PUSHSTART

48



QUANDO A NINTENDO FAZ MAGIA, O RESULTADO É DIVINAL

Pancada da boa, para todos os gostos e feitios, não falta no novo SUPER SMASH BROS. FOR WII U

TAMBÉM NESTA EDIÇÃO

CIVILIZATION: BEYOND EARH

TOP 10 PÉROLAS MASTER SYSTEM

ASSASSIN'S CREED UNITY

FANBOYISMO UMA DOENÇA GRAVE

POKÉMON OMEGA RUBY/ALPHA SAPPHIRE

HISTÓRIA VS JOGABILIDADE: IT'S IN THE GAME(R)

E MAIS...

TUGA SOUNDBYTES

A indústria e comunidade de videojogos portuguesa comentada na comunicação social generalista



"Neste momento a Grow Up Gaming tem 800 membros, (...) e cada vez mais, os membros são emigrantes".

Telmo Silva, Organização de E-sports, "Grow Up Gaming", *in* *TVI - Reporter Infiltrado*, 01/12/2014.



"É impossível fazer um jogo, e não se acreditar no que se está a fazer. A coisa mais fácil é desistir".

Ana Bettencourt, Game Designer da Lovely Grain, *in* *RTP*, 8/11/2014.

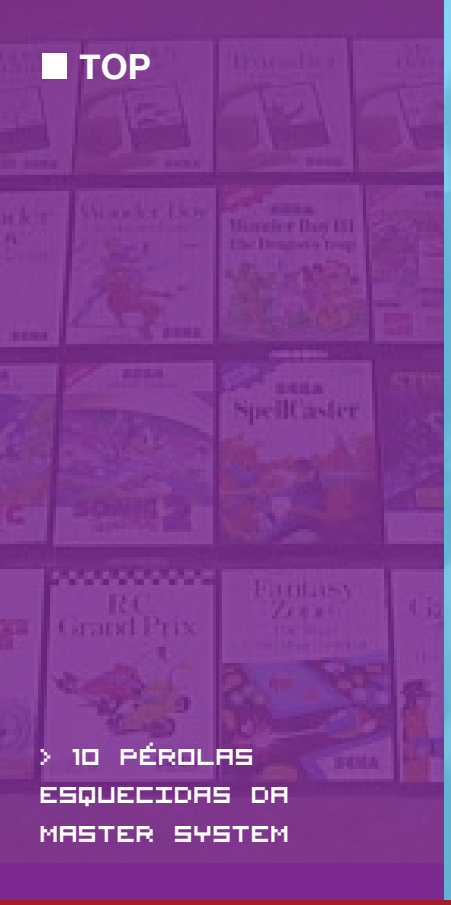




"O máximo que gastei num item foi 70€, não entro em grandes loucuras".

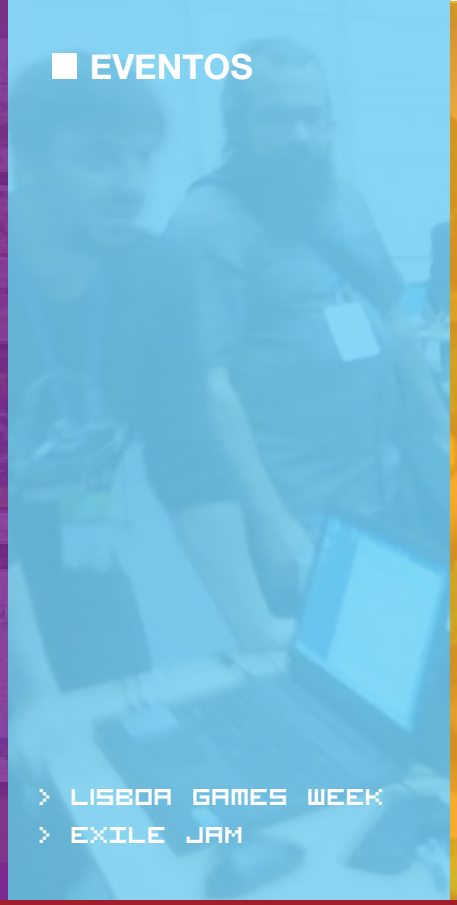
Mário Tavares, Colecionador*, in Grande Tarde na Sic, 21/11/2014*.

TOP



> 10 PÉROLAS ESQUECIDAS DA MASTER SYSTEM

EVENTOS



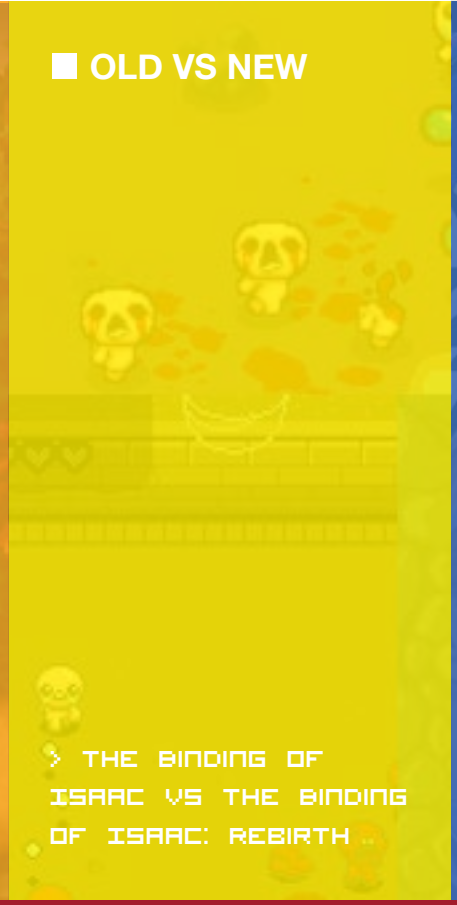
> LISBOA GAMES WEEK
> EXILE JAM

ESPECIAL



> TRILOGIA DONKEY KONG

OLD VS NEW



> THE BINDING OF ISAAC VS THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH

LOADING

> SUPER SMASH BROS. FOR WII U
> CIVILIZATION: BEYOND EARTH
> ASSASSIN'S CREED UNITY
> POKÉMON OMEGA RUBY/ALPHA SAPPHIRE
> LEGO BATMAN 3: BEYOND GOTHAM
> FREEDOM WARS
> SHIN MEGAMI TENSEI IV
> SHOVEL KNIGHT
> OS MARRETAS - AVENTURAS NO CINEMA
> Y'S: THE ARK OF NAPISHTIM
> MEGA MAN VII

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

VISÃO

> MASS EFFECT: A CONTRACÇÃO DO ESPAÇO
> FANBOYISMO - UMA DOENÇA GRAVE
> UMA VISITA AO CASTELO CAPCOM

OPINIÃO

> QUANDO OS JOGOS NOS MARCAM
> JOGOS EM MOVIMENTO, 8 ANOS DEPOIS
> VIDEOJOGOS NA POLÓNIA
> APÓS MEIO ANO DE HEARTSTONE

TECNOLOGIA

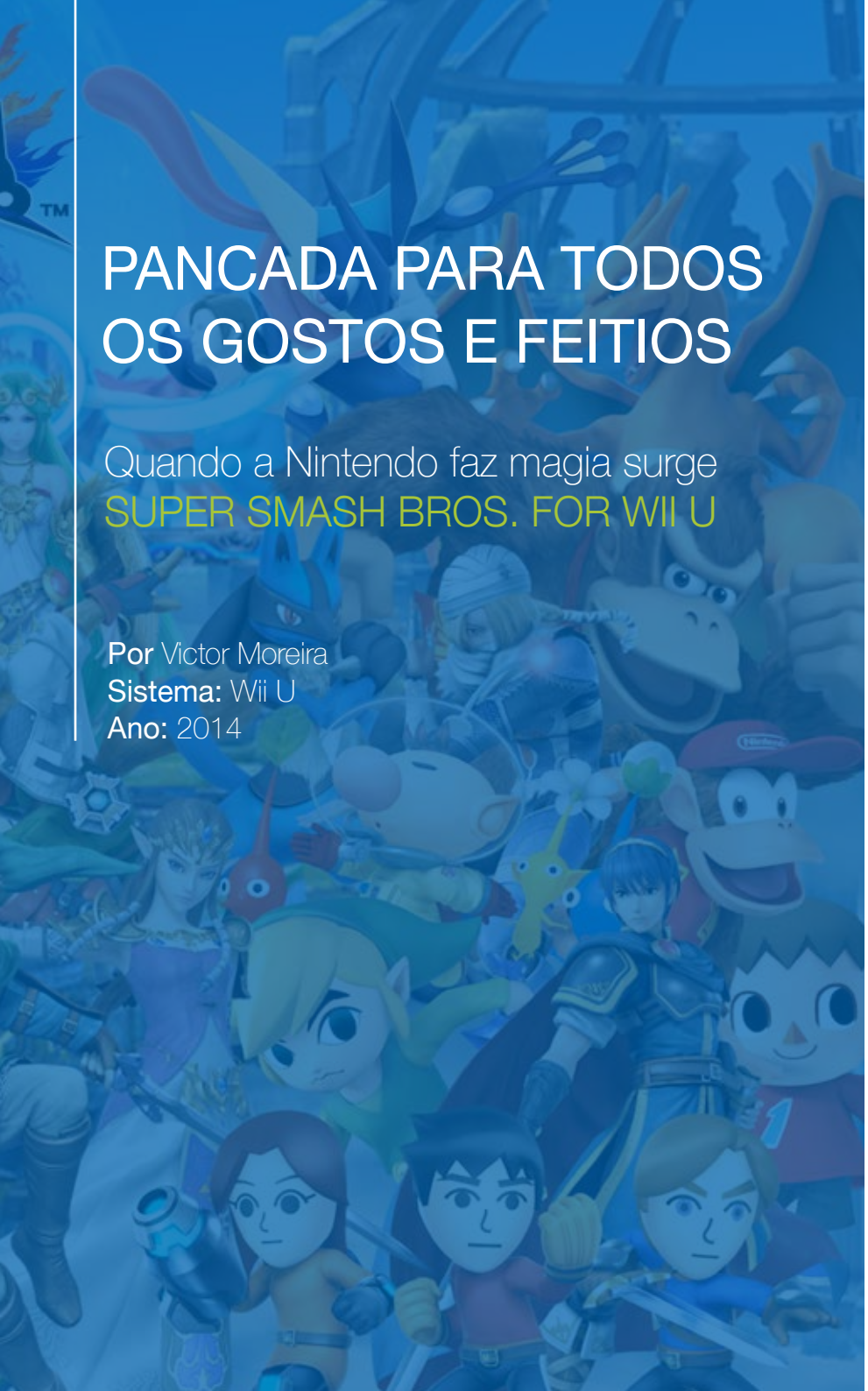


> RATO - RAZER OROCHI

PONTO G



> HISTÓRIA VS JOGABILIDADE - IT'S IN THE GAME(R)



PANCADA PARA TODOS OS GOSTOS E FEITIOS

Quando a Nintendo faz magia surge SUPER SMASH BROS. FOR WII U

Por Victor Moreira
Sistema: Wii U
Ano: 2014

Uma série com um enorme legado e tão bem amada como é, merecia todo o hype que se gerou à sua volta, e esta ânsia foi compensada com uma experiência ilimitada, tecnicamente deliciosa e com um aspecto gráfico super colorido, detalhado e interessante, como a Nintendo nos tem habituado. *Super Smash Bros. for Wii U* não está distante do primeiro lançamento que aconteceu na 3DS, mas era, sem dúvida, um título que pedia que se jogasse num ecrã grande. O novo título do *brawler* vem carregado de novidades, personagens icónicas e conteúdo que chega e sobra para nos garantir o máximo de diversão possível.

Conteúdo infinito para todos os gostos!

O modo *Smash* destaca-se e já é bem conhecido de todos: um combate a quatro, batalhas carregadas de itens e personagens de suporte que tanto nos fazem os "todo-poderosos" como nos podem tramar a vida. Daqui nunca sabemos bem o que nos espera e o que os adversários vão fazer, e o facto de o jogo ser extremamente aleatório neste aspecto é, e continuará a ser, um grande trunfo. Uma das novidades mais sonantes é sem dúvida o "Smash a 8", que, pessoalmente, não me diz grande coisa, a não ser obviamente para juntar os amigos ou entrar no modo online e partirmos para a total diversão. No menu principal temos também acesso ao novíssimo "Mundo Smash", uma espécie de mistura entre um party game com *Smash Bros.* Aqui é-nos apresentado um tabuleiro ao estilo de *Mario Party,* assim como toda a jogabilidade se torna idêntica. Temos dados e rondas, e controlamos Mii's em vez dos lutadores, sendo o nosso principal objectivo apanhar os mesmos pelo caminho, para que no término os lutadores de cada Mii se enfrentem numa batalha final. Mais uma vez, a experiência é totalmente aleatória e durante as minhas várias incursões neste modo, tanto acabei com 6 ou 7 personagens, como com 2 ou 3, o que torna o combate final mais fácil ou mais difícil pela lógica de que quem tem mais, é provavelmente o vencedor. Durante as rondas há também os óbvios combates que reúnem lutadores que cada um tenha amealhado. A maior parte destas tem temas especiais, como o aparecimento de um certo tipo de arma ou poder em quantidades ridículas, tornando a nossa vida mais complicada. Pelo tabuleiro apanham-se também troféus que mais uma vez invocam os itens especiais que *Mario Party* também utiliza, e que podemos usar antes de uma ronda ou antes de um combate. Ainda dentro dos modos

principais, podemos também criar um Smash personalizado, permitindo-nos alterar todos os aspectos que são standard ao jogo. Como se isto já não bastasse, ainda há uns quantos novos modos e alguns desafios num outro submenu. Temos o modo Clássico, que como diz o nome, é a já conhecida caminhada que nos leva numa série de batalhas até chegarmos ao boss final – a famosa Mão Mestra (Master Hand) – e se estiverem num nível de dificuldade mais elevado, adicionem também a esta a Mão Maníaca (Crazy Hand). Estas terríveis e temíveis… mãos… têm também os seus desafios através do modo "Ordens Especiais". Aqui podem entrar em diversificados desafios, consoante o nível de dificuldade que escolham, para arrecadar golpázios e acessórios. Além disto, há também os "Eventos", uma espécie de mapa de batalhas, pré-feitas e em condições específicas, as "Lendas Smash" que vos leva pela história das personagens e o "Estádio", um leque de mini-jogos, só porque é engraçado tentar lançar o mais longe possível um saco de boxe ou acertar no maior número de alvos com uma bomba. O modo história, esse, não regressa, para tristeza minha e de muitos outros, já que vi em "The Subspace Emissary" do anterior jogo da Wii, uma boa forma de conhecer as personagens, com cutscenes engraçadas e um *brawler* transformado em *beat'em up.*



As personagens, os troféus e o suporte

Este é o maior leque de sempre de personagens da série, e que deverá ainda aumentar através de conteúdo transferível. Os mais conhecidos e icónicos voltaram, como é óbvio. Super Mario com o seu equilibrado modo de combate, a força, apesar de lenta, de Bowser ou Ganondorf, e os rápidos Sonic e Zero Suit Samus. Há algumas novidades bastante interessantes, como a Nintendo veio mostrando antes do lançamento deste título. Um dos meus favoritos é o Pac-Man, com golpes saídos dos anos 80 e um ataque super que deixa qualquer nostálgico com um sorriso na cara. *Super Smash Bros. for Wii* U permite também a edição dos próprios lutadores, ou pelo menos dos ataques que pode fazer, tornando o leque de golpes por personagem bastante vasto. Estas personalizações vão-se ganhando através dos variados modos de jogo, sendo que o "Mundo Smash" é a melhor maneira de arrecadar mais prémios. Apesar de muita gente achar que toda a franchise se prende em golpes rápidos e aleatórios num botão qualquer, *Super Smash Bros.* é muito mais que isso. Tal como noutro jogo de luta qualquer, existem botões e combinações para os mais variados golpes, incluindo combos, e só um bom treino pode fazer com que percebamos como podemos sair vitoriosos. Há um vasto leque de troféus para encontrar e colecionar dentro do jogo, e quando digo vasto, estou a falar de centenas de troféus, que são arrumados numa galeria digital, devidamente separados por jogo ou universo do qual fazem parte. Depressa se torna um vício de os tentar encontrar todos, até porque cada um se faz acompanhar de pequenas







histórias e dados sobre os títulos de onde saíram originalmente. As personagens de suporte, que aparecem nas batalhas para ajudar o jogador que apanhe primeiro a cápsula de onde saem são também inúmeros e adicionam ao jogo um valor incrivelmente rico em nostalgia.

Os Amiibo e o Modo Online

Com o lançamento de *Super Smash Bros. na Wii U,* saíram também os já anunciados Amiibos, num lote inicial de 12 e dedicado especialmente ao título em questão. Estas pequenas estatuetas vêem munidas do sistema *NFC* (Near Field Communication) e basta um toque no sítio apropriado do gamepad para se efectuar a conexão do mesmo à Wii U. Ao contrário do que acontece, porém, com os *Skylanders* ou as personagens do *Disney Infinity*, aqui não controlamos as personagens que ganham vida no jogo, mas somos mais como um treinador que as equipa com acessórios que vamos ganhando ao jogar, e que as vê subir de nível e tornarem-se mais fortes como verdadeiros discípulos. Óptimo para quem tenha amigos perto, e possam levar a vossa personagem para batalhas épicas. Além do que adiciona à experiência, o nível de detalhe é bastante bom e o seu tamanho torna-as também em apetecíveis objectos coleccionáveis. O modo online deste jogo é, como tem vindo a ser recorrente, bastante bom. Há alguns modos à escolha, e é até possível estar com um amigo ao lado e jogarem ambos online. Tive o prazer de repartir esta experiência com o colega da da PUSHSTART, Francisco Pereira, e como é normal acontecer, perde-se, ganha-se, não sabemos o que está acontecer, não percebemos o que se passa, mas uma coisa é certa: divertimo-nos imenso. Há um grande desafio no modo a 4 jogadores online, onde parece que a comunidade já é bastante ampla. Ainda com o *Mario Kart* bastante activo, parece haver espaço para todo o tipo de gostos.

VEREDICTO

Absolutamente genial, jogabilidade excelente com um trabalho gráfico fascinante e banda sonora que percorre a história dos videojogos.



UM INTERESSANTE FUTURO INCULTO E SEM CARISMA

Um novo mundo no CIVILIZATION: BEYOND EARTH

Por Ivan Cordeiro
Sistema: PC
Ano: 2014

A mais conhecida obra de Sid Meier já faz as delícias dos apreciadores de estratégia há 23 anos. Neste momento a série conta com cinco iterações principais e alguns *spin-offs* como *Colonization* e *Call To Power. Beyond Earth* é, a meu ver, um desses *spin-offs* e talvez por isso mesmo é que não se chame *Civilization VI*. Esta é uma série de jogos de estratégia por turnos que decorre ao longo de todo o período da História da Humanidade. Em *Beyond Earth* explora-se pela primeira vez um ambiente verdadeiramente futurista e alienígena. Essa é sem dúvida a principal diferença, portanto, os veteranos da série vão sentir-se quase em casa.
Apenas algumas horas são suficientes para se familiarizarem com as diferenças. As tecnologias e a forma como são agora desbloqueadas são algo diferentes. Falando primeiro no tipo de tecnologias é necessário esquecerem o arco e a flecha, ou o andar a cavalo. Agora o básico são coisas como computação e genética. Alem disso, em vez daquilo a que chamávamos de árvore de tecnologias *(aka tech tree)*, agora temos algo que se assemelha a uma teia. Esta é bastante mais flexível em termos de pesquisa pois as opções são mais variadas e não nos prende tanto a certas opções passadas. Infelizmente, fora desta teia ficaram as culturas, a arte, a música e a escrita que não fazem parte de *Beyond Earth.* O que, se pensarem um bocadinho até faz muito sentido. O jogo passa-se no futuro, e o que é que o ser humano faz cada vez mais? Mata e ignora a cultura. Portanto a visão de *Sid Meier* de um futuro sem cultura



está provavelmente correcta. A falta da condição de vitória via cultura faz também com que haja um maior foco na vertente militar. Esta que muitas vezes se torna obrigatória devido à quantidade excessiva de extra terrestres super agressivos existentes no mapa. Este é um problema sério, principalmente no início e meio da campanha com muitos jogadores a serem apanhados completamente desprevenidos. Se achavam que os bárbaros dos antigos jogos da *franchise* eram chatos esperem até conhecerem os seus novos equivalentes.

Esta iteração da série introduz também o conceito de favores. Se ajudarmos uma civilização que precisa de um certo recurso e não tiver nada para troca podemos dar-lhes o recurso ficando estes com uma dívida moral perante nós. É uma adição interessante que traz mais complexidade à diplomacia, evitando assim doações de ouro ao *Genghis Khan* só por gostarmos da cara dele e nunca mais vermos nada em troca da nossa simpatia. De qualquer maneira dei por mim a negociar menos vezes com outros líderes do que nos jogos anteriores. Isto deveu-se a dois factores importantes. O primeiro tem a ver com os já referidos extra terrestres que tornam a exploração imensamente mais perigosa e consequentemente muito menos frequente. E em segundo lugar o factor carismático dos outros líderes. Noutros jogos da *franchise* era possível interagir com algumas das personagens históricas mais conhecidas de sempre. Caso de Napoleão Bonaparte da França ou Ramsés II do Egipto. A nossa afinidade como humanos a estes personagens históricos e populares é obviamente grande, a menos que já tenham atingido o nível de cultura de *Beyond Earth*, ou seja, inexistente. O mesmo não se pode dizer de personagens fictícias como Daoning da Pan-Asian Cooperative ou Élodie da Franco-Ibéria. Para além de não termos ligação com as personagens todas elas parecem não ser muito distintas entre si. Não são só as personagens mas também as civilizações em si que carecem de carácter distinto e de importância histórica. Mas verdade seja dita, isto era inevitável para explorar esta vertente futurista. Outra novidade é a camada onde se dispõe os satélites. Para além do mapa normal existe agora outro só para este tipo de unidades, que normalmente servem para aumentar a produção de certos recursos ou para fins



militares e de defesa da nossa civilização. Uma das melhores coisas que *Beyond Earth* traz para cima da mesa são os pontos de afinidade *(Affinity Points)*. Existem três afinidades possíveis. *Purity*, que se foca na vertente militar; S*upremacy*, que se foca na economia; e por fim *Harmony*, que se baseia na natureza envolvente e sua preservação. O caminho que escolhemos ou do qual mais nos aproximamos determina o tipo de unidades disponíveis, eliminando assim as unidades específicas de cada facção. Visualmente criam-se também diferenças entre as civilizações que se aproximam mais de uma ou outra ideologia. Isto foi uma ideia genial, neste caso específico, porque toda a gente associa samurais ao Japão mas ninguém associa nada à Pan-Asian Cooperative, deixando assim ao critério do jogador o que este tem disponível. Os mapas de jogo são também algo diferentes do habitual, agora com características alienígenas familiares apenas aos criadores do jogo. Uma confusão que este ambiente estranho cria é as estruturas ou recursos que não são propriamente tão intuitivas para o comum mortal como um moinho ou uma mina de ouro. No entanto achei piada a esta falta de familiaridade porque levou a uma verdadeira busca do desconhecido, e a muita leitura de tutoriais também.

Como referi anteriormente as tecnologias são bem diferentes e aqui o jogador tem de ter especial atenção. Enquanto o telégrafo ou a combustão era algo facilmente relacionável e intuitivo, ciências alienígenas e design genético não o são. Aconselho a que leiam extensivamente sobre as tecnologias nos primeiros jogos ou vão facilmente sentir-se perdidos. No final *Beyond Earth* é outro bom





jogo da série mas peca pela falta de carisma infelizmente inevitável. Mas isso não vos deve impedir de desfrutar deste titulo, que continua a ser merecedor do vosso tempo e do vosso interesse do início ao fim. Se gostam dos antigos simplesmente preparem-se para uns alienígenas bem chatos e para umas tecnologias bem estranhas e estão prontos para mais algumas dezenas de horas de sono perdidas.

