PUSHSTART

46



TODOS OS ORCS MERECEM MORRER

Uma aventura inesperada em MIDDLE EARTH: SHADOW OF MORDOR

TAMBÉM NESTA EDIÇÃO

A IMPORTÂNCIA DO FAN SERVICE GAME

STEAM E O PLANO POUPANÇA REFORMA

DRIVECLUB

ANOTHER WORLD

10 HIDDEN GEMS DA DREAMCAST

SUPER SMASH BROS 3DS

ATARI - ONDE ESTÁ A PORTA?

E MUITO MAIS...

TUGA SOUNDBYTES

A indústria de videojogos portuguesa comentada na comunicação social generalista



"O nosso objectivo não é fazer jogos para serem assumidos como obras de arte, mas antes para serem um projecto que te entretenha, que mexa contigo, que provoque algumas emoções".

Nuno Folhadela, CEO da Bica Studios, *in* *Negócios*, 02/10/2014.



"Se um dia, um de nós [estúdios portugueses] tiver sucesso, a banca e os administradores podem mudar a sua opinião sobre os estúdios de videojogos".

Filipe Pina, CEO da Nerd Monkeys, *in* *Exame Informática* n.º 231, 08/2014.



"Eu tenho bastante jeito para ser *parvo*, e utilizo esse meu dom para entreter outras pessoas".

Bruno "Impakt" Moutinho, *streamer, in* *Sociedade Civil n.º157*, 23/9/2014.



TOP

> 10 HIDDEN GEMS DA DREAMCAST

4X4

> EM ACTUALIZAÇÃO PARA NOVEMBRO

ESPECIAL

> A IMPORTÂNCIA DO FAN SERVICE GAMES

OLD VS NEW



> ANOTHER WORLD

LOADING

> MIDDLE EARTH: SHADOW OF MORDOR
> TWD - SEASON FINALE
> SUPER SMASH BROS 3DS
> DRACULA 4
> GONE HOME
> BAYONETTA
> MEGAMAN XTREME

ESTE MÊS NA TUA REVISTA **PUSHSTART...**

OBSERVATÓRIO + ENTREVISTA

> DRIVECLUB

OPINIÃO

> STEAM E O MEU PLANO POUPANÇA REFORMA
> ATARI - ONDE ESTÁ A PORTA?

AUDIOVISUAL

> INTO THE STORM

PONTO G

> LIVROS VS PIXÉIS - QUANDO OS LIVROS JULGAM OS JOGOS PELAS CAPAS



VRUM VRUM VRUM

O NOVO DRIVECLUB APOSTA NUMA ESPÉCIE DE REDE SOCIAL, MAS NO UNIVERSO DAS CORRIDAS DE CARROS

Por Ivan Cordeiro
Sistema: PS4
Ano: 2014

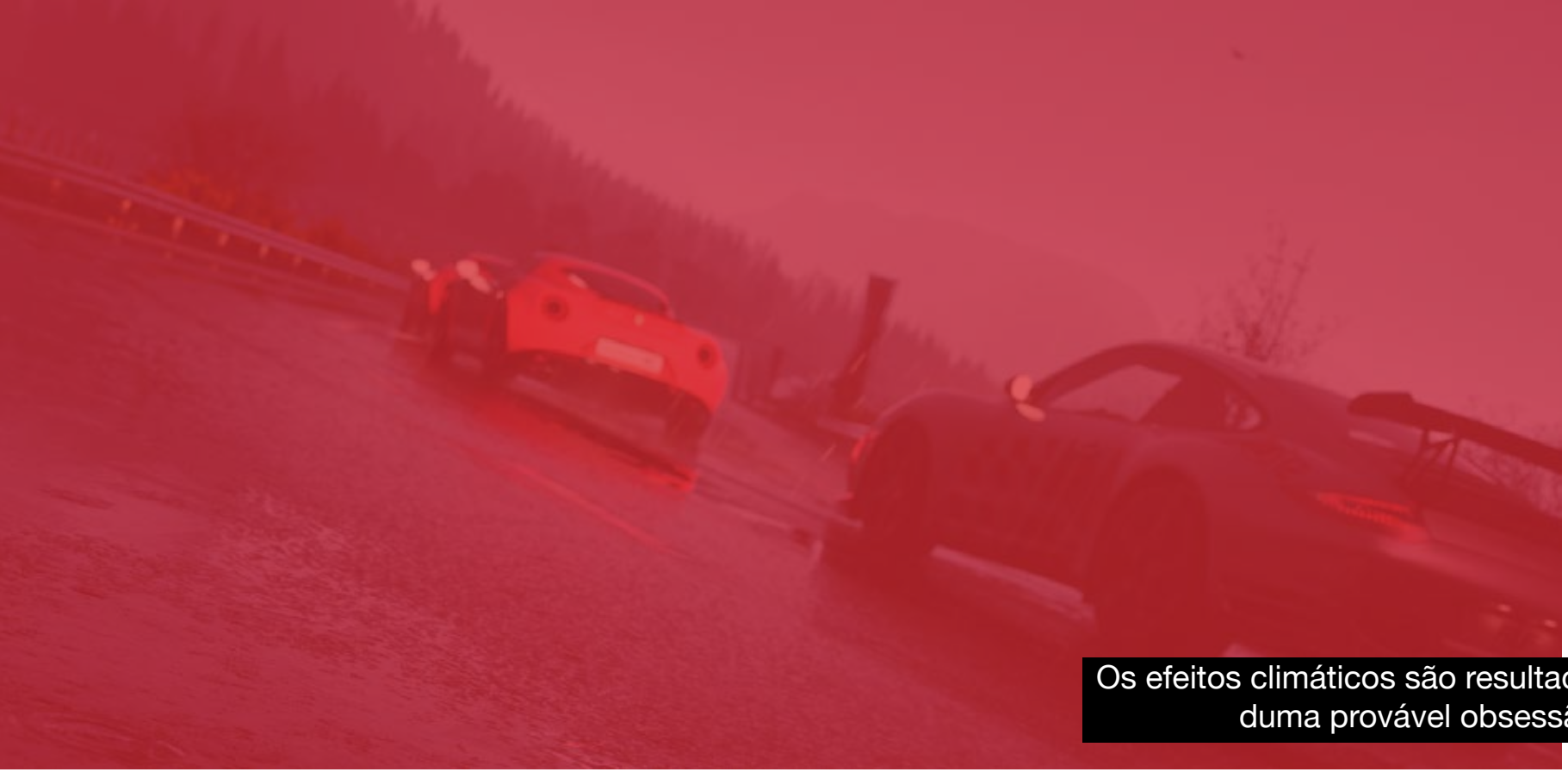
Foi com entusiasmo que a PUSHSTART esteve num dos armazéns da agora popular LX Factory para a apresentação de *Driveclub*. Do exterior podia-se observar alguns calhambeques que se encontravam no interior. Coisas modestas… dois Ferraris, um Bentley, e um Mercedes. Pensámos que estes eram provavelmente os *press kits* que iríamos levar para casa, mas depois abandonámos o mundo dos sonhos quando as portas finalmente se abriram para o interior. O calor era imenso, e a falta de sombra no exterior era agoniante, todos apresentavam rios de suor na testa e no interior o cenário não era melhor. Já lá dentro o interesse inicial foi todo centrado nos carros. Os *flashes* das fotos eram tantos que parecia estarmos num estádio de futebol. Parecíamos crianças numa loja de brinquedos, a única diferença é que estes brinquedos eram apenas um bocadinho mais caros do que um peluche. Passados alguns minutos Ben Gouldstone - Senior game designer da Evolution Studios - começou então a falar sobre *Driveclub*, mas antes não deixou de referir que era oriundo do norte de Inglaterra e que estava um calor infernal. Algo com que provavelmente toda a plateia concordava. Mas claro que *"the show must go on"*, e iniciou-se assim uma conferência onde Ben Gouldstone guiou a plateia através das características do jogo. *Driveclub* é uma tentativa de fazer um jogo de corridas, que é simultaneamente uma espécie de rede social, algo que já foi tentado de certa maneira por *Test Drive Unlimited*. Bater os records dos nossos amigos ou de alguém





na internet não é novidade nenhuma. A inovação está nos *clubs*, também conhecidos como *clans* aqui há uns dez anos. O que a Evolution Studios quer fazer é criar um jogo que seja uma experiência positiva para todo o tipo de pessoas e que estas se sintam parte de algo maior. Num *club* todos os jogadores contribuem, quer seja por ganharem corridas ou por simplesmente conseguirem fazer bons *drifts*. Assim, não é preciso ser propriamente um bom condutor para se conseguir pontos, e mesmo que se esteja em último lugar é possível conseguir pontos. Isto é positivo até para incentivar a pessoa a não desistir e melhorar progressivamente.

Com os pontos de todos os seus jogadores, os *clubs* vão ganhando fama, e é para isso que cada indivíduo contribui, para o melhor de uma comunidade. Esta preocupação, que no fundo vai ao encontro de alguns jogadores mais casuais, levou também à decisão de criar um produto que é uma simulação mas tem muito do estilo *arcade racing*. É necessário lembrar que *Driveclub* não pretende de maneira nenhuma substituir *Gran Turismo*. Estes irão coexistir e como tal faz sentido que *Driveclub* siga um estilo de condução e uma ideologia diferente. Os gráficos são soberbos, os carros, os cenários, os efeitos climáticos… tudo foi trabalhado ao pormenor. Os efeitos climáticos em especial são resultado de uma provável obsessão. A chuva, a neve, a neblina em altitude elevada, o comportamento do carro em cada situação, os efeitos de luz… tudo incrível. Ver o solo a ficar encharcado em água e posteriormente a secar progressivamente quando nasce o sol é de ficar boquiaberto, mesmo que não se considere os gráficos algo essenciais. Os 60fps e a sensação de velocidade que eles oferecem vai fazer com que nunca mais queiram jogar jogos de corrida com fluidez inferior. Preocupante é o discurso sobre a *season pass*. Parece que hoje em dia não existe jogo que não tente fazer mais dinheiro além do que o que é pago nas lojas de retalho. Basicamente se tiverem o *season pass* têm pelo



Os efeitos climáticos são resultado duma provável obsessão

menos até meio do ano seguinte conteúdo extra como carros e pistas. Incomoda-me o facto de quase todos os jogos de hoje em dia não custarem 70€ (que já é um preço grande a pagar numa economia como a nossa), custam na verdade 95€ em média para termos acesso ao jogo todo. Durante toda a apresentação houve baba nos queixos dos amantes do automobilismo e suor nas costas de todos. Foi por isso com prazer que após terminada a apresentação fomos beber água bem fresca e repor energias com comida. Obrigado, Sony (ou equipa de *catering* responsável), por não se esquecerem dos vegetarianos, os pães-de-leite com queijo e rúcula eram fantásticos. Ben Gouldstone Começou entretanto a dar entrevistas.

A PUSHSTART fez a sua, diferente e curta, e já a podem ler na nossa página. Com tudo feito, foi tempo de várias conversas agradáveis com várias pessoas pelo recinto, um momento descontraído para finalizar uma tarde bem passada. Durante essas conversas ouviram-se os brinquedos a fazer barulho, um a um saíram do armazém. Com a nossa esperança de os levar para casa como agradecimento da Sony por uma tarde tão calorenta destruída, era então tempo de vir embora. Da próxima substituam os carros por ventoinhas, de resto foi perfeito. *Driveclub* chega às lojas no dia 8 de Outubro.



QUEM?
Ben Gouldstone

TRABALHO?
Senior Game Designer
Evolution Studios
(*Driveclub*)

A CURTA E BIZARRA ENTREVISTA SOBRE *DRIVECLUB*

Por Ivan Barroso

PS: Uma só palavra que definia o jogo?
BG: Envolvente!

PS: A palavra que dava mais gosto de ouvir durante o desenvolvimento de *Driveclub*?
BG: Deslumbrante!

PS: O palavrão que foi mais usado durante o desenvolvimento do título?
BG: Na verdade não foi uma palavra, mas sim um som. Disse muitas vezes em frustração "AURRR".

PS: Dá-me uma razão para eu ir a acampar a porta da loja, esperando desperadamente por *Driveclub*.
BG: Não importa quem tu és, existe algo dentro de *Driveclub* para toda a gente.







ABERTA OFICIALMENTE A TEMPORADA DE CAÇA AO ORC

Ser discreto, eficaz e mortífero em MIDDLE EARTH: SHADOW OF MORDOR

Por Ivan Cordeiro
Sistema: PS4
Ano: 2014

Se tenho de vos dizer quem foi John Tolkien podem já parar de ler este texto. Primeiro livrem-se do pecado e deixem-se evangelizar pelos livros. Se também não conhecem *Assassin's Creed* sigam as mesmas instruções mas substituam os livros pelos jogos, embora esta segunda opção me pareça menos provável a quem lê esta análise. As obras de Tolkien já geraram vários videojogos e filmes de grande sucesso. Curiosamente, e devo talvez ser uma raridade, o meu primeiro contacto com este mundo foi com *The Lord of the Rings: Volume 1* na Super Nintendo. Depois dos filmes da trilogia *O Senhor Dos Aneis* se tornarem grandes sucessos de vendas era inevitável o *cash-in* com videojogos. Cada filme teve o seu e até eram jogos bastante decentes. Estes são provavelmente os produtos onde vocês pela primeira vez jogaram algo passado na terra média. Depois tivemos um ainda popular MMORPG e alguns títulos na sétima geração que nunca atingiram qualquer estatuto. Agora, treze anos depois do primeiro filme ter trazido definitivamente o trabalho de Tolkien para a ribalta, chega *Middle Earth: Shadow of Mordor*. Curiosamente não é um jogo baseado no *The Hobbit*, o que seria de esperar devido ao sucesso dos filmes no cinema nos últimos tempos. Muito sinceramente não estava assim tão entusiasmado quanto isso para este jogo. Mas também, verdade seja dita, muito pouco sabia sobre ele até pegar no comando da Playstation 4 e o iniciar. Algo que é minha prática comum, para evitar *spoilers* e ter uma experiência o mais genuína possível. Erradamente pensei "ok, deve ser um *theme* da terra média para o *Assassin's Creed*". Embora o estilo de jogo seja obviamente inspirado na fórmula do franchise da Ubisoft, *Shadow of Mordor* é… suficientemente diferente. O inicio expõe-nos a uma história do mais básico possível – "ah e tal mataram a minha família e agora estou chateado e vou matar toda a gente". Super criativo, e sinceramente não desenvolve muito mais do que isso. Existem sim várias referências engraçadas às obras de Tolkien, pena que apenas aqueles que estão familiarizados com tais trabalhos venham a perceber o que se passa, deixando uma boa fatia do público a apanhar do ar.

Mordor é uma terra desolada e maldita, povoada pelas forças do mal. Para o bom e para o mau isto também é verdade no jogo. Este *open world* tem infelizmente cenários algo repetitivos, despidos e com uma palete de cores quase monocromática. Ao mesmo tempo o



