PUSHSTART

49



UMA NOVA AVENTURA COM A MAIS IMPROVÁVEL DAS PERSONAGENS

Um simples passeio que acabou por tornar-se no CAPTAIN TOAD TREASURE TRACKER

TAMBÉM NESTA EDIÇÃO

THE HUNGRY HORDE

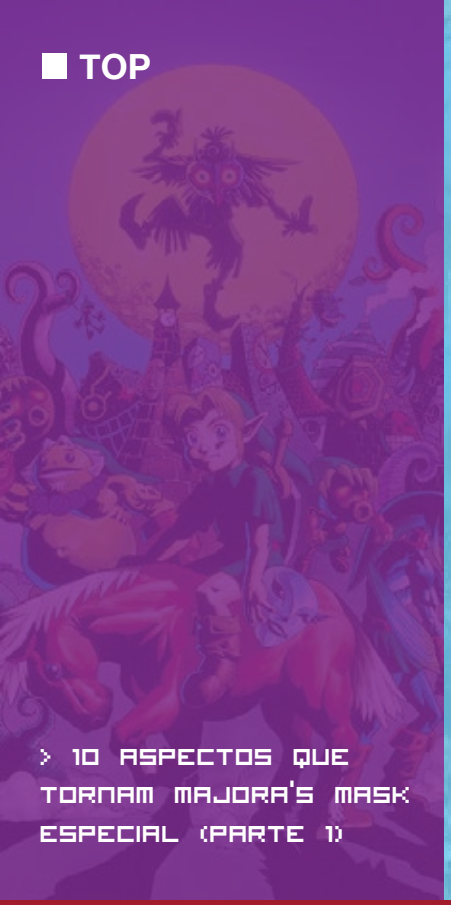
EVIL BEWARE - UMA RETROSPECTIVA À SÉRIE DIABLO

A CIÊNCIA POR DETRÁS DAS CONQUISTAS

SPECTRUM VEGA...O NOVO SPECTRUM? NÃO!

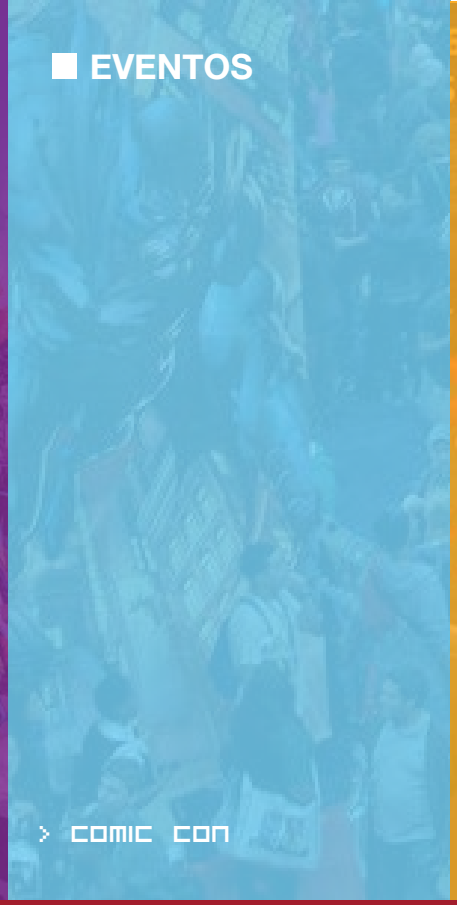
GAME JAMS E NOITES SEM DORMIR

E MAIS...



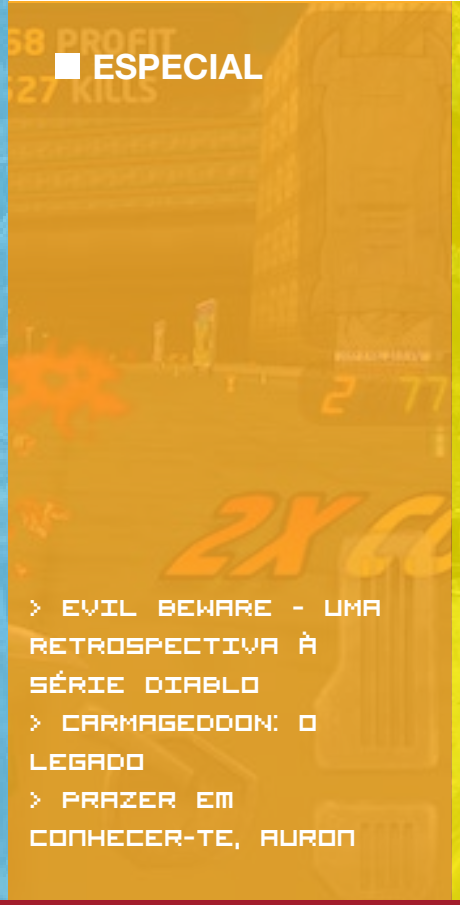
TOP

> 10 ASPECTOS QUE TORNAM MAJORA'S MASK ESPECIAL (PARTE 1)



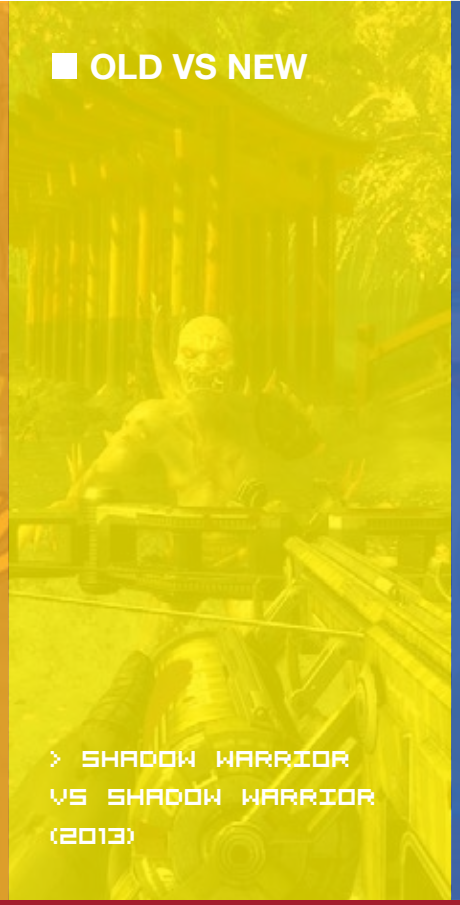
EVENTOS

> COMIC CON



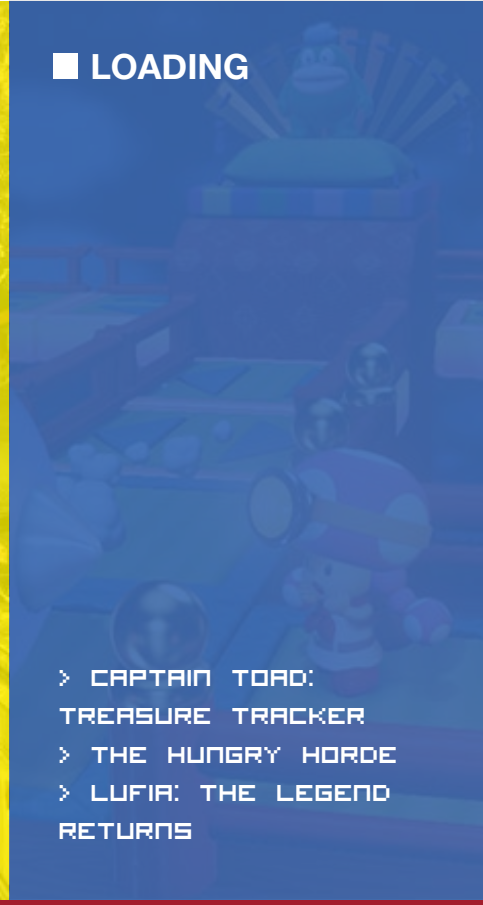
ESPECIAL

> EVIL BEWARE - UMA RETROSPECTIVA À SÉRIE DIABLO
> CARMAGEDDON: O LEGADO
> PRAZER EM CONHECER-TE, AURON



OLD VS NEW

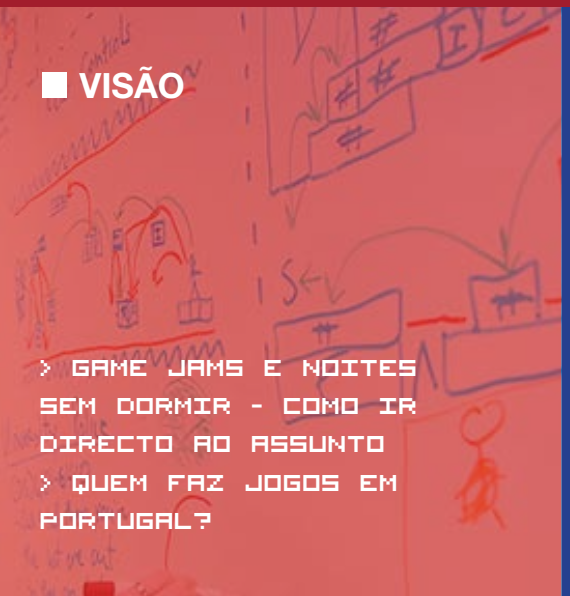
> SHADOW WARRIOR VS SHADOW WARRIOR (2013)



LOADING

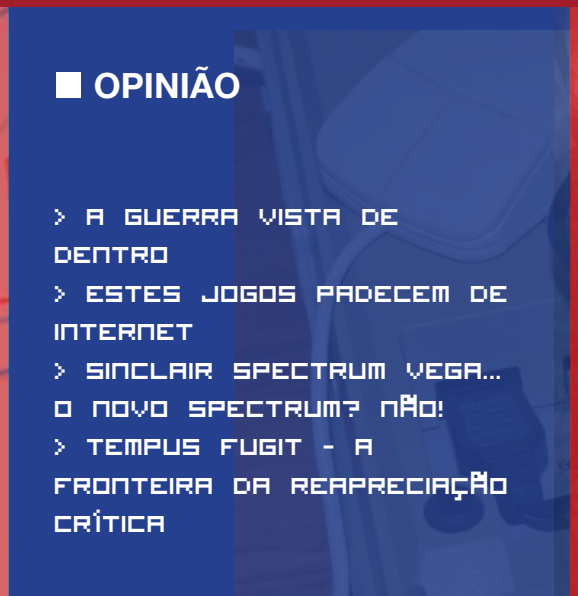
> CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER
> THE HUNGRY HORDE
> LUFIA: THE LEGEND RETURNS

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



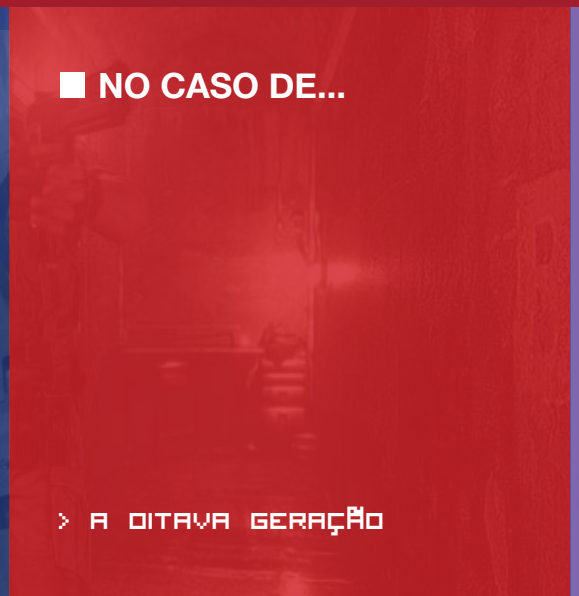
VISÃO

> GAME JAMS E NOITES SEM DORMIR - COMO IR DIRECTO AO ASSUNTO
> QUEM FAZ JOGOS EM PORTUGAL?



OPINIÃO

> A GUERRA VISTA DE DENTRO
> ESTES JOGOS PADECEM DE INTERNET
> SINCLAIR SPECTRUM VEGA... O NOVO SPECTRUM? NÃO!
> TEMPUS FUGIT - A FRONTEIRA DA REAPRECIAÇÃO CRÍTICA



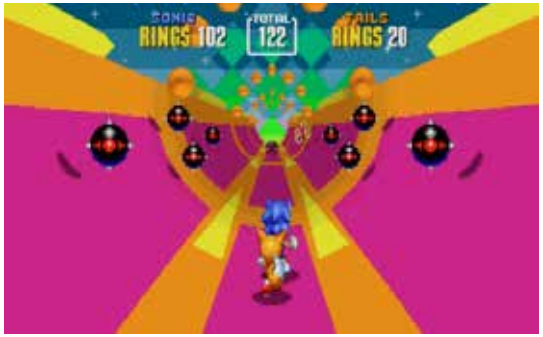
NO CASO DE...

> A OITAVA GERAÇÃO



PONTO G

> ACHIEVEMENT UNLOCKED - A CIÊNCIA POR DETRÁS DAS CONQUISTAS



Por Gonçalo Neto

A FRONTEIRA DA REAPRECIAÇÃO CRÍTICA

O percurso dos jogos de vídeo, desde a sua origem até aos dias de hoje, é já longo e variado. As simulações básicas dos anos 70 deram lugar a representações gráficas cada vez mais sofisticadas nos anos 80 e, com a passagem para modelos 3D nos anos 90, os jogos continuaram a evoluir, quer em complexidade gráfica quer em variedade de mecânicas. Para quem acompanhou desde o início esta evolução, torna-se mais fácil dar um passo atrás e revisitar um jogo antigo. Para jogadores *old-school,* as limitações de jogos de outras eras são encaradas com benevolência, contextualizadas e avaliadas tendo por base as memórias que despertam. Mas para um jogador que nunca viveu os bons velhos tempos, qual é a fronteira que separa um jogo de ser um clássico que vale a pena ser jogado de uma relíquia enfadonha e ultrapassada? Serão os gráficos o factor principal para a rejeição de um jogo antigo? Ou será que a jogabilidade é o grande motor da reapreciação de um jogo? Será um jogo dos primórdios do movimento 3D menos apetecível para o jogador contemporâneo não iniciado nos mistérios retro do que um puzzle game de um só ecrã para o Spectrum? A recepção de um videojogo, tal como a de um filme ou de um álbum de música, é baseada nos valores da época em que foi lançado. A sua qualidade é avaliada por comparação a outros jogos, em função do quanto aproveita as possibilidades do hardware, do orçamento com que foi criado, da dimensão da equipa, etc. O impacto de um jogo é, então, indissociável do seu tempo. Mas em algum ponto é inevitável que aconteça uma reavaliação. Jogos que passaram despercebidos são posteriormente coroados como sendo muito influentes, outros são despromovidos a meras curiosidades. Para a crítica artística, a temporalidade é um factor essencial. Mas o que faz um jogo ser considerado, anos mais tarde, como um clássico do seu género? O que pontua a sua relevância histórica?

“O tempo foge, não espera por ninguém. Mas nós sim, podemos esperar.”

Muitos dirão que é a história que assegura a sua longevidade. Outros, que o factor diversão é o principal motivo para revisitar um título. Mas postos lado a lado, um jogo antigo e um moderno raramente podem ser comparados de forma justa. Ambos são produtos do seu tempo, com as suas forças e fraquezas. Cabe então ao próprio jogador decidir por si quais os jogos antigos que merecem ser jogados hoje em dia. O pós-modernismo assegura-nos que podemos ter acesso a tudo, a toda a hora. Todos os períodos da história dos videojogos são passíveis de serem revisitados, se não através das plataformas originais, fazendo uso dos muitos emuladores disponíveis na Internet ou, em casos particulares, através dos remakes disponibilizados pelos próprios *developers*. No mundo globalizado, a *geek culture* tem conhecido uma expansão sem limites, e os marcos mais importantes da cultura popular recente estão sempre a ser debatidos num qualquer fórum da rede, à distância de um clique. A reapreciação crítica de um jogo faz-se hoje em dia num ambiente social de partilha de conhecimento que vai muito para além do nosso círculo de amigos. Será então a Internet o principal veículo de reapreciação crítica dos videojogos? Serão os *youtubers* e os *reviewers* os principais responsáveis por fazer alguém que nasceu depois da primeira Playstation ser lançada querer experimentar o primeiro *Crash Bandicoot?* E, nesse caso, poderá a sensibilidade retro conviver com uma indústria de *hype* permanente, em que a vertigem do que é novo se sobrepõe à vontade de parar para examinar o caminho já percorrido?

Tempus fugit. O tempo foge, não espera por ninguém. Mas nós sim, podemos esperar. Esperar pelo momento certo para decidir parar de sonhar com o futuro e tentar descobrir o melhor que o passado tem para nos oferecer. Quem sabe se um mergulho no mundo de ontem não nos fará apreciar de modo diferente o mundo de hoje também?

MAIS UM TESOURO DA NINTENDO

Explorar o mundo na perspectiva do CAPTAIN TOAD TREASURE TRACKER

Por João Sousa
Sistema: Wii U
Ano: 2014

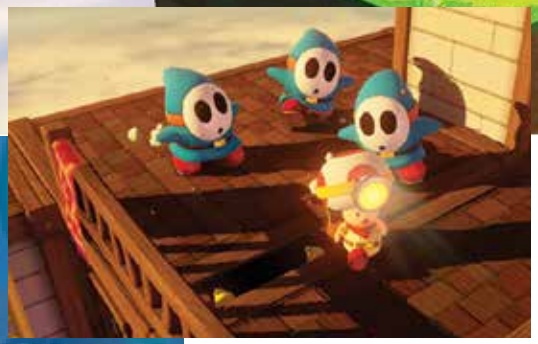


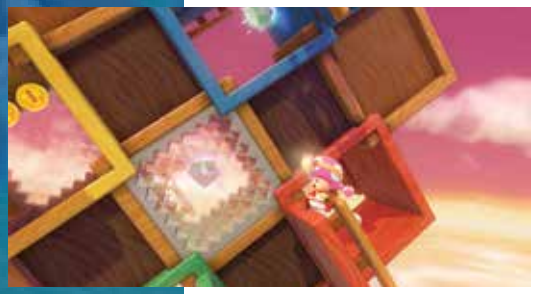
Não é preciso uma enorme coragem para se ser herói nas aventuras criadas pela Nintendo. Se as explorações fantasmagóricas de Luigi já mostravam isso, a caça ao tesouro do Capitão Toad confirma o facto. Este improvável capitão marcou presença pela primeira vez no jogo *Super Mario 3D World* numa meia dúzia de níveis específicos que serviram como teste e mostra para o que se viria a tornar um jogo autónomo. Apesar da última aventura de Mario ser um título de grande qualidade, penso que disparou um pouco em todas as direcções e isso fez com que ficasse a faltar uma personalidade (como o seu antecessor *Super Mario Galaxy* tinha). Ora o pequeno Capitão Toad, já aí sobressaiu como algo bastante único e isso valeu-lhe a sua promoção a herói no seu próprio jogo.