VEREDICTO

Mais um excelente *Civilization*, só é pena pecar pela falta de carisma dos líderes e das suas civilizações.



Por Gonçalo cardoso

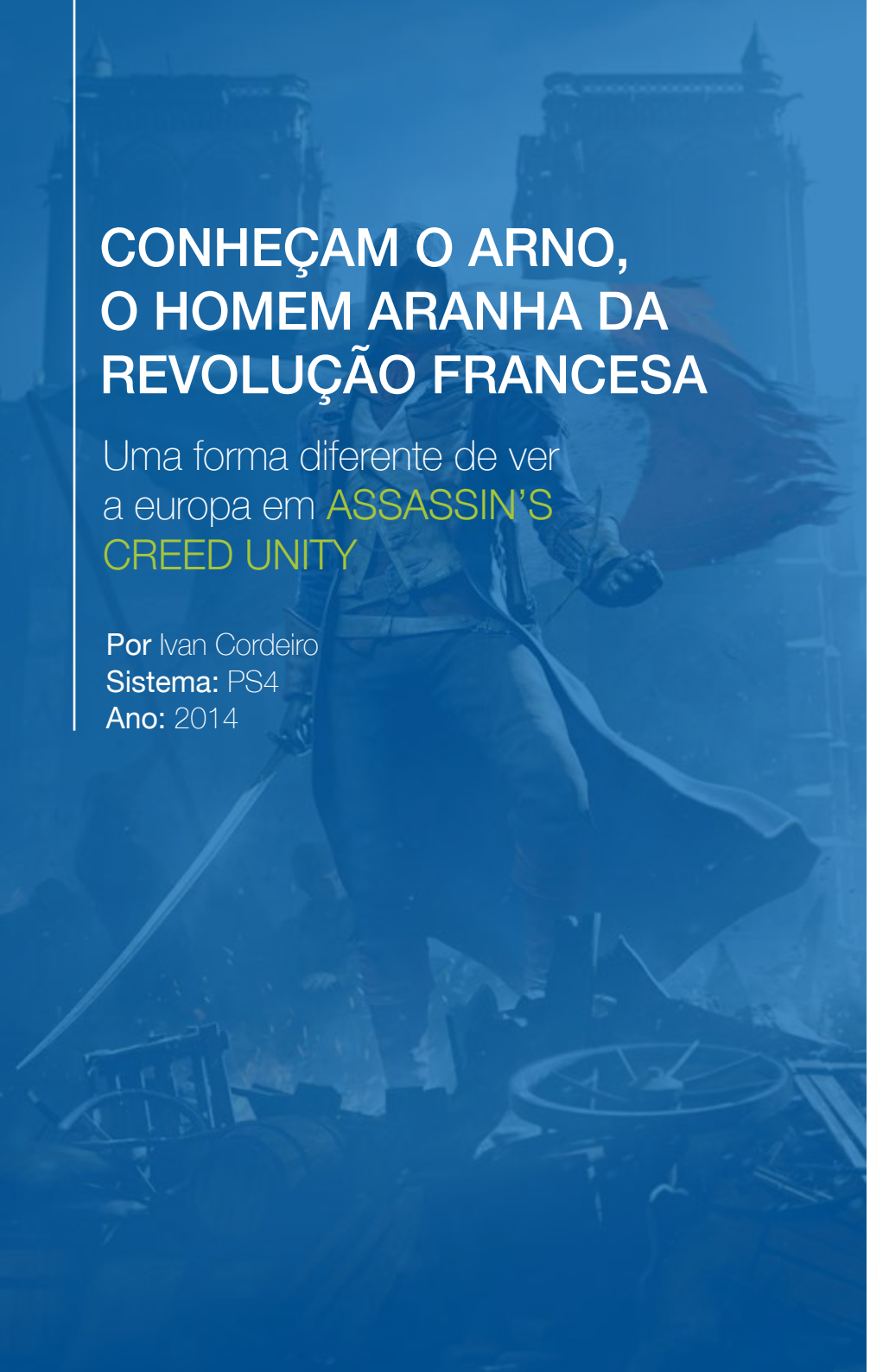
VIDEOJOGOS NA POLÓNIA

Todos nós, jogadores, coleccionadores ou meros simpatizantes, conhecemos a situação actual dos videojogos em Portugal. Onde comprar, os preços que são practicados ou até mesmo as produções feitas em terras lusitanas. Mas, após 2 meses a viver em Varsóvia e com passagem por outras cidades polacas, e após ter visitado quase todos, senão todos, os locais relacionados com os videojogos, desde lojas a bares, achei que seria boa ideia dar a conhecer em que ponto estão os videojogos na Polónia.

Para grande espanto meu, a situação é bem melhor do que eu estava à espera quando cheguei a Varsóvia (o mesmo se passou em relação a muitos outros aspectos da cidade que, neste momento, tem um grande nível de desenvolvimento em quase todas as áreas socio-culturais). Por razões históricas, a entrada dos videojogos em terras polacas foi tardia e lenta. Após visitar uma série de lojas e locais especializados, e de ter falado com algumas pessoas sobre isso, reparei que não existe practicamente nada no que toca a videojogos de gerações anteriores à Playstation2. E mesmo de Xbox e Gamecube vê-se muito pouco. Um dos aspectos mais críticos talvez seja o facto de a Nintendo ainda não ter conseguido fazer a sua marca na Polónia.

“a Polónia tem todas as características para poder evoluir e de se tornar uma ‘potência dos videojogos’ no mundo”

Nas grandes lojas de artigos culturais (filmes, música, livros e videojogos) não se vendem jogos nem de Wii U nem de Nintendo 3DS. Isto acontece porque, por um lado, no passado não tiveram acesso a consolas como Super Nintendo ou N64 e a própria Game Boy teve pouca saída (jogos como *Pokémon* não tiverem um sucesso colossal como na maior parte dos países europeus). O outro aspecto está relacionado com o tipo de jogador polaco que existe neste momento: na grande maioria, homens que apreciam os “*blockbusters*” como *Call of Duty*, *Fifa* ou *Assasssin’s Creed*. Outro aspecto interessante na Polónia é o facto da Xbox One estar a ter mais sucesso que a PS4. Talvez porque como estes jogos são *multi platformers*, as pessoas acabam por escolher aquela que tem melhor componente gráfica ou até a que é esteticamente mais bonita.



CONHEÇAM O ARNO, O HOMEM ARANHA DA REVOLUÇÃO FRANCESA

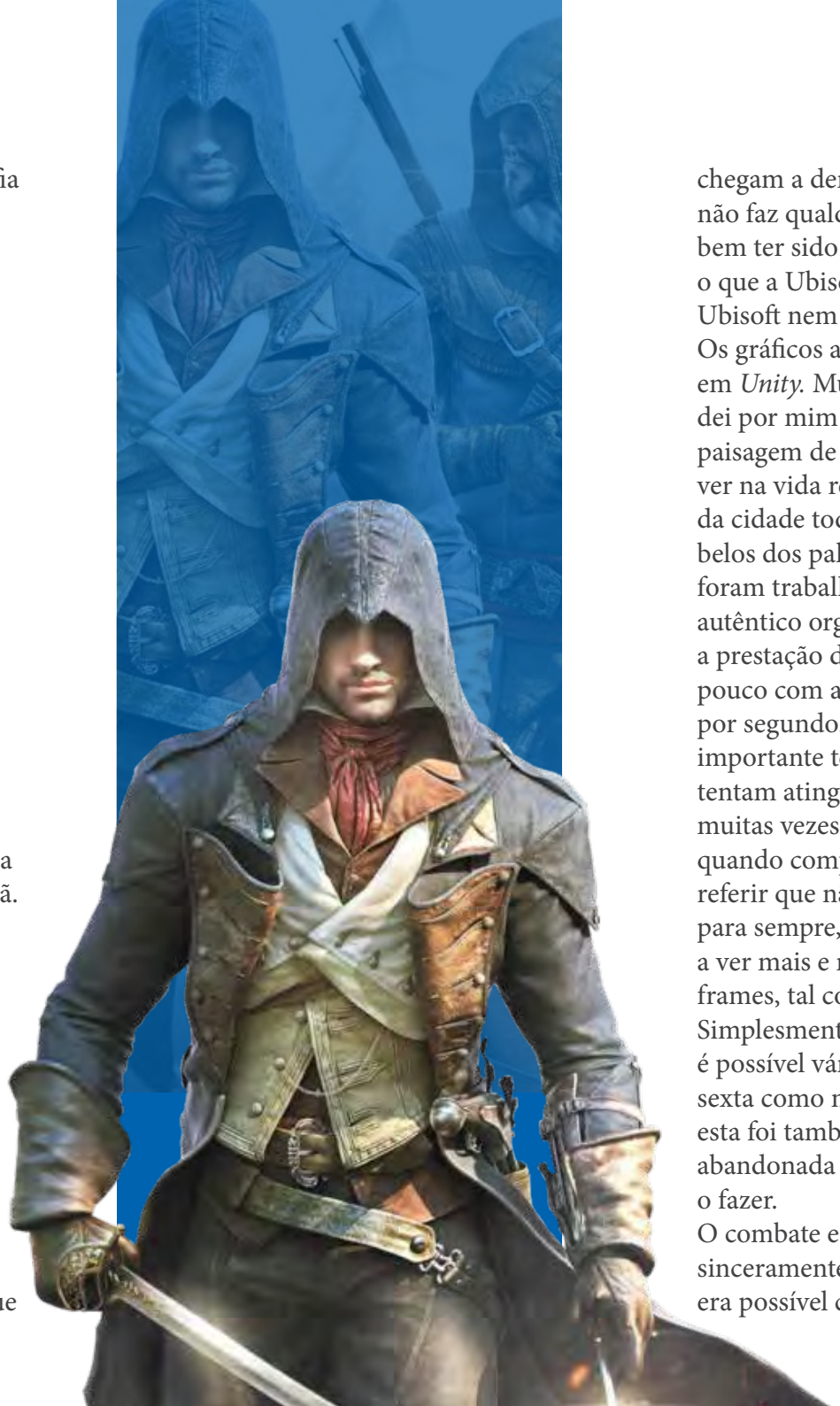
Uma forma diferente de ver a europa em ASSASSIN'S CREED UNITY

Por Ivan Cordeiro
Sistema: PS4
Ano: 2014

Há certos períodos e acontecimentos históricos que marcam uma nação e, muitas vezes, o mundo inteiro. A Revolução Francesa que se viveu no fim do século XVIII foi um período de grandes mudanças sociais e políticas que inevitavelmente tiveram um impacto enorme não só na França mas também em todas as mentalidades dos povos Europeus. Foi uma época tão importante que ajudou a criar movimentos sociais e políticos que originariam mais tarde as repúblicas e democracias liberais pelo mundo fora. Quando a Ubisoft anunciou que o próximo *Assassin's Creed* se iria passar durante este período fiquei muito entusiasmado, finalmente havíamos voltado ao velho continente. Não que a história da América do Norte seja desinteressante, mas a Europa tem muitas histórias para contar e tem muitas coisas mais interessantes para serem exploradas, como por exemplo grandes cidades. Algo que faltava nos dois últimos jogos da série era sem dúvida um local icónico e reconhecível. As ilhas das Caraíbas ou até mesmo os primórdios das principais cidades da América do Norte eram algo desinteressantes. Aqui temos Paris, uma das maiores cidades não só europeia mas do mundo inteiro, e, por incrível que pareça, recriada à escala real daquilo que era a cidade no século XVIII. Para mim, que sou um bocado fanático por História, isto é algo de babar. Não imaginam a satisfação de andar pelas ruas e explorar monumentos conhecidos como Notre Dame ou o Panteão de Paris, naquela que é até agora a melhor recriação de uma histórica cidade num videojogo.

A cidade é fantástica, nas ruas sente-se a tensão entre o povo e a nobreza, com ataques e manifestações constantes que podem acabar em tiroteios. Quando assim acontece é soberbo ver o povo a dispersar para se salvar e a tropeçarem uns nos outros no processo. A cidade sente-se viva, com uma quantidade de *NPCs* como não se havia visto antes. Para terem noção, é possível haver até 10000 pessoas no ecrã, e é comum estarem mais de 5000. A cidade é também mais interactiva com muitíssimos mais espaços interiores passíveis de ser explorados, para além dos túneis subterrâneos e muitas outras localizações. A quantidade de coisas para fazer é tão grande que sinceramente chega ao ponto de ser demasiado e de assustar o jogador. Há tanta caixa para apanhar e tanta missão secundária que, num mapa gigantesco, por vezes os ícones sobrepõem-se uns aos outros num mar de círculos e hexágonos,

acabando por tapar completamente a geografia da cidade em si.
Além das missões da história principal, regressam os enigmas para desvendar, desta vez uma cortesia de Nostradamus, e foi introduzido um novo tipo de missões onde temos de resolver assassínios. Estas são interessantes mas de um modo geral são demasiado fáceis e óbvias. A campanha principal conta com umas duas dezenas de horas de jogo e um enredo bastante interessante, principalmente, como sempre, se conhecerem a época histórica e os personagens envolventes. Estes personagens é outro dos aspectos que faltava aos últimos da franquia. Embora existissem algumas figuras históricas, estas eram para a grande maioria desconhecidas. Agora voltamos a ter personagens como Napoleão Bonaparte ou o Marquês de Sade.
Se quiserem completar tudo preparem-se para ficar largas dezenas de horas em frente ao ecrã. Não só da plataforma onde estão a jogar mas também do vosso *tablet* ou iPad. Isto porque apenas é possível desbloquear certas coisas utilizando a aplicação *Assassin's Creed Unity: Companion*. Este é para mim o aspecto mais absurdo do jogo. O tipo de mini jogos que vocês encontram nesta aplicação costumava estar dentro dos próprios jogos como é o caso dos barcos e navegação em *Black Flag* ou o envio de assassinos em missões em *Brotherhood*. A aplicação não traz nada de novo e é bastante aborrecida, com missões que



chegam a demorar 24 horas na vida real, o que não faz qualquer sentido. Tudo podia muito bem ter sido incorporado no jogo e não vejo o que a Ubisoft ganha com tal coisa. Nem a Ubisoft nem o consumidor sinceramente.
Os gráficos ajudam a que tudo ganhe vida em *Unity*. Muitas foram as vezes em que dei por mim simplesmente a contemplar a paisagem de uma cidade que nunca poderei ver na vida real. Os efeitos de luz, as texturas da cidade toda, os personagens, os interiores belos dos palácios renascentistas, todos foram trabalhados ao pormenor e é um autêntico orgasmo visual. Menos positivo é a prestação do jogo, que por vezes sofre um pouco com a instabilidade dos fotogramas por segundo. Numa era em que parece ser importante termos 60fps e onde os jogos tentam atingir esse objectivo, algo que se fica muitas vezes pelos 30 parece pouco fluido, quando comparado com outros títulos. Devo referir que não acredito que esta febre dure para sempre, inevitavelmente vamos começar a ver mais e mais jogos a ficarem-se pelos 30 frames, tal como acontecia até esta geração. Simplesmente porque com menos fotogramas é possível várias melhorias gráficas. Tanto na sexta como na sétima geração de consolas esta foi também uma febre inicial que foi abandonada assim que houve necessidade de o fazer.
O combate está bastante diferente, e sinceramente, para pior. Em jogos anteriores era possível confrontar hordas de 20 ou





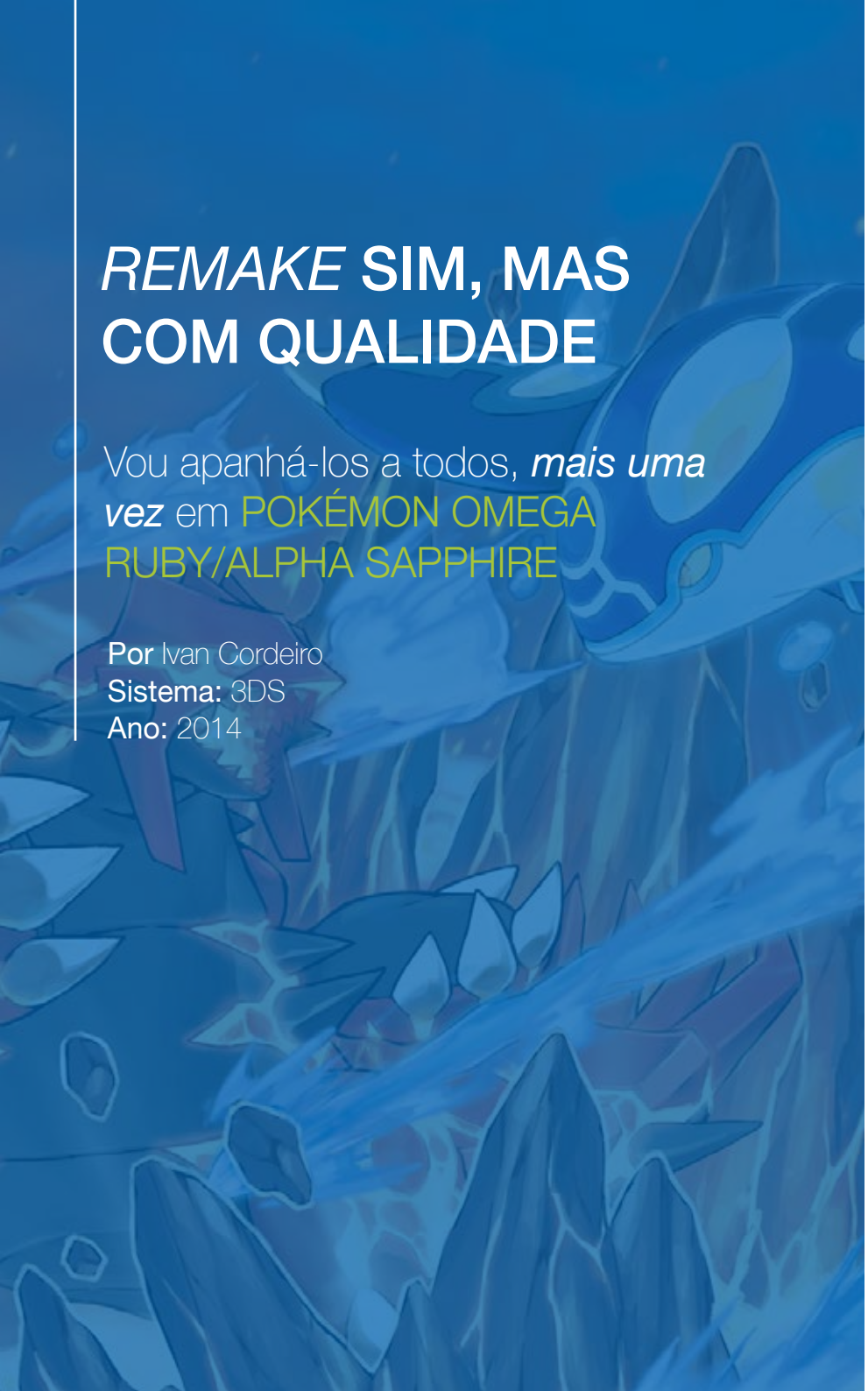


mais inimigos, o que fazia com que o jogador muitas vezes simplesmente não desse grande importâncias às mecânicas de *stealth* pela facilidade com que podia despachar todos os inimigos em certo sítio. A Ubisoft Montreal quis mudar isso, forçando o jogador a ser mais cuidadoso e a jogar como este é suposto ser jogado, com calma e não à bruta. Como tal, o sistema de combate tinha de mudar, e de facto eles conseguiram o que queriam. Agora é muito mais difícil de combater com vários inimigos e dei por mim a ser imensamente mais cuidadoso, tentando sempre aproveitar todos os truques que tenho ao meu dispor, sem me expor ao inimigo. Mas a verdade é que embora o objectivo tenha sido cumprido, deixa um gosto amargo, porque, quando é realmente necessário agarrar na espada e combater, as coisas não correm lá muito bem. O combate foi simplificado, agora temos o famoso *counter* que já não é letal e é mais difícil de o conseguir fazer e um botão para rebolarmos e nos desviarmos. Até aqui tudo bem, o problema vem quando conseguimos executar o inimigo, e as animações deixam a desejar, além de não existir um verdadeiro sentimento de concretização devido à falta de impacto que os golpes parecem ter. Isto não acontece só no combate mas também nos ataques em *stealth*. Numa rápida menção ao sistema cooperativo, este é interessante quando jogado com amigos. No entanto, com alguém que não está a falar activamente connosco e que não percebe as nossas intenções, acaba por ser quase sempre uma trapalhice de todo o tamanho.

Assassin's Creed Unity é mais uma excelente adição a uma *franchise* que volta aos belíssimos cenários europeus que havia abandonado em *Brotherhood*. Se gostam desta série não vão ficar nada desapontados. Por último queria só referir que em relação aos imensos *bugs* que foram reportados nos primeiros dias em que o jogo saiu, eu pessoalmente não tive qualquer problema, provavelmente tive sorte. *Liberté, Égalité, Fraternité*!

VEREDICTO

Mais um excelente jogo de uma série que volta à Europa. Agora é esperar fique por cá fique, ou… Japão feudal!



REMAKE SIM, MAS COM QUALIDADE

Vou apanhá-los a todos, *mais uma vez* em POKÉMON OMEGA RUBY/ALPHA SAPPHIRE

Por Ivan Cordeiro
Sistema: 3DS
Ano: 2014

Depois de analisar *Shin Megami Tensei IV* neste mês, este é já o segundo jogo que evoca o meu espírito de coleccionador. A diferença é que passei de demónios normalmente feios e rudes para criaturas super adoráveis. Após um demo curtíssimo no mês passado, eis que chega a versão completa destes *remakes* do Gameboy Advance. A aventura inicia-se com o nosso personagem (de nome, como sempre, costumizável) a mudar-se para a sua nova casa em Littleroot Town na região de Hoenn. Depois da nossa mãe estranhamente super entusiasmada nos dar o sermão de sempre, podemos começar a explorar este mundo. Mais uma vez ganhamos o controlo do personagem no nosso quarto.
Assim à primeira vista a maior diferença é a substituição da Gamecube pela mais recente Wii U, mas infelizmente continuamos a só a podermos contemplar. Fora da casa começamos por conhecer a filha daquele que é o equivalente ao velhinho professor Oak. Mas esta sai de rompante para ir apanhar novos Pokémon selvagens. Ao correrm os atrás acabamos por encontrar o pai, o professor Birch. Este está em apuros e na primeira boa acção na nossa nova vila lá ajudamos o senhor. Para o salvar usamos um dos seus Pokémon, e tal como nos antigos temos três tipos à escolha (*fire*, *grass*, *water*). Para variar escolhi o tipo *fire*, não sei porquê mas normalmente escolho sempre *grass*. Depois de o salvarmos ele agradece oferecendo-nos o Pokémon que usámos. E, como sempre, não lhe dei alcunha.