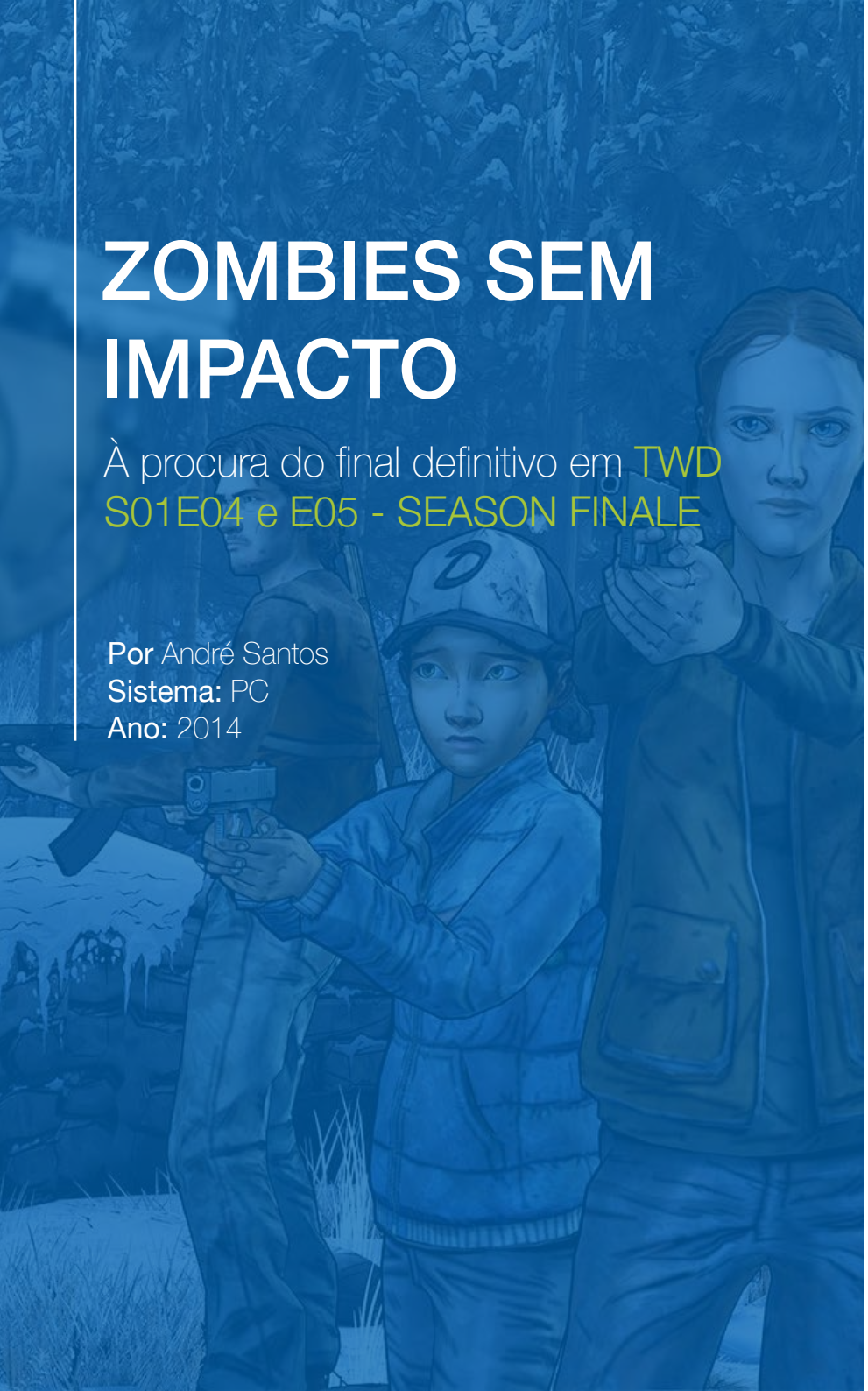
jogador nunca se sente propriamente seguro, o que presumo que fosse normal se Mordor realmente existisse. Alem da desolação geral é também um mundo bastante hostil, nunca estamos livres de perigo, com a excepção de umas torres que funcionam como uma espécie de *checkpoints*. Os inimigos estão por todo o lado, o que nos safa é que felizmente corremos bem mais depressa que eles. Um outro problema deste sistema de mundo aberto é que as missões têm de ser iniciadas. Quando o fazemos não podemos sair de um certo recinto algo limitado e a experiência torna-se bastante mais *scripted*.
Não demora muito tempo até nos familiarizarmos com aquela que é a melhor característica de *Shadow of Mordor*. Algo que o torna uma experiência única e realmente surpreendente, o sistema nemesis. Este dá uma dinâmica enorme ao jogo e torna-se quase uma obsessão. Basicamente as tropas de Sauron têm várias patentes (*grunts*, *captian* e *warchief*). Todos os inimigos podem ser promovidos e despromovidos conforme as nossas acções. Se forem mortos o vosso adversário é promovido, tornando-se mais forte e consequentemente mais difícil de matar no futuro. Vão dar por vocês a perseguir certos *orcs* pelo mapa todo numa fúria imensa por já terem sido derrotados duas ou três vezes, e ainda por cima eles ainda gozam com a vossa cara. Todos os inimigos mais importantes são únicos, com características, habilidades e pontos fortes e fracos diferentes. Alguns pormenores são fantásticos como o *orc* que tem medo de insectos e desata a fugir quando rebentamos uma espécie de colmeia de abelhas à sua frente. Não vão apenas assassiná-los mas também fazer com que cooperem convosco. Também isto leva a álbuns momentos hilariantes e a ainda mais diversidade de possibilidades. No fundo, este sistema é quase um *micro-management* que funciona ao contrário.
Para ajudar à festa o combate é dos mais satisfatórios que joguei nos últimos anos. Acho que não me divertia assim tanto a aniquilar *orcs* desde… sempre. O combate está no topo juntamente com jogos como *Bayonetta* ou *DMC*, embora notavelmente diferente. Curiosamente mais satisfatório do que *Assassin's Creed*, com os golpes a transmitirem uma sensação muito maior de impacto e bastante mais violento. Existem também vários tipos de inimigos diferentes



mas nada fora do vulgar. Alguns têm escudo, outros são apenas sacos de pancada, outros fazem *counter* aos nossos ataques e etc. A jogabilidade é fluida e as animações são de babar. Não só as animações como os gráficos com efeitos de luz soberbos e super detalhados. Embora sinceramente acho que ainda não chegámos verdadeiramente à nova geração. Não enquanto estes jogos tiverem de ser feitos para duas gerações de sistemas. Os elementos de "*parkour*" estão bem implementados, a par com a concorrência, embora em Mordor não haja assim nada de significativo para trepar. Aqui esta mecânica está largamente associada aos elementos mais *stealth* da jogabilidade. Estilo este bastante mais predominante e necessário do que podem pensar. O combate divide-se em três mecânicas, *stealth*, *ranged* ou *melee*, todas elas igualmente importantes e úteis. Ao longo das 15-20 horas de campanha somos obrigados a usar todos os métodos disponíveis. Para cada uma destas vertentes há uma respectiva árvore de habilidades e uma espécie de *sockets* onde podemos equipar runas que apanhamos. É um sistema complexo e muito completo, mete mesmo muitos *Role Playing Games* "*nativos*" a um canto. Quanto mais tempo passava com *Shadow of Mordor* mais gostava dele. Apesar da história e do mundo de jogo não serem muito interessantes – o que é uma pena tendo em conta uma licença desta envergadura – tudo o resto é soberbo e surpreendentemente viciante. Eu que não sou pessoa de divagar muito nas missões secundárias dei por mim constantemente a passear e a matar *orcs* para ver as tropas de Sauron reduzidas e a entrarem em conflitos entre elas. Se são fãs de Tolkien lancem-se de cabeça, embora pouco tenha a ver com o seu trabalho, este é o melhor jogo até hoje que tem lugar na terra média. É inevitável comparar e recomendar aos fãs da série *Assassin's Creed* que vão encontrar aqui uma nova possível série a seguir. *Middle Earth: Shadow of Mordor* é um excelente jogo que não deve passar ao lado de nenhum jogador.

VEREDICTO

Um jogo fantástico e de certa forma único. Um *guilty pleasure* para fãs de Tolkien e *Assassin's Creed* em simultâneo.



ZOMBIES SEM IMPACTO

À procura do final definitivo em TWD S01E04 e E05 - SEASON FINALE

Por André Santos
Sistema: PC
Ano: 2014

A segunda temporada da história da Telltale de *The Walking Dead* chegou ao fim. As opiniões poderão e provavelmente irão mesmo divergir, mas a verdade é que tal como na televisão e no cinema, a grande maioria das sequelas é inferior ao original. Muitos dirão que se perde o efeito surpresa, algo até com que facilmente concordo, mas esse é um factor que se conhece de antemão, e portanto deverá ser relativamente simples contorná-lo e de preferência suplantá-lo.
Disse várias vezes durante as *reviews* aos primeiro, segundo e terceiro capítulos desta segunda leva que estes se preparavam para algo com verdadeiro impacto. O problema é quando esse suposto *impacto* não passa de uma *rasante*, deixando no final o jogador com uma leve sensação agridoce. Essa foi a razão de juntar nesta *review* os dois episódios finais da saga *The Walking Dead*, pois ao terminar o quarto, percebi – infelizmente de forma algo tardia – que o que andei a antever durante toda a saga, dificilmente iria suceder.
Todavia, não me interpretem mal. Continuam, em ambos os casos, boas histórias interactivas com momentos marcantes e intensos. Apenas pecam por não apresentarem um final à altura, com o devido *punch* para se tornarem não apenas mais um, mas sim em algo marcante – um pouco à imagem do que aconteceu na primeira temporada.
O quarto episódio, com o título ***Amid The Ruins***, retoma a narrativa logo após a tentativa de fuga, aproveitando a horda de *walkers*, que surgiu posteriormente à *personal vendetta* por parte de Kenny a Carver. Obviamente esta tentativa de fuga originou algumas baixas significativas, dependendo das opções por nós tomadas, e o desenrolar do

episódio vai decorrer tendo como base estas. Do ponto de vista da jogabilidade continua a faltar mais acção e mais para o jogador fazer. A história é deliciosa, tal como toda a envolvência ao jogo, mas começa a ser evidente, que por melhor que esta componente se apresente, é fundamental arranjar mais para o jogador colocar em prática.
Assim, há pouco para explorar, e o que há é ainda menos relevante, não existem objectivos definidos para essa pesquisa, nem missões a cumprir com determinados objectivos para executar. Poder-se-á resumir a termos que escolher qual a próxima tomada de posição de Clementine e aqui e ali tomar uma decisão mais arrojada. A grande questão no quarto capítulo prende-se com o aproximar do nascimento do filho de Rebecca, e tudo o que isso implica – a melhor sequência e uma das mais intensas da temporada. A (estranha) personagem de Jane também ganha um maior destaque, acabando por em diversos momentos, ser o elemento condutor para Clementine. Esta por sua vez continua a mostrar, não só a ela própria como a todo o restante grupo, que apesar da baixa estatura e da tenra idade está longe de ser uma criança, sendo cada vez mais frequente ter que tomar decisões não muito habituais para uma criança.
O quinto e derradeiro capítulo da segunda temporada, com o título ***No Going Back*** recomeça no tenso momento em que deixámos o episódio anterior, em pleno tiroteio entre o grupo de Clementine e Arvo, o estranho rapaz russo. De aparência inocente pouco o parece ser na verdade, o que acaba por despoletar lá mais para a frente tudo aquilo de que mau Kenny ainda reserva dentro dele devido aos recentes acontecimentos.
Após essa batalha o grupo além de se ver a braços com um recém-nascido necessita urgentemente de encontrar um espaço para ficar, situação essa que começa a criar aos poucos divisões profundas entre os elementos.
O cerne do último episódio da temporada reside mesmo nas relações de confiança, ou neste caso a falta dela, entre os elementos do grupo, e ao mesmo tempo a forma como Clementine tem que lidar com os seus próprios conflitos emocionais, perante tomadas de posição de certas personagens.
O final é marcante, mais uma vez com Clementine a ter que tomar uma decisão difícil mas que revela bem o quanto está madura e cada vez mais apta para viver num mundo virado do avesso, no qual para a grande maioria todos os valores se encontram deturpados e nalguns casos até mesmo totalmente eliminados. *The Walking Dead* é perito a mostrar que num mundo assim facilmente qualquer um se transforma num monstro. Não há novamente uma grande interacção com o jogador, o que é pena,











sendo que este passa mais tempo a acompanhar a história do que propriamente a interagir com ela. Por outro lado, há o finalizar de uma temporada, que e apesar de na minha opinião não ter sido tão marcante quanto o da primeira, não deixou de ter a qualidade necessária.
Tecnicamente e em particular neste dois últimos episódios parece ter havido uma evolução ao nível do posicionamento da câmara, o que resulta numa significativa redução de constrangimentos do jogador. Similarmente a componente sonora continua exemplarmente bem trabalhada, com realce para as interpretações dos actores que dão voz a cada uma das personagens, tal como a componente visual em todos os cenários, que neste último capítulo são bastante mais variados do que estamos habituados.
No todo *The Walking Dead Season 2* é uma boa sequela com valores e qualidade que devem continuar a ser aproveitados. Certo é que sem o efeito surpresa que tanto ajudou a primeira temporada, denota-se um evidente decréscimo de ritmo, que apesar de até o considerar perfeitamente válido tendo em conta o(s) fina(ais) que nos são oferecidos, não deixa de me parecer pouco, ou pelo menos não tão marcante. É igualmente importante que a Telltale dê mais para fazer aos jogadores, remetendo-lhes mais importância, já que uma história interactiva, pelo menos na minha opinião, assim o exige. Porém, o ponto alto desta saga continua a ser a narrativa (e tudo o que ela envolve) e é nisso que a Telltale deve continuar a apostar. A fórmula de sucesso está descoberta, bastará só limar-lhe algumas arestas para que *The Walking Dead* se mantenha no *top* do género *point ´n click* de terror.

A terceira temporada foi entretanto já garantida, eu por cá ficarei a aguardar, aproveitando para igualmente partilhar uma sugestão, que creio que seria bem recebida por toda a comunidade, e que se prende com a possibilidade do jogador poder escolher as opções que tomou nos episódios anteriores, em caso de, por exemplo, ter formatado o seu computador. Tal aconteceu-me, facto que me obrigou a ter que começar estes episódios com decisões tomadas aleatoriamente pelo sistema.
Nem todas as decisões são absolutamente necessárias, e isso sente-se ainda mais entre temporadas, pelo que a Telltale poderia criar uma opção para que quando iniciássemos um determinado capítulo de uma temporada e o sistema não detectasse episódios anteriores (e respectivas escolhas), nos desse a possibilidade de sermos nós a escolher e não o sistema de forma aleatória.
The Walking Dead Season 2 pode desiludir alguns, mas não deixa por isso de ser um título bastante acima de média, obrigatório para quem gosta da temática, da série de televisão e principalmente para quem jogou a primeira *season*, já que é aí esta segunda leva assume mesmo uma posição de cariz obrigatório.

VEREDICTO

A narrativa continua a ser o ponto forte desta série, mas, há pouco para o jogador fazer e as surpresas são cada vez menos.



FAN SERVICE À PANCADA

Divertimento constante não vai faltar no novo SUPER SMASH BROS. 3DS

Por Sílvia Farinha
Sistema: 3DS
Ano: 2014

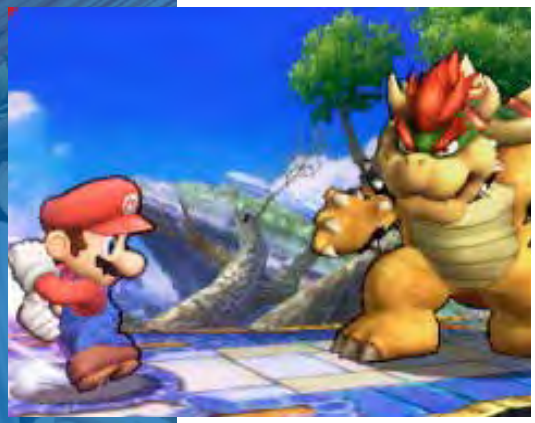
Este é sem dúvida nenhuma, um dos jogos mais antecipados deste ano e, não sendo excepção, estava mortinha para lhe deitar as mãos. Como fã assumida de grande parte dos títulos da gigante nipónica, fiquei deliciada com todas as características do universo presente neste jogo, já desde o longínquo *Super Smash Bros.* original para a Nintendo 64 em 1990. Além de juntar as melhores personagens de todos os títulos, desde os clássicos aos actuais, alia um divertimento puro e constante que nos entretém durante horas.
Ao iniciarmos o jogo podemos ver imediatamente as categorias nas quais este se divide: *Smash*, *Aventura Smash* e o modo *online*. No modo *Smash* é possível escolher uma personagem (ou deixar o destino escolher por nós) e lutar num cenário também ao nosso gosto (ou então deixar novamente tudo nas mãos da sorte). As nossas capacidades de luta são testadas contra mais duas personagens durante um determinado tempo e no final vemos quem foi o melhor a escorraçar os adversários do campo de batalha. Este é basicamente o modo mais puro deste jogo e aquele pelo qual este é imediatamente reconhecido.
Continua lá tudo o que nos lembramos – e como foi bom recordar ataques e cenários que joguei no *Super Smash Bros. Melee* para a GameCube na casa de um amigo, e nas amizades destruídas à custa disso e das horas sem nos falarmos porque há sempre alguém, invariavelmente a minha pessoa, com um mau perder tremendo – e uma série de itens novos que tornam o jogo absurdamente divertido.
No modo *Aventura Smash* temos um mapa para explorar e no qual temos que sobreviver às várias tentativas de ataque dos mais aleatórios personagens. Sendo





também este um dos modos reconhecíveis desta série, admito que não é de todo aquele pelo qual recai a minha preferência. Entre encontrar os portais e reunir os *power-ups* necessários para ajudar no duelo final contra os outros 3 adversários, o modo aventura acaba por ser interessante mas com uma vertente mais estratégica.
Além disto é possível divertirmo-nos com diversos minijogos e é aqui que tenho passado umas boas horas. No minijogo *Clássico* é posta à prova a nossa capacidade de decisão, pois temos de escolher o caminho que mais nos convém e que nos leva a batalhas onde, ou somos agrupados com personagens pertencentes ao mundo que escolhemos – *Zelda*, *Mario*, *Pokémon* - ou é testada a nossa capacidade de sobrevivência quando acabamos por lutar sozinhos contra uma equipa. Por outro lado, no minijogo *Basebol Smash* é possível atacar um saco de boxe e atirá-lo o mais longe possível. E o que eu me ri por falhar miseravelmente vez após vez, arremessando o dito saco num salto ridículo com não mais do que 2 metros. Por sua vez, noutro minijogo é possível atacar uma bomba e tentar atirá-la o mais longe possível, com o objectivo de destruir uma estrutura com vários alvos protegidos, bem ao género de *Angry Birds* - sendo os alvos os porcos e a nossa bomba o pássaro. Outro minijogo que me agradou bastante e apela ao saudosismo de todos nós é o modo *Lendas Smash*, com o qual vamos lutando por ordem cronológica com as diversas personagens segundo os anos em que estas foram aparecendo no universo Nintendo. Se por outro lado gostam de um bom desafio, têm um minijogo no qual podem escolher contra quantas personagens podem lutar. Se tal como eu quiserem um pouco de acção, escolham lutar contra 100 personagens e garanto-vos que não se vão arrepender. É simplesmente alucinante ver inimigo atrás de inimigo a sair a voar do cenário - odeio a minha vida, perdi a 3 inimigos do fim e ainda não ganhei coragem de voltar a derrotar







aquele exército infernal!
Um dos aspectos mais engraçados deste título é a possibilidade de criarmos uma personagem baseada no nosso *Mii* e de podermos alterar algumas habilidades das personagens já existentes no jogo. Para o *Mii*, podemos ainda escolher o chapéu ou o fato que este irá utilizar durante as batalhas – desbloqueáveis durante as várias partidas dos diversos modos de jogo – bem como os acessórios e os ataques especiais, algo possível também com os restantes personagens disponíveis no jogo.
No que toca ao *design* gráfico do este é já bem característico dos títulos da Nintendo e o toque *cartoonizado* de algumas personagens torna o ambiente muito mais divertido. Repleto de cores e brilho, os cenários do jogo são fantásticos. Podemos lutar em vários fundos de videojogos da Nintendo. Todos os cenários estão extremamente bem detalhados e tornam as lutas muito mais interessantes, especialmente nos ambientes onde começam a cair objectos do céu e que interferem directamente com o modo como jogamos. Contudo, não fiquei agradada com o facto de ao se expandir o fundo, se perca a noção dos limites gráficos da nossa personagem. Se o combate estiver a ser realizado próximo do centro do fundo conseguimos ver a luta em grande qualidade e bem definida. Mas sempre que a batalha fica mais intensa e os movimentos se tornam frenéticos, o fundo começa a expandir-se e perde-se um pouco da qualidade gráfica da luta. Por outro lado o 3D está muito bem aplicado ao jogo. Além de não cansar a vista ou confundir o jogador, este efeito dá uma nova experiência agradável ao jogador. Foi inclusive uma das melhores aplicações do 3D que já vi, subtil mas presente.
Infelizmente, e apesar de o modo *co-op* e *online* estarem implementados não me foi possível jogar nenhum dos dois. Para o *co-op* não tenho ainda ninguém por perto que possua o jogo, e o *online*, por algum motivo que não entendi, teimava em não me juntar com pessoas reais, apenas sempre com o CPU. Admito que uma grande parte da experiência de *Super Smash Bros.* vem da partilha desta com os nossos amigos – e todas as consequências que isso nos trás – mas tenho-me divertido imenso a jogá-lo ainda que seja apenas contra o CPU.
Super Smash Bros. for Nintendo 3DS é um jogo que todos os que por ele têm ansiosamente esperado, não se vão arrepender de o ter feito. Vale bem a pena, não só pelo forte apelo à nossa memória das personagens mais clássicas mas também por ser um jogo que glorifica todo o percurso da empresa. E mesmo para aqueles que só estão a descobrir agora esta série, todo o carisma e divertimento do jogo não se vão perder. *Super Smashed Bros.* faz justiça ao título de um dos videojogos mais esperados do ano, e torna-se num fiel companheiro para várias horas de diversão com os nossos velhos amigos dos clássicos Nintendo.