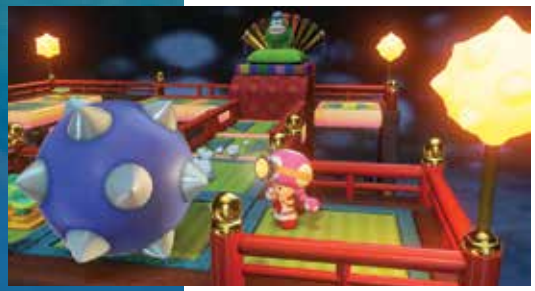
Captain Toad Treasure Tracker é um jogo de puzzle/plataformas sem saltos que funciona basicamente como uma série de labirintos com elementos dinâmicos e inimigos a evitar. Herda bastante de *Super Mario 3D World* sejam com os *assets* propriamente ditos (como inimigos e partes de cenários), como habilidades e mecânicas introduzidas nesse jogo (o *power-up* de multiplicação é um dos regressos mais notórios). Apesar disso, não esperem ter uma sensação de jogo reciclado pois todos os elementos são aproveitados de forma inteligente e coerente nesta nova *embalagem*.

Imagino cada um dos seus níveis como uma espécie de caixinha de música, uma miniatura em que todos os elementos são dispostos com um objectivo específico; criar um desafio interessante na busca pelos três diamantes e estrela de final de nível. Após a conclusão de cada segmento temos também acesso a uma nova missão que pode passar por apanhar um item secreto, terminar a fase sem ser avistado pelos inimigos, entre outras. O facto de só termos conhecimento/acesso a essa missão extra acaba por se tornar uma forma um pouco artificial de estender a sua longevidade mas, por outro lado, gosto que assim seja pois posso jogar cada nível 2 vezes tendo abordagens diversas. Mesmo assim, não se assustem









quando virem os créditos do jogo a aparecer prematuramente (provavelmente uma piadinha dos produtores deste título) pois ainda há bastante conteúdo para várias horas de entretenimento.
O jogo para dispositivos móveis *Monument Valley* veio-me algumas vezes à cabeça, tanto em termos arquitectónicos como na sua manipulação, com alavancas que rodam partes do cenário para permitir alcançar novos espaços. Mas em *Captain Toad Treasure Tracker* as coisas tornam-se bastante mais dinâmicas e vamos usar constantemente o nosso *gamepad* para rodar e observar cada cantinho do pano de jogo, seja através dos seus sensores de movimentos ou com o comando analógico. O toque no ecrã e o nosso sopro são também utilizados em diversos momentos, o que constitui uma utilização que, não sendo surpreendente, é bastante completa quanto às potencialidades do comando da Wii U.
Destaco ainda os níveis passados dentro de um carrinho de mineiro, em que utilizamos o comando na primeira pessoa para apontar aos inimigos enquanto o ecrã de televisão mostra a vista exterior.
Toad (e também Toadette) enveredam para uma jornada que tem mais de exploração do que acção mas, apesar disso, existem alguns níveis de *Boss* que se podem tornar um pouco mais stressantes. Se isto não vos chega então contem ainda com alguns níveis de bónus para quem possui também o *Super Mario 3D World*. São retirados directamente desse jogo, apenas com a inclusão de escadinhas pois estes Toads aventureiros não conseguem saltar com as suas pesadas mochilas às costas.
Os gráficos e principalmente o seu brilho são muito bons mostrando que a Nintendo apesar de adoptar um estilo *cartoon* com modelos 3D algo simples, sabe torná-los vistosos com as suas texturas e iluminação. E se é certo que nem tudo o que brilha é ouro, neste caso não há nada que enganar, podem ter a certeza que é mesmo. Um jogo simplesmente excelente para se juntar a outros tesouros que a Wii U nos trouxe durante este ano.

VEREDICTO

É um jogo simples em que o principal que fazemos é andar… mas funciona tão bem dessa forma!



ZOMBIES E ZOMBIES E MAIS ZOMBIES

O mundo de THE HUNGRY HORDE prometeu, mas...

Por André Santos
Sistema: PS Vita
Ano: 2014

A temática *zombiana* volta à baila, agora na portabilidade da Vita, temática esta que apesar de já bastante gasta na minha opinião, ainda acaba por conseguir surpreender aqui e ali, devido a alguns rasgos de genialidade. Tal como o nome indica o objectivo é aglomerar o maior número de *zombies*, sendo que há que conseguir escapar dentro de um tempo limite, imposto pelo governo na tentativa de evitar este surto. Nada de novo certo? Pois…

Novo é a tremenda seca, quase que chegamos mesmo a sentirmo-nos a envelhecer, enquanto aguardamos pelos intermináveis *loadings*. O que terá passado pela cabeça aos seus criadores/programadores não sei, até porque a Vita tem conseguido com facilidade conseguir contornar esta dificuldade, mas a mim apeteceu-me ser mordido por uma destas criaturas para não voltar a *sofrer* com tamanha dor infligida cada vez que se inicia o jogo ou até quando se faz *restart*.

Quando este finalmente começa também há que reconhecer que não é, pelo menos visualmente, aquele com melhores capacidades. A perspectiva de vista superior não é propriamente convidativa e os grafismos aparentam um certo desgaste. E o mesmo se passa com a componente sonora que acaba por não deslumbrar e ser mais do mesmo.

Porém, a situação que até aqui se tem revelado com uma queda num abismo sem fim, acaba por melhorar quando o começamos a jogar propriamente dito. Os comandos são bastante responsivos e fluidos, e acaba por ser bastante divertido fazer e ver aumentar a nossa horda destes seres famintos por sangue e com cabeças quadradas. Fiquei na dúvida quem seria o público-alvo deste título. Porque se de certa forma é algo para o infantilmente violento, por outro lado, não tem nem de perto nem de longe os níveis de violência desejados por um graúdo num jogo digno desse







nome.
Creio que se optou por ficar no meio da barricada, o que neste caso o torna algo difícil de definir.
A jogabilidade, como referi, decorre com tempo limite e a exigência dos níveis é variável mas sempre com uma curva de dificuldade bastante acessível, mesmo para os mais novos. Além disso muitos dos cenários até nem obrigam a que a horda seja assim tão grande, o que acaba por fazer com o avanço em cada nível seja bastante linear.
A acção é rápida e frenética e o peso da contagem decrescente acaba por ser o grande adversário de *The Hungry Horde*.
As mecânicas são acessíveis além de intuitivas. Cada humano por nós apanhado resulta em mais tempo, há certos puzzles para resolver *in game* que obrigam à separação do grupo em 2 – provavelmente a melhor ideia do jogo – sendo que para tal existem controlos independentes, ainda que não os tenha achado propriamente fáceis de utilizar. Aqui a prática é realmente importante se não mesmo fundamental.
Outro aspecto muito positivo e que, acreditem, equilibra bastante este título são os mini-jogos que vão sendo disponibilizados. Uns mais saudosos que outros e alguns mais interessantes que outros, dei por mim a divertir-me imenso e a experimentá-los em força, até que reparei que estava a dedicar mais tempo a estes do que à história principal.
No fim fica a ideia de que mais e melhor poderia ter sido feito neste *The Hungry Horde*. Diverte, ainda que para muitos apenas o fará por breves momentos, tem alguma dificuldade que é necessária, tem um tema gasto e para o qual começam a escassear ideias mas no seu todo acaba por ser um título interessante, o qual consegue entreter. A juntar a isso os imensos itens coleccionáveis, as tabelas *online*, os prémios que vamos recebendo, e que para quem tem uma Vita já são habituais, e os mini-jogos (estes sim uma verdadeira pérola), *The Hungry Horde* acaba por ser um título que se puderem devem experimentar.

VEREDICTO

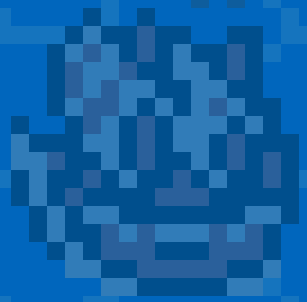
Os mini-jogos abrilhantam um título que poderia ser bloody *fantastic*, mas que no fim é apenas mais um.



A JOGABILIDADE POR VEZES NÃO É TUDO

Um grande problema de gestão em LUFIA: THE LEGEND RETURNS

Por Ivan Cordeiro
Sistema: GBC
Ano: 2014



A série *Lufia* teve a sua estreia na Super Nintendo Entertainment System em 1993. Teve uma sequela na mesma plataforma em 1996 e depois a série passou para as portáteis. Durante o período na Super Nintendo a série nunca conseguiu chegar ao público *mainstream* e as vendas não foram famosas, no entanto é lembrado por vários fãs como um dos grandes RPGs da época. O primeiro jogo da série nas portáteis foi este *Lufia: The Legend Returns,* lançado originalmente em 2001 para o Gameboy Color.

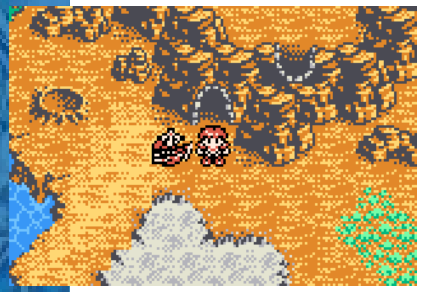
Quando comparado com os anteriores jogos da série, há muito em comum entre eles, mantendo-se inalterado o estilo de combate por turnos típico dos tradicionais *Role Playing Games* japoneses. A principal diferença está na quantidade de personagens com que podemos jogar durante uma batalha. Normalmente este tipo de jogos dá-nos controlo de três ou quatro personagens. Aqui temos a exorbitante quantidade de nove, distribuídos em três filas de três. Como seria de esperar, os personagens na fila da frente levam mais dano comparado com as filas seguintes e conseguem também deferir ataques mais fortes. Mais interessante é que as personagens não são todas utilizadas durante um único turno, apenas um de cada fila. Além disso, para perdermos um combate, apenas a fila da frente tem de sucumbir aos seus ferimentos. Estas particularidades são únicas e adicionam imensa estratégia ao sistema de combate, oferecendo um tipo de combate diferente daquilo que é "normal" neste tipo de jogos.

Um problema de ter tantas personagens na nossa equipa é geri-las a todas.

Se estão habituados a este tipo de jogo sabem que a gestão da equipa é sempre algo que suga grande parte do tempo que passamos com o jogo. As decisões de que arma ou armadura equipar, comprar ou vender são sempre importantes. Aqui isso é a triplicar. Para







além de termos uma equipa vasta para gerir o seu equipamento, também temos de pensar bem no seu posicionamento em combate que muitas vezes pode ser menos óbvio do que parece. No entanto, aqueles que gostam destas micro-gestões necessárias nestes jogos vão passar umas boas horas com este aspecto de *Lufia*.
Embora o combate seja bastante interessante, o mesmo não se pode dizer de outros aspectos do jogo. As *dungeons* são o pior problema. Estas são geradas aleatoriamente, característica popularizada pelo excelente *Diablo*. Mas aqui têm sempre a mesma configuração, são sempre espaços abertos separados por corredores que constituem uma espécie de grelha 3 por 3, e o que muda é o que se encontra em cada um dos espaços. Os gráficos, quer seja durante batalhas ou durante a exploração do mundo ou das *dungeons,* não são muito atractivos. As masmorras são sempre demasiado iguais, muitas vezes parece que estamos numa que já estivemos, mas não, é simplesmente igual ou quase igual graficamente. Nas vilas e no *overworld* não há nada que se destaque e faça com que *Lufia: The Legend Returns* se destaque de outros jogos do mesmo género da altura. Algo que eu acho necessário que se destaque neste género é a história. E aqui também isso sofre de falta de imaginação: esta é linear e sinceramente não muito interessante. Os próprios personagens não são memoráveis e dificilmente vão sentir a falta deles quando acabarem o jogo.
No geral *Lufia: The Legend Returns* é um jogo competente e divertido. O sistema de combate é muito interessante e é sem dúvida a estrela. No entanto, tudo o resto é algo desinteressante e genérico, dos gráficos à banda sonora, dos personagens às masmorras, nada é memorável e digno de apreço. Para aqueles que gostam mesmo deste género é um jogo capaz de vos trazer boas horas de divertimento, no entanto para todo o resto há opções muito melhores no mercado. *Lufia: The Legend Returns* está disponível na eShop da Nintendo 3DS por 4.99€.

VEREDICTO

Um bom sistema de combate que infelizmente se insere num jogo que de resto é bastante desinteressante.





COMO IR DIRECTO AO ASSUNTO?

Game Jams e noites sem dormir

Por: João Sousa

Criar videojogos é, sem dúvida, um processo demorado. Se diversos motores de jogo vão aparecendo com a promessa de fazê-lo de forma rápida e sem código, a verdade é que normalmente só conseguirão fazer um jogo como deve ser, do início ao fim, se perceberem alguma coisita de programação. Isso, toda a parte de conceito, arte e animações são coisas que demoram o seu tempo a ser implementadas e ajustadas. Ora, contrariando estes princípios existem diversas *Game Jams*, que basicamente são encontros de developers, com graus de experiência variáveis, que se juntam numa série de horas para fazer um jogo.

Estas iniciativas são óptimas, quase como uma forma de desinibição e de liberdade criativa em que, por saber-se que o tempo despendido é curto e "grátis", tudo vale. A recente Indies VS PewDiePie é exemplo do sucesso do modelo com 768 jogos criados mundialmente durante 72 horas. Devo ainda dar os parabéns a Wilson Almeida e José Castanheira, os dois portugueses que ficaram nos honrosos segundo e terceiro lugares.

Basicamente a ideia é trabalhar rápido e sem filtros. Apesar de nunca ter participado numa *Game Jam* propriamente dita, eu e o meu colega Pedro, que juntos formamos a RtW Imaginary Labs resolvemos, há uns tempos, fazer uma *Game Jam* interna do nosso laboratório imaginário. Combinamos uma sexta-feira à noite. Às 22 horas estávamos a começar a trabalhar e às 7 da manhã a publicar o *Guts* na Google Play.

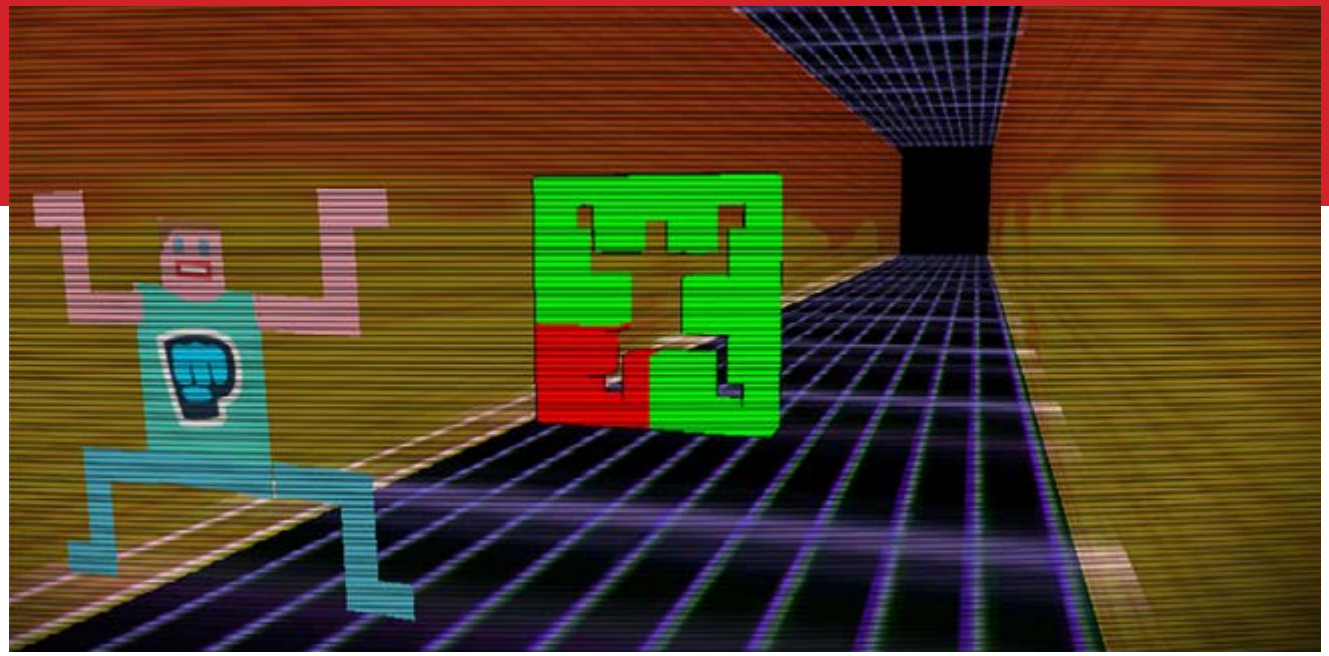
Uma coisa que aldrabamos relativamente ao que é costume nestas iniciativas é que a ideia não foi pensada no momento. Tinha-nos surgido previamente a vontade de fazer um jogo simples, irritante e viciante, à boa tradição de *Flappy Bird*, baseado nas armadilhas mais terroríficas do *Prince of Persia* original. O jogo não teria níveis, por assim dizer, apenas um cenário gerado aleatoriamente em que as várias lâminas e tabuas de madeira no chão surgiriam com diferentes cadências. O objectivo passaria

simplesmente por conseguir a melhor pontuação possível.

A programação foi relativamente simples, sendo sempre necessária alguma tentativa erro para acertar no ritmo e dificuldade certos e eliminar *bugs* imprevisíveis. Na parte visual, decidimos arriscar por um estilo não muito convencional e simplesmente desenhar tudo à mão projectando uma textura sarrabiscada num cenário tridimensional. É um estilo assumidamente cru, que pela sua natureza esboçada pareceu-nos adequado ao desenvolvimento de apenas uma noite. Parece-nos ter sido uma boa aposta pois, apesar de não ser algo que agrade a todos, é diferente da norma e há quem o ache bastante apelativo.

A única coisa que ficou por implementar foi um sistema de pontuação *online* mas em 9 horas de trabalho já não houve tempo para mais, por isso fomos dormir e passadas 2 ou 3 horas o jogo já estava disponível ao mundo (as maravilhas da era digital).

Ainda não repetimos a experiência mas é algo que recomendo entre projectos maiores. Dormir é bom mas fazer jogos é mais divertido e motivador e, com sorte, poderá ser até rentável.





OLD VS NEW

SHADOW WARRIOR (1997) VS SHADOW WARRIOR (2013)

Por Ivo Leitão

QUEM QUER UM POUCO DE WANG?

Old	*New*
Shadow Warrior	**Shadow Warrior**
1997	2013
3D Realms	Devolver Digital
PC	PC

Após o enorme sucesso que foi *Duke Nukem 3D*, a 3D Realms não se ficou por aí e no ano seguinte de 1997, presenteou-nos com um outro *first person shooter*, que para além de partilhar o mesmo motor gráfico, humor negro e violência *over-the-top*, era passado num Japão moderno, repleto de clichés e estereótipos asiáticos. O jogo chamou-se de *Shadow Warrior*, onde jogávamos com o mercenário Lo Wang, em busca de vingança contra o seu antigo patrão da Zilla Industries. Para além de tudo isso, e de algum armamento original como as *sticky bombs*, ou a possibilidade de usar duas Uzis ao mesmo tempo, o que brilhava era o sabre japonês que podíamos usar para cortar os nossos inimigos ao meio. Remember 1997.

Mas eis que algures em 2013 surge algo completamente surpreendente e inesperado: o lançamento de um novo *Shadow Warrior*, nada mais, nada menos produzido pela Devolver Digital, o mesmo estúdio que nos trouxe o super violento e viciante *Hotline Miami*. Sendo eu um grande fã da 3D Realms e depois de toda a confusão que se gerou com o "fecho" desse estúdio e o lançamento do *Duke Nukem Forever* já pelas mãos da GearBox, esta notícia trouxe-me um misto de emoções. Mas felizmente tudo correu pelo melhor, e este novo *Shadow Warrior* é uma autêntica bomba!

