Mensal Maio 2010 Edição Especial Grátis

Less Words More Action!

SMASH!

www.revistasmash.com

Procura-se! Grátis

SUPER STREET FIGHTER 4 • PORTAL 2
SPLINTER CELL: CONVICTION

THE WITCHER 2 • 2010 FIFA WORLD CUP
GTA 4: EPISODES • NIER

ENTREVISTA A ISABEL RODOLFO
(ELECTRONIC ARTS)

HUMOR, CINEMA, PASSATEMPOS
E MUITO MAIS!..

RED DEAD REDEMPTION

Os criadores de GTA ao ataque no Velho Oeste

5 607727 093145 00013



O PREÇO DOS VIDEOJOGOS
Será que os videojogos até são um produto barato?



JOGOS RETRO AO ATAQUE
Sonic, Lara Croft, Castlevania e outros clássicos estão de volta!



MONSTER HUNTER TRI
Já abriu a época da caça na Nintendo Wii!



A SMASH! NO JAPÃO
Exclusivo! Fomos a Tóquio conversar com a Sony JAPAN Studio

PARA QUÊ TER O PODER DE UM DEUS, QUANDO PODES TER TODOS?

18

www.pegi.info

O JOGO É SÓ O INÍCIO.

QUANDO OS DEUSES TE TRAÍRAM, ROUBARAM-TE TUDO. CHEGOU A ALTURA DE RECUPERARES O QUE É TEU. COMEÇA POR ROUBAR-LHES A VIDA E OS PODERES. E DEPOIS ABATE-OS. UM DE CADA VEZ. GOD OF WAR III, O ÉPICO EXCLUSIVO DA PS3 QUE PÕE FIM À TRILOGIA. USA A TUA RAIVA. DÁ INÍCIO À VINGANÇA.

GODOFWARGAME.COM

GOD OF WAR III

PS3

PlayStation 3

SONY

make.believe

Ficha Técnica

PROPRIEDADE / EDITORA
MustChange Media, Lda – NPC 508 874 262

DIRECTOR
Jorge Vieira

DIRECTOR ADJUNTO
Rui Parreira

EDITOR GRÁFICO
Jorge Guimarães

REDACTORES E COLABORADORES
Bruno Fonseca, Carlos Leituga, Daniel Rosa, David Olivetree, Diogo Ribeiro, Fábio Fontes, Gil Marques, Inês Torrão, João Rocha, Jorge Gonçalves, Marco Aurélio, Maria Forte, Marilene Oliveira, Nuno Folhadela, Nuno Ramos, Pedro Nave, Pedro Rodrigues (Musicool), Tiago Franco

DIRECTOR DE PUBLICIDADE
Jorge Reis
jorge.reis.pub@gmail.com
jorgereis@revistasmash.com
Tel.: 917 585 310

FOTOGRAFIAS
20th Century Fox, ABC, Columbia Pictures, Disney Pictures, Dreamworks, Miramax, MGM, NBC, Paramount Pictures, Sony Pictures, Universal Pictures, Warner Bros

PERIODICIDADE
Mensal

DEPÓSITO LEGAL
290967/09

REGISTO NO ICS
n.º 125628

DISTRIBUIÇÃO
VASP – MLP, Media Logistics Park, Quinta do Grajal – Venda Seca, 2739-511 Agualva Cacém

IMPRESSÃO
SOCTIP – Sociedade Tipográfica SA, Estrada Nacional nº 10, km 108.3 – Porto Alto, 2135-114 Samora Correia

TIRAGEM DESTE NÚMERO
10.000 exemplares

REDACÇÃO
Revista Smash!
Rua Conde de Redondo, nº61, 1ºA
1150-102 Lisboa
Tel.: 211 920 302
Email: smash@revistasmash.com

O conteúdo dos espaços publicitários presentes na revista Smash! são da exclusiva responsabilidade dos anunciantes.



Editorial

A ironia do destino

Em 1978, David Crane era um dos principais game *designers* da Atari, empresa pioneira no arranque da indústria de videojogos. Tal como os colegas Alan Miller, Larry Kaplan e Bob Whitehead, ele era o único responsável pela produção das suas obras: gráficos, musica, *storyboards* e código de programação, tudo era criado pela sua mão. Estávamos na época do *one man show*, em que cada autor trabalhava como um verdadeiro homem da Renascença.