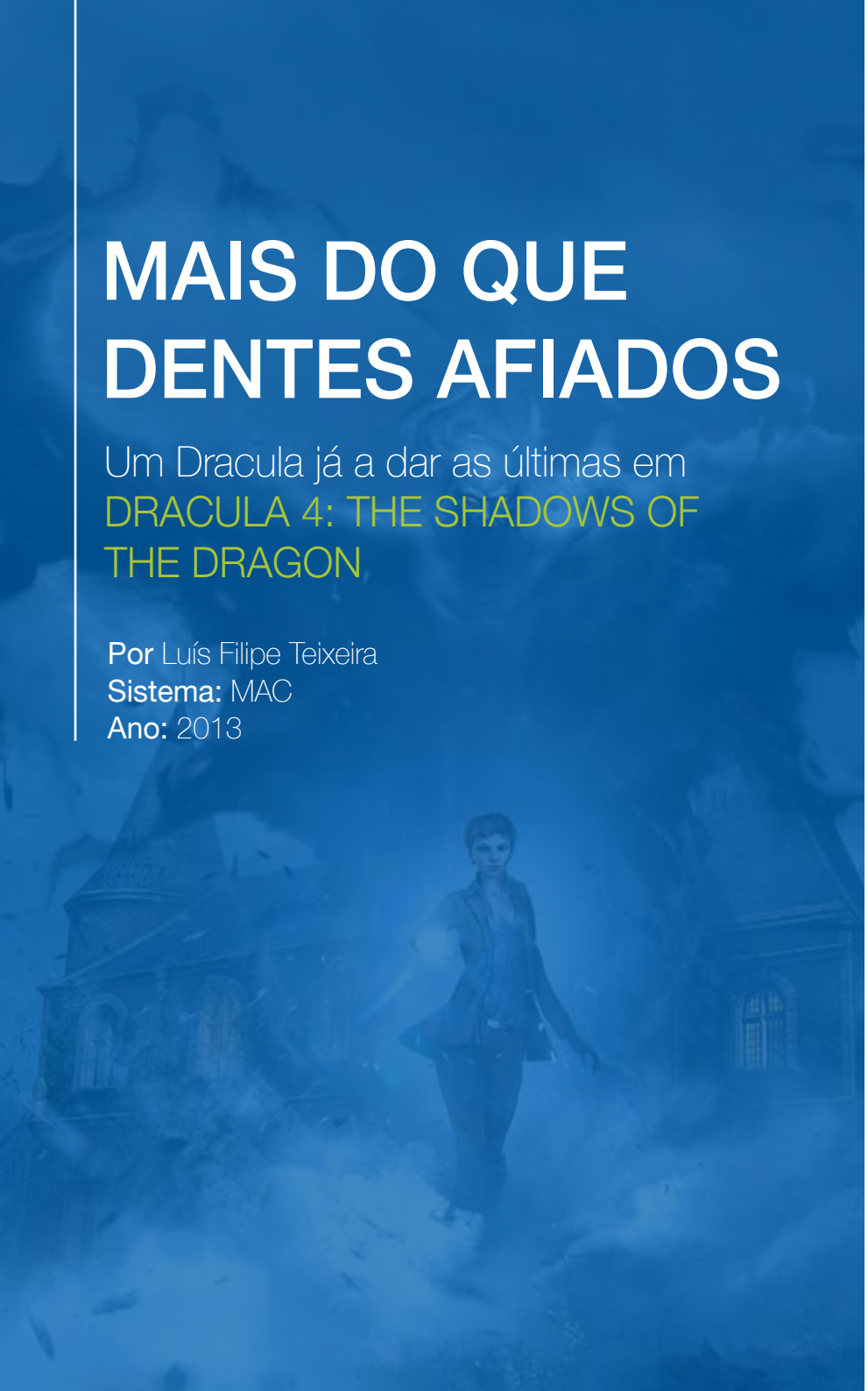
VEREDICTO

Super Smash Bros. 3DS é um título que todos os que por ele têm ansiosamente esperado, não se vão arrepender de o ter feito.

MAIS DO QUE DENTES AFIADOS

Um Dracula já a dar as últimas em DRACULA 4: THE SHADOWS OF THE DRAGON

Por Luís Filipe Teixeira
Sistema: MAC
Ano: 2013



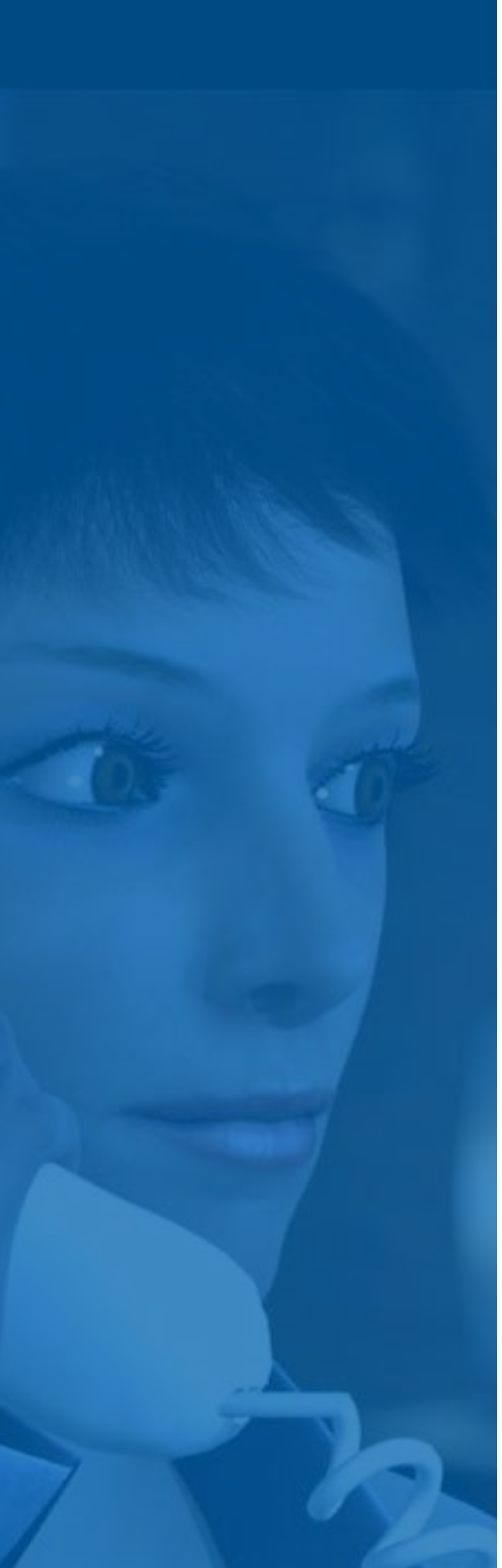
Bem-vindos ao mundo onde vão poder encontrar cofres enterrados no cemitério. Ao mundo onde ouvem gritos ao longe sem saber bem de quem é que são. Ao mundo onde os humanos e os monstros se confundem. Bem-vindos a *Dracula 4: The Shadow of the Dragon*.

Todos os anos por esta altura analiso um capítulo desta saga. Se em 2011 comecei com *Dracula: Resurrection*, em 2012 continuei com *Dracula 2: The Last Sanctuary*. Depois de ter percorrido no ano passado *Dracula 3: Path of the Dragon*, chegou agora a vez me colocar nas suas sombras.

Apesar dos títulos, esta não é uma sequela directa do 3, pois somos levados para uma história completamente nova. Somos Ellen Cross, uma investigadora nova-iorquina que trabalha para o *Metropolian Museum* e que é enviada à Hungria à procura de uma pintura valiosa que se pensava desaparecida no meio do oceano. Pelos vistos esta tornou a aparecer num leilão e cabe-lhe agora verificar a sua autenticidade.

Quem jogou os jogos anteriores, sente-se logo familiarizado aqui. Os menus são mais ou menos os mesmos e a jogabilidade em *point'n click* também. Vamos percorrendo os cenários estáticos (com algumas excepções) enquanto procuramos por pistas em todos os cantos. Com isso posso começar já por referir o primeiro aspecto negativo. Não falo dos cenários que mais uma vez fazem com que o jogo tenha um ambiente fenomenal, mas da linearidade na procura das pistas. O jogo é extremamente linear. Se o capítulo anterior roçava a loucura, este quase que pode ser considerado para principiantes. Não vamos perder muito tempo a andar para trás e para a frente nos cenários, pois sabemos sempre exactamente que o objecto que acabamos de encontrar vai ser usado neste ou no cenário a seguir. Se mesmo assim não conseguirmos ir em frente, existe o *Casual Mode* que nos dá dicas sobre o que fazer.

Com isso vem o facto de o jogo ser muito curto. Podemos terminá-lo em mais ou menos 2 horas. No final até ficamos a pensar se já terminou mesmo ou não, mas as imagens estáticas do próximo título tiram qualquer dúvida. E é assim que termina. Sem grandes rodeios, mas com um *cliffhanger* que confesso que me deixou com vontade de pegar no próximo. Aliás, o ambiente e a história (enquanto duram) são mesmo



o melhor deste título. Estes até conseguem colar o jogador, incentivando-o a continuar a jornada. Tenho também de alertar os nossos leitores para não começarem pelo modo normal do jogo. Convém fazermos o tutorial primeiro. Não para nos ambientarmos às regras, mas porque este próprio faz parte da narrativa. É como que se estivéssemos a passar o primeiro capítulo à frente! Ao irmos logo para o modo normal, tudo o que aconteceu no tutorial é explicado em forma de *flashback*, o que não faz qualquer sentido tendo em conta que não existe qualquer diferença entre o tutorial e o resto do jogo em si. Estavam com medo que o jogador achasse o jogo demasiado longo?

Chegamos à parte em que explico uma das novidades do jogo, mas que também vai ter de levar com críticas. Então é o seguinte: Ellen Cross está a morrer. A sua vida depende dos comprimidos que foram entretanto descontinuados. Resta-nos ficar com os que ainda sobraram. Ao longo do jogo vamos ver a nossa barra de vida a descer e a ficar cada vez com menos medicamentos. Ou será que vamos? Acontece que terminei o jogo com comprimidos à fartura. Por outras palavras, é como que se essa característica não existisse. Não adianta implementá-la se nunca nos chegamos a encontrar realmente em risco de



vida.

Antes de passar para aquilo que realmente gostei de *Dracula – The Shadow of the Dragon*, ainda vai ter de levar com outra chamada de atenção. Os personagens não apresentam qualquer expressão. A única coisa que fazem é mexer os lábios e mesmo assim não coincidem com aquilo que é dito. O primeiro *Dracula* que é de 2000 fazia isso tão bem... Aliás esse estava bastante à frente do seu tempo, pois ainda hoje tenho dificuldade em encontrar jogos com o mesmo detalhe no que toca às expressões dos personagens.

Este desleixe é de facto vergonhoso, pois perde-se muita imersão assim. No entanto, nem tudo é mau aqui porque as vozes levaram com uma excelente interpretação, ajudando a tornar ambiente realista novamente.

E era aqui onde queria chegar. Felizmente, repito, felizmente o ambiente deste jogo está ao nível dos jogos anteriores. Se leram as minhas últimas análises, sabem que foi dos aspectos que mais adorei desta saga. Os cenários continuam a apresentar um detalhe fabuloso que só um jogo deste género poderia ter. Ao percorrermos novamente vários países vamos passar por exemplo por mansões com fabulosas bibliotecas ou o já obrigatório cemitério (não lhes perdoava se este fosse o primeiro jogo a não incluir um cemitério!).







Não apresenta de longe a dimensão dos cemitérios presentes no 2º e 3º jogo. Podemos dizer que é mais ou menos do mesmo tamanho do 1º, mas agora com vegetação ao redor. Vegetação esta que não está de todo bem tratada, notando-se uma clara despreocupação perante a mesma. Está em ruínas! E o nevoeiro incluído no cemitério do 3º jogo também se foi. Gosto do facto de todos os cemitérios até agora terem tido uma personalidade pró pria que os destacassem uns dos outros. Porém, devido à própria longevidade do jogo, não existe muito para fazer aqui. A nossa visita é esporádica, o que é uma enorme pena, obviamente.

Mas não posso falar do ambiente sem mencionar a excelente música e o som. Começando pelo tema do cemitério, posso dizer que é o mais terrorífico de todos. O que domina aqui é o óbvio piano, o violino e a guitarra eléctrica e clássica. Todos os instrumentos conseguem transportar-nos até este mundo gótico. Mas a música não é uma constante. O que é uma constante são os já conhecidos efeitos sonoros. O vento a soprar, os corvos a cantar, alguns seres a gritar(!). Nunca nos chegamos a sentir verdadeiramente sozinhos...

Apesar das falhas gostei de voltar ao mundo de *Dracula* e deste ambiente tão típico que só ele consegue proporcionar. Os verdadeiros fãs vão encontrar aqui aspectos que tanto adoraram nos anteriores, mas vão ficar igualmente tristes porque existe aquela sensação de que os próprios criadores deste 4º capítulo, não são grandes fãs da saga. Ou isso ou não têm capacidades para mais.

No fundo o jogo faz justiça ao subtítulo atribuído, pois a finalidade deste capítulo era o de encontrar o quadro perdido. Obra essa que nos levou a percorrer um caminho obscuro por vários países. Graças às referências aos vampiros, sentimos a sua sombria presença e cabe-nos agora descobrir o que *Dracula 5 – The Blood Legacy* nos reserva, o último capítulo de todos que promete apresentar um tipo de terror mais directo.