O original de 1997 era um FPS à moda antiga, do mesmo género do *Duke Nukem 3D*. Os níveis eram variados, bem construídos, e para além de termos muitos inimigos à espreita, tínhamos os habituais puzzles de alavancas ou botões mistos, ir buscar chaves para abrir outras portas, e muitos, muitos segredos escondidos como paredes que se podem rebentar com um *rocket* bem posicionado e que escondem vários *easter eggs*. Aqui muitas dessas coisas se mantiveram, embora muitos dos segredos que podemos encontrar neste reboot estejam escondidos à vista de todos, muitas vezes basta procurar bem nos cantos ou avançar por caminhos alternativos. Algo que mudou e sinceramente já não gostei tanto é o facto de a grande maioria dos inimigos que vamos enfrentando virem em grandes *waves* ao mesmo tempo, sendo combatidos muitas vezes em zonas mais abertas tal como nos *Serious Sam*.

Mas isso tem um propósito, pois no *reboot* há um grande foco num sistema de combos. O combate com armas brancas no *Shadow Warrior* original é básico, apenas os inimigos mais fracos possuíam animações de serem esquartejados, pois para os mais fortes a *katana* já não tinha o mesmo efeito devastador. No *reboot* esse





combate com a espada é muito mais fluído, onde podemos desempenhar vários cortes, usando diferentes combinações das teclas de movimento e dos botões esquerdo ou direito do rato. Os combates acabam por ser assim bastante fluídos e ver os demónios a serem desmembrados em rios de sangue acaba por me deixar sempre com um largo sorriso estampado na cara. No fim de cada onda de inimigos a nossa performance é avaliada com pontos *karma*, pontos esses que podem depois ser utilizados para desbloquear uma série de *skills*, sejam de novas habilidades com a espada, aumentar a probabilidade de desferir dano crítico ou aumentar a capacidade de regeneração. Mas essas customizações não se ficam por aqui. Ao longo do jogo vamos encontrando diversos cristais "Ki" que por sua vez podem ser traduzidos em novas habilidades mágicas como regenerar vida, ou lançar ondas de choque, tudo isto para complementar o combate. É quase como se um RPG se tratasse! Mas temos também muitas armas de fogo para se usar, e tal como no original, podemos contar com as *sticky bombs* que dão sempre para fazer uma série de experiências engraçadas. Mas aqui as coisas também foram melhoradas no *reboot*, pois ao longo do jogo podemos encontrar dinheiro no chão, escondido em baús, armários e gavetas, dinheiro esse que pode depois ser utilizado para comprar *upgrades* às armas que vamos encontrando, como miras laser, aumentar o dano infligido, e por aí fora. Felizmente tanto no original como no *reboot* descartam o "realismo" de apenas carregar com 2 ou 3 armas de cada vez, e temos uma vez mais um enorme arsenal ao nosso dispor.





De resto ambos os *Shadow Warrior* têm um grande foco no humor negro. Tal como Duke Nukem, os jogos estão repletos de *one liners* e pequenas piadas, inclusivamente nos bolinhos da sorte que podemos encontrar (e comer). Referências sexuais também são comuns, embora não tão exageradas como na série do americano, mas dou sempre uma pequena risada quando vejo um carro da marca Titsubishi, ou coelhinhos a praticar o amor. Mas cuidado ao incomodar os coelhos que a coisa pode correr muito mal.
Nos audiovisuais, o original utiliza o motor gráfico Build, que foi utilizado em muitos jogos como o já referido *Duke 3D*, mas também o *Blood, Exhumed, Witchaven* ou mesmo os *Red Neck Rampage*. Ou seja, temos um jogo com cenários em 3D, mas as personagens ainda são *sprites* 2D, se bem que no *Shadow Warrior* os itens já passaram a ser modelados em 3D. Já no *reboot*, apesar de não usar um motor gráfico do estado da arte, isto não é nenhum *Witcher 3*, não deixa de ser um jogo graficamente bem bonitinho. Os imponentes edifícios japoneses, rodeados de árvores *Sakura* repletas de pétalas cor-de-rosa, ou pequenos bairros e ruas, estão todos muito bem representados, e depois de derrotar as ondas dos inimigos, sabe bem parar um pouco e apreciar o que está à nossa volta. Enquanto no original havia uma história por detrás do jogo, a mesma nunca foi muito bem explorada. Já no novo jogo temos várias *cutscenes* e uma história mais complexa por detrás, envolvendo também o demónio Hoji que nos dá muitas das nossas habilidades.
Independentemente do jogo em questão, se gostam de *first person shooters*, jogos com temáticas ocidentais e com muito humor negro à mistura, então estes *Shadow Warrior* são os jogos perfeitos para esse público. O original pode até ser descarregado gratuitamente no steam, portanto não há desculpas! O reboot foi mesmo uma excelente surpresa e gostava muito de ver uma empresa como a Devolver Digital e não a Gearbox a pegar em mais material antigo da Apogee/3D Realms. Tragam agora um novo *Blake Stone*!



Por Tiago Lobo Dias

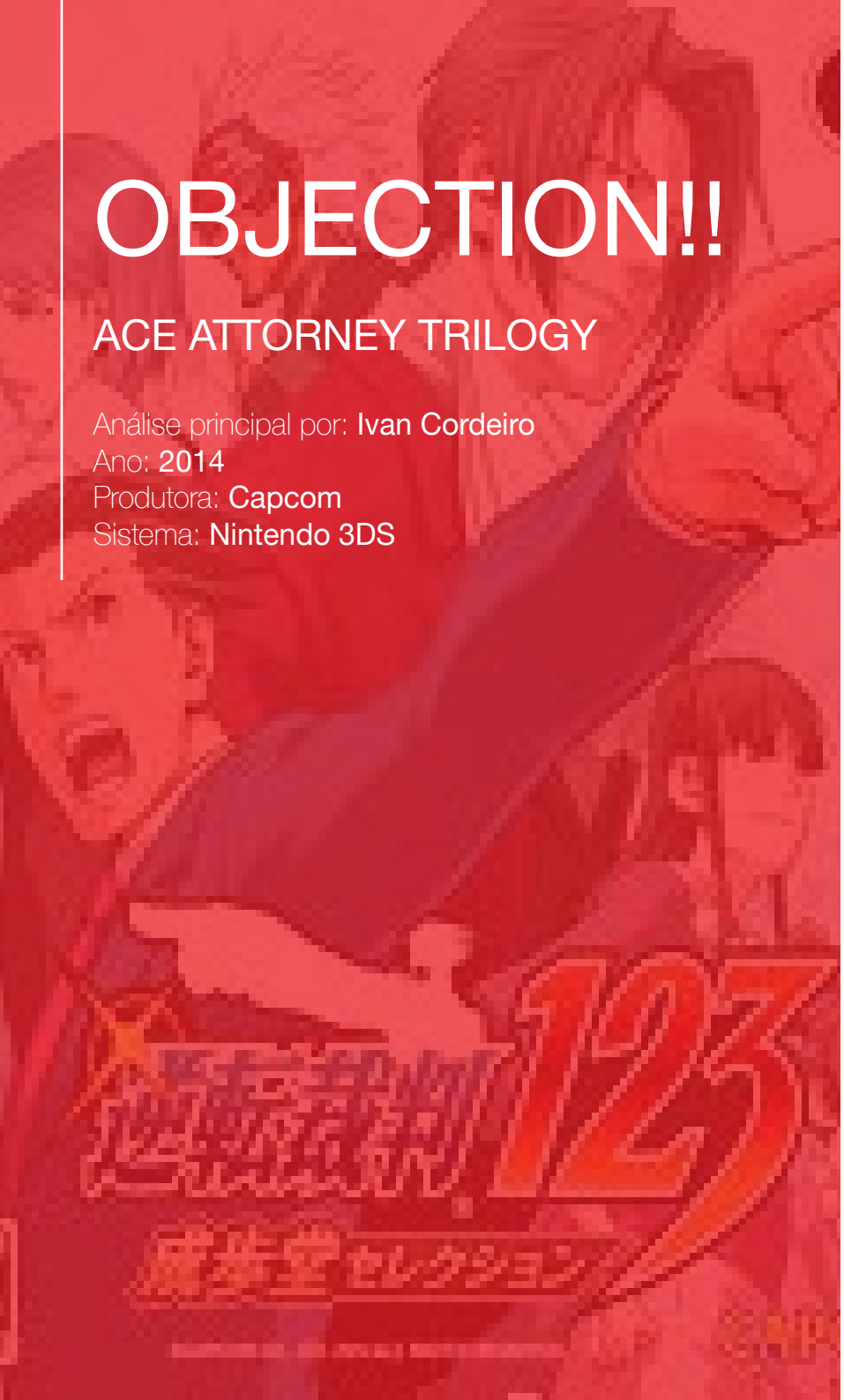
SINCLAIR SPECTRUM VEGA... O NOVO SPECTRUM? NÃO!

A Indiegogo lançou um projeto para o "novo" ZX Spectrum com o nome de Sinclair Spectrum Vega.
Basicamente, e falando curto e grosso, será assim mais ou menos um mini-computador capaz de correr todo o software ZX Spectrum e que se liga à TV. O aspecto físico roça um acasalamento entre o ZX e um comando de consola 8 bits. O preço vai ali para os lados das 100 libras. Os responsáveis pela obra são a Retro Computers com a Sinclair Research como accionista. Tenho lido vários comentários do tema, com os responsáveis do projecto a tentar fazer passar que é uma ideia genial e os possíveis consumidores a dizer que é fantástico poderem jogar de novo Spectrum.
Agora vamos lá a ver isto bem: Caros saudosistas do retro, para quem não está informado, existem emuladores de ZX Spectrum totalmente capazes de trazer a sensação ZX à tona. Existem para praticamente qualquer sistema operativo, incluindo dispositivos móveis. Este novo Vega na prática é mais um emulador com caixa própria. E digamos que nada prática ou bonita. Meter 4 botões a fazer lembrar as teclas antigas e depois o controlo de direcção em formato consola é quase obsceno. O ZX é um computador! Foi lá que milhares de jovens, como eu, deram os primeiros passos na programação (Basic). O ZX não é apenas uma máquina de jogos, é um computador, Não é uma consola, longe disso.

"Qualquer pessoa que goste de retro sabe que a experiência tem de ser feita na máquina original."

Qualquer pessoa que goste de retro sabe que a experiência para ser total tem de ser feita na máquina original. Jogar um jogo de ZX sem carregar o dito via cassete, ouvir o som maravilhoso da leitura, etc... é mais ou menos a mesma coisa que fazer surf numa praia fluvial. Por este preço (+/- 100 libras) conseguem comprar pelo menos 3 ou 4 ZX Spectruns 48K em bom estado incluindo portes, mesmo que mandem vir de Marte. Não é por ter um ZX 48K que não vou comprar um Vega, se não tivesse um ZXoriginal, comprava um, ou então, jogava via emulação, que será isso mesmo que vão ter com este "novo" ZX

A palavra Sinclair aparece sempre associada ao Vega. Parece que Sir Clive Sinclair (atenção que faço vénia e tiro o chapéu a este senhor) "apadrinhou" este projecto. Não consigo perceber bem isto. Um visionário e inventor (ninguém tem dúvidas aqui), responsável por um dos maiores ícones dos anos 80 fica agora associado a um produto de emulação. Isto faz-me um pouco de confusão à cabeça.
Digo emulação porque é isso mesmo que vejo neste produto. Faz o mesmo que original não trazendo nada de novo. Pelo contrário retira-lhe todo o charme e características únicas que marcaram a nossa infância.
Voltando ao preço, 100 libras pelas primeiras unidades e supostamente baixa nos próximos lotes. Se chegar aos 25 euros poderá ser uma boa oportunidade para os preguiçosos de reviver um pouco o ZX. Para quem quer a experiência por completo, mexa os glúteos e vá ao Ebay ou Amibay procurar pelo produto original. Vão ver que por menos de 40 euros conseguem mandar vir um em bom estado já com portes incluídos. Garanto-vos que a experiência será bem melhor.
Ainda queria comentar um detalhe que achei curioso: Nas FAQ do produto diz "… Composite video, stereo audio, USB for power…." Stereo áudio? Então o Zx era Mono, como é que vão fazer Stereo? Vão duplicar o som para o canal esquerdo e direito…?



OBJECTION!!

ACE ATTORNEY TRILOGY

Análise principal por: **Ivan Cordeiro**
Ano: **2014**
Produtora: **Capcom**
Sistema: **Nintendo 3DS**

Para alguém como eu, que joga imenso, títulos diferentes do vulgar são sempre bem-vindos. Não é que títulos de géneros mais comuns sejam obrigatoriamente maus, nem perto disso, mas algo diferente parece quase que nos dá motivação para experimentar mais jogos, e quem sabe encontrar pérolas perdidas que o tempo esqueceu. Mas o tempo não se esqueceu de *Ace Attorney*. Esta não é uma pérola perdida, mas é sem dúvida uma pérola bem grande, rara e valiosa. Esta foi uma série que teve as suas origens no Game Boy Advance, em 2001, no primeiro ano da consola no mercado, quando foi lançado *Phoenix Wright: Ace Attorney*. Os dois jogos posteriores desta trilogia, *Justice for All* e *Trials and Tribulations* saíram também nessa consola, em 2002 e 2004, respectivamente. No entanto, a Capcom decidiu que estes jogos não iriam sair do Japão. Felizmente, a popularidade da série fez com que a Capcom se arrependesse e os lançasse no ocidente, mas, como ports para a Nintendo DS. São estas versões que chegam agora à eShop da Nintendo 3DS na forma de uma trilogia.

Todos os três jogos desta trilogia seguem os casos que chegam às mãos do advogado Phoenix Wright, também apelidado por algumas personagens irritantes como Phoenix Wrong. Ao início, somos um advogado novo que tem o seu primeiro caso. Ao longo dos sucessos, Wright começa a ficar mais famoso e começamos a ser tratados com um pouco mais de respeito. O enredo dos jogos é muito bom e grande parte dos casos são bastante interessantes. Há um ou outro que é violentamente rebuscado, em que temos de pensar em possibilidades tão remotas quanto a galáxia Andrômeda. Mas no geral o jogo faz um

bom trabalho em dar várias pistas ao jogador, que no fim formam uma ideia do que se passa. É quase como se vos dessem as peças do *puzzle* e vocês tivessem que as montar, simplesmente fazem isso tudo psicologicamente. Quer dizer, podem sempre apontar tudo numa folha e fazerem esquemas etc. Agora que falo nisso, fiquei com vontade de voltar a jogar os livros das séries *Aventuras Fantásticas* ou *Dungeons & Dragons*.

A jogabilidade divide-se em duas componentes, temos a parte de exploração e de angariação de provas e a parte onde defendemos o nosso cliente em tribunal. A exploração desenrola-se ao estilo clássico de uma aventura gráfica. Esta poderia ser algo entediante, quando temos de andar de ecrã em ecrã a entrevistar personagens e à procura de pistas no cenário, mas a verdade é que ao longo dos três jogos desta trilogia foi raríssimo me aborrecer, embora tenha acontecido. As personagens são bastante carismáticas, com personalidades bem distintas, e isso torna a exploração sempre interessante. Além disso, é raro haver momentos parados, há sempre algo novo para explorar ou algum personagem novo para entrevistar.

Mas o tribunal é a parte mais interessante. O desenrolar de um julgamento é relativamente simples, uma personagem dá o seu testemunho e vocês fazem uma examinação ao seu discurso. Durante essa examinação podem apresentar provas que contradizem a testemunha ou pressioná-la se acharem que





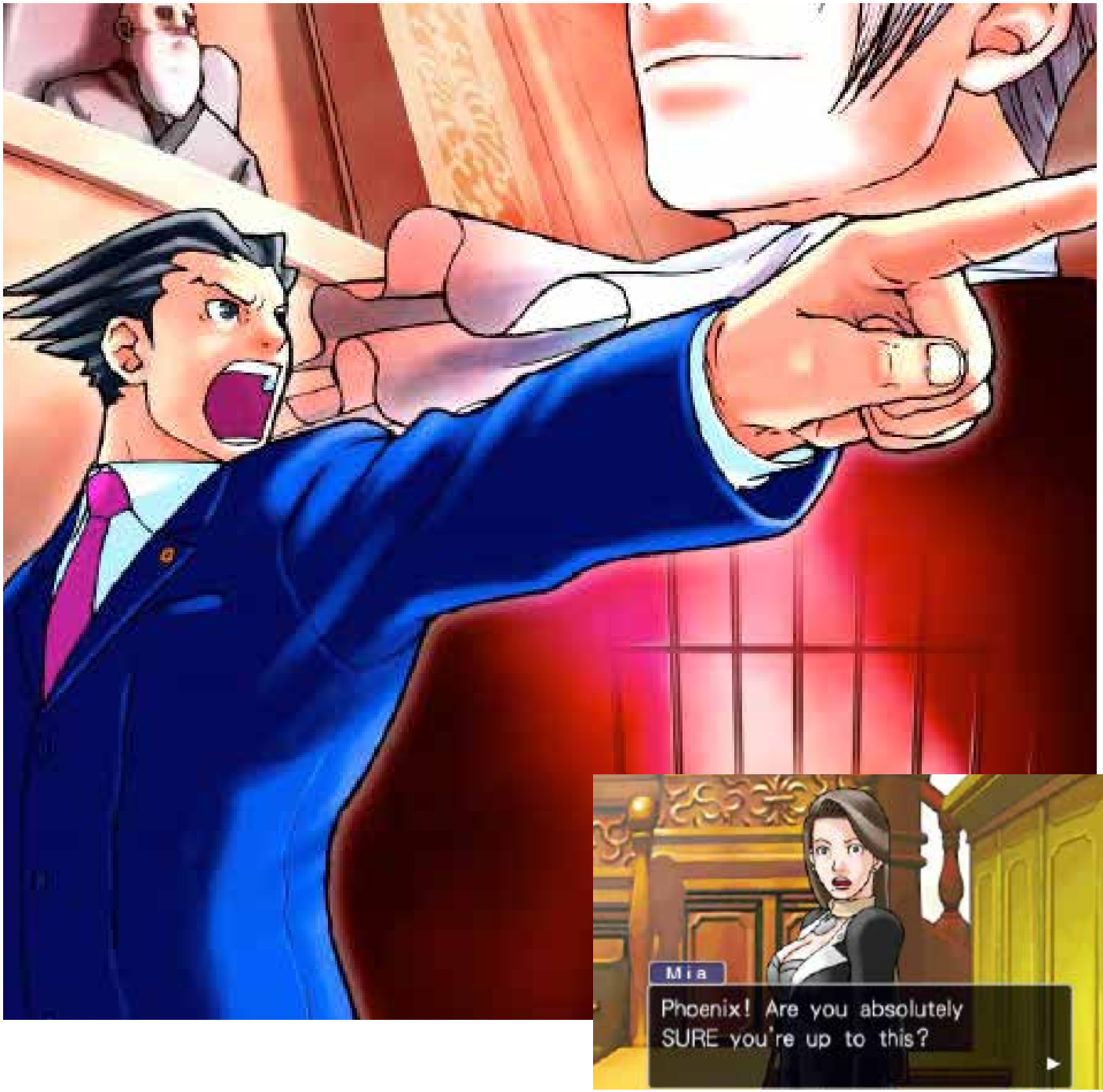


esta esconde alguma coisa. O vosso advogado adversário intervém pontualmente no discurso para também ele apresentar provas contrárias às vossas e tentar desconstruir o vosso argumento. O juiz toma também partido na acção como moderador de ambas as partes. É mesmo muito engraçado como o julgamento se desenrola e é aqui que vocês vão precisar de juntar as peças todas do puzzle. Se não o fizeram não vão conseguir encontrar as lacunas nos discursos das testemunhas e cometer erros que vos levam ao ecrã de game over.

