45 PUSHSTART



4.º ANIVERSÁRIO PUSHSTART

ANJOS E DEMÓNIOS

Por Margarida Cunha

Na penúltima edição (Maio de 2014), nesta mesma rubrica, sublinhava-se a relação cada vez mais estreita entre a indústria dos videojogos e Hollywood. Não foi, portanto, com espanto que me deparei com a notícia de que a Blizzard estaria a preparar uma homenagem ao falecido actor e criador de sonhos Robin Williams. Alguns jogadores, ao experimentarem o *beta* da expansão *Warlords of Draenor*, encontraram um génio da lâmpada que em muito se assemelha à personagem que Williams imortalizou. Uma homenagem que os fãs da saga esperam ser incluída na versão final e que surge na sequência dos inúmeros pedidos da comunidade – afinal, Williams era um ávido jogador de *World of Warcraft* e de videojogos, em geral. De tal modo que baptizou a sua filha de Zelda.

Se estes gamers são capazes de unir-se e mostrar a sua força colectiva em iniciativas nobres, o mesmo não pode ser dito de algumas minorias. É o caso dos gamers que têm continuamente ameaçado a *developer* Zoë Quinn e a investigadora Anita Sarkeesian nas redes sociais. A primeira viu episódios da sua vida sexual expostos na Internet pelo ex-namorado, sendo inclusive acusada de dormir com escritores da indústria, a fim de obter críticas favoráveis aos seus projectos. Já Sarkeesian, célebre pelos seus vídeos que criticam os estereótipos femininos nos videojogos, viu a sua família ameaçada de morte, tendo mesmo abandonado a sua casa para viver temporariamente com amigos.

Não se compreende como é que perspectivas divergentes possam suscitar reacções de tal modo doentias. Uma coisa é certa: gente desta não merece um *continue*.

Felizmente, Setembro vem colocar a tónica naquilo que realmente importa na indústria (mas que nem todos compreendem): os videojogos. E nada melhor do que uma super-produção para inaugurar a *rentrée*. O muito aguardado *Destiny* chega finalmente ao mercado, após 5 anos de produção e um custo na ordem dos 500 milhões de dólares. Uma criação de tal modo imponente e mediatizada que teve cobertura no site do jornal *Público*. As expectativas colocam-se também em *Super Smash Bros*., a pérola da Nintendo que não parece estar perto de ver a luz do dia – apenas a versão para a 3DS tem data de lançamento (11 de Setembro, no Japão). Algo a que os *nintendistas* estão já habituados – afinal, os atrasos costumam ser sucessivos mas acabam por compensar.

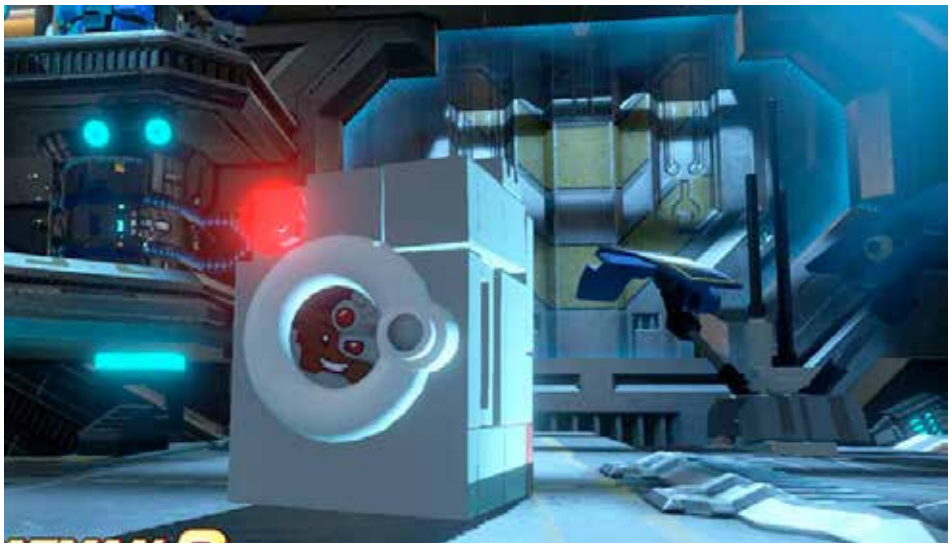
O mesmo não poderá afirmar a Microsoft, no que diz respeito ao lançamento da Xbox One no Japão. O evento foi considerado um fiasco, com fontes a reportarem que havia mais jornalistas do que compradores nas lojas. Segundo a France-Presse, Kazuyuki Wakai, o primeiro comprador entrevistado pelos media presentes, afirmou que um dos motivos por detrás da reduzida popularidade da marca Xbox em terras nipónicas poderá prender-se com o insucesso das consolas anteriores à Xbox One. Paralelamente, e apesar das 10 milhões de unidades vendidas no espaço de um ano, a PlayStation 4 também está a ter um arranque lento no Japão, segundo o site Gamnesia. Agora que temos os 3 grandes *players* no mercado, as coisas vão ficar interessantes.

LEGO BATMAN3

Por Daniela Fortes

>Ano: 2014

A PUSHSTART teve a oportunidade de assistir ao trabalho em progresso do novo *LEGO Batman 3: Beyond Gotham*, na *Gamescom 2014*. O jogo tem data de lançamento prevista para este Outono, e conta com versão para PC, Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4, Wii U, PS Vita e 3DS. Se já somos jogadores veteranos, ou já jogámos um título *LEGO*, a primeira pergunta que surge quando ponderamos jogar este novo jogo é: "Será que vale a pena?". Esta pergunta também me passou pela cabeça, mas como um certo poeta escreveu "Vale sempre a pena quando a alma não é pequena.", e indo para a apresentação com um espírito receptivo fiquei





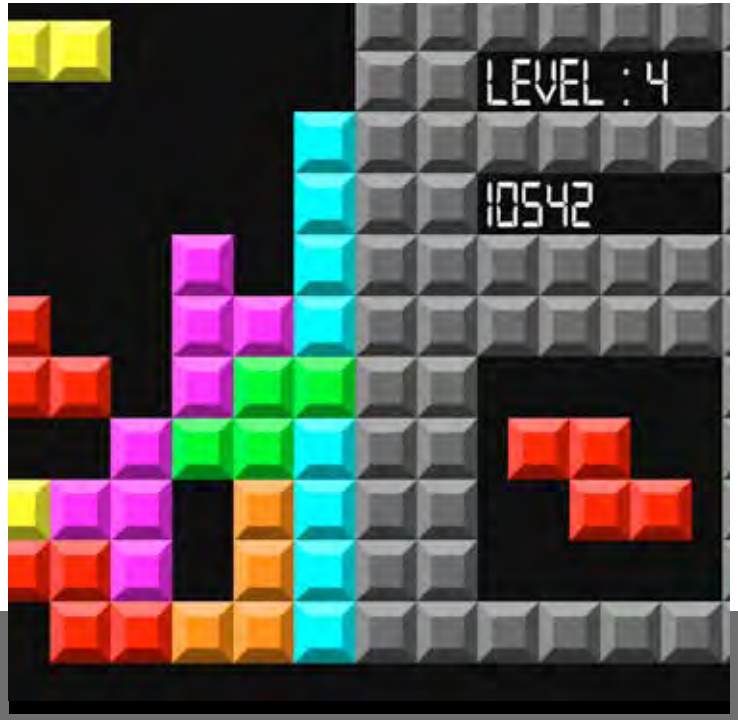
O jogo vai revolver à volta da história na qual o vilão, o android Brainiac, quer coleccionar mundos, usando o poder dos anéis dos Lanternas para os reduzir até ficarem berlindes

surpreendida pela positiva.
O jogo vai revolver à volta da história na qual o vilão, o *android Brainiac*, quer coleccionar mundos, usando o poder dos anéis dos Lanternas para os reduzir até ficarem berlindes. Cabe aos heróis e vilões da DC salvar a Terra, aventurando-se no espaço para travar o *Brainiac.* Gostei imenso como o jogo faz um apanhado de diferentes géneros como *platformer*, *action-adventure* e *beat 'em up*, e desafios como corridas. Uma das novidades deste *LEGO Batman* é o facto de ser possível desbloquear mais de 150 fatos com diferentes poderes. Damos especial destaque ao fato "máquina de lavar roupa", que nos revela o facto de o jogo ter imensos momentos cómicos. Para além de mais heróis vai ser possível explorar mais locais, incluindo a *Batcave.*
No final da apresentação, um pouco em tom de provocação, perguntei se ia haver algum modo *online*. Foi aqui que o *developer* disse algo que fez com que a apresentação terminasse em alta para mim: não há modo *online*, porque o jogo está feito para ser jogado entre família e amigos no sofá, como nos velhos tempos. Isso faz com que o *LEGO Batman 3: Beyond Gotham* seja um jogo especialmente bom para crianças, porque para além de ser divertido, dos gráficos vibrantes, das personagens icónicas, e dos diferentes modos de jogo, está desenhado para ser desfrutado em família.

>RETRO OU NÃO - EIS A QUESTÃO

>TETRIS

>TOP 10 PIORES CAPAS



>TOY STUNT BIKE
>PAYDAY 2
>AIR RACE XENO
>THE RATCHET & CLANK TRIOLOGY
>WOODEN SEN'SEY
>2048
>THOMAS WAS ALONE
>THE ELDER SCROLLS: ARENA
>MEGA MAN 6
>RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE



> GAME OVER

TOY STUNT BIKE

Por João Sousa

>Sistema: 3DS

>Ano: 2014

Há cerca de 14 anos atrás eu e os meus amigos descobrimos um jogo para PC chamado *Elasto Mania*. Aí controlávamos um habilidoso das motas a correr por percursos arriscados apanhando maçãs pelo caminho. A grande novidade desse título é que se acelerássemos muito, a mota começava a levantar a roda dianteira e o nosso personagem batia com a cabeça no chão de forma relativamente realista. Este foi um dos primeiros jogos que experimentei baseados em sistemas físicos e a novidade e desafio advinha precisamente daí, tínhamos que ter cuidado com a aceleração e equilibrar a mota para a frente e para trás de forma a aguentar-nos de pé.

De volta a 2014, *Toy Stunt Bike* é mais um dos muitos sucessores de *Elasto Mania* que troca as maçãs por bandeirolas (sempre faz mais sentido) e a mota e seu condutor tornam-se personagens secundários do *Toy Story.* É quase como se fosse um híbrido entre o jogo já referido e os cenários de *Micro Machines* usando objectos do dia-a-dia como ajuda/obstáculos à nossa tarefa. O jogo passa por 12 divisões de uma casa cada uma das quais com 5 níveis. Percorrerão o WC doméstico mais comprido e com mais sanitas que já alguma vez vi e uma distribuição pouco natural de objectos como computadores portáteis e latas (podemos sempre justificar que uma criança preparou todos esses percursos).

O jogo é bastante simples na sua apresentação e sente-se que é pouco ambicioso mas, ainda assim, cumpre o que promete com uma série de níveis que entretêm e





desafiam. O doseamento entre desafio e frustração é bom e teremos vontade de repetir os níveis para apanhar as 3 bandeirinhas, acabar com um bom tempo e ainda ter boa pontuação com as habilidades feitas. Este triplo objectivo aumenta a longevidade dos níveis que, apesar da mudança de cenários de divisão em divisão, tornam-se um pouco repetitivos. Objectos como pioneses ou tomadas eléctricas poderão furar os pneus da motinha de brincar impulsionando o nosso boneco para o espaço.

