



Despachar inimigos numa espécie de arena, ganhando a equipa mais forte. E essa é a minha maior crítica. Acho uma pena não termos a possibilidade de entrar no modo história juntamente com outra pessoa. Seja de forma local ou *online*. Com tantos personagens como protagonistas, com tantos personagens juntos no mesmo ecrã, a tarefa de implementar um modo *multiplayer* nas missões principais parece-me óbvia.
Tirando isso, *The Wonderful 101* é verdadeiramente maravilhoso. Possui um tom único que faz com que este se destaque facilmente na colecção da Wii U. Fartos de jogar o mesmo estilo de jogo vezes sem conta? Então não precisam de procurar mais. Existem 101 razões para pegar neste jogo de qualidade.

> High-Score

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



Resumo

É bom ter:
Estilo único;
jogabilidade inovadora;
super-heróis interessantes

É mau ter:
Multiplayer desinspirado



DON'T STARVE

Por Rafael Tabosa

>Sistema: PC

>Ano: 2013

Depois de já ter lançado alguns jogos com bastante sucesso, como *Shank* e *Mark of the Ninja*, a Klei Entretainment resolveu expandir os seus horizontes e experimentar algo totalmente diferente dos seus títulos anteriores com *Don't Starve*. Como o próprio nome leva a pensar é baseado na sobrevivência e é possivelmente uma das melhores experiências no género. Desde o início que esse aspecto está bastante presente, uma vez que somos "largados" no mundo sem nenhuma informação, excepto a fornecida por uma personagem que nos diz que temos de nos alimentar e preparar para a noite que se aproxima. Cabe-nos descobrir aquilo que podemos fazer ao explorarmos as redondezas.

O mundo é gerado aleatoriamente e pode ser bastante ingrato caso comecemos num local onde não estão disponíveis os materiais necessários para sobreviver sequer à primeira noite. Estes materiais iniciais passam por paus e pedras para construir utensílios para poder cortar árvores e fazer o primeiro fogo, elemento essencial para passar a noite em segurança, porque com a escuridão surgem monstros que nos matarão rapidamente sem essa fonte de luz.

Passada esta primeira experiência, temos que nos começar a preocupar com três aspectos para sobreviver: fome, sanidade e vida. Estes três aspectos, interligados de uma forma inteligente e interessante, serão a nossa principal preocupação para nos mantermos vivos o maior tempo possível. A diminuição de um destes influência de alguma forma outro, por exemplo, se a personagem ficar com fome vai começar a







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

perder vida rapidamente, por isso é sensato ter sempre estes factores debaixo de olho para evitar males maiores. O que me leva a outro aspecto, não menos importante do jogo, a morte. Em *Don't Starve* a morte é permanente, consequentemente, perdemos tudo o que juntamos numa sessão. Isto é algo que pode gerar algumas frustrações, principalmente no início enquanto as mecânicas ainda não estão bem assimiladas. Mas morrer em *Don't Starve* não tem que significar sempre algo negativo. É através da morte que ganhamos pontos de experiência, relativamente ao número de dias que sobrevivemos, para poder desbloquear novas personagens. Estas ainda trazem mais diversidade ao jogo, assim como outras formas de o redescobrir, pois cada uma delas possui habilidades próprias, cada uma mais divertida que a anterior. Para além que, morrer é uma forma de aprendermos um pouco mais sobre o mundo e fazer o possível para não cometer os mesmos erros da próxima vez.

Um dos melhores elementos no jogo é o mundo. Este, estranho, assustador e belo, é um sítio onde não podemos confiar em nada, porque parece que tudo nos quer matar; começando na comida, que com o tempo se estraga ou certos tipos de carnes e vegetais que diminuem a sanidade, até aos maiores predadores que atacam assim que nos aproximamos. O mundo molda-se também conforme o nível de sanidade que temos. Se a deixarmos baixar em demasia começa a aparecer um mundo de certa forma diferente, mais hostil, onde coelhos se transformam em monstros e sombras materializam-se e tentam atacar-nos. Mas este mundo também nos traz algo novo à experiência, novos materiais passam a ser possíveis de obter onde no dito mundo "normal" não é possível. Além disto também existe uma porta que altera o modo de jogo para um com mais ênfase na aventura, onde temos que encontrar certos objectos para podermos passar a outro nível. A morte neste mundo não é permanente, apenas nos traz de volta de imediato à entrada da porta e somos livres de continuar a tentar sobreviver ou reiniciar o modo aventura.

O conjunto dos desenhos e animações *cartoonescas* do ambiente, assim como dos seres surreais que nele vivem, incluindo da nossa personagem, dão vida a um mundo que parece saído de um filme de



Em Don't Starve a morte é permanente, consequentemente, perdemos tudo o que juntamos numa sessão

Tim Burton. Estes elementos são coerentes entre si e funcionam bem com a junção de gráficos 2D com a liberdade de exploração num falso 3D, o que ajuda a criar um mundo vivo e dinâmico onde podemos explorar e interagir com praticamente tudo que está presente nele.
O mundo apresenta um dinamismo tão fluente que tem mesmo passagens de estações climatéricas que alteram não só a jogabilidade mas também dão uma outra vida ao mundo. Algumas das alterações são a duração dos dias e os novos cuidados que temos que ter para sobreviver às dificuldades destas novas estações, o que nos leva outra vez à parte da frustração. A chegada do Inverno acresce a dificuldade do jogo, de uma forma que parece um pouco exagerada pela rapidez com que a altera. Os lagos congelam, os frutos deixam de crescer e surgem novos inimigos, o que torna a experiência bem mais complicada, caso não estejamos preparados. Pode acontecer que consigamos sobreviver sem problemas até ao Inverno e morrermos logo no primeiro dia em que surge neve tal é esta discrepância.
Quanto ao *crafting*, essencial para prosseguirmos neste mundo, é bastante eficaz e fácil de adaptar. Temos no início um número limitado de objectos que podemos adquirir na nossa lista ainda muito rudimentar de *crafting*. Mais tarde, a construção de máquinas da ciência permitem-nos ter acesso a toda a lista, sendo necessário, para esses objectos, estar próximo dessas tais máquinas, dando uma certa importância à construção de uma base para estarmos sempre ao alcance delas.
Nos termos sonoros penso que o jogo pedia mais, pelo menos em relação à música. Praticamente inexistente, a não ser em casos particulares como o amanhecer, e demasiado repetitiva, tornando a banda-sonora algo decepcionante. Felizmente os efeitos sonoros são excelentes e estar simplesmente a ouvir o ambiente dá-nos uma sensação de solidão que fica bem no contexto do jogo.
Se estiverem à procura de um jogo com uma narrativa brilhante não vão encontra-la em *Don't Starve*. Neste jogo essa característica é deixada um pouco de parte, no entanto, possui uma experiência de sobrevivência aditiva que nos dá vontade de voltar a tentar outra e outra vez pelo simples facto de tentarmos sobreviver a mais um dia que da vez anterior.

> High-Score

Longevidade	9
Jogabilidade	8
Gráficos	8
Som	8
6Total	8

Resumo

É bom ter:
grande duração de vida, ambiente imersivo

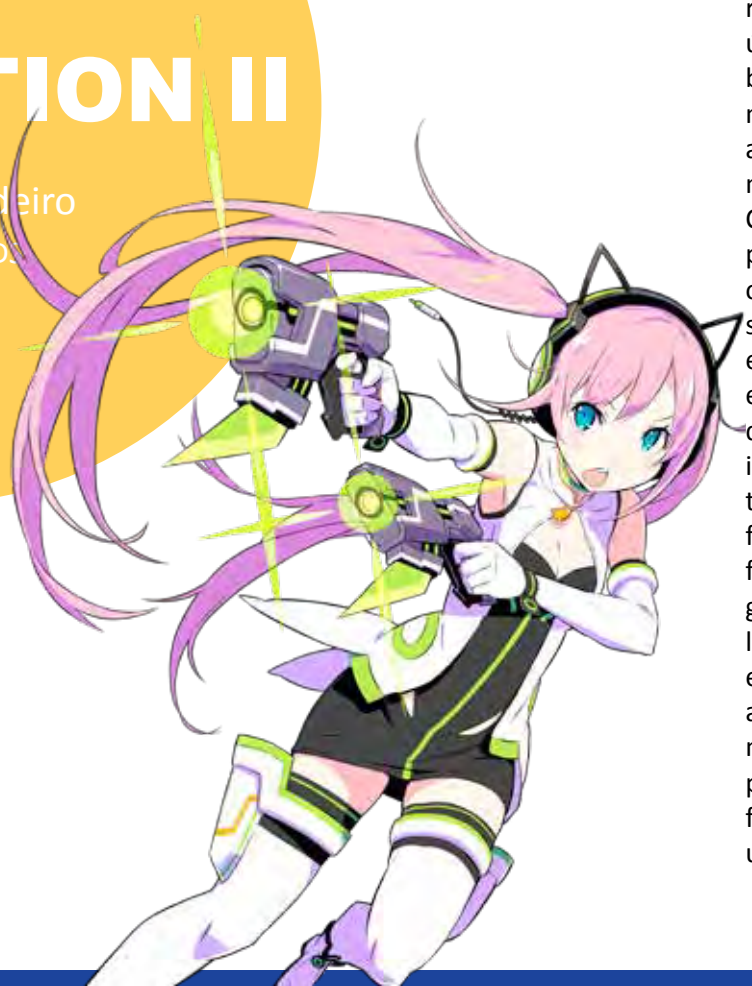
É mau ter:
pouca diversidade na música, causa alguma frustração

CONCEPTION II

Por Ivan Cordeiro

>Sistema: 3D

>Ano: 2014



Este é um daqueles jogos que só podiam ter saído de uma sociedade tão única como a japonesa. Esta nação consegue sempre surpreender os ocidentais com o factor estranho presente na sua cultura e neste jogo isso não é excepção. Consegue não ser tão estranho como Mr.Moskeeto ou Katamari Damacy, títulos onde reina a originalidade do conceito e da jogabilidade única. Conception II é um RPG por turnos que vai buscar a sua base aos tradicionais RPGs japoneses, mas que é ao mesmo tempo um dating simulator. Até aqui nada de muito estranho, outros RPGs (incluindo a muito adorava série Persona) fazem algo similar. Mas Conception II consegue levar a parte de dating a um patamar que toca no assustador e anda sempre a orbitar o ridículo. A narrativa diz-nos que alguns adolescentes são abençoados pelo deus das estrelas com poderes especiais, e como é óbvio o nosso personagem é o mais especial de todos eles. Controlamos um estudante que é considerado uma dádiva de deus devido às suas impressionantes capacidades, não só em batalha mas também em relacionamento com outras personagens femininas. Só por aqui já devem ter começado a ficar assustados, mas não é tudo. O mundo de jogo gira à volta de uma religião e o seu chefe máximo é ligeiramente tarado, as professoras são atrevidas, e existem os inevitáveis planos de câmara focados em seios avantajados. Para além de tudo isso o título Conception não é por acaso. A mecânica mais única do jogo é a possibilidade de ter filhos com as várias personagens femininas e usá-los em batalha. Estes são produto de um ritual sagrado, aka, sexual intercourse, praticado na