VEREDICTO

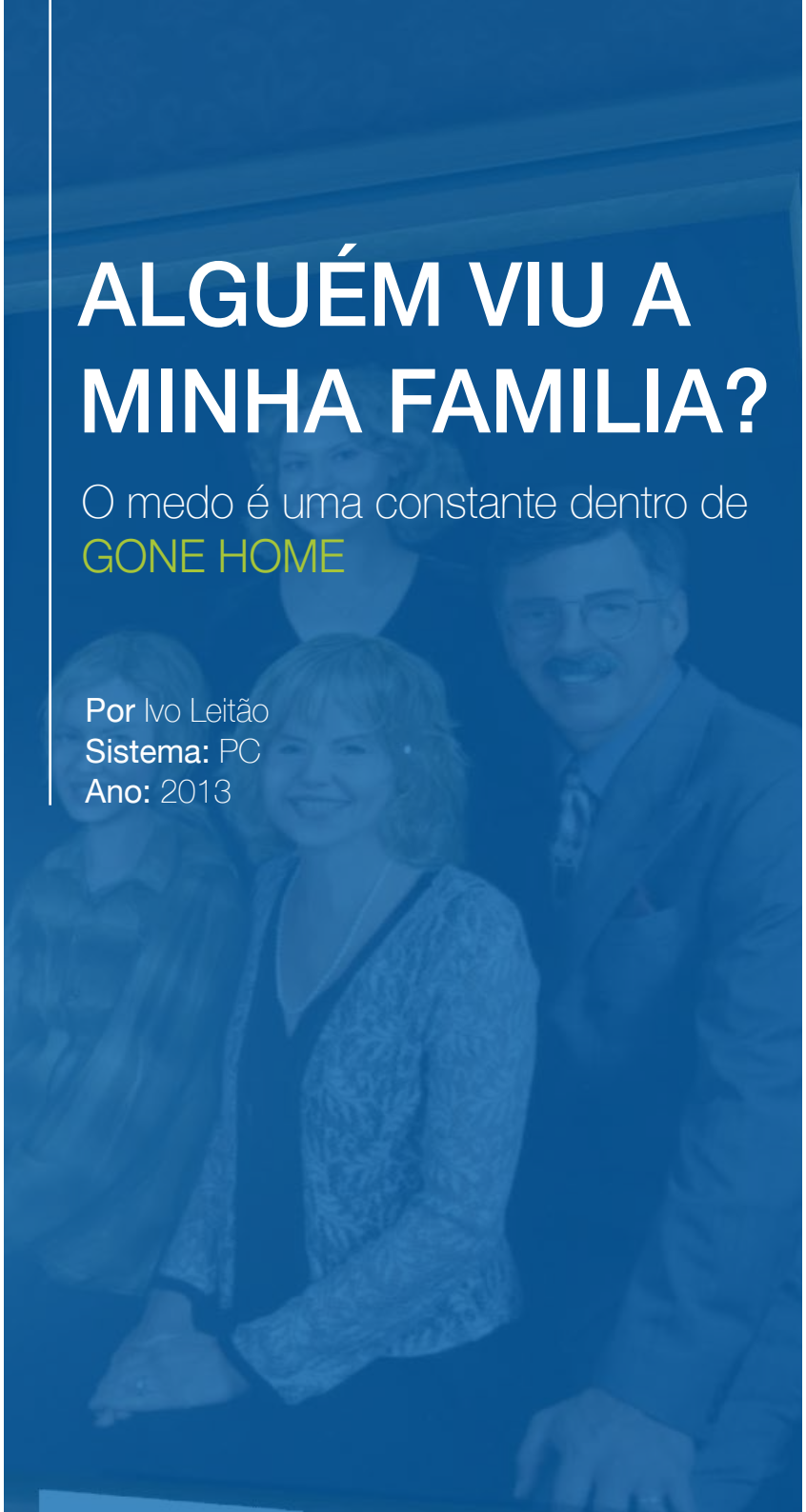
Apesar do ambiente continuar fenomenal, a longevidade de *Dracula 4* encontra-se bem abaixo da média.



ALGUÉM VIU A MINHA FAMILIA?

O medo é uma constante dentro de GONE HOME

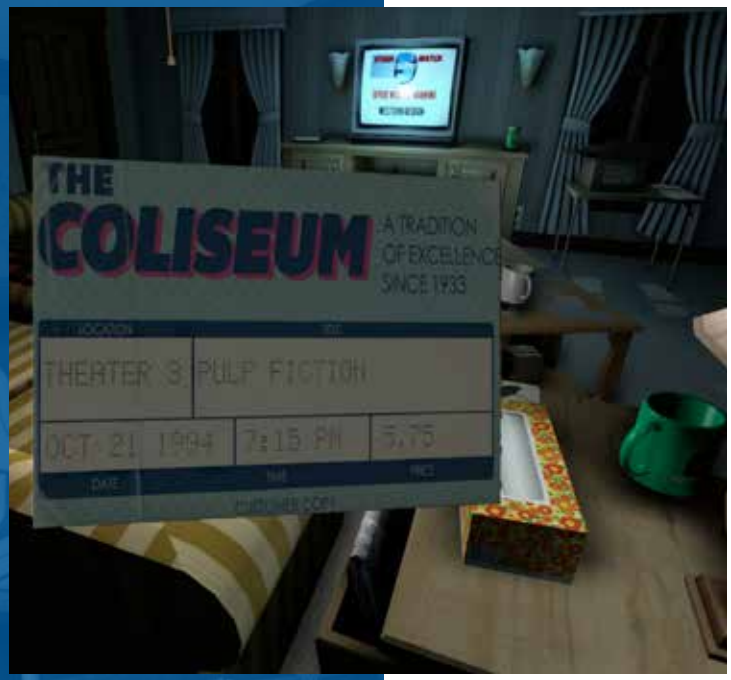
Por Ivo Leitão
Sistema: PC
Ano: 2013



Mais um jogo *indie* fora do comum. Tal como *Dear Esther*, esta é uma obra jogada na primeira pessoa, onde somos largados nalgum lugar misterioso e à medida que o vamos explorando, vamos também descobrindo os seus segredos. Neste caso em específico, *Gone Home* aborda a história da jovem Kaitlin Greenbriar que após um ano em viagem pela Europa, decide voltar para a sua família, que por sua vez havia herdado uma enorme e antiga mansão situada algures no interior do estado de Oregon, nos E.U.A.

Mas ao contrário do que seria de esperar, com toda a família à sua espera, Kaitlin encontra a casa abandonada, com um aviso à porta escrito pela sua irmã Sam a dizer-lhe para não ir à sua procura, pois não quer que ninguém saiba onde ela esteja. E somos assim largados numa enorme mansão, ainda em processo de mudanças sem saber o paradeiro de ninguém. Sim, porque o jogo é passado em 1995 e nessa altura o uso de telemóveis ou internet ainda não era algo utilizado massivamente como nos dias de hoje. É à medida que vamos abrindo cada porta, percorrer cada passo nos corredores vazios ou espreitar por dentro de cada gaveta ou armário que Kaitlin, e nós como jogadores, vamos descobrir a vida dos Greenbriar, as suas ocupações, problemas familiares, passatempos, gostos pessoais e ultimamente, saber as razões pelas quais a casa aparenta abandonada.

Não quero mesmo revelar muito mais da história para não estragar a experiência a todos os leitores que se acabem por se interessar por este *Gone Home*, mas o jogo prima mesmo pelo seu sentido de exploração, narrativa e mistério, deixando-nos muitas vezes até algo tensos com receio do que possamos vir a descobrir no futuro. A narrativa vai sendo cuidada com várias mensagens lidas por Sam e endereçadas para Kaitlin, à medida que vamos descobrindo várias notas, cartas ou outras mensagens relevantes





para a história principal - os dilemas de Sam. Mas outras pequenas histórias paralelas dos restantes membros da família Greenbriar e do antigo dono da casa também podem ser descobertas, bastando para isso nós andarmos atentos a todos os detalhes e recantos que estejam à nossa volta.

E sendo o jogo passado em 1995, acaba também por servir de uma grande aventura nostálgica a todos nós que passamos pela década de 90. Ver espalhadas pela casa cassetes áudio, revistas de música com referências a artistas como Nirvana ou Rage Against the Machine, dezenas de cassetes com filmes e séries gravados com referências *aos X-Files, Silence of the Lambs* e muitos outros filmes que foram marcantes naquela época. Até os videojogos, com a Super Nintendo e o seu *Street Fighter II* a serem lembrados mais que uma vez.

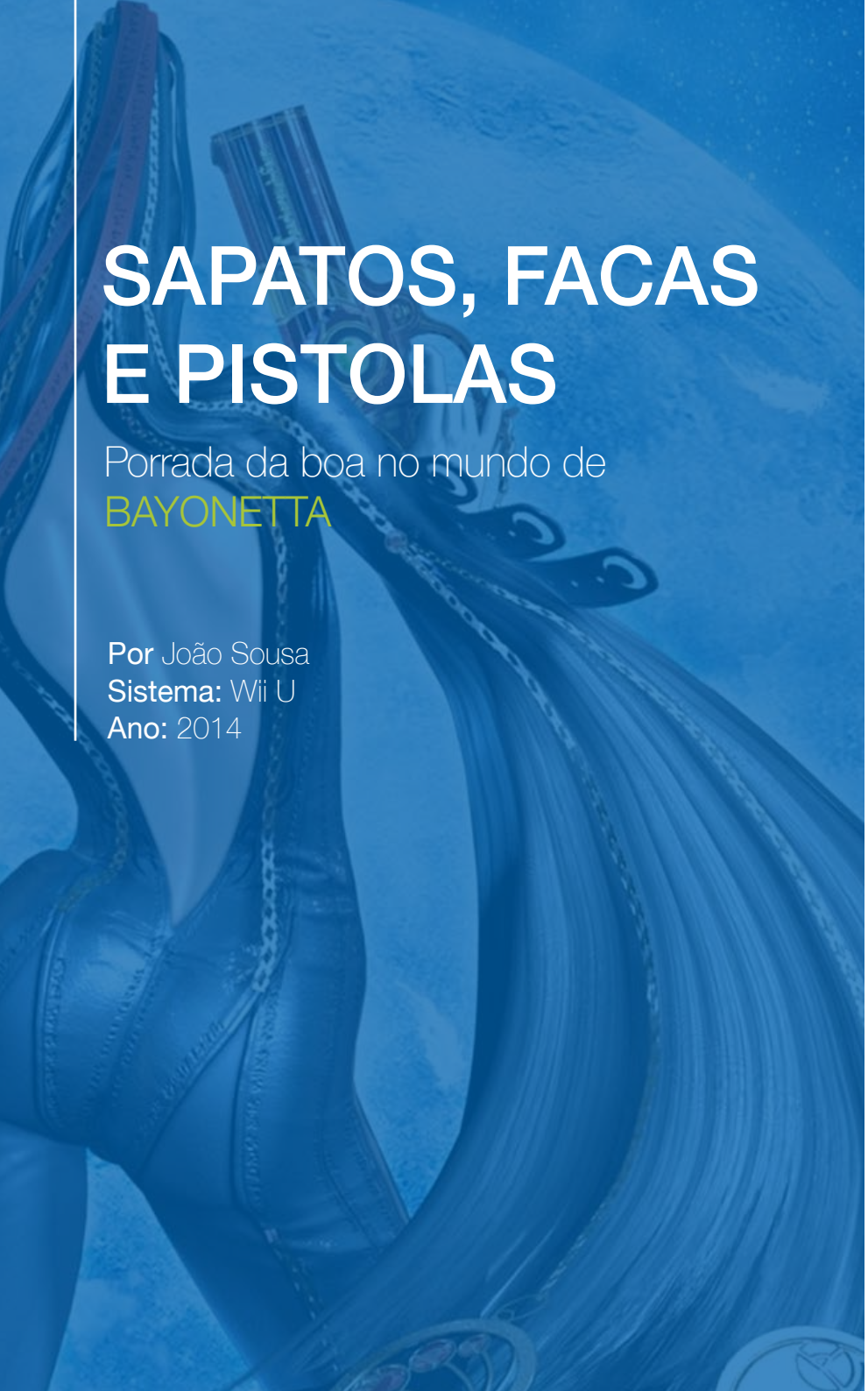
Antes de ter começado este *Gone Home* fiquei com a ideia que tivesse alguns elementos de terror, pelos comentários que ia vendo aqui e ali. Bom, o facto de a casa ser antiga e muito grande, estar uma noite de tempestade e não sabermos o que vamos encontrar a cada momento realmente deixa uma atmosfera algo tensa de vez em quando. Principalmente quando todo o som ambiente é o suave barulho da chuva, trovões ocasionais e alguns "rangeres" de madeira algo suspeitos, entre outros. Mas essa atmosfera tensa na minha opinião é principalmente provocada por todo esse clima de mistério em relação ao desaparecimento da família, o que acaba por ser um ponto muito forte no geral.

No que diz respeito aos audiovisuais, este é um jogo graficamente competente, capaz de apresentar uma mansão antiga bem convincente. Infelizmente notei alguns problemas de performance ao correr este título na minha máquina, o que me leva a crer que o mesmo tem algumas falhas de optimização, pois o meu PC corre outros videojogos mais pesados sem estes constrangimentos de quebras de *framerate*. Isso e algumas ocasionais texturas e sombras de muito baixa resolução. Mas de qualquer das formas não é nada que me tenha estragado a experiência. Como já referi atrás, os efeitos de som estão muito bons, assim como as narrativas de Sam que estão cheias de sentimento. Também vamos poder encontrar algumas cassetes de música onde podemos ouvir algumas faixas de *punk rock* de bandas feministas da época como as Bratmobile, Heavens to Betsy ou a banda fictícia Girlscout. As razões por estas bandas estarem no jogo deixo para o leitor as descobrir.

No fim de contas, esta é uma excelente aventura a se descobrir, especialmente se gostaram de videojogos como *Dear Esther*. Para além do mais esteve recentemente à venda a um preço simbólico no Humble Indie Bundle XII, pelo que se tiverem uma *backlog* do Steam tão grande como eu, façam-me um favor e joguem-no, não é longo.

VEREDICTO

Apesar de alguns problemas de *performance*, a atmosfera e narrativa de Gone Home são excelentes.

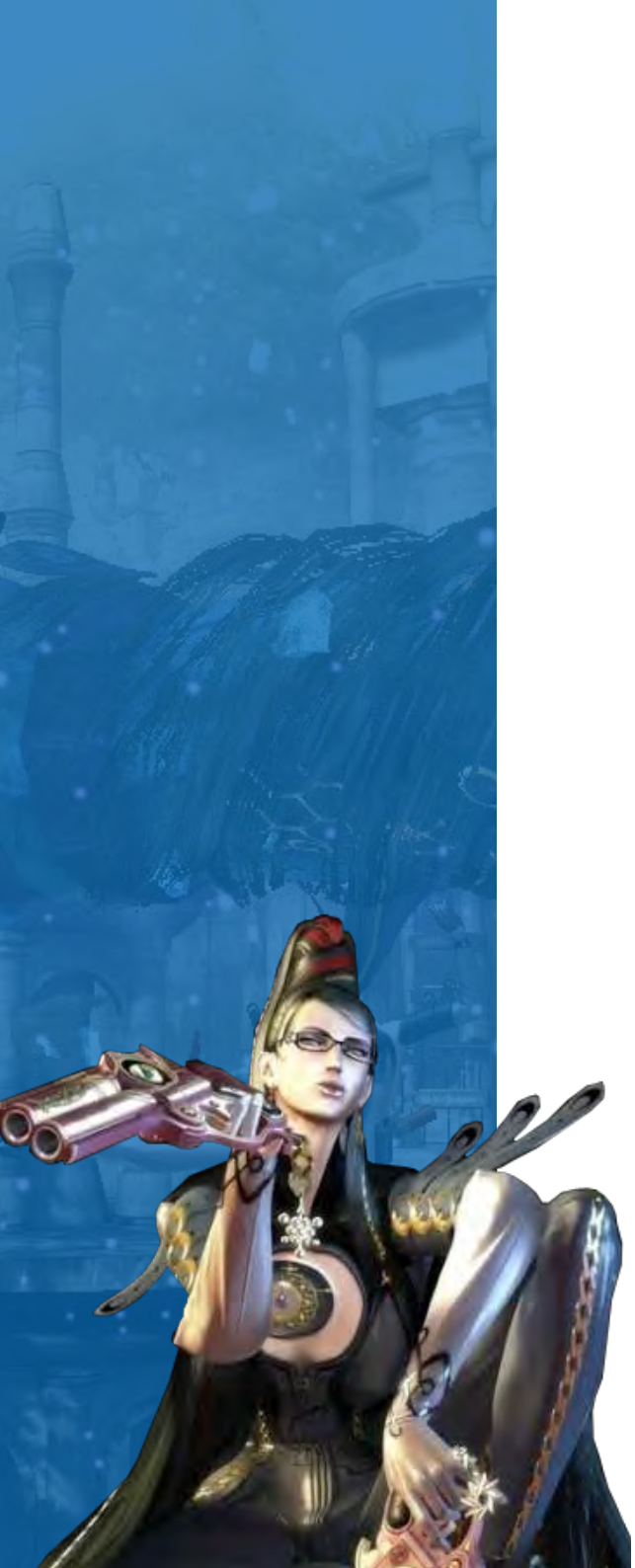


SAPATOS, FACAS E PISTOLAS

Porrada da boa no mundo de BAYONETTA

Por João Sousa
Sistema: Wii U
Ano: 2014

Tem andado muito em voga a discussão sobre a sexualização da figura feminina nos videojogos, misoginias e outros termos complicados mas nenhuma destas questões é novidade no mundo dos jogos que tanto apreciamos. Sim a Lara Croft é uma personagem que foi originalmente modelada com polígonos bem pontiagudos e, por total coincidência, satisfaz as fantasias masculinas mas, por outro lado, não é nenhuma *cabeça de vento*, é uma personagem com carácter. Ora Bayonetta acaba por ser a tradicional Lara Croft com todos os seus atributos elevados a mil (bem… talvez nem todos!). A heroína deste jogo é uma bruxa altamente confiante e poderosa que rivaliza com heróis como Dante e Cratos em termos de capacidade de distribuir pancaria, desde aos inimigos mais insignificantes até aos mais colossais. Até aí nada demais, não é? A forma como ela o faz é que é especialmente curiosa, visto que além de ser boa lutadora está também na vanguarda das tendências de moda Primavera-Verão. Pistolas embutidas nos saltos altos e roupas feitas de cabelo dão o ar de sua graça, mas não pensem que é só por uma questão estética. Dar murros e pontapés ao mesmo tempo que se dispara pelas mãos e pelos pés é sem dúvida uma vantagem estratégica e mais ainda quando aliada a um cabelo forte