Os gráficos tridimensionais são bastante genéricos com modelos simples e as texturas espectáveis... simples mas funcional. O boneco em si acaba por ser o pior em termos visuais, há qualquer coisa de estranho naqueles braços. Do som nem vale a pena falar, está apenas lá. É evidente que este não é um jogo que vá ficar na minha memória como o seu inspirador *Elasto Mania* mas se querem uma experiência desse género da vossa 3DS, *Toy Stunt Bike* é uma boa opção.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Boa jogabilidade e torna-se bastante desafiante e entretém

É mau ter:
Não muito ambicioso e um pouco genérico demais

Há alternativas:
Elasto Mania e outros que tais

PAYDAY 2

Por Rafael Tabosa

> Sistema: PC

>Ano: 2013



A Overkill Software dá-nos outra vez a oportunidade de pôr a máscara e assaltar um banco com esta sequela do jogo com o mesmo nome. O princípio continua o mesmo, encenar os melhores assaltos possíveis e obter a recompensa ao fim do dia.
O jogo dá-nos a escolha entre quatro classes. Sendo pensado para *co-op,* o benefício de haver várias entra em acção quando nos juntamos a um grupo de jogadores com habilidades diferentes, o que faz a equipa de assaltantes ser mais equilibrada e com uma melhor organização de tarefas. Assim, são menos aspectos com que se o jogador tem de se preocupar no momento. As missões passam de simples assaltos a bancos pequenos e joelharias para outras bem mais complexas onde temos que nos infiltrar sem ser vistos em mansões ou mesmo na sede do FBI. Estas missões podem ser de um ou vários dias, com a possibilidade de ainda ser necessária uma fuga. Estas beneficiam da

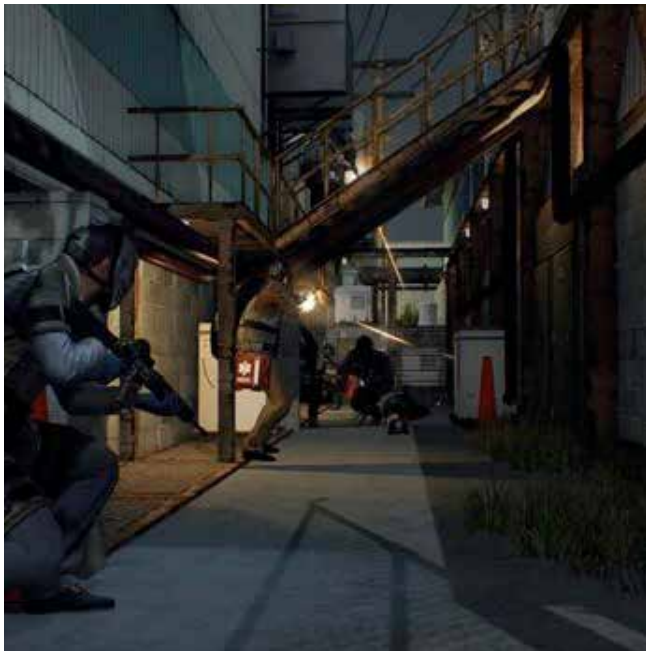


aleatoriedade gerada cada vez que as iniciamos, o que evita decorar facilmente a localização dos elementos. Desde os cartões de acesso, que podem ou não estar na posse dos dirigentes, à localização das salas e/ou objectivos como os cofres, tudo ajuda para se poder ter a sensação de que todos os assaltos são diferentes a cada tentativa.

“A maior parte das missões tem a opção de se fazer em stealth ou entrar e causar o pânico de imediato”

Em termos de jogabilidade, *Payday 2* funciona como qualquer outro FPS, pelo menos depois de se perder o elemento *stealth*, contudo é este último que dá encanto ao jogo. Em praticamente todos os contractos começamos sem máscara, o que permite fazer um pequeno reconhecimento inicial sem sermos detectados, dependendo do equipamento que levamos. Só quando pomos a máscara é que o verdadeiro assalto começa e temos finalmente liberdade para interagir com os elementos. Após este ponto temos de ter cuidado para evitar ser detectado por guardas e civis. Estes últimos podem ser amarrados e assim evitar que chamem a polícia ou mesmo mortos, mas atenção, matar civis resulta numa penalização da conta bancaria do assaltante. Quanto aos polícias não podemos simplesmente matar tudo o que aparece, pois geralmente tem de se responder a um *pager* para evitar ser dado o alerta. O problema aqui é o número limitado de respostas, quando se abusa deste processo podemos dizer adeus a um assalto em silêncio.

A maior parte das missões tem a opção de se fazer em *stealth* ou entrar e causar o pânico de imediato. Se bem que não há nada mais gratificante que acabar um contracto difícil ou de vários dias sem ninguém nos ver, este modo acaba por ser o que ocupa mais tempo e por isso é, talvez, posto de parte. Quando detectados, o alerta é dado de imediato e com ele vem a polícia. Vagas e vagas de polícias aparecem para tentar resolver o problema em causa. Um número ilimitado de vagas de polícias vai surgir





até que os jogadores consigam escapar. Cabe-lhes decidir se arriscam ou não assegurar mais sacos de dinheiro ou fugir assim que se obtém o necessário, tendo sempre em conta que as munições, essas sim, são limitadas.

O problema mais evidente do jogo é ainda existirem certos *bugs* onde os civis não respondem aos comandos que lhes damos ou vêem coisas que simplesmente não estão lá. Também os polícias carecem do mesmo problema já que por vezes parecem ver através das paredes. Apesar de não serem erros demasiado frequentes, quando acontecem chegam para estragar um assalto e, principalmente, a imersão no jogo.

No fim de cada missão o jogo toma uma vertente *RPG* e é dado aos jogadores pontos de experiência, que são usados para subir de nível e ganhar pontos para gastar em habilidades que dispõe. Felizmente pode-se obter habilidades de classes diferentes, contudo é preciso investir muitos níveis numa delas para finalmente se poder fazer a diferença no grupo. Também há ainda a escolha entre três opções para se ganhar equipamento (máscaras, modificações para armas, dinheiro, entre outros), que de resto é a única forma de se poderem obter. O valor destas só é revelado no fim da escolha e sendo aleatório, pode bem ganhar-se vezes sem conta itens que já se possuem.

O jogo apresenta uma grande variedade tanto de máscaras como de armas, se bem que para estas últimas depois de se obterem as melhores dificilmente voltam a ser ponto de interesse. Com as máscaras é diferente. Sem qualquer valor que as distinga, torna-se interessante e até divertido coleccioná-las e personalizá-las para se poder usar uma máscara única no meio de tantas iguais. A aleatoriedade dos níveis assim como os ligeiros acontecimentos que podem acontecer pelo meio dão um certo tom de imprevisibilidade que se adequa ao estilo e tema do jogo. Apesar de ainda serem precisos vários retoques a nível de *gameplay*, *Payday 2* pode chegar a tornar-se viciante. O número de contractos e sobretudo a oportunidade de serem jogados de formas diferentes promete várias horas de assaltos para os jogadores.

> High-Score

Longevidade	8
Jogabilidade	7
Gráficos	7
Som	7

Total **7**

Resumo

É bom ter:
diversas máscaras, várias classes que dinamizam o co-op

É mau ter:
certos bugs que estragam a experiência de jogo



AiRACE XENO

Por Luís Filipe Teixeira

>Sistema: 3DS

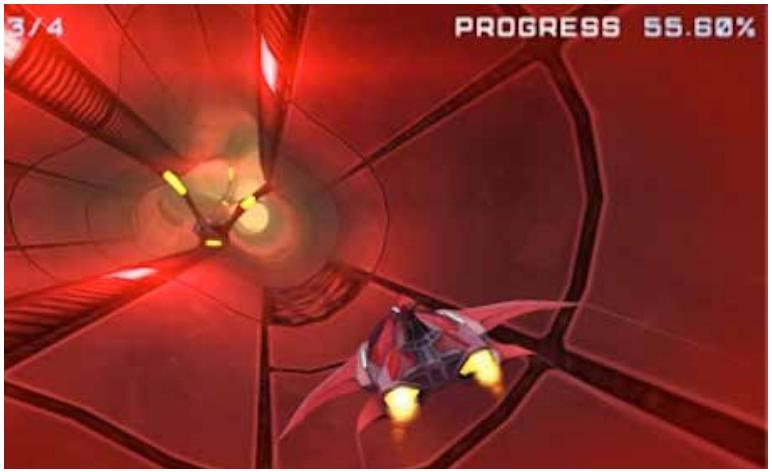
>Ano: 2014

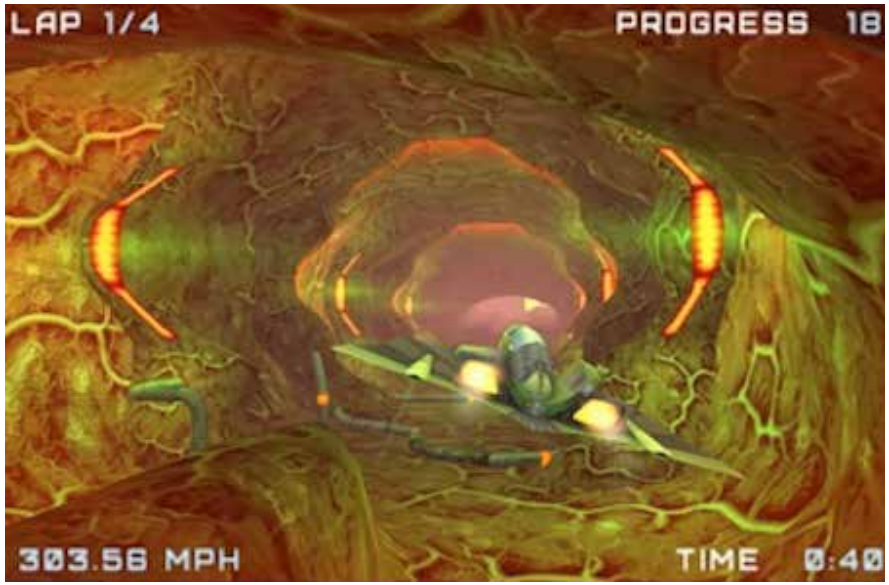
Depois do êxito de *AiRace Speed*, a saga está de regresso neste 4º capítulo: *AiRace Xeno*. Desta vez com 9 pistas em vez das 18 do anterior, mas também a custar 2.49€ em vez de 4.99€. E digo-vos já, por esse preço vale bem a pena.

Para quem não sabe, esta saga de corridas futuristas tem revelado dar imensa importância à componente visual e sonora e este novo capítulo não é excepção nenhuma. Em vez de competirmos contra outros veículos, percorremos as pistas sozinhos, oferecendo-nos aquela sensação de isolamento. Isolamento esse situado num mundo *neocolor* e psicadélico. Ora vejamos. Há pistas que parecem girar à nossa volta numa tentativa de nos hipnotizar. Há pistas que nos levam a ver as estrelas do universo. Há pistas compostas por uma matéria orgânica qualquer. Há pistas mais para o industrial. A verdade é que todas elas nos transportam para um universo completamente fora do real. Se tivermos então o efeito 3D no máximo, essa sensação torna-se ainda maior.

Tal como o título anterior, este jogo pede para ser jogado em 3D. Todo o visual ganha uma nova dimensão inexplicável. Só mesmo experienciando é que conseguimos ter noção do efeito criado. Este é o único jogo (em conjunto com o *AiRace Speed*) em que coloco o 3D no máximo. Tem mesmo de ser assim, senão estaríamos a desperdiçar a sua maior potencialidade. Em 3D e com os *phones* colocados, claro. O *trance* do jogo anterior é substituído pelo *drum'n bass* e *dubstep*.







Há pistas que parecem girar à nossa volta numa tentativa de nos hipnotizar

Mal começamos o primeiro nível com o volume nas alturas, ficamos logo com vontade de ir para a discoteca dançar. A verdade é que a banda sonora é mesmo de grande qualidade e fico incrédulo como é que esta não existe em formato *download*. Pelo menos não a consigo encontrar, mas que merecia existir, merecia. Até nem me importo de repetir o mesmo nível vezes sem conta, só para poder ouvir novamente o mesmo som.
Imaginem agora então sobrevoar as pistas a 500km/h num ambiente 3D, enquanto o som vos dá aquela adrenalina. Sensacional.
E é mesmo a grande velocidade que temos de terminar cada pista, pois é o tempo que vai influenciar o número de estrelas ganhas no final. Podemos receber um total de 3 estrelas por pista e o seu número vai ser essencial para desbloquearmos outras novas. Sendo a velocidade um elemento fundamental, é importante acrescentar que as nossas naves (temos um total de 3 naves à disposição) avançam sozinhas. É impossível estarmos completamente parados. Como adivinho possíveis questões, passo a explicar. Temos à nossa disposição um turbo infinito. É esse que nos vai ajudar a completar cada pista em pouco tempo. É também esse que nos vai fazer estourar o nosso veículo contra a parede e vários outros objectos. Apesar de termos vidas infinitas, quando isso acontece, para além de voltarmos até ao último *check-point*, recebemos um penalti de 3 segundos. O truque está em não usarmos o turbo infinito em demasia a não ser que tenhamos as pistas decoradas. Bem, e isso vai ser fundamental senão não vamos conseguir



Digamos que estamos perante uma sequela que tem o êxito do passado presente e que decidiu oferecer-nos mais daquilo que queríamos

arrecadar estrelas.
Tudo está devidamente assinalado: quanto tempo ainda temos e a quanta % já vamos. Existem, no entanto, também os chamados *endless levels*. Pistas que não têm fim. Aqui o que conta é percorrer um certo número de km com apenas 3 vidas.
Os *achievements* de *AiRace Speed* eram demoníacos. Originais, mas a maior parte impossíveis de completar. Essa vertente foi "melhorada" aqui. Aliás, comparando, tornaram-se bastante mais fáceis de completar. Isso é bom e mau sinal. Continuam originais: *Peregrine Falcon* – usa o turbo durante 120 segundos sem te espatifares; *Crash Maniac* – estoura a tua nave 500 vezes ao longo do jogo; *Better Safe Than Sorry* – trava constantemente durante 15 segundos; *Haphephobia* – completa 5 pistas sem tocar uma única vez na parede. São estes *achievements* que vão aumentar um pouco mais as horas de jogo porque o facto de não estarmos a "lutar" de forma directa contra outros jogadores faz com que perca um pouco o sentido haver componente multijogador. Para compensar isso temos os *online ranking leaderboards*. Os nossos melhores tempos de cada pista ficam gravados *online*, incentivando outros jogadores a tirar-nos do trono.
Como dito, o componente audiovisual é de facto o que mais se destaca nesta série. Para além do ambiente nos proporcionar um sentimento de extravagância, os gráficos e *cutscenes* em si são do melhor que podemos encontrar na Nintendo 3DS. Estes puxam realmente pela consola. Há jogos em que isso não é muito importante, mas são esses factores que nos levam para outra dimensão em *AiRace Xeno*.
Não existe qualquer melhoria face ao título anterior. Não foi acrescentado nada de novo. Felizmente consegue conter a mesma diversão, o que para quem gostou de um, vai gostar do outro. Digamos que estamos perante uma sequela que tem o êxito do passado presente e que decidiu oferecer-nos mais daquilo que queríamos.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Gráficos e efeito 3D fenomenal; banda sonora viciante