Estas conversões permitiram a que as mecânicas do jogo fossem mais bem exploradas graças à incorporação de funcionalidades com o microfone e *touchscreen* da consola. Os menus são agora muito mais fáceis de navegar graças ao touchscreen e a gestão/visualização do inventário está também bastante mais facilitada. A inclusão da interacção com o microfone da consola é algo com imensa piada, principalmente se estiverem num local público como um autocarro ou comboio. Durante os casos que vão resolver é possível nas secções de tribunal gritar para o microfone palavras como OBJECTION, ou HOLD IT e dá um gozo tremendo. Parece mesmo que somos parte integral da acção. Mas lá está, se o fizerem num lugar público vão pensar "epah, coitadinho, é maluco". Estas versões para a 3DS contam ainda com a presença do 3D. Este é muito básico, simplesmente limita-se a criar três camadas diferentes de profundidade. O texto,

os personagens e finalmente o cenário. Embora seja muito simples eu pessoalmente gostei de o usar, principalmente quando gritava HOLD IT e via a cara do meu adversário a contorcer-se de raiva por eu ter uma prova irrefutável.
Todos os três jogos são geniais a todos os níveis. São muito criativos e, para quem gosta de aventuras gráficas, então é um mimo. O melhor é que o primeiro da série é muito bom e só melhora a partir daí, o segundo e o terceiro são ainda melhores.
São jogos facilmente recomendáveis a toda a gente, principalmente se procuram algo diferente e super divertido. Esta trilogia, que está disponível na eShop da Nintendo 3DS por 29,95€, é também um excelente negócio. Podem pensar que é muito dinheiro por algo digital mas a verdade é que pelo preço vão ter muitas horas de divertimento. Entre os três jogos gastei quase 50 horas de vida, e foi bem gasto. O único ponto mais fraco é que nenhum dos títulos tem muito por onde se pegar numa segunda vez, simplesmente é uma repetição daquilo que já havíamos feito. *Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy* é sem dúvida algo a não perder, mas infelizmente, se já jogaram as antigas conversões para a Nintendo DS, não há aqui nada que seja suficiente para justificar a aquisição uma segunda vez.

Se têm uma 3DS e não jogarem *Ace Attorney,* deveriam responder em tribunal por crime contra videojogos. Uma autêntica obra-prima.



Mini por: André Santos

Phoenix Wright é um daqueles títulos pertinentes e diferentes no contexto de videojogos. Não foi a minha primeira experiência, apesar de até ser anterior, mas a minha iniciação em interrogatórios e investigação criminal começou todavia com CSI e os seus mais variados desafios. *Phoenix Wright* é inteligente e cativante, com uma jogabilidade intuitiva e que mistura vários géneros habituais, tanto nos jogos de aventura como nos point and click, sendo que o ponto alto recai nos julgamentos, que encerram grandes twits, bem como momentos dignos de um filme de Hollywood. Apesar do texto em quantidades generosas, *Phoenix Wright* é um jogo que merece bem a pena todo o tempo que lhe dedicarmos!

Mini por: Luís Filipe Teixeira

Adorei o *Dual Destinies* lançado para a 3DS. Nunca tinha jogado nenhum jogo da saga e fiquei coladíssimo com a complexa narrativa. Mas aí *Phoenix Wright* já contava com um enorme estatuto. Não pude deixar de me questionar como tudo começou. Graças agora à relançada primeira trilogia, pude acompanhar um ainda inexperiente advogado. Foi como voltar atrás no tempo e descobrir alguns segredos de que não fazia ideia. Finalmente algumas das conversas que presenciara faziam sentido!
A narrativa continua a ser bastante inteligente e os casos a resolver cheios de reviravoltas. Obrigatório para quem gosta de uma boa história!

Mini por: Ivo Leitão

Os jogos da saga *Phoenix Wright* já existem desde 2002 para a Gameboy Advance, mas foi preciso a Nintendo DS sair para que nós, comuns mortais do ocidente, pudéssemos receber estes videojogos da Capcom. E ainda bem que tal aconteceu, pois estamos a falar de uma série bastante divertida. Os *Phoenix Wright* tanto têm as mecânicas clássicas de jogos de aventura *point and click,* bem como os julgamentos em si, onde vamos participando em casos repletos de humor e com mais reviravoltas do que um porco no espeto. Sem dúvida uma série a ter-se em consideração!

GAMERS EM TEMPOS DE CRISE

Por João Canelo

Já celebrámos e deixámos 2014 para trás, mas estamos longe de pendurar as botas e descansarmos. Existem muitas calorias que precisam de ser queimadas e não há melhor método que encontrar jogos totalmente gratuitos e exercitar os nossos dedos. 2015 já chegou e nós prometemos continuar a nossa luta contra a crise!



A TRIBUTE TO DONKEY KONG COUNTRY

LINK:
http://atributetodkc.com/?page_id=15

Imaginem isto: Pediram o *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* para o Natal, mas ofereceram-vos antes o *Sonic Boom: Rise of Lyric*. Não desesperem, nós estamos cá para ajudar! Conheçam *A Tribute to Donkey Kong Country*, um jogo independente desenvolvido por Igor F., que transporta o famoso gorila para a alta definição. *ATTDKC* é um projecto não oficial, mas consegue captar a jogabilidade dos títulos clássicos da Super Nintendo e manter a imaginação da Rareware. Mesmo com alguns problemas técnicos, nomeadamente o *framerate* inconstante, o projecto de Igor F. merece a vossa atenção, mesmo que não sejam fãs da série.



UNMANNED

LINK:
http://unmanned.molleindustria.org/

Se procuram uma experiência rápida, algo surreal, mas que fique com vocês muito depois de terminarem, *Unmanned* tem tudo para vos manter atentos. Desenvolvido pelo estúdio Molleindustria, *Unmanned* retrata a vida de um piloto de drones militares, que vive atormentado pela ameaça terrorista e pelas suas próprias decisões. Afastado da zona de guerra e dos seus terrores, a vida real e a sua própria imaginação misturam-se à medida que tenta manter a sua sanidade intacta. *Unmanned* é simples, muito curto, mas utiliza um sistema de decisões que muda a experiência sempre que jogam. Como projecto artístico, *Unmanned* tem tudo para vos entreter.



NARBACULAR DROP

LINK:
http://www.nuclearmonkeysoftware.com/narbaculardrop.html

Foi em 2005 que a Nuclear Monkey Software lançou *Narbacular Drop*, o seu projecto final de curso, gratuitamente na internet. Apesar de não surpreender graficamente, o título apanhou os jogadores de surpresa com a sua mecânica construída em redor de portais dimensionais. Para navegarem a masmorra do jogo, é necessário utilizarem vários portais para vencerem todos os perigos que atravessam o vosso caminho. Parece-vos familiar? E se vos disséssemos que *Narbacular Drop* foi o projecto que deu origem a *Portal*, o famoso jogo da Valve? Produzido pela mesma equipa que vos trouxe *Glados*, *Narbacular Drop* é uma experiência interessante para todos os fãs de puzzles.

UM CENTRO COMERCIAL COM ENTRADA PAGA

Comic Con Portugal

Por: Ivan Cordeiro
Ano: 2014

Os super-heróis estão mais na moda do que nunca, aparentemente toda a gente passou a gostar deste estilo de banda desenhada, ou talvez sejam apenas fãs dos filmes. De uma maneira ou de outra, esta popularidade repentina nos últimos anos desta indústria levou a que pela primeira vez se tenha olhado para a Comic Con como um evento possivelmente viável em Portugal. A adesão foi sem dúvida imensa, no sábado a fila para entrar ia quase até Coimbra. E aqui começa logo o primeiro problema: entrar no recinto significava uma fila de espera de uma hora. Felizmente não estava a chover, caso contrário o pânico estaria instalado. Existiam 4 ou 5 sítios onde nos registavam a entrada, embora o processo fosse relativamente rápido, com a afluência de pessoas que existia acabava por criar filas intermináveis. A surpresa é que estas filas eram apenas para quem comprou o bilhete antecipadamente porque quem o comprou no dia praticamente não tinha de esperar. Não deveria ser ao contrário? Enfim, lá conseguimos entrar.

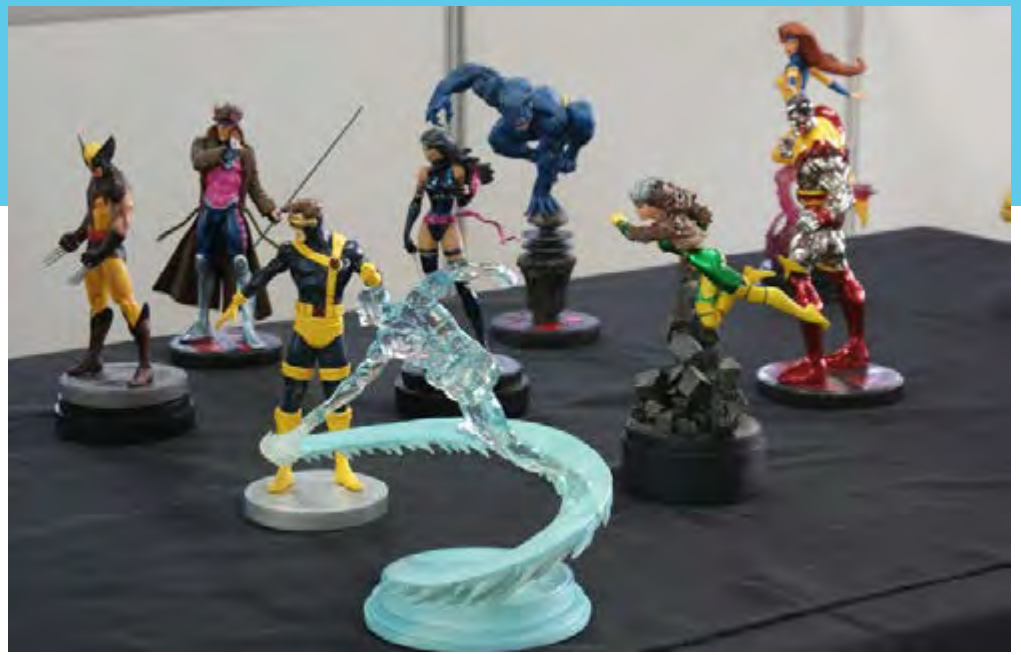
Lá dentro a sensação foi de desilusão, devo lembrar que o bilhete custava cerca de 20€, o que não é nada pouco, mas pensei que seria aceitável dado, pensei eu, a magnitude gigante daquilo que seria o evento. Mas estávamos enganados, o evento era muito diferente do que estávamos à espera. Para um evento que se foca em banda desenhada, esta era praticamente inexistente. Havia um corredor com uns desenhos de artistas conhecidos de um lado e do outro, uma área para artistas portugueses, e não só, exporem o seu trabalho e umas conferências com autores. O corredor estava mal exposto e não lhe foi dada a importância necessária para saltar à vista. A área com os artistas, que poderia ser muito interessante, estava muito mal organizada e parecia uma sala de aula de uma escola primária. No meio disto tudo safam-se as conferências, porque os intervenientes eram pessoas











interessantes para os que as conheciam. Além disto, existia um recinto praticamente desnudo de conteúdo, onde apenas ao canto estava o Star Wars Clube Portugal, e no outro canto um pequeno palco onde as celebridades iam dar os seus aparentemente valiosíssimos autógrafos. E depois havia a zona de consumo cheio de bancas a vender peluches, bandas desenhadas e jogos, que era sem dúvida alguma a zona com mais visitantes. Entre as duas zonas que acabei de falar estava uma pequena zona vedada com várias *action figures* expostas. Era sem dúvida interessante mas algo me diz que foi ali colocado mesmo para tentar ocupar um pouco mais de espaço. Na zona de consumo estava lá o cantinho para os jogos portugueses, onde podíamos, tal como na Lisboa Games Week, experimentar alguns dos jogos que se fazem em território nacional. Alem disso, a Nintendo e a Microsoft estavam bem representadas, com várias estações para experimentar jogos e torneios de *Mario Kart 8* e *Super Smash Bros. for Wii U*. Impressionante foi a quantidade de pessoas que celebridades como Morena Baccarin (*Homeland*, *V*) e Seth Gilliam (figurante em *The Walking Dead*) atraem a estes eventos. A sede portuguesa por este tipo de cultura parece insaciável. Muitos foram aqueles que esperaram uma hora na fila para entrar e foram direitinhos para outra fila de duas ou três horas onde até se sentavam à espera de um autógrafo.

O que para mim acabou por salvar o dia foi a zona de videojogos portugueses, a conferência da série *Odisseia* e, obviamente, o convívio com amigos. Este último acabou por ser o mais importante já que o recinto estava recheadinho de pessoas que infelizmente não vejo todos os dias. Não só isso mas até para conhecer pessoalmente alguns elementos aqui da Revista PUSHSTART que são da zona norte do país. No fim fiquei com a sensação de que a primeira Comic Con no nosso país não passou de um centro comercial onde se pagou para entrar. Muitas bancas de venda de variados produtos interessantes, e além disso, um recinto algo desprovido de conteúdo interessante. A dimensão do espaço também não ajudou muito, já que a Exponor é enorme e tudo parecia estar completamente disperso, criando imensos espaços vazios.

O que se pode tirar daqui de positivo é, primeiro, a exposição a milhares de pessoas de trabalhos de artistas menos conhecidos, quer na vertente de banda desenhada, quer na vertente dos videojogos. Artistas estes que têm muito para mostrar e trabalho de grande qualidade, mas que infelizmente vivem numa sociedade que muitas vezes lhes corta as pernas por não serem filhos de ninguém conhecido. O outro aspecto positivo é que, esperamos nós, se tenha dado a entender que este tipo de eventos é viável em Portugal e que há muitas pessoas interessadas. Assim, para o ano, já não há desculpa para não fazer algo realmente em condições com muito mais sumo do que cartazes "para inglês ver".



EVIL BEWARE!

Uma retrospectiva à série Diablo

Por Ivan Cordeiro e Miguel Coelho

Os *Role Playing Games* para computador foram um estilo muito popular durante os anos 80. Principalmente entre aqueles que eram viciados no famoso *Dungeons & Dragons*. Muitos foram os títulos produzidos baseados na fantasia deste jogo de papel e caneta durante essa época, mas nos anos 90 os *First Person Shooters* e jogos em *FMV* como *Myst* ou *Return to Zork* eram imensamente populares. Os *computer RPGs* não conseguiam acompanhar a evolução gráfica destes jogos e por isso eram considerados um género menos interessante e praticamente morto.

A complexidade e dificuldade destes jogos também não ajudavam a que o comum dos mortais se sentisse interessado. Assim, apenas aqueles mais dedicados e apreciadores do género é que acabavam por desfrutar destes títulos. Consequentemente, as vendas deste tipo de software baixaram drasticamente, fazendo com que ninguém quisesse correr o risco de distribuir nada deste género.

Em 1993 Max Schaefer, Erich Schaefer e David Brevik formavam uma companhia chamada Condor. Esta foi responsável pelo port de *Justice League Task Force* para a Mega Drive. No entanto, os criadores queriam fazer muito mais do que adaptações e jogos de desporto, e assim começaram a trabalhar naquilo que viria a ser *Diablo*. A inspiração vinha principalmente de dois jogos – *Moria* e *X-COM UFO Defense* – ambos com a característica de terem mapas gerados aleatoriamente, algo que veio mais tarde a ser característico da série. Não havia, infelizmente, interesse em *Diablo* por ser um RPG, mas, a empresa que tinha trabalhado na adaptação para Super Nintendo de *Justice League Task Force*, mostrou interesse, essa empresa era nada mais nada menos que a Blizzard Entertainment.

Com o acordo assinado entre as duas empresas e a mudança do nome da Condor para Blizzard North, o desenvolvimento do jogo continuou. Depois de algumas divergências entre membros da equipa e depois de abandonar a fórmula por turnos para se tornar um jogo em tempo real, no último dia do ano de 1996 *Diablo* chega às lojas.

O segundo dos três gigantes da Blizzard – *Diablo*:

Fugindo às conventuais epopeias dragónicas e góblinicas, *Diablo* tinha uma identidade muito própria. A magia, as espadas e os machados faziam parte da fórmula mas todo o ambiente destoava da típica fantasia produzida até então. Aqui assemelhava-se mais a um ambiente de terror, obscuro e opressivo do que a heróis com espadas de aço que vencem o dragão milenar do lago de cristal. Algo que também reinava nesta nova abordagem ao género RPG era a simplicidade. *Diablo* era acessível, com muito pouco para o jogador gerir. Apenas era necessário preocuparmo-nos com um personagem (ao invés de quatro como era normal), e apenas evoluíamos os seus atributos e geríamos o equipamento.



Não havia aqueles menus de costumização de personagens ultra complexos, típicos dos jogos da série Dungeons & Dragons, onde a única coisa que não podíamos escolher era uma segunda cabeça. Esta particularidade trouxe muitos novos jogadores ao género, pessoalmente estive incluído nesse saco, e para alguém bastante novo como eu, a facilidade em perceber as mecânicas foi um factor determinante para ter uma experiência gratificante. *Diablo* é acima de tudo um jogo imensamente divertido.

Aquilo a que normalmente chamamos *"loot"* foi aqui levado a um patamar nunca antes visto e a procura por melhor equipamento tornou-se quase uma obsessão. O combate era simples mas muito satisfatório, com efeitos sonoros que faziam parecer que estávamos naquele campo de batalha e com animações da morte dos inimigos que nos davam um sentido de realização constante. A aleatoriedade de todos os 16 pisos da masmorra de jogo fazia com que toda a experiência pudesse ser repetida vezes sem conta e nunca se repetir. Embora seja simples de criar o nosso personagem, este é também muito flexível no que diz respeito aos seus atributos. Mesmo escolhendo a classe *sorcerer* (focado obviamente em magia) é possível que este consiga fazer o papel de um *warrior* se o jogador assim o quiser.

Diablo tem também uma das mais fantásticas



bandas sonoras originais jamais criadas. A faixa *Tristram*, que tocava enquanto estávamos na vila, é das faixas mais bonitas e mais reconhecíveis do mundo dos videojogos. O jogo foi um enorme sucesso, vendendo mais de 2.5 milhões de cópias. A única expansão de *Diablo*, *Hellfire*, não foi lançada pela Blizzard North mas sim pela Synergistic Software, uma divisão da Sierra. Esta oferecia uma nova classe, o Monk, novos itens, novas *quests* etc. Melhor do que *Diablo* neste género só mesmo aquilo que viria a ser o seu sucessor.



