PUSHSTART

51



QUEM PRECISA DUMA BOA HISTÓRIA QUANDO HÁ MONSTROS PARA ABATER?

Entre a caça e a chacina, surge MONSTER HUNTER ULTIMATE 4

TAMBÉM NESTA EDIÇÃO

EDIÇÃO LIMITADA: NA MENTE DUM COLECCIONADOR

MONUMENT VALLEY

EM BUSCA DA GEOGRAFIA PORTUGUESA NOS JOGOS

CARTUCHOS ESPECIAIS USADOS AO LONGO DA HISTÓRIA

THE ORDER: 1886

OUT RUN VS OUT RUN 2006

E MUITO MAIS...

TOP

> TOP 10: PARA ONDE FOI O TEMPO?

ESPECIAL

> CARTUCHOS COM FUNCIONALIDADES ESPECIAIS
> PRAZER EM CONHECER-TE... HERO

OLD VS NEW

> OUT RUN VS OUT RUN 2006 COAST TO COAST

LOADING

> MONSTER HUNTER ULTIMATE 4
> THE ORDER: 1886
> SLINKI
> SHADOWGATE

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

VISÃO

> EM BUSCA DA GEOGRAFIA VIRTUAL PORTUGUESA
> FTP - FEITO PARA PAGAR

ENTREVISTA

> HELANA SANTOS: A PROGRAMADORA DE JOGOS DISTINGUIDA ENTRE AS 100 MELHORES DO REINO UNIDO

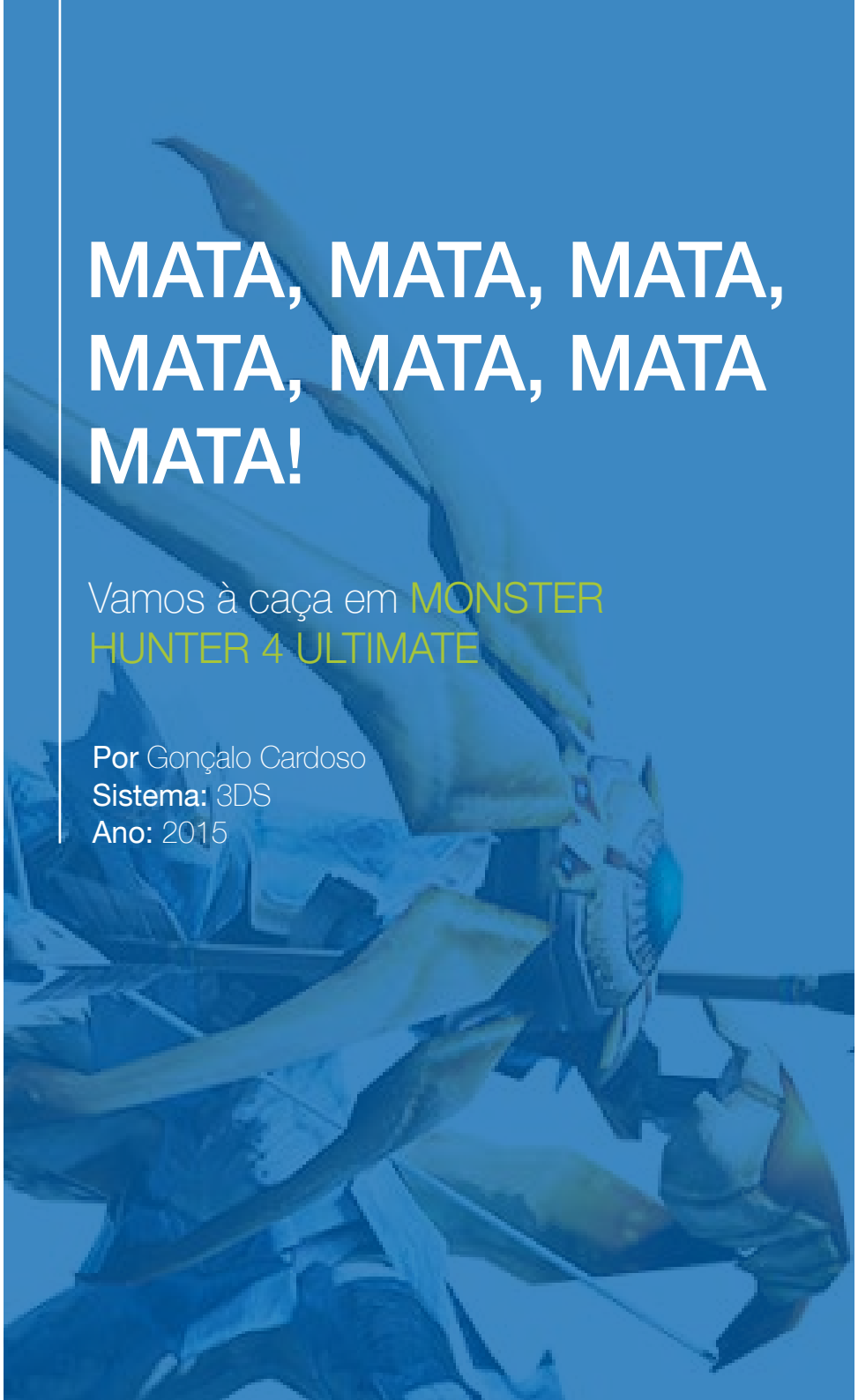
PONTO G

> EDIÇÃO LIMITADA: NA MENTE DUM COLECCIONADOR

MATA, MATA, MATA, MATA, MATA, MATA MATA!

Vamos à caça em MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE

Por Gonçalo Cardoso
Sistema: 3DS
Ano: 2015



A primeira vez que joguei um jogo da série *Monster Hunter* foi em 2004, na *velhinha* Playstation2. Confesso que na altura achei o jogo com um conceito interessante mas ao fim do tempo tornava-se repetitivo e tinha diversos problemas no motor de jogo. O mesmo sentimento não se verificou quando peguei em *Monster Hunter 4 Ultimate*. O segundo título da série a chegar a Nintendo 3DS tem muito conteúdo novo e oferece pela primeira vez, nesta portátil, a possibilidade de caçarmos com qualquer jogador através do modo *online*. Assim que acedemos ao menu pela primeira vez, somos confrontados com a criação do nosso personagem, com as habituais escolhas de aspecto, sexo e outros acessórios.
Depois, somos presenteados com uma *cutscene* que, graficamente, é talvez das melhores, se não a melhor, na consola, na qual vemos um monstro abismal atacar a nossa embarcação. Após um breve tutorial dos controlos, chegamos a cidade de *Val Habar* e juntamo-nos a uma *caravan,* nome dado a um grupo de caçadores, onde somos introduzidos ao jogo em si. Existem vários tipos de *quests* como matar monstros, recolher ingredientes como plantas e derivados dos corpos dos monstros, ou até mesmo capturar criaturas. No início, estas demandas são relativamente facéis mas a medida que vamos subindo nos níveis, a dificuldade aumenta progressivamente.
Ao longo do jogo somos acompanhados dos nossos amigos Palicoes, uma espécie felina que nos vai dar uma ajuda preciosa nas nossas aventuras. Este são customizáveis e vão ficando mais fortes cada vez que são usados em combate.
Apesar do foco do jogo estar virado para o combate e para a caça de monstros, é pena que não haja uma história mais profunda. Sentimos que, após algum







tempo, estamos só a aceitar *quests* sem ligação entre elas e que não existe uma progressão de princípio, meio e fim. No entanto, é um aspecto presente na série toda e não apenas neste título. Ainda assim, o combate é, de facto, excecional e é o aspecto mais importante do jogo. Pela primeira vez na série, é possível atacar inimigos de cima, devido aos diferentes níveis do cenário. Isto torna o combate mais atractivo mas também mais desafiante. Estão presentes 14 classes de armas, desde espadas gigantes como a *Long Sword* ou a *Great Sword,* ou a nova *Insect Glaive* um bastão com um insecto apetrechado. Todas elas têm um visual delicioso e dão um grande estilo ao nosso personagem. Outro aspecto muito bem conseguido é a sua banda sonora. Ao longo do jogo somos acompanhados de diferentes músicas ou outros tipos de som, que aumentam a vivacidade do jogo. Tal como já referi no início, os gráficos são absolutamente abismais e são possivelmente os melhores até a data nesta consola, pelo menos em comparação com outros títulos que joguei. Têm muita cor, muito detalhe e os cenários são gigantescos e muito variados. Melhor ainda, está o visual dos monstros que está tão realista que muitas vezes parece que vão saltar para fora do ecrã.

Um dos maiores problemas do jogo está, infelizmente, relacionado com o combate, pois os controlos da câmara são muito chatos e tornam o combate muitas vezes mais difícil. Obviamente que eu senti isto porque experimentei este jogo na “antiga” 3DS, e este título acompanha o lançamento da New

Nintendo 3DS, que já conta com o novo *c-stick* que serve para controlar a câmara. Como tal, se quiserem a melhor experiência possível, vão ter de adquirir a nova consola, o que para muitos pode ser um problema visto que uma consola nova é um *pouco* mais cara do que um mero jogo. Todos aqueles que, como eu, têm a consola original, vão sentir que a câmara muitas vezes não acompanha o nosso personagem e que vão ter de recorrer ao *D-Pad*, algo que não dá jeito nenhum. Contudo, é possível de ser jogado e vão ter na mesma uma ótima jogabilidade.

Voltando aquilo que o jogo oferece, temos a possibilidade de criar todo o tipo de equipamento para o nosso personagem, bem como cozinhar uma série de pratos que servem como "ajuda especial" para o combate. A quantidade de combinações deixa qualquer um de boca aberta. Este é também, o jogo com mais criaturas de toda a série, num total de 98, mais 26 do que em *Monster Hunter 4* (lançado apenas no Japão).

Toda esta diversão pode-se tornar ainda mais gratificante se o fizermos com mais caçadores, através do modo *online*. Este funciona muito bem, sendo que é muito fácil aderirmos a uma sessão de jogo ou criarmos a nossa. Raramente existem *loadings* infernais ou falhas de ligação como acontece com muitos títulos desta consola. Neste modo, a demanda em busca do monstro torna-se mais fácil, pois podemos caçar na companhia de mais 3 jogadores.

No final do dia, *Monster Hunter 4 Ultimate* é um óptimo jogo e é pena que não seja melhor. Talvez uma história mais cativante e concreta ajudasse, mas isso já é um problema que vem de trás e um aspecto que a série sempre desprezou um pouco.





Contudo, tem uma oferta gigante e qualquer fã da série vai ficar surpreendido com a quantidade de conteúdo e de monstros que o jogo tem. Para os que nunca jogaram nenhum *Monster Hunter*, é também um bom ponto de partida, pois o sistema de aprendizagem está muito bem conseguido. Passadas umas horinhas, já estão em busca da maior besta de sempre. E isso, é bastante divertido!

VEREDICTO

Uma experiência gratificante e recompensadora. Pedia-se apenas uma história mais envolvente.

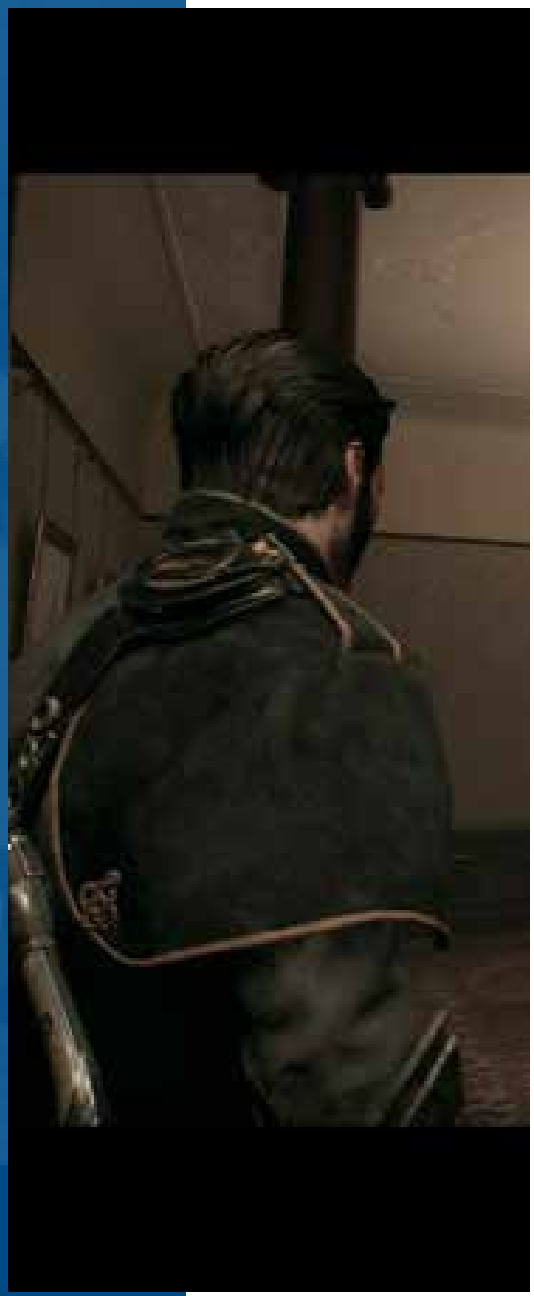
QUE DEUS SALVE A RAINHA!