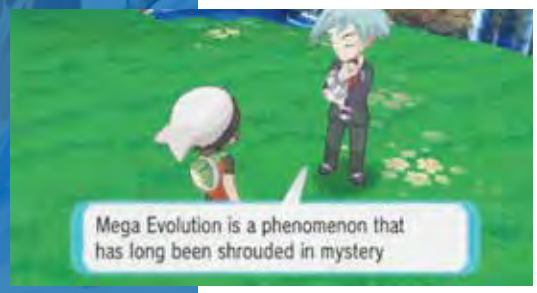
Posteriormente seguimos então pela *route 101*, dando assim início a mais uma excelente aventura que durará dezenas de horas na região de Hoenn.
Neste mundo cuja taxa de natalidade faz inveja a todos os países desenvolvidos, tudo é lindo e fofo, *kawaii* é a palavra de ordem. Os gráficos são super coloridos e muito apelativos no pequeno ecrã da Nintendo 3DS. Quando era mais novo e pedi o *Pokémon Red* para o Natal, estes eram os gráficos com que a minha jovem inocência sonhava. Claro que quando o recebi não tinha nada a ver, mas, não deixou de ser uma experiência marcante. Agora, quinze anos depois, aqui estamos nós, a jogar a mesma franquia, com o mesmo entusiasmo. É realmente incrível onde os videojogos conseguiram chegar. A série Pokémon fez uma viagem longa que compensou em todos os aspectos, principalmente no financeiro. Esta evolução traz-nos um visual limpo, colorido e cheio de charme que vai fazer as delícias dos mais novos e daqueles fãs mais antigos como eu. E ainda ai de quem diga que isto é um jogo para crianças, claramente não sabe do que fala. Já vou a mais de metade da minha segunda década de vida e esta franchise continua a ser tão viciante como no passado.
Tal como o amor não escolhe idades, certos videojogos também não. Só é pena que este visual fantástico não tire proveito da funcionalidade que dá nome à consola, o 3D. Em *Pokémon X/Y* isso já se constatava mas tinha esperança que nos dessem agora essa opção fora dos combates. Apenas nestes



é possível usar essa função, e mesmo assim não é em todos. Para piorar este causa problemas na *frame rate* tornando-a bastante instável, algo que mesmo sem o 3D acontece pontualmente. A história mantém-se em grande parte inalterada, face aos originais mas foi expandida com mais alguns pormenores e um enredo que envolve as novas mega-evoluções introduzidas no título anterior da série.
Em X/Y estas eram 28 e agora são introduzidas mais 20, perfazendo um total de 48 mega-evoluções. O que me faz confusão é que estes jogos não são assim tão diferentes dos originais. Em termos de dificuldade continuam a ser algo fáceis, sem grande desafio. Como tal as mega-evoluções parecem-me algo que simplesmente existe porque sim. Ou, também é possível que seja para a Game Freak manter o interesse dos jogadores em alguns clássicos e tornar mais populares alguns Pokémon que ficam meio esquecidos no meio de um oceano de tantos outros. Além destas evoluções de volta estão também o *Pokémon Amie* e o *Super Training,* permanecendo inalterados. Uma novidade interessante é o *Area Nav* que vai facilitar a tarefa de encontrá-los todos. Com esta aplicação é-nos possível saber que Pokémons nos faltam em determinada área. Esses que ainda não apanhámos vão também ter a oportunidade de o fazer usando outra nova mecânica, *stealth*.
É verdade, até em Pokémon já existe essa opção. Ao direccionamos gentilmente o







analógico da consola o nosso personagem pode aproximar-se lentamente e surpreender alguns Pokémon que são agora visíveis entre a relva. Quem não jogou *Ruby* ou *Saphire* perdeu uma característica muito interessante que felizmente regressa nestes *remakes*, as bases secretas. Uma espécie de casa onde a decoração era customizável. Mas a partilha destas com outros treinadores apenas era possível com o *link cable*. Agora com as capacidades *online* e o *street pass* é possível partilhá-las facilmente com outros jogadores e customizá-las para cada um deles em particular. Muito bem-vinda é a possibilidade de voar livremente pelo mundo de jogo. Antigamente a habilidade *fly* era muito útil, mas permitia apenas ir do ponto A para o ponto B. Agora podemos ir a qualquer lado e explorar em qualquer ponto do mapa. Esta característica traz-me imensas memórias daquilo que considero ser a idade dourada dos *Role Playing Games* japoneses onde esta particularidade era uma constante.

Para os mais obcecados em apanhar todos os Pokémon possíveis alegrem-se, agora é possível completar toda a Pokedex da Nintendo 3DS. Haja tempo livre! Isto é possível pois a totalidade dos Pokémon está disponível entre as regiões de Kalos (*Pokémon X/Y*) e Hoenn (*Pokémon Omega Ruby/Alpha Sapphire*). É a primeira vez na história da franquia em que tal coisa é possível e não me admiro que muitos sejam os fãs que se aventurem neste desafio. Para não variar, estes são excelentes jogos e mais duas (ou uma, depende do ponto de vista) boas adições à série. Para além de dar nova vida a um antigo título da série, a Game Freak ainda inovou na série com algumas nuances novas. Esses novos aspectos tornam estes *remakes* algo verdadeiramente original contrariando a tendência da indústria de fazer *remakes* preguiçosos de jogos populares apenas com os cifrões em vista.

VEREDICTO

A Game Freak consegue mais uma vez inovar o suficiente para fazer outros dois excelentes jogos nesta já longa série.

NEW BAT ON THE BLOCK?

Mais uma aventura do homem morcego em LEGO BATMAN 3: BEYOND GOTHAM

Por Tiago Lobo Dias
Sistema: PS3
Ano: 2014

O mundo dos blocos de brincar volta a lançar um novo jogo. O morcego está de volta com mais um título e traz os colegas todos com ele. *Beyond Gotham* teve a tarefa de me fazer voltar a sonhar (sim porque os LEGOS não são só para crianças), mas a questão foi: que tipo de sonho seria? Com tantos títulos da LEGO, o que viria agora?
Sempre gostei dos blocos, dos físicos e dos videojogos, mas sempre tive a impressão que um dia iria perder a alegria extrema de os jogar (no caso dos jogos, os blocos físicos ainda brinco com eles…). *Batman 3* é um jogo agradável, ponto. Mas começa a perder o brilho, aquela chamazita que arde lá dentro parece que se apagou um pouco. Depois do último jogo *Lego* que joguei (*The LEGO Movie Videogame*) onde estava sempre presente uma alegria imensa, com som e música a condizer, senti que algo iria mudar. Seria necessário um título completamente novo para que a fórmula LEGO continuasse a vencer. *Batman 3* não foi esse título.



A mecânica LEGO e toda a sua filosofia continuam a funcionar, mas não apresentam nada significativamente novo. A repetição por vários títulos começa a pesar. Atenção que não estou a dizer que o jogo não é jeitoso e não irá proporcionar umas belas horas de lazer. Mas falta-lhe o toque de outros títulos e alguma inovação. Vejo isso como um passo atrás, espero que para depois dar







dois em frente…
Verdade seja dita que este jogo do morcego até tem um bom trunfo: DC Comics para os aficionados com personagens em barda. São mesmo muitas e é uma alegria as ir encontrando ao longo do jogo. Embora algumas com vozes algo mal conseguidas, temos uma verdadeira tropa de heróis e vilões: Batman, Robin, Flash, Superman, Catwoman, Joker, Lex Luthor e por aí fora... são tantos que perdi a conta. Para quem prefere DC Comics à Marvel não deve perder este jogo! Um *must*!
Continuando pela positiva, a *co-op* continua bastante boa, com bons puzzles e interacção. Várias missões apresentam história com boa composição. Para quem já conhece o universo LEGO, nada de novo, é pegar no comando e começar a jogar.
O que gostei menos foi a primeira hora de jogo, os primeiros quadros são fraquitos. O jogo melhora bastante de dois terços para a frente. Mas, sem o impacto inicial, temo que alguns jogadores desistam logo. Não o façam! Dêem-lhe umas horitas e vão ver que melhora. O *The LEGO Movie* neste campo está bem melhor, prende imediatamente o jogador.
Como resumir este jogo?
Gostam muito do universo LEGO? Força!
Gostam de DC Comics? Força!
Não são grandes fãs de LEGO ou DC Comics? Virem-se para outro lado. Ou tentem outros títulos da LEGO.

VEREDICTO

A mecânica LEGO começa a pesar. Nada de novo mas tem Super Heróis em quantidade industrial.





Por Ivan Cordeiro

APÓS MEIO ANO DE *HEARTSTONE*

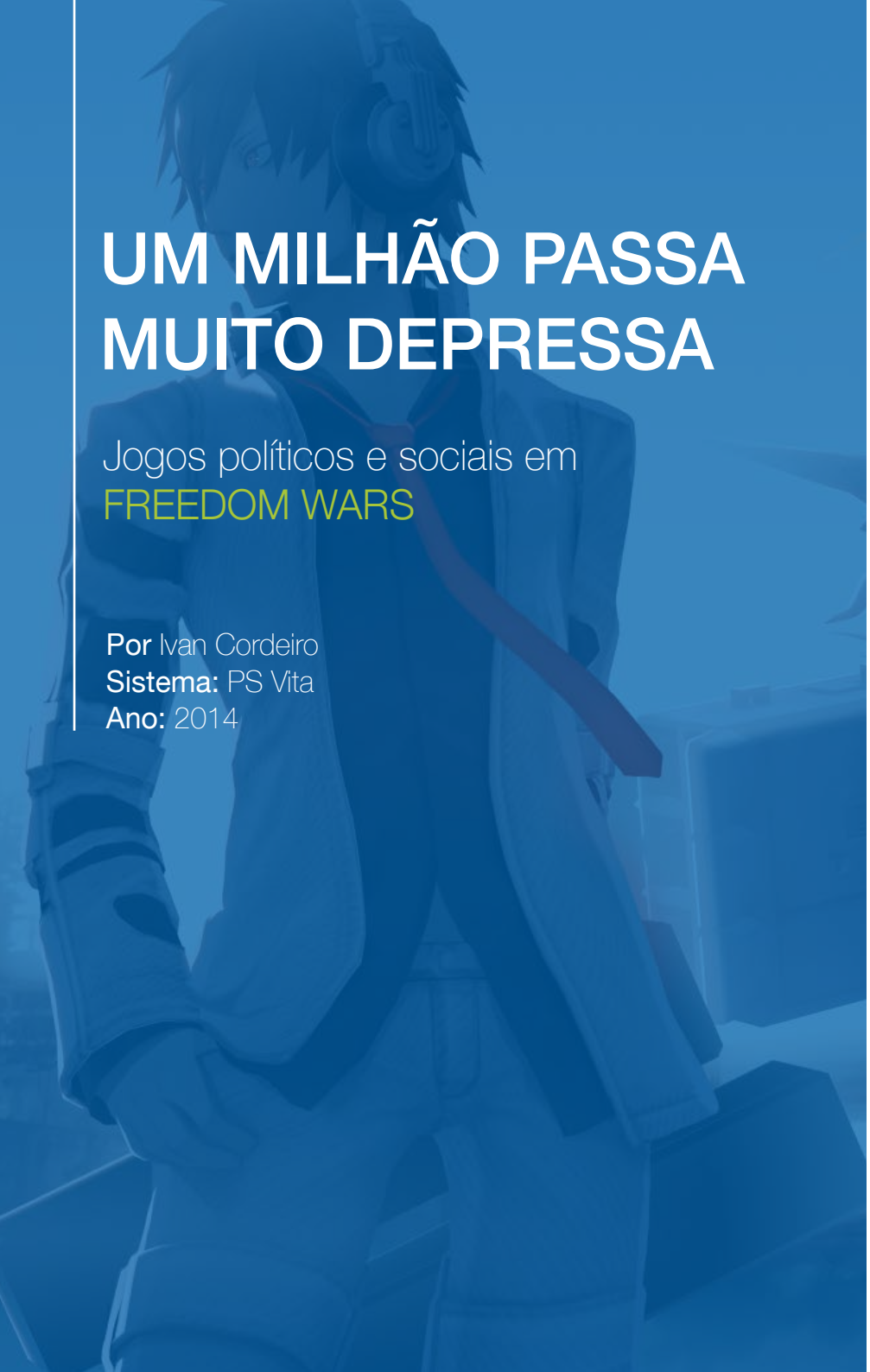
Sempre fui um adepto de *Trading Card Games* como *Magic: The Gathering* ou *Yu-Gi-Oh!*, portanto seria de esperar que mais tarde ou mais cedo iria ficar vidrado em *Hearthstone*, que, basicamente, pode ser encarado como um *MTG* "grátis". Mas também é verdade que tenho a tendência de nadar contra a corrente e não nadar com as modas deste mundo. Portanto ignorei *Hearthstone* durante um bom período de tempo onde *Might & Magic: Duel of Champions* ocupou este meu vício depois de desistir de MTG por motivos financeiros.

Passados cerca de seis meses depois de ter cedido à pressão e de começar a jogar este SCG (*Strategy Card Game*) da minha querida Blizzard, a minha opinião de *Hearthstone* está seriamente dividida. É um excelente jogo de estratégia, sem dúvida alguma, e também é engraçado termos um jogo de cartas com alguns efeitos agradáveis à vista. Nunca senti que não fosse divertido queimar algum tempo do meu dia ao tentar subir de *rank* ou ao fazer uma arena. Mas sinto-me cada vez mais frustrado com o facto de ser necessário um *grinding* demasiado longo para se conseguir o que quer que seja. É verdade que o objectivo principal da Blizzard é que nós como consumidores compremos cartas com dinheiro real. Mas isso para mim não faz sentido. Paguei sem problema pela expansão de *Naxxramas* por ser uma aventura a solo divertida e que destoa do resto do jogo, no entanto não me vejo a gastar 50€ em *packs* de cartas.

"Além de ser um excelente jogo de estratégia, é também engraçado termos um jogo de cartas com efeitos especiais"

O segredo para se conseguir ter sempre dinheiro e cartas novas todos os dias é jogar arena. Mas, para jogar arena é necessário gastar 150 de ouro. Tendo em conta que as *quests* diárias normalmente nos dão 40 de ouro, precisamos, em termos de *quests*, de quatro dias sem deixar de jogar para poder ir uma vez à arena. E, nada nos garante que vamos ganhar bons prémios, para isso é preciso pelo menos sete vitórias e poucos são os jogadores que o conseguem. Ao fim de seis meses a jogar todos os dias sinto a frustração de ainda só ter uma pequena fracção das cartas disponíveis e só agora há pouco tempo ter conseguido com alguma regularidade as sete vitórias na arena. Isto depois de ver vários tutoriais e teoria sobre a arena.

Com a nova expansão a chegar agora em Dezembro o problema das cartas adensa-se. Não só tenho poucas das que já existem como vão adicionar mais 150, o que me parece uma grande bola de neve. No entanto, não posso deixar de dizer que apesar deste problema é sempre muito divertido jogar *Hearthstone* devido às suas excelentes mecânicas de jogo.

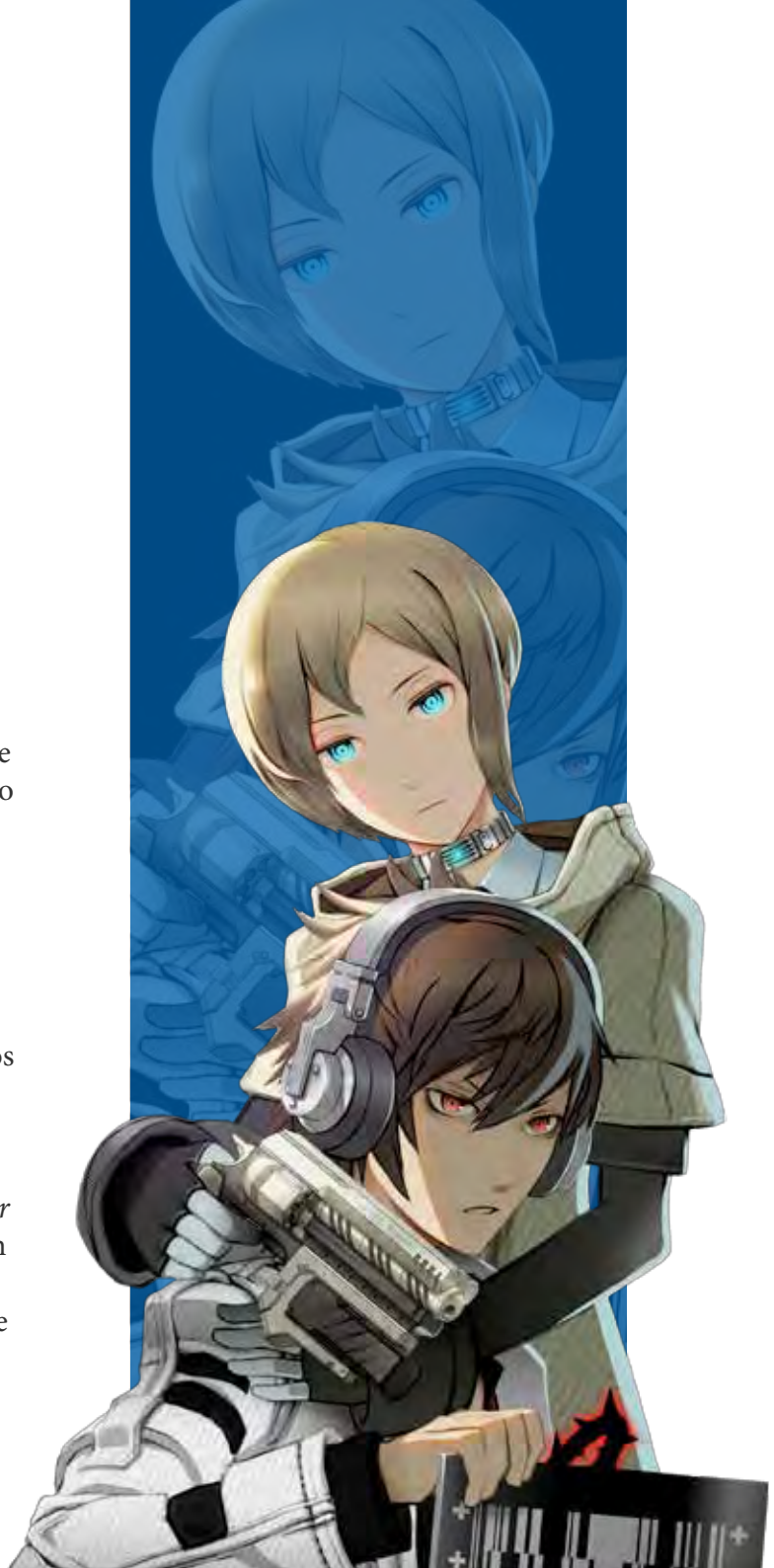


UM MILHÃO PASSA MUITO DEPRESSA

Jogos políticos e sociais em FREEDOM WARS

Por Ivan Cordeiro
Sistema: PS Vita
Ano: 2014

É com alguma alegria que vejo outro título *first-party* para a PS Vita. Pelo menos a própria Sony ainda não desistiu deste excelente e subestimado sistema. *Freedom Wars* chega-nos pela mão da Japan Studio, um dos estúdios japoneses da Sony. Este RPG de acção é bastante diferente do normal, embora bata todos os recordes de clichés em termos de design japonês. O jogo passa-se num futuro muito distante, onde a maior parte dos humanos vive aprisionado em cidades que são prisões gigantes chamadas de *Panopticons.* Temos sob nosso controlo um recluso que cometeu o maior crime possível, amnésia. Este é o mais grave dos crimes porque segundo o sistema político (seja ele qual for) o nosso personagem é um ingrato por não se lembrar de tudo aquilo que o seu estado fez por ele. A nossa pena de prisão? 1.000.000 de anos, coisa pouca, passa rápido. O objectivo do jogo é diminuirmos a nossa pena e para isso fazemos missões para o estado. O mundo encontra-se em permanente guerra entre *Panopticons* devido à falta de recursos existentes e os reclusos são os soldados deste conflito, ou a carne para canhão se preferirem. Facilmente se percebe porque raio está toda a gente presa, as regras destes pseudo-governos são super rígidas e exigentes. Para os reclusos então nem se fala. Ao início, por sermos ainda um preso principiante não podemos sequer deitarmo-nos,



sair da cela ou ter contacto com outros seres humanos. Só ao subirmos na "carreira" é que vamos ganhando certas mordomias como por exemplo a possibilidade de correr. O cumprimento de missões a favor do nosso estado funcionam em prol de termos mais mordomias e estarmos cada vez mais perto de sermos livres, e é exactamente esse o objectivo do jogo, tal como o nome *Freedom Wars* indica. O jogo é longo, típico dos RPGs deste género e o *grinding* é inevitável. Felizmente a história mantém-se sempre interessante e incentiva o jogador a continuar. As missões são combates contra outras facções e normalmente consistem em resgatar humanos ou eliminar forças oponentes. Forças essas que podem ser controladas pela inteligência artificial ou mesmo por outros jogadores. É aqui que entra o excelente aspecto *multiplayer* onde jogadores de outros *Panopticons* passam a ser o nosso inimigo. No total existem 50 *Panopticons* aos quais podemos jurar lealdade e estes representam cidades do mundo real. Alegrem-se, Lisboa está presente! Como tal o jogo foi feito a pensar no *multiplayer* e ele é parte integral da experiência. Ainda assim é possível desfrutar do jogo apenas pela campanha a solo, que não deixa de maneira nenhuma de ser interessante. A acção nos combates desenrola-se na terceira pessoa e é uma espécie de fusão entre o combate corpo a corpo de *Monster Hunter* e o combate à distância de *Lost Planet*. O combate é fluido e variado, com imensos movimentos e estratégias disponíveis e imensas armas e inimigos diferentes. Estas missões e a redução da nossa pena é apenas a ponta do iceberg. *Freedom Wars* é muito mais complexo do que isso. Não vos quero aborrecer mas podem contar com um complexo sistema de *crafting*, várias coisas para gerir como recursos, a vossa pena, doações, relações, subida de *rank*, etc. Existe tanta coisa para fazer fora das missões que facilmente o utilizador se vai sentir perdido no meio de tantas opções e funcionalidades, que, infelizmente, não contam com um tutorial propriamente intuitivo. Não é só a gerir mil e uma coisas que o jogador perde a cabeça, nos combates também. Não que sejam maus, muito pelo







contrário, mas por vezes os picos de dificuldade são tão acentuados que chegam a ser demasiado frustrantes. Posto isto, pode afirmar-se que o nível de dificuldade e curva de aprendizagem de *Freedom Wars* é totalmente *Level Asian.* Algo que me incomodou ao longo do jogo todo foi

"Os gráficos são uma ambiguidade, os personagens e a definição são soberbos mas os cenários são deslavados"

a banda sonora. É incrível como esta consegue estar praticamente sempre totalmente fora de contexto. Desde *funk* a *hard-rock*, nenhuma das faixas desta banda sonora faz sentido no estilo de ambiente futurista e algo apocalíptico do jogo. Algo mais virado para a electrónica faria, na minha opinião, muito mais sentido, isso ou algo mais ao estilo daquilo que a série Shin Megami costuma fazer. Os gráficos são uma ambiguidade, os personagens e a definição são soberbos mas os cenários são deslavados e com texturas muito fracas. O design carece bastante de uma identidade, parecendo super genérico e preguiçoso. Os ambientes são repetitivos e os personagens têm os clichés todos, cabelos espetados às cores, fatos estranhos, *headphones* na cabeça… Enfim, visualmente é simplesmente desinteressante. Este é um título que me deixa dividido, adoro o combate e todos os micro-sistemas de gestão, mas, em termos de design, gráficos e som é comum, desinteressante e superficial. Para além disso, não é um jogo fácil de recomendar. É difícil de aprender, muito mais desafiante do que o normal hoje em dia (não que eu ache isso negativo, mas provavelmente é demasiado exigente para o publico geral) e uma apresentação genérica. No entanto, se isso não vos preocupa, esta é uma das melhores, mais complexas e mais duradouras experiências que podem ter na PS Vita. É exactamente por eu ser uma dessas pessoas que ainda assim leva o voto positivo, mas, aconselho cautela com a compra.

VEREDICTO

"O que conta é a beleza interior". As mecânicas excelentes sofrem com a sombra de uma má direcção de arte.