Elevar a fasquia – *Diablo II*:

O enorme sucesso do primeiro título fez com que se esperasse muito desta nova série, portanto a sequela foi aguardada com grande expectativa e, ao mesmo tempo, com uma fasquia bastante elevada. Passaram sensivelmente três anos e meio até que a Blizzard apresentasse essa sequela, em meados de 2000, e com o novo milénio veio um novo standard no género: *Diablo II*. Este foi, para muitos, um ponto de charneira no mundo dos videojogos, mais particularmente no mundo fantástico dos *RPGs*; daqueles pontos em que se percebe claramente que as coisas mudaram e iriam mudar ainda mais daí para a frente, de tal forma que praticamente todos os *RPGs* ocidentais que o sucederam ficaram etiquetados como *"Diablo clones"*. Os alicerces estavam criados com o primeiro jogo: a jogabilidade simples e acessível, o ambiente, a caça ao melhor equipamento, tudo isso seria transposto para o segundo jogo com uma pequena grande diferença...melhor ainda!

A primeira diferença mais óbvia foi a adição de novos personagens/classes: aos já existentes Warrior (renomeado para Barbarian), Rogue (renomeado para Amazon) e Sorcerer juntaram-se o Necromancer e o Paladin. Estes dois últimos podem ser vistos como variantes da Sorcerer e do Barbarian, ainda que com as suas singularidades; o Necromancer distingue-se por se focar mais nas magias negras, como ressuscitar mortos e invocar criaturas para lutar ao nosso lado, enquanto que o Paladin, apesar de ser uma personagem bastante física, tal como o Barbarian, sacrifica um pouco da sua brutidade para incluir algumas habilidades que ajudam a aumentar os seus atributos, alguns específicos para uso em combinação com escudos, por exemplo. Em termos de ambiente, continuamos bem servidos (se não





melhor mesmo). A soturnidade e suspense que foram introduzidos no primeiro jogo são aqui elevados ao seu expoente máximo, tornando-se numa das suas marcas de identidade.
A música, que também contribui para o ambiente, é magistral e das melhores coisas que se fez até hoje no género. Prestem atenção à faixa "*Tristram*", de preferência enquanto jogam, e certamente que, tal como eu, ficarão com ela gravada na memória.

No meio disto tudo, aquilo que distinguiu *Diablo II* não só do seu antecessor como de toda a concorrência no género foi a capacidade incrível de criar um vício fora do normal.
A jogabilidade era simples, acessível, fácil de engrenar e, ao mesmo tempo, oferecia profundidade a quem quisesse explorar as *skill trees* de maneira a obter diferentes variantes dentro da mesma classe (podíamos ter um Necromancer mais virado para *summons* ou mais para as *curses* e efeitos negativos nos oponentes, podíamos criar um Paladin mais agressivo ou mais táctico, ou uma Amazon com especialidade em lanças ou arco e flecha). Este vício fora do normal era exacerbado por uma coisa muito simples, mas eficaz: a procura incessante e, muitas vezes, maníaca por novo *loot*. Era isto que nos fazia transformar uma afirmação de "vou só jogar aqui 15 minutos antes de me deitar" numa sessão de 3 ou 4 horas pela madrugada dentro e que fazia os nossos ratos gemerem de dor de tanto clique que sofriam nas nossas mãos (eu próprio cheguei mesmo a deitar um fora, que deu os seus últimos "fôlegos" durante uma sessão de *Diablo II*).

Para deleite dos fãs, que não se cansavam de dar voltas e voltas pelos mundos fantásticos de *Diablo II*, um ano depois, em 2001, fomos presenteados com uma expansão chamada *Lords of Destruction*, que acrescentava imenso conteúdo e melhoramentos, como por exemplo mais um acto à história, mais *loot*, novos itens e duas novas personagens: o Druid (mais uma variante da Sorcerer e do Necromancer, com poderes naturais e de *shapeshifting*) e a Assassin (uma espécie de Thief com habilidade de colocar armadilhas, atacar furtivamente e usar armas delicadas mas com possibilidade de dar dano crítico bastante acentuado).Pelo caminho ficam ainda memórias calorosas de personagens icónicas como o Deckard Cain ("*Stay a while and listen!!*"), o famoso e ridiculamente divertido *Secret Cow Level* e tantos outros pormenores que nunca tinham sido vistos noutro jogo nem se voltariam a ver com tanta frequência ou tão bem feitos.

Assim, *Diablo II* tornou-se numa marca indelével no género em que se insere e até mesmo numa geração, estabelecendo um novo *standard* para o que seria esperado de um *action RPG* daí para a frente. A acção frenética,



a sede de avançar mais um nível e a capacidade de nos tornar a todos em obsessivos-compulsivos atrás do melhor equipamento possível fez com que assim que alguém falasse em *RPGs* ocidentais, obrigatoriamente teria de se falar em *Diablo*.

Depois, veio a espera...como já é habitual da Blizzard, teríamos um longo período de espera até termos outra sequela nesta série brilhante (cerca de 12 anos!), que teria a tarefa hercúlea de, pelo menos, igualar uma fasquia demasiado elevada.

Exumação:

Depois do sucesso massivo de Diablo II, uma a sequela parecia inevitável. No entanto, durante imenso tempo, nada se ouviu falar de tal coisa. Em 2003, quatro dos membros essenciais da equipa que produziu os dois primeiros jogos da série abandonaram a Blizzard, incluindo os três fundadores daquilo que se havia tornado a BlizzardNorth. Em 2005 a divisão North acabou por ser desmantelada. Nada se ouviu falar até muito mais tarde em 2008. Numa altura onde se pensava que a franchise estava enterrada, a Blizzard decide recorrer ao processo de exumação e um Diablo muito diferente foi então revelado. O terceiro capítulo desta série teve uma recepção ao início complicada. Depois de mostrar o jogo, a Blizzard recebeu dois tipos de reacção, aqueles que acharam o que viram fantástico e que adoravam as novas nuances do combate e aqueles fãs mais dedicados que detestaram a nova direcção de arte do jogo, chamando-lhe mesmo em alguns casos um Diablo acriançado. Os gráficos estavam realmente mais cartoonish e sem dúvida muito mais coloridos do que havia sido habitual. Isto manteve-se na versão final, embora a Blizzard tenha recuado um pouco neste aspecto, ouvindo muitos dos comentários da comunidade que temiam pelo futuro da série.

Muito estilo e pouca essência – *Diablo III*:

Após quatro anos desde o seu anúncio, Diablo III foi lançado no mercado, em Maio de 2012. Este terceiro capítulo ficou um pouco atrás dos seus antecessores no que toca à receptividade que teve do público e dos meios de comunicação social. Nos media, a opinião era mais ou menos igual, um bom jogo que fica atrás em termos de divertimento quando comparado com os primeiros. Para o público e fãs a opinião era mais diversificada. Para alguns, um total falhanço que mais parecia ser um RPG do mundo de Warcraft, para outros, o melhor RPG de acção que alguma vez jogaram, e alguns dividiram-se entre a nostalgia da obra de arte que eram os anteriores e a qualidade indiscutível deste último.

Eu fui muito crítico ao início mas a verdade é que Diablo III acabou por me convencer. O combate é realmente muito bom, indiscutivelmente melhor do que havia sido feito, e este é o grande ponto positivo. Quase tudo o resto era mais apelativo nos anteriores.







O ambiente de jogo, a história, os personagens principais e secundários, o mundo em si, os cenários aleatórios… Enfim, há imensas coisas que eu gostaria que Diablo III fizesse diferente mas não posso deixar de admitir que ainda assim é um dos melhores jogos dentro do género. Apenas lhe falta trocar algum do seu estilismo gráfico de passerelle por mais essência daquilo que caracterizava antigamente a série, um ambiente distinto e diversão sem limites.

"Temos a arte para não morrer da verdade" – Futuro:

E a verdade é que Diablo III mudou, tal como mudou a arte de fazer videojogos. Com a excepção dos independentes, muitos passaram de ser projectos de amor para ser projectos com fins estritamente lucrativos. O primeiro Diablo começou como um projecto de sonho de duas pessoas, o terceiro nasce da certeza de este vir a ser lucrativo. Felizmente, a franquia esteve debaixo da alçada de um dos melhores estúdios que videojogos que existem, caso contrário o desfecho poderia ter sido muito diferente, como aconteceu a vários outros nos últimos anos. Espero que Diablo fique connosco durante muitos anos, mas também espero que o próximo seja uma maior carta de amor aos fãs do que foi o último. Só o futuro dirá que em que direcção a Blizzard vai levar a franchise. No entanto, não me canso de dizer que por mim deveriam lançar expansões para o Diablo II para todo o sempre. Fora de brincadeiras, espero que a moda de se focar tudo nas vertentes multi-jogador (que parece ser o foco da Blizzard para o futuro de Diablo III) não estrague aquilo que sempre foi a melhor maneira de contar uma história num jogo: a vertente a solo.





A VISITA NOSTÁLGICA À OITAVA GERAÇÃO



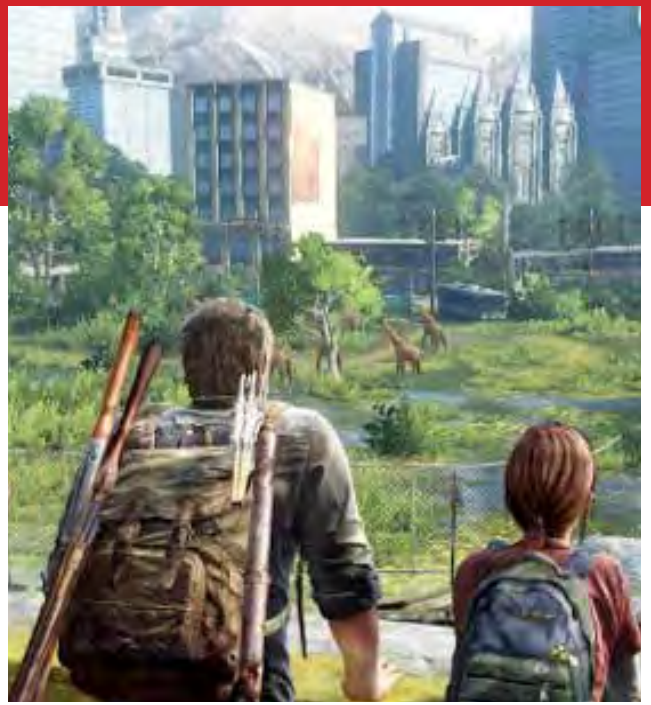
Quando tudo parecia pastilha elástica super mascada

Por João Canelo

- E assim concluímos esta secção da nossa visita.A guia sorri para os visitantes, que continuavam a observar os vários *posters* de videojogos. O Museu de Arte Antiga tinha reaberto as suas portas e a nova exposição baseava-se numa das artes mais antigas da Humanidade: a criação de videojogos. Outrora uma indústria de grande importância, pouco restava dos tempos áureos das grandes produções. Agora eram apenas peças de museu.
- Tiveram o prazer de conhecer a sétima geração de consolas, uma das últimas e das mais simbólicas da indústria. Foi durante esta geração que se deu a discussão sobre o valor artístico dos videojogos e onde finalmente se concluiu que eram, de facto, obras artísticas.
Antes de saírem da sala, os visitantes olharam uma última vez para os títulos que o museu escolheu para simbolizar a geração, com *The Last of Us*, *Grand Theft Auto V* e *Assassin's Creed II* a terem lugar de destaque. A porta fechou e o corredor que ligava as duas salas iluminou-se, indicando o caminho para o próximo passo na evolução da indústria.
- E aqui estamos nós. Sejam bem-vindos à oitava geração.
A sala encheu-se de luzes, uma aura de mistério escorria por todos os cantos e à medida que os seus olhos se habituavam ao piscar das luzes mais fortes, a maioria dos visitantes começaram a notar a presença de várias televisões incorporadas nas paredes – todas elas a demonstrarem alguns dos jogos mais característicos da geração. A apresentação era fortíssima, muito centrada no espectáculo visual, e muito mais



marcante que a entrada na sétima geração.
- Como podem ver, a geração foi caracterizada por um avanço técnico acentuado no grafismo e na aposta de uma plataforma social mais acessível. Não só os videojogos tinham motores de jogo mais aprofundados e detalhados como interligavam mais os seus jogadores através da partilha de títulos e até da gravação de partidas.
Os visitantes aproximavam-se das televisões e maravilhavam-se com alguns dos avanços tecnológicos, especialmente quando a guia se focou na atenção que a realidade virtual tivera durante a oitava geração e como acabaria por influenciar as próximas gerações.
- E no que toca aos videojogos, quais foram os mais importantes? – Perguntou um dos visitantes.
- A geração foi muito importante para o estudo da indústria, ainda mais quando analisada dezenas de anos depois do seu final. Os videojogos continuaram a demonstrar uma enorme aposta na inovação e na criação de mundos foto realísticos, obtendo um grau de perfeição nunca antes visto na indústria.
A guia continuou a explicar vagamente os avanços tecnológicos, mas sem apresentar exemplos para cimentar as suas análises.
Desinteressado pelo discurso, um dos visitantes afastou-se do grupo e dirigiu-se para uma das televisões mais afastadas, que continuava a apresentar alguns dos melhores jogos da geração. Quando se aproximou o suficiente, surpreendeu-se.
- Peço desculpa por estar a interromper, mas acho que têm um problema técnico na vossa exposição.
- O que se passa? – A guia ficou alarmada, mas tentava disfarçar com um sorriso desconfortável.
- Eu tenho quase a certeza que este é o *The Last of Us*, um dos jogos da geração passada.
A guia começou a sorrir, o alívio apoderou-se dela. Apercebendo-se do problema, sabia como explicá-lo e continuar com a visita sem quaisquer entraves.
- O que você está a ver é *o The Last of Us*, sim,



mas a sua versão *remasterizada*. É a versão definitiva do clássico da Naughty Dog.
- Mas é exactamente o mesmo jogo com melhores gráficos. Não vejo quaisquer diferenças.
Do outro lado da sala, um visitante apontou para outra televisão.
- E este é o *Grand Theft Auto V*, caraças. Só para dizer que agora tem um modo na primeira pessoa.
A guia tentou acalmar os ânimos e explicar que a geração tinha sido marcada pelo lançamento de alguns videojogos da geração passada, mas com melhores gráficos e alguns – ainda que poucos – novos conteúdos.
- Encontrei outro, o *DmC*! Mais um jogo da geração passada! Parece que agora corre a 60 fps.
Os murmúrios aumentaram, o grupo começava a



dividir-se.
- Eu não consigo compreender o porquê destes lançamentos. Por aquilo que vocês demonstram na exposição, estes lançamentos continuaram a marcar a geração, não foi apenas um fenómeno que esteve presente durante o primeiro ano das consolas. – Comentou um dos visitantes ao ver um vídeo *de Ride to Hell: Retribution – The Definitive Edition*, que parecia ter saído de um mau filme de animação.
As televisões continuavam a demonstrar um enorme número de videojogos da geração passada, mas melhorados para a PlayStation 4 e Xbox One. Não existia um discernimento entre os lançamentos, e se no início os estúdios procuravam reintroduzir alguns dos seus melhores jogos na geração actual, rapidamente perderam o controlo e focaram-se quase exclusivamente no lançamento de versões melhoradas para manterem as suas portas abertas. Este acontecimento ficou conhecido na história como "O Dia em Que *NeverDead* saiu para PS4".
- Peço que se acalmem. A verdade é que estes lançamentos não foram o cerne da geração, muito pelo contrário. A geração teve jogos como o *Sunset Overdrive*, *The Order: 1886*, *Bloodborne*, e muitos outros. Esses sim foram os grandes títulos da geração – explicou a guia.
- Mas quais foram os videojogos que venderam mais? – Perguntou um dos visitantes enquanto olhava para um poster da versão PlayStation 4 da trilogia *Killzone*.
- Foram… alguns dos videojogos que vocês mencionaram.
Os murmúrios aumentavam, e os visitantes afastaram-se das televisões e formaram novamente um grupo coeso.
- Portanto, foi aqui que tudo acabou. Foi nesta geração que os estúdios deixaram de ter consciência das suas próprias produções e focaram-se nos lançamentos fáceis.
- Foi nesta geração que os custos tornaram-se praticamente insuportáveis. Os motores de jogo eram tão poderosos que um videojogo, por mais básico que tentasse ser, tinha sempre um custo elevado.
- E então deram aos jogadores o que eles já conheciam e adoravam – concluiu um dos visitantes quando a guia ficou em silêncio.
O grupo ficou em silêncio enquanto olhava para as televisões que continuavam a transmitir vídeos de jogabilidade dos



títulos mais importantes, sem interrupções. O silêncio era quebrado pelas promessas que os *trailers* transmitiam para os seus consumidores, agora distantes e desinteressados, sobre novas experiências e conteúdos, mas para os mesmos jogos – vezes e vezes, sem conta. Os sons misturaram-se à medida que o grupo continuava a sua visita guiada, mesclas desesperantes, gritos de ajuda e vários vídeos que determinavam *Grand Theft Auto V* como o melhor jogo das duas gerações. Um fim prematuro para uma arte que tinha implodido na sua própria ganância

- Apesar do contratempo que encontrámos nesta fase da exposição, gostava que continuássemos para a próxima etapa.

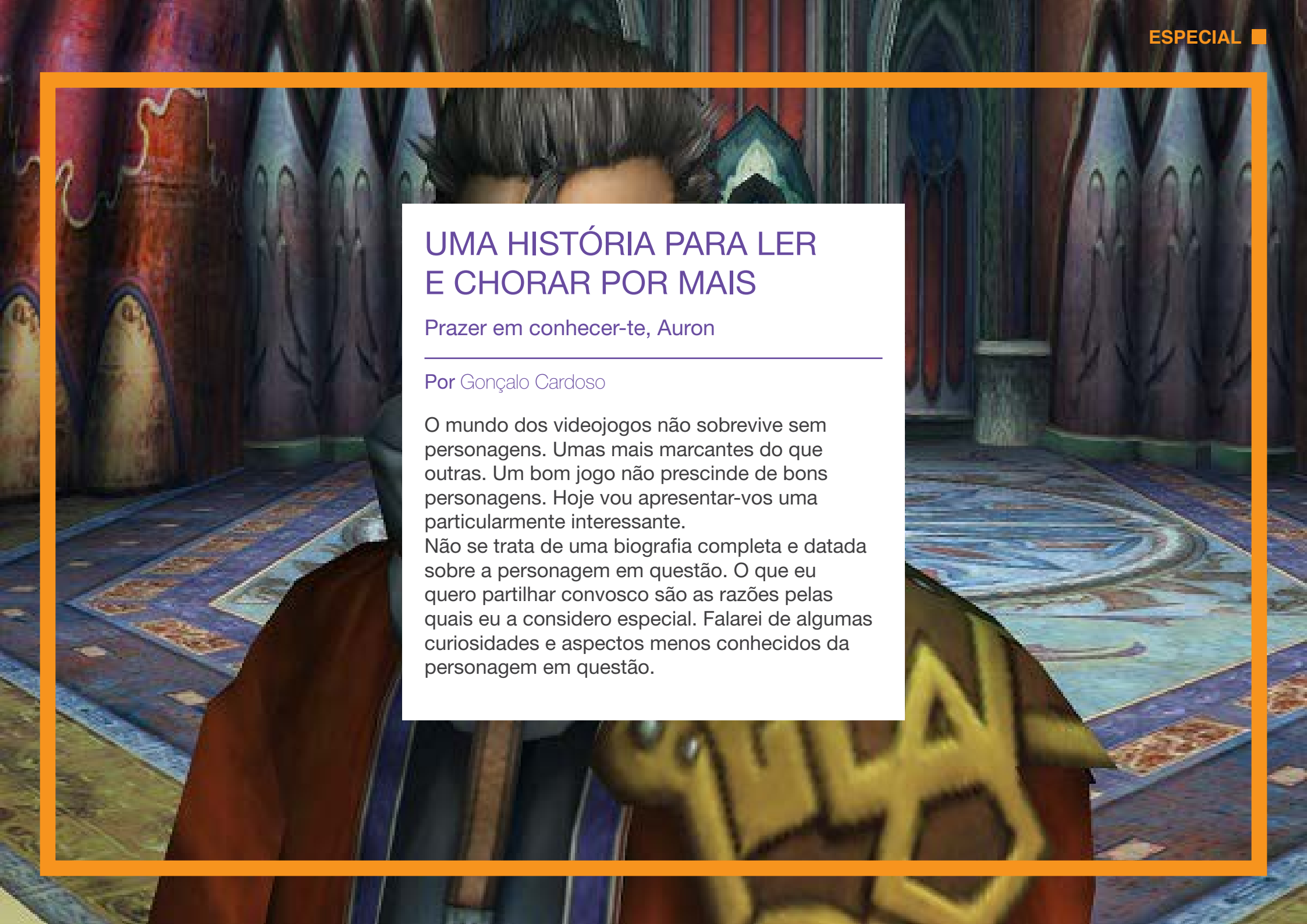
- E o que poderá vir a seguir a uma desilusão tão grande?