Um enredo interessante em THE ORDER 1886, mas, pouco interactivo

Por Ivan Cordeiro
Sistema: PS4
Ano: 2015

Com pena minha *The Order 1886* é daqueles casos onde pouco há a dizer sobre o jogo, mas, há muito a dizer sobre o que ele representa para a indústria dos videojogos. Mas isso é uma história para um outro texto que não este. O jogo tem lugar num período histórico fascinante de grande interesse, a era Vitoriana no reino unido, que corresponde ao reinado da rainha Victoria até à data da sua morte em 1901. Foi uma era de grandes mudanças e de grande progresso social, cultural e tecnológico, e é também uma era envolta de misticismo e romantismo. Mas não me vou alongar, até porque o objectivo deste texto não é uma aula de história, mas sim fazer-vos perceber que existem na nossa história poucos períodos, tão interessantes como este, para serem explorados.

The Order 1886 conta-nos a história de uma antiga ordem de cavaleiros, que na verdade são os cavaleiros da távola redonda do Rei Artur, que servem a rainha e cuja principal missão é controlar os *half breed,* uma espécie de lobisomens. Esta é uma batalha que se tem vindo a travar há imensos séculos, mas que os humanos conseguiram finalmente começar a vencer devido aos avanços feitos durante a Revolução Industrial. A mistura deste universo alternativo com elementos *sci-fi* e *steampunk* e a cidade de Londres num dos seus períodos históricos mais interessantes, deveria dar um resultado "fabulástico". Mas, a verdade é que *The Order 1886* consegue deitar por água abaixo aquele que deveria ser o seu ponto mais forte. O jogo explora muito pouco do potencial histórico e ficcional que inicialmente parece ter. Com uma cidade cheia de monumentos relevantes e mundialmente conhecidos, o melhor que a Ready at Dawn conseguiu fazer foi colocar-nos da ponte de Westminster onde podemos apenas vislumbrar ao longe o conhecido Big-Ben. Este é para mim o maior problema deste título, não aproveitar quase nada do seu potencial no que toca à relevância do período histórico onde se insere. A não ser as referências mais do que previsíveis a *Jack The Ripper*. No entanto, verdade seja dita, visualmente é deslumbrante, um verdadeiro exemplo daquilo que deveria ser visualmente um jogo desta geração. Pode parecer cliché e um pouco idiota mas há realmente alturas em que se alguém olhasse para a televisão com menos atenção, poderia muito bem dizer que era um filme, e não ficaria surpreendido. Apesar do potencial da cidade de Londres não ser explorado, o interior dos edifícios "exploráveis" e as ruas por onde passamos contam com um nível de detalhe impressionante. Pena



certos pormenores deliciosos passarem por vezes completamente ao lado por tudo parecer muito igual graças à palete de cores quase monocromática. Se por acaso sofrerem de daltonismo é o jogo ideal, vão perder muito pouco ou nada da experiência visual.
Gostava de vos falar da jogabilidade de uma forma elaborada e explicar-vos tudo o que podem fazer às vossas armas e aparelhos estranhos, mas a verdade é que há muitíssimo pouco para dizer. Já jogaram outros *third person shooters* como *Gears of War* ou *Uncharted* ou até mesmo *The Last of Us*? Bem então já sabem o que esperar, até acrescento que não esperem tanto, porque o jogo é mesmo o mais básico possível. Correr para ali, escondermo-nos atrás de uma parede, disparar para uns inimigos, trocar de arma, disparar para mais uns inimigos, ver a *cutscene* e repetir o processo. Basicamente é isto, lá pelo meio temos algumas secções onde temos de usar mecânicas de *stealth* e algumas secções de plataformas, mas nada que já não tenham visto noutros títulos. Para além disso, os inimigos nunca variam muito e os combates contra os half-breed são super anti-climáticos. Nem as armas fictícias inventadas por Nicholas Tesla são interessantes, ou até mesmo úteis, e acabam por ser apenas mais uma que vocês podem usar. Mas há uma particularidade da jogabilidade que não posso deixar de criticar, os *quick-time events*… A experiência cinematográfica do jogo é muito boa sem dúvida, mas disfarçar a falta de jogabilidade e interacção do jogador com o pressionar de botões sem sentido nenhum a toda a hora torna-se chato, muito chato. Todos os momentos que supostamente seriam o clímax do jogo estão infestados de *QTEs* em prol da "experiência cinematográfica". Cheguei ao ponto de pensar "mais valia ser um filme". Chegar a uma espécie de *boss* e pensar "ahhh, agora é que vai haver um combate interessante", e este resumir-se ao pressionar de 4 ou 5 teclas no momento certo é frustrante. Este é a meu ver um dos maiores problemas dos videojogos nos dias que correm e este não é excepção, aliás, é um bom exemplo daquilo que não se deve fazer neste departamento.
A jogabilidade não é a única coisa básica, a estrutura do jogo e da sua progressão também o são. Mais linear é impossível, mas, não considero isso um problema. Linearidade é uma característica boa quando os jogos são construídos à volta desse conceito. Jogos como *Uncharted*, por exemplo, são bastante lineares, e isso não faz deles maus, pelo contrário. No entanto, pegando no mesmo exemplo, em *Uncharted* os confrontos são bastante interessantes e há sempre várias maneiras de abordar determinada situação. Em *The Order 1886* nem isso, já que a abordagem a um conflito limita-se a "escondo-me na caixa da direita ou da esquerda?". Ainda assim não deixa de haver algumas boas trocas de tiros e momentos mais tensos. Em termos de







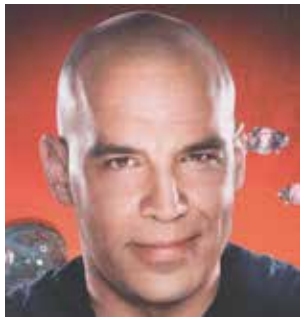


longevidade temos também um problema, no modo de dificuldade normal, sem pressas a explorar o pouco que é possível e a apreciar a paisagem o jogo durou-me cerca de 7 horas. É pouco sem dúvida, mas muito sinceramente diverti-me durante esse tempo. Só tenho pena de o final ter sido claramente apressado, resultando num fim abrupto que nada explica e que deixa muito a desejar. Aqui coloca-se a eterna questão da qualidade vs quantidade. O ideal seria os dois, mas nem todas as produtoras têm o privilégio de ser a Valve ou a Blizzard que têm dinheiro para manter um jogo em desenvolvimento o tempo que for preciso. Nesse caso tem de haver um equilíbrio. Equilíbrio esse que *The Order 1886* não tem. Apesar dos problemas já referidos o jogo é, do início ao fim, divertido, mas, depois dessas 7 horas há poucas razões para voltar a jogá-lo além dos modos de dificuldade mais elevada, que, para muitos jogadores não justificam uma segunda *playthrough*. O preço que se pede pelos jogos em Portugal aliado aos baixos vencimentos acaba por tornar este título num mau investimento. Se fizerem a conta por alto são 10€ por cada hora de entretenimento, sai mais caro do que ir ao cinema, e o cinema não é barato. No entanto não posso deixar de referir que o conceito de "um jogo com menos de oito horas é curto" é, além de idiótico e mal fundamentado, mais um Frankenstein popularizado pela rede de alta cultura e expressão artística que é a internet.
No fim *The Order 1886* é um jogo que não aproveita o seu grande potencial em quase todos os aspectos, mas que, é divertido enquanto dura. Infelizmente dura muito pouco. Gosto de pensar que esta é a base daquilo que virá a ser uma boa franquia, já que há imenso para explorar neste mundo de jogo interessantíssimo com uma premissa arrojada. Pessoalmente espero que a Ready at Dawn consiga o financiamento para uma sequela, embora este primeiro capítulo seja um tiro ao lado, há aqui o suficiente para fazer de *The Order* um jogo de acção de referência.

VEREDICTO

Um dos mundos de jogo mais interessante que vi nos últimos tempos, pena ter tantos problemas e não aproveitar o seu potencial.





QUEM?
Andrea Pessino

TRABALHO?
CTO da Ready at Dawn (*God of War: Ghosts of Sparta, God of War: Chains of Olympus Daxter*)

A CURTA E BIZARRA ENTREVISTA SOBRE *THE ORDER: 1886*

Por Ivan Barroso

Uma só palavra que defina o jogo?
Emocional.

A palavra mais usada durante o desenvolvimento do *The Order: 1886?*
Lindo!

O palavrão mais usado pela equipa da Ready At Dawn?
Fuck!

Uma boa razão para ir comprar o The Order: 1886 no primeiro de lançamento?
É certamente um jogo divertido!







ONDE ESTÁ PORTUGAL NO UNIVERSO DOS VIDEOJOGOS?

Em busca da Geografia Virtual portuguesa

Por Gonçalo Neto

O último capítulo de *Assassin's Creed* para as consolas da sétima geração tem pela primeira vez um protagonista que alinha pelos templários. A série é um dos *franchises* mais populares dos últimos anos, e levou a ficção histórica aos ecrãs de muito boa gente que não aguenta uma aula de história sem bocejar. Pelo caminho foi tecendo uma narrativa que opõe assassinos e templários e, em *Rogue* (2014), tem lugar uma revelação importante no arco geral da história do jogo. Essa revelação acontece em Lisboa, em 1755. E dá origem ao mais famoso terramoto do século XVIII.

Esta não é a primeira vez que a história portuguesa tem destaque no universo da saga. Já em *Black Flag* (2013), a armada portuguesa aparece em força para representar o nosso país. Numa das missões do jogo, o protagonista precisa de roubar uma bandeira portuguesa de um navio lusitano. Mas em termos de impacto, a missão do terramoto é sem dúvida mais impressionante. O objectivo é escapar do Convento do Carmo através de uma cidade que se desmorona à nossa volta e, ainda que não possamos vaguear livremente pelas ruas de Lisboa, não deixa de ser cativante para um português ver a sua capital representada com tanto pormenor. Mas será preciso termos chegado a 2014 para vermos Portugal a três dimensões num jogo de vídeo?