O MEU *GUILTY PLEASURE* FAVORITO

Muita conversa no SHIN MEGAMI TENSEI IV

Por Ivan Cordeiro
Sistema: 3DS
Ano: 2014

Não vou esconder que esta série é para mim um autêntico *guilty pleasure* a vários níveis. Cada iteração é sempre algo que antecipo com impaciência. No entanto o quarto capítulo da série canónica da *franchise* Shin Megami Tensei chegou-me às mãos com um sabor agridoce. Não por as expectativas não terem sido correspondidas, já lá vamos, ou por falta de interesse, mas sim porque só agora chega à Europa, mais de um ano depois de chegar ao mercado norte-americano. Para piorar ainda mais a situação o jogo vai estar disponível apenas na *eshop* da Nintendo 3DS. Pelo menos, no lado positivo temos o preço convidativo de 19.99€, que, para todo o conteúdo que o jogo oferece, é uma pechincha.

Para quem gosta de ter os jogos no formato físico, infelizmente, a nossa única opção neste momento é mesmo recorrer à importação. Frustração de quem gosta de suporte físico à parte foi com prazer que iniciei a minha aventura em mais um Shin Megami. Para quem não conhece a série eu costumo descrever como um *Pokémon* mais adulto, já que os dois jogos partilham várias semelhanças. O combate baseia-se em recrutarmos demónios para a nossa equipa e utilizarmos as suas habilidades. O recrutamento é feito por diálogo, basicamente temos de lhes agradar. Cada demónio tem um feitio diferente, alguns preferem que sejamos agressivos, submissos ou até mesmo mentirosos. Construímos com estes demónios uma equipa de quatro personagens, que, ocasionalmente podem ser cinco quando temos ajuda de um outro personagem não controlável.

Existem mais de quatrocentos demónios no jogo, estes estão divididos em quarenta e oito classes diferentes e oito afinidades elementais distintas. Como devem imaginar as possibilidades são quase infinitas no que toca à construção de uma equipa e à fusão de demónios. Sim, tal como *Son Goku* e *Vegeta* os demónios podem fundir-se. O objectivo é criar outros demónios mais poderosos a partir



de dois ou mais demónios mais fracos. *Shin Megami Tensei IV* aqui estende a mão aos novatos na série com algumas recomendações possíveis dos milhares que estão disponíveis. Era facílimo em títulos anteriores o utilizador sentir-se completamente perdido sem saber o que fazer aos variados demónios que entretanto ia recrutando.
De resto estão por vossa conta. Os tutoriais são básicos e é preferível contarem com a vossa força de vontade em aprender. As afinidades vão ditar os pontos fortes e fracos dos nossos subordinados e do nosso próprio personagem. No entanto, em nós próprios estas mudam conforme o equipamento, enquanto nos demónios estas não mudam. Este é para mim o ponto mais fraco do jogo. A satisfação de apanhar novo equipamento e ganhar atributos significativos com isso é aqui muito reduzida. Porquê? Porque raramente se muda de equipamento e quando isso acontece não sentimos ter ganho nada com isso. Neste tipo de jogo, que pouco se diferencia de um puro *dungeon crawler,* penso que este deveria ter sido um aspecto muito mais trabalhado.
Felizmente, o sistema de combate é bastante complexo, divertido e viciante. Os vários tipos de elementos obrigam o jogador a adaptar-se e a ser dinâmico em vez de permanecer com a mesma equipa do início ao fim do jogo. As habilidades são imensas e estas são-nos ensinadas pelos demónios quando estes evoluem e se tornam mais fortes. Quando já sabemos tudo o que eles têm para nos ensinar limitam-se a fortalecer habilidades já existentes, ou seja, nunca são inúteis.
No geral é um sistema de combate rico em opções e que requer tanta gestão em combate como fora dele. Os combates desenrolam-se à antiga, onde apenas vemos os avatares da nossa equipa e feitos simples dos seus ataques. Esqueçam as magias *mirabulásticas*, efeitos impressionantes, malabarismos desnecessários e acrobacias inúteis de *Final Fantasy XIII*, este é um *RPG* a sério, onde a jogabilidade serve exactamente o propósito da ideologia do seu subgénero.
Embora sinceramente cá por dentro gostasse de ver mais alguma complexidade gráfica também tenho de admitir que a simplicidade mantém o charme desta série clássica. Para terem uma noção a diferença para *Soul Hackers* (também disponível na 3DS) é muito pequena, e estamos a falar de um jogo com



dezassete anos, originalmente lançado na Sega Saturn. Fora das batalhas os gráficos resumem-se a texto, imagens estáticas e a um 3D pouco interessante durante a exploração de cenários.
Noutra nota temos o design artístico que mais uma vez é brilhante graças a *Kazuma Kaneko* que já é quase uma lenda da Atlus. Desde os anos 90 que a sua mão está em grande parte dos jogos da empresa que ajudou a criar e o seu estilo distinto é já uma imagem de marca reconhecível.
O foco de *Shin Megami Tensei IV* é sem dúvida a jogabilidade e o enredo e nestes pontos está acima de quase tudo o resto. No início acompanhamos um amigo que deseja tornar-se um samurai do reino de Mikado. Mas, ironia do destino somos nós que eventualmente somos escolhidos. Ficamos depois a conhecer outros escolhidos como nós e a história desenrola-se principalmente à volta deles.

O enredo começa por se desenvolver num ambiente medieval com estranhos aparelhos tecnológicos fora de contexto. Algo típico da série. Cada samurai, por exemplo, tem um dispositivo electrónico que contém uma inteligência artificial avançada que nos auxilia durante a totalidade do jogo.
São estas coisas estranhas que me atraem sempre para esta *franchise* e isto é a ponta de um iceberg gigante praticamente todo submerso. Quanto mais avançam na narrativa mais ela vos surpreende com reviravoltas e coisas inesperadas.
Se há jogos onde quase nem vale a pena referir a banda sonora por ser perfeitamente passável, aqui é o contrário. Quer seja uma electrónica ambiental ou algo mais acelerada em momentos mais tensos, toda a OST completa na perfeição o ambiente misterioso e pós-apocalíptico em que nos inserimos. As bandas sonoras de destaque têm vindo a ser uma constante nesta série e parece que assim irá continuar. *Shin Megami Tensei IV,* é um dos melhores *Role Playing Games* a sair nos últimos anos e é também um dos melhores que joguei da série. Este é um dos títulos dos quais a Nintendo se deveria orgulhar de ter como exclusivo na sua consola.

VEREDICTO

Um dos melhores títulos na 3DS, principalmente para fãs do género. O preço reduzido torna-o uma autêntica pechincha.



UM CASO PARTICULAR

Coleccionismo em Portugal

Por: Ivan Cordeiro

Quando toca a qualquer tipo de colecionismo, todos os países têm características particulares. Pensem assim, é mais provável encontrar uma obra de Leonardo Da Vinci em Itália do que em Portugal. Tal como é mais fácil encontrar um *Paradise Café* em Portugal do que em Itália. Todos os países são um reflexo do seu povo e o coleccionismo reflecte-se nas escolhas ou nas criações que o dito povo fez no passado. Portugal era um país bastante atrasado em relação a outros países da Europa em vários sentidos devido ao regime que durou até 1974. Vários anos depois dessa data foram também tempos de adaptação a uma nova maneira de viver e de pensar. Devido a este atraso enquanto países como os EUA estavam a entrar na era tecnológica nós estávamos a viver os seus anos 60, só que, com quase 20 anos de atraso. Os videojogos chegaram assim "atrasados" a Portugal, motivo pelo qual não é nada comum verem-se coisas anteriores a meados dos anos 80. O primeiro aparelho que foi largamente distribuído em massa em Portugal foi sem dúvida o popular computador ZX Spectrum e as suas imensas variantes. Este foi, para grande parte dos portugueses dessa época, o primeiro contacto com videojogos. Alguns computadores da Sinclair eram até fabricados em Portugal, na Costa da Caparica, como é o caso do icónico Timex 2048, o que contribuiu ainda mais para a popularidade deste computador em Portugal.

No entanto, se pensam coleccionar Spectrum existe um pormenor interessante, a falta de jogos legítimos. Antigamente não existia legislação que punisse as cópias ilegais, como tal, e porque copiado era mais barato, a prática mais comum era ir a uma loja, pedir uma cópia do jogo X ou Y e esperar alguns minutos até a cassete estar gravada. A pirataria viria a ser problema mais tarde também nos PC, sistema sempre muito sujeita a esta prática. Muitos coleccionadores de jogos de PC em Portugal passam um mau bocado porque uma cópia dava literalmente para dezenas de pessoas, como tal, vendia-se muito pouco e hoje em dia as chamadas *Big Box* são algo escassas. A pirataria levou ainda a sermos um mercado





rico em clones da Nintendo Entertainment System. Foi nestes clones que 90% de nós jogámos clássicos como *Super Mario Bros.* ou *Ice Climber*, e não na consola original. O Game Boy também sofreu com isto, pois se repararem grande parte dos cartuchos que encontramos hoje em dia são na verdade cartuchos piratas. A razão é muito simples, estes estavam largamente disponíveis por preços bem mais simpáticos do que os originais. Infelizmente a pirataria existiu e continua a existir, embora agora com muito menos expressão. Mas esta existe por uma razão, devido à economia Portuguesa não ser propriamente fantástica, não aconteceu só por cá mas sim em muitos outros países da Europa. Em alguns dos países com um poder de compra superior, como o caso da Alemanha ou Inglaterra, a pirataria nunca foi um problema tão grande.

A falta de poder de compra em Portugal leva a outra característica típica, o facto de nós não sermos no geral aquilo a que se costuma chamar de *early adopters*, ou seja, não temos o hábito de comprar as consolas no seu lançamento. Normalmente somos pacientes e compramos quando o preço desce, embora hoje em dia já se comece a ver tal prática com mais regularidade. Se sempre se questionaram porque é que por exemplo um *Battle Arena Toshinden black label* é tão barato noutros países e vocês aqui raramente o vêm é exactamente por ser um título de lançamento. Se pouca gente compra as consolas quando saem então vai consequentemente haver uma pequena quantidade de jogos de lançamento disponíveis no mercado de usados, que noutros países são regra geral sempre muito comuns.

No outro lado da moeda temos o facto de imensa gente em Portugal ter o hábito de comprar consolas quando estas já estão a dar os seus últimos cartuchos, e é também quando estas atingem um preço mínimo. É por isso que títulos do fim de vida das consolas tendem a ser algo comuns em Portugal. Exemplo disto é o considerado super raro *Panzer Dragoon Saga* para a Sega Saturn. Este é um jogo que foi lançado já nos últimos tempos da consola e em países com uma economia mais forte as pessoas já tinham dado o passo seguinte para outra consola da concorrência ou mais potente. No entanto, em Portugal por essa altura ainda se compravam imensas Sega Saturn porque finalmente com as descidas de preço estava ao alcance da maioria das pessoas. *Panzer Dragon Saga* acabou por ser um jogo que estava disponível nas prateleiras quando a base de utilizadores da Saturn ainda era bastante grande no nosso país e por isso muita gente o comprou. Isto faz com que jogos, como o já citado *Panzer Dragoon Saga, Swagman* ou *Deep Fear* sejam relativamente mais fáceis de encontrar por territórios economicamente semelhantes ao nosso. O fraco poder de compra leva também a que haja uma quantidade reduzida de jogos caros e uma quantidade relativamente anormal de *shovelware*.

Por questões económicas é prática comum o público geral e menos informado preferir comprar



jogos baratos de 10€ e 20€ do que jogos de 60€. É por esse motivo que em Portugal é mais comum encontrarmos algo como *Car Wash Tycoon* do que um *Prince of Persia* ou um *Onimusha*. Devido a noutros países ser o contrário não é incomum encontrar jogos vendidos a preços elevados no eBay que por cá são relativamente comuns.

O porquê de também termos muitos jogos baratos ou menos conhecidos deve-se a sermos um mercado secundário no que toca à distribuição de videojogos. Não estamos sozinhos como é óbvio, outros países como Itália ou Espanha estão no mesmo saco. Nunca se perguntaram porque é que muitas vezes a linguagem dos manuais vem em português e grego? Exactamente por este motivo. Muitas vezes somos mercados de teste para certos títulos que apenas chegam aos países de topo se tiverem sucesso por cá. E por outras vezes somos uma espécie de depósito para jogos que ninguém quer comprar e que aqui acabam por vender.

Por fim gostaria só de tocar no ponto da popularidade. A SEGA e a Sony são duas companhias extremamente populares em Portugal, como tal é normal haver muito mais oferta para as plataformas destas empresas. Esperem encontrar bastante mais jogos de Mega Drive do que de SNES, muitos mais de Master System do que de NES, muitos mais de Playstation 2 do que de Nintendo Gamecube. Portugal é um país interessante no que toca a coleccionismo de videojogos. É um local onde, quem souber procurar, encontra verdadeiras pérolas de várias plataformas que por cá andam perdidas. Só é pena que, devido à nossa economia, não tenhamos uma maior abundância de títulos de qualidade como em Inglaterra ou Alemanha e termos começado a entrar nesta indústria de entretenimento alguns anos mais tarde, impossibilitando a todos nós coleccionadores encontrar certas coisas mais antigas nos dias que correm.



AGARRA UMA PÁ E DESENTERRA ESTE TESOURO

Uma mistura de bons clássicos em SHOVEL KNIGHT

Por Francisco Pereira
Sistema: Wii U
Ano: 2014

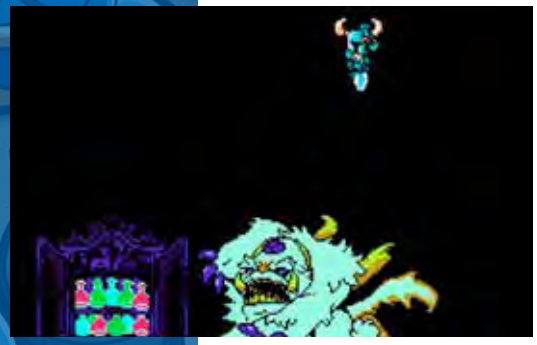
Reza a lenda de Brites de Almeida, mais conhecida por "A Padeira de Aljubarrota", que em 1350 terá ajudado na batalha contra os castelhanos, matando 7 deles, que estavam escondidos no seu forno. Foi exactamente nesta lenda que eu pensei quando ouvi falar do aguardado título da Yacht Clube Games, *Shovel Knight*. Com um estilo retro, alusivo aos jogos de 8 Bits, *Shovel Knight* é um jogo de plataformas que bebe de vários clássicos como *Mega Man*, *Duck Tales*, *Zelda II: The Adventure of Link*, *Mario Bros. 3*, *Golden Axe*, entre outros. Apesar de este ser, claramente, uma homenagem aos títulos mencionados, *Shovel Knight* destaca-se por ser um jogo que apenas seria possível existir agora, já que é de 8 Bits em esteróides.

O jogo conta-nos a história de Shovel e Shield Knight: um herói e uma heroína que percorreram o mundo à procura de um tesouro. Um dia, ao chegar à *Tower Of Fate,* os dois heróis sucumbem ao poderoso feitiço de um amuleto e são separados. Quando o herói acorda junto de uma fogueira, vê a torre selada e vê que a sua amada Shield Knight terá sido aprisionada no feitiço. Cabe, então, ao cavaleiro de pá na mão salvar o reino e a sua amada.

Com uma execução perfeita, em que o controlo da personagem é suave e precisa, podemos desbravar os vários cenários cheios de vida e também cheios de segredos. Aliás, uma das coisas que salta mais à vista, no *gameplay*, é mesmo a velocidade e a fluidez do jogo. E não é apenas uma questão de um jogo de pixéis correr em sistemas actuais. O design dos níveis confere uma rapidez que obteremos, se estivermos bem oleados neste tipo de títulos.

Saltar de um inimigo directamente para umas escadas, evitando metade dos perigos, não é só possível como recomendável. E o jogo entrega isso sem qualquer tipo de falha. Aliás, premeia aqueles que estão mais ligados aos jogos retro mas é, também, acessível aos jogadores casuais. Porquê? Porque não é difícil. Como mencionei há pouco, o controlo da personagem é *tip top,* portanto quando falhamos a culpa é nossa, ponto! Mas a verdade é que as mecânicas estão tão bem implementadas que tornam o jogo acessível, não sendo







este uma dor de cabeça, como *Super Meat Boy*. Como já foi dito, o jogo, apesar de estar ligado a imensos títulos da NES, tem pormenores que são seus e que o tornam fresco. Ao desenterrar tesouros, acumulamos ouro ou dinheiro (como quiserem chamar) e podemos trocar por novas armas, armaduras ou *relics*. Uma forma de ganharmos mais dinheiro é destruir *checkpoints*. Apesar de ganharmos imenso dinheiro com isto, cada vez que morremos voltamos ou ao início ou ao último *checkpoint* que poupámos da sua miséria. Podemos também pescar tesouros, ou participar em pequenas missões, bastante cómicas, para ganhar dinheiro extra.

Os níveis são temáticos e estão adaptados aos *bosses* que vamos encontrar. Também aí o jogo superou a minha expectativa utilizando, de forma inteligente, mecanismos antigos para dar profundidade como, por exemplo, o efeito de paralaxe. Confesso que, para ser mesmo perfeito, só senti falta do velhinho *Mode7*. Podemos percorrer o mapa para encontrar estes níveis e, neles, encontrarmos vilas onde podemos reequipar-nos ou comprar itens. O *Wii U Pad* deu uma grande vantagem à Yacht Clube Games, ao podermos selecionar rapidamente estas habilidade coleccionáveis, chamadas *Relics*. Estes itens não só facilitam a vida ao herói como permitem, também, aceder a zonas especiais.

O herói entrou à pazada nas TVs e mostrou que não são apenas os gráficos que dominam o presente e o futuro dos videojogos. Gosto de pensar que vivemos numa espécie de renascentismo em que vários designers e pensadores da indústria se viraram para os clássicos, readaptando aqui e ali, mas cunhando o seu estilo pessoal.

Foi precisamente isso que senti quando joguei *Shovel Knight* que, sem dúvida, reforça a consistência de jogos que têm saído na Nintendo, nestes últimos seis meses.

VEREDICTO

Este jogo de plataformas não só honra todo um legado de títulos como traz algo de fresco à palma das mãos.

AVENTURAS COM E PARA TODA A FAMÍLIA

Palhaçada e boa disposição em OS MARRETAS - AVENTURAS NO CINEMA

Por André Santos
Sistema: PS VITA
Ano: 2014



Alegre-se a pequenada, alegrem-se os mais graúdos, alegrem-se aqueles que gostam do universo dos Marretas e aqueles que nunca o experimentaram anteriormente numa consola portátil. A PS Vita lança o seu mais recente título, que além de ser um jogo que pisca o olho de forma clara aos mais novos, não deixa de lado a possibilidade dos mais graúdos também se divertirem, sendo que a melhor solução será mesmo jogarem-no em família.

Com a mais ou menos recente estreia do segundo filme dos Marretas no cinema, não é mal pensado que seja igualmente disponibilizado um jogo com estas personagens, que se passa, imagine-se no cinema. Haverá melhor combinação? Nem por isso. É um jogo porreiro? Sem dúvida! É perfeito? Humm… desconfio!!! Não porque seja um título mais direccionado para a criançada, mas sim porque depois de algum tempo de dedicação, verifica-se que nem tudo funciona.

Mas o prenúncio é bom e o primeiro contacto com *Os Marretas – Aventuras no Cinema* é ainda melhor, até porque há que reconhecer que é sempre agradável voltar ao universo destas personagens tão carismáticas. Numa família tão vasta é compreensível que apenas seja possível jogar com quatro elementos, sendo que com o líder da *matilha*, Sapo Cocas, a experiência é a duplicar. Se serão os mais importantes, é capaz de ser uma questão difícil de definir já que é subjectiva, mas e pelo menos para mim a selecção dos escolhidos foi acertada.

Para tal temos cinco filmes, que servem como cenários, todos eles bastante variados e distintos e cada um deles com características muito peculiares. Esta aposta é na minha perspectiva o ponto mais forte do jogo, já que lhe confere jogabilidades muito diferentes entre si e até não muito habituais no mundo dos *platformers*. O primeiro filme, com a



temática dos Piratas tem como protagonista o Sapo Cocas; o segundo, numa temática de feiticeiros e cavaleiros – perdão cavaleira – temos Miss Piggy; o terceiro, com Animal como personagem principal, passa-se, como não poderia deixar de ser, num comboio que cruza as planícies típicas dos *westerns*; o quarto, que tem como tema de fundo o universo dos vampiros, e no qual o nosso protagonista é O Grande Gonzo; e por fim o quinto episódio, com um cenário futurista algo *sci-fi* com Sapo Cocas novamente na frente dos acontecimentos.
Além dos cinco filmes que teremos que completar, temos igualmente que coleccionar uma série de itens para os completarmos a 100%. Pelo meio de cada um dos cenários existem então 50 estrelas, 5 bobines de cinema, 1 bilhete dourado, partituras de composições para completar e puzzles para resolver. Pelo meio e para nos complicar a vida, temos inimigos e outros obstáculos, que transformam *Os Marretas – Aventuras no Cinema* num jogo divertido e pleno de entretenimento. O que não me agradou muito, e tal se calhar advém por ser já grandinho e não gostar muito que me obriguem a repetir seja o que for, mesmo que isso aumente significativamente a longevidade deste título, é a necessidade de termos que refazer os cenários, visto que há estrelas e bilhetes dourados que não estão acessíveis na primeira passagem. Por outro lado, basta chegarmos ao fim do filme, para que o próximo desbloqueie, algo que já me agradou mais.



Para ajudar à diversão há uma tradução para português muito bem conseguida que resulta em comentários bem pensados quando morremos, e perfeitamente contextualizados no panorama cinematográfico como o tão habitual "corta". As animações dos protagonistas apesar de algo limitadas nos movimentos, não vão desiludir, já que em contraponto o jogo tem uma fluidez louvável. Pena que os *loadings* sejam totalmente o oposto e que demorem eternidades, tal como acontece com a abertura inicial deste título que ainda para mais decorre com o ecrã totalmente a preto. A certa altura cheguei mesmo a pensar que os Marretas tinham dado cabo da minha Vita.
Outro problema, que em variadíssimas vezes me deu uma vontade tremenda de pegar numa *marreta*, são os controlos. Para uma jogabilidade tão fluida não se justifica que

estes sejam tão limitados, mas acima de tudo tão conflituosos. Nunca se percebe bem qual a distância que efectivamente se consegue saltar, umas vezes corre bem, outra caímos no vazio, e às tantas começamos a perceber que isto é algo para o frustrante. E aqui bem… pode ser novamente o adulto em mim a falar mais alto, mas não sei até que ponto uma criança, a quem isto aconteça com uma certa frequência e sem a devida supervisão dos pais, não pegue na consola e mande contra a parede. Eu pelo menos tive essa vontade, mas lá está o adulto em mim (e o vazio da minha carteira) acabaram por falar mais alto.

Contudo, há também uma boa utilização de alguns recursos desta consola, que talvez só peque por não ser mais utilizada. É recorrente o recurso ao *touch screen*, seja para activar alavancas, detonar barris de TNT ou até para fazer girar roldanas. É também normal, em certas partes do jogo, termos dois caminhos – um em primeiro plano e outro em segundo – para o qual um maior detalhe ou até um efeito 3D mais aprofundado seriam aconselháveis. O jogo é 2D, mas por vezes tenta simular o referido efeito 3D, o que se traduz por frequentemente não ser muito perceptível por onde devemos seguir, se bem que felizmente aparece sempre a indicação do botão "circulo", quando temos que mudar de caminho.