(mas sedoso) que se transforma em demónios gigantes devoradores de anjos. Tudo isto é *filmado* com um *toque de autor* com uma tendência especial para focar as zonas mais íntimas da protagonista.
Agora fora de brincadeiras (se bem que tudo o que referi acontece de facto no jogo), *Bayonetta* é um jogo cheio de porradinha da boa e completamente *over the top*. Marcou a sua presença em 2010 na Xbox 360 e na Playstation 3, e alcançou excelentes críticas realçando-se apenas alguns problemas técnicos na versão da máquina da Sony.
Passados 4 anos e, acompanhando o lançamento exclusivo da sua sequela para a Wii U, o primeiro título da saga é relançado na sua melhor forma e com algumas novidades especialmente dedicadas aos fãs da Nintendo.
O sistema de combate é extremamente fluido e as possibilidades de combos são variadas. Pode-se utilizar diferentes armas nas mãos e pés, invocar instrumentos de tortura e desencadear ataques brutais, tipo *Fatalities*.
No nível *normal* de dificuldade o jogo vai-se tornando progressivamente mais desafiante e teremos que dar uso às técnicas básicas (carregar em botões ao calha) mas também a algumas habilidades mais avançadas que vamos aprendendo. Devo realçar ainda o movimento de esquivar que desencadeia



um modo *tempo congelado* que é essencial para derrotar a maioria dos inimigos mais poderosos. Podemos ainda passar na loja *The Gates of Hell* e comprar mais técnicas, armas e *itens* como chupa-chupas que nos restabelecem a vida ou dão mais poder mágico. Sinceramente num jogo de pancadaria como este o que menos me apetece é andar às compras mas algumas destas opções serão bastante úteis e quase essenciais para a sobrevivência, enquanto várias outras podem ser ignoradas.
Entre cada capítulo temos a hipótese de que Bayonetta vá vestida com o seu *convencional traje* feito de cabelo ou então enveredar pelo Cosplay disfarçando-a de personagens como Link, Samus e Peach. Não são contudo meros disfarces visto que o papel de Link traz a sua *Master Sword* e *Rupees*, Samus vem com o seu laser e até os braços e pernas de Bowser dão ar de sua graça. É mais uma mostra do *fan-service* presente neste jogo que não muda significativamente a experiência mas facilmente abre um sorrisinho na nossa cara.
A história do jogo gira à volta de Bayonettta, uma bruxa (Umbra Witch) no meio de uma disputa entre o *Paradiso* e o *Inferno*. Essas duas facções estão em guerra mas nenhuma delas é propriamente retratada como o Bem e o Mal (apesar dos seus nomes). É tudo uma







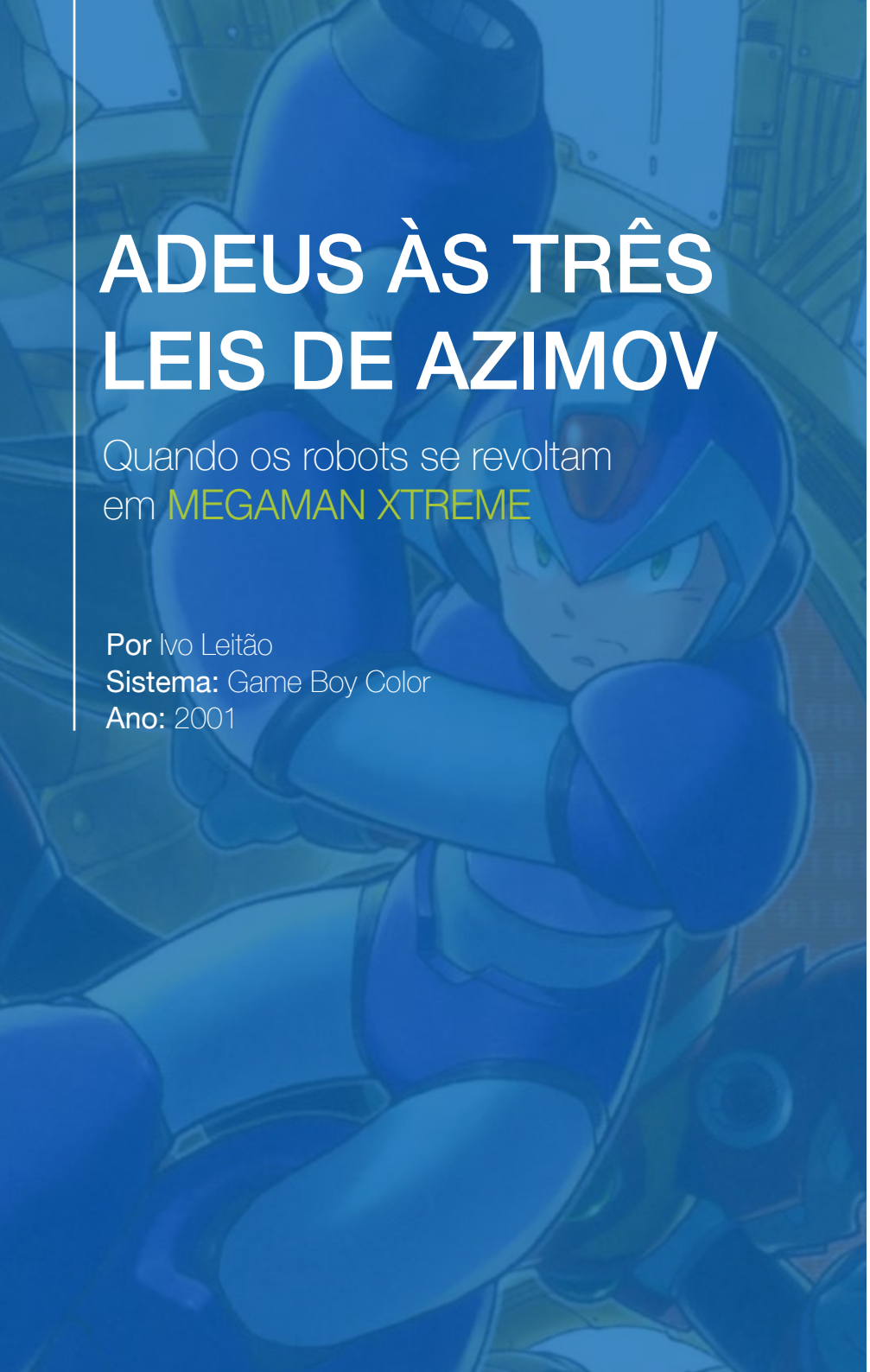
questão de equilíbrio e nós estamos no que seria tradicionalmente encarado como o *lado dos maus*, desancando centenas de anjos pelo caminho. Mas Bayonetta não é uma personagem diabólica (é bastante bem-disposta até).
Não é um mau enredo (nem bom), mas entretém,

"Dar murros e pontapés ao mesmo tempo que se dispara pelas mãos e pelos pés é sem dúvida uma vantagem estratégica"

se bem que por vezes torna-se um pouco confuso… a existência de diferentes dimensões deixa-nos por vezes a pensar "mas afinal o que se passa aqui"? As sequências não jogáveis ora são completamente animadas ora poupam-se ao trabalho e optam por uma estética de película fotográfica não animada, acompanhada por *voz off*. Estas sequências são dinâmicas e estão bem realizadas mas deixam a ideia que são utilizadas não por uma opção de estilo mas por falta de tempo/orçamento.
O aspecto gráfico é, de forma geral, bastante bom, destacando-se o *design* interessante dos anjos inspirados no classicismo greco-romano. Em relação aos cenários, senti por vezes que fossem um pouco datados, com polígonos mais evidentes ou com a existência de paredes invisíveis. A nível de som, as batalhas são acompanhadas por *rockalhadas* japonesas que nos remetem para um universo muito *Anime* de onde retiram inspiração.
Depois de *The Wonderful 101*, e com 2 *Bayonettas*, a Platinum Games mostra um suporte de grande qualidade à Wii U. Este é um bom exemplo do que se pode chamar de *guilty pleasure*, um jogo com cenas completamente o*ver the top* que certamente fariam arrepiar a feminista Anita Sarkeesian mas que, verdade seja dita, são apenas algo extremamente divertido de ver e jogar. Com lançamento simultâneo à sua esperada sequela aqui está uma excelente oportunidade de pegar no primeiro título, remasterizado e *nintendizado* e jogar a saga por inteiro.

VEREDICTO

Não faltam batalhas épicas em *Bayonetta*, apesar dos gráficos poderem ser considerados algo datados.



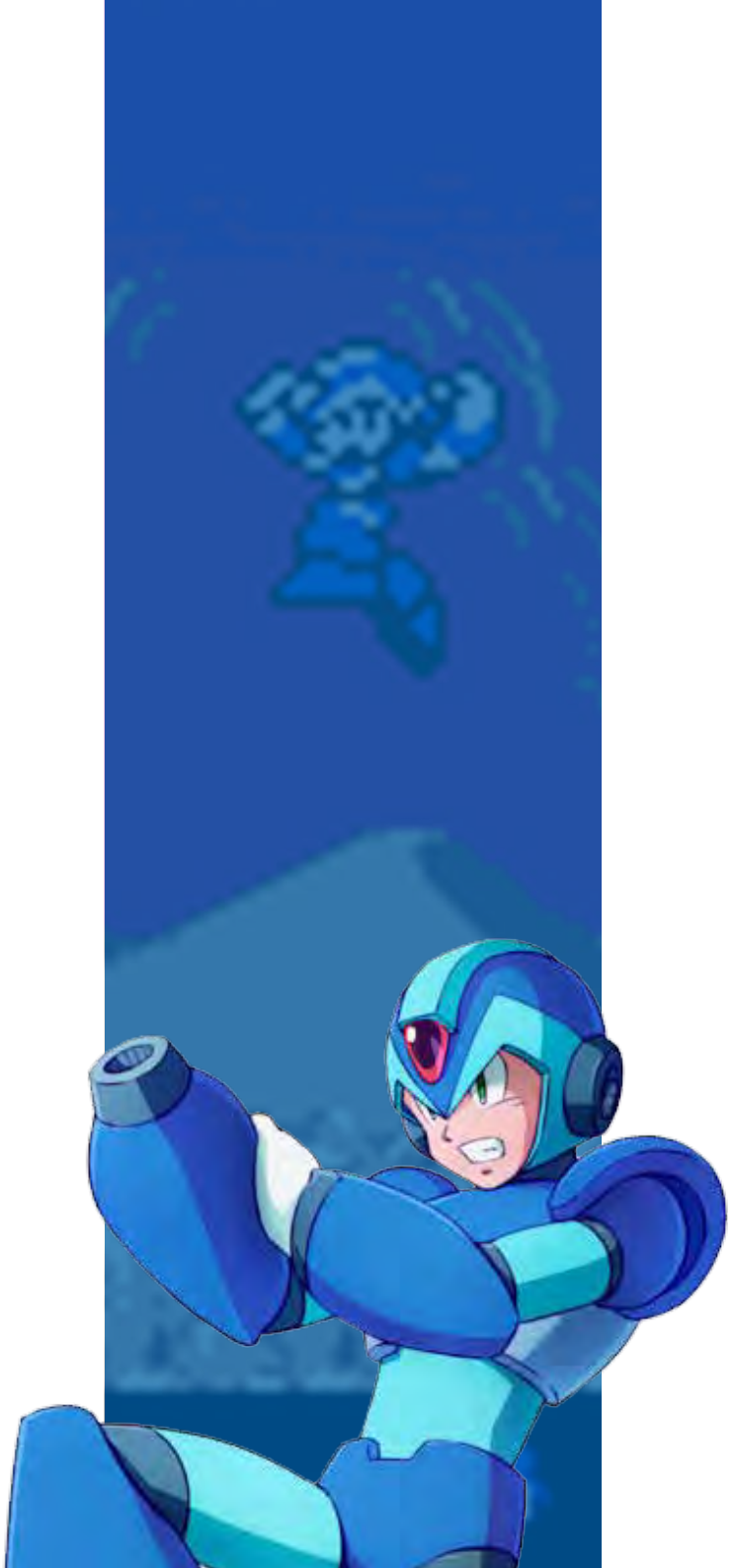
ADEUS ÀS TRÊS LEIS DE AZIMOV

Quando os robots se revoltam em MEGAMAN XTREME

Por Ivo Leitão
Sistema: Game Boy Color
Ano: 2001

Algures no virar do novo milénio, quando a Capcom ainda dava importância ao *Megaman*, aquele que é um dos personagens mais marcantes dos videojogos, foi lançado este *Megaman Xtreme* para a Gameboy Color, embora agora também esteja disponível em formato digital na eStore da Nintendo. E tal como aconteceu com a série normal Megaman, os jogos que acabaram por sair na Gameboy eram mais curtos e altamente inspirados nos clássicos de NES, ao reciclarem alguns dos seus cenários, inimigos, música e *bosses*. Aqui acabou por se passar o mesmo, com este jogo a ir buscar recursos aos primeiros dois *Megaman X* que saíram originalmente para a SNES. Mas se antes uma conversão NES para Gameboy o que mais se perdia a nível técnico eram as cores, agora re-imaginar jogos de 16bit para uma portátil 8bit já se revelaria algo mais desafiante.
Ora para quem não conhece, a série Megaman X decorre cerca de 100 anos após todos os acontecimentos da série Megaman clássica. O Dr. Light constrói uma nova versão do robot azul completamente livre das 3 leis de Azimov da robótica (viram os filmes do Robocop, não viram?), garantindo-lhe assim um livre-arbítrio total, o que num robot tão poderoso acarretaria com graves riscos de algo correr mal. O seu desenvolvimento foi mantido em completo segredo, com X a ser apenas libertado após o seu módulo de inteligência ter sido finalizado. X foi descoberto pelo benevolente Dr. Cain, que passou a tomar o papel de Dr. Light ao longo de toda esta série, como mentor de Megaman. Ora Dr. Cain, impressionado com esta nova tecnologia foi desenvolvendo uma série de novos robots, os chamados *Reploids*,

mas devido ao seu livre arbítrio, vários desses robots acabaram por se voltar para o lado do mal, passando a ser conhecidos por *Mavericks*. Assim sendo, este *Megaman Xtreme* coloca-nos no meio de um desses conflitos, quando vários Mavericks, liderados pelo poderoso robot Sigma, libertam o caos pelo planeta.
Várias coisas foram mudadas com os *Megaman X* e neste *Xtreme* essas mudanças também estão aqui presentes. No entanto, o *core* de toda a jogabilidade dos *Megaman* clássicos manteve-se inalterado. Tirando um pequeno nível inicial e alguns na recta final, todo o restante percurso do jogo é não-linear ou seja, podemos escolher qual o nível e respectivo *boss* que queremos jogar na ordem que bem nos apetecer. Ao derrotar cada um desses *bosses* herdamos o poder da sua arma, podendo posteriormente utilizá-lo no jogo e geralmente, essas armas acabam por ser mais fortes (ou mais fracas) contra determinados *bosses*. Isto deixa-nos com uma escolha interessante, na medida que podemos tentar escolher um percurso em que tiramos partido dessas fraquezas de modo a nos facilitar a vida ou fazer precisamente o contrário, para quem quiser ainda um desafio adicional. Isto porque como qualquer *Megaman* que se preze, estes não são propriamente jogos fáceis, seja pelos combates contra alguns *bosses*, seja pelos



percursos repletos de obstáculos que nos obrigam a dar saltos com precisão cirúrgica e tirar partido das restantes habilidades de X, como saltitar de parede em parede, por exemplo. Muitas habilidades novas podem também serem desbloqueadas ao encontrar vários *armor upgrades* espalhados pelo jogo, para além dos já habituais *energy tanks* que nos preenchem a barra de energia.
Ou seja, *Megaman Xtreme* usa a mesma fórmula de sempre dos clássicos e que os fãs sempre gostaram. Mas como se comporta esta amálgama de *Megaman X e X2* versão 8bit? Bom, se forem como eu, que da primeira vez que joguei o *Megaman X* fiquei com um sorriso de orelha-a-orelha quando comecei o primeiro nível e vi aquele cenário de guerra em plena cidade, com Megaman a lutar nas ruínas de uma auto-estrada/ponte e com todos aqueles detalhes… bom, este jogo começa da mesma forma. É verdade que graficamente fica muito abaixo, até porque os *Megaman X* da SNES possuíam um chip adicional no cartucho que auxiliava a consola a realizar alguns cálculos matemáticos mais complexos de forma a apresentar mais algum *eye-candy*. Ainda assim, deu para manter o sentimento nostálgico ao atravessar essa secção e várias outras que serão familiares a quem jogou os dois primeiros jogos da SNES. Tal como referi







anteriormente, este *Mega-Man Xtreme* vai reciclar vários níveis e bosses desses títulos.
E falando nisso, outra coisa interessante de se referir é o conteúdo do jogo que se altera mediante o grau de dificuldade escolhido. Em "normal" temos 4 desses *bosses* intermédios para defrontar,

"Outra coisa interessante de se referir é o conteúdo do jogo que se altera mediante o grau de dificuldade escolhido"

jogando em *Hard* teremos outros 4 bosses (e níveis) diferentes e na dificuldade máxima, *Xtreme*, então teremos de percorrer todos esses *8 bosses* intermédios. Sinceramente já vai muito tempo desde que joguei o primeiro *Megaman* para a Gameboy e não me recordo se já tinham esta característica, mas parece-me uma óptima ideia que certamente aumenta o factor de "*replayability*". De resto, os efeitos sonoros e músicas são também fiéis à série e foi interessante poder ouvir as adaptações das músicas originais para um *chiptune* em 8bit.
A minha única grande queixa com este *Xtreme* está nos diálogos. Estes são muito lentos, por vezes até redundantes, e sem qualquer hipótese de os podermos acelerar. E como é este um jogo repleto de *cutscenes*, algo inerente à série *Megaman X* e que sempre considerei um bom passo evolutivo na *franchise*, então teremos vários momentos mais mortos, no meio de tanta acção. Também encontrei momentos com algumas quebras de *framerate*, mas nada de muito desagradável.
No fim de contas, apesar de não conseguir recomendar este jogo em detrimento dos *Megaman X* e *Megaman X2* (até porque a história é diferente), não deixa de ser uma adaptação bem competente para um sistema tecnologicamente muito inferior face à Super Nintendo. Os fãs de *Megaman* irão certamente gostar e todos os que gostam de jogos de acção/plataforma com um nível de dificuldade acima da média também passarão um bom bocado com este *Megaman Xtreme*.