A história da representação da geografia portuguesa em jogos de vídeo teve um início prometedor, ainda que longe do território continental. De facto, se exceptuarmos experiências nacionais como a de *Paradise Café* (1985), a primeira vez que solo português aparece num jogo de vídeo teve lugar em 1992, pela mão da LucasArts. Em *Indiana Jones and The Fate of Atlantis*, um dos destinos do nosso arqueólogo preferido é o arquipélago dos Açores, desde sempre associado com as lendas do continente desaparecido. Mas durante os restantes anos do milénio passado,



tanto quanto sabemos, Portugal só voltaria a aparecer em jogos desportivos.
Em 2004 foi lançado *Portugal 111: A Conquista de Soure*, considerado por muitos como o primeiro jogo de vídeo totalmente produzido em Portugal. Como se desconhecem os autores de *Paradise Café*, como a memória nos falha em relação a outras curiosidades nacionais dos tempos dos computadores 8-bit e atendendo à escala do projecto, aceitemos que *Portugal 111* mereça esta distinção. Desenvolvido do com a ajuda da câmara municipal de Soure e de historiadores da Universidade de Coimbra, este jogo de estratégia com a reconquista cristã como pano de fundo é um primeiro passo muito importante para a ficção interactiva baseada na história portuguesa. Até porque… não são muitos os exemplos disponíveis.
Tom Clancy's Endwar (2008), também da francesa Ubisoft, é um RTS sobre a terceira guerra mundial, e uma das primeiras missões passa-se na Arrábida. Uma perspectiva pouco plausível para quem conhece as pacíficas paisagens desta serra, mas se algum dia a União Europeia se desentender com os Estados Unidos, quem sabe o que poderá acontecer. Menos dramática é a Lisboa de *Memento Mori* (2008), uma aventura gráfica dos checos da Centauri Production. Nela, um dos protagonistas, uma agente da polícia russa, viaja até Lisboa em busca de pistas sobre um roubo no museu Hermitage. No campo dos jogos de estratégia mais convencional, *Age of Empires III* (2005) disponibiliza Portugal como uma das 8 nações à escolha do jogador, e *Civilization V* (2010) adiciona-nos como nação jogável no segundo pacote de expansão, Brave *New World* (2013). Acrescentem-se a esta lista lançamentos não oficiais, tais como o de *Broken Sword 2.5 - The Return of The Templars* (2008), projecto amador de tributo à saga da Revolution Studios que coloca Tomar em destaque numa narrativa que incide novamente sobre os templários, e *mods* que adicionam Portugal a vários títulos da saga *Total War*, e mapas de Portugal e de Espanha ao *Euro Truck Simulator 2* (2012).
Mas, se olharmos para o campo dos FPS, não conseguimos encontrar exemplos de níveis passados em Portugal. A geografia portuguesa é, então, terreno inexplorado no plano tridimensional na primeira pessoa. É certo que a indústria portuguesa de jogos de vídeo está ainda na sua infância, e o desenvolvimento de jogos em 3D é caro e exigente em termos de dimensão de equipa, mas onde está a comunidade de *modders* portuguesa? Existirão mapas para jogos de culto feitos por fãs portugueses, sobre Portugal? Existirá entre a comunidade



de jogadores portugueses a vontade para se lançarem num projecto tão ambicioso como o de recriar uma cidade portuguesa a três dimensões? A execução de projectos exigentes através de uma gestão cuidadosa de recursos humanos é possível, e prova-se por projectos tais como o *remake* de *Half-Life* (1998), *Black Mesa (2012)*, totalmente realizado por fãs do jogo da Valve. Teremos nós capacidade para um esforço de equipa comparável? E no campo do *Minecraft* (2009), onde está o Mosteiro dos Jerónimos recriado bloco a bloco, ou o Templo de Diana de Évora, ou a Universidade de Coimbra? Haverá vontade para imaginar a arquitectura portuguesa no domínio virtual?
Queremos acreditar que sim. Por agora, a melhor recriação da Lisboa contemporânea encontra-se no delirante *Inspector Zé e Robot Palhaço em Crime no Hotel Lisboa (*2013) dos portugueses da Nerd Monkeys. Bom trabalho, rapaziada! Quem são os senhores (e senhoras) que se seguem? Que tal em 3D?

UM COELHO BEM DIFERENTE

Inovações não faltam em SLINKI

Por Rafael Tabosa
Sistema: PC
Ano: 2014



Salvar o que nos é querido pode parecer algo muito requisitado, mas raramente o é por um coelho. Quando vê a sua floresta ameaçada por um inimigo desconhecido, Slinki sente-se na obrigação de descobrir o que se passa e trazer a paz que, outrora, a sua floresta tinha.

Slinki é um jogo de plataformas onde controlamos um coelho que partilha o nome do jogo. Possuidor de um braço biomecânico, este não é propriamente um coelho qualquer. Foi precisamente este braço, sendo a verdadeira pérola e mecânica principal do jogo, o que me fez render a ele. Ao início um quanto confuso, mas depois de dominada a técnica não conseguimos parar de o usar, mesmo quando não é necessário. Com ele ganhamos uma mobilidade diferente que nos permite projectar pelo mundo. É através do seu braço que podemos fazer os saltos necessários, assim como nos agarrarmos a certas paredes para avançarmos pelos níveis. Se esta técnica nos permite uma fluidez e dinâmica na movimentação, não é de todo a sua única função. Usada como arma, aliás a única que temos, também permite derrotar os vários inimigos que nos impedem de prosseguir e que infestam a floresta que tentamos proteger.

Slinki transmite, de certa forma, um sentimento nostálgico que nos transporta para memórias de jogos passados, isto porque traz de novo alguma importância aos high scores; o estilo de jogo e até







mesmo a arte remetem, de igual modo, para tal. Contudo, não deixa de definir bem a sua identidade ao colocar um gameplay bastante fluído e interessante à mistura. Apesar de o grafismo também contribuir para este efeito, foi aquilo que me agradou menos, nomeadamente a estética dos mundos. Não é que haja algo errado no estilo usado, mas gostava de ver algo mais orgânico neles. É, também, de salientar o grau de dificuldade que apresenta, com uma curva bastante delineada e progressiva. Não só no número e desafio de criaturas com as quais nos defrontamos, mas sobretudo com os puzzles, na forma de saltos e movimentações precisas para seguirmos em frente.

No geral, Slinki acaba por ser simples no conceito mas desafiante no gameplay. Não é o tipo de jogo que nos guie de mão dada pelos níveis e ainda bem que não o faz.

VEREDICTO

Desafiador e com um gameplay excelente. É, definitivamente, um jogo a ter em conta.

PORQUE MORRER NUNCA FOI TÃO DIVERTIDO

Nunca pensar foi tão díficil como em SHADOWGATE

Por Ivo Leitão
Sistema: NES
Ano: 1987



Apesar de o género das aventuras gráficas *point and click* ser bem mais prolífero em computadores do que consolas, quanto mais não seja pelo uso do rato como interface, as consolas também os receberam. Um dos mais famosos que a NES contém na sua biblioteca é o *Shadowgate*, apesar de também de ter a suas origens no computador Apple II e existirem imensas conversões para outros computadores da época, a versão NES é uma das mais interessantes.

A coisa que mais aprecio num videojogo de aventura deste estilo é a história, as personagens carismáticas e o habitual bom humor ao longo da aventura. Pois bem, *Shadowgate* não tem nada disso, mas não deixou de me cativar imenso. E passo a explicar o porquê. Inicialmente só sabemos que a nossa missão é a de travar um feiticeiro maléfico – o *Warlock Lord* – de invocar a criatura mais poderosa das trevas – *Behemoth* – e com todo esse poder ao seu dispor levar a Humanidade à ruína. E com essa informação em mente, vemos à nossa frente as portas do castelo Shadowgate, que esconde mil-e-um perigos, e o feiticeiro lá metido nos seus confins. Apesar de a história não ser nada de especial, este *Shadowgate* ganha muitos pontos pela sua atmosfera tenebrosa e jogabilidade, onde a exploração e a resolução de mistérios são o prato do dia. Para esse efeito, o jogo apresenta-nos uma perspectiva na primeira pessoa e com o interface todo baseado em menus com várias acções. Podemos escolher coisas como "olhar", "pegar", "usar", "abrir", "fechar" ou "mover", por exemplo. Depois de escolher a acção pretendida movemos o cursor para navegar no inventário ou mesmo interagir com o cenário à nossa frente. Só depois sofremos as consequências dos nossos actos. Sim, este é daqueles jogos quase de tentativa-erro e o mínimo passo errado leva-nos a

uma morte lenta e dolorosa. Mas se uns podem achar isso chato, afinal qual é a probabilidade de partir um espelho e sermos sugados para o espaço? Ou atravessar uma "pequena poça de água" e aparecer do nada um tubarão que nos devora? – na minha opinião sincera, acho esses pormenores deliciosos, além de fazerem toda a diferença. Eventualmente lá nos vamos cruzando com algumas criaturas como *trolls*, demónios ou dragões e claro, temos de ter muito cuidado com o que vamos fazer ali. Para as "combater", tudo se resume a utilizar o item ou a estratégia certa. Podemos levar todo o tempo que quisermos para tomar uma decisão, convém é ser a decisão acertada, caso contrário iremos ver muitas vezes o *grim reaper* levar a nossa alma.

Mas o que acho mais surpreendente nesta versão NES é que naquela época a Nintendo, em especial o seu ramo americano, obrigava as *third parties* a seguirem o seu código de conduta e remover todas as referências religiosas, sexuais ou de violência e morte explícita dos seus jogos. E isso neste *Shadowgate* não aconteceu. É certo que não é um jogo propriamente violento nem *gore*, mas os textos que descrevem as nossas mortes são bem explícitos e gráficos, o que não é nada habitual numa consola "de boas famílias".

Um outro aspecto que acho interessante na jogabilidade é o facto de termos sempre de ter pelo menos uma tocha acesa connosco, caso contrário algo menos bom nos acontece e levamos com um *game over*. Podemos equipar e acender até 2 tochas ao mesmo tempo, de forma a que quando uma se apague, temos a outra já acesa. Mas como há um *stock* limitado de tochas possíveis de coleccionar no jogo, isso pode também servir como uma espécie de tempo limite para chegarmos ao fim da nossa aventura.

Nos audiovisuais este *Shadowgate* é muito interessante. O castelo é enorme e existem imensas salas completamente diferentes entre si, mas há sempre um denominador comum: o receio de seguir em frente. Tudo parece tenebroso, sombrio e misterioso e nunca sabemos muito bem o que vai acontecer a seguir. As músicas são também excelentes, muitas delas bastante tensas o que contribui ainda mais para um ambiente de cortar à faca em certas alturas, o que para um jogo 8 bit, está de facto muito bem conseguido. Outras músicas já são um pouco mais épicas, embora por vezes, possam soar um pouco desproporcionadas aos cenários que estamos actualmente a ver. É dos poucos defeitos que lhe aponto.



Em suma, gostei bastante de *Shadowgate*. As suas mecânicas de jogo com base na tentativa-erro e o extenso *backtracking* e exploração no geral poderão alienar algumas pessoas, mas tudo o resto parece-me excelente. A atmosfera do jogo é qualquer coisa de fantástico e todas as mortes que vamos sofrer ao mexer no que não devíamos, ou não usar o item certo em cada situação, são apenas um pequeno preço a pagar, até porque podemos fazer *save game* sempre que bem entendermos. Aconselho vivamente, principalmente se forem fãs de aventuras gráficas. E para quem gostou deste *Shadowgate*, fica a dica que recentemente saiu para PC mais um jogo desta série. A minha opinião é que me parece que se esmeraram bastante, e como tal, já está na minha lista!

VEREDICTO

Um verdadeiro clássico dos jogos de aventura. Com uma excelente atmosfera e desafios que nos vão deixar algum tempo a pensar.

OLD **VS** NEW

OUT RUN **VS**

OUT RUN 2006 COAST 2 COAST

Por Ivo Leitão

UMA VIAGEM DE FERRARI E UMA LOIRA

Old	*New*
Out Run	**Out Run 2006 Coast 2 Coast**
1986	2006
SEGA	SEGA
Arcade	Playstation 2

Uma das memórias mais antigas que eu tenho do mundo dos videojogos é a de ir com regularidade a um hipermercado com os meus pais e ficar longos minutos sentado na *arcade* do *Out Run*, a fazer de conta que estava a jogá-lo. Que infância deprimente, vocês devem pensar, mas de facto havia ali qualquer coisa naquele jogo que sempre me fascinou.

O *Out Run* original é uma das obras mais importantes do mestre Yu Suzuki e foi sem dúvida um grande marco na história dos jogos de corrida *arcade*. Era um jogo revolucionário. Não havia competições por detrás, posições na grelha, nada disso. Apenas tínhamos um portentoso Ferrari Testarossa, uma loiraça a acompanhar, e o resto era apenas para apreciar uma viagem a alta velocidade. Claro que tínhamos sempre uma contagem decrescente a bater em cada *checkpoint*, de outra forma a máquina não tinha desculpas para nos "comer mais moedas". Mas para além disso, o jogo apresentava caminhos alternativos que poderíamos tomar, o que tornavam a experiência ainda mais única e nos aguçavam o apetite para ver o que esconderia o outro caminho que deixamos para trás. Para além dessa não-linearidade na jogabilidade, também tínhamos a liberdade de escolher a música que gostaríamos de ouvir e tanto a Passing Breeze, Splash Wave e Magical Sound Shower se tornaram melodias clássicas neste nosso mundo e que representavam muito bem a atmosfera mais relaxante que *Out Run* pretendia transparecer.