Ainda assim e para um *plaformer/ side scroller* mais direccionado para a pequenada, *Os Marretas – Aventuras no Cinema* está perfeitamente à altura das exigências e oferece uma experiência agradável e divertida (à excepção dos possíveis *vipes* de violência). À parte destes pequenos percalços a ingressão dos Marretas na consola portátil da Vita é um sucesso, que ainda me fez





rir várias vezes (seguramente mais vezes do que aquelas que me apeteceu mandar a dita contra a parede). *Os Marretas – Aventuras no* Cinema está disponível a partir de hoje, com o pvp de 24€. Apesar de não ser perfeito é um excelente regresso ao universo dos Marretas, que além de ser uma excelente forma de entretenimento, é também um óptimo título para toda a família. E às vezes só isso é suficiente.

VEREDICTO

Um excelente regresso ao universo dos Marretas, que utiliza com sucesso os recursos e a portabilidade da Vita.



Por Rafael Tabosa

QUANDO OS JOGOS NOS MARCAM

É certo que os jogos podem marcar-nos de várias formas. Vai haver sempre o primeiro jogo, aquele que inovou um género ou até mesmo um jogo preferido. Contudo, há alguns que procuram uma resposta emotiva por parte do jogador e é nesses que eu me quero focar.

Através das narrativas, das características das personagens ou situações, torna-se quase impossível não haver uma ligação com um dito jogo.

Talvez um dos exemplos mais conhecidos seja o da primeira temporada do jogo *The Walking Dead*. Este aposta muito na busca da cumplicidade entre a personagem que controlamos e uma menina que encontramos logo no início. Ao longo dos episódios a ligação entre as personagens fortalece-se, e de certa forma, esta passa para nós. Somos nós que temos essa responsabilidade, esse afecto. Podemos sentir o peso das nossas acções e tal como queremos cuidar dela, também evitamos desiludi-la e, principalmente, não a queremos perder.

“Os jogos podem passar uma mensagem mais profunda do que simplesmente aquilo que está na sua superfície”

Para a criação desse laço não é necessário a existência de diálogo ou narração. *Shelter* foi um, que em particular, me surpreendeu de forma positiva. Neste jogo controlamos a progenitora de uma ninhada de texugos. Temos de alimentá-los e encaminhá-los para um local mais seguro. Nada mais banal, poder-se-ia pensar, isto até sofrermos a perda da primeira cria. O jogo faz-nos desenvolver uma sensação de dever/protecção para com eles ao ponto de tal situação nos afectar. Pode até impor um dilema maior - será necessário abandonar algum para se poder salvar os outros? Por vezes espanta-me como as emoções mais humanas nos possam ser transmitidas desta forma.

Estes são apenas pequenos exemplos, mas tal como estes existem muitos mais que nos poderão envolver facilmente. São jogos que podem passar uma mensagem mais profunda do que simplesmente aquilo que está na sua superfície, se nos importarmos em procurar essa ligação. São jogos que não estamos só a jogar, estamos a vivê-los.



Um velho conhecido

Matar, curar, descobrir, sobreviver em YS: THE ARK OF NAPISHTIM

Por Gonçalo Cardoso
Sistema: PSP
Ano: 2006

Lançado inicialmente para PC em 2003 e transportado para a PS2 em 2005, a edição de PSP é a terceira versão deste jogo e, pela primeira vez, podemos jogá-lo numa consola portátil. *Ys: The Ark of Napishtim* é um clássico *RPG* de acção que nos conta a história de um jovem, Adol Christin, que após a destruição do seu navio pelo *Great Vortex*, uma tempestade que causa o terror em redor de um aglomerado de ilhas, vai naufragar na ilha de *Canaan*. Aí é descoberto por duas curandeiras da raça Rehda, uma mistura entre elfos e humanos, e é levado para a vila para ser cuidado.

Após as apresentações iniciais, a nossa aventura começa e começamos a exploração da ilha e de todas as suas *dungeons*. Um dos aspectos mais deliciosos do jogo é o combate. Apesar da simplicidade no que toca às acções que podemos fazer com o nosso personagem, o facto de serem combates em tempo real torna o jogo mais desafiante e ao mesmo tempo emocionante pois temos de ser certeiros com os nossos movimentos. Ao longo







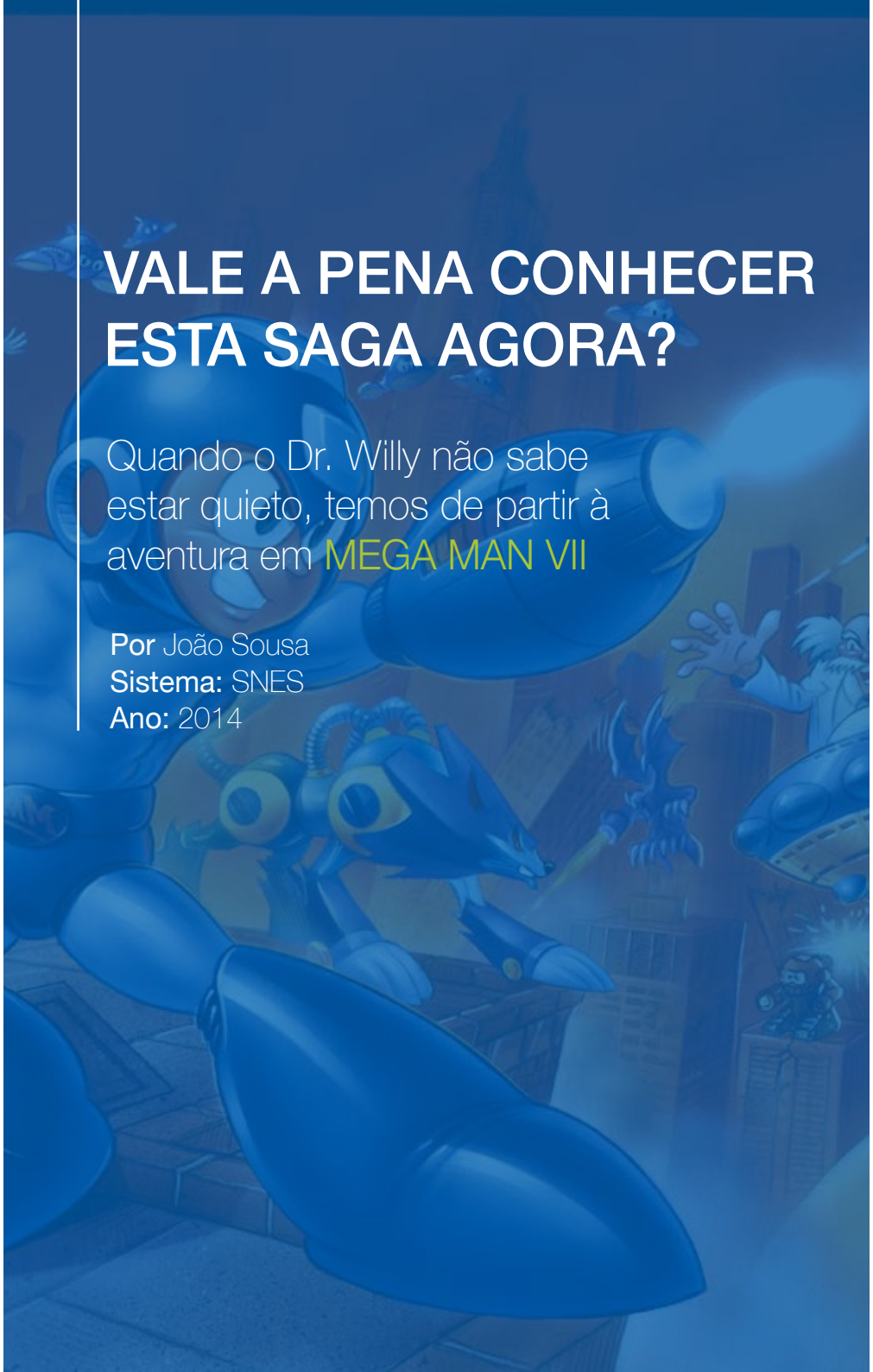
do jogo vamos adquirindo diversas espadas, cada uma delas com o seu elemento (fogo, água, terra, etc.), que podemos ainda melhorar com as *emel stones* que ganhamos quando matamos monstros. Muitas das vezes para conseguirmos estas espadas, temos de fazer o famoso *grinding,* pois normalmente estas são protegidas por monstros mais fortes.

E é aí que começam alguns problemas. Uma das coisas mais irritantes no jogo são os *loadings*. Não só são extremamente longos como ocorrem a cada segundo, seja porque entramos numa loja, numa gruta ou porque mudamos de área. Se tivermos em conta que estamos a falar de um jogo para uma portátil, este aspecto pode ser muito prejudicial quando o jogador procura uma sessão rápida de jogo e tem de passar metade do tempo em *loadings* aborrecidos. Se a versão de PS2 tinha ganho vozes nos personagens (apesar de na versão europeia terem removido o japonês, ficando só o inglês), esta versão voltou a perdê-la, e não se entende muito bem porquê visto que existem centenas de jogos de PSP com esta característica, além de que a consola tem capacidades para isso.

Contudo, foram acrescentados uns mini-jogos e uns *time-trials*, em que temos de matar um determinado número de monstros em tempo limite ou voltar a derrotar *bosses*, que ajudam a complementar a história principal e são sempre uma mais-valia. Apesar de já se notar alguma idade no jogo, o que interessa é que no final é um título bastante divertido, o combate é muito aliciante, e a demanda por novas espadas dão vontade de jogar sempre um pouco mais. Apesar de não surpreender, os gráficos são visualmente bonitos, vivos e coloridos. Se retirarmos os *loadings* gigantes e algumas áreas mais repetitivas, é uma excelente opção para quem gosta de *RPG*s de acção. Se jogaram a versão de PS2, vão notar que é uma versão inferior mas ainda assim, bastante boa. Se nunca jogaram este título, experimentem pois encaixa que nem uma luva nesta portátil da Sony.

VEREDICTO

Apesar dos loadings gigantes e de ser inferior ao da Playstation2, continua a ser um bom RPG de acção.



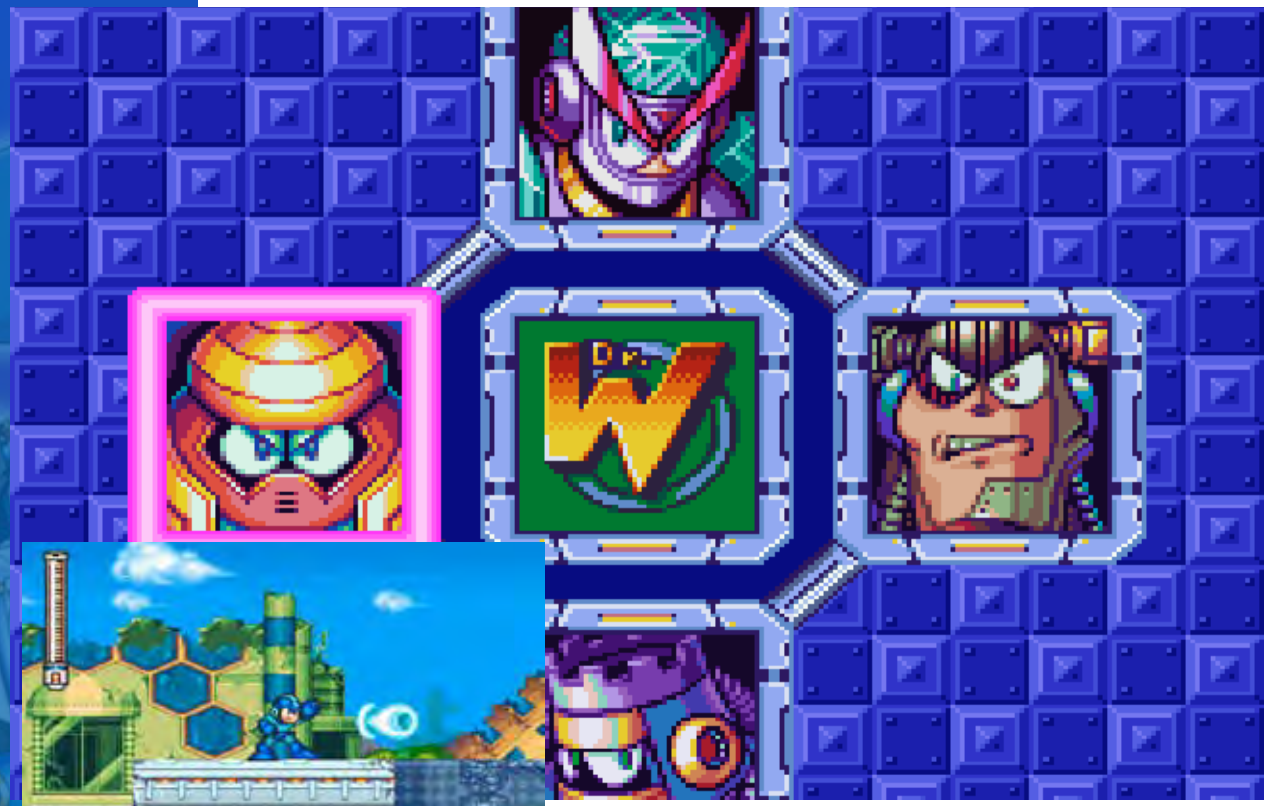
VALE A PENA CONHECER ESTA SAGA AGORA?

Quando o Dr. Willy não sabe estar quieto, temos de partir à aventura em MEGA MAN VII

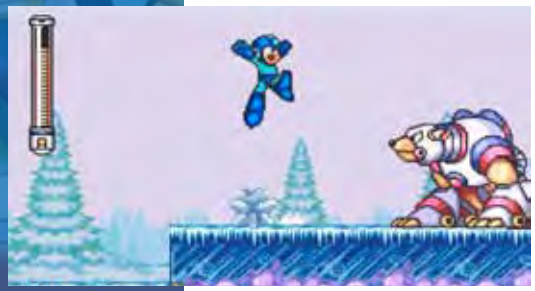
Por João Sousa
Sistema: SNES
Ano: 2014

Às vezes há a tendência para pensar que quem escreve sobre videojogos tem que saber sobre tudo nessa área, principalmente tratando-se de jogos célebres… mas vou ser sincero, obviamente não sou conhecedor de todos os jogos e géneros! O caso específico de *Mega Man* sempre me despertou alguma curiosidade e é da Capcom, um dos meus *developers* preferidos mas, por acaso, nunca tinha jogado nenhum dos inúmeros títulos desta série até agora.

Então a minha história com *Mega Man* começa com uma breve *cutscene* que nos enquadra no ano de acção (que estranhamente é 20XX) e no enredo que vem na continuidade dos títulos anteriores. Pelo que percebi tudo gira basicamente à volta de um cientista maluco chamado Dr. Wily e dos robots por ele criados. Ele é um criminoso com planos megalómanos e Mega Man é o herói que vai salvar a situação. Passada esta introdução temos pleno controlo do nosso personagem, sem tutoriais que nos levem ao colo, como é vulgar acontecer com os jogos de hoje em dia. Após uns primeiros passos e disparos aparece-nos um primeiro *boss*, tudo em menos de 5 minutos! Se o aparecimento de um *boss* tão cedo é inesperado ainda mais o é se tivermos em conta que não é pêra doce dar cabo dele. Perdi 4 ou 5 vezes de seguida e pensei "isto é humilhante, não vou conseguir passar dos 5 minutos de jogo…!". Mas então resolvi usar os neurónios e observar melhor o que se passava, perceber o padrão de movimento do inimigo e usá-lo em minha vantagem. Dessa forma consegui derrotá-lo, não era tão difícil assim. É que, pelos vistos, *Mega Man* não é apenas um jogo de acção desmiolada, é mais do que isso, exige bons reflexos, memorização de padrões mas também que se puxe pela cabeça e perceba que, por vezes, a forma de







ataque mais evidente não é necessariamente a mais eficaz.
Finalizado o primeiro nível temos a hipótese de escolha entre 4 inimigos diferentes que representam cada fase e é interessante poder escolher a progressão no jogo à nossa vontade

"Visualmente Mega Man ainda se aguenta bem, com gráficos muito cartoon e com cores vivas. "

visto que, devido à sua dificuldade elevada, é provável que inicialmente alguns dos desafios pareçam impossíveis de bater. A jogabilidade é simples, andamos com as setas direccionais e temos um botão para salto e outro para disparo. Se premirmos mais tempo acumulamos energia no personagem para um disparo mais poderoso. Tenho saudades desses tempos de jogos mais simples em que simplesmente pega-se e joga-se sem ter que aprender ou decorar combinações complicadas de teclas. Pode ser um pouco *artificial* não ser possível direccionar o disparo de forma mais precisa, apenas disparamos em frente mas as regras do jogo são essas e funciona bem dessa forma. Se quiserem disparar para todos os lados joguem o *Contra* ou então o português *Greedy Guns* (dos Tio Atum).
Visualmente *Mega Man* ainda se aguenta bem, com gráficos muito *cartoon* e com cores vivas. Os personagens são representados numa escala generosa que permite observar bem os seus detalhes.
Não posso garantir que vá jogar agora todos os *Mega Man* que há por aí mas finalmente tive a minha curiosidade saciada e não fiquei desiludido. Não sei se o *VII* título da saga é melhor, pior ou igual aos outros mas o que posso dizer é que ainda se mantém como um bom desafio e sobretudo como algo bastante divertido de jogar. Se não o jogaram na altura podem pegar agora nele na *Virtual Console* da Wii U, é mais uma forma agradável de estudar a história dos videojogos.

VEREDICTO

É um clássico que ainda se aguenta perfeitamente bem, oxalá todos os jogos actuais fossem tão difíceis mas divertidos.



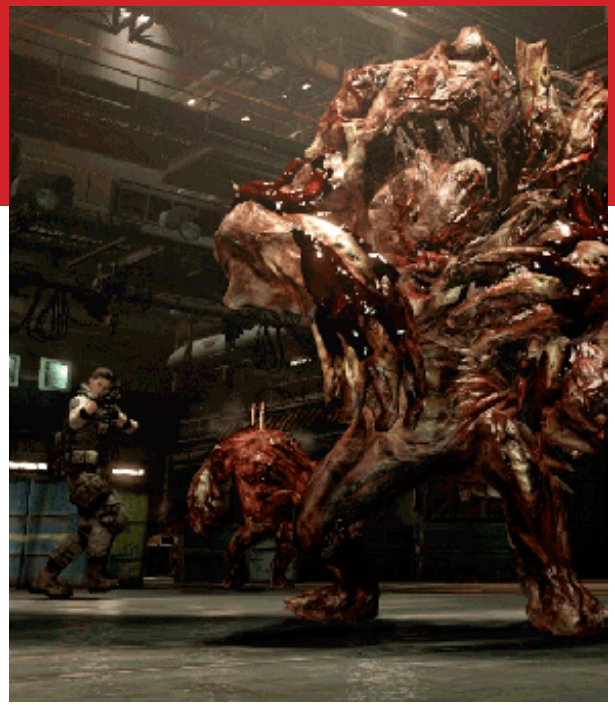
UMA VISITA AO CASTELO CAPCOM

Uma visita ao conde e ao seu RESIDENT EVIL 6

Por João Canelo
Sistema: PS3
Ano: 2012

Caros colegas,
Escrevo para aliviar a minha alma e para tentar retirar do interior do meu corpo os segredos que me obrigaram a reter contra a minha vontade. O que aqui descrevo não é uma busca por perdão, longe disso, mas sim um aviso para todos os futuros visitantes do pesadelo que cresce para lá das terras do sol nascente. Sim, um aviso, aviso esse que eu próprio não respeitei quando decidi ignorar todas as histórias macabras em redor do Conde Capcom.

Cheguei ao Japão no dia 17 de Fevereiro, numa noite de nevoeiro. Olhando para trás, vejo-me como um jovem ambicioso sedente por novas aventuras, incrédulo perante os restante colegas de profissão e convicto das minhas próprias capacidades. Mas agora, que vos escrevo de mãos quebradas e mente deturpada, apercebo-me que não era mais do que um jovem ingénuo que nada sabia sobre os poderes nefastos que se escondem no mundo.
Cheguei ao castelo do Conde Capcom – título que o homem de meia ideia tinha atribuído a si próprio, e cujo verdadeiro nome nunca conheci – uma hora depois, após atravessar as terras do Japão numa carruagem ferrugenta e ultrapassada. Julguei ser apenas uma escolha estética para preparar os visitantes e ambientá-los durante a apresentação da sua nova criação. Estava errado.
A recepção foi, no mínimo, perturbadora. O Conde parecia distante, pouco interessado em dialogar comigo, especialmente



quando o questionava sobre a sua criação. Respondeu apenas que "o sexto capítulo da saga *Resident Evil* irá surpreendê-lo, não tenho quaisquer dúvidas", e esboçou o sorriso mais rasgadamente falso que alguma vez vi. Insisti, ingenuamente, que o Conde estava apenas a forçar o horror da apresentação para ambientar os seus visitantes antes de revelar *Resident Evil 6*, mas a minha espinha tremia – ainda treme – quando o vi subir as escadas do seu enorme castelo.

Resident Evil sempre foi uma das minhas séries favoritas. A sua junção entre terror gótico e acção sempre me fascinaram, e a implementação de ângulos pré-definidos continua a ser – ainda que recentemente seja considerado como uma técnica datada – um dos elementos mais assustadores que podemos encontrar nos primórdios do género. Mas a queda desta importante série é quase tão aliciante como os seus melhores títulos e as mudanças e falta de coesão artística dos últimos jogos sempre me mantiveram interessado – como se não conseguisse desviar o olhar. Agora concluo que foi a decadência que me levou até ao castelo do Conde em busca de resposta para *Resident Evil 6* e é isso que me assombra até hoje.

Os dias passaram sem grandes surpresas, mas algo estava errado. O Conde insistia em mostrar apenas segmentos da história de Leon, apesar de mencionar constantemente que Chris e Jake, este último uma nova personagem na série, teriam as suas próprias campanhas. Mas nada era mostrado ou falado coerentemente, eram soltas apenas promessas perante as paredes frias do castelo e das minhas próprias ilusões. Promessas como o regresso aos momentos áureos da série e à implementação de uma jogabilidade mais vocacionada para a acção – contradições que passavam despercebidas à medida que o Conde, quase como um feiticeiro de séculos passados, exagerava e intensificava sem revelar nada sobre a sua criação.



Se eu tivesse desistido enquanto tive tempo, hoje não estaria a escrever-vos esta carta e a avisar-vos que existem poderes neste mundo que desconhecem. A maldade deste mundo é muito mais profunda do que pensamos, nem eu, que vi o Mal com os meus próprios olhos, consigo conceber o que se esconde nas sombras, mas posso garantir-vos que *Resident Evil 6* é o começo.

Quando finalmente tive acesso ao produto final, a minha alma congelou. Nunca antes vi uma mescla tão grande de elementos como em *Resident Evil 6*. Uma mistura entre terror de sobrevivência e acção tão mal implementada que o jogo cai numa tremenda desgraça. A história é tão confusa e tão falsamente complexa que os meus olhos



reviraram vezes sem conta até ficar enjoado. A falta de cuidado que o jogo demonstra é alarmante, e as decisões que o Conde tomou revelam uma falta de compreensão sobre o que tornara os outros títulos da série tão aliciantes. *Resident Evil 6* é o monstro do Frankenstein – uma horrível criatura composta por vários pedaços desconexos que tenta simular um videojogo competente, mas que esconde nas suas entranhas uma das campanhas mais dolorosas que a indústria já criou.