- Se relerem o programa da nossa exposição, a maioria dos nossos artigos baseiam-se nas grandes produtoras. Na Electronic Arts, na Ubisoft, Square-Enix e Capcom, apenas para mencionar algumas. No entanto, temos uma secção focada apenas no futuro da indústria e nos últimos grandes estúdios que marcaram a produção nas últimas gerações.

- E o que isso quer dizer?

A guia abre a porta seguinte.

- Bem-vindos ao Mundo dos Independentes e à sua luta contra a falta de criatividade.



UMA HISTÓRIA PARA LER E CHORAR POR MAIS

Prazer em conhecer-te, Auron

Por Gonçalo Cardoso

O mundo dos videojogos não sobrevive sem personagens. Umas mais marcantes do que outras. Um bom jogo não prescinde de bons personagens. Hoje vou apresentar-vos uma particularmente interessante.
Não se trata de uma biografia completa e datada sobre a personagem em questão. O que eu quero partilhar convosco são as razões pelas quais eu a considero especial. Falarei de algumas curiosidades e aspectos menos conhecidos da personagem em questão.

É uma personagem espectacular, quer pela sua importante presença em determinado jogo, quer pelo seu carácter, que o leva a agir de determinada maneira. Aqui e ali podem surgir algumas informações em género de *"spoiler"* - mas apenas o que se mostrar indispensável à apresentação da personagem.

Hoje vou falar-vos de Auron, que teve a sua primeira aparição no aclamado *Final Fantasy X*, da PlayStation 2, e desde ai é para mim dos "indivíduos videojogáveis" mais brutais, destemidos e corajosos da história dos videojogos. Vamos, então, conhecer o Auron!

Quem é?

Na narrativa principal de *Final Fantasy X*, o objectivo dos nossos heróis, Tidus, Yuna e companhia, é derrotar Sin, um ser de proporções colossais que espalha o terror pelo mundo de Spira. E quem melhor para nos ajudar nesta tarefa do que alguém que já o tenha feito anteriormente? Nada mais, nada menos do que Auron. Originalmente um guerreiro de Bevelle, uma cidade com grande devoção em Yevon, um Deus adorado pelos habitantes de Spira. Auron foi incumbido com a missão de acompanhar e proteger Braska, um *"summoner"* e pai de Yuna, na demanda de derrotar Sin. Antes de partirem, visitaram um homem que estava preso em Bevelle, aparentemente bêbedo e louco que dizia ser de Zanarkand, de seu nome Jecht. Braska rapidamente simpatizou com Jecht e acordou com ele que o deixava ir para casa se ele o ajudasse na sua jornada contra Sin. Para derrotá-lo, era necessário que um dos guardiões se sacrificasse para a invocação do Final Aeon. Jecht assim o fez e pediu a Auron que fosse a Zanarkand para tomar conta do seu filho, Tidus. Braska e Jecht morreram e Auron ficou cego de um olho e gravemente ferido. Após alguns dias, Auron foi encontrado por Kimahri Ronso, que lhe pediu para tomar conta de Yuna, filha de Braska. Auron acabaria por morrer. Mas, graças às promessas que tinha mantido para com os seus companheiros, tornou-se um unsent, uma espécie de espirito com a aparência física intacta, entre a vida e a morte. Passados dez anos, dá-se o inico de *Final Fantasy X*, e Auron junta-se assim a Yuna, Tidus e muitos outros para mais uma vez tentar derrotar Sin.

Não vou contar mais a partir daqui, para não dar mais *spoilers* àqueles que não jogaram o jogo... (se bem que todos o deviam jogar de tão bom que é), e para aqueles que o jogaram já conhecem a sua história daqui para a frente.



Importância no mundo dos videojogos

Auron é a ligação que existe entre o passado e o presente em *Final Fantasy X*.

É um personagem que carrega com ele uma grande carga emocional e tem, de facto, uma personalidade muito complicada. É fechado, por vezes mais frio ou até rude, mas no fundo ele tem as suas razões para o ser assim: ele já passou pela perda de vários amigos.

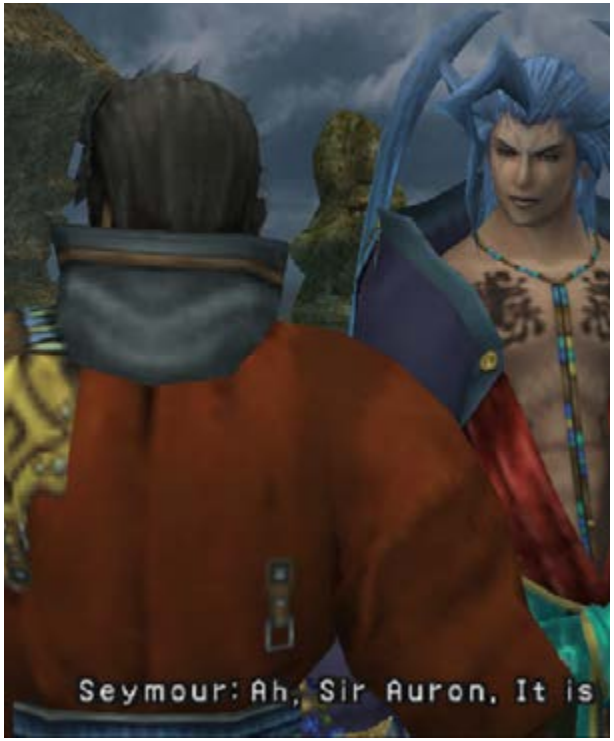
Auron simboliza a força de vontade, o respeito, a sabedoria, a devoção e a seriedade em *Final Fantasy X* - valores que qualquer um de nós deve ter presente ao longo da sua vida. Não é apenas um guerreiro extremamente

forte que nos vai ajudar a derrotar os "maus" mas sim um companheiro, um conselheiro e um protector. Penso que todos aqueles que jogaram este jogo, percebem e partilham o mesmo sentimento que eu: o Auron é fenomenal, e desde aí, poucos foram os personagens que carregaram com tantas características e valores presentes na vida humana. Além disso, convenhamos que ele é bastante estiloso e que a sua última espada no jogo, a arma celestial Masamune, é das obras bélicas mais *"cool"* de sempre. Ah e esqueci-me de referir um pormenor: Auron não é o personagem principal ou o herói em *Final Fantasy X*. Desculpa Tidus, mas ele é melhor do que tu.

Além de *FFX* e outros títulos da série Final Fantasy, como *Final Fantasy X-2* ou *Theatrhythm Final Fantasy*, Auron teve uma participação em *Kingdom Hearts II* como personagem jogável. Desta vez com um aspecto mais cartoonesco, típico neste universo da Disney, mas mantem a mesma aparência física e o seu estilo invejável.

Enfim, é por estas razões que considero Auron um personagem importante no mundo dos videojogos e que devia ter mais reconhecimento. Acho que a SquareEnix podia pegar na história de Braska, Jecht e Auron e fazer um *"Final Fantasy X: The Untold Story of Auron"*. Era capaz de ser bastante interessante.









Por Rafael Tabosa

A GUERRA VISTA DE DENTRO

A guerra sempre foi um tema muito explorado no mundo dos jogos. Passando por guerras que reflectem a realidade a outras puramente fictícias ou até mesmo alteradas para pôr em evidência o "e se tivesse acontecido assim". Contudo, há um lado que raramente é falado, o dos civis, e é nesse sentido que entra o *This War of Mine*.

Para quem não está familiarizado, este jogo passa-se durante uma guerra civil, numa cidade apanhada no meio do conflito. O que o diferencia é que aqui somos civis, pessoas comuns, pessoas presas no centro dos horrores da guerra. Em vez do género shooter, comum ao tema, este jogo baseia-se mais no aspecto de sobrevivência e testa os limites humanos em situações onde a moralidade se torna escassa.

É-nos claro que o papel de antagonista está reservado para a própria guerra e as acções de cada um são consequências causadas pela mesma. Um dos aspectos que mais me espantou foi o peso na consciência ao fazer determinados actos. Não só na minha consciência, mas também no facto de as personagens partilharem isso comigo. Para sobreviver vi personagens a roubar, e mesmo matar, e ficarem afectadas emocionalmente com isso ao ponto de não quererem continuar mais, num local onde a melhor decisão tomada não quer dizer que seja a mais correcta.

Esta perspectiva traz algo novo ao tema, algo que é fácil esquecer em outros jogos. Torna-o mais emotivo, não só por termos de lidar com as questões de sobrevivência, mas sobretudo por termos uma visão mais humana da situação. É interessante ver o ponto de vista de quem não tem influência activa na resolução do conflito. É angustiante a espera para saber quando, finalmente, a guerra terá fim.

"Normalmente, nos jogos que representam a guerra não existe esta preocupação com civis. "

Normalmente, nos jogos que representam a guerra não existe esta preocupação com civis. Estes são remetidos para um papel secundário, sem sequer mencionados serem. São jogos em que estamos no centro do conflito e, usualmente, controlamos alguma força militar ou pelo menos uma personagem que tem experiência suficiente para saber o que fazer em situações assim. Controlamos aqueles que chegamos a odiar em *This War of Mine*. Em outros, onde também existe uma preocupação com a população comum, habitualmente não se foge muito do perfil do soldado e se é verdade que esta preocupação existe, não deixa de ser testemunhada pelo lado militar.

Se bem que com temáticas semelhantes, são exemplos de géneros de jogos baseados e desenvolvidos com fins diferentes. Porém até agora parece-me que só uma das perspectivas era abordada e é nesse aspecto que *This War of Mine* marca a diferença. Por fugir do papel militar, ou até mesmo do heróico. Não somos soldados e não depende de nós a resolução do conflito. Somos o outro lado, a maioria, somos civis que só querem, e precisam, de sobreviver mais um dia.



QUEM FAZ JOGOS EM PORTUGAL?

Um perfil estatístico da indústria portuguesa (coisa séria!)

Por João Sousa

Além de escrever para a PUSHSTART tenho os meus próprios projectos no desenvolvimento de videojogos e estou a fazer uma tese de Doutoramento sobre o mesmo tema. Por todas essas razões comecei a ficar curioso sobre quem faz jogos em Portugal. Sendo um meio pequeno, as pessoas começam a conhecer-se todas e eventos como o Microsoft Game Dev Camp e a Lisboa Games Week ajudam a esse facto. Mas, verdade seja dita, não há muita informação sobre quem são estas pessoas e quem faz o quê. Decidi então tomar a iniciativa de fazer uma breve análise estatística com o objectivo de perceber o panorama português actual no desenvolvimento de videojogos.

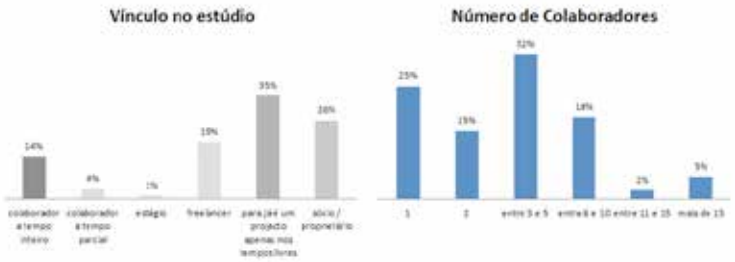
O inquérito foi distribuído através de dois grupos de Facebook, o *PT Game Developers*, e *GAMEDEV.PT*, e daí resultaram 84 questionários respondidos dos quais detalharei os resultados de seguida.

Nas primeiras questões de enquadramento dos inquiridos percebe-se que o universo de desenvolvimento de videojogos por terras lusas é maioritariamente masculino com 93% contra 7% feminino. Por outro lado, em termos de idades, a maior parte de *desenvolvedores* (é urgente arranjar um termo mais agradável para definir isto) tem entre 25 a 35 anos, seguindo-se da faixa dos 18 a 24 anos. O segmento de mais de 35 anos mostra uma clara diminuição e a faixa mais jovem, até aos 17 anos, é compreensivelmente pouco expressiva.



Fiquei agradavelmente surpreendido com o ponto no qual questionei "o desenvolvimento de videojogos é a sua actividade profissional exclusiva?" pois, apesar da maior percentagem de 61% ter respondido que não, 39% responde afirmativamente o que é um número maior do que imaginava existir. Isso mostra que é possível sobreviver desta área no nosso país, algo que confirmei posteriormente na minha presença na Lisboa Games Week ao conhecer estúdios como a Biodroid, Wingz Studios, Awesome e Immersive Douro. Igualmente surpreendentes são as respostas ao ponto seguinte "Qual é a sua área de trabalho dentro do desenvolvimento de videojogos?" sendo que 79% respondeu "programação" e apenas 15% arte, sendo que as restantes som, *game design*, *level design* e director criativo são praticamente inexistentes. Não me admira que os programadores estejam mais agarrados aos seus PCs e tenham sido mais numerosos na resposta ao inquérito mas certamente há por aí mais artistas a fazer videojogos e, se não há, aqui está uma boa oportunidade de colaboração/trabalho. Outros cargos importantes como o som, *game* e *level design* parecem ser negligenciados ou feitos de forma algo secundária por especialistas noutras tarefas. Posso dizer por experiência própria que estas áreas não são fáceis e que saber programar ou desenhar não significa que se seja bom a criar um jogo ou nível interessante, por isso aqui estão campos em que será interessante que surjam profissionais competentes.

Em relação ao vínculo profissional ao estúdio/empresa a maior percentagem (35%) não tem um vínculo por assim dizer, são projectos dos tempos livres. Os restantes são sócios/proprietários, o que é compreensível dada a dimensão supostamente diminuta dos estúdios portugueses onde não se pode falar de indústria por assim dizer, mas basicamente num aglomerado de estúdios *indie*. Ainda assim já existem alguns colaboradores a tempo inteiro e, em menor medida, colaboradores a tempo parcial e *freelancers*. Ainda na estrutura dos estúdios 32% são equipas de 3 a 5 pessoas e 25% são uns solitários criadores individuais. Apenas um total de 7% diz pertencer a equipas de mais de 10 pessoas, mas devo referir o exemplo



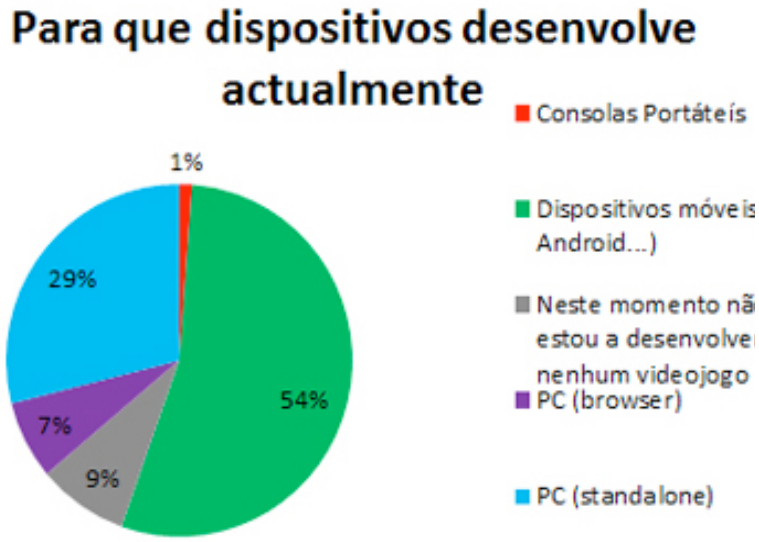


dos nossos colegas da Biodroid que têm um número bastante impressionante de mais de 40 colaboradores.

Quanto a conteúdos, 37% dos inquiridos afirmam ter feito parte do desenvolvimento de 3 a 5 jogos (incluindo projectos actualmente em vigor e outros abandonados). Seguem-se 26% que desenvolveram apenas 2 jogos, mas uns respeitáveis 18% fizeram entre 6 e 10. Mas então quantos desses projectos ficaram por concluir? Ora na questão seguinte verificamos que a percentagem de inquiridos que não deixaram nenhum jogo a meio é praticamente igual à dos que deixaram entre 3 e 5 jogos. Lá perto andam também os que deixaram 1 ou 2 jogos a meio o que mostra que é uma área na qual é relativamente frequente haver algum insucesso ou desmotivação que leva a que os projectos sejam abandonados antes da sua conclusão.

Em termos de tempo de desenvolvimento médio de videojogos prevalece o espaço entre

3 a 6 meses seguindo-se os 7 a 12 meses, o que mostra que são projectos relativamente curtos, com um tempo adequado à escala/complexidade do que tem vindo a ser desenvolvido. Apenas 10% referem um tempo e desenvolvimento de mais de 1 ano e 4% de mais de 2. Já que falo de tempo é importante referir também que 39% dos inquiridos revelam fazer jogos há 1 ou 2 anos e 32% entre 3 e 5 anos. Isto denota uma série de gente muito jovem na área e com muito espaço para evoluir. Por outro lado, penas 7% trabalham em videojogos há mais de 10 anos.



Neste momento 54% dos criadores portugueses estão a desenvolver jogos para plataformas móveis o que não é de estranhar devido à facilidade de disponibilizar conteúdo nas lojas como Google Play, App Store e Windows Store. Por outro lado, a maior parte da gente no mundo que quer iniciar-se nesta indústria pensa a mesma coisa daí essas lojas serem completamente inundadas de conteúdo com todos os tipos de qualidade e tornar-se muito difícil dar nas vistas. Por outro lado, 29% estão a desenvolver para PC sendo que vários jogos portugueses estão à espera de aceitação no *Greenlight* da Steam (parabéns aos que já conseguiram!). Apesar desta área viver muito de "paixões" é também algo em que se perde muito tempo e, quando se chega a uma certa fase da vida, tempo e dinheiro são factores muito importantes. 83% dos inquiridos desenvolve os seus jogos a partir de capitais próprios ou sem capitais o que por um lado mostra que é possível sobreviver (pelo menos algum tempo) sem apoios externos mas deixa um pouco a dúvida se realmente há retorno ou se é algo que recompensa mais a alma que o bolso. Quanto a isso e infelizmente, os últimos dados que tenho para relevar são um pouco assustadores. 46% dos criadores portugueses afirmam simplesmente não ter ganho nada com os seus videojogos e apenas 15% fizeram mais de 10 000€ líquidos resultantes de vendas/publicidade.