É mau ter:
Nada de novo face ao anterior

Há alternativas:
F-Zero X; Wipeout

THE RATCHET & CLANK TRILOGY

Por André Santos

>Sistema: PS Vita

>Ano: 2014



No seguimento dos recentes *God Of War Collection* e *The Sly Trilogy* surgem as aventuras do mais famoso duo de exploradores de galáxias Ratchet e Clank, com um *port* dos três episódios disponibilizados para a Playstation 2, *Ratchet & Clank*, *Ratchet & Clank: Locked & Loaded* e *Ratchet & Clank: Up Your Arsenal* em 2002, 2003 e 2004 respectivamente.
Os três capítulos seguem narrativamente e de forma sequencial, as aventuras destes dois amigos, Ratchet um mecânico desenrascado e o seu fiel robot Clank.
Todos os títulos foram no passado bem recebidos pela comunidade, e pelo que se pode constatar nesta nova versão contemporânea para a Vita, o mesmo irá acontecer. Só a possibilidade de podermos repetir a experiência deste clássico de outros tempos, com todas as mais-valias de uma consola portátil, já seria suficiente para nos pôr a sorrir. Mas esse mesmo sorriso tende a aumentar consideravelmente quando o começamos a jogar propriamente dito.
As mecânicas são simples, intuitivas e agarram o jogador desde o primeiro momento, e permitem a escolha de qualquer dos episódios sem a necessidade de termos que obrigatoriamente completar o anterior. Apesar de tal não ser propriamente estranho neste tipo de lançamentos, há que realçar a vantagem de

não obrigar o jogador a completar nenhum episódio em específico para poder avançar a partir de um ponto à sua escolha. Por outro lado, é uma forma de reinventar este título e de dar a possibilidade a quem não o jogou nas plataformas anteriores, prolongando assim a sua longevidade.

Todavia, esta mesma longevidade faz-se acompanhar, por vezes, de um custo demasiado elevado. Isto porque, apesar de *The Ratchet & Clank Trilogy* se apresentar num formato HD, evidencia nalguns casos um óbvio e carregado passar dos tempos, no que ao grafismo diz respeito, o que resulta em *cutscenes* de fraca qualidade visual, com gráficos que aparentemente remontam há dez anos. Por outro lado, existe uma fluidez notável *in-game,* além de uma igual perfeição na inexistência de *glitches*, *bugs* ou até *crashes* que tantas dores de cabeça deram, por exemplo, em *Jack and Daxter*.

Mas um jogo não é só grafismo ou qualidade visual, e no que concerne à jogabilidade e ao que esta transmite, é excelente. A começar pela história, pelos diálogos – alguns bastante bem conseguidos – até ao pleno entretenimento que sentimos enquanto jogamos *The Ratchet & Clank Trilogy*, vale bem a pena voltar a experimentar estas tresloucadas aventuras. Para quem esta oportunidade for a primeira, não se preocupem, já que fácil e rapidamente se vão deixar levar, tanto pelas personagens, como pela jogabilidade em si e pela aventura que





Mas um jogo não é só grafismo ou qualidade visual, e no que concerne à jogabilidade e ao que esta transmite, é excelente

representa.

Para isto também ajudam os comandos, que se revelam bastante sólidos. Apesar de não recorrer em grande escala às capacidades da Vita – por exemplo o *touch screen* traseiro é apenas utilizado para objectivos secundários – os analógicos resultam bem, para aquilo que é pedido, e os tempos de resposta são igualmente satisfatórios. A meu ver, persiste o "problema" recorrente neste tipo de títulos, já que o posicionamento da câmara em determinadas situações não é efectivamente o melhor. Mesmo com o reposicionamento manual da parte do jogador, não se evitarão quedas um tanto *patetas* e por demais frustrantes.

Quando isto acontece o mais certo é morrermos, o que irá por sua vez obrigar a recomeçar desde o início do nível (ou *checkpoint* se preferirem), que na sua grande maioria se encontram demasiado afastados entre si. No entanto, *The Ratchet & Clank Trilogy* apresenta uma jogabilidade divertida e relativamente simples, recheada de aventura e diversão, que consiste em viajarmos por vários planetas, cumprirmos os objectivos previstos, conhecermos uma série de personagens *sui generis* e que reúne muitas batalhas com os mais variados seres.

Para tal temos à disposição uma vasta lista de armas, as quais podermos ir adquirindo ou melhorando ao longo do jogo, utilizando como moeda de troca os parafusos que podemos recolher ao longo do caminho traçado, ou



As mecânicas são simples, intuitivas e agarram o jogador desde o primeiro momento

sempre que destruímos algum objecto presente no cenário, ou até sempre que aniquilamos um inimigo. Para além disto temos ainda uma série de itens para coleccionar e lista de troféus que poderemos ir recebendo, dependendo do nosso desempenho.
Sonoramente é um título equilibrado e agradável. Apesar de melodias algo repetitivas, há uma certa variedade de sons e música que acabam por nunca saturar. O trabalho vocal é igualmente convincente. No campo visual há uma grande riqueza ao nível dos cenários, cada um com a sua palete de cores, o que é de enaltecer, já que cada um apresenta a sua própria caracterização.
Em suma, *The Ratchet & Clank Trilogy* é uma boa aposta. Três jogos num, e ainda com a possibilidade de *cross play* com a Playstation 3, que garantem várias horas de bom entretenimento, e que de forma alguma é diminuído por algumas falhas que possa aparentar.
Esta aposta nos *ports* para a Vita, tem sido uma claramente ganha, mas também é preciso não esquecer, que é fundamental reforçar e apostar na oferta de jogos exclusivos e de importância relevante. *The Ratchet & Clank Trilogy* é uma óptima forma de reviver este clássico, mas principalmente uma excelente maneira, para aqueles que não são dessa geração, de se iniciarem nos meandros das aventuras de Ratchet & Clank a qual, garanto, que não se vão arrepender.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Mecânicas simples; Jogabilidade intuitiva; Excelente forma de reviver as aventuras de Ratchet & Clank na portabilidade da Vita

É mau ter:
Grafismos datados; Câmara com perspectivas incómodas e pouco funcionais

Há alternativas:
The Sly Trilogy

WOODEN SEN'SEY

Por: Luís Filipe Teixeira

>Sistema: Wii U

>Ano: 2014



Os extraterrestres estão de regresso à Ásia e cabe-nos a nós enquanto ninja tornar a mandá-los para o espaço neste jogo de plataformas em 2D. Certo, nada que já não tenhamos visto dezenas de vezes no passado ou até nesta geração. Ainda por cima, com a ressurreição deste tipo de jogos graças às produtoras *indie*. Mas poderá este destacar-se dos restantes?

Por cada aspecto positivo, encontrei um aspecto negativo. Não é que o jogo tenha erros. Digamos antes que o produto final podia estar mais trabalhado. Não há dúvida que o que está bom em *Wooden Sen'Sey*, está realmente bom em *Wooden Sen'Sey*. O que distingue este jogo de outros do género são as armas: dois machados. Se acham que estes não possuem nada de original é talvez porque não me deixaram acabar a frase. É que esses machados estão presos por duas correntes, originando assim várias possibilidades de combate e não só. Graças a isso podemos dar uma valente coça (a quem merece, claro) não apenas na forma tradicional. Se estivermos, por exemplo no ar em cima de um inimigo e enviarmos os machados para baixo, lá se vão eles. Nunca tive de me preocupar em ficar sem estes, pois lá está, estão presos. Da mesma forma, o impulso que os machados criam no chão, levam o nosso personagem para plataformas mais altas. E como que se isso não bastasse, ao enviarmos os machados para a parte

Em termos de cenários, é quase capaz de competir com o novo *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*





de baixo de um tecto, ficam lá presos e graças às correntes podemos "saltar" de um lado para outro. Confesso que achei essa característica muito engraçada, mas também por vezes bastante difícil de dominar.
Mas voltando aos inimigos, o que achei curioso foi o facto de estes não atacarem à bruta como costuma acontecer em muitos jogos. Estes atacam com cautela e sempre que me aproximava deles, afastavam-se de mim, recuando uns passos. Por um lado isso pode ser um pouco frustrante para quem deseja "resolver o assunto" o mais rápido possível. Por outro, é sinal que foi dada importância ao aspecto I.A. do jogo.
Agora, admirado mesmo deixaram-me os cenários e a música. Não só, mas principalmente o nível aquático. Este jogo está visualmente fabuloso, e pelo menos em termos de cenários, é quase capaz de competir com o novo *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*. Não são de facto tão bons (nem podiam), mas pouco falta. Os detalhes das várias camadas até me deixam acreditar que o macaco preferido da Nintendo poderá ter servido de inspiração. Basta olharem para as imagens.
Antes de falar da música, é importante referir outro aspecto. Existem apenas oito níveis mais um *boss* ao todo. Isso cheira a pouco e de facto é pouco. No entanto, demorei em média quinze minutos a passar cada nível, o que é enormíssimo para o que geralmente presenciamos neste tipo de jogos. Felizmente, a música tem esse aspecto em conta. É composta essencialmente por belas melodias e instrumentos orientais, mas fiquei foi maravilhado com o facto de haver variedade suficiente de forma a sustentar um nível de quinze minutos. Quando cheguei àquela parte em que pensei que a música ia voltar ao início, eis que







esta me surpreende com uma camada extra de melodias. “Lá voltamos ao início da música”, pensava eu. Mas não! Surge sempre algo novo que nos deixa com um “Fixe! Até vou pôr o volume mais alto.”
Por muito bom que seja tudo isto, não deixei de achar que este jogo poderia ter sido muito mais. Pelo bom trabalho que fizeram na parte audiovisual ou pela mecânica engraçada. Tudo isso merecia algo mais. Algo que tornasse o jogo memorável, porque a verdade é que consegue ser divertido no momento, mas dificilmente ficará para a história.
A longitude dos níveis também não consegue compensar o facto de eles serem poucos. Nem mencionei ainda os trinta mini níveis que temos de resolver em contra-relógio. Níveis que são de facto mini, pois em vez de durarem quinze minutos, duram quinze segundos, isto se conseguirmos cumprir o objectivo que é superar os recordes dos criadores do jogo.
Wooden Sen’Sey é um jogo fácil de interiorizar. Depressa nos familiarizamos com as mecânicas engraçadas, mas limitadas. O notável esforço pede por uma sequela mais trabalhada, pois existe ainda muito por explorar. Só posso acrescentar que *Wooden Sen’Sey* vale de facto a pena, mas não ganhará prémios.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Audiovisual fora do normal; mecânica engraçada; níveis de 15 minutos