Gritei o mais que pude enquanto fugia do castelo, não queria acreditar no que tinha acabado de ver e experienciar. As imagens de dinossauros mutantes, moscas gigantescas e *quick time events* perseguiam-me por mais que fugisse. Mas o que doía mais, e o que ainda dói, é que *Resident Evil 6* podia ter sido um produto fantástico se não se tivesse focado numa história tão desnecessariamente confusa e numa jogabilidade medíocre que não consegue decidir se quer ser um jogo de terror ou um jogo de acção. Como está, *Resident Evil 6* é um monstro.

Algures no Japão, o Conde Capcom continua a criar e a explorar esta série. O mal continua presente no nosso mundo e temo que *Resident Evil 6* venha a abrir o portal para criações ainda mais abomináveis. O meu tempo está a acabar, sinto-o cada vez mais. Desde que fugi que me sinto observado e perseguido por forças que não compreendo. O Conde sabe onde estou, sabe que eu estou a tentar avisar o mundo do mal que está a chegar e ele quer-me parar. Não sei quanto tempo terei, mas por favor, todos aqueles que lerem esta carta, quero que me prometam que não tocarão no *Resident Evil 6* quando ele chegar às lojas no final deste ano. Afastem-se o mais que conseguirem, fujam! Não dêem mais poder ao nefasto Conde.

Tenho de parar a carta por aqui, estou a ouvir vozes do outro lado da minha porta. Elas repetem “não sei porque te queixas”; e insistem que “ao menos consegues andar e disparar ao mesmo tempo neste jogo”. Meu deus, as vozes estão sempre a repetir o mesmo: “ao menos consegues andar e disparar” – vezes e vezes sem contas, sem parar. Que deus nos ajude.



OLD VS NEW

THE BINDING OF ISAAC VS THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH

Por Sílvia Farinha

A MÃE DE ISAAC VOLTA A FAZER DAS SUAS...

Old	*New*
The Binding of Isaac	**The Binding of Isaac: Rebirth**
2011	2014
PC	PC

São poucos os jogos que me conseguem cativar e pelos quais me deixo viciar. A saga *Assassin's Creed* foi talvez a primeira que me cativou de tal forma que explorei ao máximo todo o contexto dos jogos. Mas o seu lugar foi usurpado por uma figura pequena, que chora bastante, chamada Isaac. É verdade, este jogo conquistou-me com a sua jogabilidade simples e o seu desenho gráfico único. E se *The Binding of Isaac* mudou o meu mundo, acreditem que *Rebirth*, a versão recente, está a deixar-me a pensar se me devo inscrever nas reuniões dos viciados anónimos.

Inspirado no jogo *flash The Binding of Isaac*, *Rebirth* foi desenvolvido numa cooperação entre Nicalis e Edmund McMillen e lançado para a Steam, PlayStation 4 e PlayStation Vita no dia 4 de novembro. A história do primeiro jogo centra-se em Isaac após a mãe deste o ter prendido na cave, da qual ele terá que arranjar maneira de sair, enfrentando vários inimigos. Pelo caminho vai encontrando itens e ganhando *skills* que o ajudam na sua complicada missão. É que Isaac não tem adversários fáceis. Pelo caminho vamos encontrando Dingle, um cócó gigante, Mega Fatty, um ser obeso e nú, entre muitos outros seres completamente geniais, até chegarmos à Mãe. Ultrapassá-la, ou neste caso o seu pé, olhos e braços gigantes, permite a Isaac o acesso ao útero e que combata o coração da sua progenitora de modo a ganhar o jogo. Só que quantas mais vezes o jogador conseguir matar o coração, mais difícil o jogo se transforma sendo que acabamos por ter que enfrentar o próprio Isaac, o Satan, o Blue Baby (basicamente como se estivéssemos a ver uma versão já morta de nós próprios), e mais recentemente o Mega Satan ou ainda o fantástico Boss Rush Mode – e alguns segredos que não posso revelar!

Em *The Binding of Isaac: Rebirth* a história é semelhante mas os inimigos tiveram um *upgrade* que os tornam ainda mais difíceis. Temos agora 25 inimigos e 16 *bosses*, que nos perseguem com o objectivo de nos tirar a vida. No entanto, talvez por já ter as habilidades do primeiro jogo cravadas no meu cérebro, ou se quiserem, muito *skill* nestas mãos, foi muito mais fácil para chegar ao fim do jogo a primeira vez. Isto significa que o jogo é mais fácil? Não, de todo. Além de agora existir a opção de colocar o jogo em *hard* – como se já não o fosse o suficiente –os padrões de ataque dos inimigos alteraram-se bastante.

Os gráficos são a primeira grande diferença entre os dois títulos – pelo menos a mais imediata – e





confesso que o novo design das personagens as torna mais assustadoras. No primeiro Isaac e seus companheiros tinham uma forma fofinha, mais do género *cartoon*. No título mais recente, existe um aspecto que remete para os tempos do Game Boy Advance – foi até uma das referências que o criador utilizou – e um desenho mais escuro. Podem até achar que estas diferenças são insignificantes mas desafio-vos a jogarem as duas versões e reparem nas diferenças. Existe uma maior preocupação com o detalhe nesta última versão e alguns dos monstros foram desenvolvidos, tendo um ar mais real – as aranhas estão ainda mais medonhas por exemplo. Mas aquilo que me fez soltar um sonoro "Oh meu deus isto está perfeito" foi a iluminação. O facto de todas as salas terem uma luz muito própria e cada item irradiar uma luz única, torna evidente todo o cuidado extra que existiu neste título.

O tamanho das salas varia e algumas são enormes, e cheias de pormenores onde só conseguimos perceber quais os inimigos que vamos enfrentar se fizermos a devida exploração. Em *The Binding of Isaac* conseguíamos muitos itens – como moedas ou corações – ao destruirmos os cócós e fogueiras espalhados pelo caminho. Agora temos também a possibilidade de adquirir esses artefactos destruindo os vasos, crânios e diversos tipos de fogueiras. Por outro lado, existe sem sombra de dúvida um maior número de salas secretas que nos dão os mais diversos itens. Foram criados para este jogo mais 150 itens o que perfaz um total que ultrapassa os 300 e o melhor de tudo é que as sinergias entre os



diversos itens principais foram alteradas e agora podemos fazer coisas como disparar facas em 10 direcções diferentes ao mesmo tempo ou emanar um jacto rotativo de sangue. A par disto, foram criados mais desafios que permitem desbloquear novos *achievements*, muitos deles que premeiam a rapidez e eficácia da nossa forma de jogar.

Foram também criadas mais personagens – algumas delas bem secretas – que nos premeiam com características únicas e que fazem com que não joguemos apenas com a personagem com que nos sentimos mais à vontade. Em relação à jogabilidade pouco ou mesmo nada é acrescentado na versão mais recente. A movimentação é feita pelo WASD e as lágrimas (arma do personagem) são lançadas pelas setas – já não se utiliza também o rato como no título anterior. As bombas são agora lançadas pela tecla E e com a devida habilidade já é possível saltar carregando na barra de espaços. Outra coisa que mudou é o facto de já não podermos utilizar salas abertas para fugir da sala onde nos



encontrávamos quando queríamos fugir de um determinado inimigo, e muitos dos *glitches* que os jogadores utilizavam, já foram eliminados.

Uma das melhorias em relação ao jogo anterior é sem dúvida a possibilidade de deixar gravado o nosso percurso caso tenhamos que sair a meio. Isto é muito positivo porque no anterior teria que deixar o jogo aberto ou forçar uma morte desnecessária caso fosse mesmo urgente sair do jogo – honra acima de tudo! Além de não afectar as nossas estatísticas, isto permite termos mais segurança caso as coisas não nos estejam a correr tão bem. Apesar de as diferenças entre as versões parecerem mínimas, a verdade é que muito mudou entre *The Binding of Isaac* e *Rebirth*.

Esta nova versão ultrapassou sem sombra de dúvida o prestígio que o seu antecessor tinha traçado. Tornou-se num jogo ainda mais difícil e pautado por imensas coisas novas por descobrir, mantendo o interesse do jogador por mais tempo. Candidato a jogo indie do ano? Para mim, nem tem concorrência até ao momento!



Por Ivo Leitão

JOGOS EM MOVIMENTO, 8 ANOS DEPOIS

Ainda me lembro quando por alturas da Tokyo Game Show de 2005 a Nintendo desvendou o Wiimote com um vídeo que ilustrava todas aquelas novas e diferentes maneiras de encarar os videojogos.

Naturalmente, sendo eu um grande fã da Nintendo, fiquei bastante entusiasmado com a ideia. Mas até que tudo o resto da Wii fosse finalmente desvendado e até sair cá para fora e eu a ter experimentado, muita dessa magia inicial se perdeu. Afinal, para mim, o Wiimote é a coisa mais desconfortável de todo o sempre. E mesmo eu tendo uma Wii com muitos jogos excelentes que ainda não os joguei como deveria de ser, só pelo simples facto de saber que terei de encarar aquele comando tão "pesado" e não ergonómico me deixa logo com outras ideias. É uma pena, tendo eu achado o comando da GameCube excelente.

Mas independentemente das minhas considerações, a Wii vendeu realmente bastante precisamente por ter esse diferencial que a alienava da concorrência e com isso conquistou muito público que anteriormente nem sequer ligava muito a videojogos. Sim, já todos sabemos essa história e a forma como a Sony e a Microsoft tentaram capitalizar nesse sucesso com o Sixaxis/Dualshock 3 também a possuírem sensores de movimento, a depois a solução mais completa com o Move e pelo seu lado a Microsoft a elevar ainda mais a fasquia ao apresentar o inovador, mas ainda mais desconfortável para mim, Kinect.

Passado cerca de 8 anos depois de a Nintendo nos ter introduzido esta novidade, como estão as coisas agora? Será que essa febre já passou? Bom, já não me lembro qual foi a última vez em que ouvi falar do Move e apesar de o Dualshock 4 possuir sensores de movimento, esse nunca foi o foco da Playstation 4. A Microsoft tentou impingir a todos os donos de Xbox One que a comprassem com o Kinect, recuando nessa ideia há alguns meses atrás. Já a própria Nintendo com a sua Wii U, apesar de a mesma ser compatível com os videojogos, comandos e acessórios da sua antecessora, o foco da Wii U em jogos exclusivamente baseados em movimento também baixou consideravelmente.

"Os jogos podem passar uma mensagem mais profunda do que simplesmente aquilo que está na sua superfície"

O único mercado onde o *motion gaming* ainda tem bastante relevância é o do *mobile*, que justamente se encontra imensamente povoado dos jogadores mais casuais que a Nintendo procurou.

E vocês? Acham que o *motion gaming* foi mesmo uma revolução necessária ou algo passageiro?



MAIS BANANAS. BANANAS EM TODO O LADO!

Donkey Kong Land Trilogy

Por Luís Filipe Teixeira

Não cheguei a possuir um Game Boy na altura em que este ainda estava na moda e portanto a trilogia *Donkey Kong Land* passou-me um pouco ao lado. Como tal, cheguei a pensar que estes três jogos seriam apenas *ports* das versões da Super Nintendo, mas estava bem enganado. Estaríamos perante jogos originais que serviriam de complemento aos irmãos mais velhos. Graças à chegada desta trilogia para a Virtual Console da Nintendo 3DS, tive agora finalmente a oportunidade de a jogar. Algo pelo qual ansiava desde há muito.

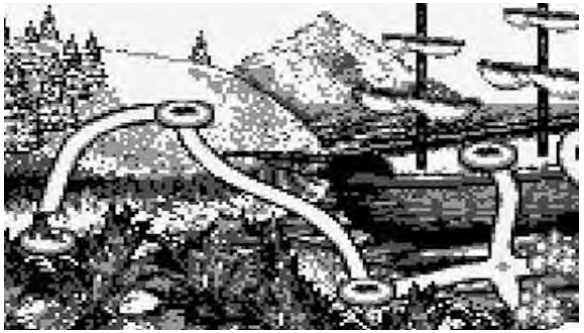
A história de *Donkey Kong Land* é bastante engraçada e devido às limitações do *hardware*, só se encontra no manual de instruções. Pelos vistos, o velho e rabugento Cranky disse aos nossos amigos que só conseguiram o extraordinário feito em *Donkey Kong Country* devido ao excelente poder da Super Nintendo. Numa consola 8-bit nunca conseguiriam tal coisa. Eis que surge *Donkey Kong Land* repleto de novos mundos e inimigos (onde já se viu porcos com asas?).

Um mundo que me saltou à vista foi o dos prédios em construção por me fazer lembrar o primeiro *Donkey Kong*. Já aquele passado no céu cheio de nuvens é o mais difícil e até achei que havia níveis em que tínhamos mesmo de decorar o percurso senão acabávamos por cair no abismo. Algo injusto a meu ver. A dificuldade aumentou com a nova função das letras KONG. Já não significavam uma vida extra, mas a possibilidade de podermos salvar o jogo. Por um lado podíamos assim salvar depois de cada nível, por outro nem sempre é fácil encontrar as 4 letras.

Em suma, *Donkey Kong Land* é um bom jogo. É claramente inferior ao amigo da Super Nintendo (menos níveis, visual menos atractivo) mas não deixa de ser super divertido.

Houve uma melhoria gráfica em *Donkey Kong Land 2*. Os cenários já se distinguem melhor dos personagens que controlamos, visto que os primeiros se apresentam de forma mais limpa. Já não existem tantas distracções ao fundo, resultando também numa jogabilidade mais fluída.

Land 2 possuí também significativamente mais níveis do que o primeiro e apesar de todas estas melhorias técnicas, considero-o inferior ao primeiro. Isto porque *Land 2* já não conta com a originalidade do seu antecessor. Os mundos e os níveis são uma simplificação da versão *Country 2* da Super Nintendo, colocando-o naquela posição de "cópia inferior". Os níveis podem ser diferentes, mas não suficientemente diferentes e a própria banda sonora não possuí temas originais. Não deixa de ser engraçado porém, ouvir remixes 8-bit de canções que já todos nós conhecemos.





As letras KONG passaram a ter a mesma função da versão *Country*, ou seja a de nos oferecerem uma vida quando encontradas e o Mundo Perdido passou a fazer mais uma vez parte do jogo. Talvez tenhamos ficado mal habituados com o primeiro *Land*, porque visto de forma isolada continua a ser um grande jogo e não sei como conseguiram "encolher" tanto nível dentro do cartucho, mas quem jogou a versão da Super Nintendo, não irá sentir-se totalmente satisfeito aqui.

Tendo-o jogado agora pela primeira vez, trouxe-me emoções distintas. Por um lado foi como regressar ao passado (devido aos mundos parecidos), mas as pequenas diferenças também me trouxeram novidades suficientes.

Como era de esperar, chegou um ano depois *Donkey Kong Land III* (e sim, o 3 decidiram escrevê-lo desta vez em números romanos) e felizmente este diferencia-se mais uma vez do *Country 3*.

A história? Existe um concurso a decorrer no já conhecido Northern Kremisphere. A finalidade é a de encontrar o Mundo Perdido. Donkey e Diddy Kong? Esses, nem vê-los. Fizeram-se logo à estrada. Claro que Dixie e Kiddy Kong estão mais do que prontos para participar.

Apesar de termos passado pelo Northern Kremisphere em *Donkey Kong Country 3*, existem ainda sítios por explorar e é mesmo aí que nos vamos aventurar desta vez. Como tal, o ambiente é o mesmo da versão da Super Nintendo, mas os níveis são totalmente originais. Com isso ficamos com a sensação de que estamos a explorar novos cantos deixados para trás no passado.

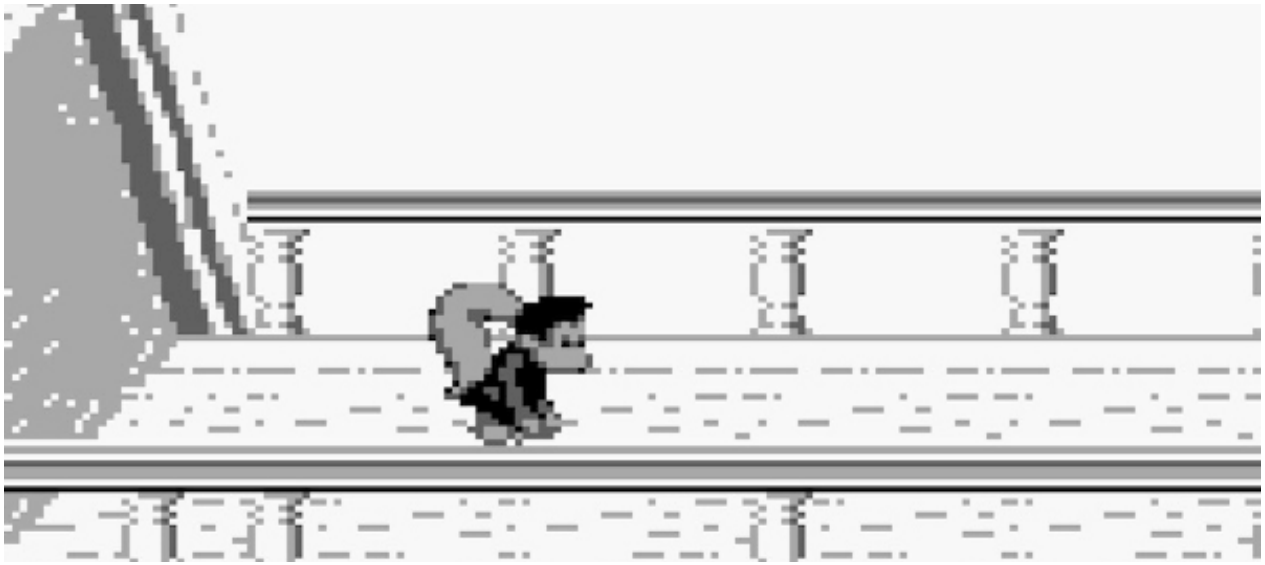
Foi também com agrado que presenciei o regresso dos nossos queridos ursos, agora com uma nova função. Existe um instalado em cada mundo e pronto para nos oferecer certos objectos que nos vão permitir encontrar o Mundo Perdido. Isso se ganharmos o respectivo jogo das cartas de cada um.



O que mais me surpreendeu, no entanto, foi o facto de Land III, incluir uma novidade que não existe em Country 3. Depois de termos terminado os níveis todos, aparece-nos o Time Attack Mode. Vamos ter de percorrer novamente 12 dos muitos níveis (cada um com um tema diferente), o mais rápido possível. O objectivo é o de bater o tempo indicado no início. Só depois disso é que vamos ser dignos de ver o verdadeiro final do jogo.

Donkey Kong Land III trouxe-me nostalgia por me ter levado a um mundo que guardava de forma positiva na minha memória. Foi também inteligente o suficiente, revelando-me novos cantos desse mundo que nem sabia que existiam. Mas foi no facto de ter incluído novas características como o Time Attack Mode que me apercebi que estava perante um jogo que queria ir mais além. Que se preocupava em surpreender o jogador, oferecendo-lhe a melhor experiência possível.

Estas versões do Game Boy podem ser inferiores a nível técnico, mas não ficam atrás dos originais no que toca à diversão que conseguem proporcionar. Não sei como é que os jogadores encararam esta trilogia na altura em que saiu, mas sei que adorei voltar ao mundo de Donkey Kong anos depois. Experienciar a trilogia Land agora pela primeira vez, fez-me voltar atrás no tempo, proporcionando-me não todas, mas algumas das mesmas sensações de quando joguei os Country na altura em que saíram.







AO ENCONTRO DA INDIE GAMES SCENE DINAMARQUESA

Exile Jam

Por: Daniela Fontes
Ano: 2014

De 30 de Outubro a 2 de Novembro decorreu a edição de Outono daquela a que é intitulada *"the coziest game jam ever"* (exile.dk). Uma experiência de *game jam* bastante relaxada, num lugar lindíssimo; uma escola interna (tipo *Harry Potter*), Vallekilde Højskole, a cerca de 1 hora de carro de Copenhaga.

Durante o evento houve uma *Pré-Jam* para aquecer, cujo tema era Jogos/Experiências Poéticas. As regras para a *Jam* principal foram introduzidas, sempre com um carácter muito facultativo. O tema foi "disfuncional". Porém foram sugeridas outro conjunto de regras das quais destaco duas que deviam ser obrigatórias em qualquer *game jam* presencial:

1. Não fazer jogos com saltos.

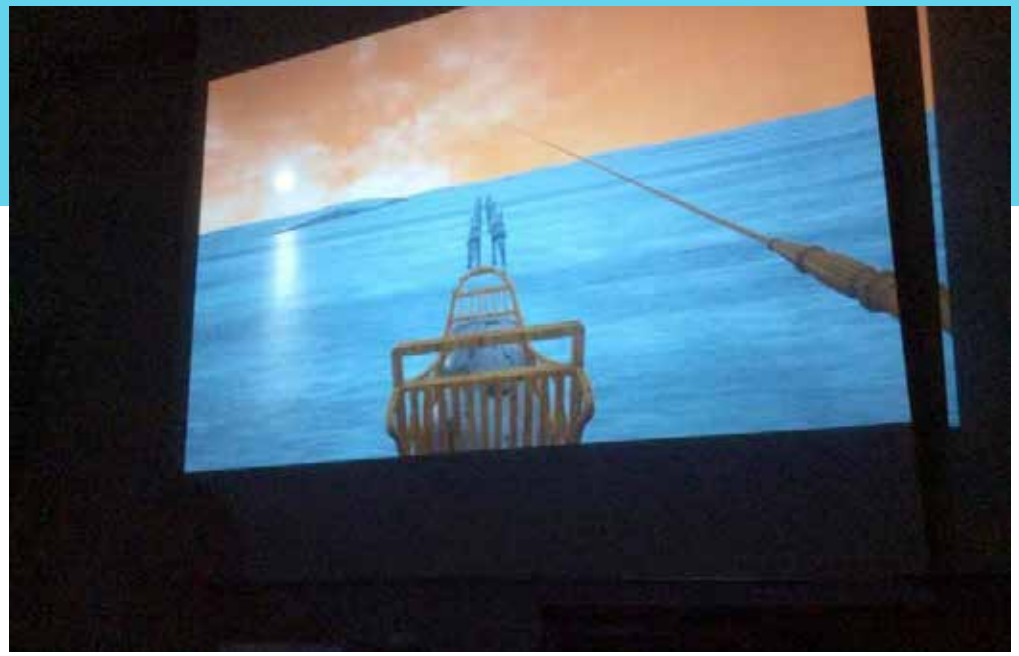
Contudo a mentalidade era "se quiserem mesmo fazer um platformer, façam". Esta regra tem o intuito de lembrar o pessoal que há tantos jogos e protótipos feitos em *game jams* (e fora de *game jams*), que mais vale aproveitar a experiência para fazer algo novo e criativo. E claro, quando há pressão e é preciso fazer um jogo, é fácil cair na tentação de fazer "um *platformer* com um *twist*"; quem nunca ouviu esta expressão que atire a primeira pedra.

2. Só podem passar 50% do vosso tempo a trabalhar no projecto/jogo.

Esta regra é genial! Estamos numa *game jam* cheia de pessoas talentosas, criativas, num espaço cheio de actividades. Passar o tempo todo agarrado ao projecto é cortar a experiência pela metade. Desenvolver um jogo rodeados de outras pessoas com a mesma motivação é uma excelente oportunidade para haver intercâmbio de ideias.

Tanto o ambiente como as pessoas deram origem a um "habitat" extremamente inclusivo, para criar e inovar. Apesar de ter sido a única portuguesa, e de ser um bocadinho tímida, senti-me em casa. E isto notou-se desde logo, nos jogos iniciais







para quebrar o gelo, e na maneira em que fomos encorajados a fazer *pitches* com ideias, com o que queríamos fazer, com os nossos *skills*. Houve pessoas a dizerem coisas como: "eu normalmente programo, mas nestes dias não quero programar", "eu faço modelos 3D, mas queria mais experimentar fazer cenas com *shadders*", "quero aprender *Unity*", "quero colaborar com vários projectos e ensinar *Unity*". No final os grupos organizaram-se organicamente.