VEREDICTO

Uma boa adaptação de dois clássicos dos 16 bits, com muito conteúdo diversificado (mediante a dificuldade escolhida).



Por Ivo Leitão

STEAM E O MEU PLANO POUPANÇA REFORMA

Quinhentos e trinta e oito. É esse o número que, aquando do momento de escrita deste artigo, marca o número de videojogos que tenho na minha conta *steam*. E não, não é um número assim tão fora de série, até é pouco, comparando com muitos outros entusiastas. Mas o ponto fulcral é: Já joguei metade deles? Creio que nem ainda um terço. Quando era um puto ranhoso e tive a minha primeira consola (a minha bonita Sega Master System) foi um filme de todo o tamanho convencer os meus pais, que após ter chegado ao final do *Sonic the Hedgehog* umas 30x, se calhar já era tempo de eles me comprarem outro jogo. "Ah, mas ainda não fizeste a pontuação máxima". Passámos desse tempo até chegar a uma vida adulta em que tenho finalmente poder de compra e todas as *steam* sales, *indie bundles* e tudo o resto me fizeram crescer a *backlog* de forma colossal (e nem me façam falar dos jogos em edição física). E o pior é que com todos esses descontos e *bundles* inerentes ao *steam*, o poder de compra nem precisa de ser nada por aí além para termos com que nos entreter durante largos meses.

"Instala tudo que tens no Steam, joga 20 minutos, e se não for tão bom assim passa para o próximo."

Por muito que eu goste de videojogos, com todas estas promoções malucas e o *boom* de jogos *indie* que invariavelmente vão ser alvo de promoções deste género, vejo-me sem mãos a medir para tanto jogo. "Ah este parece interessante." Compra e não o instales sequer durante um ano. Ou então como a maioria faz: compra, instala tudo, joga 20 minutos, e se não for tão bom assim passa para o próximo. Ora isto comigo não dá, pois cada jogo que eu pego tento sempre levá-lo até ao final. Claro que evito comprar jogos que não façam o meu género mas mesmo assim há aqueles *bundles* em que lá tem um jogo que não me diz nada, como o *Trainz Simulator 12*, mas mesmo assim não resisti em associá-lo à minha conta.

Sinto que estou finalmente a cumprir o meu sonho de criança de ter muita coisa para jogar e não conseguir tirar grande proveito disso. Mas deixem lá, gosto de pensar que estou a contribuir para o meu "plano poupança reforma" e em vez de ir jogar à bisca para o café vou finalmente instalar o *The Binding of Isaac*, continuar o *Fallout 3* (que desisti após sair do *Vault* e assustar-me com a quantidade de coisas que poderia fazer) e equacionar dar uma hipótese ao *Cave Story+* que está ali a olhar para mim há muito tempo.



OLD **VS** NEW

ANOTHER WORLD

Por Daniela Fontes

■ ANOTHER WORLD
> Amiga e 3DS

Por Daniela Fontes

Desenvolvido inicialmente para Amiga por Éric Chahi com música de J-F. Freitas, *Another World* tornou-se num fenómeno de culto presente num grande número de plataformas de jogos. A edição do vigésimo aniversário marca a chegada desde jogo de culto a um grande número de plataformas móveis, incluindo a Nintendo 3DS, iOS, Android, Playstation Vita, bem como consolas como a Playstation 4, Wii U e xBox One.

Quando o jogo original saiu foi muito bem recebido e para além do aspecto gráfico, do conceito de experiência sem *score*, que foram bastante aclamados, empurrou as barreiras dos limites da tecnologia vigente. Este jogo influenciou imensos *designers* ao longo dos seus 23 anos de existência, dos quais é importante destacar Hideo Kojima, da série *Metal Gear Solid*.

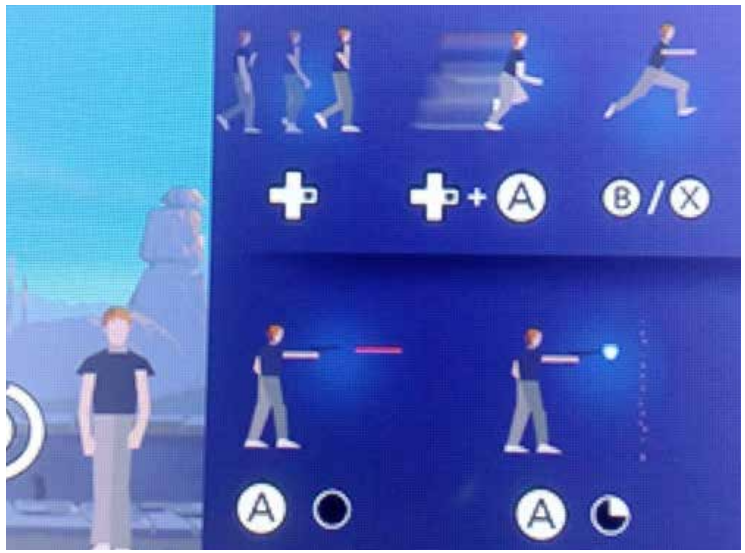
O objectivo deste *update* foi reproduzir fielmente a experiência de jogo, tirando partido do facto do *hardware* de hoje em dia suportar uma resolução e polimento nas animações superior. O som também foi reeditado, sendo a versão do 20º aniversário mais suave e menos repetitiva do que a versão original na Amiga.

Adorei a forma como o *update* gráfico foi implementado, uma vez que dá para alternar entre os gráficos originais e gráficos vectoriais com mais detalhe na onda de jogos *indie* que saem hoje em dia, como *Sword and Sworcery*. Se gostam de apreciar a arte nos videojogos vão dar por vocês a comparar imenso o 1991 vs 2014. Gostava que o som também tivesse essa opção de alternar em tempo real, mas compreendo que em termos de implementação isso já é uma tarefa mais complicada.

O jogo segue as aventuras de Lester Knight Chaykin, um físico, que conduz um Ferrari preto, e que quando uma experiência corre mal é transportado para um mundo diferente e hostil, no qual tem de lutar para sobreviver. A solidão é um tema ubíquo ao longo de todo o *gameplay*, e dado que o jogo foi criado praticamente todo por Éric Chahi, este considera que o Lester e a sua aventura têm um pouco de autobiográfico. Para além de ter sido criado praticamente por uma pessoa, descobri que, ao contrário da maioria dos jogos, o *Another World* foi desenvolvido praticamente do início para o fim. A sequência animada inicial na qual o protagonista inicia uma experiência, também marcou o início da experiência



***Another World* faz falta na vossa colecção,** não como uma peça de museu sem uso, mas como um exemplo de como há clássicos que nunca passam de moda



de desenvolvimento do jogo. Quando chegamos ao mundo do jogo, o primeiro cenário parece quase mágico, com imensos detalhes, uma espécie de polvo *boss* que está logo à nossa espera num lago/piscina, outro *boss* (*Beast*), observa-nos ao longe, mal saímos da água.

O facto de termos um amigo *alien* ainda reforça mais o sentimento de solidão e não pertença. O *alien* é uma personagem que ao longo da nossa aventura vai aparecendo, desaparecendo, ajudando e sendo ajudado. Tem um *close-up* cinemático que nos permite perceber a sua aparência, e uma linha de diálogo única que consiste no som: "*Matsuba*". Este som é extremamente cómico e é digno de toque de telemóvel.

Não é um jogo fácil (à semelhança da maioria dos jogos daquela época)! Se não estão familiarizados com o jogo, não façam como eu, que comecei a jogar sem ver a secção de *help*, e só passadas algumas tentativas e muitos "*Matsuba*" (a fala do amigo alien), mais tarde é que percebi que havia um escudo. Embora seja considerado um *action-platformer*, acaba por ser um puzzle de lógica e experimentação, uma vez que há muitas acções que estão disponíveis tendo em conta o contexto. Ir à procura de dicas na Internet é algo a ponderar, no caso de ficarem presos muito tempo. Mas nem tudo é mau na morte, a cada tipo de armadilha/monstro/*alien* corresponde uma sequência animada no jogo ou cinemática,





Se gostam de apreciar a arte nos videojogos vão dar por vocês a comparar imenso o 1991 vs 2014



que vale a pena ser vista pelo menos uma vez. Existem também 3 modos de dificuldade na nova edição, e o modo intermédio (*normal)*, é mais fácil do que o original, reproduzido no modo *hard*.

Como o autor do jogo diz o mundo do *Another World* é duro, estranho e a morte está em todo o lado, mas também tem beleza. Esta combinação torna o jogo memorável e intemporal. Se gostam da história dos videojogos, jogos *indie* retro, *Another World* faz falta na vossa colecção, não como uma peça de museu sem uso, mas como um exemplo de como há clássicos que nunca passam de moda. No final de tudo, apesar de ter ficado presa por diversas vezes, o jogo não é muito longo e o final, sem introduzir *spoilers*, deixa um sentimento de nostalgia que traz uma apreciação por toda a experiência.



TOP 10
HIDDEN GEMS DA DREAMCAST

Por Miguel Coelho

No mês em que se comemoram os 15 anos desde o lançamento da Dreamcast, numa mítica data que ficaria para sempre gravada na memória dos fãs da SEGA (9/9/99), era inevitável que não se prestasse uma homenagem àquele que seria o seu "canto do cisne". Estas são sugestões de algumas pérolas escondidas para quem procura uma experiência diferente nesta consola.

SUPER MAGNETIC NEO

Género: 3D Platformer
Ano: 2000

Numa altura em que os *3D platformers* começaram a perder algum gás e deixavam de ter o fulgor que outrora tiveram na geração da Playstation, Saturn e Nintendo 64, é normal que uma consola com um tempo de vida reduzido como a Dreamcast tenha tido poucos exemplos deste género. Rayman 2 ainda beneficiou (ainda que ligeiramente) com o reconhecimento do primeiro título, no entanto Magnetic Neo era uma personagem completamente desconhecida e acabou por se manter assim.

Apesar de tudo, *Super Magnetic Neo* utiliza uma jogabilidade muito familiar e semelhante aos bons velhos *Crash Bandicoot*, acrescentando mecânicas diferentes muito interessantes e grafismos cheios de cor, muito apelativos. Mesmo não sendo um género com a melhor saúde nesta geração, vale a pena dar uma oportunidade a *Super Magnetic Neo*.





TECH ROMANCER

Género: 3D Fighter
Ano: 2000

Quem é que não gosta de robôs gigantes à porrada uns com os outros? Pelo menos os japoneses adoram, já que não há consola que escape sem ter meia dúzia de jogos do género. *Tech Romancer*, apesar do seu nome enganador, é isso mesmo, um festival de batatada robótica, um pouco reminiscente de *Virtual On* da Saturn (que também teve uma sequela na Dreamcast mas que nunca chegou à Europa), com a diferença de que, enquanto neste último dispomos de uma arena mais ampla, com movimentos mais livres, em *Tech Romancer* o combate é mais *one-on-one*, mais directo e mais parecido com um *fighting game* em 3D.

SWORD OF THE BERSERK: GUT'S RAGE

Género: Action / Hack 'n Slash
Ano: 2000

Adaptado de uma manga com algum sucesso, *Sword of the Berserk* é um *hack and slash* com gráficos um pouco datados mas com um charme especial, principalmente para quem reconhece a personagem. Contudo, como a violência e *gore* característicos da série foram transpostos para este jogo com sucesso, não é absolutamente necessário ser-se fã nº1 para apreciar o jogo (se bem que ajuda um bocadinho).
É violento, é *gory* e é um *button mashing fest* mas nada disto é dito pela negativa, muito pelo contrário!



RECORD OF LODOSS WAR

Género: RPG
Ano: 2000

Mais um jogo adaptado de uma anime, mais um dos poucos RPGs da Dreamcast, mais uma pérola escondida. Este é um action RPG isométrico, muito no estilo de *Diablo*, que não traz nada de revolucionário mas que, ainda assim, oferece umas boas 40 horas daquilo que os fãs do género tanto gostam: *dungeon crawling*, matar monstros fantásticos e coleccionar *loot* com força. Ser um *Diablo clone* nem sempre significa que é mau, quando é um *Diablo clone* bem feito, como é o caso.





DYNAMITE COP

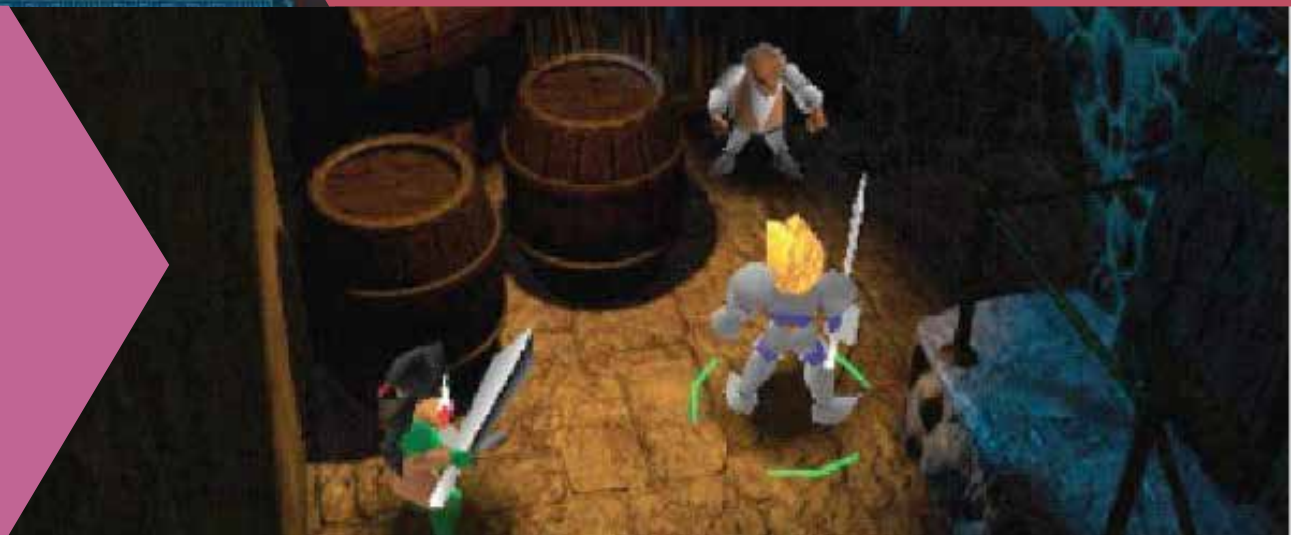
Género: Arcade / Beat'em Up
Ano: 1999

Se jogaram *Die Hard Arcade* na Saturn e depois *Dynamite Cop* de certeza que vão notar semelhanças gritantes; isto porque, de facto, este último foi feito como uma sequela, tendo contudo, de abandonar o título original devido a problemas de licenciamento (ou porque simplesmente não quiseram gastar dinheiro nisso). Tirando alguns melhoramentos gráficos naturais do avanço de geração e ligeiras mudanças de elementos e história, o jogo mantém o seu *feeling arcade* original, bem como toda a *cheesiness* de filme de acção dos anos 90 que lhe é tão característico (e que eu tanto gosto).

SILVER

Género: RPG
Ano: 2000

Os dedos das mãos chegam e sobram para contar os RPGs da Dreamcast (infelizmente), mas o que faltou em quantidade não faltou certamente em qualidade. No entanto, para além do *Grandia II* e do *Skies of Arcadia*, poucos conseguiram sair da obscuridade... *Silver* foi um deles. Este título, que também saiu para PC, é um action RPG muito engraçado, com uma história interessante e um sistema de combate muito bem implementado e desafiante que, tal como muitos outros, teve como principais problemas ter sido lançado numa consola que não se aguentou viva muito tempo e ter concorrido com outros RPGs contemporâneos da PS2 um pouco mais desenvolvidos.