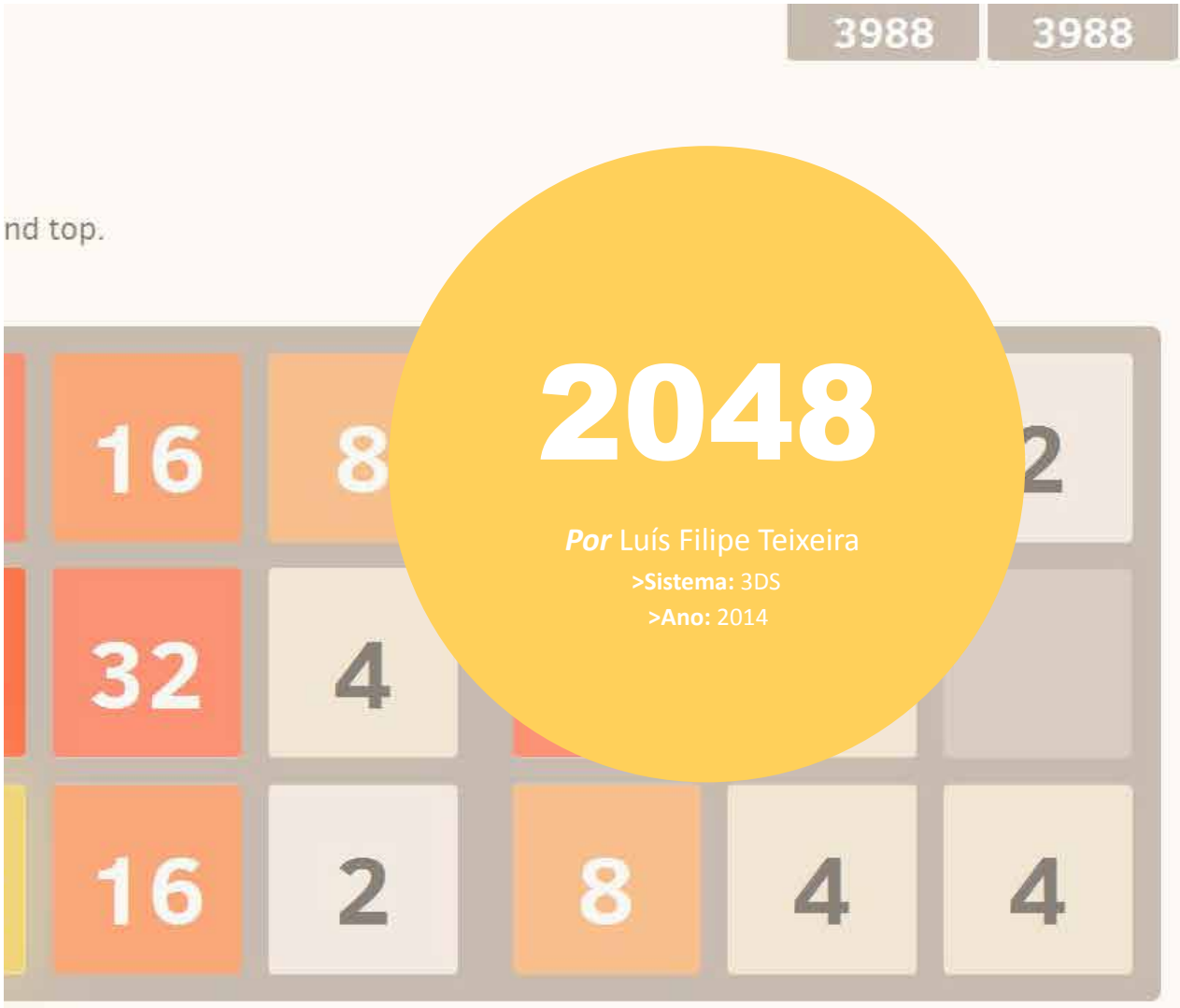
É mau ter:
Algo limitado e dificilmente ficará na memória;

2048

Por Luís Filipe Teixeira

>Sistema: 3DS

>Ano: 2014



Não, esta não é a sequela do famoso filme *2046* de Wong Kar-Wai. Muito menos é uma sequela de *WipEout 2048*. Na verdade *2048* não tem mesmo nada a ver, pois trata-se de um jogo de *puzzle* de difícil resolução que depois de ter passado pelos *smartphones*, chega agora também à Nintendo 3DS.

Pois é, apesar das regras deste serem bastante simples, a sua execução requer muito raciocínio da nossa parte. Muito raciocínio e muito tempo, pois é extremamente viciante. A finalidade aqui é dentro de um campo de 4x4, mover blocos de um certo número em direcção a outros do mesmo número, fundindo-os e criando assim um bloco com o dobro dos pontos. Isto sucessivamente até chegarmos ao ponto em que ficamos com um bloco que contém o número pretendido. Nesta versão existe a opção de chegarmos até ao 1024, 2048 e 4096. É bastante mais difícil de concretizar do que parece. Por outro lado, como já vimos, as regras são simples de interiorizar. Tão simples que o jogo não traz nenhum manual (e estou a falar do dito manual digital), tão simples que rapidamente se tornou um sucesso. Estamos a falar de um jogo que se encontra neste momento na lista de aplicações mais descarregadas. Até chegarmos ao número 1024, 2048 ou 4096 temos imenso trabalho pela frente. Blocos de 2 e 4 vão-nos aparecendo à frente sempre que damos

um passo, sempre que fazemos um movimento. E estes vão aparecendo e aparecendo, obrigando-nos a livrarmo-nos deles seja de que forma for.
O que acontece é que não conseguimos mover um bloco de cada vez. Dentro do espaço de 4x4 ou movemos todos os blocos para a esquerda ou todos para a direita, ou para cima ou para baixo.
Cabe-nos agora usar a cabecinha obviamente e esperar que a nossa incapacidade de resolver os blocos não faça com que de repente nos deparemos com a "casa cheia".
Essa é a finalidade principal, mas existem também outros *achievements* a serem desbloqueados como por exemplo, construir blocos que vão desde os 64 aos 16384 ou fazer pontos no geral (o somatório de toda a construção de blocos). Basicamente é isso.
Parece pouco, mas só com muito treino é que conseguimos cumprir os objectivos.
Podemos mover os blocos através do *touchscreen*, através do *D-Pad* ou as famosas setinhas. Neste caso só vamos usar uma mão, pois a única coisa que temos de fazer é carregar para cima, baixo, esquerda e direita. Tratando-se de uma consola com 2 ecrãs, vamos poder contar com 2 perspectivas diferentes do mesmo tabuleiro. No entanto, como cheguei à conclusão de que neste caso nunca chego a olhar para o ecrã de cima, desliguei o efeito 3D para poupar bateria. Já a música apesar nos oferecer um ambiente calmo, depressa cai na repetitividade. Também acabei por a desligar passado um tempo.
O que interessa aqui é que estamos perante um jogo simples de interiorizar e por isso extremamente viciante. Vivemos numa geração em que os jogos são por norma fáceis de completar. Por vezes lá aparece um ou outro injusto, mas o tempo da *NES Hard* já passou há muito. É portanto com alegria que recebemos este que nos mata a cabeça já desde o início.

> High-Score

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







Resumo

É bom ter:
Viciante e de fácil integração

É mau ter:
Pode ser demasiado difícil para alguns jogadores

Há alternativas:
Threes!

THOMAS WAS ALONE

Por Rafael Tabosa

>Sistema: PC

>Ano: 2012

Conseguir desenvolver e aprofundar personagens ao ponto do jogador se identificar, ou criar laços, com as mesmas é algo difícil de fazer e até raro. O que muitos jogos têm dificuldade em conceber, *Thomas Was Alone* esmera-se ao obtê-lo com meras formas geométricas. Este jogo segue a viagem de Thomas, uma IA com forma rectangular que se torna consciente, ao longo de um sistema informático. Durante esta, ele encontra outras IA do mesmo género que se vão juntando ao grupo, todas elas com habilidades que lhes são únicas. Enquanto o quadrado maior consegue flutuar na água, o rectângulo horizontal serve de trampolim para os outros ou ainda um outro que consegue fazer um duplo salto. Estas habilidades são necessárias para resolver os puzzles que lhes bloqueiam o caminho. O objectivo é chegar ao ponto final do nível de cada um, sendo sempre posto em evidência a colaboração entre



O charme de *Thomas Was Alone* passa, como dito anteriormente, pela personificação destas formas

eles para o conseguirem. O seu charme passa pela personificação destas formas. O jogo atribui-lhes personalidades e sentimentos de cariz dramático, ao ponto de facilmente fazer esquecer que não se tratam de personagens humanas. Vaidade, solidão, falta de auto-estima ou até medo de ser-se usado. Todas as personagens acabam por ter a sua própria maneira de ser que se adequa às suas habilidades e, acima de tudo, se adapta ao longo da história.

Narrativa à parte, *Thomas Was Alone* aposta na simplicidade, tanto a nível estético como até na própria dificuldade. Como referido, as personagens não passam de figuras geométricas e o ambiente no qual avançam também não tem muito mais pormenor, sendo maioritariamente composto por cores sólidas. Contudo, a simplicidade aqui não tem de significar, obrigatoriamente, algo mau. A variedade de puzzles pelo jogo também é bem-vinda para colmatar a curta duração da jornada. Sem serem demasiado exigentes para com o jogador, é refrescante a necessidade de se ter que usar as várias personagens, em simultâneo, para prosseguir. Tal evita a sensação de repetição apesar de certas semelhanças neles.

O som e, principalmente, a narração são um deleite para os ouvidos. De facto, a narrativa é contada, sempre, através de um narrador. Sem nunca se tornar fastidioso e apontando sempre um pouco de humor à mistura, este vai interpretando os diferentes estados de espírito das figuras geométricas. Estes elementos dão outro envolvimento ao jogo que o mesmo acusaria a falta caso não estivessem presentes.

Thomas Was Alone é, sobretudo, sobre uma viagem à descoberta do "eu" e/ou dos valores de cada um. Várias personagens encontram-se, coexistem e separam-se no meio de um mundo que nenhuma delas entende muito bem. É uma história que humaniza e aprofunda as relações entre os protagonistas, feitos simplesmente por quadrados e rectângulos, sem nunca deixar a sensação de lhe faltar algo mais.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
a narração, várias personagens e habilidades

É mau ter:
pouca duração

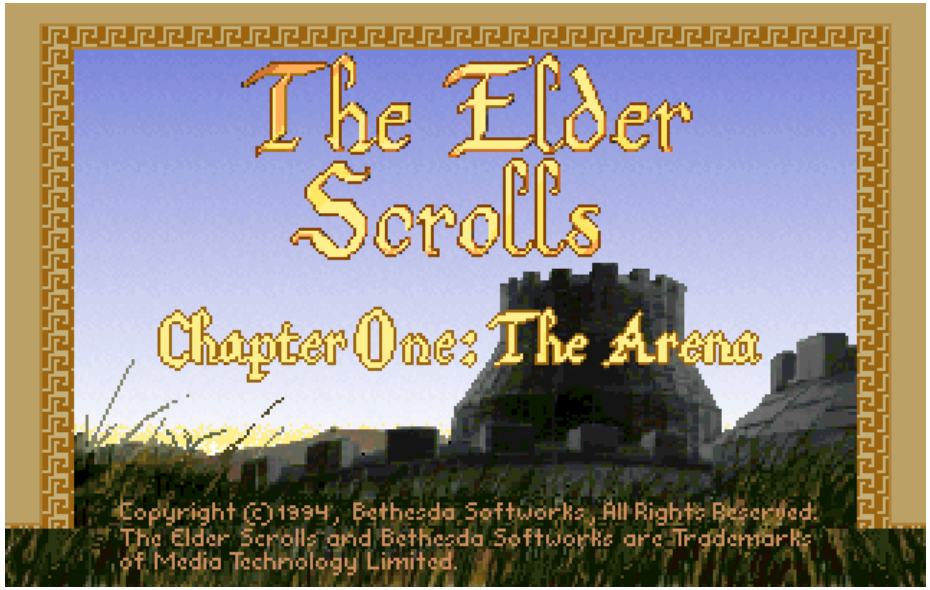
THE ELDER SCROLLS ARENA

Por Ivo Leitão

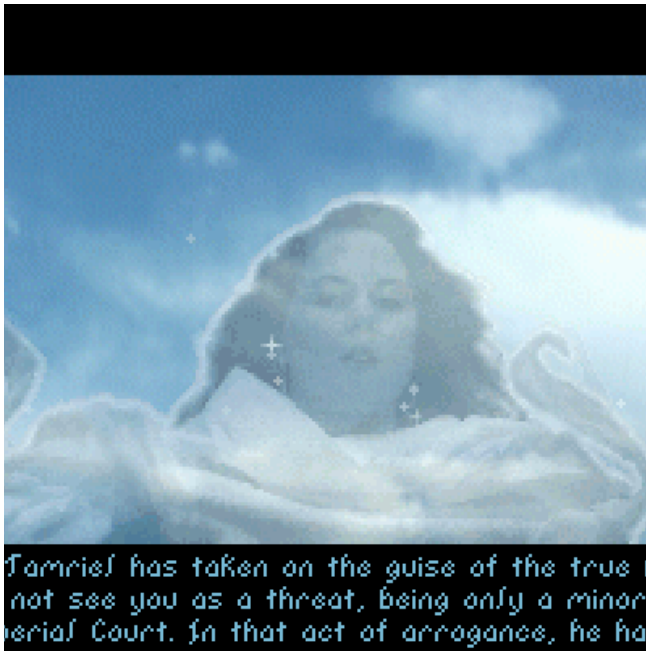
>Sistema: PC

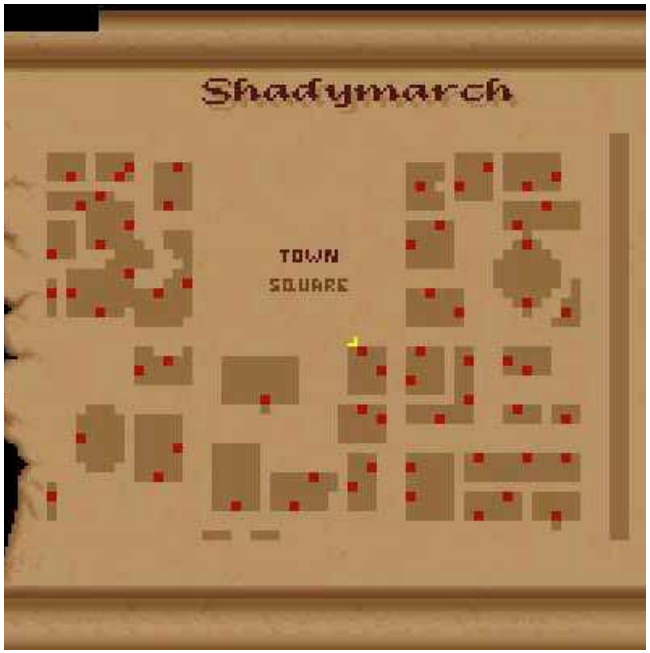
>Ano: 1994

Não é nenhum segredo que o "menino bonito" da Bethesda sempre foi a série de RPG "The Elder Scrolls", contudo a mesma apenas atingiu um sucesso massivo com o Skyrim, principalmente pelo sucesso que as conversões para as consolas receberam, o que deixou alguns jogadores mais hardcore de PC desapontados pelas simplificações que lhe fizeram. De qualquer das formas, é bom vermos o quão a série evoluiu até aos dias de hoje, fazendo uma pequena retrospectiva ao primeiro jogo da série. Se forem leitores assíduos da PUSHSTART, já fizemos uma breve menção a este jogo na rúbrica Gamers em Tempos de Crise na edição nº 43 por isso sim, este é um jogo que podemos fazer download no próprio site da