O local, Vallekilde Højskole, é uma escola secundária muito especial, que ajuda a perceber um pouco algumas diferenças entre Portugal e a Dinamarca. Apesar de ter sido fundada no século XIX, esta era uma escola mista desde a sua génese, o tipo de ensino é informal, e "priveligiam-se perguntas inteligentes em vez de respostas correctas". Julgo que esta mentalidade em relação à educação é bastante propícia ao desenvolvimento de uma indústria com uma componente criativa tão forte e permite que a Escandinávia esteja na vanguarda da inovação no meio dos videojogos. Também é bom constatar que Portugal não tem estado parado, (havendo sem dúvida ainda um longo caminho a percorrer). Porém, podemos aprender muito com bons exemplos!
Na escola, foram postas à disposição dos participantes salas de música, pintura, escultura, impressora 3D, *lasercutter*, cinema, lareira, dormitórios, refeições (a comida era óptima!), sauna... Havia hardware que o pessoal levou como Oculus Rift, controladores Move, Arduinos, e até um *brain scanner*! A ênfase em não haver competição agradou-me imenso; os vencedores foram escolhidos democraticamente, sem critérios pré-estabelecidos. Tudo se alinhou para dar liberdade para as pessoas serem e estarem, e se no final mostrar algo que seria a cereja no topo do bolo. Pessoalmente, aproveitei o meu tempo para experimentar um bocadinho de Unreal Engine, a ajudar a criar um ambiente de gelado, no qual conduzimos um trenó puxado por cães, *QimmiQ*. Destaco ainda, entre muitos outros trabalhos que merecem destaque, o projecto vencedor *Line Wobbler*, que consiste numa tira de *leds* controlada por um joystick artesanal, controlado por um arduino (vine.co/v/OOm1T0YgMwa). Embora fosse uma interacção numa recta, tinha vários níveis e até uma *boss battle*! Fiquei surpreendida pela positiva com quantidade e qualidade dos trabalhos apresentados e na forma como as pessoas tiveram tempo para trabalhar nos projectos e fazer outras actividades, como jogar *board games*, andar de baloiço, decorar abóboras, beber uns copos, fazer umas partidas de *Johann Sebastian Joust* (*party game* com os controladores Move da PS3/PS4 - jsjoust.com).

A *Exile Jam* é um excelente exemplo do que acontece quando juntamos as pessoas com a motivação certa, num lugar em que tenham todas as ferramentas que precisam, e damos liberdade e tempo para que a magia aconteça. No final, a língua portuguesa pode emprestar algo para descrever o que se sente ao deixar uma experiência assim: "saudade".



MASS EFFECT: A CONTRACÇÃO DO ESPAÇO

Por Gonçalo Neto

A trilogia *Mass Effect* marca, sem dúvida, um dos pontos altos da história do desenvolvimento de jogos de vídeo. É um daqueles casos em que tudo se conjuga para construir uma experiência envolvente, divertida e recompensadora. Fruto da criatividade e engenho de uma equipa talentosa, é uma história épica de exploração e conquista, de sacrifício e sangue, de dilemas e emoções. Ou pelo menos assim nos foi vendida, e assim a consumimos.

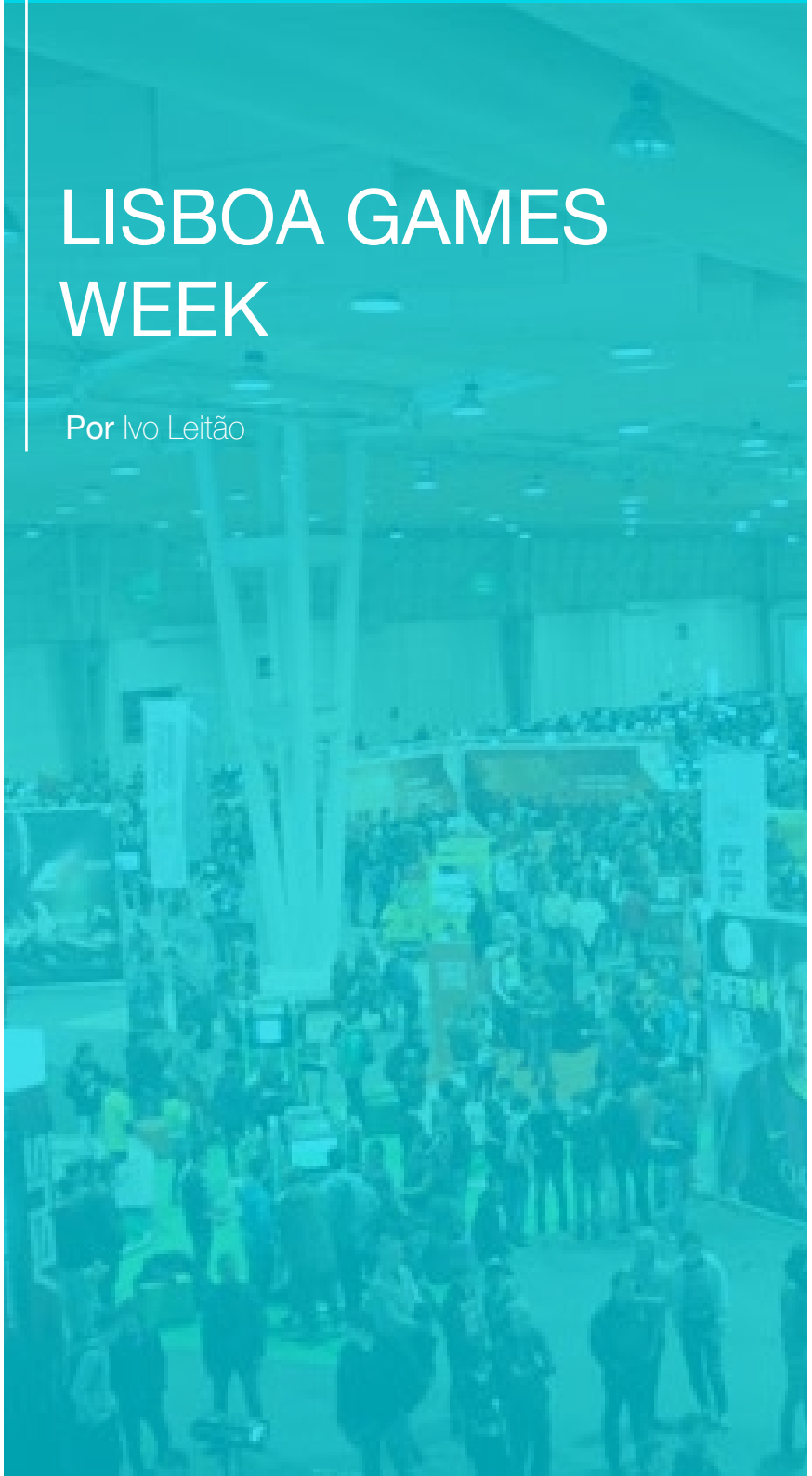
O adjectivo "épico" é indissociável do universo dos RPG, onde ao contrário de uma experiência linear, o jogador forja por si mesmo a sua narrativa, constrói o seu personagem de acordo com a sua preferência, e chega ao seu destino através de um caminho traçado apenas por si. *Mass Effect*, não sendo um RPG clássico, cabe nesta definição. Mas, à medida que a saga foi avançando, foi ficando mais acção e menos RPG. O primeiro jogo trouxe consigo a promessa de uma exploração espacial sem precedentes, e poucos poderão dizer que não cumpriu a sua intenção. Nunca antes num jogo de vídeo com tão altos valores de produção tinha sido possível explorar o cosmos com tanta liberdade. Mas nós, os jogadores, não respondemos bem às missões de exploração. Dissemos que o *Mako*, o veículo que nos transportava nas missões de reconhecimento, não estava à altura do que seria desejado. Era difícil de conduzir, uma pedrada no charco, uma seca. Os planetas também não nos agradaram, demasiado genéricos, sem conteúdo



suficiente.
Com *Mass Effect 2* veio um sistema diferente de exploração planetária. Ao invés de assentarmos arraiais em solo alienígena, tivemos à nossa disposição um *scanner* para identificar recursos e artefactos, recuperáveis através do envio de uma sonda automatizada. Às (poucas) vozes dissonantes que acusaram a falta de um veículo, a Bioware respondeu com o *Hammerhead*, um salto qualitativo fantástico, disponível contudo apenas em DLC, num conjunto reduzido de missões. O veículo foi bem recebido, mas nós, os fãs, não gostámos do sistema de *scanning*: demasiado tedioso, dissemos. Seria então expectável que a Bioware optasse por concluir a trilogia com uma espécie de compromisso, com planetas mais jeitosos e mais conteúdo para explorarmos a bordo do *Hammerhead*. Mas não.
Em vez disso, *Mass Effect 3* chegou-nos às mãos com um sistema de exploração planetária ainda mais simplificado, sem qualquer hipótese de condução de veículos. Com toda a sua vontade de fazer mais e melhor, a Bioware viu-se encurralada entre a vontade dos fãs e os desígnios de uma produção milionária. A verdade é que o Universo foi ficando mais pequeno a cada nova instalação da saga. Com boa vontade, conseguimos arranjar uma explicação para isto. No primeiro capítulo, a introdução do nosso personagem e um sentimento ingénuo e jovial de exploração. Tudo é novo, em todo o lado portas para abrir novos horizontes. No segundo, a fase de desenvolvimento da história, o peso da responsabilidade, a expansão do espaço psicológico do jogo através de novos personagens e possibilidades de relacionamento. Chegados ao terceiro capítulo, a conclusão, e com ela o encerrar de fios narrativos. Faz sentido, mas não nos satisfaz.
O final da trilogia desagradou à maioria dos fãs. Pelo que me toca, acho que a maior desilusão não ocorre no sacrifício final. Ocorre quando me apercebo que o espaço de jogo se contraiu progressivamente, que os níveis foram ficando mais limitados a cada novo jogo, com menos opções, menos personagens, menos conversas. Menos novidade. *Mass Effect* é "épico"! Mas basta olhar para a escala do combate final em Londres para chegar à conclusão de que algo se perdeu pelo caminho.
A Bioware quis saber o que os jogadores querem do próximo capítulo, desta vez sem Sheppard. Parece que a resposta foi uníssona: mais exploração. Parece também que foi ouvida. A ver vamos se o futuro é brilhante e cheio de novidades, ou se a oportunidade de fazer a melhor aventura de exploração espacial de sempre é desperdiçada.

LISBOA GAMES WEEK

Por Ivo Leitão

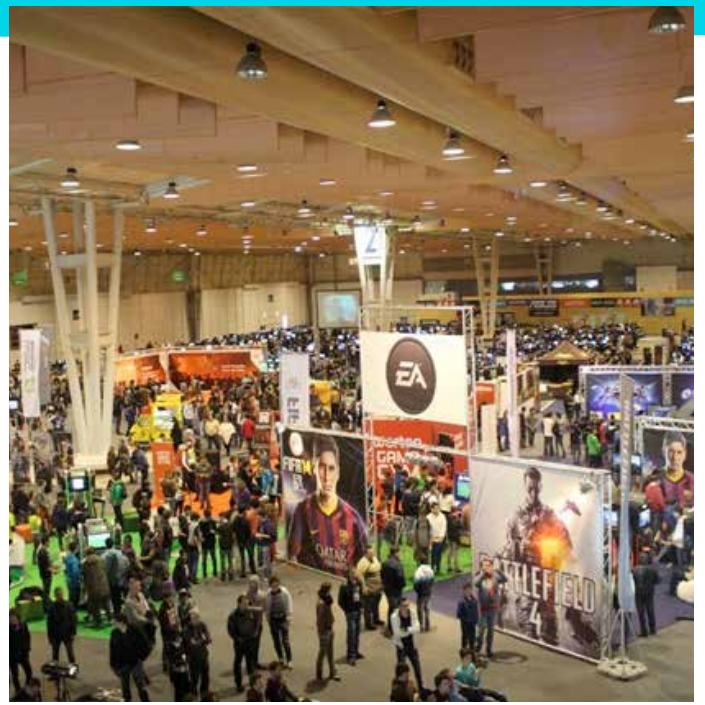


Fiquei verdadeiramente surpreendido com a Lisboa Games Week, mesmo que, infelizmente, por outros motivos, não tenha conseguido ficar lá muito tempo. Surpreendeu-me porque mesmo sendo uma primeira edição e naturalmente ainda haverá muitas coisas a melhorar, abrangia um pouco de todo o universo que são os videojogos.

Tanto poderíamos experimentar as próximas "bombas" da Xbox One ou PS4, como o fantástico *Bloodborne,* que me começa a fazer alguma pressão na carteira para finalmente comprar uma PS4, como espreitar uma agradável zona retro e ver pais a ensinar aos filhos como faziam para jogar Spectrum no seu tempo. Houve espaço para conferências, torneios, conhecer vários *youtubers* portugueses, que sinceramente não fazia ideia do seu grau de popularidade, mas acima de tudo, o que para mim foi realmente de saudar foi o "cantinho" que arranjaram para os *developers* portugueses poderem mostrar ao público de todas as idades que a indústria em Portugal está a dar cartas. Para além de uma panóplia de jogos *mobile* que me pareceram interessantes, como o *Free That Fish* do *nosso* João Sousa e seus RTW Imaginary Labs, ou o simples mas muito eficaz *Guess What* da Dream Studios. Para quem, como eu, prefere jogar noutras plataformas, fiquem de olho a lançamentos como *Slinki, Thanatos* e ao espectacular *Greedy Guns* dos Tio Atum. Mantenham-se atentos ao *greenlight* e votem!

No campo das grandes produtoras, tal como referi atrás, fiquei cheio de água na boca com o *Bloodborne*, adorei o conceito do jogo, mas ainda tenho a série *Souls* toda em *backlog*. O *The Evil Within*, passando a introdução de *survival horror,* tornou-se em mais um *shooter* à la *Resident Evil 4* que sinceramente não ponho entraves nenhuns, gostei do regresso dos céus azuis aos videojogos com o *Sunset Overdrive* e ainda deu para apanhar uma tareia da minha namorada no novíssimo *Mortal Kombat X*, que promete! Mas claro que também houve





desilusões, como o *Resident Evil Revelations 2,* que pareceu estar ainda muito pouco polido, mas *oh well*, é *Resident Evil,* eventualmente cá irá aparecer.
De resto, para quem é fã de coleccionismo como eu, estava à espera de ver alguns preços inflacionados em videojogos para venda. Felizmente enganei-me, pelo menos no que diz respeito à 1UP, ainda deu para trazer uns *recuerdos* do evento.
Fiquei bem satisfeito com esta primeira edição da Lisboa Games Week. O dia em que fui (Sábado) foi uma autêntica enchente de pessoas, espero que tal tenha contribuído para eventualmente realizarem uma segunda edição no próximo ano, ainda com mais coisas novas para experimentar.





FANBOYISMO - UMA DOENÇA GRAVE

Demasiado AMOR à camisola

Por Miguel Coelho

Desde a mítica Guerra das Consolas dos anos 90 entre a SEGA e a Nintendo, até ao recente braço de ferro entre Microsoft e Sony, sempre existiram *fanboys*. Quando falamos de rivalidades entre terras, usamos termos como "bairrismo" ou "regionalismo"; no futebol falamos de "clubismo" quando dois ou mais intervenientes se confrontam, utilizando as bandeiras dos seus respectivos clubes do coração; assim, da mesma maneira, também eu tomo a liberdade de me referir aos fanáticos no mundo dos videojogos utilizando o termo "*fanboyismo*" (patente pendente).

Mas vamos por partes: afinal o que é um *fanboy*? Normalmente, é um termo aplicado com um tom depreciativo para descrever uma pessoa que idolatra incondicionalmente uma certa marca, empresa, produto, etc.. No mundo dos videojogos usa-se frequentemente, por exemplo, o termo Nintendo *fanboy* para descrever uma pessoa que adora tudo o que a Nintendo faz, independentemente de ser bom ou mau, e que, muitas vezes, defende agressivamente essa empresa de qualquer comentário negativo proferido contra ela.

É certo que no que toca a coisas que apaixonam as pessoas, irá haver sempre uma tendência para levar essa paixão longe demais, o que nunca é saudável. Mesmo não tendo consequências de real gravidade,





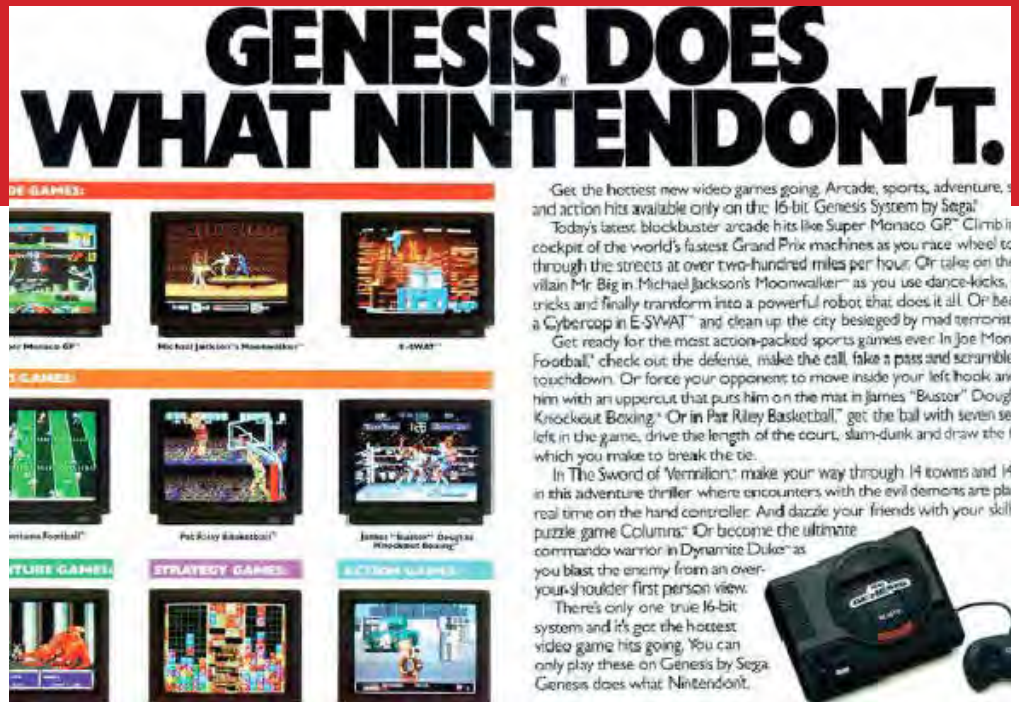
há sempre um aspecto que sai prejudicado: as conversas inteligentes; quando numa discussão ou comentário sobre determinado assunto entra um *fanboy*, o mais certo é essa conversa estar condenada a descambar para campos indesejáveis. E como o mundo dos videojogos não se resume só a jogar os jogos, mas inclui também falar sobre eles (só assim aprendemos alguma coisa uns com os outros), isto incomoda-me (às vezes, se calhar mais do que devia).
Eis alguns pontos que acho relevante salientar neste tema:

- Os *fanboys* são demasiado cegos para se aperceberem que são *fanboys*.

Na sua cegueira imensa, os *fanboys* normalmente não se apercebem ou, pior, não admitem que o são, portanto mesmo que sejam confrontados com isso a resposta nunca será boa. Mesmo aqueles que reconhecem sê-lo (é verdade, também os há), sofrem de outro mal: recusa total na mudança de atitude porque não querem "dar o braço a torcer". Já dizia o grande Winston Churchill: "Um fanático é alguém que não muda de opinião nem muda de conversa."

- A imagem dos amantes de videojogos fica prejudicada.
Para quem está de fora e vê ou ouve um *fanboy* a falar, pode partir para generalizações e achar que toda a comunidade *gamer* é assim, o que só piora uma imagem já nada positiva que o "mundo real" tem deste grupo de pessoas. É muito fácil vir um qualquer Quintino Aires apontar o dedo a um *fanboy* e dizer "Estão a ver como esta gente é?? Tudo uma cambada de malucos descompensados!!"

- O desaparecimento de uma empresa do mercado só prejudica a indústria.
Este é outro cenário que escapa aos *fanboys*. Julgam que o dia em que a sua marca adorada obliterar toda a concorrência e se encontrar no topo das ruínas a bater no peito em celebração da vitória será um dia de enorme alegria. As consequências práticas desse eventual cenário será um que eles não prevêem: a partir do





momento em que uma determinada marca tem o monopólio num determinado sector de mercado, têm carta-branca para fazerem o que lhes apetece, incluindo lançar produtos de má qualidade sem se preocuparem com o conteúdo e aumentarem os preços estapafurdiamente. A concorrência é a melhor amiga do consumidor; quanto maior concorrência houver entre as empresas, mais poder o consumidor tem em termos de escolha; aumenta a preocupação em criar produtos de qualidade e baixam os preços.

- As empresas só querem o nosso dinheiro.
Podem ser o maior amante de uma determinada marca, decorar os quartos com pósteres dela, usarem roupa com o seu logótipo e ter todos os seus produtos, no entanto continuam a ser zés-ninguém. Seja Sony, Nintendo, Microsoft ou outra qualquer, no fundo só há uma coisa que lhes interessa: dinheiro. E para isso eles são capazes de dizer e fazer o que for preciso, até fazer-vos acreditar que se preocupam convosco.

- Ser pro-"qualquer coisa" não significa que se tem de ser anti-"outra coisa".
Só porque se adora uma determinada marca não significa que se tem de adoptar os ódios de estimação estereotipados que muitos seguem. Não há mal nenhum em se gostar da SEGA e da Nintendo ao mesmo tempo, ou ter uma Playstation 3 e uma XBox 360 e gostar de jogar nas duas consolas. Se isto acontece com um de vocês significa que estão incluídos no próximo tópico…

- Um verdadeiro apaixonado por jogos só quer jogos bons.
No fim de contas, se somos realmente apaixonados por videojogos, só há uma coisa que nos interessa: jogar jogos bons, sejam eles de que empresas forem.
Posto isto, concluo este artigo com uma confissão: também sou um *fanboy*. Sou um *fanboy* de jogos.



GAMER EM TEMPOS DE CRISE

Po João Canelo

> O Natal está a chegar, as músicas natalícias já enchem os centros comerciais e o Sozinho Em Casa deve estar quase a passar pela televisão – a época está instalada. Mesmo com a iminência das prendas, não conseguimos passar um único mês sem nos aventurarmos pelo mundo dos videojogos gratuitos e o Gamers em Tempo de Crise regressa mais uma vez para ajudar. Bom Natal para todos!

Smite



Para todos os fãs de *League of Legends* que procurem uma nova experiência ou uma pequena distracção do seu videojogo de eleição, *SMITE* é a aposta certa. Ao mudar a dinâmica de jogo ao colocando-vos sob o controlo de apenas uma personagem, *SMITE* cria batalhas frenéticas e envolventes e procura colocar todos os jogadores mais próximos da acção. Se adoram o género MOBA, experimentem *SMITE*.

https://account.hirezstudios.com/smitegame/default.aspx?ok=

Realm of the Mad God



A Kabam e a Wild Shadow Studios apresentam uma mistura entre shooters e RPG com *Realm of the Mad God.* Se adoram jogar *R-Type* ou Ikaruga, mas sempre sonharam em encontrar um jogo que misturasse as suas batalhas intensas com as mecânicas de um MMO de fantasia, *Realm of the Mad God* será perfeito para vocês. Um jogo focado na cooperação e nos reflexos rápidos que fortifica a sua experiência ao implementar mortes permanentes em todas as personagens.