Não conseguia deixar de pensar que estava a jogar um *Persona 4* menos inteligente

igreja, onde os melhores alunos têm acesso privilegiado, e que com o decorrer do jogo vai ficando mais explícito. Estes filhos fazem parte integral da jogabilidade, com habilidades, classes diferentes e combatendo ao lado dos nossos personagens. A nossa missão é derrotar os monstros que chegam à terra via dusk circles. Estes são nem mais nem menos que as nossas dungeons. Estes labirintos têm uma estrutura aleatória, à semelhança daquilo que Diablo popularizou em 1996. Infelizmente a repetição constante destes cenários desinteressantes e despidos rapidamente testa a paciência de qualquer um. O desafio passa a não ser o combate mas sim ter a paciência necessária para passar mais um nível igual ao anterior. Alguma da variedade vem das relações que estabelecemos com as várias personagens femininas, que nos podem acompanhar quando entramos nas dungeons. Dependendo do tipo de relacionamento e do quão forte é o mesmo, os filhos que resultam da relação serão mais fortes e terão habilidades específicas. O combate é, durante a exploração dos labirintos, a melhor maneira de desenjoar dos cenários. Este é bastante variado e, embora ao início pareça bastante simples, alguém que perca tempo suficiente a aprender todos os seus pormenores vai sem dúvida apreciar o que este tem para oferecer. As imensas combinações de filhos possíveis ajuda também à variedade do combate, e vocês vão ter muitos, muitos filhos. Mais do que vocês conseguem imaginar, e como um pai desnaturado que inevitavelmente serão, vão ignorar muitos deles. Gerir todos os filhos é praticamente um mini-jogo. Fora dos combates e da exploração vão socializar com as sete raparigas disponíveis, tentando manter uma relação com todas elas. A atenção delas está toda centrada em vocês, já que controlam o personagem masculino mais fantástico de todo o sempre. Já a vossa atenção vai ter de ser dividida. Inevitavelmente vão aproximar-se mais de umas raparigas do que de outras e todas elas têm a sua própria história. Visualmente



Conception II consegue levar a parte de *dating* a um patamar que toca no assustador e anda sempre a orbitar o ridículo

> High-Score

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

Conception II é até algo agradável, embora o design dos personagens esteja cheio de clichés e pareça bastante vulgar. Nos dusk circles as coisas infelizmente não são tão bonitas, com texturas repetitivas e ângulos de câmara que metem os olhos em bico a qualquer ocidental. A banda sonora soa bastante bem, embora algo repetitiva. O pop japonês durante os relacionamentos e os ritmos simples na exploração encaixam bastante bem. Curiosamente, algo que até me surpreendeu pela positiva, foi o voice acting. Quem costuma jogar este tipo de jogo sabe que raramente estes têm falas decentes quando traduzidos para inglês. Normalmente todos os actores exageram nas interpretações e as vozes são geralmente irritantes, mas felizmente isso não acontece em Conception II. Embora esteja longe de ser perfeito, pode ser um exemplo a seguir para produções mais pequenas deste género. No fim das contas Conception II é um jogo competente, tem vários problemas como uma história desinteressante e o facto de ser algo genérico, mas não deixa de ser divertido. Para os fãs de RPGs ou para quem gosta de jogos estranhos vindos do país do sol nascente é uma opção a considerar. Se há algo que nunca consegui ultrapassar foi a sensação de semelhança entre este jogo e a série Persona, devido às mecânicas de relacionamento. Não é que estas sejam más mas, devido à natureza delas, da maneira como tudo se desenrola e o processo de criação, não conseguia deixar de pensar que estava a jogar um Persona 4 menos inteligente.

Resumo

É bom ter:
Diálogos hilariantes

É mau ter:
História desinteressante, mais bebés do que qualquer pai consegue aturar

Há alternativas:
Soul Hackers, Fire Emblem Awakening



GOD OF WAR COLLECTION

Por João Sousa

>Sistema: PS Vita

>Ano: 2014

Agora que chegamos à PS4 já dá para começar a sentir algum saudosismo em relação à sua *avó*, a velhinha PS2. Nesses tempos remotos vários *franchises* tiveram sucesso de proporções épicas e se falamos de épicos não existe melhor do que a saga *God of War*. Pois bem, ainda me lembro quando joguei o original pela primeira vez e fui logo posto em batalha, dei porrada numa dúzia ou duas de gajos e apareceu uma cobra gigante…até aí nada de muito anormal, já tinha feito semelhante na Mega Drive com *Golden Axe*…. O que realmente me deixou de boca aberta (e à *Hydra* também) foi quando a derrotei e entrei pela boca dela adentro explorando as suas entranhas. Tudo seguidinho, sem *loadings* evidentes, isso nunca tinha visto num jogo!

Antigamente *God of War* tinha a capacidade de nos espantar. Cada novo título da série demonstrava mais e melhor o poderio visual das máquinas da Sony principalmente no que dizia respeito a *bosses* gigantes e momentos *quicktime* épicos. Ora bem, desde aí já se passaram quase 10 anos e o que impressionava na altura já não impressiona tanto agora. Visto à luz dos nossos dias arrisco até dizer que *God of War* já está um bocado fraquito. É o problema dos jogos com gráficos 3D *realistas*, na geração seguinte já fica evidente que não eram tão bons como pensávamos (enquanto jogos com estéticas mais diferenciadas aguentam melhor a passagem do tempo). Duma forma geral os gráficos eram uma *mais-valia* que *mais valia* que tivesse sofrido um *update.* Na Vita, de facto a estética desta dupla de jogos não fica favorecida mas isso acontece nas suas versões HD para a PS3. Sendo este título *cross-buy* teremos igualmente acesso a essas versões pelo que esse problema fica, de certa forma, atenuado.

Deixando o visual (e também a som) de parte tudo o resto mantém-se praticamente inalterado. A jogabilidade continua a estar bem lá no topo no que toca a jogos de luta (diria em terceiro lugar do pódio, sendo que, no meu top, em segundo continua o *Streets of Rage* e, recentemente em primeiro e só com 2 botões, o *One Finger Death Punch*). Outra das memórias da minha convivência com Kratos é da dor nos dedos com que ficava depois de cada sessão de jogo e isso continua a acontecer em combates que são tão frenéticos e divertidos como antes. As alterações







principais de jogabilidade estão ao nível da utilização do *touchpad* traseiro da consola que sinceramente não incomoda minimamente (mas também não acrescenta nada demais). Fora a *porradinha da boa* e as secções de plataformas existem os eventuais *puzzles* que são bastante básicos mas também não me parece que ninguém vá jogar *God of War* na esperança de utilizar a massa cinzenta.

Apesar de não apresentar as condições perfeitas não se pode dizer que esta colecção passe de *bestial a besta*. O título pode ser um pouco enganoso pois é uma colecção incompleta que se fica apenas pelos dois primeiros títulos da saga, mas não se preocupem, há aqui criaturas mais que suficientes a dizimar.

> High-Score

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







Resumo

É bom ter:
Dar pancada a tudo que mexe, sejam humanos ou deuses

É mau ter:
Gráficos e som pouco impressionantes

Há alternativas:
God os War III, Devil May Cry

LEMMINGS TOUCH

Por: André Santos

>Sistema: PS Vita

>Ano: 2014



Há uma clara aposta por parte da Sony no revivalismo de alguns dos mais clássicos títulos da sua vasta lista, principalmente para a Vita, em muito devido à sua portabilidade e consequentemente acessibilidade para qualquer jogador. *Lemmings Touch* é o lançamento mais recente e traz novamente, além deste *toque* mais contemporâneo depois do seu sucesso na Playstation 3, seres de cabelos esverdeados, aparentemente sem grande inteligência, mas plenos de recursos e capacidades de improvisação.

Ao mesmo tempo que *Lemmings Touch* assume uma jogabilidade com contornos de puzzle para o jogador, este tem de lidar com uma série de desafios e obstáculos, que em última instância, significam o sucesso ou o insucesso do nível. O objectivo principal é conseguirmos levar todos os Lemmings (e acreditem que por vezes são mesmo muitos) do ponto A para o ponto B, sem fatalidades, dentro de um tempo limite, e ultrapassando uma vasta lista de obstáculos. Pelo meio há também aqueles que não podemos de forma

***Level design* muito bem conseguido,** com cores vibrantes e entusiasmantes, além de níveis tecnicamente eficazes



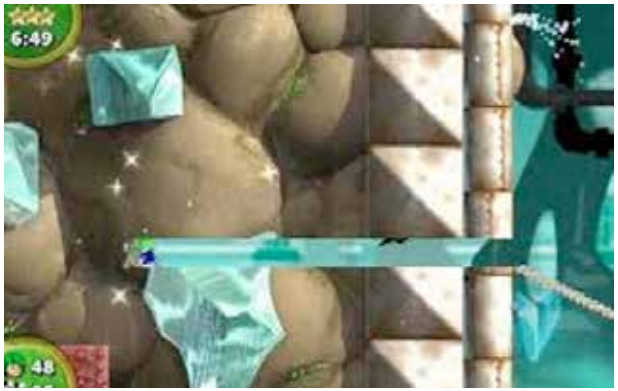


nenhuma salvar, já que se chegarem ao destino, destroem o nosso veículo. Se há primeira vista isto pode parecer simples, desenganem-se já que há níveis extremamente exigentes, tanto pela dificuldade dos obstáculos, como pelo (completamente alucinado) número de Lemmings que temos de salvar, ou até pela rapidez a que o jogo nos obriga a reagir em determinadas situações.

Isto porque além de termos que descobrir a melhor forma de chegarmos ao ponto B no menor tempo possível, há que fazê-lo com o mínimo de danos colaterais (ainda que nalguns desafios tal seja mesmo necessário), ou de outra forma podemos ver o nosso *top score* ir literalmente por água abaixo. Para isto, os Lemmings (ou o jogador bem vistas as coisas) têm ao seu dispor uma série de ferramentas, que ajudam os nossos carismáticos amiguinhos a contornar, ultrapassar, destruir todos os obstáculos que vão encontrando pela frente. É assim recorrente termos que escavar, bombardear (sim leram bem), escalar, bloquear e até construir infra-estruturas para com sucesso atingirmos os nossos objectivos. A nossa performance está directamente relacionada com a nossa capacidade de agir perante as adversidades.