Claro que temos que ter em atenção que isto tudo são dados estatísticos e provavelmente se várias pessoas, que por uma razão ou outra não responderam a este inquérito o tivessem feito, certamente que alguns destes dados poderiam mudar um pouco. Mas temos que guiar-nos pelos dados que conseguimos recolher e o meu obrigado a todos os que contribuíram para este pequeno artigo com as suas respostas, comentários e até críticas.

O panorama pode não parecer o mais animador mas quero acabar este texto com uma mensagem de esperança. A meu ver o desenvolvimento de videojogos em Portugal está a ter uma explosão em que muita gente tem vontade de criar as suas coisas e dá-las a conhecer ao mundo. Temos muito o problema de não ter como divulgar o nosso trabalho tanto no nosso país como lá fora e isso provavelmente levará a que muitos desistam pelo caminho. Devemos ajudar-nos uns aos outros, partilhar experiências e promover-nos uns aos outros pois sozinhos a coisa é bem mais difícil.

Para os resistentes a mensagem que eu quero passar é que se as oportunidades para seguir este sonho são poucas então temos mesmo que aproveitá-las para fazer os jogos que realmente queremos fazer tendo, é claro, noção da nossa escala e limitações. Com certeza que não vamos ser, num futuro próximo, competição directa para a Ubisoft, Activision e outros que tais, mas somos basicamente *indies*, como outros que já se saíram bem pelo mundo fora. Estamos por nossa conta mas também fazemos o que queremos, então, aproveitemos para dar o nosso melhor, sejamos arrojados e criativos, se queremos ir longe há que marcar a diferença.



Por Ivan Cordeiro

ESTES JOGOS PADECEM DE INTERNET

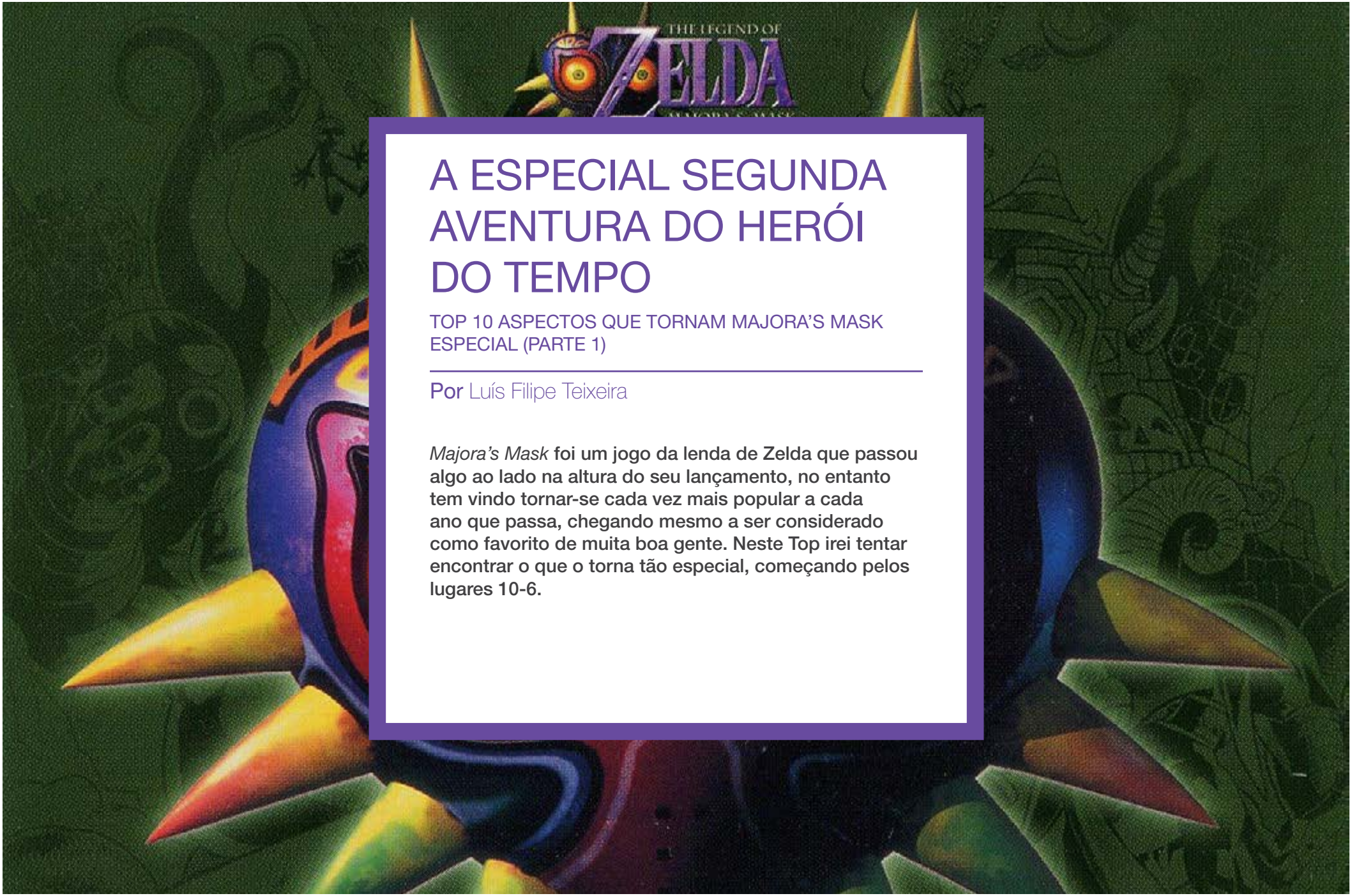
Estou só um bocadinho, a puxar para o demasiado, farto de como os jogos são muitas vezes descartados pelas suas insignificantes notas em sites como o Metacritic. Estes agregados de nada são uma autêntica distopia infelizmente funcional. Muitos são os humanos desta sociedade que julgam um jogo pelo seu agregado de notas ou pelo que lêem num fórum qualquer cheio de opiniões desinformadas e influenciadas. Não é só nos videojogos que isto acontece, o nosso mundo carece cada vez mais de algo que deveria ser obrigatório fazer – pensar por nós próprios e ter espírito crítico. Mas não, limitamo-nos a pensar o que os outros nos induzem "ah esse jogo é muito mau", mas porquê? "ah, não viste as notas no Metacritic?" e o que significam elas para alem de um número? Onde é que esse número representa a nossa preferência pessoal e opinião? Aparentemente, na internet…

"Lá longe vão os tempos em que os jogos eram para ser desfrutados, independentemente de serem maus ou bons. "

A internet é como uma bola de neve, um site importante diz que é mau, os outros, para não destoar, dizem o mesmo e os *minions* vão atrás. E é nos *minions* que a coisa depois toma forma. Vamos pegar no exemplo dos *bugs*, que hoje em dia parecem ter-se tornado em algo parecido com coleccionismo de selos, ou seja, não serve para nada mas olhar para eles tem piada. Nos dias que correm, as pessoas vêem um personagem a correr contra a parede e pensam "ahahahah, ridículo, este jogo é uma grande treta". Depois postam a imagem do personagem a correr contra a parede na internet. Entretanto os seguidores deste novo movimento revolucionário, sempre que encontrarem o mínimo erro possível, fazem o mesmo. Assim se cria uma página de internet num site conhecido com 10 ou 15 imagens de *bugs* num jogo e automaticamente este jogo é considerado mau e inacabado. Sim, inacabado, porque durante 40 horas de jogos um personagem correr contra a parede 5 segundos é realmente uma experiência extremamente desagradável.

Lá longe vão os tempos em que os jogos eram para ser desfrutados, em que independentemente de ser mau ou bom os jogávamos e formávamos a nossa opinião.

A internet é óptima para se ter acesso a imensa informação, e as análises são boas para percebermos se este ou aquele jogo nos agrada. Mas nunca nos podemos esquecer que estas são também opiniões pessoais e a nossa não pode ou não deveria ser formulada através de uma já existente. Esta tendência é uma doença que se pode tornar bem grave para alguns jogos. Não só para os jogos como para as equipas que neles trabalham, que muitas vezes têm bónus relacionados com a nota do jogo no Metacritic. Isto é no mínimo patético. Que a partir de agora, jogos como Destiny, Assassin'sCreedUnity ou Thief não sejam considerados maus, mas sim doentes. Estes jogos padecem de internet.



A ESPECIAL SEGUNDA AVENTURA DO HERÓI DO TEMPO

TOP 10 ASPECTOS QUE TORNAM MAJORA'S MASK ESPECIAL (PARTE 1)

Por Luís Filipe Teixeira

Majora's Mask **foi um jogo da lenda de Zelda que passou algo ao lado na altura do seu lançamento, no entanto tem vindo tornar-se cada vez mais popular a cada ano que passa, chegando mesmo a ser considerado como favorito de muita boa gente. Neste Top irei tentar encontrar o que o torna tão especial, começando pelos lugares 10-6.**



SKULL KID

Como vimos, os personagens possuem o mesmo aspecto dos de *Ocarina of Time*. Todos eles são no entanto, personagens completamente diferentes, sem qualquer ligação com o jogo anterior. Todos eles? Não. Existe um que é literalmente o mesmo personagem: Skull Kid. Já tínhamos encontrado o misterioso vilão de *Majora's Mask* na Floresta Perdida de *Ocarina of Time*. Um personagem mais ou menos simpático na altura que até se dispôs a tocar um dueto connosco com a sua flauta, acabou por se tornar no antagonista. Se em *Ocarina of Time* o tempo que passamos com ele é algo curto ao ponto de até nos passar um pouco ao lado, em *Majora's Mask* a sua presença torna-se óbvia.

O interessante disto tudo é o facto de nos fazer questionar sobre o que lhe poderá ter acontecido para que se tenha tornado "de repente" tão diferente. À medida que o jogo avança, vamos descobrindo um pouco mais sobre ele, sem deixar de emanar, no entanto, uma certa aura misteriosa.

Engraçado também o facto do nosso vilão no fim se recordar desse encontro com Link na altura, recriando na nossa memória o momento de quando o vimos pela primeira vez.

CONSEGUE UMA JUSTIFICAÇÃO VIÁVEL PARA O USO DE UM MOTOR GRÁFICO ANTIGO

A nova consola da Nintendo estava quase a sair e não se podia demorar novamente os mesmos anos a construir a sequela de *Ocarina of Time*. Resultado: *Majora's Mask* saiu no Japão um ano e meio depois. O truque: usaram o mesmo motor gráfico. Com isso resolvido, o foco passaria a estar portanto em tudo o resto.

O melhor de tudo é que conseguiram justificar a semelhança gráfica. A primeira decisão foi a de apresentar o jogo como uma sequela directa de *Ocarina of Time*, tornando-se assim lógico que apresente o mesmo visual. Link vai à procura de Navi até que chega a Termina, um local paralelo ao de Hyrule. Discute-se se neste caso é denominado de paralelo por se tratar de uma terra vizinha ou por se tratar de um mundo com algumas das mesmas características. Ora vejamos, os personagens têm o mesmo aspecto físico, mudando apenas os nomes. A maior parte deles até têm a mesma profissão! Já o mundo em si é completamente diferente.

Tudo isto levou-nos a elaborar várias teorias, mas o mais importante é que se notou preocupação por parte dos criadores em justificar essa semelhança gráfica dentro do próprio jogo.



AS MÁSCARAS

Como o nome indica, as máscaras são um elemento fulcral ao longo de toda a aventura, pois são elas que nos vão possibilitar o progresso no jogo ou obter itens interessantes. Dentro das dezenas de máscaras secundárias, obtidas maioritariamente através de sidequests, destaco aquela que vamos usar sempre que não temos outra colocada: a *Bunny Hood*. Porquê? Porque nos permite correr mais rápido! E a *Stone Mask* que nos torna invisível ao inimigo? Já a *Romani Mask* dá-nos entrada exclusiva ao bar onde podemos ir beber… leite. Ainda mais interessante do que essas são as máscaras primárias: a *Deku Mask*, a *Goron Mask* e a *Zora Mask*. Quando colocadas, transformamo-nos literalmente no ser que cada uma delas representa. Isto porque no seu interior reside a alma desse personagem agora morto. A acompanhar cada transformação, temos os gritos dolorosos de Link. Algo macabro, é verdade, mas vai ao encontro do resto do ambiente do jogo.
Existe uma interessante história por detrás de cada máscara e se conseguirmos encontrá-las todas, recebemos a *Fierce Deity's Mask* que, para além de nos transformar no ser mais poderoso de Termina, dá-nos um aspecto incrível.



TOP

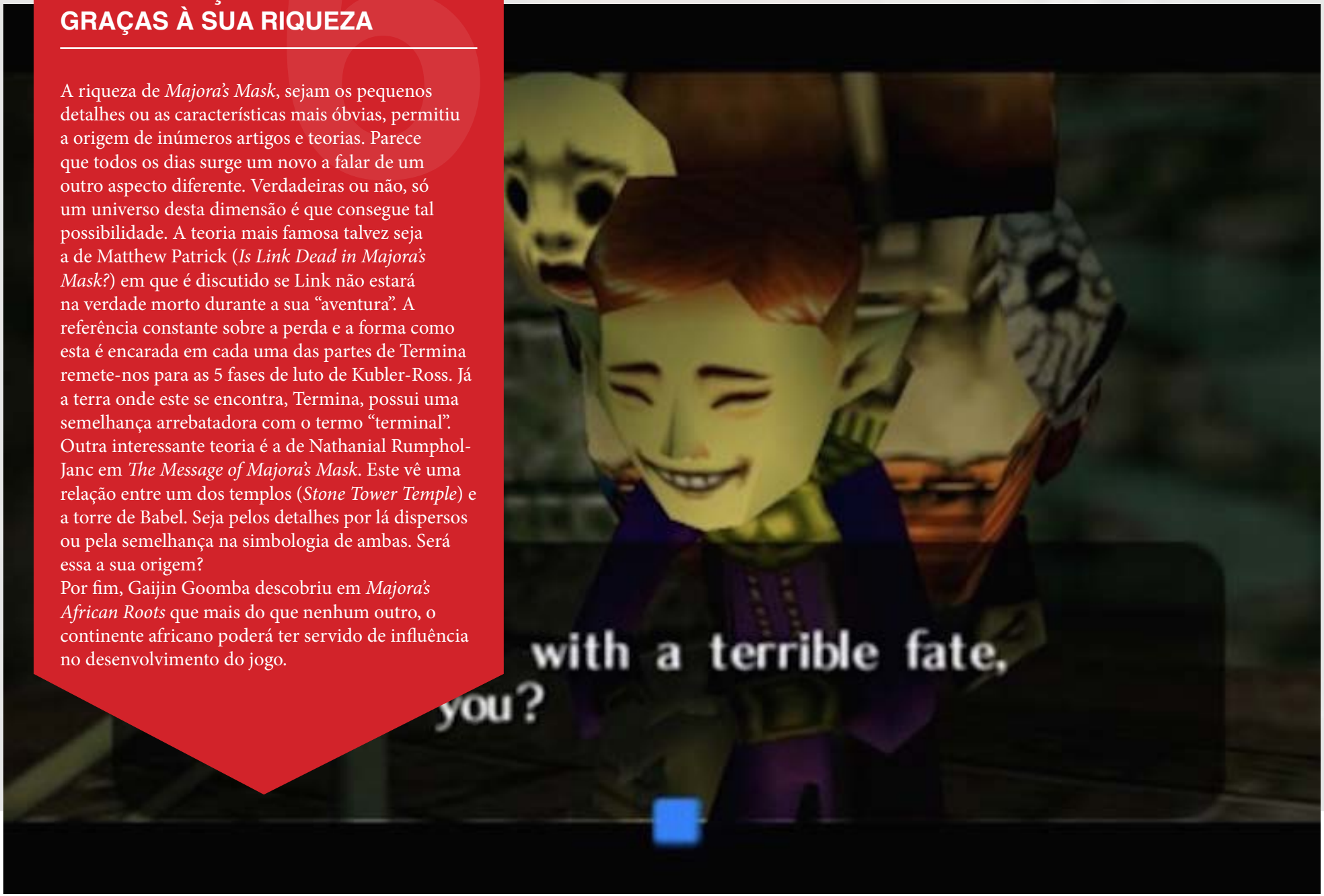


A HISTÓRIA

Como sequela directa de *Ocarina of Time* não podiam repetir a sua fórmula e é por isso que não existe aqui nenhum Ganondorf para derrotar. Skull Kid conseguiu através da ajuda da Máscara de Majora (ou será o contrário?) fazer com que a (aterradora) lua começasse a aproximar-se cada vez mais da terra. 72 horas é o tempo que resta aos habitantes de Termina. Cabe agora a Link chamar os 4 gigantes que vivem nos 4 cantos de Termina para que o possam a ajudar a salvar o mundo.
Irei aprofundar este aspecto mais à frente (*spoilers*!?), mas a história é também ela muito feita através dos personagens. Notam-se as respectivas mudanças de comportamento no decorrer dos dias e com o aproximar da lua.
As inúmeras frases filosóficas que estes nos transmitem num tom inseguro também nos levam a questionar os nossos actos ou tudo à nossa volta: "A tua verdadeira face… Que tipo de face… É essa? Questiono-me… A face por detrás da máscara… Será essa… A tua verdadeira face?" ou "A coisa certa… O que será? Questiono-me… Se tu fazes a coisa certa… Será que isso faz… Toda a gente feliz?"

A CONSTRUÇÃO DE TEORIAS GRAÇAS À SUA RIQUEZA

A riqueza de *Majora's Mask*, sejam os pequenos detalhes ou as características mais óbvias, permitiu a origem de inúmeros artigos e teorias. Parece que todos os dias surge um novo a falar de um outro aspecto diferente. Verdadeiras ou não, só um universo desta dimensão é que consegue tal possibilidade. A teoria mais famosa talvez seja a de Matthew Patrick (*Is Link Dead in Majora's Mask?*) em que é discutido se Link não estará na verdade morto durante a sua "aventura". A referência constante sobre a perda e a forma como esta é encarada em cada uma das partes de Termina remete-nos para as 5 fases de luto de Kubler-Ross. Já a terra onde este se encontra, Termina, possui uma semelhança arrebatadora com o termo "terminal". Outra interessante teoria é a de Nathanial Rumphol-Janc em *The Message of Majora's Mask*. Este vê uma relação entre um dos templos (*Stone Tower Temple*) e a torre de Babel. Seja pelos detalhes por lá dispersos ou pela semelhança na simbologia de ambas. Será essa a sua origem?
Por fim, Gaijin Goomba descobriu em *Majora's African Roots* que mais do que nenhum outro, o continente africano poderá ter servido de influência no desenvolvimento do jogo.



PONTO G

Por Margarida Cunha

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

ACHIEVEMENT UNLOCKED

- A ciência por detrás das conquistas

Já alguma vez jogaram *Final Fantasy VII* e tentaram obter um Gold Chocobo? Eu já. É provavelmente o *achievement* mais popular do jogo, envolvendo combates, viagens, compra de estábulos, procura de Chocobos, acasalamento de Chocobos, compra de ervas especiais para os alimentar… Trata-se de uma experiência verdadeiramente completa, que já seria gratificante em si mesma – afinal, um Gold Chocobo pode deslocar-se sobre qualquer superfície e, como tal, aceder a qualquer ponto do mapa. Mas essa mítica criatura dourada é apenas a cobertura do bolo. A cereja é aquilo que permite obter: Knights of the Round, o mais poderoso (e lento) *summon* de todo o jogo. O próprio *summon*, apesar de ser um "crachá" que orgulha qualquer jogador de *FFVII*, pode ser encarado como um meio para atingir outros fins – Ruby Weapon, estou a olhar para ti.