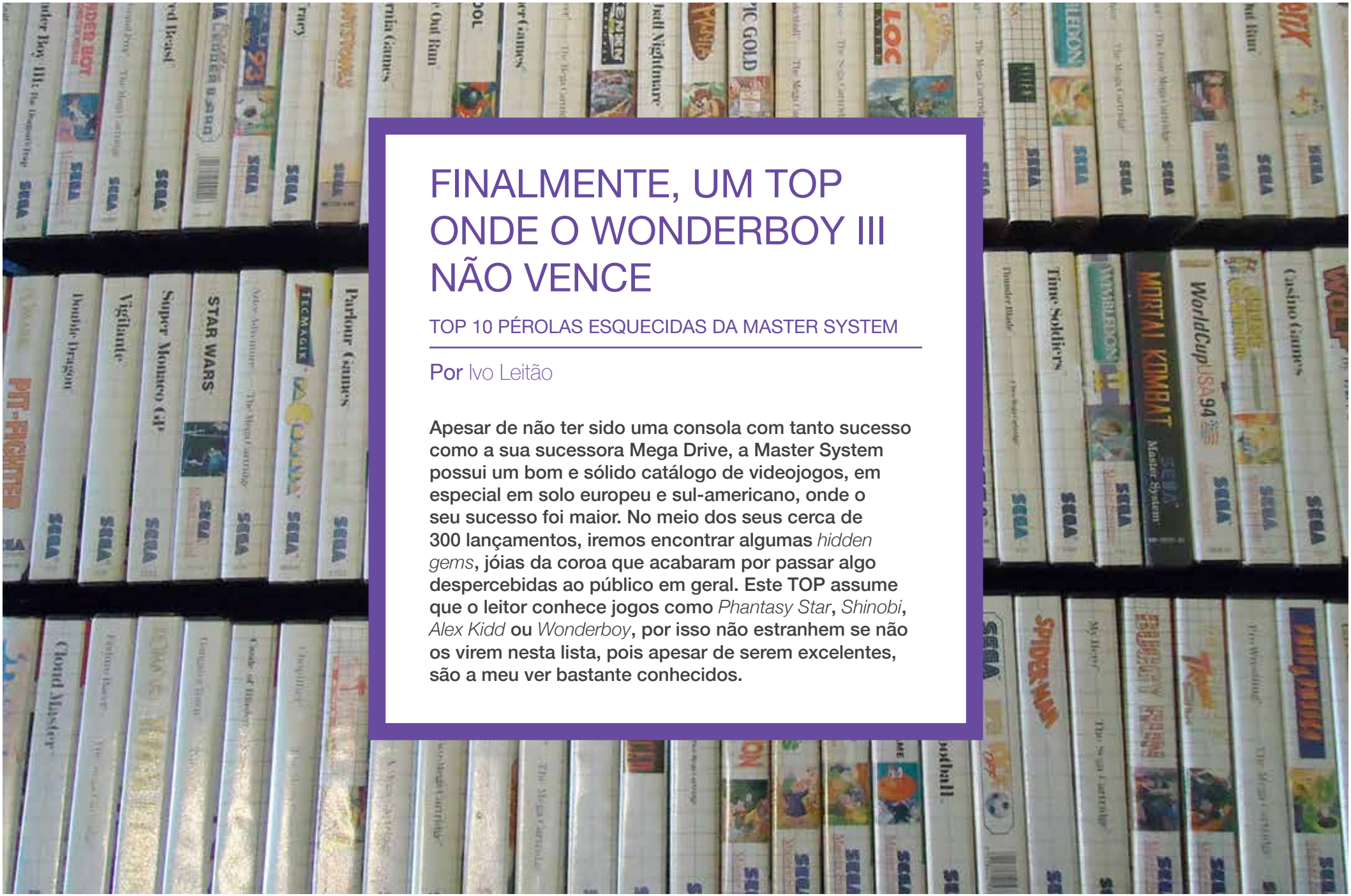
http://www.realmofthemadgod.com/

Ultima IV – Quest For the Avatar



Com o avanço constante da indústria, às vezes é preciso parar e olhar para o passado. Se Final Fantasy XV já está no horizonte e Dragon Age: Inquisition já surpreende os fãs do género, está na hora de voltar atrás no tempo até 1985 e revisitar um dos RPGs mais importantes para PC. Desenvolvido pelo Lord British (Richard Garriott) e o estúdio Origin Systems, Ultima 4: Quest of the Avatar é um dos primeiros RPGs a oferecer um mundo enorme para explorar e uma narrativa complexa que quebra o molde e vos coloca numa demanda que vai para além da luta do bem contra o mal.
Para descarregarem o jogo, basta seguirem o link e registarem-se no GOG.com. Boas aventuras!

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



FINALMENTE, UM TOP ONDE O WONDERBOY III NÃO VENCE

TOP 10 PÉROLAS ESQUECIDAS DA MASTER SYSTEM

Por Ivo Leitão

Apesar de não ter sido uma consola com tanto sucesso como a sua sucessora Mega Drive, a Master System possui um bom e sólido catálogo de videojogos, em especial em solo europeu e sul-americano, onde o seu sucesso foi maior. No meio dos seus cerca de 300 lançamentos, iremos encontrar algumas *hidden gems*, jóias da coroa que acabaram por passar algo despercebidas ao público em geral. Este TOP assume que o leitor conhece jogos como *Phantasy Star*, *Shinobi*, *Alex Kidd* ou *Wonderboy*, por isso não estranhem se não os virem nesta lista, pois apesar de serem excelentes, são a meu ver bastante conhecidos.

SPELLCASTER

Género: Action RPG
Ano: 1988

Possivelmente o jogo mais estranho da lista. Em *Spellcaster* tanto temos a acção de um *sidescroller*, onde o nosso herói pode atacar os inimigos e bosses com os seus poderes mágicos, bem como elementos de RPG e de exploração de um jogo de aventura *point and click*, em especial nas cidades/aldeias e outras localidades onde podemos interagir com vários NPCs. Embora estas transições sejam algo estranhas, não deixa de ser um jogo de qualidade, especialmente nas secções de *sidescrolling*, onde as magias fazem realmente a diferença.





LAND OF ILLUSION

Género: Platformer
Ano: 1992

A série Illusion de jogos do rato Mickey é bastante conhecida nas consolas da Sega, no entanto o *Castle* e o *World of Illusion*, ambos da Mega Drive são os que levam mais crédito. A Master System e Game Gear receberam ainda outros jogos desta série, com este *Land of Illusion* a ser mais um excelente jogo de plataformas, tanto na jogabilidade, que herda mecânicas dos Illusion anteriores e não só, como nos próprios audiovisuais, sendo um jogo bastante colorido e detalhado e com alguma não-linearidade à mistura.

PSYCHIC WORLD

Género: Acção
Ano: 1991

Já analisado aqui na PUSHSTART, este é um *sidescroller* desenvolvido originalmente pelo obscuro estúdio Hertz para os computadores MSX2 no Japão. A SEGA entretanto lá viu potencial no jogo e acabou por o converter para as suas plataformas 8bit. Herdando algumas mecânicas de *Megaman*, nomeadamente a capacidade de ganhar armas e poderes psíquicos dos bosses que vamos derrotando, *Psychic World* é um *sidescroller* repleto de acção e com uma dificuldade acima da média. O que mais gosto neste jogo é que é um típico *sidescroller* à anos 80, com alguns elementos de *anime sci-fi* metidos à mistura.



NINJA GAIDEN

Género: Action Platformer
Ano: 1992

Os Ninja Gaiden da NES são jogos de culto dessa consola, quer pela sua jogabilidade, como pela dificuldade de fazer puxar os cabelos. No entanto a Sega acabou por produzir alguns títulos desta série para as suas consolas. E com um jogo medíocre para a Game Gear, um cancelado para a Mega Drive só sobrou o da Master System que por sinal é um sidescroller bem competente. Não tem o mesmo carisma dos da NES, é verdade, mas não deixa de ser um jogo de grande qualidade para a consola de 8bit da Sega.





POWER STRIKE II

Género: Shoot'em Up
Ano: 1993

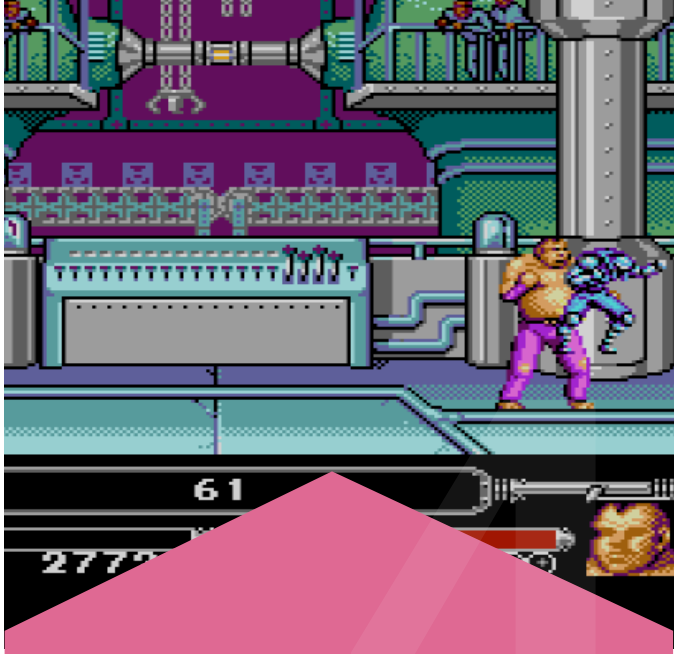
Este é mais um jogo da série *Aleste* da Compile, que nos trouxe vários *shmups* para as consolas da Sega. Ao contrário de todos os outros que seguem o *cliché* de naves mais *high-tech*, este *Power Strike II* é passado nos anos 30, onde o mundo se encontra numa grave depressão económica e os céus se encheram de piratas do ar. Ainda assim, e apesar do nosso avião e os dos inimigos parecerem mais rudimentares, esperem pelos *power ups* do costume e muita acção no ecrã, para além dos cenários serem bastante coloridos. Um dos melhores *shmups* da Master System, sem dúvida.

FANTASY ZONE II

Género: Shoot'em Up
Ano: 1987

Continuando pelos *shmups*, a série *Fantasy Zone* é outra daquelas muito peculiares e mais um produto bastante original da Sega. Mas é no segundo jogo desta saga cuja fórmula foi refinada: Aqui controlamos *Opa-Opa*, uma nave inteligente bastante fofinha, onde percorremos livremente vários mundos bem coloridos e floridos, e temos de derrotar uma série de inimigos e suas bases igualmente fofinhas, o que levou a se apelidarem estes jogos de *cute 'em ups*. E para que não se deixem intimidar por esse *look* infantil desenganem-se, os *Fantasy Zones* valem bem a pena e este é na minha opinião o melhor.





MASTERS OF COMBAT

Género: Fighter
Ano: 1993

Quando se fala na Master System confesso que os *fighters* 2D não são as coisas que me chamam logo à atenção. Afinal a consola possui um *hardware* limitado e comandos com 2 botões de acção que restringe a complexidade de movimentos e fluidez vista em bons jogos do género em plataformas 16bit ou *arcade*. Mas *Masters of Combat* é de longe o melhor jogo do género disponível na consola, com bons audiovisuais e uma boa jogabilidade com vários golpes diferentes e acima de tudo, a acção fluída.

GOLDEN AXE WARRIOR

Género: Action RPG
Ano: 1991

Podem-me dizer à vontade "Oh Ivo, mas foste escolher um clone descarado de *Zelda* para um top?". Sim, e a minha resposta é precisamente pelo *Golden Axe Warrior* ser um clone descarado de *Zelda*. E dos bons! Também aqui temos a acção em vista aérea com transições de ecrãs, masmorras a explorar, muitos itens a coleccionar e *heart containers* para apanhar. A grande diferença está no facto de o personagem poder usar magias e também haver um maior foco na vertente de RPG, sendo possível explorar muitas aldeias, falar com NPCs e comprar várias coisas em lojas. Recomendado a todos os fãs de *Zelda*!





MASTER OF DARKNESS

Género: Acção
Ano: 1992

Continuando em clones dos bons, *Master of Darkness* é a resposta da Sega à série *Castlevania*, embora para a Master System este jogo já tenha saído algo tarde no seu ciclo de vida. Decorrendo em Londres em pleno século XIX, numa altura em que o Jack o Estripador ainda andava à solta, este é um excelente *sidescroller* no mesmo estilo dos *Castlevania* clássicos, sem tirar nem pôr. Temos armas primárias e secundárias com munição limitada, itens que restauram pontos de vida escondidos em paredes, o mesmo tipo de escadas e claro, toda a temática semelhante. Fossem todos os clones assim!

KENSEIDEN

Género: Action
Ano: 1988

Há muitos outros jogos que poderiam figurar neste TOP e escolhê-los foi um grande desafio. Mas para o primeiro lugar não tive dúvidas nenhumas, tinha mesmo de ser este *Kenseiden*. Pensem num cruzamento entre um *Shinobi* passado no Japão Feudal com o sobrenatural de um *Castlevania*. À medida que vamos progredindo no jogo adquirimos também novos poderes e habilidades para usar em combate, mas mesmo assim os nossos inimigos também não nos dão tréguas. Sim, *Kenseiden* é daqueles jogos típicos dos anos 80 com uma dificuldade elevada, mas um que também nos deixa com uma tremenda satisfação ao ver finalmente a cutscene final.

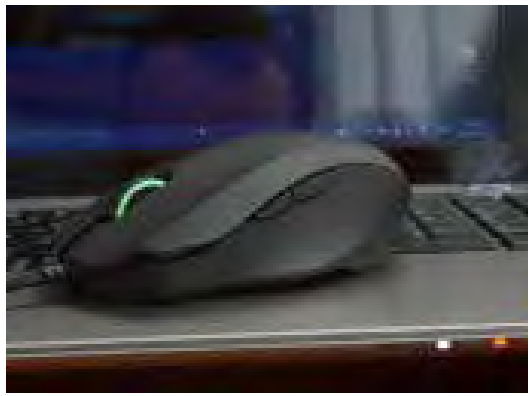


DESIGN, PRECISÃO E

RAZER OROCHI GAMING MOUSE

Por Tiago L. Dias
Ano: 2014

Foi com prazer que recebi para testes o rato Orochi da Razer. O avanço da tecnologia por vezes aproxima o grau de qualidade de um produto de alta qualidade com um de baixa. O fosso que existia nos anos 80 e 90 tem vindo a diminuir, hoje em dia muitas vezes um produto assim-assim não fica tão distante de um de topo. Direccionando a conversa para o periférico que hoje falo, o rato, esta diferença não á facilmente visível. Tenho tido vários ratos ao longo dos anos, com fio, sem fio, grandes e pequenos, confesso que precisão não é fácil de quantificar e avaliar. Os fabricantes anunciam números em que ficamos convencidos que nos darão uma melhor experiencia com o produto. Já várias vezes constatei que nem sempre o rato mais caro é o melhor. O melhor rato que já tive, o meu actual, custou cerca de 20 euros e a sua precisão é das melhores que já vi, consegue



ultrapassar ratos com o dobro do preço ou até mais. Por todas estas razões tive curiosidade de ver como se iria safar este pequeno Orochi.

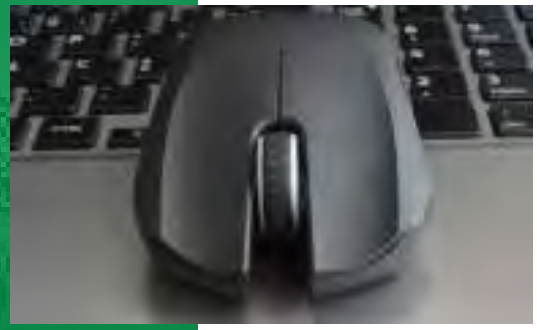
Comecemos pelas dimensões, não é grande, não é um rato que encha a mão toda. Muitos utilizadores preferem ratos maiores outros vão pelos mais pequenos, ou então escolhem conforme a situação. A portabilidade é um factor sem dúvida. Eu gosto de ratos menos grandes, seja para desktop ou portátil. Este Orochi tem para mim um tamanho perfeito. O tacto é agradável, deixa-se manusear com extrema facilidade. Tudo parece estar no sítio correcto. De notar que é um rato ambidextro sendo assim totalmente simétrico.

Os botões principais estão separados fisicamente um do outro, os quatro botões laterais não demasiado salientes evitam clicks despropositados sem comprometer a sua acessibilidade.

A pressão dos botões é óptima, tanto nos principais como secundários. A roda é agradável ao toque, embora a sua utilização não seja a melhor. O som da rotação podia ser mais baixo, funcionalmente está tudo bem, mas poderia fazer menos ruído.

Um ponto que me agrada é a possibilidade de meter fio e passar de wireless para rato convencional dando um extra na precisão. O fio liga-se rápida







e facilmente. A principal vantagem do cabo, a meu ver, não é a maior precisão, pouco notei para ser sincero, mas sim a vantagem de continuar a trabalhar se as pilhas falharem, desde que o fio esteja ali à mão claro. Em termos de precisão, nada a apontar. Tive o cuidado de o testar com um tapete de alto desempenho, bem limpo, sem qualquer atrito indesejável. O rato deslisa muito bem, conferindo um posicionamento limpo e preciso. Os jogos de FPS foram os mais solicitados para testes, não encontrando qualquer problema, precisão perfeita.

O rato vem com *software* próprio para configuração de botões. É possível através de um servidor *cloud* gravar as configurações de modo a estarem sempre acessíveis.

Em conclusão, um rato preciso com design muito apelativo. Tem a possibilidade de funcionar com e sem fio dando-lhe uma enorme versatilidade.

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

- 6400dpi 4G laser sensor
- Bluetooth 3.0 wireless connectivity
- Ambidextro
- Pilhas AA batteries (2x)
- +/- 30 horas de uso continuo
- Botão de Power on/off
- LED verde na roda
- Botão indicador de bateria fraca

Para mais informações: http://www.razerzone.com/gaming-mice/razer-orochi

PONTO G

Por Margarida Cunha

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

HISTÓRIA VS JOGABILIDADE

- It's in the Game(r)

Recentemente, Shigeru Miyamoto – um dos criadores de sonhos da Nintendo, responsável por sagas como *Mario*, *The Legend of Zelda* ou *Pikmin* – disse ao jornal britânico *The Telegraph*: " (…) Os desenvolvedores mais jovens querem ser reconhecidos. Querem contar histórias que toquem os corações das pessoas. E, embora compreenda esse desejo, a tendência preocupa-me. A experiência é que deveria ser tocante. O que me esforço por fazer é tornar o jogador no realizador. Tudo o que faço é apenas ajudá-lo a sentir isso. Jogando, ele cria algo que apenas ele pode criar (…)". As palavras de Miyamoto intrigaram-me e uma questão surgiu-me de imediato: será que a história nos videojogos é sobrevalorizada?

O FACTOR ENTRETENIMENTO

Analisemos o top 10 dos videojogos mais vendidos de todos os tempos, segundo a Wikipedia. A encabeçar a lista temos o



imortal *Tetris*. Segue-se *Wii Sports*, *The Oregan Trail*, *Minecraft*, *Super Mario Bros.*, *Mario Kart Wii*, *Grand Theft Auto V*, *Wii Sports Resort*, *Super Mario Bros.* e *Wii Play*. Além do padrão Nintendo – com um segundo lugar claramente inflacionado pelo facto de *Wii Sports* ser um jogo oferecido na compra da Wii – detectaram algum padrão? Eu detectei: numa lista de dez, apenas uns dois ou três títulos se destacam pela história. Neste top, o factor entretenimento prevalece. Será que, daqui a dez anos, a tendência se alteraria?

O sucesso de *The Last of Us*, *The Walking Dead* ou da saga *The Elder Scrolls* talvez aponte nesse sentido. À medida que as tecnologias foram melhorando, não foram criados jogos com apenas melhores gráficos: foram criados jogos com histórias mais complexas. Actualmente temos títulos com orçamentos dignos de uma superprodução de Hollywood, que procuram cobrir não apenas o investimento em gráficos mas também em *story telling* e *voice acting*. Nomes célebres da 7ª Arte, tais como Kevin Spacey ou Liam Neeson, emprestam as suas vozes aos personagens, esbatendo a linha cada vez mais ténue entre jogabilidade e narrativa.

O FACTOR INTERACTIVIDADE

Mas nem sempre foi assim. Tradicionalmente havia a jogabilidade. As sequências de vídeo eram relegadas para momentos importantes – ou seja, a jogabilidade era o recheio e as *cutscenes* a cereja no topo do bolo. Os criadores de videojogos sempre souberam do seu toque de Midas: a interactividade. Um factor único que destacava os videojogos de outras formas tradicionais de entretenimento, tais como livros ou filmes. Mas a interactividade não chegava. Os livros e os filmes continuavam a ter histórias mais envolventes do que os videojogos, porventura por não poderem recorrer precisamente ao factor interactividade. Era preciso criar atmosferas mais envolventes, personagens mais trabalhadas e argumentos mais sólidos. E eis-nos em 2014, numa época em que o orçamento de um jogo – *Destiny* – chegou aos 500 milhões de dólares. São 200 milhões a mais do que o filme mais caro de sempre: *Pirates of the Caribbean: At World's End*. O mais irónico nesta história é *Destiny* ter tido uma recepção amena. Uma lição para o futuro?

O FACTOR ESCAPE

John Carmack, fundador da ID Software e

criador das *franchises Doom* e *Quake*, disse, em 2003: "A história num videojogo é como a história num filme pornográfico: espera-se que esteja lá mas que não seja muito importante". E se tiver razão? E se apontar e disparar for suficiente? E se tudo o que eu quiser for cortar fruta? *Candy Crush Saga* é um jogo menos envolvente por implicar apenas combinar três doces ou mais? Mais de cem milhões de jogadores mensais não podem estar errados (sim, o jogo é gratuito e não implica a compra de uma consola, mas teria tanto êxito se realmente não prestasse?).

No fórum do site Gamespot acerca deste tema encontram-se diálogos e pontos de vista interessantes. Um deles é o do utilizador Boomarley, que sublinha que sagas como *Final Fantasy*, *Halo* ou *Zelda* se apoiam na mesma narrativa típica, em que basicamente o bom tenta derrotar o mau – que quer dominar o mundo – em combate. Por outro lado, noutras plataformas, escritores como Steven Petite afirmam que é a história que fica para a posteridade e que nos marca como jogadores, bem depois do jogo terminar.

Na verdade, enquanto pesquisava para este artigo, esperava encontrar um consenso sólido em relação à supremacia da história nos videojogos. Mas nunca cheguei a encontrar esse consenso. E aí lembrei-me porquê: todos temos motivações



diferentes enquanto jogadores. Os videojogos são meios escapistas e cada um escapa como preferir. O mesmo meio, diversos fins. Haverá algo mais libertador?

A SOMA DE TODAS AS PARTES

Embora jogabilidade e história tenham sido separadas para propósitos de análise, na sua combinação reside a imersão.

Se a jogabilidade cumpre o factor entretenimento, a história e os gráficos cumprem o factor arte. Entretenimento e arte, eis as palavras que definem os videojogos actuais. À medida que o tempo passa, estes sobem de estatuto e não sobressaem apenas pelas horas de distracção que proporcionam mas pela beleza ímpar dos universos que nos envolvem. *Journey*, *The Unfinished Swan* ou *Limbo* são disso exemplos.

No final, é quando todas as variáveis se conjugam que se pode criar as tais experiências tocantes de que Miyamoto fala. Um final previsível, certo? Sem dúvida. Mas o que interessa é que tenham desfrutado do percurso. Não é isso que realmente importa? Nos artigos? Nos videojogos? Na vida?



JANEIRO