Lemmings Touch acaba por ser uma excelente forma de entretenimento, sempre à disposição, graças à portabilidade da consola, e porque é um jogo que facilmente nos prende e desafia a tentar ultrapassar o nível seguinte. Apesar de ser um clássico, para os mais inexperientes nestas andanças existe um tutorial – obrigatório – que apresenta as mecânicas de jogo e as funções básicas das ajudas e como colocá-las em acção. Apenas avançamos para níveis









seguintes (bloqueados ao início) quando conseguimos terminar o anterior, sendo que o grau de dificuldade aumenta progressiva e consideravelmente. A cada "vitória" temos a atribuição de estrelas, que variam entre uma e três, dependendo da nossa desenvoltura e rapidez na resolução dos problemas.
Ao nível dos opções, há igualmente que referir a possibilidade de *customizarmos* os nossos pequenos heróis, através das moedas que formos conseguindo reunir. Toda a navegação é feita a partir do *touch* e é esta a "ferramenta" utilizada *in game.* Podemos, a partir do toque, arrastar o cenário para visualizarmos a totalidade do nível, o que ajuda para se ter uma ideia global do que é necessário fazer, e durante o jogo é uma funcionalidade extremamente útil, já que por vezes é necessário seleccionarmos apenas um Lemming, que no caso de este estar mais avançado do que os últimos, não se consegue visualizar no local onde nos encontramos no cenário. Contudo, é precisamente neste ponto que *Lemmings Touch* revela algumas imprecisões. Os controlos não são *user-friendly* e por vezes é realmente difícil seleccionar um personagem no meio de 70 ou 80, mesmo com recurso ao zoom, já que a cadência com estes se deslocam é, na grande maioria das vezes, demasiado rápida.
Imprecisões à parte, *Lemmings Touch* tem uma concepção visual muito agradável, uma sonoridade habitual dentro do género e da consola em si, um *level design* muito bem conseguido, com cores vibrantes e entusiasmantes, além de níveis tecnicamente eficazes, e inteligentemente pensados, bem como diversificados, em que Egipto, Espaço, ou até cenários muito *doces* são apenas alguns exemplos.
Será essa, talvez, a grande mais-valia de *Lemmings Touch* que no geral é um jogo imensamente apelativo e que estou certo, irá facilmente agarrar a grande maioria dos jogadores. Se vai ter a mesma longevidade na Vita que no passado noutras plataformas, não sei, mas que é seguramente um título divertido, bem-disposto e facilmente jogável em qualquer lado, já para não falar na vertente de puzzle que reúne e cria uma certa viciação, que para o jogador é, simplesmente impossível de ignorar.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Boa componente de puzzles;
Níveis e cenários extremamente competentes e envolventes;

É mau ter:
Algumas imprecisões ao nível da jogabilidade



ONE FINGER DEATH PUNCH

Por João Sousa

>Sistema: PC

>Ano: 2013

Conhecem a sigla "KISS – Keep it Simple Stupid?" Ora isso é algo que se aplica perfeitamente neste que já se tornou um dos meus jogos preferidos (de sempre). Os primeiros videojogos criados eram simples, usavam uma certa mecânica e levavam-na até ao fim, no que se torna a típica experiência *arcade*. Com a evolução deste meio é normal que tudo se tenha tornado mais complexo, desde as narrativas ao conjunto de habilidades que os personagens podem fazer e isto reflecte-se, por vezes, em sistemas de controlo algo difíceis de decorar (principalmente se for algo que jogam esporadicamente). É esse o problema que tenho com alguns jogos actuais: onde é que eu tinha ficado na história? Onde é para ir? Que botões carrego para fazer isto e aquilo? *One Finger Death Punch* resolve tudo isso com um único dedo, ou melhor dois. Este festival de pancadaria é exclusivamente jogado com o botão esquerdo e direito do rato sendo que cada um desencadeia um ataque devastador para o lado correspondente. A questão que se põe é: será que um jogo de luta pode ser satisfatório apenas com 2 botões? E sim, pode, ai se pode! O jogo é puramente bidimensional, o nosso personagem encontra-se no meio do ecrã e, do seu lado esquerdo e do direito, vão surgindo batalhões de inimigos que temos que derrotar. Não basta clicar ao calha, isso penalizar-nos-á na nossa pontuação e no decorrer dos combates, pois é preciso atacar apenas quando os inimigos estão na nossa área de alcance (representada por uma barra azul ou vermelha conforme o lado em que surgem). Isto faz com que a experiência de combate se torne muito rítmica, quase como um *Guitar Hero* ou *Elite Beat Agents* da porrada. Os golpes resultantes surgem de forma mais ou menos aleatória, de murros a pontapés, o nosso *stickman* lá se vai desenrascando da melhor e mais espectacular forma possível. E sim, leram bem, *stickman*! Isto é um jogo em que todas as personagens são os mais básicos *bonecos aos pauzinhos* em lutas que possivelmente terão sido inspiradas pelas já clássicas animações *Flash* de *Animation vs Animator*. Não pensem que, por esta razão, o jogo é visualmente pobre. É simples no *design* dos seus personagens mas o seu ritmo de animação e efeitos de luzes que dão realce aos golpes efectuados levam-nos a acreditar que fazemos parte de algo espectacular.

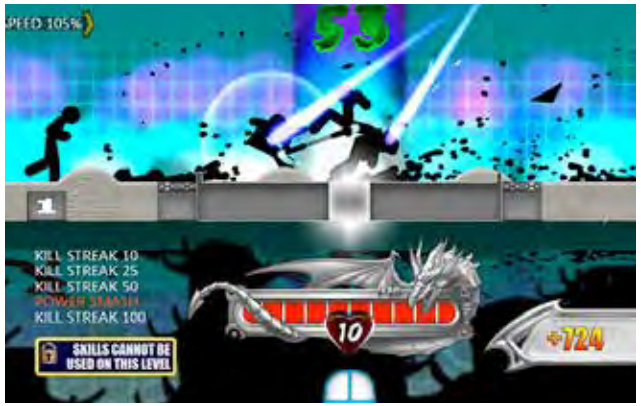
A banda sonora é incrível: de tranquila a frenética acompanha na perfeição a acção. Existem níveis especiais em que temos acesso a sabres de luz e a música faz-nos sentir que estamos a batalhar nos momentos mais épicos da saga *Star Wars*.
O jogo é composto por uma quantidade muito generosa de níveis que podem ser agrupados por tipos de desafios. Alguns exigem que se elimine todos os inimigos no ecrã antes de acabar o tempo determinado, outros que se sobreviva até matar todos os oponentes, ou ainda que tenhamos que nos defender de todas as facas que nos lançam, lutar com sabres de luz, *nunchakus*, etc. Apesar da jogabilidade ser idêntica entre todos eles as pequenas variações ajudam a que o jogo não se torne monótono... que se calhar não se tornaria de qualquer forma pois é daqueles casos que vicia mesmo muito. Já o comecei a jogar há alguns meses e continua a apetecer-me jogá-lo quando tenho uns minutinhos de descontracção...que acabam por transformar-se em bastantes minutos de vício!
Falta ainda falar dos diferentes tipos de inimigos, sendo que uns simplesmente morrem com um golpe mas outros precisam de dois golpes para esquerda e um para a direita. Outros desviam-se e outros atacam-nos com armas que podemos recolher e utilizar contra os seguintes. Não pensem que estou a exagerar quando digo que este é o jogo de luta mais satisfatório que alguma vez joguei. E se *satisfatório* pode parecer um termo esquisito é porque não encontrei outro, mas cada batalha feita é um verdadeiro deleite... e quanto mais rápido e difícil fica ainda melhor!
Podia continuar a falar de *One Finger Death Punch* mas acho que já está na hora de fazerem um intervalo e ir imediatamente jogá-lo (e eu também).

> High-Score

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







Resumo

É bom ter:
verdadeiro desafio de sobrevivência, ambiente desolador

É mau ter:
Imprecisão no controlo da arma, ponto de vista demasiado distante

Há alternativas:
Streets of Rage, Guitar Hero



GEMINI RUE

Por Ivo Leitão

>Sistema: PC

>Ano: 2011

Já há algum tempo que não escrevia sobre um jogo *indie* e tendo terminado muito recentemente este *Gemini Rue*, pareceu-me ser uma óptima oportunidade, até porque este tem algumas peculiaridades interessantes. Publicado pela Wadget Eye Games, os mesmos por detrás da série *Blackwell* (outros excelentes jogos de aventura), *Gemini Rue* é mais um título de aventura *point and click* à moda antiga, desenvolvido utilizando a *engine open-source* Adventure Game Studio, o que lhe dá também aquele *look retro*.
A aventura decorre num futuro algo obscuro, em pleno século XXIII, no sistema solar de Gemini, que após uma guerra que decorreu 10 anos antes, tornou-se independente. O problema é que com isso, o sistema solar acabou por ser controlado pelo grupo mafioso dos Boryokudan, cujo seu maior negócio era o tráfico de uma droga chamada "the juice". E no meio desse futuro à *lá Blade Runner*, nós controlamos Azriel Odin, outrora um assassino mas agora ao serviço das forças da lei da galáxia, que se infiltra no planeta de Barracus, controlado pelos Boryokudan, de forma a encontrar o paradeiro do seu irmão perdido. Paralelamente também controlamos Delta-Six, ou Charlie, um paciente-prisioneiro de uma estação espacial misteriosa chamada Center 7, que reabilita

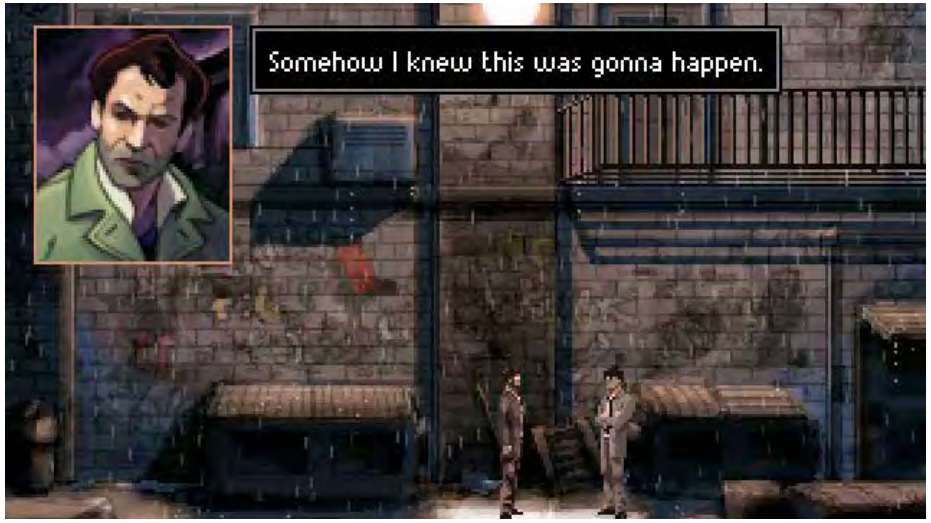






A jogabilidade no geral é semelhante de muitos outros jogos de aventura *point and click,* no entanto possui algumas peculiaridades interessantes

antigos criminosos por métodos de legalidade duvidosa; As suas memórias são inteiramente apagadas e depois eles são "treinados" a adaptarem-se novamente na sociedade. O estranho é que Charlie está a receber treino especializado para armas. E é nesse futuro "*noir*" que a aventura de *Gemini Rue* se desenrola e se gostaram de *Blade Runner* e os seus *twists*, este jogo também vos irá surpreender.
A jogabilidade no geral é semelhante de muitos outros jogos de aventura *point and click*, no entanto, possui algumas peculiaridades interessantes. E com isto podem contar com os esquemas habituais de falar com toda a gente, procurar itens e usar ambos para resolver puzzles de forma a avançar com a história. Com isso, temos as opções de observar, interagir, falar ou dar um pontapé, à boa maneira de um *Full Throttle*. O problema que tenho com isto, é que na minha opinião poderiam ter utilizado o interface de uma maneira melhor. Por exemplo, clicar com o botão esquerdo do rato em alguém ou alguma coisa, daria para interagir, com o botão direito do rato daria para observar, ou falar. Este é um esquema utilizado muitas vezes em jogos do género e acho que resulta melhor. Aqui teremos sempre de apontar o rato para o objecto ou pessoa em questão e com o botão direito selecionar a acção pretendida, ou um objecto no inventário. Ao fazer um duplo clique num objecto/pessoa ele associa automaticamente ao último tipo de acção que fizemos, o que melhora um pouco, mas nem tanto.
Mas o que *Gemini Rue* tem de diferente na jogabilidade são principalmente 2 coisas: a interactividade com aparelhos tecnológicos e os tiroteios. Na primeira categoria, Azriel possui sempre com ele um telemóvel, onde podemos consultar os "objectivos actuais", nomes importantes e telefonar para alguns contactos. Em alguns pontos das ruas de Barracus ou dentro de casas temos também vários terminais que podemos aceder. E aqui, para além de consultar um mapa das redondezas, podemos pesquisar palavras chave por notícias ou pessoas para que possamos recolher novas pistas. Os tiroteios já são algo inteiramente diferente e parecem algo despropositados num *point and click*. Invariavelmente, sempre que houver uma cena de



Graficamente é um jogo com um look *retro*, mesmo a fazer lembrar os grandes clássicos da Sierra ou LucasArts

tiroteios o jogo faz um *autosave* anteriormente e a nossa personagem, seja Azriel ou Delta-Six, colocam-se em *cover*. Depois, com várias teclas podemos sair da cover em diferentes direcções, mudar o alvo, concentrar (para tentarmos um *headshot*), disparar e recarregar. No fundo acaba por ser apenas uma questão de *timing*, de forma a que consigamos disparar quando os inimigos saem da sua cobertura e uns momentos antes de nos dispararem em cima. Por outro lado, já me parece algo despropositado para um jogo deste género. Mas há que tentar inovar em títulos cuja fórmula principal não varia quase nada, por isso compreendo perfeitamente o porquê desses segmentos existirem.