Mas *Out Run* é também uma obra tecnicamente impressionante para a época. Apesar de não ser o primeiro a fazê-lo, é um dos vários jogos da Sega dessa época que usam a tecnologia do Super Scaler, que permite apresentar imensas *sprites* escaláveis no ecrã de uma forma, tornando o efeito de zoom mais fluído e uma melhor noção de velocidade. Já antes, jogos como *Hang-On* ou *Space Harrier*, tinham tirado partido desta tecnologia. De resto, o que interessa mesmo é a experiência e aqui poderemos atravessar as mais variadas paisagens, desde grandes cidades, zonas costeiras cheias de sol, campos verdejantes, desertos, entre outros. Claro que para os ver todos teríamos muitas moedas para gastar. *Out Run* foi um grande sucesso, acabando por ser convertido para uma enorme variedade de consolas e computadores da época. Mas talvez a conversão para a Mega Drive (já mais tardia) seja a mais reconhecida, se bem que muito do detalhe visual teve de ser sacrificado, embora continue a ser uma óptima experiência.

E após uma série de sequelas não muito bem





conseguidas, ou um *Outrunners* que se calhar não teve o reconhecimento devido, a série ficou no arquivo durante muitos anos. Mas eis que em 2003 surge nas arcades, desta vez no sistema Sega Chihiro, baseado na Xbox o que facilitou imenso a sua conversão, um *Out Run 2*! Com uns audiovisuais e jogabilidade estonteantes, foi uma excelente surpresa da Sega e a versão Xbox não levou muito tempo a ser lançada. O que também felizmente não demorou tanto tempo assim foi a versão *Out Run 2006 Coast 2 Coast* a sair para várias plataformas, uma edição de luxo que irei detalhar em seguida.

Nessa mesma edição temos, por um lado, uma fiel conversão arcade, que inclui todos os circuitos disponíveis do *Out Run 2*, da sua revisão *SP* e os seus modos de jogo, incluindo o *Time Attack* que dispensa apresentações e o interessante *Heart Attack*, onde a nossa companheira nos vai dando vários objectivos a cumprir, como ultrapassar o máximo de carros, fazer *drifts*, não embater em nada, ou atravessar uma série de arcos, por exemplo. Mas temos também o modo *Coast 2 Coast*, que acrescenta imenso conteúdo e desafios que nos vão deixar com as mãos presas ao comando durante muitas horas. Aqui temos à nossa frente ainda mais modos de jogo, alguns com mais desafios para cumprir e cuja nossa performance se traduz em *Out Run miles*, que nos permite desbloquear uma série de novos Ferraris, circuitos e músicas dos vários jogos da série.

Claro que temos também o modo *Out Run* clássico que acaba por ser sempre aquele onde mais horas perco. Podemos correr em 2 conjuntos de circuitos: o original que nos leva



por várias paisagens europeias, incluindo um passeio por Paris, ou pelos moinhos Holandeses, castelos medievais, zonas montanhosas, ou o coliseu de Roma. Já os circuitos trazidos pelo *Out Run 2 SP* levam-nos às Américas, onde atravessamos a imponente ponte de S. Francisco, os desertos do Grand Canyon, selvas Sul-Americanas ou uma visita a Nova Iorque. As bifurcações estão também presentes, embora exista depois a opção de poder jogar os circuitos de forma contínua, podendo experienciar os 15 circuitos de cada grupo de uma só vez.

Mas o que realmente interessa é a condução e essa é 100% *arcade*, algo que eu valorizo bastante. Vamos poder continuar a conduzir a velocidades estonteantes, enquanto fazemos drifts como se nada fosse a passar por entre os carros. Bater num carro a alta velocidade, enquanto fazemos um *drift* pouco nos penaliza, e isso sinceramente até pode ser um ponto negativo para as pessoas mais exigentes, mas creio que o foco deste jogo é mesmo o de apreciar a viagem e passar um bom bocado e quanto a isso, bom, a Sega desempenhou um excelente papel.



Graficamente é claro um jogo excelente, com todos os circuitos a serem muito bem detalhados, óptimos efeitos visuais e uma vez mais com uma banda sonora relaxante a condizer com todas as bonitas paisagens que nos vão passando ao lado. E o facto de para além de um Testarossa podermos conduzir muitos outros carros icónicos da famosa construtora Italiana é uma mais-valia. Apenas tenho pena, pelo menos na versão PS2 aqui trazida, que não exista nenhuma vertente *multiplayer* em *split-screen*. Os servidores do modo online há muito que foram fechados e jogar em LAN, apesar de ser uma característica interessante num jogo de PS2, acaba por ser bem irrealista.

É uma pena que *Out Run* aparentemente tenha voltado a cair no esquecimento. O facto de a versão PC ter sido descontinuada do Steam devido ao licenciamento da Ferrari ter expirado (um ponto negativo do digital) tirou-lhe ainda mais a pouca luz que já tinha em cima. Se há coisa que a Sega sempre fez bem, foram bons jogos de corrida *arcade*, e estes Out Runs não são nenhuma excepção. São a referência.



NERVOSOS, DESEQUILIBRADOS E ATÉ FAZEM FOTOSSÍNTESE!

Cartuchos com funcionalidades especiais

Por Miguel Coelho

Cartuchos: os suportes mais nostálgicos do mundo dos videojogos. Antes da juventude de hoje apadrinhar cegamente o Blu-Ray, o DVD e mesmo o já velhinho CD, era neles que os jogos vinham “embrulhados”. Criaram no imaginário comum o truque mítico do soprar no cartucho quando o jogo não entrava à primeira (que nada tinha de científico mas que, misteriosamente, resultava sempre), gesto esse que ainda hoje é relembrado com saudade (não se ouve ninguém falar em soprar em CDs!).

Durante várias décadas, até sensivelmente aos primeiros anos do novo milénio, vieram em todas as formas, cores e tamanhos. Neste artigo, irei explorar mais a parte das formas, não do ponto de vista meramente estético, mas analisando mais aqueles que "sofreram mutações" por conterem algum tipo de funcionalidade extra. Isto significa que cartuchos com formatos diferentes, mesmo que isso seja irrelevante ao seu funcionamento e não acrescentem nada de novo, serão deixados de parte. Falo, por exemplo, dos cartuchos da EA para a Mega Drive, que tinham aquele formato diferente dos "normais" (aquelas malditas patilhas amarelas foram sempre um mistério para mim!) apenas porque foi a maneira que os developers da EA encontraram para fabricarem o seu próprio cartucho sem ter que pagar direitos à SEGA.

Os primeiros contactos que tive com cartuchos de formatos incomuns com funcionalidades especiais foi na Mega Drive, primeiro com *Sonic & Knuckles* e depois com títulos da Codemasters como *Micro Machines* e *Super Skidmarks*. O primeiro foi realmente estranho e quase fez com que estragasse uns quantos cartuchos, até perceber para que servia realmente; o seu topo composto por uma patilha, que levantava e revelava um encaixe para outro cartucho, servia para aplicar outros títulos da série Sonic como *Sonic 2* e *Sonic 3*, e permitia aceder a conteúdo adicional que era impossível com qualquer um dos títulos sozinho.

No caso dos jogos da Codemasters, os cartuchos, para além de um formato alternativo, possuem duas entradas embutidas para comandos da Mega Drive, de maneira a ser possível jogarem até 4 pessoas em simultâneo. Sempre achei esta característica muito subvalorizada… pensem comigo: sem terem que pagar mais nada por um acessório extra, sem terem que fazer nenhuma ligação complicada, estava ali um cartucho que fazia o mesmo que *multitaps* e aparelhómetros



semelhantes lançados para várias consolas!

Apesar de não me conseguir lembrar de nenhum cartucho com funcionalidades especiais nas consolas caseiras da Nintendo (a não ser que se considere o Super Game Boy), as portáteis estavam recheadas de bons exemplos. No Game Boy Color começaram a aparecer alguns jogos com *rumble feature*, que não era nada mais do que *feedback* em forma de vibração embutida no próprio cartucho. Entre estes, encontram-se títulos como *Perfect Dark, Top Gear Rally, Ready 2 Rumble Boxing, Star Wars Episode 1 Racer* e *Pokémon Pinball*, tendo alguns deles a particularidade de possuírem cartuchos com formas peculiares que permitiam a colocação de uma pilha AAA que alimentava essa funcionalidade.

Ainda nas portáteis da Nintendo podemos ver outros exemplos de funcionalidades especiais aplicadas a cartuchos. A seguir



à *rumble feature*, os mais usados foram, provavelmente, os acelerómetros. No Game Boy Color temos um excelente exemplo em *Kirby Tilt 'n Tumble*, que foi um jogo bastante criativo e que fazia bom uso desta tecnologia, em que, em vez de tradicionalmente usarmos os botões direccionais para movimentar Kirby e os de acção para o fazer saltar as plataformas, obstáculos e inimigos, temos antes de inclinar o Game Boy para o fazer rebolar de um lado para o outro e abanar a consola para o fazer saltar.

Na versão seguinte das portáteis da Nintendo, o Game Boy Advance, tivemos mais 3 exemplos de acelerómetros aplicados a jogos em *Koro Koro Puzzle – Happy Panechu!* (um *puzzle game* exclusivo japonês em que usamos o movimento para fazer mexer as peças), *Yoshi's Universal Gravitation* (Europa) / *Yoshi Topsy-Turvy* (América do Norte) (*platformer* com Yoshi onde o nosso movimento faz inclinar e girar o cenário) e *WarioWare: Twisted!* (um conjunto de mini-jogos típicos desta série mas que fazem uso da tecnologia em questão).

Por último, é interessante mencionar dois casos muito interessantes, particulares e, julgo, únicos neste tipo de funcionalidades aplicadas a cartuchos; o primeiro é *Robopon*, um jogo feito pela Atlus e Hudson Soft para o Game Boy Color que, à boa moda de *Pokémon*, teve 3



versões (*Moon*, *Star* e *Sun*, este último saído na América do Norte, enquanto que os restantes são exclusivos japoneses). As semelhanças com *Pokémon* não ficavam por aí, pois *Robopon* tinha uma estrutura e jogabilidade muito parecidas com essa série, no entanto, a funcionalidade única que o distingue e nos interessa para este artigo é o seu painel de infravermelhos que permitia que, por exemplo, ao apontar outro dispositivo com a mesma tecnologia, como um comando da TV, e se carregasse nos botões, interagia-se com certos objectos do mundo do jogo (abria-se uma arca com itens ou aumentava-se as habilidades de uma personagem).

O segundo caso é talvez o que mais me





impressiona: a série Boktai (*Boktai – The Sun is in Your Hand* e *Boktai 2 – Solar Boy Django*). Estes cartuchos eram munidos de um sensor de luz que mede a exposição a raios ultravioleta e que se serve disso para carregar a arma do nosso personagem no jogo, obrigando o utilizador a estar no exterior para que isso acontecesse. Caso a nossa arma fique sem energia e não for possível expor o sensor do cartucho aos raios UV, temos de evitar os inimigos entretanto.



QUEM?
Helana Santos

TRABALHO?
Programadora, fundadora da Modern Dream (*Ace of Spades, The Cat That Got the Milk, Typing of the Dead: Overkill, LA Cops, The Button Affair*)

A PROGRAMADORA DE JOGOS DISTINGUIDA ENTRE AS 100 MELHORES DO REINO UNIDO

Por Ivan Barroso

O que significa para ti esta nomeação?

Esta nomeação é um reconhecimento das realizações e do trabalho de mulheres talentosas que têm influenciado o desenvolvimento da indústria de jogos de uma forma extremamente marcante.
As cem mulheres nomeadas vêm de diferentes backgrounds e representam as diversificadas áreas desta indústria, assumindo papéis de mentoras.
Sinto-me extremamente lisonjeada ao ter sido escolhida entre as cem mulheres de destaque na indústria de jogos do Reino Unido. Representa uma grande recompensa relativa ao meu trabalho como programadora e directora de uma empresa, que nasceu com a abertura de um espaço de colaboração e desenvolvimento de uma comunidade de criadores de jogos, bem como pela minha determinação em querer marcar a diferença nesta indústria.