Como é óbvio, esta ligação umbilical dos *game designers* aos projectos gerava-lhes a natural expectativa de serem recompensados pela sua companhia na proporção directa das receitas dos jogos. Mas Ray Kassar, à época o director executivo da Atari, tinha uma opinião diferente sobre o assunto. Para ele, os criadores dos jogos eram tão importantes para a empresa como os indivíduos que colocavam cartuchos dentro das embalagens na linha de montagem.

Um dia, começou a circular na Atari um memo que ilustrava as vendas de cada jogo no ano anterior. «Quando reparei que os jogos que tinha criado sozinho com tanto esforço tinham gerado receitas de 20 milhões de dólares, comecei a questionar-me como é que era possível eu trabalhar no anonimato por um salário anual de 20 mil dólares». Crane rapidamente se apercebeu que ele e os seus três colegas eram responsáveis por cerca de 60 por cento da facturação total (perto de 100 milhões de dólares) da companhia.

A falta de visão de Ray Kassar custou caro à Atari: os quatro game *designers* abandonaram a empresa em 1979 e formaram uma nova produtora chamada Activision onde continuariam a desenvolver o seu trabalho sem qualquer tipo de restrições criativas e seriam justamente recompensados pelas vendas dos jogos.

Querem saber onde está a ironia disto tudo? Passados 21 anos, a Activision cometeu o mesmo pecado que esteve na génese da sua fundação.

Não é possível ter uma boa percepção do presente e tomar decisões adequadas para o futuro sem conhecermos o passado. E o actual director executivo da Activision, Robert Kotick, não deve conhecer a história da companhia a que preside. Por que se a conhecesse, compreenderia que é impossível tratar os criadores de videojogos pela mesma bitola.

E a recente crise que levou ao despedimento dos dois fundadores da Infinity Ward - Jason West e Vince Zampella - e à consequente saída de todos os *lead designers* da série **Call Of Duty: Modern Warfare** (que aceitaram o convite dos seus antigos patrões para formarem um novo estúdio, a Respawn) tratou-se, simplesmente, de um caso de (má) relação corporativa: os criadores queriam receber uma maior fatia dos lucros gerados pelo mais recente capítulo da saga (recorde-se que, só no ano passado, **Modern Warfare 2** gerou mais de 500 milhões de dólares em receitas) e estavam fartos das eternas promessas de promoções, prémios monetários e uma maior liberdade criativa.

A Activision acredita piamente que a marca Call Of Duty vale mais do que as pessoas que criaram o jogo. Ironicamente, a sua própria História desmente-a. Mas bastava olhar para a casa dos vizinhos e atentar no exemplo relativamente recente da Sports Interactive que decidiu abandonar a série **Championship Manager** (CM) às mãos da Eidos, tendo assinado um novo contrato com a SEGA para a edição do rival **Football Manager**. Como todos sabemos, toda a gente continuou a jogar CM, certo? Errado...!

JORGE VIEIRA



TODOS OS MESES

A Equipa Smash!	73
Anipop	90
Dr.Tavares Analisa...	96
Fanboy	94
Game Quiz	20
Psycho Gamer	98
Rumble!	22
Spotlight	34

YOUSMASH!

Análises dos Leitores	10
Cartas dos Leitores / Comments da Net	6
Colecção de Videojogos	8
Mesa Redonda	11

START

Start	12

ESPECIAIS

Entrevista à Sony JAPAN Studio	56
Game Wars: Os Clássicos Contra-Atacam	52
Musicool: Os Anos 00	46
Portal 2	26
Quanto Vale A Diversão?	28
The Witcher 2	44