Graficamente é um jogo com um *look retro*, mesmo a fazer lembrar os grandes clássicos da Sierra ou LucasArts. Adorei a arte e todo o conceito visual do jogo e parece-me mesmo feito a pensar nos fãs de *Blade Runner*, até pela sua história cativante. No entanto, os bonecos são bastante pequenos, e com isso os objectos necessários à resolução de puzzles também podem ocupar poucos pixels e por essa razão nos passarem algo despercebidos. O *voice acting* tem os seus altos e baixos, mas no geral é bem consistente, já a banda sonora é perfeitamente adequada ao jogo: tanto temos faixas numa toada jazz que vão perfeitamente de encontro ao clima noir, como músicas mais épicas para os momentos de maior tensão.

De resto, *Gemini Rue* possui vários extras como *achievements* internos ou segredos a descobrir, desde itens colecionáveis, até aparições de personagens do anime Cowboy Bebop, que por acaso até consigo encontrar algumas semelhanças com a temática deste jogo. *Gemini Rue* é um bom jogo de aventura *point and click*, e o seu maior trunfo é precisamente aquilo que, na minha opinião, faz um título deste género valer a pena: a sua história. É um bom jogo que não destoa nada do catálogo da Wadjet Eye.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Excelente história, bom voice acting em algumas personagens

É mau ter:
A interface do jogo podia ser melhor, e a voz do Delta-Six também

Há alternativas:
Blade Runner, Blackwell.



OSMOS HD

Por Rafael Tabosa

>Sistema: Android

>Ano: 2014

Após já ter sido lançado para outras plataformas, *Osmos* acaba também por ficar disponível para utilizadores Android em 2012. Este jogo mete-nos na pele de uma espécie de organismo unicelular e mostra-nos as dificuldades que este tem de passar para se conseguir impor no seu mundo. O objectivo é tornar o nosso ser no maior do nível, para isso temos que absorver os outros, começando com os mais pequenos que nós, o que nos permite crescer, e assim adiante até sermos o ser superior. Se o objectivo parece simples, atingi-lo é uma verdadeira tarefa árdua. *Osmos* é um jogo que recompensa a paciência do jogador. Movimentos bruscos ou desnecessários irão, muito provavelmente, resultar na perda do nível. Controlar a célula não é de todo difícil, um toque do lado direito permite-a deslocar-se no sentido oposto. A parte da paciência entra aqui. Ao deslocar-se a célula tem que libertar um pouco da matéria do corpo, o que provoca a redução da sua massa corporal. É então aconselhável fazer o menor número de movimentos possíveis e aproveitar o balanço do movimento da célula para chegar ao local desejado. Para não se tornar tão tedioso, o jogador tem o poder de controlar a velocidade do jogo, mas mais uma vez, ao acelerar demasiado pode perder-se o controlo dos eventos e acabar por entrar em colisão com os seres maiores, acabando por ser absorvido.

O jogo usa um sistema de cores para mostrar os organismos que se podem absorver e os que temos de evitar. Os azuis, mais pequenos, são os que podem ser absorvidos, por sua vez os vermelhos têm de ser evitados até se conseguir aumentar o tamanho. Esta simplicidade torna fácil não notar a beleza destes seres, pelo menos numa fase inicial. Com o tempo fica mais evidente que há mais nos gráficos do que a impressão inicial mostra.

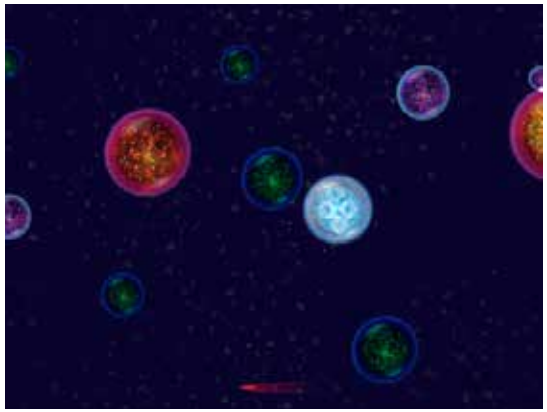
O ponto forte do jogo é a banda-sonora. O som melódico e calmo ajuda a entrar na imersão e combina de uma forma excelente com a velocidade do jogo em si. Quase dá vontade de parar completamente o jogo e ficar simplesmente a ouvir a música de tão envolvente que se torna. Felizmente, o *gameplay* é lento o suficiente para nos permitir apreciar o som sem ter de o fazer. Para quem ainda não conhece *Osmos*, a música é, já por si só, um motivo suficiente para se perder o tempo que leva a experimentá-lo.

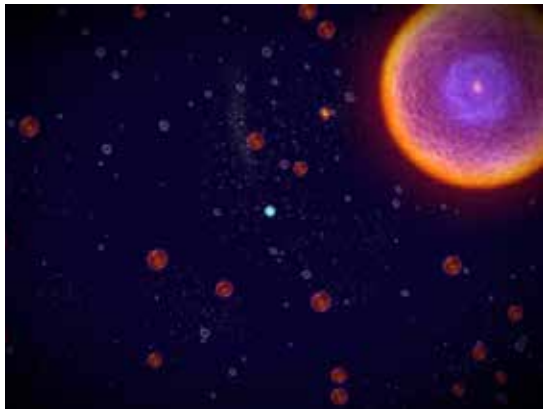
Há três modos de jogo, *Odissey*, *Arcade* e *Multiplayer*. O primeiro é uma espécie de campanha que serve para nos apresentar os diferentes *puzzles*, sempre com o objectivo de absorvermos as outras células para crescermos. A dificuldade acresce gradualmente e o jogo vai apresentando outros tipos de seres mais inteligentes, o que nos obriga a tecer novas estratégias para prosseguir. Acabar os níveis aqui permite-nos desbloqueá-los no modo *Arcade*. Neste segundo modo podemos escolher entre estes e jogá-los outra vez. O aspecto positivo é que cada vez que entramos num nível este é gerado aleatoriamente, o que obriga a experimentar outras estratégias para subir na cadeia alimentar. O jogo apresenta alguma variedade de puzzles nos níveis, contudo, são todos muito semelhantes, o que pode tornar-se algo repetitivo com o tempo. Por sua vez, o modo *Multiplayer* traz uma vivacidade nova ao jogo, isto quando se encontra alguém para jogar, o que nem sempre é o caso. Apesar de ter tipos de puzzles iguais aos dos outros dois modos, o conceito de competitividade que acrescenta acaba por ser a melhor forma de esquecer a semelhança entre os níveis neste jogo.

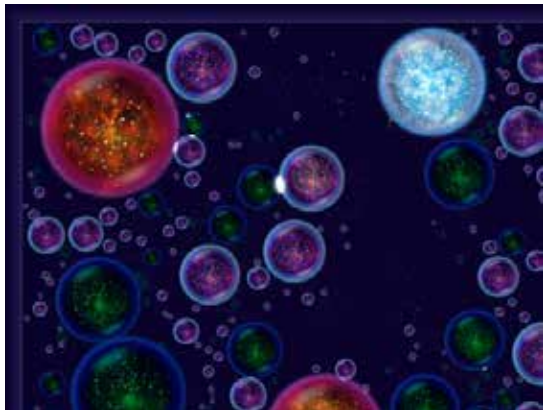
Para aqueles que procuram um bom desafio e que não se importam de uma dinâmica mais lenta, então *Osmos* é certamente um jogo a ter em conta e que pode surpreender mais que um.

> High-Score

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







Resumo

É bom ter:
banda-sonora imersiva

É mau ter:
desafios semelhantes

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

Por Sílvia Farinha

>Sistema: PS1

>Ano: 1997



Croc, o protagonista deste videojogo nunca teve a sua vida facilitada quando saiu para o mercado. Acabou por passar ao lado de muitas das pessoas pois a sua competição directa incluía, entre outros, *Super Mario 64*. Considerando o sucesso que o canalizador teve na consola da Nintendo, este pequeno e amoroso crocodilo estava destinado a enfrentar algumas dificuldades para conseguir dar nas vistas. Apesar de ter a concorrência directa de títulos como *Crash Bandicoot: Cortex Strikes Back*, foi lançado em várias plataformas, tais como Playstation 1, PC e Sega Saturn, e a verdade é que *Croc* fez sucesso mas não chegou para fazer verdadeiramente concorrência ao seu rival. No entanto vendeu mais de 4 milhões de cópias em todo o mundo e



foi o título mais vendido da Argonaut. Um facto curioso é que Croc foi inicialmente pensado para ser um exclusivo da Nintendo 64 que teria Yoshi, de *Super Mario*, como protagonista. A Nintendo acabou por rejeitar a ideia e o jogo acabou por ser reformulado e vendido à Sony.

"Numa mistura de jazz, não há nenhum nível em que a parte sonora seja descurada"

No meu caso pessoal, como a PS1 foi a primeira consola à qual me dediquei a 100% e já tinha noção do que com ela estava a fazer, *Croc: The Legend of Gobbos* foi um dos jogos mais marcantes da minha infância – quando saiu tinha apenas sete anos. O jogo começa quando o Rei dos Gobbos, criaturas pequenas, redondas e felpudas, avista um cesto com um bebé crocodilo dentro – *Croc* é assim adoptado por criaturas que o criam como sendo um dos seus. Viviam todos em paz na ilha dos Gobbos até ao momento que aparece Baron Dante que com a ajuda dos seus diabretes ajudantes rapta vários Gobbos, incluindo o rei e encolhe *Croc*. Está assim lançado o mote para a partida do pequeno crocodilo em busca dos seus amigos.