Bethesda, portanto aproveitem.
The Elder Scrolls Arena tem esse nome devido ao projecto original do mesmo ter sido o de um jogo completamente diferente, nomeadamente um jogo de luta da idade média. Mas quando a Bethesda decidiu mudar por completo o conceito, tornando-o num RPG, então devo dizer que fizeram um grande trabalho, por todo o conteúdo e lore existente no jogo.
Como em todos os RPGs ocidentais dignos desse nome, começamos a nossa aventura a criar a nossa personagem. Dispomos de um número bem considerável de classes para escolher, bem como raças e atributos para distribuir. Existem 3 classes principais, como ladrões (bastante ágeis), guerreiros (fisicamente fortes) e feiticeiros, com uma elevada afinidade na magia. Dentro dessas dispomos de 6 subclasses, cada uma com as suas peculiaridades, como guerreiros físicos e cavaleiros, feiticeiros ofensivos ou healers e por aí fora. Temos também 8 raças distintas de onde escolher, sendo cada uma típica de uma província de Tamriel e com algumas maiores afinidades em alguns atributos como a força, agilidade ou magia. A escolha é grande e a nossa margem de progressão ao longo do jogo também
E depois o jogo coloca-nos no enorme mundo de Tamriel, repleto de cidades e dungeons para explorar, ao longo de todo o continente. Actualmente este Arena é o único da série que nos permite explorar todas as regiões de Tamriel, ao contrário de Daggerfall que se foca em partes de High Rock e Hammerfell, Morrowind na mesma zona de seu nome, Oblivion em Cyrodiil e Skyrim também nessa mesma região. E a primeira coisa que vemos, se conseguirmos sobreviver à dungeon inicial (acreditem que não é coisa fácil), é mesmo na vastidão do mundo envolvente, que para além de ser gerado aleatoriamente possui uma área semelhante à área total do Reino Unido. Não estou a brincar, são literalmente centenas de localidades. Podemos vaguear horas e horas sem chegar ao nosso destino, sendo bem mais cómodo utilizarmos o esquema de “fast travel” para viajar entre as várias localidades mais importantes.
A história não é das mais originais,





confesso. Essencialmente conta como um feiticeiro malvado usurpou de todo o continente de Tamriel, formando um império cruel do qual nós fomos uma vítima e fomos deixados numa dungeon para apodrecer. Até que somos visitados pela "aparição" de Ria Silmane, uma aprendiz do antigo Rei que tinha sido assassinada por Jagar Tharn, o usurpador. Ria pede-nos que derrotemos Jagar, sendo para isso necessário procurar 8 partes da Staff of Chaos, um artefacto mágico bastante poderoso e finalmente infiltrarmo-nos no coração do império para lhe tirar o sebo. Esses artefactos estão escondidos em várias dungeons labirínticas e mortais, pelo que

"Podemos vaguear horas e horas sem chegar ao nosso destino, sendo bem mais cómodo utilizarmos o esquema de "fast travel" para viajar entre as várias localidades mais importantes"

os fãs de jogos como Ultima Underworld vão adorar explorá-las.

Infelizmente possui uns quantos bugs, e os controlos não envelheceram nada bem. O jogo é controlado numa perspectiva de primeira pessoa, contudo para atacarmos algum adversário é necessário entrar em modo de ataque, carregar no rato e fazer algum movimento no ecrã para simular o movimento das nossas armas, o que a longo prazo acaba por se tornar bastante desconfortável. Mas é de louvar a quantidade de conteúdo à nossa disposição. Enquanto poderemos chegar ao fim do jogo não perdendo muito tempo em devaneios e cumprir as quests principais, teremos à nossa espera, se o quisermos, um número infinito de quests lançadas por imensos NPCs. A diferença é que aqui temos uma deadline para as cumprir, e devido à sua aleatoriedade, acabam por se tornar muito repetitivas, desde quests para procurar uns determinados itens perdidos, matar alguns bandidos ou criaturas, ou mesmo aprisionar alguém procurado pela realeza local. As cidades são bem grandinhas com muitos locais de interesse, como tavernas e hospedagens, várias lojas e guilds de feiticeiros ou religiões, onde poderemos também fazer algumas quests características. O problema é que é complicado encontrar essas localidades no mapa, precisamos muitas vezes de meter conversa com os NPCs locais e perguntar-lhes onde fica o sítio que queremos visitar. Se tivermos sorte e estivermos perto, eles próprios marcam-no no mapa.

O sistema de magia também é bem interessante, na medida em que para além de podermos comprar imensos feitiços, também poderemos criar os nossos, bastando para isso escolher o





tipo de dano, alcance, se afecta um ou vários inimigos, potência, entre vários outros parâmetros. Feitiços como levitar ou destruir paredes serão essenciais para a
exploração das várias dungeons da história principal, como das outras aleatórias. Para os que como eu se habituaram à linearidade de RPGs japoneses, entrar a "pés juntos" num mundo desta envergadura e cheio de possibilidades é algo arrebatador. Ah e um conselho. Compraram uns lockpicks e querem arrombar a casa de algum inocente só mesmo para ver como é? Provavelmente vai falhar nas primeiras tentativas, mas depois não façam save ao jogo logo depois porque podem correr o risco de já estarem com os guardas às costas e com apenas alguns segundos de vida.
Graficamente é um título impressionante para a altura em que foi desenvolvido. Todo ele é jogado na primeira pessoa e num motor gráfico 3D com inimigos e outros NPCs como sprites, até aqui tudo bem. Mas para além disso tem um sistema de noite e dia e de várias condições climatéricas, algo que também é de louvar para a altura em que foi lançado. Apesar de as áreas entre cada cidade serem bastante desertas e com pouco que ver, não deixa de ser impressionante o tamanho do mundo a explorar.

No fim de contas, apesar de ser um jogo ainda com alguns problemas de controlos e de falhas de game design, não deixa de ser impressionante a quantidade de detalhes e conteúdo que a Bethesda conseguiu incutir num jogo só. O lore que podemos descobrir, a enorme vastidão de coisas que temos para explorar, quests para fazer, feitiços para descobrir deixa qualquer outro RPG contemporâneo a milhas. No entanto, embora o facto de este jogo querer fazer tudo e mais alguma coisa acaba também por sacrificar alguns conceitos mais básicos como uma melhor atenção à história, quests com mais significado e uma jogabilidade mais acessível. De qualquer das formas não deixa de ser um marco no género

> High-Score

Longevidade	10
Jogabilidade	6
Gráficos	8
Som	7
Total	**8**

Resumo

É bom ter:
Muita coisa para fazer e explorar, sistema interessante de magias

É mau ter:
Controlos demasiado arcaicos e cansativos; a aleatoriedade de muita coisa retira-lhe também algum carisma

Há alternativas:
Elder Scrolls Daggerfall

MEGA MAN 6

Por Francisco Pereira

>Sistema: NES

>Ano: 1993

A franchise Mega Man marcou os anos 80 e 90. Tornou-se um dos baluartes das consolas Nintendo, quer pela sua criatividade, quer pela sua originalidade, música e dificuldade. Muitas vezes enunciado como uma dos melhores franchises da Nintendo Entertainment System, *Mega Man 6* chegou às NES já muito tarde. Aliás, tão tarde que a Super Nintendo já tinha saído há dois anos e o jogo *Mega Man X*, também para a Super Nintendo, estava quase a sair.

A história assenta num torneio mundial de robots, organizado por Dr. X, para dar a conhecer os melhores robots e cientistas do mundo. Dr. Light, desconfiado do torneio, participa



com Mega Man. Como é de esperar, Dr. X é na verdade Dr. Willy que, na fase final do torneio, toma controlo dos oito melhores robots e decide conquistar o mundo. É então que Mega Man entra em acção.

Talvez por este ser já o sexto jogo, as ideias possam ter começado a escassear. Mega Man vai contar com a ajuda de Rush, o seu cão robot, para atravessar os níveis. Rush, já conhecido em jogos anteriores, ajuda Mega Man em algumas situações, adaptando-se e modificando a armadura de Mega Man. Este conceito de adaptar Rush ao protagonista recebeu no nome de 'adaptor'- Rush Power Adaptor e Rush Jet Adaptor. No primeiro, a personagem ganha uma força extra e em Rush Jet Adaptor, este pode voar por um período bastante curto. Os adaptors são fundamentais para conseguirmos progredir no jogo e aceder aos já habituais energy tanks.

Neste jogo, quatro dos oito níveis iniciais têm bifurcações em que, se escolhermos o caminho correcto, encontramos o boss do nível e, além de desbloquearmos a arma, recebemos uma das quatro partes da arma Beat - o robot pássaro que irá ajudar o protagonista na segunda fase do jogo já no castelo de Dr. Willy. Podemos encontrar estas quatro partes da arma nos níveis de Tomahawk Man, Centaur Man, Yamato Man e Kinght Man.

Em termos gráficos, o jogo é do melhor que a NES podia ter. Nota-se que a velha Nintendo já estava a ser espremida e que Mega Man 6 já não ia ter nenhuma novidade gráfica. Mas, a execução é perfeita: a Capcom é conhecida por ter jogos de plataformas de enorme qualidade e, graficamente, *Mega Man 6* é uma das melhores experiências que podemos ter quando gabamos a consola a um amigo.

A música que também caracteriza a franchise não desilude, continuando a apresentar músicas cheias de ritmo e que pintam de forma exemplar os níveis do jogo. De facto, quando falo de Mega Man com amigos, a música é quase sempre o desbloqueador de conversa.





Apesar de várias vezes ser considerado o mais fraquinho da série de jogos, *Mega Man 6* cumpre a função. É verdade que já não tem a magia inovadora, nem a dificuldade avassaladora de títulos anteriores, mas o jogo corre de forma exemplar. Talvez tenha sido o "esticar" de uma série, quando muitos dos seus seguidores já tinham migrado para a Super Nintendo. De qualquer forma, *Mega Man 6* está disponível para a Nintendo Wii U e na Virtual Console, a um preço bastante mais simpático do que o original sendo, portanto este, um bom motivo para o experimentar.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
a sensação que cumpre a função!

É mau ter:
a falta de magia e envolvência de outros tempos

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

Por Rafael Tabosa

>Sistema: PC

>Ano: 1999

A transição de 2D para o 3D não foi algo fácil para muitos jogos e certas franchises não souberam adaptar o seu gameplay a esta mudança. Mas também houve outras que viram aqui uma oportunidade para encontrar um novo rumo e explorar outras possibilidades, tal é o caso deste. Invadidos por um bando de piratas, os habitantes de Glade of Dreams são feitos prisioneiros. Assim, Rayman vê-se na obrigação de, mais uma vez, vestir o papel de herói e salvar o dia. Apesar da narrativa simples e baseada numa premissa comum, o jogo desenvolve um humor próprio através dos diálogos e da linguagem corporal das personagens que atenuam um pouco este ponto. Um dos melhores exemplos disso é os teensies, que desempenham esse papel



na perfeição.

Em termos de jogabilidade, Rayman 2 pega em alguns elementos do original. Tal como no seu predecessor, os upgrades continuam a ser

“Os ambientes são coloridos e com um bom detalhe visível, tendo em conta o tempo em que foi lançado”

desbloqueados ao longo da história ao salvar certas personagens. Em contrapartida também apresenta certos elementos e personagens que vão criar raízes ao longo desta série de jogos. Existe uma grande quantidade de níveis e com mais variedade de gameplay. Com alguns a serem mais rápidos e com um outro tipo de exigências, o que transmite um novo relevo à própria jogabilidade no seu todo. Estes vão-se desbloqueando ao apanhar um certo número de lums dourados (criaturas que se tem de salvar), mas dificilmente isto será um entrave para prosseguir. Por outro lado, são estes coleccionáveis que ajudam a aumentar a duração do jogo devido ao seu largo número e ainda dão mais um motivo para reviver níveis já visitados.

Apesar de a personagem ter mais mobilidade pelo mundo, não muda drasticamente o catálogo de acções que pode efectuar. No geral não existe uma diferença muito assinalável nesse aspecto. Felizmente o ataque principal (os punhos) é automaticamente direccionado ao alvo, desde que se esteja a encarar essa mesma direcção, caso contrário poderia deixar vastos problemas. Um aspecto negativo é a câmara, que se torna num verdadeiro pesadelo ao navegar. Ainda que existam controlos para mudar e calibrar os pontos de vista, os ângulos nem sempre são os melhores.