Como foi chegar a este ponto da tua carreira?

Estou na indústria de jogos há pouco mais de sete anos. Assim que terminei a faculdade, iniciei o meu percurso profissional na Pivotal Games, que pertencia a EIDOS, seguidamente trabalhei na Blitz Games Studios e por fim formei a minha própria empresa, juntamente com o meu parceiro, Ollie Clarke, no final de 2013.
Entretanto, decidimos aventurarmo-nos pelo mundo dos jogos independentes, como hobby e lançámos o T*he Cat that Got the Milk*, em 2011 e o *The Button Affair,* em 2012, para PC e MAC. Sempre fomos apaixonados por todas as formas de arte, especialmente a música e pintura e quisemos incorporá-las nas experiências dos jogos. Para nós foi uma oportunidade de experimentar novas ferramentas e formas



LA Cops

de desenvolvimento. Por isso, esses jogos foram gratuitos, sendo que o último apelava para um donativo direccionado para uma instituição de caridade, a Special Effects, que potencia o acesso ao entretenimento e à sociabilização de pessoas com deficiências.
A Blitz, que comportava no seu quadro 175 funcionários, encerrou no ano passado e muitas pessoas tornaram-se independentes nessa altura. Nós que já tínhamos um grande interesse pelos jogos e comunidade independente, conseguimos, com a ajuda da Câmara Municipal de Warwickshire e da Sega, fundos para abrir a Arch Creatives, uma empresa sem fins lucrativos. A nossa missão é de apoiar e cultivar uma comunidade de jogos dinâmica, assente na partilha de experiências e ideias.
A Arch Creatives já cedeu o seu espaço para vários eventos, tais como: Sony Open Day para a comunidade de Warwickshire e arredores, encontros em que a Autodesk participou para apresentar as suas ferramentas já disponíveis no mercado, sessões de esclarecimento relativas à participação do governo, no que respeita às novas legislações deste âmbito e aos incentivos fiscais que disponibiliza para esta indústria de jogos.

Temos aprendido bastante com o desenvolvimento de *LA Cops*. Cada novo jogo que criámos serve de suporte de novos conhecimentos ampliando assim a nossa criatividade e ambição. *LA Cops* esteve, desde meados do ano passado, no Steam Early Access, onde a comunidade que a envolveu contribuiu com as suas opiniões valiosas para o seu enriquecimento.
Iniciámos o trabalho com os grandes publishers Team17, criadores dos famosos jogos *Worms*, que nos têm apoiado para o lançamento de *LA Cops* para a XBox One, agendado para o próximo mês, e posteriormente para a Playstation 4.
O ano passado, a BAFTA Crew Games, seleccionou um grupo de cem pessoas da indústria, das quais faço parte integrante, para estabelecermos contacto com mentores e termos acesso a eventos. Também recebi um prémio da *Develop 30 under 30,* que foi um reconhecimento igualmente gratificante, pois celebra as conquistas de 30 jovens (homens e mulheres) até os 29 anos de idade na indústria de jogos.
Em simultâneo, tenho-me dedicado a executar outras actividades ligadas à indústria de jogos de diversas formas:
- participando como oradora em palestras no ensino superior e em escolas, para incentivar e inspirar os jovens, mostrando-lhes o leque

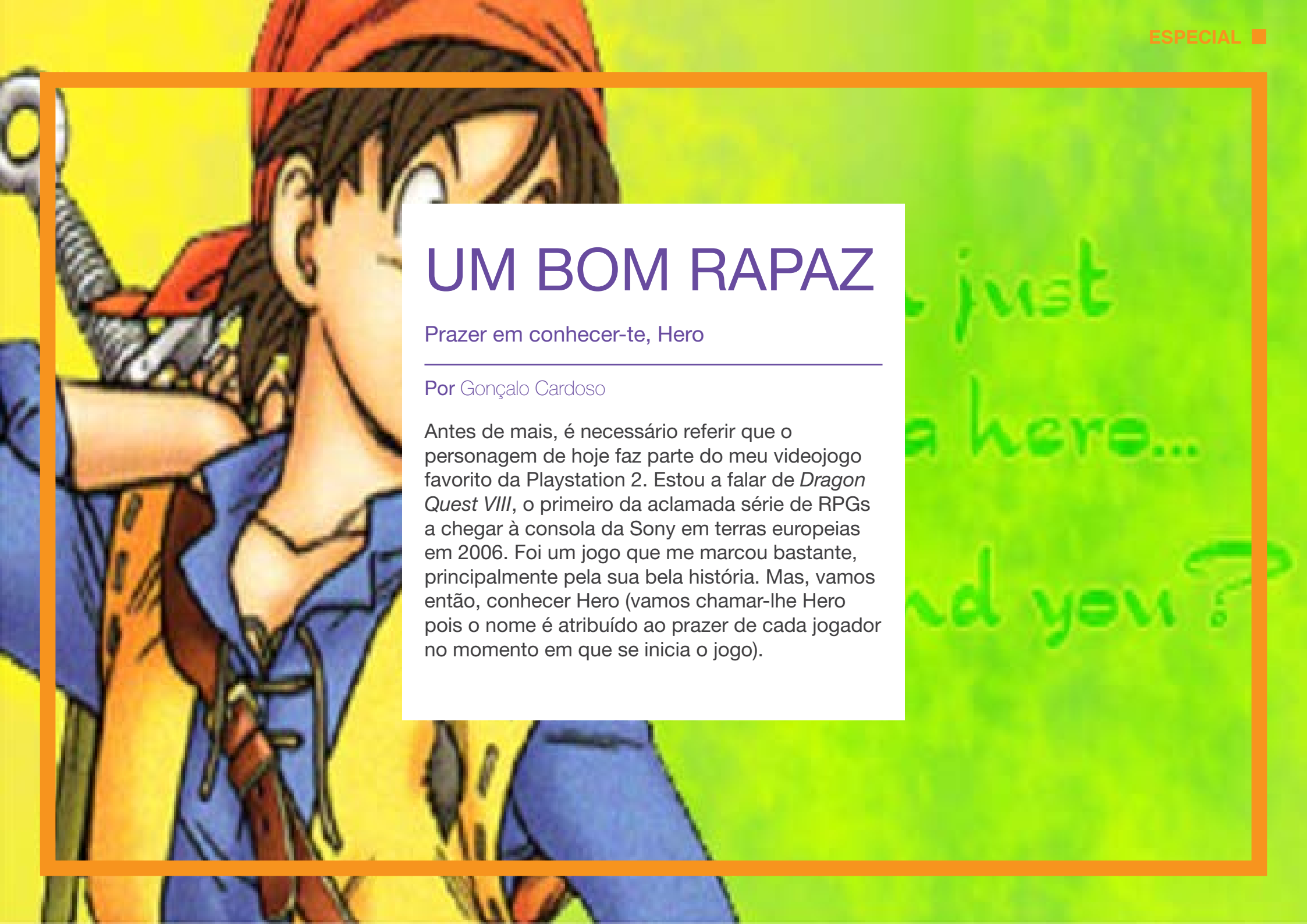
de áreas e carreiras criativas que podem encontrar dentro desta indústria;
- liderando um grupo de diversificação, que inclui a representação das mulheres nesta indústria, maioritariamente masculina;
- Sendo membro da direcção da UKIE, desde Setembro de 2014, entidade que apoia, promove e representa a grande indústria de jogos e entretenimento no Reino Unido. Como parte desse trabalho, estou envolvida com o grupo que está associado ao governo, com o objectivo de informar os pontos em que a indústria de jogos necessita de apoio.
Para alcançar o ponto em que me encontro, foi necessário o envolvimento total, com trabalho árduo, ao ponto de ultrapassar os meus próprios limites do desafio, envolvendo diversas áreas integradas nos próprios jogos e seu público-alvo, nomeadamente a área social, da educação, do voluntariado e da programação, sem nunca esquecer as minorias.

Uma mensagem que queiras deixar à indústria portuguesa?

É com intenso trabalho que conseguimos alcançar mais além, trabalho esse que não se desenvolve sozinho, por isso é importante termos pessoas positivas, determinadas, com vastas ambições e que estejam empenhadas em partilhar as suas experiências. Todos somos capazes de desenvolver o nosso potencial, basta querermos e estarmos preparados para ultrapassar grandes barreiras e assumir os riscos, desafiando os nossos limites.
É importante a aceitação das nossas falhas, pois é na forma como ultrapassamos as adversidades que a vida nos apresenta, que nos fortalecemos, passando à próxima etapa mais experientes, conduzindo-nos desta forma a um objectivo ainda maior.
Hoje em dia, com as potencialidades que a internet apresenta, é cada vez mais fácil criar jogos e mais difícil sobressair neste meio. É imprescindível sermos cada vez mais inovadores, originais e criativos.
Nesse mesmo contexto, temos ainda de aceitar humildemente a crítica como uma forma de engrandecer o nosso trabalho, pois é através dela que poderemos reconhecer as adaptações que nos poderão melhorar, aprendendo continuamente com os outros e partilhando as nossas histórias, sejam elas de insucessos ou de êxitos.
Para além de tudo isto, e necessário moldarmo-nos continuamente às mudanças inovadoras que acontecem tão rapidamente no mundo da tecnologia.



Typing of the Dead: Overkill



UM BOM RAPAZ

Prazer em conhecer-te, Hero

Por Gonçalo Cardoso

Antes de mais, é necessário referir que o personagem de hoje faz parte do meu videojogo favorito da Playstation 2. Estou a falar de *Dragon Quest VIII*, o primeiro da aclamada série de RPGs a chegar à consola da Sony em terras europeias em 2006. Foi um jogo que me marcou bastante, principalmente pela sua bela história. Mas, vamos então, conhecer Hero (vamos chamar-lhe Hero pois o nome é atribuído ao prazer de cada jogador no momento em que se inicia o jogo).

Quem é?

Com uma aparência extremamente simples e humilde, o jovem herói, deste grande título, tem como objectivo derrotar o vilão, Dhoulmagus. Somos acompanhados pelo Rei Trode, transformado em sapo, e pela sua filha, a princesa Medea, sob a forma de um cavalo. Ao longo do jogo, vamos recrutando os outros 3 personagens que vão figurar na nossa equipa. Yangus, robusto e teimoso mas bastante forte, Jessica, uma jovem astuta com grande capacidade de controlo de facas e Angelo, um nobre e charmoso espadachim. Temos então o elenco completo para desfrutar de uma das maiores aventuras do mundo dos videojogos. Tudo neste jogo é perfeito. Desde a banda sonora ao combate clássico, passando pelas side quests e os bosses. Ainda hoje é considerado um dos melhores jogos da consola. O melhor é mesmo jogarem-no para contemplarem uma obra-prima "moderna".

Como já é habitual na série, podemos escolher o nome do personagem e, noutros jogos, podemos inclusive alterar a aparência. Alto, com umas vestes claras e um lenço vermelho na cabeça, Hero tornou-se rapidamente o símbolo deste jogo. Feito com um *cel-shading* fabuloso, é muito fácil de criarmos uma empatia por este jovem herói. O que é mais fascinante nele é o facto de, ao longo do jogo todo, não proferir uma única palavra, sobre o registo sonoro. Ao contrário de todos os outros personagens, o nosso herói é o único que não tem uma voz. Numa altura em que a grande maioria, senão todos, os títulos da Playstation2 já tinham personagens com vozes, surge um herói sem som. Temos o exemplo oposto, *Final Fantasy X*, onde Tidus, o personagem principal, tem uma voz e ela serve de fio condutor ao longo do jogo.



Importância no mundo dos videojogos

O aspecto que referi no ponto anterior é, de facto, aquele que me motivou mais para vos falar de Hero este mês. Como é possível que consiga ter tanto impacto se não fala? Pois é… aí é que está beleza deste jogo. Consegue ser simples mas oferece-nos uma profundidade criativa e imaginativa capaz de levar qualquer um ao mundo dos sonhos. Não é necessário uma voz forte e que imponha respeito nem ter um aspecto musculado e destemido. O nosso herói é simples mas eficaz, tímido mas sincero. No fundo, um rapaz de grande coração.