Desde o primeiro momento em que entramos no jogo, fica logo algo bem perceptível: a banda sonora é fantástica e é o melhor ponto deste título. Numa mistura de jazz com ritmos alegres e divertidos, não há nenhum nível em que a parte sonora seja descurada. E ainda bem, pois a sua junção com os ambientes coloridos e vibrantes davam a *Croc: The Legend of Gobbos* todo o cenário necessário para presentear o jogador com uma aventura épica. Mas na verdade, tudo isto era estragado pelos controlos imprecisos que davam a *Croc* movimentos exagerados e que fizeram com que eu, uma criança pacata nos seus sete/oito anos, fizesse *rage quit* por diversas vezes, lançando pragas a quem tinha criado aqueles movimentos. Para começar, existia uma espécie de *quick turn* que aparentava que Croc partia a coluna para mudar rapidamente de direcção, contorcendo-se





todo (admito que este movimento dava bastante jeito), mas qualquer movimento subtil que pretendêssemos realizar era impossível. Sendo este um videojogo de plataformas, em todos os níveis era necessário realizar pequenos saltos, mais ou menos complexos, o que resultava – e não eram poucas vezes – em quedas que (felizmente) antes de nos matarem, nos retiravam os cristais que eram necessários recolher ao longo dos níveis. Aliás, este sistema de *health*, bem ao estilo de *Sonic*, acabava por ser muitas vezes a salvação para uma morte que, de outra forma, seria inevitável. Além destes cristais coleccionáveis, existia ainda o objectivo de libertar das suas jaulas os seis *Gobbos* de cada nível – vim mais tarde a descobrir que não é de todo necessário apanhá-los para chegar o fim do jogo e não vos consigo explicar a raiva que cresceu em mim por todas as vidas que perdi ao me meter nos saltos mais loucos que acabavam invariavelmente mal, só para salvar estes pequenos felpudos que afinal eram inúteis. Em todos os níveis existiam também cinco cristais coloridos que podiam ser encontrados um pouco por todo o lado e que, ao serem juntos, abriam uma porta que dava para uma zona bónus. A emoção que era entrar nesta zona é inexplicável pois a música era fantástica e existiam trampolins de gelatina cor-de-rosa e um balão que nos transportava pelas plataformas. O que há para não gostar nisto?

Entre as plataformas, níveis subterrâneos e aquáticos, ambientes ao pôr-do-sol ou na neve, *Croc: The Legend of Gobbos* acaba por ser um videojogo com algumas falhas na jogabilidade e até na profundidade da história – uma vez que é possível terminá-lo sem salvar o nosso objectivo principal – mas que sem dúvida marcou a infância de muitos, incluindo a minha. Talvez seja o facto de todas as músicas serem uma verdadeira obra de arte ou de os níveis serem lindos ou até mesmo de os inimigos serem absolutamente adoráveis e terem quase todos olhos esbugalhados, mas a verdade é que *Croc: The Legend of Gobbos* podia não ser um jogo excelente ao nível de *Crash Bandicoot* ou *Super Mario* mas era sem dúvida um título que nos fazia sempre voltar para mais.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Banda sonora fantástica

É mau ter:
Jogabilidade complicada, sobretudo os controlos difíceis em movimentos subtis

Há alternativas:
Crash Bandicoot: Cortex Strikes Back



ECCO THE DOLPHIN

Por Ivo Leitão

>Sistema: Mega Drive

>Ano: 1992

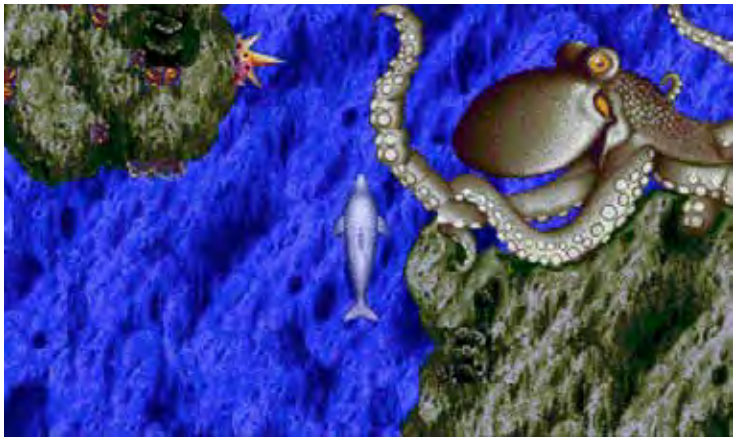
A época das consolas 16 bit foi uma excelente era para se ser um *gamer*. Quer tenhamos sido donos de uma Mega Drive ou Super Nintendo, ambas as consolas acabaram por ter bibliotecas de luxo, e embora cada uma com os seus pontos fortes e fracos, as disputas de qual seria a melhor duram ainda hoje. Para além de todos os jogos "*cool*" do momento, por vezes tínhamos direito a momentos brilhantes de originalidade. Um desses momentos na Mega Drive vem da autoria de Ed Annunziatta e do seu estúdio Novotrade, que nos trouxe este *Ecco the Dolphin*.

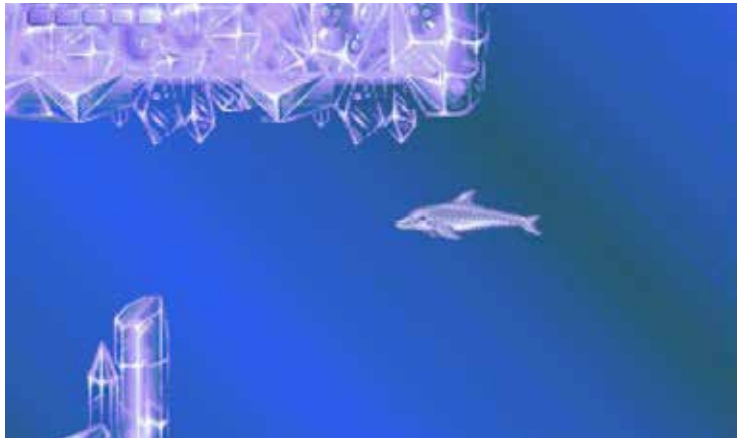
E o que faz deste jogo ser bastante original? Talvez mesmo o facto de controlarmos um golfinho viajando pelo oceano, a cidade perdida da Atlântida, voltar atrás no tempo e combater uma raça alienígena que ameaça o planeta Terra.

Tudo começa com Ecco a nadar nos oceanos com a sua família, até que surge uma misteriosa tempestade que suga os seus amigos e restantes peixes do mar onde se encontra. Sozinho, Ecco tenta descobrir o paradeiro dos seus entes queridos, encontrando pelo caminho outros golfinhos que lhe vão dando algumas pistas do que se está a passar à sua volta, ou pedindo também a sua ajuda.

A jogabilidade é também muito peculiar. Podemos controlar Ecco livremente pela imensidão dos oceanos, mas também teremos imensos túneis e corredores subaquáticos para



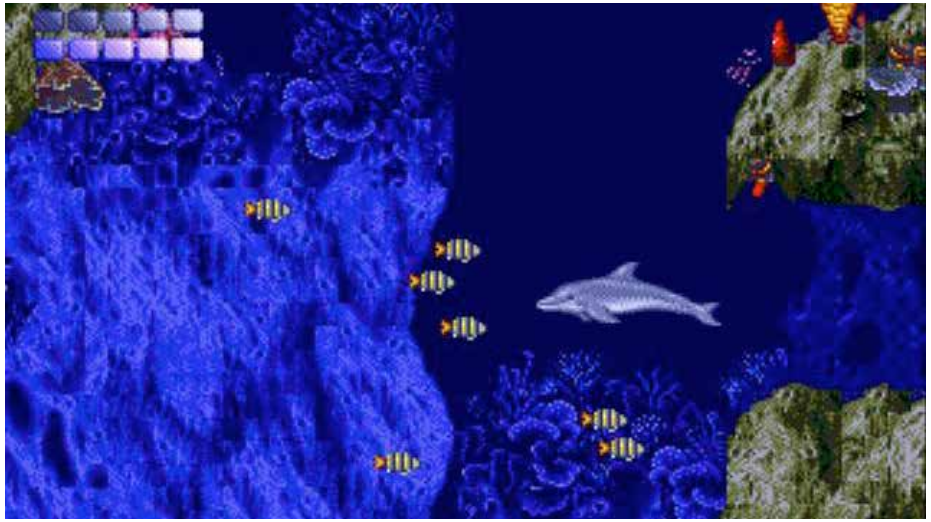




Temos toda uma fauna, flora e geografia dos oceanos muitíssimo bem detalhada, com umas cores bem nítidas que fazem corar de vergonha o teórico limite de 64 cores em simultâneo da Mega Drive

explorar, bem como outros perigos à espreita, como tubarões, alforrecas ou outros seres marítimos mais agressivos. O sonar do golfinho é algo bastante usado neste jogo. A sua função principal é comunicar com outros golfinhos ou mamíferos marítimos, como orcas ou baleias que também usam "chamarizes" semelhantes para comunicarem entre si. Mas o sonar serve também para uma ecolocalização. Basta deixar pressionado o botão do sonar para Ecco receber o seu eco (trocadilho não intencional) e com isso ir construindo um mapa do nível, que se acabará por tornar bastante útil, especialmente nos níveis mais avançados.

Isto porque existem uma série de puzzles para resolver de forma a abrir caminho para o nível seguinte. Logo nos primeiros níveis vamos encontrar fortes correntes marítimas que nos impossibilitam de descer para o fundo do oceano. A solução? Arrastar uma rocha para esse precipício e nadar atrás dela de forma a "tapar" a corrente marítima por debaixo de nós. Noutros teremos de arranjar maneira de destruir rochas que impedem o nosso caminho, noutras ainda teremos de interagir com uma espécie de cristais mágicos, cristais esses que têm um propósito que depois será explicado. No entanto, teremos igualmente de ter constantemente em conta os perigos que nos estão à espreita, sejam os tais tubarões, peixes pré-históricos ou, claro está, a falta de oxigénio. Para os primeiros, podemos atacar como qualquer golfinho ataca um tubarão: mandar-se para cima deles e o mesmo é válido para os outros inimigos. Mais lá para a frente "desbloqueamos" um ataque novo, que utiliza os sons produzidos por Ecco, como ataque de longo alcance. A questão do oxigénio significa que teremos de voltar regularmente à superfície, ou encontrar pequenas câmaras-de-ar submarinas para recuperarmos o fôlego. Mas como fazemos para "curar" o nosso amigo golfinho de dano que tenha sofrido? As opções são várias: podemos comer peixes, ou usar os ultrassons em ameijoas.



E também pode ser um jogo difícil e frustrante lá para o final, mas ao mesmo tempo consegue ser bastante apaziguador pelo seu ambiente

Mas nem sempre tal é possível, e nalguns dos níveis mais complexos teremos de interagir com alguns dos tais "cristais mágicos", ou estátuas em Atlântida, que tanto nos podem regenerar a barra de vida, de oxigénio, ou mesmo tornar-nos temporariamente invencíveis. É por todas estas razões, que de um ponto de vista meramente de jogabilidade, tornam este *Ecco the Dolphin* num jogo bastante original, apesar de ter um elevado grau de dificuldade, em especial nos níveis mais avançados.

Mas não é só pela jogabilidade e temática diferente que *Ecco* é um jogo bastante peculiar na biblioteca da máquina de 16 bit da Sega. Os seus gráficos são também muito bons! Temos toda uma fauna, flora e geografia dos oceanos muitíssimo bem detalhada, com umas cores bem nítidas que fazem corar de vergonha o teórico limite de 64 cores em simultâneo da Mega Drive. Os efeitos sonoros e música são também bastante bons, em especial a música que é das mais agradáveis que podem ouvir na biblioteca da Mega Drive. Calmas, pautadas, alegres, mais tensas, mas sempre profundas, tal como os seus oceanos.