O mundo em Rayman já era muito direccionado para o fantástico, logo era de esperar que a sequela seguisse o mesmo caminho do seu antecessor. Os ambientes são coloridos e com um bom





detalhe visível, tendo em conta o tempo em que foi lançado. As animações das personagens também apresentam uma fluidez agradável. Para melhorar o todo, a música preenche e ajuda a dar vida a um ambiente já por si incrível.

No geral é um bom jogo, digno de ser jogado ainda hoje, apesar dos anos que já tem. Não só se destacou pelas melhorias que incutiu na série como introduziu muitos elementos que, actualmente, ainda são marcos presentes nos jogos Rayman.

> High-Score

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

Resumo

É bom ter:
Variedade nos níveis

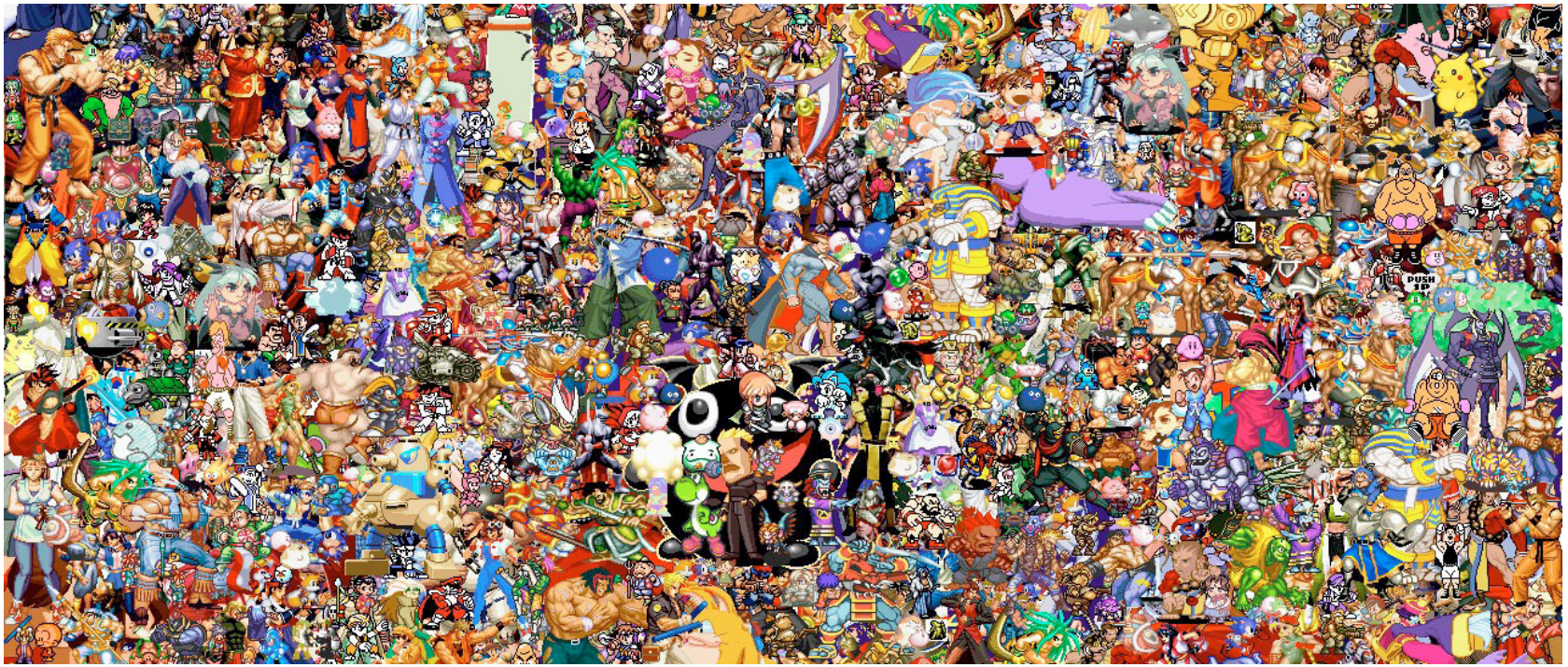
É mau ter:
Fraco controlo da câmara

ESPECIAL

Por Miguel Coelho

>RETRO OU NÃO - EIS A QUESTÃO

UMA REFLEXÃO SOBRE O RÓTULO "RETRO"



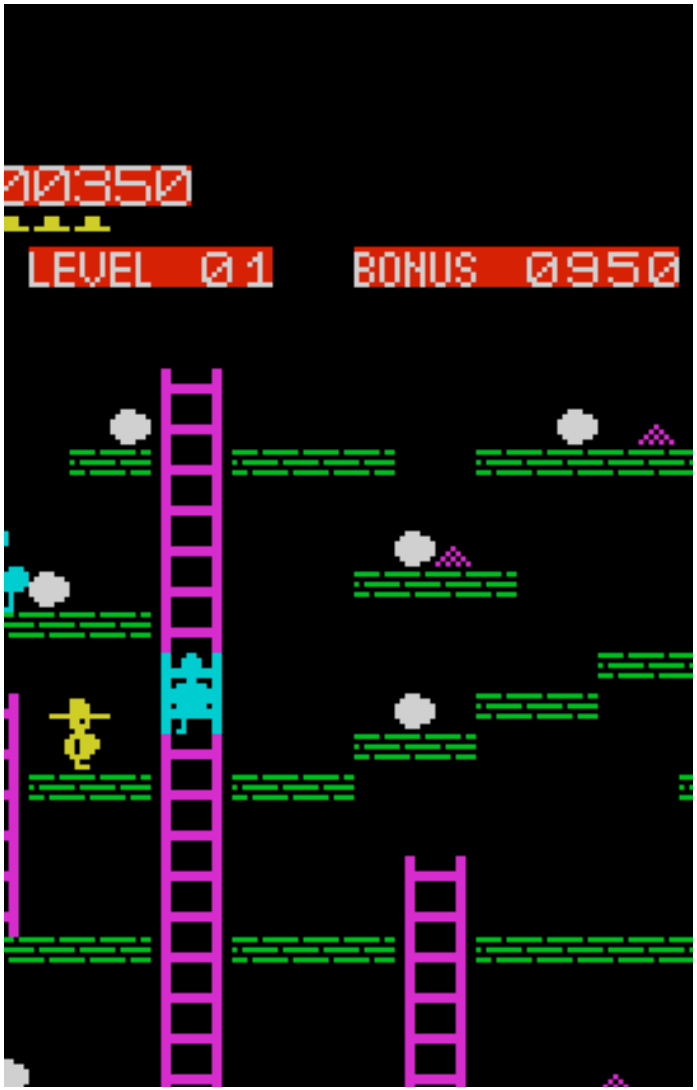
Mas afinal quando é que um jogo ou uma consola passam a ser considerados retro?

ESPECIAL

Por Miguel Coelho

>RETRO OU NÃO - EIS A QUESTÃO

UMA REFLEXÃO SOBRE O RÓTULO "RETRO"

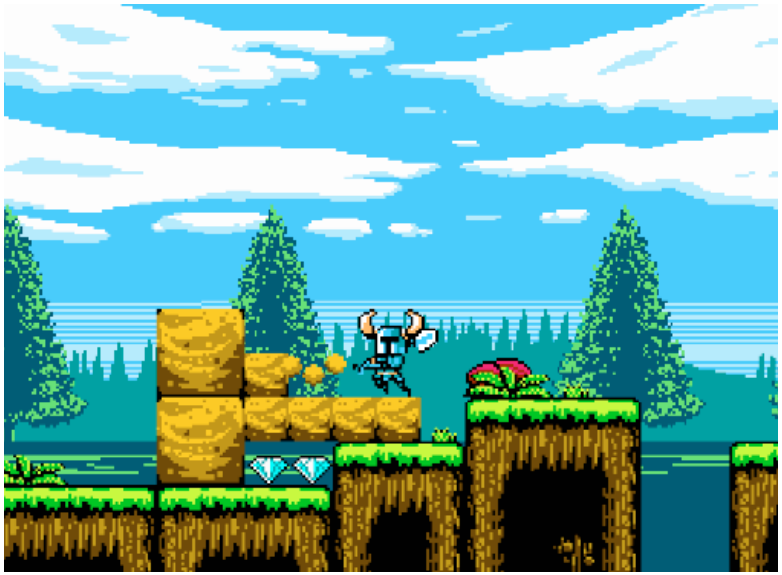


Desde que comecei a participar em fóruns e grupos em que se discutia o mundo dos videojogos houve sempre uma grande questão que nunca reuniu consenso: quando é que um jogo ou uma consola passam a ser considerados retro?

Antes sequer de entrarmos na questão a fundo, há ainda outra coisa a ter em conta: primeiro há que perceber o conceito de "retro". Se formos pelo lado literal, a definição do dicionário diz-nos que é algo "que imita um estilo passado ou anterior.". Para a área que queremos discutir (*retrogaming*), esta não é uma definição que se adequa, pois um jogo ou consola que seja retro, geralmente, não está a tentar imitar nada anterior a si.
Se formos pelo lado mais simples e óbvio do termo, retrogaming será então o acto de jogar algo utilizando uma consola antiga, que já não se encontre em circulação comercial. O problema com esta definição é que, desta forma, todas as consolas que não fossem da geração actual ou da anterior que ainda se vende em simultâneo (neste momento será o caso da PS3, PS4, XBox 360 e XBox One) seriam consolas retro, o que não está correcto.
Então como determinar esta classificação? É isso que tentarei de seguida clarificar e dar algumas opções, de uma forma muito resumida e tendo em conta que apresentarei aquelas teorias e pontos de vista do meu conhecimento, independentemente de estar ou não de acordo com elas.

- As consolas apenas até à geração de 16bit.
Esta é a chamada "visão purista". As pessoas que a defendem normalmente pertencem a uma geração que cresceu com as consolas de 8bit, os ZX Spectrum, os Amiga e outros microcomputadores. Para eles, mesmo as consolas de 16bit já têm jogos com gráficos ou estilos que começam a "fugir" para o moderno e, portanto, a chegar ao limiar do que consideram retro. Outro argumento utilizado é que, a partir do momento em

Por Miguel Coelho





que se fez a transição dos cartuchos para os CDs como suporte de media, marcou-se também a transição do retro para o moderno. Isto é ainda complementado com o argumento de que foi precisamente nessa transição que começaram a surgir mais em força os jogos com texturas e perspectivas 3D e uma procura maior pelo realismo, sinais claros da entrada numa era que delimitaria o retro do restante (mesmo sabendo que a Nintendo 64 é uma excepção, visto ser uma consola da geração seguinte, que se focou nos gráficos 3D, mas que mesmo assim era a única que ainda utilizava cartuchos).

- Jogos actuais podem ser retro, se copiarem um estilo antigo.
Esta é a posição mais liberal, que está no polo oposto à mencionada anteriormente e, provavelmente, aquela com que menos concordo pessoalmente. As pessoas que têm esta visão podem chegar a considerar retro um jogo lançado em 2014, desde que tenha um grafismo em *pixel art*, por exemplo, ou até mesmo um *gameplay* reminiscente de estilos de jogos mais antigos (*text adventures*, *point 'n click* ou RPG de 16bit, por exemplo). Normalmente, para as pessoas que não partilham deste ponto de vista, este tipo de jogos seriam denominados antes por neo-retro, precisamente por imitarem estilos antigos mas serem jogos actuais.

- Depende da geração da pessoa em questão; desde que seja uma consola da sua infância, para essa pessoa é retro.
Consigo perceber a lógica por detrás deste raciocínio, apesar de achar que, se for assim, acaba por ser bastante caótico e ainda menos consensual do que já é. Cada um de nós cresceu numa época diferente e, como consequência disso, conviveu com consolas diferentes; portanto, quando alguém se começa a dedicar ao *retrogaming* e ao colecionismo, é muito natural que os primeiros "alvos" sejam essas mesmas consolas. Assim, essa primeira memória do contacto primordial que tiveram no mundo dos videojogos torna-se o início desse mundo para a pessoa em questão e, consequentemente, aquilo que mais tarde, em idade adulta, considerarão retro.

Por Miguel Coelho





- São consolas retro aquelas com mais de 10 anos após a sua descontinuação do mercado.
Este talvez seja o critério mais rigoroso de todos e aquele que, caso se tivesse de decidir um *standard* definitivo para este tema, eu acho que deveria ser escolhido. Faz perfeito sentido considerarmos retro uma consola descontinuada e para a qual já não se produzem novos jogos há mais de uma década, ainda que isso pareça relativamente recente (afinal de contas, há 10 anos ainda estávamos em 2004, o que, pelo menos para mim, parece ter sido há muito pouco tempo atrás…). No entanto, para aqueles que, mesmo não sendo "puristas", têm uma visão mais recuada no tempo do que são consolas retro, terem de se mentalizar que a Dreamcast é retro pode ser algo difícil.