Estamos a falar da estreia desta série em campos europeus e, do meu ponto de vista, foi uma brilhante entrada no nosso continente. Era impossível pedir-se mais da Level-5 e da SquareEnix. Fizeram um trabalho exemplar e mostraram que é possível fazer jogos extraordinários, usando fórmulas clássicas do mundo dos RPGs. A ambas, os meus sinceros agradecimentos por me terem proporcionado horas e horas de diversão, sonho, imaginação, desafio e, acima de tudo, terem conseguido mostrar a este jovem (já foi há uns aninhos) que os jogos são mais do que mero entretenimento e diversão. São uma forma de expressão e de arte. E essa viagem foi formidável na companhia do grande e inconfundível Hero. Só me resta dizer uma coisa: obrigado.



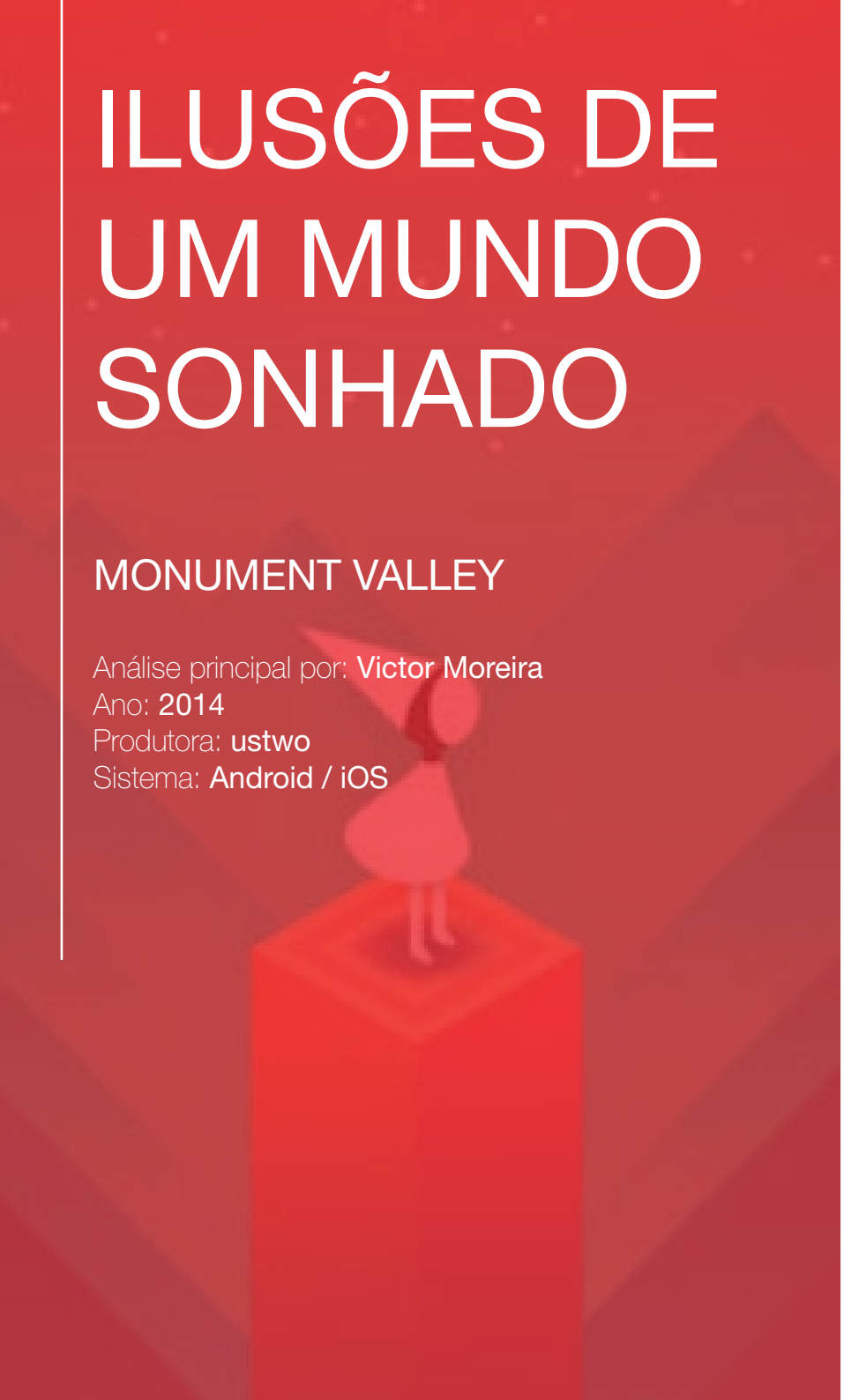




ILUSÕES DE UM MUNDO SONHADO

MONUMENT VALLEY

Análise principal por: **Victor Moreira**
Ano: **2014**
Produtora: **ustwo**
Sistema: **Android / iOS**



Provavelmente já se depararam com uma enorme quantidade de imagens por essa internet fora que brincam de forma subtil e inteligente com as formas geométricas, criando ilusões que nos engolem na fantasia para um mundo imaginário e impossível. Um destes famosos artistas, de seu nome Maurits Cornelis Escher, acabou por ser inspiração para um dos mais brilhantes jogos de 2014, *Monument Valley*.

Esta grande surpresa acabou por sobressair do mercado *mobile*, onde foi unicamente lançado, mas não foi por isso que deixou de se unir aos melhores e de se apelidar um dos melhores de 2014, contando até com uma nomeação no grande evento que distingue os melhores videojogos do ano. Tudo nos níveis, em forma de quebra-cabeças criados para o jogo parecer perfeito. A ustwo soube aliar à magia da impossibilidade, uma personagem com carácter, que transborda ousadia e ao mesmo tempo receio, uma banda sonora de babar e um colorido mundo de acontecimentos absolutamente fantásticos.

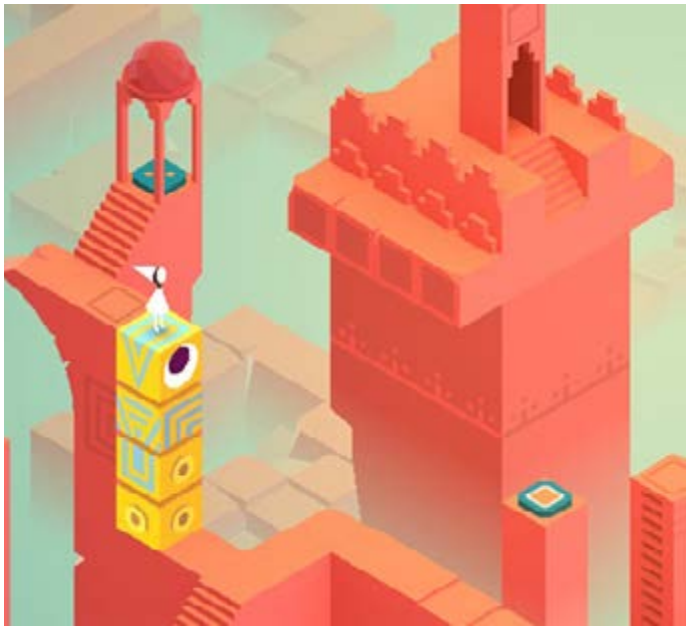
"Brincar" com a física faz todo o sentido aqui, e além de ser realmente necessário para alcançar as saídas, faz-nos também lançar "*wow's*" a todo o momento.

Monument Valley é igualmente a prova de que os videojogos são mais do que gráficos, explosões ou efeitos especiais de topo. A verdadeira imersão que nos suga para o imaginário acaba por acontecer da maneira mais simples, mostrando, obviamente, como o inteligente uso dos vários elementos que compõem um jogo formam também uma epopeia digital.

Controlar Ida, a princesa e protagonista desta aventura é extremamente simples, tendo nós que apenas tocar no sítio para onde queremos que ela se dirija. E não digo isto em tom de análise, mas porque, ao tratar-se de um jogo para dispositivos móveis, era importante que o movimento fosse facilitado. Caso toquemos por acaso num canto qualquer e o caminho esteja barrado, Ida não se mexe nem anda às voltas à procura de saída. Provavelmente o único ponto menos bom é a longevidade que Monument Valley oferece. É um jogo curto, e até considerado fácil. Por muito que se demore num nível, a solução não tardará a ser encontrada. Mas não é por isso que se deve deixar de lado. Se demorarem duas horas, são logo 120 minutos, e cada minuto é um prazer neste mundo mágico.
Apesar de todas as boas coisas que o título possa ter, não é de todo a primeira

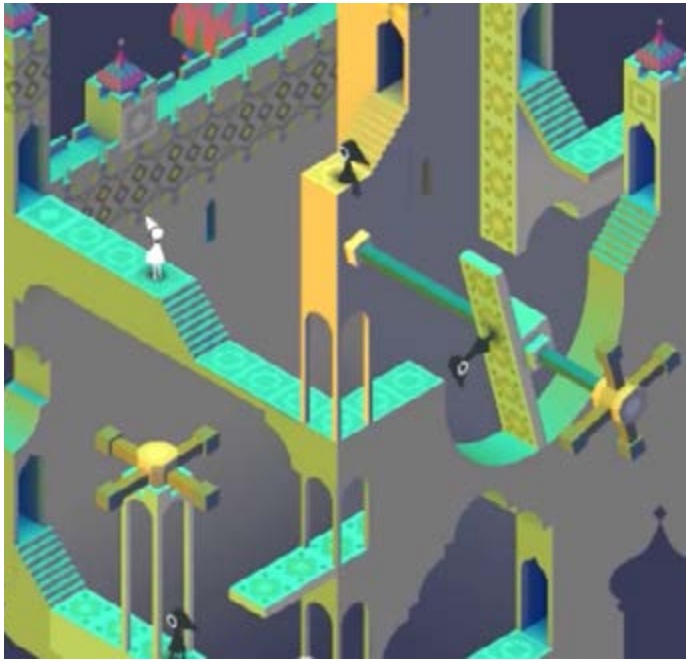
incursão neste tipo de jogabilidade, sendo *Echocrome* o melhor exemplo que possamos ter como rival. Porém, *Monument Valley* fá-lo de tal maneira tão perfeita e satisfatória, que é impossível ficar indiferente, ainda para mais, quando se tem um mercado móvel tão repetitivo, tanto na oferta como nos meios de atingir objectivos.

Diria que é obrigatório a qualquer usuário não deixar passar a oportunidade de experimentar um dos mais belos jogos do ano passado, e por muito que escrevesse, nunca conseguiria passar o que me ficou na alma e na retina, e que só ao deixarem-se levar vão perceber.









VEREDICTO

Um título obrigatório!!!