Poucos são os jogos que nos dão a liberdade de estar apenas a nadar livremente pelos mares e fazer alguns saltos acrobáticos só porque sim.

E também pode ser um jogo difícil e frustrante lá para o final, mas ao mesmo tempo consegue ser bastante apaziguador pelo seu ambiente.

Li recentemente que Ed Annunziata tem andado em negociações com a Sega para desenvolver um novo lançamento da série e, apesar de não ter jogado o último que saiu para a Dreamcast e PS2, tenho pena que esta seja mais uma *franchise* em que a Sega não queira dispensar o mínimo de atenção. Ainda para mais com toda a "facilidade" que temos hoje em dia com as plataformas digitais como Steam, XBLA e PSN, ou mesmo os dispositivos móveis que cada vez agarram mais jogadores e o ecrã táctil parece algo feito mesmo a pensar no pobre Ecco. Vamos lá, Sega!

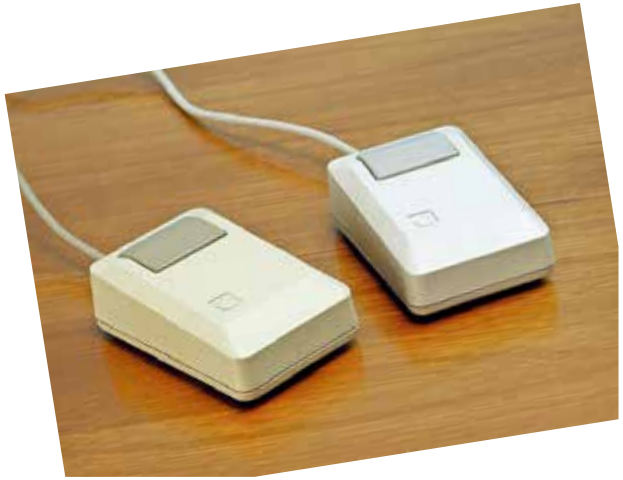
> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Jogabilidade original, excelentes gráficos e som

É mau ter:
Nada de especial a apontar
Há alternativas:
Ecco 2 – The Tides of time



Por Tiago Lobo Dias

O RATO DO STEVE JOBS

Refiro-me ao dispositivo de *input* para o computador mas também ao que o Steve Jobs foi, um rato. Não no sentido de dimensão, o tipo foi grande... à custa de várias pessoas que a grande maioria nunca ouviu falar... A notícia já tem algumas semanas mas com os comentários que tenho ouvido decidi vir aqui disparar uns bitaques. Foi descoberta a chamada cápsula do tempo, mandada enterrar pelo Steve. Não é filme de ficção, embora possa uma vez mais parecer. São apenas as grandes manobras de marketing do gigante da maçã. Em 1983, depois de uma conferência, o dito senhor enterrou um rato (o dispositivo, não o animal) junto com outros objectos. Queria ele, passados largos anos, desenterrar o artefacto e mostrar ao mundo que a sua invenção tremenda ainda estaria em uso. Bom, verdade seja dita, a Apple foi das primeiras empresas a comercializar um rato, mas foram eles que o inventaram? Não, claro que não. Uma vez mais, alguém o inventou (nos anos 50!) e o Steve fez com que os seus inventores ficassem esquecidos, atirando a visão e os louros para a sua maçã. Neste mesmo dia o mundo ficou espantado pelas suas visões do futuro. Entre outras, afirmou que os computadores pessoais iriam ter uma enorme expansão, as redes sem fios iriam aparecer e o computador portátil seria uma realidade. Estas 3 visões já existiam, já eram realidade. O computador pessoal apareceu em 1977 (o "PET" da Commodore), as redes sem fios já tinham dado os primeiros passos, em 1971, e os portáteis já tinham sido mostrados ao mundo, em 1981. Basta estar por dentro da indústria para se saber que qualquer uma destas "visões" iria ter grandes desenvolvimentos.

Bom, verdade seja dita, a Apple foi das primeiras empresas a comercializar um rato, mas foram eles que o inventaram? Não, claro que não.

Existe uma tendência para dizer que o Steve Jobs foi um visionário. Não discordo completamente. Mas muito mais à sua frente estiveram nomes como Chuck Peddle e Dennis Ritchie. Estes dois ninguém os conhece e foram muito mais importantes para a indústria. O primeiro inventou o revolucionário Chip 6502 de baixo custo e, em vez de o patentear, como faria o Jobs, ofereceu-o ao mundo, revolucionando computadores e consolas. O segundo inventou a linguagem "C" e quando morreu ninguém falou nele. Sem a sua linguagem o Windows, o Linux, o iOS, nenhum deles existiria.

Eu diria que Jobs foi mais visionário em marketing do que propriamente em tecnologia.



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*

RISE OF THE TRIAD (1995) VS RISE OF THE TRIAD (2013)

Por Gonçalo Neto





O princípio dos anos 90 foi a época de ouro do *shareware*. O conceito foi popularizado pela companhia norte-americana Apogee Software, que posteriormente mudou de nome para 3D Realms. A ideia era dar aos jogadores um gostinho dos seus jogos, esperando que a experiência fosse cativante o suficiente para vender a versão completa do jogo através do correio. Ao contrário de uma *demo*, que geralmente continha apenas um nível, o modelo de *shareware* proporcionava aos jogadores episódios completos de jogo, ainda que algumas funcionalidades estivessem bloqueadas. Este conceito teve um sucesso tremendo e serviu muito bem títulos como *Doom* (1993), fruto da associação inicial da ID Software à 3D Realms.

O próximo grande sucesso da era dos "*Doom clones*" viria a ser *Duke Nukem 3D* (1996), com o seu humor de gosto duvidoso, mas entretanto a 3D Realms lançou no mercado um título que se destacou não só pela elevada qualidade, como também porque era, simplesmente, o FPS mais louco e violento alguma vez visto.

Rise of The Triad: Dark War (1995) começou como uma sequela para *Wolfenstein 3D*, mas a ID Software cancelou o projecto, deixando Scott Miller, o homem forte da 3D Realms e líder de projecto de *ROTT*, sem outra solução que continuar o desenvolvimento do jogo alterando ligeiramente a direcção artística.

A influência de *Wolfenstein* é visível, para além da utilização do mesmo motor de jogo, principalmente nos modelos de personagens digitalizados a partir de funcionários da própria companhia, cujos uniformes remetem instantaneamente para o terceiro reich.

A história é um aparte, apenas uma desculpa para matar mauzões, que é onde *ROTT* realmente brilha. Ao longo de mais de 20 níveis, distribuídos por 4 episódios, encarnamos um agente especial (entre 5 à escolha) das Nações Unidas enviado para uma ilha para investigar as actividades de uma seita que se estabeleceu num mosteiro e planeia a destruição do mundo. É um cenário com margem para a equipa de desenvolvimento dar asas à imaginação, e se há coisa que *ROTT* tem a rodos é mesmo isso: imaginação. Os níveis estão repletos de áreas secretas e temos acesso não só às habituais armas de fogo como também a artefactos mágicos que podemos usar para obliterar toda a oposi-

ção. Em *ROTT*, contudo, não basta atirar a matar. Os níveis são labirínticos e estão repletos de obstáculos, sejam eles colunas de fogo ou lâminas que saltam das paredes. Para adicionar alguma variedade, temos também que usar os vários dispositivos anti gravidade que nos impulsionam pelo ar e nos permitem chegar a outras plataformas. Afinal, no princípio dos anos 90 ainda não se tinha chegado à conclusão que os FPS não se prestam especialmente bem a sequências de plataformas. No seu todo, *ROTT* é extremamente divertido. É furiosamente rápido, visceralmente violento e refrescantemente louco, oferecendo-nos pérolas tais como o *dog mode*. Sim, é mesmo isso que estão a pensar.

Quando Scott Miller anunciou que estava na calha um *remake* de *ROTT* a comunidade de jogadores *old-school* rejubilou, mas o resultado ficou aquém do que os fãs desejavam. O novo *Rise of The Triad* (2013) foi desenvolvido pela Interceptor Entertainment, uma companha dinamarquesa fundada em 2010 em torno de uma ideia para um *remake* de *Duke nukem 3D*. Após con-



versações com a Gearbox Software, detentora dos direitos da propriedade intelectual em questão, o projecto foi bloqueado, alegadamente para não prejudicar as vendas de *Duke Nukem Forever* (2011). Em alternativa, a Interceptor juntou uma equipa de profissionais de todo o mundo para trabalhar a partir de casa no *remake* de *ROTT*. Esta é uma história que continua a dar que falar, já que a Interceptor adquiriu recentemente a 3D Realms e está agora envolvida num processo judicial movido pela Gearbox Software por causa do desenvolvimento de outro *Duke Nukem*.

O *remake* de *ROTT* é, então, produto que uma equipa apaixonada pelas origens dos FPS, e não nos parece que se possa falar em falta de investimento emocional no projecto. Ao jogarmos a nova versão, é visível que houve realmente uma tentativa de manter o espírito do jogo original presente. O problema é que nem sempre as boas intenções são suficientes. O novo *ROTT* foi desenvolvido no Unreal Engine 3 e, apesar de não impressionar a nível gráfico, também não desilude. O som é, na nossa opinião, acima da média, e a história é tanto uma nota de rodapé como

o era no original. O grande problema do novo *ROTT* reside na jogabilidade, que deveria ser o seu ponto forte. A filosofia é *old-school*, sem nada que ver com o que apelidamos de *shooters* modernos. Fora com a linearidade dos níveis, com os *scripted events*, com a regeneração automática de energia. Ao invés, *ROTT* oferece-nos níveis labirínticos, *power ups* espalhados pelos cantos e combates intensos em que quem fica parado não tem qualquer hipótese de sobreviver. À partida, era o que esperávamos. Mas à medida que jogamos, a desilusão instala-se. *ROTT* é demasiado rápido para o seu próprio bem, demasiado difícil, e as secções de plataformas não resultam em soluções interessantes de jogo, mas sim em atentados contra a nossa paciência. Os níveis são gigantescos mas não particularmente interessantes e numa escala que nos parece mais claustrofóbica, menos expansivos do que o original. Os *checkpoints* estão demasiado espaçados entre si para serem um sistema viável. A Interceptor viria a lançar um *patch* para permitir *quicksave*, mas nem mesmo assim a dificuldade do jogo dá tréguas. A *ROTT*





fazia falta mais umas quantas rondas de teste, já que para além de uma dificuldade infernal também tem muitos *bugs* que deveriam ter sido resolvidos. É comum ficarmos presos no cenário, ou a detecção de colisão não funcionar convenientemente e morrermos por causa do nosso próprio disparo (salvem-se, ao menos, as *gibs*!). Os inimigos aparecem do meio do nada de cada vez que accionamos um interruptor, e é frequente morrermos sem termos a menor ideia de onde vem o fogo inimigo. A inteligência artificial também deixa muito a desejar, como atestam as colunas de soldados que correm em linha directa em direcção à nossa metralhadora, caindo um após o outro presos em rotinas predefinidas. O jogo simplesmente não é tão divertido como poderia ser, se mantivesse os mesmos ingredientes e encontrasse um equilíbrio melhor entre o que é desafiante e o que é pura frustração.