Mas esperem: o objectivo do jogo não é derrotar a Shinra e o Sephiroth? Desde quando é que os *achievements* se tornaram tão importantes?

DESBLOQUEANDO MOTIVAÇÕES PESSOAIS

Em 1997, quando *FFVII* saiu, o conceito universalmente aceite de *achievement* ainda não existia. Segundo Lucas Blair, autor da tese *The Use of Videogame Achievements to Enhance Player Performance, Self- Efficacy, and Motivation*, o termo passou a ser usado a partir de 2005, quando a Xbox 360 implementou o sistema de "Gamerscore", que continha a variável "achievement". No entanto, a tendência em si, afirma, remonta a 1978, ao inesquecível *Space Invaders* – no qual os jogadores que obtivessem um *high-score* podiam inserir as suas iniciais para que outros jogadores pudessem ver. Afinal, o que é um *achievement*? Basicamente, pode ser definido como um objectivo secundário e independente da história principal do jogo, geralmente representado por moedas, crachás, taças, medalhas ou outros ícones associados à concretização de uma tarefa. Num título cuja história principal facilmente se conclua, os *achievements* asseguram uma experiência de jogo prolongada, bem como um acréscimo motivacional para o jogador. Como tal, Blair considera que essas conquistas devem ser desafiadoras mas acessíveis, de modo a que não desmotivem o jogador. Outro aspecto interessante é que os *achievements* estimulam os jogadores de modos diferentes. Se a um jogador iniciado permitem a aquisição ou desenvolvimento de novas técnicas, a um jogador mais experiente possibilitam testar as suas capacidades – através de desafios como repetir certas tarefas com menos itens, sem poder perder ou num nível de dificuldade muito exigente. Blair garante que este é um óptimo método de "refrescar" desafios anteriormente concluídos. E o que fazer quando os *achievements* são aparentemente fáceis ou aborrecidos? Segundo Blair, uma possibilidade é destacar a importância da actividade em produzir resultados externos à própria actividade – isso explicaria, digo eu, porque é que andam em Kakariko Village feitos malucos à procura de galinhas perdidas. Porque sabem que a garrafa vazia que vão obter, embora não seja decisiva, dará muito jeito na hora de armazenar fadinhas e leite. Muitos *achievements* acabam assim por, metaforicamente, funcionar como moeda de troca para a obtenção de alguma coisa que

possa ser usada *in-game*. Contudo, há casos em que os *achievements* são literalmente a moeda de troca em curso. O exemplo mais comum são os sistemas de pontos, em que estes são obtidos no decurso do jogo e podem ser trocados por itens ou títulos. Pontos esses que apelam ao nosso instinto mais básico de recompensa, com base na dupla estímulo-resposta, testada por Pavlov e os seus cães.

DESBLOQUEANDO MOTIVAÇÕES SOCIAIS

Todos sabemos que conquistas e troféus não são apenas realizações pessoais. Estes funcionam como comprovativos a nível externo, contribuindo para reforçar ou melhorar o nosso *status* enquanto jogadores. É por isso que os *leaderboards* são tão populares: funcionam como um quadro de honra onde são distinguidos os melhores dos melhores, operando como reforço positivo para quem lá está e como exemplo a seguir para todos os outros. E se um *achievement* individual é gratificante, o que pode sê-lo ainda mais? Um *achievement* colectivo. Citando Condly, Clark, & Stolovitch no estudo *The effects of incentives on workplace performance: A meta-analytic review of research studies* (2003), Blair refere que programas que envolvam trabalho de equipa têm um maior efeito na performance dos sujeitos (48%) do que programas de incentivo individual (19%). Tais resultados poderão ter a ver com o facto de que, quando trabalhamos em equipa, sentirmos que

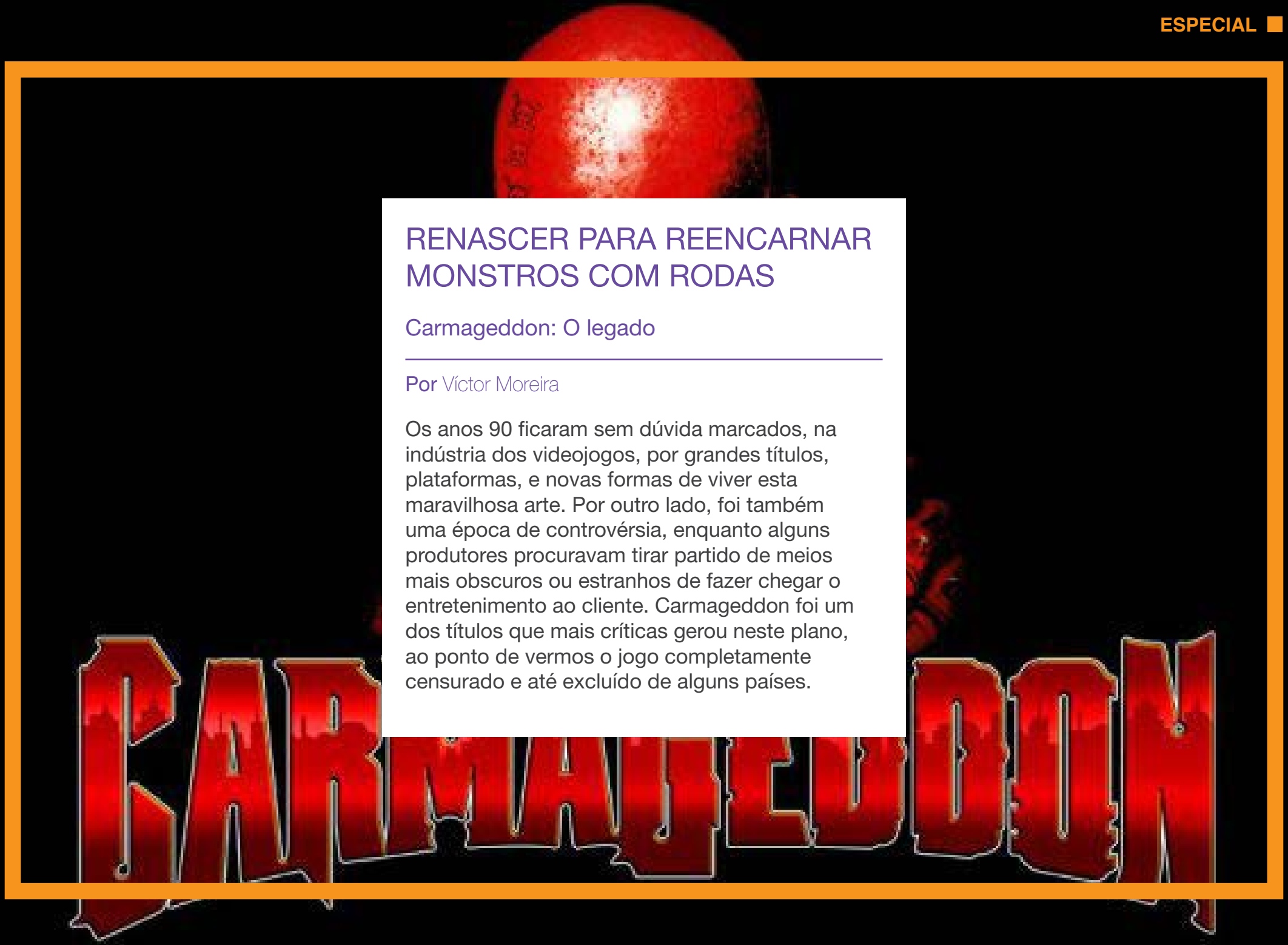


estamos a contribuir para algo superior a nós próprios. Mas Blair foca-se no trabalho cooperativo como meio de acesso a tarefas mais complexas, dificilmente alcançáveis a título pessoal.

DESBLOQUEANDO NARRATIVAS

Em suma, poderia dizer-se que os *achievements* têm um contributo secundário para a história mas preponderante para o enriquecimento da experiência de jogo. "Obrigam-nos" a explorar diferentes técnicas, modos de jogo, a sair da zona de conforto e a testar novos locais, pistas, personagens e itens. Quebram a linearidade da história, conduzindo muitas vezes a narrativas secundárias igualmente envolventes – como daquela vez em que, voltando a *FFVII*, encontrei Vincent Valentine e percebi que se tratava de uma peça importante que encaixava no *puzzle* que é a história obscura da Shinra. Talvez andar à procura de galinhas, cães perdidos ou fantasmas à noite não contribua directamente para que consigamos salvar o mundo. Mas que torna esse mundo muito mais digno de ser salvo, lá isso torna.

Feliz 2015, repleto de excelentes *achievements*!



RENASCER PARA REENCARNAR MONSTROS COM RODAS

Carmageddon: O legado

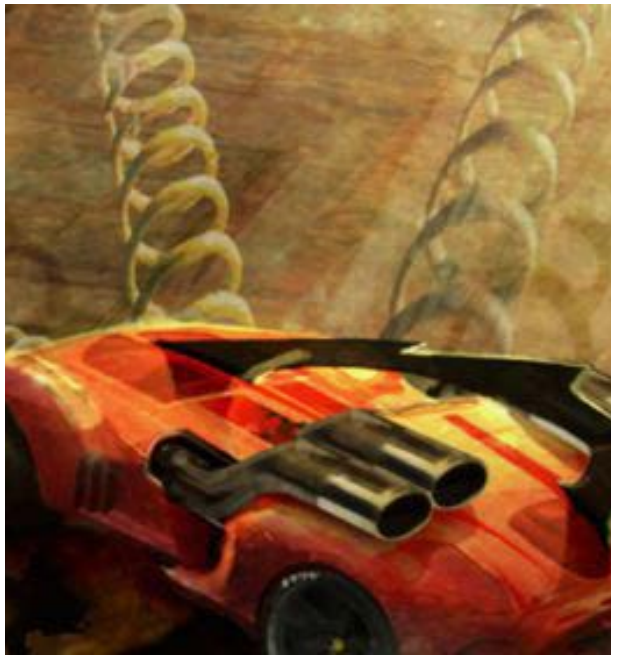
Por Víctor Moreira

Os anos 90 ficaram sem dúvida marcados, na indústria dos videojogos, por grandes títulos, plataformas, e novas formas de viver esta maravilhosa arte. Por outro lado, foi também uma época de controvérsia, enquanto alguns produtores procuravam tirar partido de meios mais obscuros ou estranhos de fazer chegar o entretenimento ao cliente. Carmageddon foi um dos títulos que mais críticas gerou neste plano, ao ponto de vermos o jogo completamente censurado e até excluído de alguns países.

E não era para menos, já que o mesmo nos convidava a atropelar pessoas para ganharmos tempo para concluir as corridas. Era tão macabro, como revolucionário e espectacular, e sem dúvida nenhuma, um dos ícones mais nostálgicos para quem cresceu rodeado de jogos de PC nessa época. Apesar de toda a censura, a Stainless firmou a sua posição contra o resto do mundo, já que foram eles próprios a lançar para a vasta rede internáutica o famoso *"Blood Patch"* que viria a reparar a censura que teve que ser aplicada no produto final.

A ideia de *Carmageddon* pedia realmente que os mundos abertos onde se processam as corridas fossem populadas por seres humanos, mas ao invés disso a produtora viu-se obrigada a lançar o jogo com zombies (claro!), substituindo sangue vermelho por verde ou até robôs, que espalhavam óleo pela pista. Apesar disto tudo, o jogo acabaria por receber três sequelas, sendo que na terceira – *Carmageddon TDR 2000* – a Stainless não teria qualquer envolvimento, e diversos ports para variados sistemas, cimentando a ideia que estávamos perante algo realmente bom e que também trazia algo novo e refrescante à indústria. A sequela directa – *Carmageddon II: Carpocalypse Now* – viria a dar continuação à censura, e apesar da procura pela essência, o normal era vermos cidades inteiras com zombies. De resto, o jogo manteve-se fiel às origens, introduzindo apenas um motor de física bastante bom, que deixava os carros deformados de forma bastante real, para um jogo de 1998. A banda sonora deste jogo fez também o gosto dos fãs de Metal, que podiam apreciar o título ouvindo Iron Maiden.

Muitas foram as influências, evocando também o bom humor, não só para o jogo em si como a muita coisa que existe dentro do mesmo. A mais conhecida e que perdura em todas as versões (incluindo o original) é o filme *Death Race 2000*, de 1975. Neste filme entra Sylvester Stallone e um dos corredores que está neste segundo título dá pelo nome de Silvester Stallion. Há também referências ao filme *Regresso ao Futuro*, já que um dos carros tem como nome "DeGory'un", outro com o nome Mach 13 é uma referência ao Mach 5 de *Speed Racer* (ou Go Mifune), entre outras que até são bem evidentes ao jogar. Para a terceira parte do jogo, que data de 2000, a Stainless ficou de fora do desenvolvimento, tendo a Torus Games pegado no projecto. Não foi, no entanto, um passo feliz – *Carmageddon TDR 2000* é considerado o pior da série, pelo menos dentro da gama de originais para PC.



A inspiração é a mesma, e desta vez a sigla "TDR" evoca isso mesmo, apesar de originalmente o significado da mesma ser outro – *Total Destruction Racing 2000*. Além da trilogia inicial, e como mencionado anteriormente, acabaram por surgir diversos ports e versões que até misturam mais que um título de Carmageddon. Para não maçar muito com um texto ridiculamente chato, deixo uma pequena lista com alguns reparos onde necessário:

SÉRIE PRINCIPAL :



Carmageddon **(1997)**
(disponível para PC e Mac)



Carmageddon II: Carpocalypse Now **(1997)**
(disponível para PC e Mac)



Carmageddon TDR 2000 **(2000)**
(disponível para PC)

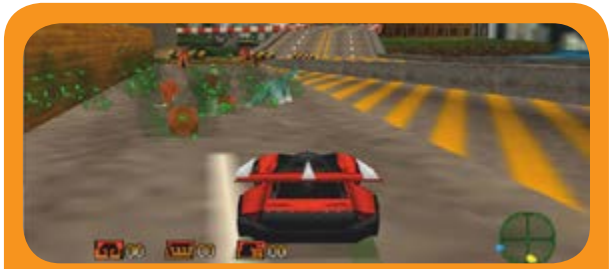


Carmageddon Reincarnation **(2015 ?)**

VERSÕES PARA CONSOLAS E DISPOSITIVOS MÓVEIS :



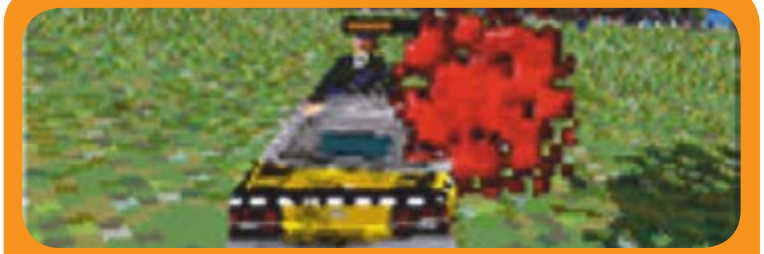
***Carmageddon* (1999 - Playstation)** - Uma mistura dos dois primeiros títulos da série principal, mantendo toda a essência do PC. Até pode ser considerado um jogo totalmente novo, apesar do nome, dado que existem carros novos e pistas não contidas nos títulos originais. O desenvolvimento ficou a cargo da Ubisoft.



***Carmageddon 64* (2000 - Nintendo 64)** - Além de algumas personagens únicas, é um port directo do *Carmageddon II: Carpocalypse Now* e, infelizmente, considerado um dos piores jogos da consola da Nintendo, pela má adaptação. Há quem diga que é pior que o *Superman 64*!



***Carmageddon* (2001 - Game Boy Color)** – é baseado no *Carmageddon II: Carpocalypse Now* e obviamente, dadas as limitações da máquina, acaba por ser um jogo de corridas com vista aérea. Estas limitações fazem com que as pistas só tenham 4 corredores ao mesmo tempo e que só existam 4 power-ups.



***Carmageddon e Carmageddon 3D* (2005 - Telemóveis)** – Estes dois títulos diferenciam-se pelo aparelho que os corre. *Carmageddon* corria em qualquer telemóvel com Java e era, tal como na versão de GBC, um jogo de vista aérea. Já *Carmageddon 3D* foi lançado para todos os terminais com Symbian 60 (maioritariamente aparelhos Nokia) e apresentava gráficos idênticos à versão original. Ambos os jogos estavam limitados a nível de personagens, mas pela primeira vez era possível escolher a personagem e posteriormente o veículo. Ambos incluíam também vários tipos de jogo totalmente novos.



***Carmageddon* (2012/13 - Smartphones e Tablets)** - *Port* directo do jogo original. Além dos óbvios controlos redesenhados para o toque, o jogo mantém toda a sua essência e originalidade, havendo só a mudança do nome do corredor "OK Stimpson" (referência forte demais a OJ Simpson?) para Juicy Jones. O jogo foi publicado pela própria Stainless, depois de recuperar os direitos sobre o mesmo.

(análise feita para a PUSHSTART)

Os anos de silêncio e… Carmageddon Reincarnation

Claro que tinha uma razão para escrever resumidamente sobre a história desta série e essa razão é o aparecimento de um novo título. Nos anos que se seguiram ao silêncio de toda a série, incluindo o cancelamento de um quarto jogo em 2005, que não viria a acontecer dado o falhanço de *TDR 2000*, a Square Enix, num movimento curioso, deteve os direitos sobre a franchise, não tomando, no entanto qualquer iniciativa. Em 2010 a Square Enix desiste da série e algo inesperado acontece em pouco tempo: o site oficial do *Carmageddon* reabre portas, um novo jogo é anunciado e há até um *Kickstarter* para esse efeito. A equipa original pega novamente neste título, e isso é sinónimo de um enorme sucesso nos primeiros passos em trazer de volta um dos ícones dos anos 90.

Carmageddon Reincarnation entrou este ano no programa de acesso antecipado e devia ser seguido atentamente por todos os fãs. É… nostalgia pura! Toda a essência e todo o esplendor do jogo que me manteve tantas horas acordado está presente. Claro que hoje em dia o jogo vai aparecer com novas tecnologias, mas também com detalhes nunca antes vistos ou novos modos de jogo. Alguns detalhes que já presenciei, como o facto de, ao reparar o carro, as peças voarem de novo para o sítio como numa contracção do tempo, ou o *power-up "Blind Pedestrians"* fazer com que as pessoas fiquem mesmo cegas (andam às voltas de braços esticados) são regalos para os olhos, e apenas aperfeiçoam aquilo que já estava perfeito.

Prometo voltar mais tarde com uma antevisão, ou quem sabe, já uma análise a este título. Para já, podem ficar descansados se estão renitentes, *Carmageddon Reincarnation* está totalmente jogável, é absolutamente divertido e ainda tem o bónus, ao comprar em acesso antecipado, de ficar com a trilogia inicial a custo zero. Nada mau pois não?




SPECIAL
STREET
MAGIC
AIR COOLED
Château bar
Quick Hot
SWAT
ATLANTIC

FEVEREIRO