BANGAI-O

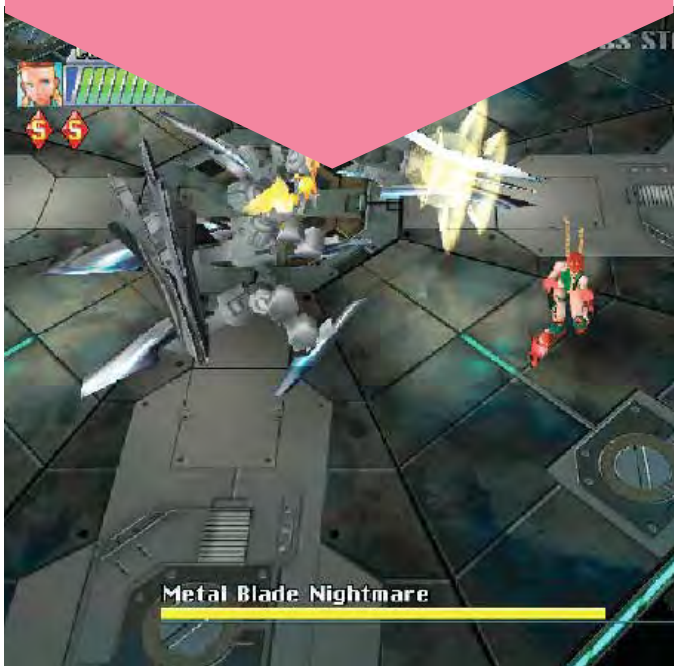
Género: Shmup
Ano: 2000

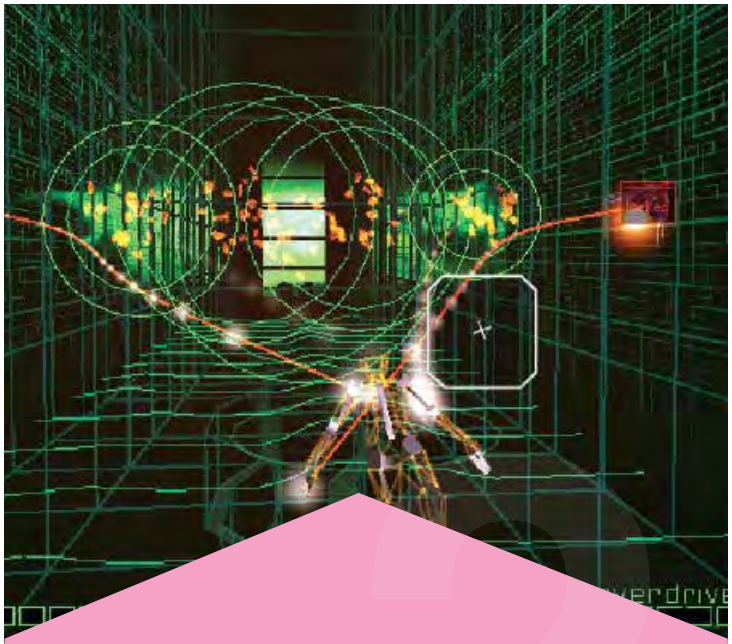
Quem conhece a Treasure sabe que o catálogo deles é recheado de pérolas que têm tanto de obscuro e raro como de grande qualidade, o que lhes tem angariado um grande *cult following* ao longo dos tempos. Títulos como *Ikaruga*, *Gunstar Heroes*, *Alien Soldier*, *Guardian Heroes* e *Radiant Silvergun* são conhecidos, amados e desejados por aqueles que conhecem as entranhas e os cantinhos menos convencionais das consolas até à geração da Dreamcast. Outra particularidade da Treasure é a sua dedicação especial a *shmups*, de tal forma que acabaram por ser para sempre associados a um subgénero denominado de *bullet hell*, devido ao caos provocado pelos projécteis que se gera, a certo ponto, no ecrã. *Bangai-O* encaixa perfeitamente neste quadro, fazendo jus ao legado da Treasure, perpetuando ainda o seu hábito de ter nos seus jogos visuais absolutamente incríveis de tão detalhados e coloridos que são.

CANNON SPIKE

Género: Multi-directional shooter
Ano: 2000

Fazendo lembrar um pouco antecessores como *Smash TV*, *True Lies*, *Crack Down* ou *Loaded*, este jogo apresenta pequenos *twists* engraçados, como a visão ter passado de um *top-down* muito vertical para uma visão mais isométrica ou lateral, o facto de misturar momentos de *shoot'em up* com *beat'em up* e a inclusão de personagens jogáveis de *franchises* conhecidos da Capcom, como Charlie e Cammy de Street Fighter (o nome do jogo até é retirado de um dos golpes dela), King Arthur de *Ghosts 'n Goblins*, Mega Man, Shiba Shintaro de *Three Wonders*, Simone, baseada na personagem Linn Kurosawa do jogo arcade *Alien vs. Predator* e B. B. Hood de *Darkstalkers 3*.

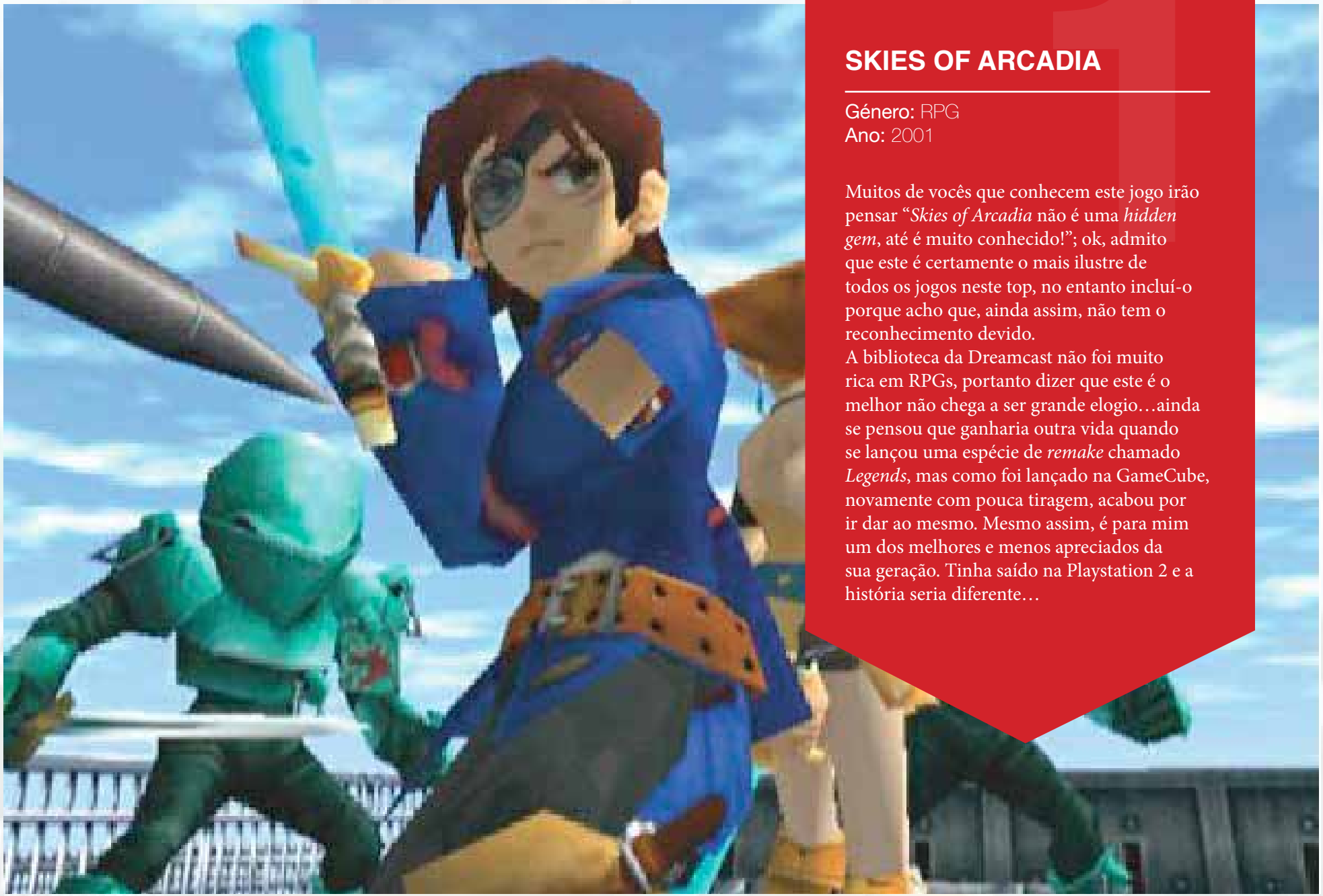




REZ

Género: Rail Shooter / Rhythm game
Ano: 2002

"Experimental", "psicadélico", "pioneiro"... são objectivos frequentemente colados a este jogo por quem já o experimentou. E é mesmo isso que o diferencia dos jogos "normais": *REZ* não se joga convencionalmente, experimenta-se. Ao tentarmos defini-lo e encaixá-lo nos géneros conhecidos começamos logo a ter uma ideia da sua singularidade e originalidade: é um *rail shooter* com elementos de *rhythm game* (whaaat??). Apesar de ter sido feito um *port* para PS2, continuou a ser um jogo de culto e com pouca visibilidade, infelizmente.



1

SKIES OF ARCADIA

Género: RPG
Ano: 2001

Muitos de vocês que conhecem este jogo irão pensar "*Skies of Arcadia* não é uma *hidden gem*, até é muito conhecido!"; ok, admito que este é certamente o mais ilustre de todos os jogos neste top, no entanto incluí-o porque acho que, ainda assim, não tem o reconhecimento devido.
A biblioteca da Dreamcast não foi muito rica em RPGs, portanto dizer que este é o melhor não chega a ser grande elogio…ainda se pensou que ganharia outra vida quando se lançou uma espécie de *remake* chamado *Legends*, mas como foi lançado na GameCube, novamente com pouca tiragem, acabou por ir dar ao mesmo. Mesmo assim, é para mim um dos melhores e menos apreciados da sua geração. Tinha saído na Playstation 2 e a história seria diferente…



A IMPORTÂNCIA DOS *FAN SERVICE GAMES*

Por Victor Moreira

Com as entradas recentes no universo Nintendo de mais um Mario Kart e do novo Super Smash Bros. é preciso entendermos a importância dos jogos apelidados de fan service, e onde encaixam num lote tão diversificado e sempre em crescimento. Obviamente que é uma opinião pessoal, mas da qual pretendo tirar frutos, partilhar e poder ler outras.

O primeiro jogo que me terá dado esta noção de grandiosidade, e já foi há uns aninhos na Gamecube, foi o *Mario Party 4*. Além da diversão garantida em jogos *multiplayer*, era absolutamente espectacular podermos escolher entre tantas personagens, amigos ou inimigos, e fazer o nosso jogo notando as diferenças de carácter em cada uma delas. Jogos como *Mario Party* nem são o melhor exemplo, no que toca a diversidade de personagens e de onde estas apareceram, mas o facto de estarmos a lançar dados com Wario, Luigi ou com a Peach, já torna tudo o que conhecemos diferente e inovador. A questão aqui é, será que o jogo resultaria bem com personagens criadas do zero? Claro que sim, a Microsoft fê-lo quando lançou *Fuzion Frenzy*, com contornos idênticos ao Mario Party, uma série de mini-jogos cativantes e um gameplay frenético. Vendeu tão bem como o primo da Gamecube? Obviamente que não, e é aí que se nota a diferença de termos personagens conhecidas, de um universo ou de uma marca unificada e que de certa forma fomos conhecendo ao longo dos tempos jogando 20 jogos diferentes. A importância de criar diversos tipos de jogos com a mesma personagem, apesar de parecer estúpido, ao ponto de já termos visto o Mario a jogar golf, ténis, a fazer de médico ou experiente em artes marciais é precisamente essa, é um agrado ao cliente, algo que qualquer fã mais aficionado não vai deixar de jogar e de se sentir totalmente realizado com a experiência.

Mais tarde tive o prazer de jogar *Sega Superstars Tennis* e *Sonic All Stars Racing Transformed*, e… como eu fiquei viciado em ambos! Além de ter crescido com a SEGA, foi a primeira vez que vi tanta mistura de jogos num só, e como cada personagem, ambiente e local (no Tennis) estavam fiéis ao universo de onde tinham saído. Podia reviver o fantástico mundo de *Nights*, o ambiente louco de *Samba de Amigo* e até jogar com o Alexx Kidd, uma das minhas personagens favoritas de sempre! Com o lançamento do próprio jogo de corridas da SEGA, um pouco à semelhança de *Mario Kart,* a coisa ficou mais séria. A marca foi buscar ainda mais personagens, os cenários são, obviamente, maiores e mais nostálgicos e novamente, os fãs sentiam-se agradados e completamente agradecidos por algo tão glorioso. O tratamento foi diferente, e até a banda sonora foi pensada ao pormenor, dando-nos a oportunidade de desfrutar de





um belo tema de *Shinobi*, enquanto damos o máximo no cenário para ele criado. No jogo de *karts* da SEGA temos a possibilidade de jogar com personagens saídas de *Sonic The Hedgehog, Jet Set Radio, Golden Axe, Crazy Taxi* e tantos outros que foi compra obrigatória para quem cresceu com a marca.

Ninguém tira, porém, os louros à Nintendo pela "invenção" desta fórmula que já aplicou em diversos títulos e que continua a dar frutos. Até o Sonic, dado os movimentos entre as marcas, já foi vítima ao ponto de ser uma personagem recorrente neste jogos para fãs.

No novo *Super Smash Bros.* que aí vem, a carrada de personagens também aumentou e até tivemos uma surpresa que deixou muitos sem palavras, a introdução de uma personagem irritante com 30 anos: Duck Hunt Dog. Além desta, Pac-Man, Mega-Man ou Greninja juntam-se também a outras tantas personagens que vão buscar cenários e lutadores a jogos tão diferentes como *Donkey Kong, Star Fox, Fire Emblem* ou *Earthbound*.

A realidade é que por muitos jogos que saiam com o mesmo "esquema", a vertente de agradar o fã mais acérrimo resulta sempre bem. Certamente os desenvolvedores também se preocupam com muitos mais aspectos e não só em descarregar personagens nos mais diversos habitats, mas o aspecto principal é cada vez mais o *hype* que é gerado à volta dos *fan service games*.

Muitos outros são exemplos desta tacada com selo de vitória. Os títulos saídos da série Lego, que têm vindo a crescer em qualidade, são uma delícia, seja para os fãs da Marvel, fãs da série Lord of The Rings ou até Indiana Jones. O humor que se mistura nas personagens em forma de legos, com as histórias e fiéis cenários acaba sempre por ser um resultado surpreendente.

A Sony tem também os seus próprios jogos de luta: *Playstation All-Stars Battle Royale* e ainda há pouco tempo lancei-me no *Renegade Ops*, onde uma das personagens do jogo é Gordon Freeman. Não sei bem o que fez com que a personagem de *Half-Life* aparecesse num jogo de vista aérea, que retrata um ambiente de guerra onde só controlamos viaturas equipadas com todo o tipo de armas, mas lá está, é como dar um bombom a uma criança, e ficamos todos contentes com isso.





Por Tiago Lobo Dias

ATARI - ONDE ESTÁ A PORTA?

Escrevo estas linhas lembrando com enorme saudosismo um episódio de 1992, mais ano menos ano, algures em Lisboa. Para situar no tempo, queria lembrar que no início dos anos 90 a Commodore rivalizava com a Atari. Os seus modelos de guerra, Amiga e ST, respectivamente, travavam batalhas épicas pela melhor máquina de jogos 16 bits no sector dos computadores. Ambas baseadas no CPU 68000 eram bastante semelhantes em termos de aspecto físico. O A500 pela Commodore vs o 520ST ou 1040ST do lado da Atari, eram as máquinas mais populares de ambos os lados da barricada.

Certo dia um amigo convidou-me para ir ver o seu novo computador, disse-me: "trás um *joystick* dos teus para jogarmos uma futebolada". Assim fiz, peguei no meu *Quickshot* do A500 e levei-o até casa do meu colega, que me mostrou todo entusiasmado o seu Atari 1040ST. Não fiquei pasmado, pois tinha um Amiga e o ST ficava assim a meia distância entre o joelho e a cintura... Mostrou-me uns jogos que me recordo serem semelhantes, mas nada de ficar boquiaberto. Ele bem me tentou convencer que era melhor que o A500, mas não conseguiu. A verdadeira festa começou quando ele me disse: "agora vamos jogar futebol, tira aí o teu joystick para ligar aqui no Atari para jogarmos os dois". Assim fiz, tirei o *Quickshot* do meu saco, peguei na ponta do cabo, a universal porta DB9 (original da Atari usada por outros fabricantes) e olhei para o ST para detectar onde estaria a porta. Seria na parte de trás ou na lateral? Comecei pelo mais óbvio neste tipo de computadores, na parte de trás, e nada, não tinha porta nenhuma, mudei a minha visão para as laterais, e nada... Que raio, onde está a porta? Tentei encontrar alguma tampa, alguma ranhura escondida, nada. Estavam lá portas paralelas, de vídeo, áudio... *Joystick* nada. Fiquei a olhar para o meu amigo com ar de interrogação, e comecei a vê-lo a corar e a ficar embaraçado. "Olha lá, onde ligo o *Joystick*?" Perguntei eu. Ao mesmo tempo que perguntava, comecei a seguir com os olhos os cabos do rato e do *Joystick* dele. Os cabos vinham... e responde ele ao mesmo tempo que percebi: "é por debaixo do computador". Silêncio sepulcral durante 10 segundos. Não queria acreditar no que via, o choque foi tremendo, estava completamente horrorizado. Numa luta entra plataformas onde tudo conta, acabava de receber uma munição de peso. Passado o impacto, comecei a rir e não parei mais. Ainda hoje, passado mais de 20 anos, quando o vejo começo a rir. Na histórica guerra entre Commodore Amiga e Atari ST, é normal atirarem-se pedras de um lado para o outro. Do lado do Amiga, a porta do *Joystick* do ST sempre foi um dos alvos de chacota preferidos. Foi a cereja no topo do bolo, ou melhor, debaixo dele.

"Tentei encontrar alguma tampa, alguma ranhura escondida, nada."