Mesmo com todos os problemas, *Rise of The Triad* foi, segundo a Interceptor, um sucesso. Isto quer dizer o seguinte: que existe um mercado significativo para a nostalgia… mas isso já sabíamos.



Por Francisco Pereira

>Sistema: PS3

>Ano: 2012

Child of Light é sem dúvida, um jogo incomum





***Child of Light* é um jogo peculiar. Um grupo de canadianos ter a ideia de fazer um jogo à imagem dos antigos JRPG´s é no mínimo peculiar.** Peculiar foi a palavra que me ocorreu sempre que pensei ou o joguei, do início ao fim. Quando tomei conhecimento que este jogo ia sair baseado no motor gráfico de *Rayman Origins* e *Legends* não parei de imaginar o quão bom poderia ser. E agora que já o joguei não posso poupar elogios ao novo título da Ubisoft.

Child of Light conta-nos a história de Aurora, uma princesa que após um acontecimento trágico acorda em Lemúria uma terra imaginária digna de contos para crianças. Cabe então a Aurora embarcar numa missão de restituir o sol a lua e as estrelas que foram roubadas pela Dark Queen. A narrativa da história é-nos contada através de rimas, que por vezes são um pouco rebuscadas, mas tal torna o jogo ainda mais credível e apetecível. Não deixando de parte todos os elementos que um RPG deve ter, no decorrer do jogo encontramos personagens que, ajudamos e que nos ajudam a repor a ordem em Lemúria.

De facto são essas mesmas personagens que dão sal e pimenta à mecânica do jogo, pois elas possuem habilidades específicas que ajudam no decorrer dos combates. E é nos combates por turnos que o jogo ganha a sua graça. Ao estilo de *Grandia II* o combate desenvolve-se através de uma *timeline*. Esta está dividida em duas secções, uma de espera e outra de invocação ou ataque. É precisamente no ataque que reside a estratégia, pois se dermos dano antes do opoente, podemos quebrar o ataque e recuar o ataque dele ganhando preciosos segundos. Apesar de o conceito ser simples dá um grau de ansiedade ao combate mas positivo. Provavelmente o único defeito do jogo para mim é ser extremamente fácil e o nível de experiência ser tão fácil de acumular, o que para um jogo baseado em JRPG´s é estranho visto que estes normalmente são





tudo menos fáceis. Ao acumularmos experiência podemos distribuir por novas habilidades, ou melhor as mesmas como já vimos em jogos como por exemplo *Final Fantasy X*.

Caminhar pelos cenários, que parecem telas de aguarela vivas tem o seu encanto e voar é mágico. A articulação das personagens, que parecem saídas de um teatro de papel, encaixa perfeitamente na mística do jogo. Foi fácil para mim por vezes parar e apenas ficar a olhar para a beleza do mundo que foi desenhado. A música, sempre num tom nostálgico, acompanha o jogo de uma forma perfeita, tendo os seus picos nos momentos-chave.

De facto *Child of Light* é um raio de luz no seu género, pois através da sua pequena história remete-nos para um imaginário que há muito não tinha e contrariando os jogos do género que teimam em grandes produções e que muitas vezes rapidamente ficam vazios de conteúdo. Pequeno em tamanho é um facto, mas também pequeno na carteira. Termino esta análise exactamente como a comecei. Resumindo: *Child of Light* é um jogo peculiar.

> High-Score

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

Por Ivan Cordeiro **#2**



Este é um jogo muito interessante, mas infelizmente é tão estranho como interessante. O facto de ser um RPG por turnos é para mim um ponto a favor que desperta quase de imediato o meu interesse. Além da campanha algo curta para um jogo do género, não lhe aponto nada de negativo. No entanto foi impossível passar por cima do quão diferente este jogo é do normal RPG japonês, em termos de design gráfico. O meu cérebro teve uma batalha muito interessante entre adorar o estilo gráfico e ao mesmo tempo achá-lo completamente fora de contexto. Mesmo assim é um jogo muito bom, recomendável a todos os que gostam do estilo.

> High-Score **8**

Por Miguel Coelho **#3**



Primeiro estranha-se, depois entranha-se. *Child of Light* destaca-se principalmente pelos cenários idílicos, semelhantes a páginas de um livro infantil, coloridas a aguarela e pincel pelo mais habilidoso dos artistas. A jogabilidade é simples, mas bem construída o suficiente para se manter interessante e desafiante durante várias horas. A única coisa negativa que consigo encontrar será talvez a possibilidade dos pontos mencionados anteriormente (o artwork tipo conto de fadas infantil e a jogabilidade e mecânicas simples) não agradarem a adeptos mais hardcore de RPGs "tradicionais".

> High-Score **8**

Por Luís Filipe Teixeira **#4**

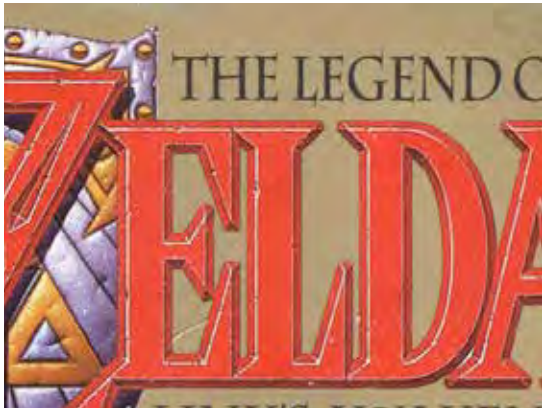


Existem vários motivos para se gostar deste RPG. Os cenários que nos fazem lembrar quadros de aguarela, a história e diálogos todos eles construídos em forma de poemas, a banda sonora agradável ao ouvido. Há muito tempo que não conhecia um jogo que me fizesse acreditar realmente na magia do seu mundo. Um mundo poético. Um mundo minimalista, mas de uma riqueza tal... Existe aqui uma clara demonstração de que cada detalhe foi criado com imensa dedicação. Mas não só. A paixão pelo projecto é notável. Caso contrário nunca teria nascido um rebento desta dimensão. Um verdadeiro *Child of Light.*

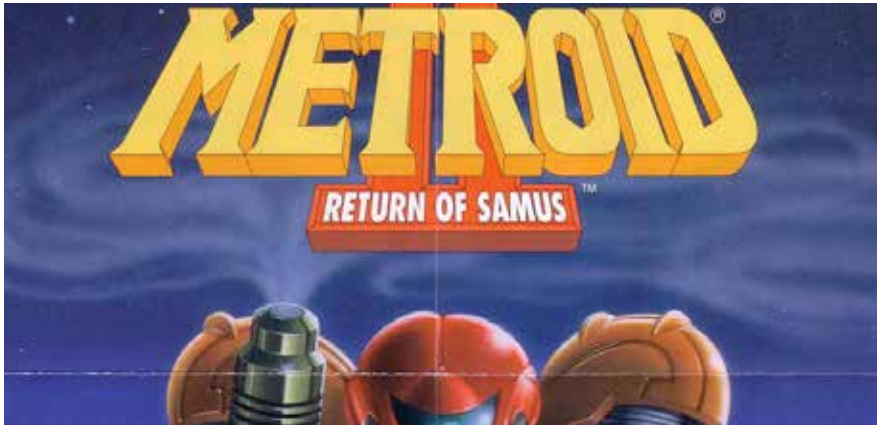
> High-Score **10**

TOP 10 GAME BOY

Por Francisco Pereira





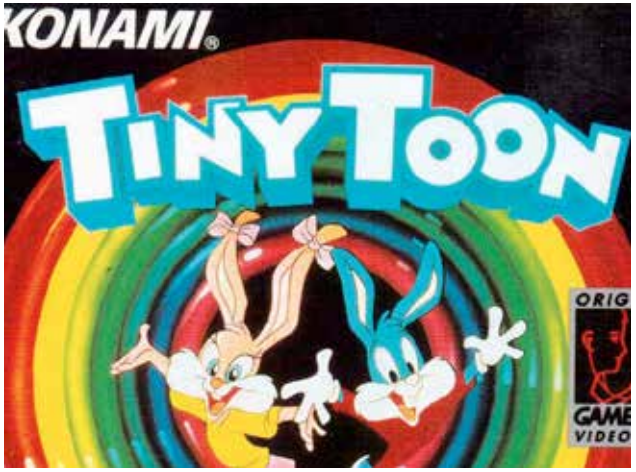






O Game Boy faz 25 anos, e para celebrar esse facto decidi apresentar aqueles que, para mim, são os 10 melhores jogos no sistema. É provavelmente a consola portátil que mais prazer me deu jogar, não só ter sido lançada num momento em que começava a jogar mais regularmente, mas também porque tem um catálogo gigante de jogos que ainda hoje tento completar e experimentar.

10 TINY TOONS



Talvez seja uma surpresa *Tiny Toons* estar nesta lista mas para mim este jogo sempre foi bastante completo. Soube implementar as personagens de uma forma wacky mas não só para “inglês ver”. Poder selecionar uma de três personagens em qualquer momento de jogo era uma novidade e compreender de que forma elas melhor se adaptavam ao nível era algo que na altura achei interessante. A história não tem nada de interessante mas o sal e pimenta que certas personagens dão ao jogo torna–o uma boa homenagem à série de animação.

9 DONKEY KONG



Não é surpresa nenhuma que este jogo esteja num Top 10 de jogos para o sistema. Mas para mim foi e bastante surpreendente. Quando o jogo saiu não lhe liguei grande coisa pois pensei que era apenas mais uma adaptação das arcadas ao pequeno sistema. Ao fim dos quatro níveis apercebo-me que não se trata apenas de uma adaptação mas sim de um novo jogo em que temos de aprender a controlar Mario tornando-se instantaneamente um vício saber que novos gimmicks temos para completar os níveis. Se têm o jogo e um Super Game Boy têm de experimentar.

8 KIRBY’S DREAMLAND 2



Um jogo extremamente fácil mas incrivelmente bem feito. É assim que caracterizaria *Kirby´s Dreamland* e é assim que *Kirby 2* também o faz de forma exemplar. Muito na onda do anterior, este adiciona novas mecânicas através do seus amigos. Estilo Mario desta vez Kirby tem power ups Um rato... Com uma banda sonora de excelência que a Hal Laboratory´s nos tem habituado Kirby é uma experiência simples mas de uma execução perfeita.

7 CASTLEVANIA II



Este é uma demonstração que o que se passava naquela altura na NES, também podia correr com igual qualidade no Game Boy. A sequela de *Castlevania Adventures,* trouxe não só mais solidez no título, mas implementou novas mecânicas no jogo que mais tarde iriam ser utilizadas noutros títulos

6 GARGOYLE'S QUEST



Este tesouro chegou-nos pela mão da Capcom. O formato do seu sucesso para uns é também o motivo de discórdia para outros. *Gargoyle´s Quest* mistura plataformas com laivos de RPG. Controlamos firebrand visto de cima em podemos visitar aldeias onde recuperamos itens, ou iniciamos missões. Eventualmente apanhamos combates, que se desenrolam em níveis de plataformas. O jogo tem uma dificuldade atroz e nos castelos onde defrontamos os monstros finais, preparem-se para ficar enfurecidos... Por fim quero mencionar que a música mostrou que o Game Boy era um sistema fantástico para video game music, pois a banda sonora é demais

5 SUPER MARIO LAND 2



Consola portátil, *check*! Mario que faz lembrar a lenda da NES, Mario Bros 3 *check*! De facto *Super Mario Land 2* trouxe tudo o que Mario tinha de melhor na altura. *Sprites* enormes, mundos diferentes dos quais podemos escolher a ordem que os jogamos. Naquela altura o jogo era de facto um mundo, e sem muito espanto acho que ainda hoje ele pega bem. De facto quando alguém percorre a minha coleção de Game Boy este é o jogo que quase sempre pedem que lhes dê e nunca ficam desapontados. *Super Mario Land 2* vale ouro.