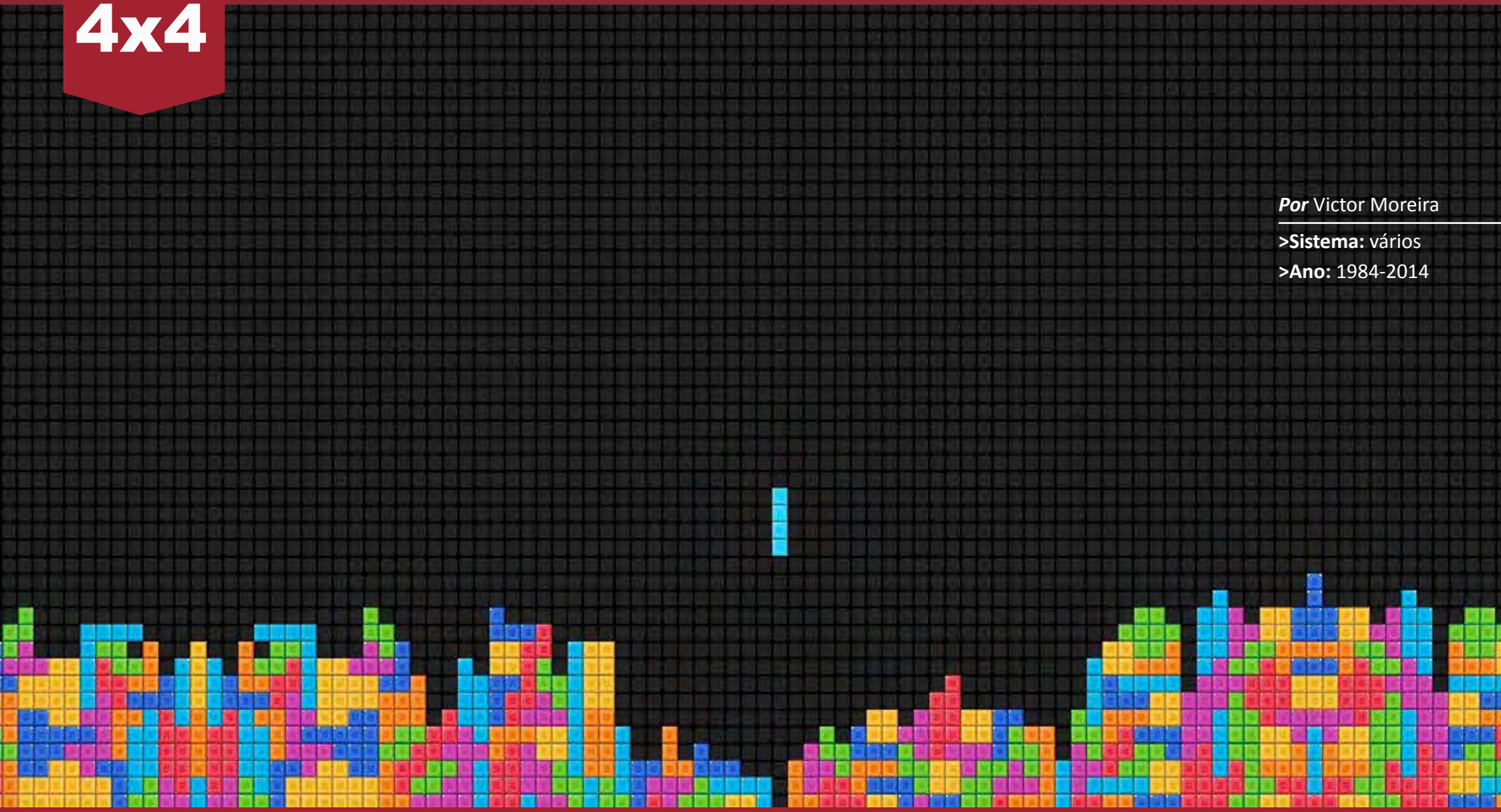
- Todas as consolas até à Dreamcast (esta incluída).
Esta é a posição com a qual me identifico mais. Acaba por coincidir muito com a que define o espaço de 10 anos após a retirada do mercado de uma consola, visto que neste momento a Dreamcast cai nessa categoria, no entanto não é por esse critério que esta posição se define. A razão pela qual se inclui a Dreamcast e se exclui as restantes é, confesso, um pouco subjectiva; para mim, prende-se bastante com o feeling que a consola tem e com o seu contexto. Primeiro, porque é uma consola que ainda tem bastantes jogos que, tal como a Saturn, fazem uma ligação quase directa entre os êxitos arcade da SEGA e as consolas caseiras, coisa que nas outras não se verifica ou têm menos relevância. Depois, e talvez a razão mais forte para a fundamentação deste argumento, pesa o facto de a Dreamcast ter sido a última presença da SEGA no mundo das consolas, tendo até sofrido uma morte prematura, enquanto a XBox, a Playstation 2 e a GameCube continuaram a progredir e a definir a 6ª geração.

4x4

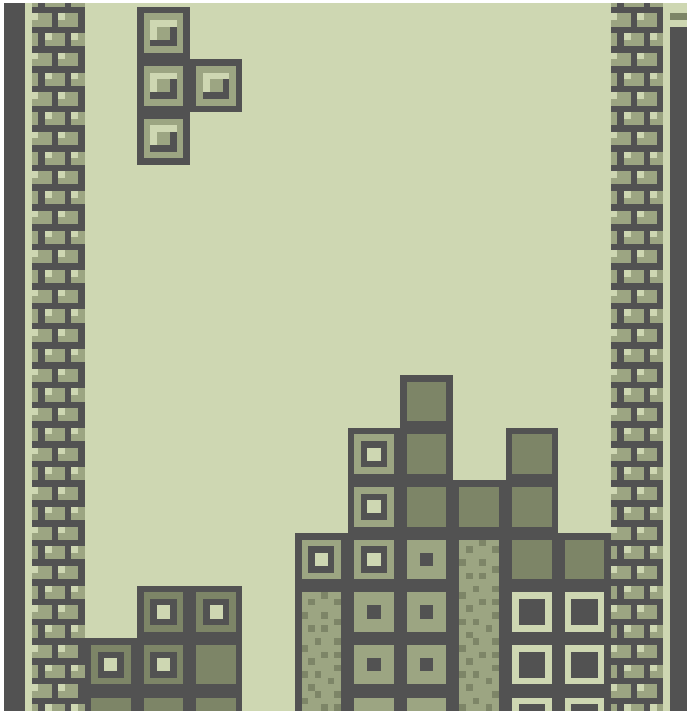
Por Victor Moreira

>Sistema: vários

>Ano: 1984-2014



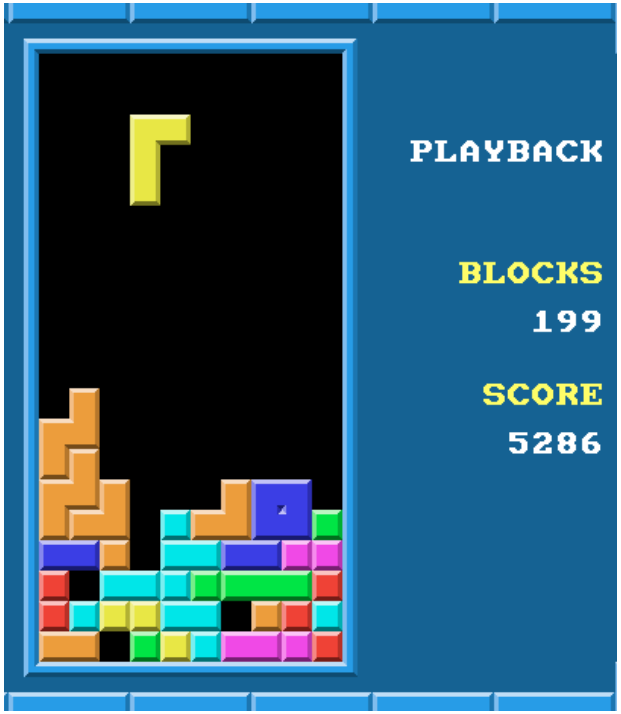
Trinta anos de peças a cair no espaço. Desde 1984 até hoje, a herança de *Tetris* é enorme.



Pode não ser tão secreta e famosa como a fórmula da Coca-Cola, mas a fórmula que Alexey Pajitnov criou em 1984 é um dos marcos mais importantes da história dos videojogos. Celebrou-se no mês de Junho os 30 anos daquele que é para muitos o melhor jogo de todos os tempos, para outros, um dos marcos mais importantes da indústria, o único que conseguiu juntar simplicidade, facilidade, e uma grande camada de vício, muito por culpa de uma jogabilidade que é infinita, ou quase infinita e plenamente eficaz.

Pajitnov criou o primeiro jogo de *Tetris* num computador russo: o Electronika 60, Gerasimov, que trabalhava com ele foi o responsável pelo port para IBM PC, que fez com que o jogo rapidamente se espalhasse e com que várias empresas começassem uma luta pelos direitos de reprodução deste título, tanto para máquinas de diversão, como para versões para computadores, micro-computadores e consolas. Empresas como a Spectrum HoloByte, Mirrorsoft e Andromeda iam lançando várias versões do jogo em diferentes plataformas sem sequer haver uma clara noção de quem tinha direitos para fazer o que quer que fosse. Apareciam assim, nos primeiros 4 anos de *Tetris*, versões aprimoradas para IBM PC, Commodore 64, Apple II, Atari ST e Amiga por exemplo. Depois de imensas versões e de muitas empresas tentarem, e até darem direitos que não tinham sob sua posse, a União Soviética, que detinha os direitos do jogo, decidiu finalmente firmar contractos mais rígidos. Entrava aqui a Nintendo em cena, que viria a lucrar a um nível planetário com os direitos que acabara de obter, para reproduzir o *Tetris* tanto para consolas caseiras como portáteis, assim como a Atari ganhava os direitos de comercializar o jogo em máquinas de diversão.

Em 1989 era então lançada a versão portátil de *Tetris*. Juntamente com a portátil da Nintendo, que já era um grande chamariz, vinha na caixa o famoso jogo russo, que tornava a consola duplamente amada e pretendida. Esta versão despida de cores fez vender as portáteis a um ritmo alucinante. Agora toda a gente podia jogar em qualquer lugar, e até competir através do cabo de ligação produzido para o efeito. Além disto, *Tetris* foi mesmo o primeiro jogo a utilizar essa capacidade competitiva. A aposta da



Nintendo foi forte a todos os níveis. Olhando para trás no tempo, não há uma consola que não tenha tido uma versão deste jogo. Mas mesmo assim, e com os direitos sobre o jogo já bem patenteados, nem por isso outras empresas deixaram de tentar aproveitar a sua sorte. O caso do *Tetris* da Mega Drive é provavelmente o mais famoso. A SEGA não queria ficar para trás nesta luta, e acabou por lançar uma versão não licenciada para a sua 16bit. Devido a uma disputa legal, acabaram por ser obrigados a retirar todo o *stock*, deixando apenas, reza a lenda, dez cópias espalhadas algures pelo mundo derivado a compras feitas entre a exposição do jogo



e a sua recolha. Uma destas cópias, já levou até uma assinatura de Pajitnov e consta-se que possa ser um dos itens mais raros e pretendidos pelos grandes tubarões do coleccionismo.
Em 1996 era criada (finalmente) a The Tetris Company. Alexey Pajitnov tinha novamente sob sua posse os direitos da franquia, e tudo aquilo que quisesse fazer com ela, já que o próprio, mesmo sendo o criador, pouco havia lucrado com o jogo e com qualquer lançamento do mesmo. Novamente, e durante largos anos, foram abertos mais disputas legais contra quem recriasse as regras, a forma de jogar, ou até as dimensões das peças em clones de *Tetris*. Obviamente que com o *boom* da Internet, os *sites* de jogos em *flash* e até os mercados móveis especializados em *smartphones* não havia sítio onde faltasse o *Tetris*, acompanhado com dezenas de réplicas. Após a criação desta companhia que regulava os direitos do jogo, foram muitas as consolas que começaram a receber a fama dos blocos, assim como novas variantes começaram a aparecer nas máquinas de diversão. Uma das minhas versões favoritas, *Tetris Plus*, mantinha o charme e a elegância que Pajitnov criara, com o *twist* de incluir uma pseudo-história de exploradores em busca de tesouros. Aqui, o objectivo era eliminar os blocos apresentados no ecrã, para que a personagem pudesse descer cada vez mais fundo e encontrar melhores tesouros. *Tetris* tem até, na Nintendo 64, uma parceria interessante. *Magical Tetris Challenge* junta o mundo mágico da Disney aos blocos em queda, apresentando também uma história interessante, com as personagens a desafiarem-se para consecutivos *rounds* de *Tetris* para provarem serem os melhores. "Queres passar por mim? Tens que me vencer no *Tetris*!" são as palavras de ordem do princípio ao fim. A SNK criou também o seu próprio título baseando-se inteiramente no jogo russo. *Puzzled* apresenta uma jogabilidade igualmente viciante e frenética, com um *twist* muito idêntico ao *Tetris Plus*, mas ao contrário. Aqui o objectivo é remover peças que aparecem bem altas no quadro de jogo, para que um balão de ar quente que nos transporta possa subir cada vez mais no céu.
Mas não foi só isto que as palavras "*falling blocks*" criaram. Não há dúvida que muitos outros jogos que apareceram ao longo do tempo se basearam no mesmo esquema estratégico. Franquias de luxo como *Puyo Puyo*, *Columns*, e jogos que deixaram a sua marca, como o já mencionado *Puzzled* ou *Baku Baku* da SEGA utilizam quadros idênticos, e a mesma forma, ou pelo menos, a mesma finalidade, de eliminar peças.
Por tudo isto, *Tetris* merece ser lembrado a cada ano que passa, e somos sempre recordados pelas constantes versões, quer físicas, quer digitais, que vão ficando disponíveis. Para este ano, para a celebração dos 30 anos, há até a confirmação que uma das músicas de *Just Dance 2015* foi retirada do *Tetris*, e foram também confirmadas as versões PS4 e Xbox One, para que a loucura continue.