Mini por: Tiago L. Dias

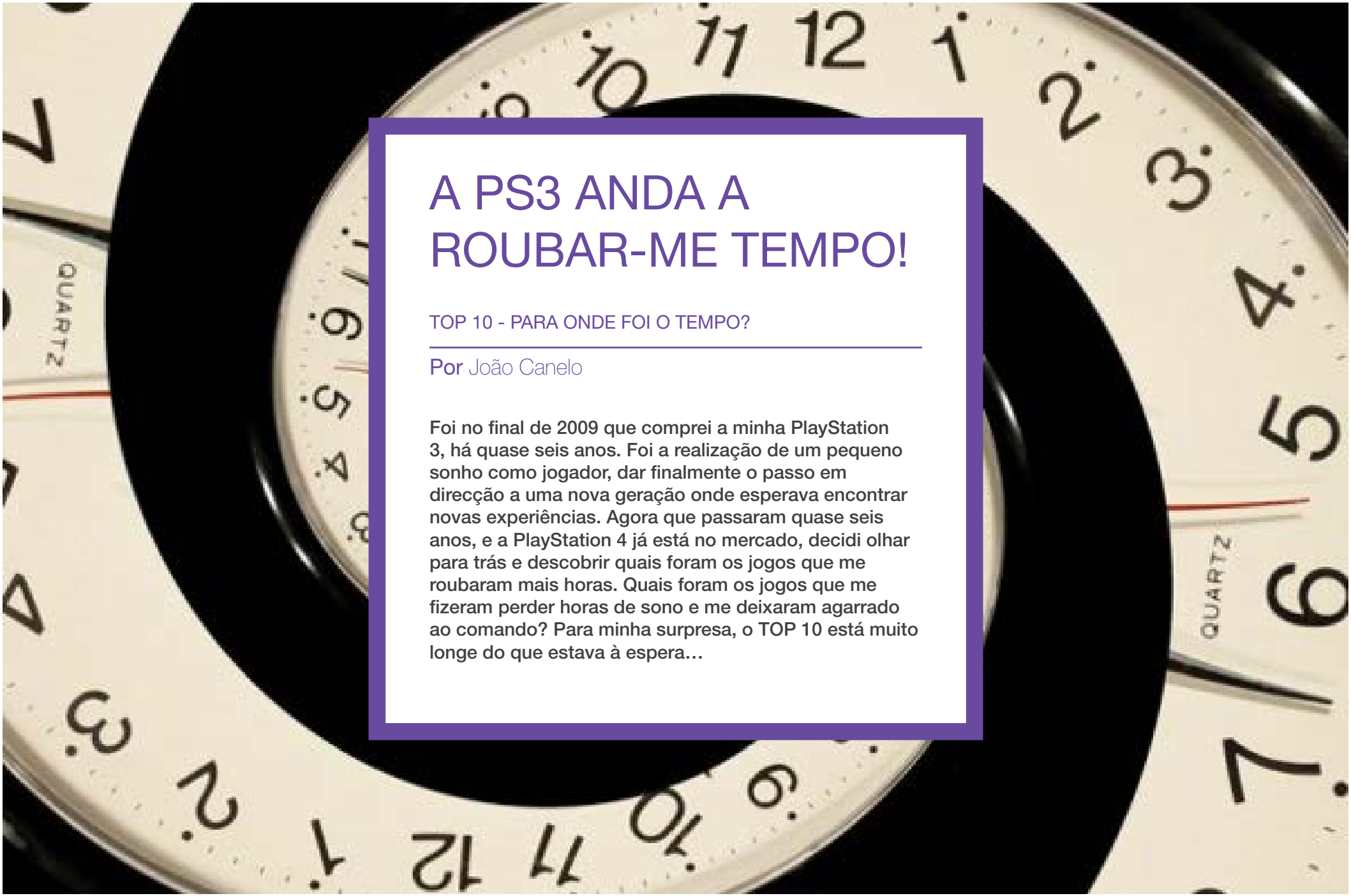
No meio do vasto leque de jogos existentes nas lojas Apple e Android, este título destaca-se com mérito.
É curto, simples e proporciona bom retorno ao dinheiro empregue. O grafismo salta para segundo plano, (não é mau, pelo contrario), mas o que lhe dá alma é o design dos quadros, complexidade e simplicidade ao mesmo tempo. Tem corpo e conteúdo. O único senão é ser curto, muito curto para o preço. Se este fosse cortado para metade seria perfeito. Mas sem dúvida que é muito agradável de jogar.

Mini por: João Sousa

Este é um título absolutamente obrigatório em qualquer *tablet* que se preze. Apesar de bastante curto e caro para os padrões de jogos *mobile*, não chorei nadinha o dinheiro gasto. É uma experiência contida com padrões de excelência em termos de direcção de arte e, no fundo, é um *puzzle game* divertido de jogar. É algo absolutamente original? Não, nem por isso, já vi todas as suas ideias representadas noutros jogos mas aqui está tudo doseado e polido por isso recomendo-o com convicção! Não é propriamente muito longo nem difícil mas é uma viagem por um mundo de arquitectura misteriosa (e impossível) que vale simplesmente pela sua exploração.

Mini por: Miguel Coelho

Se M. C. Escher vivesse nos tempos de hoje e fosse game designer, *Monument Valley* seria o jogo dele. A simplicidade de um jogo *mobile* que faz bom uso das mecânicas do *touch screen* funde-se na perfeição com o lado artístico, surreal e engenhoso das ilusões de óptica e objectos impossíveis que, mais do que uma simples maquilhagem, contribuem activamente nas mecânicas do jogo, sendo mais uma das engrenagens. É muito fácil ficarmos perdidos em uma dessas duas coisas (ou até mesmo em ambas): na sua beleza estética ou na sua beleza funcional. Para quem é fã de *puzzle games* e está à procura de algo diferente, esta é, provavelmente, a melhor coisa neste momento no mercado *mobile*.



A PS3 ANDA A ROUBAR-ME TEMPO!

TOP 10 - PARA ONDE FOI O TEMPO?

Por João Canelo

Foi no final de 2009 que comprei a minha PlayStation 3, há quase seis anos. Foi a realização de um pequeno sonho como jogador, dar finalmente o passo em direcção a uma nova geração onde esperava encontrar novas experiências. Agora que passaram quase seis anos, e a PlayStation 4 já está no mercado, decidi olhar para trás e descobrir quais foram os jogos que me roubaram mais horas. Quais foram os jogos que me fizeram perder horas de sono e me deixaram agarrado ao comando? Para minha surpresa, o TOP 10 está muito longe do que estava à espera…

RESIDENT EVIL 5

Horas Gastas: 35 - Platinado

Como fã da série, é estranho pensar que *Resident Evil 5* foi um dos jogos que dediquei mais tempo durante a geração anterior. É verdade que foi o primeiro passo em direcção à falta de coesão da série, mas a aventura de Chris e Sheva funciona como um bom jogo de acção e uma excelente campanha em cooperação.





THE LAST OF US

Horas Gastas: 45

A Naughty Dog criou um jogo importante com *The Last of Us*. Para mim, é o melhor jogo de 2013 e um dos mais importantes da geração anterior. Acabei a campanha três vezes, uma delas em *survivor*, e explorei o modo multijogador durante horas.

FINAL FANTASY X HD

Horas Gastas: 46

Era impensável deixar passar a versão HD de *Final Fantasy X*. Por mais que as mecânicas não tenham envelhecido da melhor maneira, continua ser a mesma viagem emocional que me marcou quando eu tinha 15 anos. Não explorei o jogo totalmente, mas a viagem soube a nostalgia e deixou-me um sorriso enorme na cara.



DmC: Devil May Cry

Horas Gastas: 48 - Platinado

DmC será sempre conhecido como "O único Devil May Cry que eu consigo jogar bem". Mesmo que não seja tão completo como os jogos anteriores, *DmC* conseguiu captar a minha atenção por causa da sua estética e sistema de combate. É mais fácil, sem dúvida, mas é também um prazer de jogar.





TALES OF XILLIA

Horas Gastas: 50

Antes de me aventurar por Reize Maxia, o meu último contacto com a série tinha sido com *Tales of the Abyss*, algures em 2007. Depois de ter acabado a campanha com Jude, evoluir todas as personagens e encontrar as suas armas secretas, ainda tenho vontade de regressar a *Tales of Xillia*.

FINAL FANTASY XIII-2

Horas Gastas: 60 - Platinado

Método para jogar *Final Fantasy XIII-2*: Passem à frente de todas as *cutscenes*, finjam que não há história (se quiserem, inventem uma enquanto jogam) e aproveitem a jogabilidade ao máximo. A primeira sequela de *Final Fantasy XIII* evoluiu o sistema de combate, aumentou o seu mundo e deu-nos mais conteúdos, mas a história é péssima.





FALLOUT 3

Horas Gastas: 64

Quando decidi comprar a PS3, só existia um jogo que queria experimentar imediatamente: *Fallout 3*. O RPG da Bethesda foi o primeiro jogo que me roubou dezenas de horas na PS3, e o primeiro que me levou a comprar DLCs. Juntamente com os episódios extra, *Fallout 3* continua a ser um dos melhores jogos da geração anterior e um dos meus jogos favoritos.

FINAL FANTASY XIII

Horas Gastas: 76

Sabem que mais? Eu não tenho vergonha de admitir que adorei *Final Fantasy XIII* quando o joguei pela primeira vez. Adorei o sistema de combate, o mundo e o conteúdo adicional disponível em Pulse. Evoluí quase todas as personagens, terminei as missões secundárias, encontrei a maioria dos itens e derrotei os inimigos mais poderosos. É um dos melhores jogos da série? Nem pensar, mas a verdade é que me deixou totalmente agarrado.





RED DEAD REDEMPTION

Horas Gastas: 89

Esta é a minha grande surpresa. Eu tinha consciência que tinha passado muitas horas em *Red Dead Redemption*, mas nunca pensei que tivesse atingido este número. O mais surpreendente é que nem completei o jogo a 100%, mas estive perto. A maioria das minhas horas foram passadas no modo multijogador, onde jogava constantemente com um amigo. *RDR* é a junção de duas coisas que não aprecio: *open-worlds* e *online*. No entanto, é um dos jogos que me roubou mais horas. A vida é engraçada.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

Horas Gastas: +200

Pois, aqui estamos nós. Podem estar a pensar: "Então este tipo está sempre a falar no valor de uma boa história, a queixar-se que a indústria está sempre a lançar o mesmo jogo e depois passa a última geração a jogar *Modern Warfare 3*?". Eu sei que é estranho, mas a verdade é que todas as horas foram passadas a jogar com amigos – todos num sofá, *splitscreen*. *Modern Warfare 3* foi o jogo que joguei mais porque o fiz com amigos, um ritual que ainda hoje se mantém. É verdade que o jogo não é nada de especial, eu nem sequer joguei a campanha, mas o modo multijogador com amigos? É praticamente perfeito.





OU FEITO PARA PAGAR

FTP: Free to play

Por: João Sousa

Planeei escrever este artigo para reflectir um bocadinho sobre que estratégias seguir para a monetização do jogo que estou a criar (*Free that Fish*), mas entretanto o meu iPad tem sido dominado por um jogo chamado *King of Thieves* e as coisas tomaram outro rumo. Este jogo, que se tem tornado um sério vício para mim, foi feito pela Zeptolab, criadores do excelente *Cut the Rope* e é uma espécie de *Manic Minner* misturado com um *infinite runner*. Temos que passar uma série de masmorras com o nosso pequeno ladrão que não pára quieto a não ser quando encontra um obstáculo. O tipo de controlo que temos sobre o nosso personagem (apenas saltar e mudar de direcção quando encontramos um obstáculo) é, sem dúvida, uma forma elegante de resolver o problema de falta de *inputs* precisos como um *gamepad* num *tablet* ou *smartphone*. Vemo-nos então face a um jogo de plataformas com níveis delimitados ao tamanho do ecrã em que o desafio vai evoluindo com a inserção de novos obstáculos… mas sinceramente não é por isso que falo no jogo!

Apesar da sua componente *single player* ser interessante, o vício (e monetização do mesmo) provém principalmente do seu aspecto social. Podemos fazer o *level design* das nossas cavernas que simultaneamente usamos para misturar as pedras preciosas que encontramos numa só pedra… isto permite-nos poupar espaço, criar pedras mais valiosas e subir no *ranking* mundial (que tem competições de 2 ou 3 dias com prémios na moeda do jogo). Isto torna-se extremamente viciante pois leva a que tentemos fazer o nível mais difícil possível para que os nossos tesouros estejam protegidos dos outros jogadores (*Mario Maker* que vai ser lançado daqui a uns meses, estão aqui umas belas ideias para te tornares um enorme sucesso). Ou seja, passaremos o tempo a roubar e ser roubados num jogo que é todo pensado à volta do dinheiro virtual que ganhamos, como ganhar mais e como proteger os nossos valores.

O dinheiro não é só para amontoar claro está. Pode ser usado para ir evoluindo com novos uniformes que dão habilidades





especiais, melhorar a nossa sorte ao atacar os adversários e melhorar a protecção da nossa masmorra. Ora neste enquadramento em que só se vê dinheiro à volta, a Zeptolab foi até bastante conservadora no seu modelo de negócios. Sim é *Free to Play* e sim, se pagarmos o suficiente, teremos melhores recursos para mais rapidamente evoluir no jogo… mas nada disso é obrigatório e, se o quisermos fazer gratuitamente é perfeitamente aceitável sendo que temos que nos sujeitar a esperar para ter novas chaves para conseguir entrar dentro de cada nível. Pois porque se ao início parece que podemos jogar livremente, apenas quando já estamos agarrados ao jogo é que percebemos que as chaves podem começar a escassear e aí surge a tentação… apetecia-me jogar agora… compro ou não compro?

Até agora não comprei nada e penso que continuarei assim… então como fica a Zeptolab no meio disto tudo? Com um bom jogo que as pessoas não gastam dinheiro nele? Provavelmente não, tal como em *Candy Crush Saga*, a grande maioria das pessoas não irá gastar um cêntimo mas os que o fazem compensam… além disso, muitas vezes surge-nos a hipótese de assistir à publicidade em troca de três chaves gratuitas. Ora isso é um óptimo negócio e nunca me tinha visto na situação de desejar que me aparecesse mais um *spot* publicitário!