4 POKÉMON RED & BLUE



Eis um jogo que quase sempre atinge o topo das contagens, e eu até consigo compreender porquê. Trata-se do jogo que no fim de vida de um sistema, o arrastou novamente para a fama e fartou-se de vender cópias. Teve um fenómeno semelhante ao Tetris, mas penso que ainda mais interessante, pois aconteceu numa fase em que o Game Boy começava a ser desinteressante para quem o comprou quando saiu. Trata-se de um RPG recheado de peripécias, muito bem estruturado. Enorme e com uma simples premissa: " gotta catch them all". Cada jogo saiu em par (Red e Blue) e só seria possível ter todos os *Pokemon´s* se trocássemos de um cartucho para o outro. Genial!

3 TETRIS



É muito difícil não incluir este jogo num Top 10. Tomou as casas de assalto. Foi responsável por adultos criarem desculpas para jogar no "brinquedo" da criança. Foi quase epidémico e contagiou de uma forma positiva miúdos a graúdos. Pôs gerações a pensar e isso é sempre algo de bom. Tetris é o jogo de puzzle que todos conhecemos e gostamos e sempre com aquela música Tam.. tam tam tam.. tam tam tam...

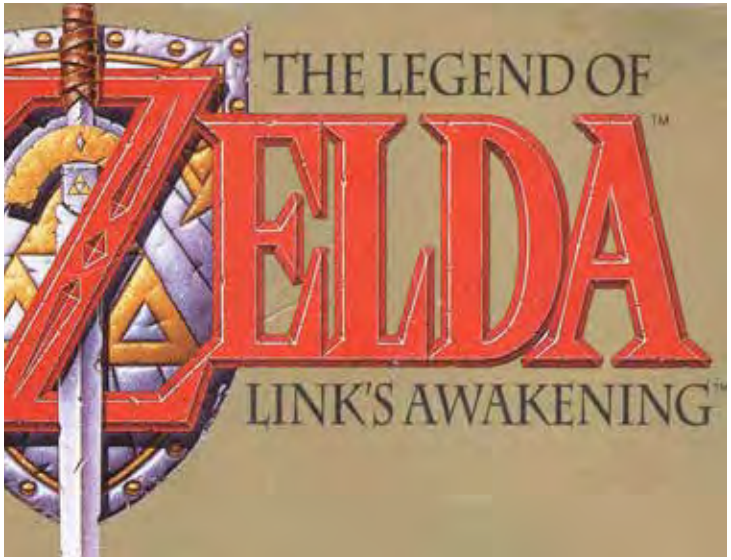
2 METROID 2



Foi no Game Boy que conheci *Metroid*. Um jogo que enquanto miúdo tanto meu deu prazer jogar como imensas dores de cabeça. Não ter mapa, confesso que me irritou e tive de recomeçar imensas vezes porque me perdia. Apesar de no seu tempo não ter tido grande relevância, foi este pequeno jogo que ditou a imagem de Samus Aran. Um jogo essencial para quem jogar Game Boy.

1 LINK'S AWAKENING





Para mim este não só é o melhor jogo de Game Boy, mas um dos melhores jogos de Zelda da Nintendo. Ok, O*carina of Time* é provavelmente o melhor Zelda, mas para mim este dois discutem o primeiro lugar taco a taco. O jogo que supostamente seria uma adaptação do título da Super Nintendo, acabou por ter a sua própria história. A música é única e abre alguns precedentes para o título da Nintendo 64. Sem querer estragar a história é um jogo que recomendo sempre!



>TOP GEAR - HAVERÁ MELHOR PROGRAMA SOBRE CARROS



Quem nunca ouviu falar da tão conhecida série *Top Gear*? Provavelmente poucos, mas o mesmo já não acontecerá se perguntar quem é que conhece a série original de *Top Gear*? Estreada em 1977 no canal londrino BBC, com um formato de *magazine* mensal de 40 minutos de duração, reunia conteúdos maioritariamente relacionados com o mundo automóvel.
Se o seu formato era algo diferente para a época, a musicalidade do genérico inicial dos Allman Brothers Band numa versão instrumental da música Jessica mantém-se, até hoje, e desde o primeiro episódio, apenas com algumas adaptações e misturas.
O programa passou então por um período estável até 1988, altura em que voltaram a ser introduzidas novas temáticas, novos intervenientes, entre eles o nosso conhecido Jeremy Clarkson, um jornalista de renome do mundo automóvel. O resultado foi um aumento brutal das audiências, muito devido ao seu humor mordaz e controverso, mas também devido à perspectiva crítica que o programa passou a assumir.
Com o tempo, *Top Gear* acabou por ganhar um lugar de destaque, alcançando mesmo o top de programas mais vistos, na altura já na BBC2, tornando-se um ponto de referência para certas marcas visadas, ainda que nalguns casos, estas não ficassem muito agradadas com o que era dito. Antes do fim anunciado para esta primeira fase de *Top Gear*, muitos foram os nomes que estiveram ligados, incluindo o de James May, e a igualmente importante saída de Clarkson. Contudo, e como hoje tão bem conhecemos, são as audiências que fazem qualquer programa. A perda de mais de metade de telespectadores acabou mesmo por conduzir ao término de *Top Gear* em 2001.
Todavia, e logo em 2002, reaparece com novo fôlego e com uma série de mudanças importantes. O local onde decorrem as filmagens deixou o típico estúdio, e passou para um hangar que permite ter plateia no local; o tempo de duração do *show* passou para uma hora; surgem dois novos apresentadores, além de Clarkson, foram introduzidos Richard Hammond e Jason Dawe, tendo este sido substituído logo no

Por André Santos





final da primeira temporada pelo actual James May. Conhecemos igualmente The Stig pela primeira vez, que assume a função de piloto profissional e de testes, com a curiosidade de nunca mostrar a cara, sendo a sua imagem de marca, o fato de corredor e o respectivo capacete.
O conteúdo propriamente dito também foi sofrendo algumas alterações. Apareceram as rúbricas "Star in a Reasonably Priced Car" – no qual é colocado num carro, dito comum, alguém de renome; "The Cool Wall" – onde se afixavam numa parede os carros mais espectaculares (algo que aparentemente foi deixado de lado nas temporadas mais recentes) e "Power Laps" para as quais se começaram a marcar os tempos e a registá-los num quadro, entre outros.
Top Gear é difícil de caracterizar, já que muito do seu impacto actual é precisamente a forma como a informação é transmitida. Descomplexada, recheada de divertimento e entretenimento, vive e respira da química criada entre os três apresentadores, cada um com as suas particularidades e curiosidades. Ao longo dos anos esta é uma faceta que tem vindo cada vez mais a ser aprofundada, e consequentemente melhorada, que resulta em episódios completamente inéditos dentro do panorama televisivo deste género, repletos de sátira e muito boa disposição.
Mas não se pense que *Top Gear* não é um programa de informação, com enfoque no automobilismo, porque é disso que trata. Apenas fá-lo de uma forma completamente nova e sem qualquer tipo de tendência ou preferência por marcas, ainda que estas existam e estejam bem evidenciadas nos traços de personalidade de Clarkson, Hammond e May. A somar a isto há toda a preparação para cada temporada, que a meu ver não carrega em demasia com episódios desnecessários (como acontece em tantas séries da actualidade) confinando tudo em seis, sete episódios de elevada qualidade (principalmente nas últimas temporadas). Isto também é ajudado pelas rúbricas que apresentam e pela forma como decidem transmitir a informação ao telespectador. As recorrentes corridas (com Clarkson como verdadeiro *opositor* às redes de transportes públicos) com May e Hammond (defensores da eficácia destas), são exemplos pragmáticos, e nos quais se consegue, com sucesso, passar ambos os pontos de vista, especificações técnicas, sempre acompanhados por uma vertente humorística irresistível. Da mesma forma os desafios colocados pela produção na grande maioria dos episódios provocam sempre no telespectador uma sensação de narrativa bem pensada e acima de tudo, bem estruturada.
Também os especiais, que surgiram mais recentemente, denotam o cuidado e a importância que *Top Gear* dá a algumas temáticas, bem como à componente cultural

Por André Santos



de povos ou regiões. Quem não se recordará do especial dedicado aos carros de James Bond, numa retrospectiva da personagem com entrevistas a todos que a personificaram, a eterna partida de râguebi num campo lamacento entre Hyundais, ou a dura viagem que foi pelo continente africano em busca da origem do rio Nilo, ou a da Bolívia, que inclui uma jornada pelo deserto, ou até pelo desafio das calotas polares onde testaram um carro para o efeito. Mas muitas outras fazem parte da diversidade de *Top Gear* como: o especial na Índia, no Japão, a corrida de eficiência nos consumos até à mais recente aventura por terras de Burma com a (re)construção da ponte sobre o Rio Kwai e que afinal se tratava do rio "Cock"...

E se há mestria nas narrativas dinâmicas de cada episódio, da mesma maneira há uma qualidade soberba por parte da equipa técnica. Tanto as filmagens, ou até a brilhante montagem que incute sempre o ritmo certo, denotam um grande trabalho, tal como a sonorização, que recorre a um leque quase impossível de referir, devido à sua diversidade, de músicas escolhidas para cada trecho que se fundem e complementam de forma harmoniosa com as imagens.

Com tanto sucesso não é de estranhar que *Top Gear* tenha sido adaptado, por outros países como, a Rússia, Austrália ou os EUA, ainda que, e sejamos sinceros, se encontram a anos luz da qualidade do britânico. Além de outros países, também é possível encontrar *Top Gear*, noutros formatos, como as edições em papel, com uma revista editada em Portugal, na qual podemos ver análises, curiosidades e muitas outras informações sobre o mundo automóvel.

Top Gear é sem dúvida uma das melhores séries dos últimos anos e indiscutivelmente – em referência ao título que coloquei – o melhor programa dedicado ao mundo automóvel. O seu lado mordaz, humorístico, camuflando-se inteiramente de um programa de entretenimento que se pretende que seja informativo, é uma mistura brilhante. É difícil arranjar-se um lugar ao vivo para assistir em directo às gravações do programa, que a meu ver encerra todo o seu misticismo no seu trio de apresentadores; Clarkson – o eterno canastrão e sem papas na língua que odeia Porches e idolatra Mercedes; Hammond – o sempre gozado pela sua baixa estatura e pela sua paixão pela marca Porche; e por fim May - o único capaz de adormecer qualquer um com as suas intermináveis explicações científicas mas para o qual ninguém consegue explicar o seu gosto pessoal por certas e determinadas camisas... E se 21 temporadas não chegam para se sentirem curiosos com o que *Top Gear* encerra... então não sei sinceramente o que será... *Top Gear* é actualmente transmitido no Discovery Channel, no qual poderão ver a totalidade das temporadas.



Por André Santos


JULHO
WARCRAFT
FALLOUT
FARCRY2
LEFT 4 DEAD
grand theft auto IV
World of Goo
PCFormat
Wii
STEAM
SEGA
PS2