PONTO G

Por Margarida Cunha

A primeira dama da PUSHSTART coloca o dedo nas áreas mais sensíveis da cena *Gaming.*

LETRAS VS PIXÉIS

- Quando os livros julgam os jogos pelas capas

Em Maio deste ano deparei com uma notícia curiosa. Dava conta da campanha criada por uma editora de livros portuguesa, que mostrava rostos de pessoas cujos olhos se encontram "vendados" por diversos objectos tecnológicos – um Wiimote, um comando de TV, um *smartphone* e um comando de navegação do PlayStation Move. O slogan? "Abra um livro, abra a cabeça". Em choque, com tamanha falta de gosto e criatividade, limitei-me a abanar a cabeça em reprovação e a guardar a notícia na minha gaveta mental. Ainda pensei dedicar-lhe um artigo mas pensei tratar-se de uma campanha tão desesperada que não queria alimentá-la com qualquer tipo de destaque.
Meses depois, resolvi tirar a notícia da gaveta e dedicar-lhe algum tempo – pois, afinal, não é por não gostarmos de certos temas que eles desaparecem, assim como não devem deixar de ser discutidos só porque daí possa resultar algum destaque imerecido (mas



"Temos de criar uma campanha para falarem de nós. O que podemos fazer? Atacar a indústria das tecnologias!"

desesperadamente desejado) pelo objecto da notícia.

CAPÍTULO 1 - UMA CAMPANHA INFELIZ

Mas afinal, o que está mal nesta campanha conduzida pela Chiado Editora – que se auto-proclama a maior editora do mundo em língua portuguesa? Em suma: tudo. O aspecto mais flagrante prende-se com a preguiça criativa da equipa de marketing, cujo *brainstorming* deve ter decorrido mais ou menos assim: "Ora bem, temos de criar uma campanha para falarem de nós, já que cada vez menos pessoas lêem livros. O que podemos fazer? Destacar todas as vantagens que a leitura proporciona? Trabalhar o nosso diferencial, que é ser a maior editora do mundo em língua portuguesa? Ná! Vamos antes atacar a indústria das tecnologias digitais."
É uma abordagem penosa, independentemente do prisma que se possa adoptar. A nível de marketing, como já foi referido, trata-se de uma campanha preguiçosa e sem qualquer vislumbre de criatividade – algo que, paradoxalmente, abunda nos livros.

A nível de posicionamento do mercado, é uma péssima estratégia porque, para mim, como para muitos, a Chiado Editora passa a ser a "editora que considera as tecnologias opressoras da mente" (mas que dão bastante jeito na hora de divulgar campanhas contra as tecnologias. Hello, *Inception*).
Filosoficamente, a campanha esbarra numa das regras básicas da definição (pelo menos do meu tempo), que é: uma coisa não se define por oposição a outra coisa. Ou seja, neste caso particular, não é a oposição às tecnologias digitais que vai definir a identidade da editora. A essência reside no que faz dela aquilo que ela é, e não no que ela não é ou naquilo a que se opõe. Há uma fase da vida em que realmente as pessoas adoptam a postura de "ser do contra". Geralmente, ocorre na infância/ pré-adolescência.

CAPÍTULO 2 – UMA QUESTÃO MONETÁRIA

Mas não é apenas na forma que a campanha falha: é sobretudo no conteúdo. Partir do pressuposto de que um livro se opõe às tecnologias porque abre a mente dos consumidores não é apenas um passo maior do que a perna: é um completo passo em falso. Sim, os livros abrem a mente às pessoas, mas não é *por oposição* às tecnologias; é *juntamente com* as tecnologias – até porque estas são uma inevitabilidade de todos os aspectos da existência corrente e a própria indústria livreira precisa de ferramentas tecnológicas para se promover. Afinal, a mesma campanha

que denigre os *smartphones* pode ter sido vista precisamente nessa plataforma.
Ou seja, atacar as tecnologias é dar um tiro no pé, ainda que a premissa se foque não no uso de tecnologias mas no seu uso excessivo. Não compete a qualquer marca ou empresa ditar o que é excessivo, assim como não lhes compete insinuar que dispositivos digitais oprimem a mente. A única coisa que nos oprime a mente são as nossas próprias ideias levadas ao extremo, sobretudo quando manipuladas por indústrias movidas pela inveja e que não sabem do que estão a falar. Sim, porque é a isso que tudo se resume: inveja. Inveja de uma indústria que pode dar-se ao luxo de investir 500 milhões de euros num jogo e de reavê-los praticamente na totalidade em apenas uma semana de vendas (um *Destiny* de que poucos se podem gabar). Poucos livros conseguem alcançar esse marco. Não porque não tenham potencial criativo para isso, porque têm. Não porque não abundem histórias magníficas e autores extraordinários, porque abundam. Mas porque simplesmente cada tempo tem as suas tendências, no que ao lazer diz respeito, e a tendência actual é a dos videojogos. Não porque sejam necessariamente melhores do que livros mas simplesmente porque movimentam mais dinheiro. A crueldade dos números impõe-se sempre no final da história, quer ela seja contada em palavras ou em pixéis. E a verdade é que, se os videojogos movimentam milhões de consumidores e de dólares, é porque de algum modo os jogadores sentem que lhes abrem a mente – ou que lhes proporcionam experiências que não poderiam ter no mundo real, exactamente como fazem os livros.



CAPÍTULO 3 – VIRAR A PÁGINA

Então se todas as indústrias de entretenimento são movidas pelo propósito comum de libertar os consumidores do quotidiano, porque haveriam de difamar-se umas às outras, movidas pela inveja, quando podem simplesmente encontrar o seu espaço e criar o seu próprio nicho?
Os livros não libertam as pessoas das tecnologias. Os livros, tais comos os jogos, a TV ou os telemóveis, são ferramentas de evasão. Logo, largar um videojogo para ler um livro não é uma libertação: é apenas passar de um mundo fictício para outro.
Os livros, como os videojogos e a generalidade das tecnologias, devem é libertar-nos dos preconceitos, das limitações do real e da preguiça mental que nos leva a enveredar pelo óbvio. São *bosses* que ambas as indústrias têm em comum e que urge derrotar. Só assim será possível virar a página.



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*



INTO THE STORM

Por André Santos
Ano: 2014

Em 1996, *Twister* (*Tornado*) varreu literalmente as salas de cinema por esse mundo fora. Com particular enfoque num grupo de investigadores científicos de tornados vimos tractores, camiões, celeiros e até pobres mas divertidas vacas a rodopiar pelo ar numa amálgama de destroços e ventos destruidores. Não será portanto de estranhar que quase vinte anos depois, apareça, vindo de Hollywood (a capital do cinema e da tremenda falta de ideias originais que vive uma época de super-heróis, *reboots* e *remakes*), um filme com uma temática semelhante.

Como sabem, sou fã de cinema catástrofe e como tal não poderia deixar de referir este *Into The Storm*, que apesar de ir buscar um tema que não tem sido particularmente retratado nestes últimos anos, também não tem sido deixado de lado. E apesar destas forças poderosas forças aparecerem ao de leve noutros títulos, desde 1996 que um tornado não era protagonista. Tem factores positivos? Sim… mas poucos. E ao contrário do que muitos afirmam, pessoalmente continuo a apreciar mais toda a envolvência de *Twister* (mesmo com os efeitos visuais de há quase vinte anos) do que este *Into The Storm*.

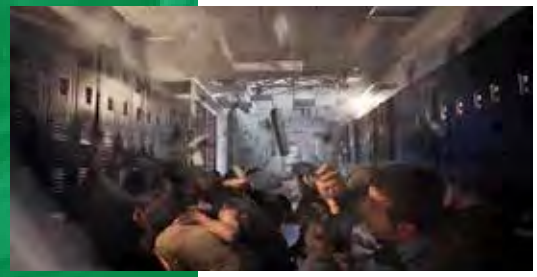
Todos sabemos que neste género o argumento costuma ser relegado para 2º plano. Aqui isso não só acontece, como parece ter sido relegado para um 3º ou até mesmo 4º plano. Basicamente o filme conta-nos a história da cidade de Silverton que num só dia reúne as condições meteorólogas necessárias para um ataque sem precedentes da referida força da natureza.

Pelo meio os *clichés* do costume. Um pai sem tempo para os seus dois filhos; um dos filhos com uma paixoneta pela miúda gira que ainda não reparou nele; uma equipa de documentaristas (cada um com a sua obsessão/ receio); um bólide totalmente *hi-tech*; dois cromos bêbados armados com telemóveis que se consideram caçadores de tempestades; e uma bandeira dos EUA a esvoaçar, praticamente intacta, mesmo depois da passagem de um super tornado. Qualquer semelhança com qualquer outra obra fílmica não será pura coincidência.

O argumento é tão insípido quanto o elenco que o compõe, o que resulta em diálogos completamente despropositados como repetitivos. Se a meio do filme já cansa ouvir "Are you ok?", pior é quando temos pérolas como esta: "we have to get out of here before the tornado reach us"… (não! A sério? Será que devem mesmo sair antes do tornado vos alcançar pergunto eu?) – para as quais, quero crer, mesmo o espectador mais desatento não deixará de estranhar ou em último caso, esboçar







um sorriso envergonhado. A representação acompanha a qualidade da escrita e tirando alguns apontamentos mais dramáticos a cargo dos dois jovens enamorados, não há propriamente ninguém que se realce no meio de tanta inexpressividade ou falta de envolvência.

Apesar de acompanharmos em primeira mão uma equipa que tenta filmar um tornado (apoiada por cientistas ou investigadores), não há qualquer espaço para a ciência ou tentativa de enquadrar cientificamente a razão que move aquelas personagens ou até contextualizar o espectador para o que vai ver. O início do filme – logo a matar – indiciava isso mas no fim comprova-se que tudo acontece rápido demais e sem explicação, o que para um filme com 89 minutos parece deixar no ar um certo amadorismo ou puro desinteresse.

Ainda assim, um dos pontos altos deste *Into The Storm* é de facto a perspectiva documental que lhe deram. Além de permitir tecnicamente contornar uma série de problemas (como por exemplo a utilização de várias perspectivas), consegue envolver de forma muito mais eficaz o espectador na acção, muito por causa da utilização, na grande maioria das vezes sóbria, da câmara à mão. *Into The Storm* privilegia, dá aliás, total enfoque na acção, nas imagens de grande impacto visual e sonoro e nos requisitos técnicos.

Mas mesmo estes, e voltando a 1996, não me preencheram na íntegra. Os efeitos visuais até são bons, mas não são assim tão perfeitos quanto isso. Além do tornado de fogo (que aparece no trailer), o tornado "final", algumas sequências na escola, e algum trabalho físico por parte dos actores quando tentam lutar contra a velocidade do vento que enfrentam, nada é assim tão deslumbrante, ou vísivel. Mesmo o realismo de alguns planos mais abertos, seja para o retrato da destruição, seja para mostrar os tornados (e apesar da incongruência que o género documental e o recurso a algumas imagens supostamente aéreas apresentam), ainda que bem conseguidos, não estão assim tão longe de outros filmes.

O orçamento reduzido poderá explicar alguma destas incongruências. Todavia, é para mim difícil de explicar que a cidade de Silverton seja sempre retratada como uma típica cidade americana, sem grandes infra-estruturas de acesso, mas que na recta final, e sem nunca nos ter sido dada nenhuma referência à existência deste, apareça uma "mega aeroporto" recheado de Boeings 747, na rota de destruição do tornado malvado, transparecendo aquela sensação de que não se sabia o que se poderia destruir mais, para o tempo (reduzido relembro) de filme que ainda faltava preencher. Cheguei mesmo a ter aquela ideia de: "Epá faltam 10 minutos de filme e ainda temos estes milhões para gastar… o que é que poderemos destruir



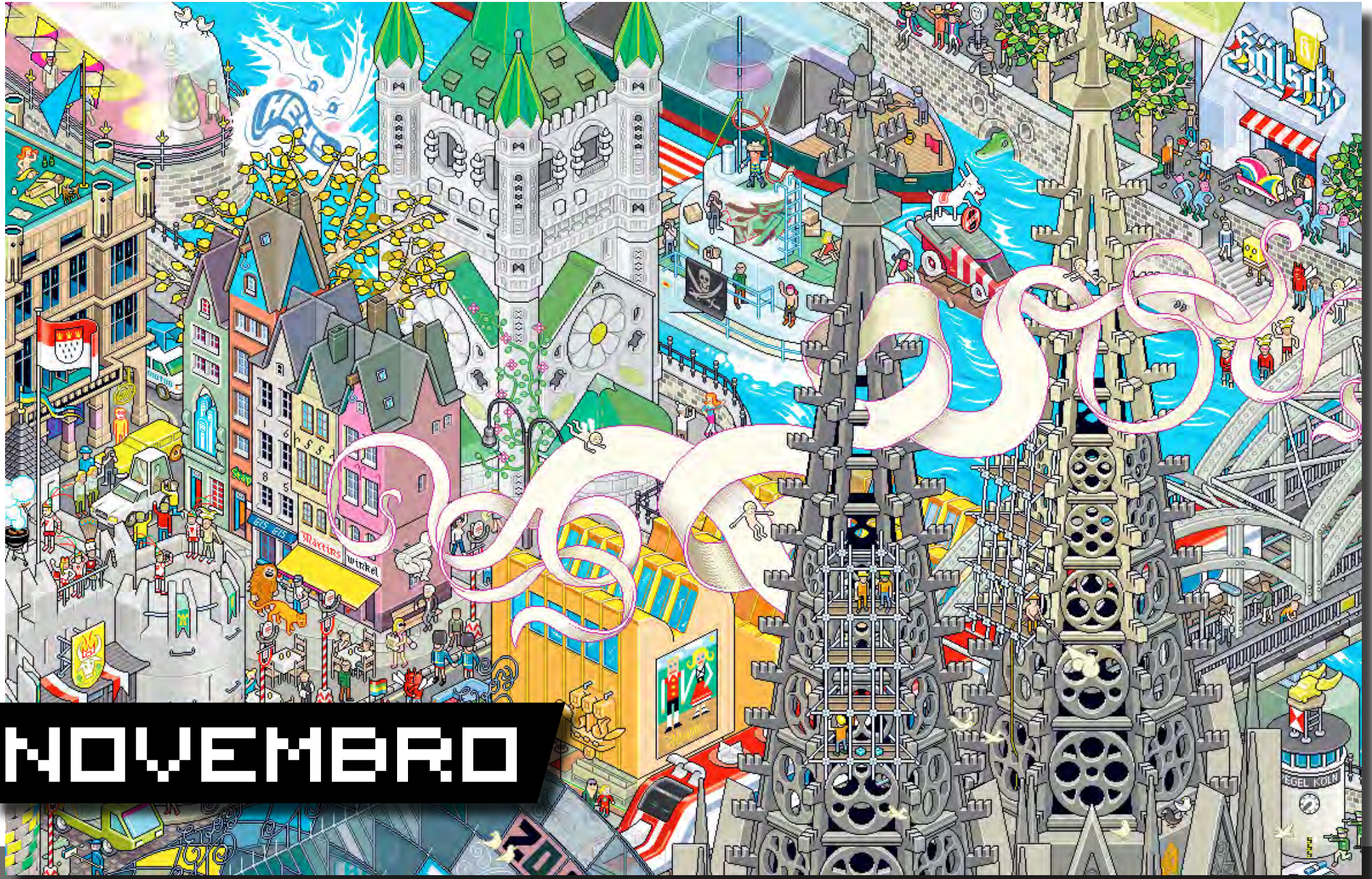
mais?" – "Já sei! E que tal um aeroporto?"; "É isso mesmo, bora lá!".
É por isso que não me parece que Into The Storm tenha sido pensado ou feito para se levar muito a sério. No entanto, não deixa de referir alguns aspectos sérios como: a frequência com que o planeta Terra tem sido fustigado com tempestades violentas e que no passado apenas aconteciam muito esporadicamente, a ineficácia dos (apesar de melhorados) sistemas aviso para tornados, ou até a dificuldade que é em se arranjar medidas de prevenção para este tipo de intempérie. O problema é que mesmo para esta seriedade de informações, tudo passa demasiado rápido e de forma excessivamente superficial, o que acaba por passar completamente ao lado do comum espectador.



Por fim, é de louvar a não utilização do 3D, o filme de facto não o justifica, os efeitos visuais são competentes o quanto baste e financeiramente o consumidor agradece, tendo em conta a política dos nossos distribuidores por cá. Se me perguntarem se o filme entretém? Sim terei que vos dizer que sim, e portanto cumpre o propósito para o qual foi feito. Não obstante disso, podiam ter feito, neste caso em particular, mais e sem sombra de dúvida melhor.



Assim, ficam na retina alguns bons apontamentos técnicos, alguns efeitos de encher o olho, uma narrativa inexistente, um elenco – no mínimo desinspirado – e dois cromos (tão estupidamente cómicos) que se acham caçadores de tempestades, que não só resistem ao vento, à chuva, aos estilhaços como também à passagem literalmente por dentro de um tornado, sempre munidos com um pequeno mas potente telemóvel numa mão e na outra uma lata de cerveja.
Pode já ter quase vinte anos, pode estar cheio de goofs ou até incongruências técnicas… e pode também a comparação directa ser injusta… mas sobre tornados Twister continua a ser o rei a par com a qualidade de muitos dos documentários da National Geographic. *Into The Storm* é apenas entretenimento e que nunca soube elevar devidamente a sua própria fasquia. No fim… ficam apenas os estilhaços e a destruição, porque a emoção… essa, nunca chega verdadeiramente a aparecer.



NOVEMBRO