A conclusão que cheguei é que as estratégias de monetização podem de facto estar bem inseridas num jogo mas para isso acontecer tudo tem que ser muito bem pensado, de forma que seja natural e que o jogador perceba que um jogo é um negócio mas não uma extorsão. Estas estratégias compensarão sempre em jogos que têm uma quase garantia da sua popularidade pois, grão a grão enche a galinha o papo. Tudo isso é mais complicado quando não se sabe se teremos milhares de *downloads* ou até se teremos que vender a alma para ter algum retorno financeiro. Sinto falta do tempo em que a criação de um jogo não implicava descobrir uma forma de fazer dinheiro depois de o jogador o ter… quando um jogo era um produto que se pagava e não um serviço que se vai pagando. Mas todas as coisas evoluem e modificam-se, e sabe-se lá como estamos daqui a um ano?

Um pequeno à parte, até é engraçado que em *King of Thieves* cada masmorra tenha várias fechaduras e que só encontrando a certa se possa entrar, isso implica também alguma estratégia na nossa defesa mas, fechaduras roxas que utilizam 3 chaves de cada vez? Ó senhores, isso também é demais!

PONTO G

Por Margarida Cunha

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

EDIÇÃO LIMITADA

- Na mente de um coleccionador

No mês passado acompanhei o processo de aquisição de uma Nintendo 3DS. Mas não uma 3DS qualquer: refiro-me à New 3DS XL *Majora's Mask Edition*. Era de esperar que uma consola temática de um dos títulos mais acarinhados da saga *The Legend of Zelda* tivesse uma óptima recepção. Contudo, quem decidiu embarcar na aventura deparou-se com um terrível destino: no site da GameStop, o *bundle* esgotou em apenas 15 minutos. A oferta limitada e a euforia colectiva trataram do resto, traduzindo-se em pré-reservas canceladas e em situações insólitas – como a que me relataram: um consumidor estava a observar a consola na montra de uma loja enquanto telefonava para a própria loja para saber se aquela estava disponível – ao que responderam negativamente… Desinformação e deficiências de distribuição à parte, a questão que se coloca é: o que leva os consumidores a passarem por todo o tipo de



peripécias para adquirirem estes objectos?

UMA QUESTÃO DE CLASSIFICAÇÃO

O coleccionismo é um fenómeno interessante: é intemporal e atravessa todos os estratos sociais e faixas etárias. Na PUSHSTART sabemo-lo, tendo-nos inclusive debruçado algumas vezes sobre o tema. Além disso, não há limite para o que se pode coleccionar. Pluralista por definição, o coleccionismo denota, contudo, alguns padrões: segundo a estudiosa de Arte e Literatura, Susan Stewart – citada por Kevin M. Moist e David Banash no livro *Contemporary Collecting: Objects, Practices, and the Fate of Things* – as colecções são extensões da personalidade do coleccionador, funcionando como uma representação visível e inequívoca do seu gosto, em termos latos.
Já Mihaly Csikszentmihalyi e Eugene Halton, também citados, focam-se na decoração de uma casa sob o prisma da selecção e combinação de elementos. Então, como distinguir um objecto coleccionável de um quotidiano? Segundo Moist e Banash, a diferença reside na separação entre objecto e experiência – ou seja, um objecto de colecção não tem de cumprir um propósito de utilidade, não tem de ter uma função. Mas, se assim é, o coleccionismo tratar-se-á apenas de um mero atestado de competência no que à nossa capacidade de seleccionar, combinar e classificar diz respeito?

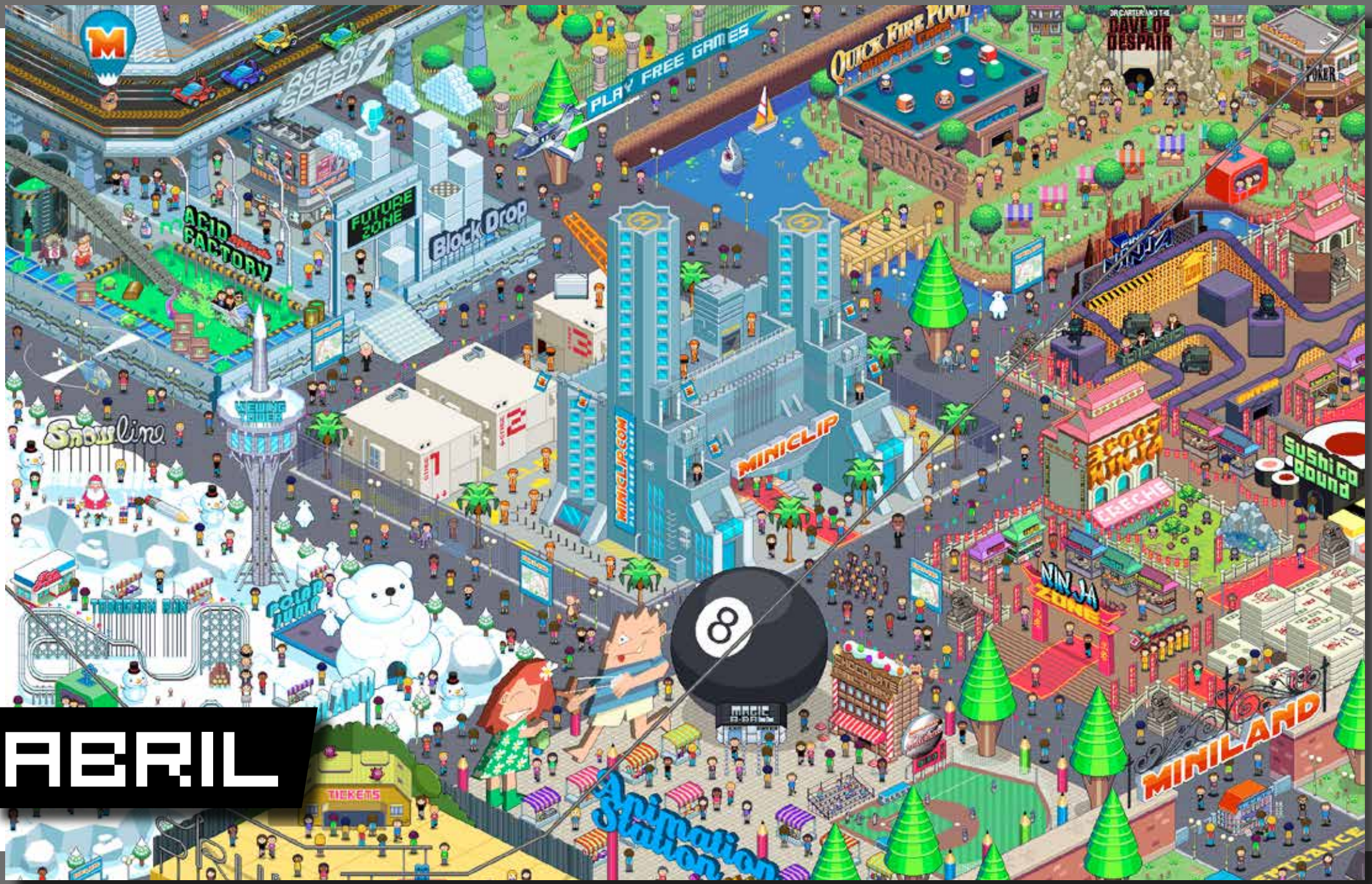
UMA QUESTÃO DE DISTINÇÃO

Em 1890, em Inglaterra, nasceu o fenómeno das gráficas privadas. Sinteticamente, de acordo com H. Richard Archer, em *Private Presses and Collector's Editions*, tratava-se de unidades de prensa de livros e edições limitadas, geralmente não ultrapassando as 500 unidades. As obras visadas estavam geralmente fora do circuito comercial e satisfaziam, em pequena escala, o apetite de gostos mais exigentes – ou simplesmente disponibilizavam títulos não publicados pelas grandes editoras. O fenómeno foi-se refinando, propiciando a emergência do que são hoje os clubes de leitura e a exclusividade que lhes é inerente.
O que leva a que, no interior da densa selva da cultura de massas, fervilhe uma apetência por algo diferente? Algo tão presente, incontornável e discutível como… o gosto. Referência absoluta nesta temática, no livro *Distinction: a social critique of the judgement of taste*, em 1984, o sociólogo francês Pierre Bourdieu definiu o gosto como uma disposição adquirida para diferenciar e apreciar, ou seja, para estabelecer e marcar diferenças por um processo de distinção. Consequentemente, a aquisição de um produto ou obra constitui uma expressão de bom gosto, na medida em que representa um investimento (de tempo, recursos financeiros e capital cultural) por parte do consumidor.

Será por isso que ainda olhamos de esguelha para quem joga *Fruit Ninja*? Devido ao baixo nível de exigência e consequente investimento? Em contraste, adquirir uma Wii Supreme – banhada a ouro e incrustada de diamantes (e com um preço de aproximadamente 440 000€) – torna-me numa pessoa mais distinta, por toda a disponibilidade de recursos (conhecimento do mercado, apreciação, dinheiro…) que implica? Será que isso transforma o coleccionismo num selo de qualidade do nosso bom gosto?
Uma coisa é certa: o que quer que nos motive a procurar algo mais exigente acaba inevitavelmente por nos empurrar para pessoas que partilham a mesma ventura. Na nossa tentativa de nos distinguirmos, acabamos por nos encontrar no outro. E há apenas um ponto de encontro onde todos já estivemos: a infância.

UMA QUESTÃO DE NOSTALGIA

A nostalgia é um mercado seguro: embora se traduza em épocas, ícones e produtos diferentes, remete sempre para um imaginário colectivo que ficou no passado e que afectou milhões de pessoas. Esta partilha impessoal – associada ao nosso cérebro matreiro, que nos leva a crer que as nossas memórias são mais cor-de-rosa do que realmente foram – é um território fértil para tendências revivalistas como o *retro* e o *vintage*.
Portugal é um caso de estudo interessante nesse aspecto, particularmente no que ao *retro gaming* diz respeito. É coisa que a ciência tem dificuldade em explicar: as horas passadas a procurar exemplares perdidos no tempo; os meses (anos!) passados na cave a catalogar jogos e a soprar o pó dos cartuchos; o brilho no olhar de quem pega no comando e sente o rumor da saudade a atravessar-lhe o peito. Mas desenganem-se os idealistas: quando o assunto é *retro gaming*, passa-se do sentimental ao comercial em segundos. Como sucede em qualquer tendência, os genuínos coleccionadores e apreciadores vêem-se apanhados na teia do capitalismo, o que se traduz numa inflação astronómica dos preços dos produtos.
Transacções à parte, o factor nostalgia é inquestionavelmente um dos pilares mais sólidos que sustentam qualquer tipo de coleccionismo. Será este, então, uma validação colectiva do nosso passado?
Sempre fui céptica em relação a coleccionadores. Parecia-me que as colecções remetem mais para o ter e mostrar do que para o ser e experimentar. Agora percebo que não se trata apenas de ter e mostrar objectos: trata-se de eternizar tendências e de procurarmos nos outros o reflexo validado das nossas escolhas.
No final, após visitas frustradas a várias lojas, consultas e buscas incessantes pela Internet – e quando já tudo levava a crer que a causa estava perdida – um telefonema inesperado anunciou a chegada da 3DS. É linda, perdida algures entre o dourado e o acobreado. Não é minha. E tanto eu como o Skull Kid que a acompanhava sabíamos que o destino poderia ter sido terrível. Mas foi superado com toda a distinção.


PLAY FREE GAMES
RACE OF SPEED 2
QUICK FIRE POOL
DAVE OF DESPAIR
POKER
ACID FACTORY
FUTURE ZONE
BLOCK DROP
MINICLIP.COM
MINICLIP
SNOWLINE
WEDDING TOWER
SCOOT NINJA
CRECHE
SUSHI GO ROUND
NINJA ZONE
TOBOGGAN RUN
POLAR JUMP
MAGIC 8-BALL
TICKETS
Spinnation Station
MINILAND
ENTRANCE

ABRIL