> High-Score

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

Por Francisco Pereira **#2**



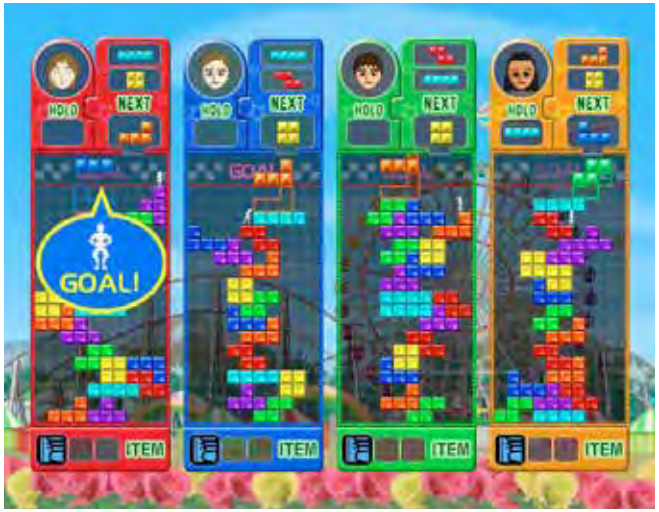
Este jogo para mim, está no lote dos jogos que nunca vão perder o seu modjo - a versão que eu mais joguei, é claro, a do Game Boy.
Durante 7 meses (o período entre o Natal e os meus anos) *Tetris* não parou no meu Game Boy. Arrumar as peças, de forma exemplar, enquanto queimava a retina no pequeno ecrã dot matrix, era o pão nosso de cada dia. E a verdade é que, ainda hoje, apesar dos muitos jogos que joguei, é quase sempre ao *Tetris* que volto com mais saudosismo.

Por Ivo Leitão **#3**



Poucos jogos conseguiram ser tão importantes na indústria dos videojogos como *Tetris* o foi. Para além de ser um sucesso de crítica e de vendas, revolucionou por completo todos os *puzzle games* existentes até então e influenciou muitos outros jogos que lhe seguiram. Apesar de todos os processos legais que o jogo sofreu por questões de copyright, é a versão da Nintendo Gameboy que atingiu um maior sucesso. E percebe-se o porquê, com um conceito tão simples e viciante de encaixar pecinhas que caiam numa caixa, foi um jogo que prendeu muita gente às suas portáteis durante longas tardes, e eu não fui excepção.

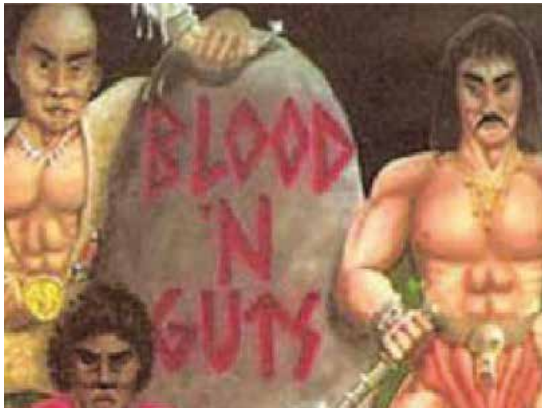
Por Luís Filipe Teixeira **#4**



Foi numa tenda qualquer da Rua Direita que pedi a minha primeira consola à minha mãe. Uma daquelas portáteis com o Tetris no seu interior. "O que os miúdos querem agora é isto", dizia a vendedora. Na altura queriam isso e hoje, 30 anos depois, ainda o querem. Haverá jogo mais intemporal do que este? O próprio Pong teve de levar algumas modificações para se tornar entusiasmante nos dias de hoje. Apesar das também inúmeras variantes de Tetris que por aí há, a verdade é que mesmo o original sem qualquer extra consegue prender esta nova geração ao ecrã.

TOP 10 PIORES CAPAS

Por Miguel Coelho











Tal como os livros, os jogos não devem ser julgados pela sua capa. Muitas vezes, por detrás de uma capa bonita e bem desenhada esconde-se um jogo medíocre, da mesma maneira que um jogo com uma capa pobre pode ter uma boa jogabilidade. Neste Top, no qual escolhi as 10 piores com que me cruzei, irão ser julgadas apenas as capas por elas próprias, independentemente da qualidade no seu interior.

10 PHALANX



Não tenho grande coisa a dizer sobre esta capa, até porque, do ponto de vista técnico, não está mal executada. Mas pelo amor da santa alguém que me explique qual foi o raio da ideia de meter um velhinho a tocar banjo na capa de um jogo de naves espaciais!

9 MEGA MAN



Aqui está um dos exemplos de que falei na introdução deste top: um jogo muito bom representado por uma capa horrível. *Mega Man* é uma das séries mais conhecidas e adoradas da Capcom, no entanto o primeiro jogo lançado para a NES foi presenteado com uma capa que parece ter sido feita por uma criança de 10 anos com dificuldades em desenhar pessoas. Mesmo ignorando o fundo psicadélico (se conseguirem...), o coitado do *Mega Man* está completamente disforme, com uma pistola na mão em vez do típico canhão e nada parecido com o que encontramos no interior. Uma simples sprite retirada do jogo seria imediatamente reconhecível e muito mais eficaz, evitando este desastre.

8 BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION



Quem não souber que os jogos da série *Bust-a-Move* são puzzle games, ao olhar para esta capa, pode pensar (e com razão) que se trata de um jogo de terror… Aquelas caras macabras com palitos a segurar os olhos, de maneira a dar ênfase ao slogan foleiro, típico dos anos 90, em nada concorda com o seu interior, recheado de monstrinhos simpáticos e fofinhos, de vozes estridentes e alegres, cujo único pecado é gostarem demais de destruir bolas de cristal coloridas.

7 FREESTYLE METAL X



Nem com 3 hipóteses conseguiram acertar! Estas tentativas de ser irreverente/rebelde/alternativo saíram sempre furadas... Nas 3 versões da capa utilizam o mesmo conceito, apenas com imagens diferentes: uma espécie de matrioska macabra e de mau gosto que em nada contribui para incitar o público a comprar o jogo (quando muito, tem o efeito contrário...).

6 STREET WARRIOR



Decorada com dois brutamontes que mais parecem sacos de batatas mutantes e um doberman meio roubado ao *Resident Evil* (acho que até gostava mais desses, mesmo todos pixelizados…), esta capa completa a metade inferior desta lista de horrores. A Phoenix, produtora deste jogo, parece especialista em fazer coisas horrendas (pequeno spoiler do que vem mais para a frente neste top).

5 CRACK DOWN



Esta é a versão NTSC americana da capa do jogo que, por alguma razão desconhecida, decidiu tomar uma direcção mais “alternativa” da que nós conhecemos melhor em territórios PAL (que já por si não é espectacular, mas ao lado desta é um quadro de Da Vinci). Para além dos habituais action heroes suados e musculados, temos ainda o título do jogo feito de letras em perspectiva com efeitos dignos do mais foleiro WordArt, uma cabra demoníaca, um Storm Trooper e um macaco, vá-se lá saber porquê...

4 FINAL ZONE 2



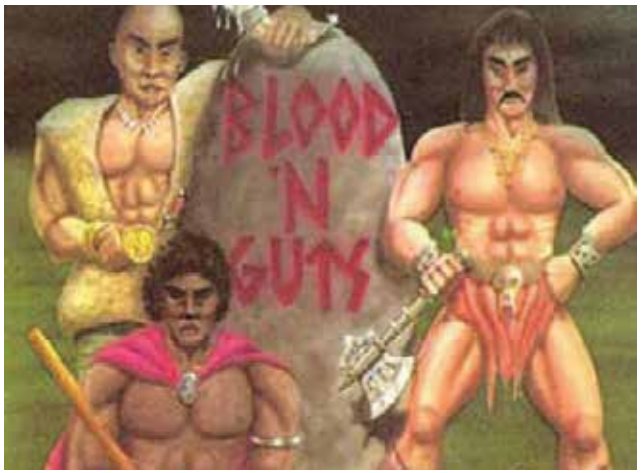
À semelhança da capa do *Mega Man,* esta é outra que parece ter sido feita por uma criança com dificuldades em desenhar pessoas, só que esta, para além disso, pelos vistos também não as sabe pintar, coitada… E que raio de armas são aquelas?! Se calhar são demasiado futuristas para as conseguirmos perceber…

3 KARNAAJ RALLY



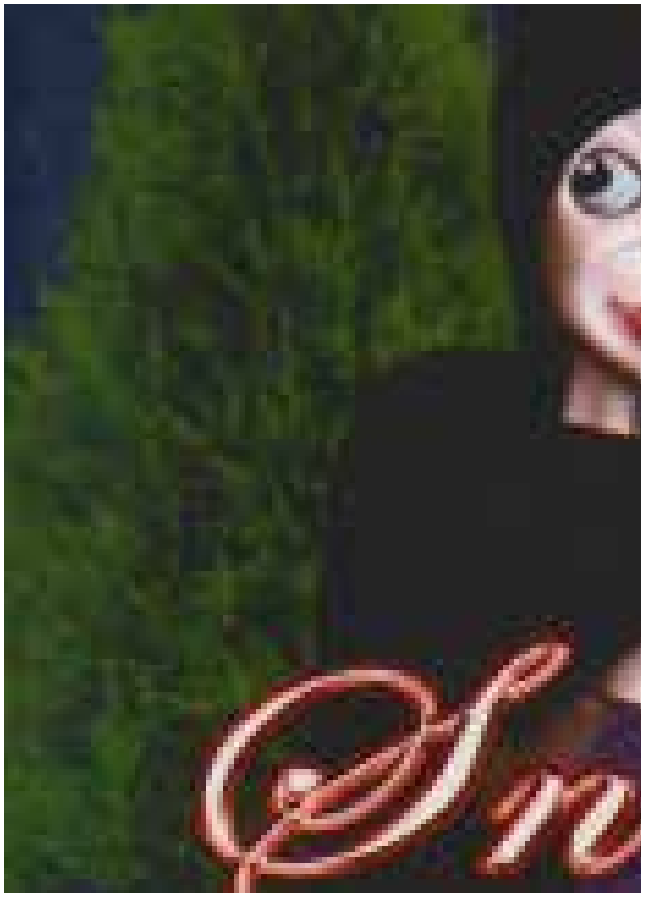
Da primeira vez que vi esta capa quase que nem me apercebia que tem uma imagem de um carro... Aqui o rei da festa é claramente um homem que ocupa metade da capa, de cabelo azul berrante e com uma expressão de quem teve um enfarte, que, segundo a lógica do "artista" e de quem aprovou esta imagem, será, possivelmente, para simbolizar o quanto radical e rebelde este jogo pode ser. Ou então é apenas e só um atestado de foleirice...

2 BLOOD 'N GUTS



O estado da tecnologia dos computadores nunca foi factor determinante da qualidade do que se faz no design e na arte, portanto o facto de este jogo ter saído para o velhinho Commodore 64 não é desculpa para a capa ser horrível… Mais um exemplo gritante de um desenho que, se tivesse sido feito por uma criança, estava adequado, mas que nunca deveria ter sido utilizado para uma capa de um jogo. Pelo menos pode gabar-se de ter uma imagem inclusiva (mas também é a única coisa de que se pode gabar…), já que nele estão representados um indivíduo caucasiano, um de descendência africana, outro asiático e até tem um gato!

1 SNOW WHITE AND THE 7 CLEVER BOYS







E chegamos ao vencedor do prémio “Pior Capa de um Jogo”, que ao mesmo tempo também compete pelo prémio “Capa Mais Perturbante de Sempre” e que é, curiosamente, a segunda capa de um jogo lançado pela Phoenix presente neste top. Das duas, uma: ou isto é um survival horror baseado na história da Branca de Neve e os 7 Anões, ou algo correu muito mal durante a impressão das capas e, quando repararam, já era tarde demais... Recuso-me a acreditar que alguém no seu perfeito juízo aprovou uma atrocidade destas para a capa de um jogo infantil, a não ser que odeie criancinhas e o objectivo era fazê-las sujar as cuecas ao ver o jogo nas prateleiras das lojas.



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*


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