VIDEOJOGOS EM PORTUGAL

Entrevista a Isabel Rodolfo (Electronic Arts)	36

TEMA DE CAPA

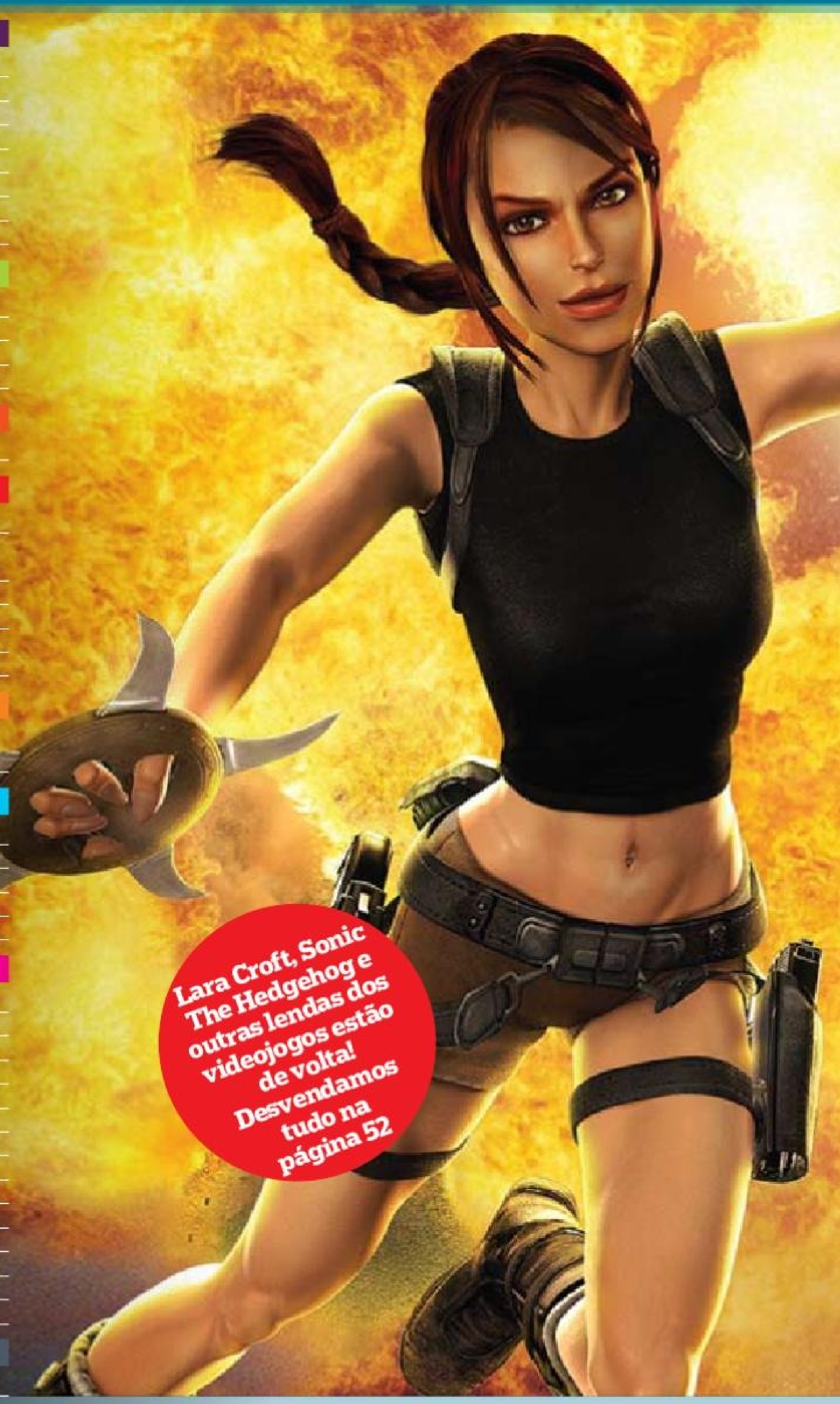
Abertura	60
As Figuras do Velho Oeste	68
Jogos de Cowboys	62
Os Westerns no Cinema	70
Red Dead Redemption	64

TESTES

2010 FIFA World Cup	84
Assassins's Creed 2	88
Dead To Rights: Retribution	80
GTA: Episodes From Liberty City	81
Metro 2033	89
Might & Magic: Clash Of Heroes	89
Monster Hunter Tri	74
Nier	86
Silent Hill: Shattered Memories	88
Splinter Cell: Conviction	82
Super Street Fighter 4	78
Supreme Commander 2	89
The Sky Crawlers	89
The Eye Of Judgement: Legends	88

OLD SCHOOL!

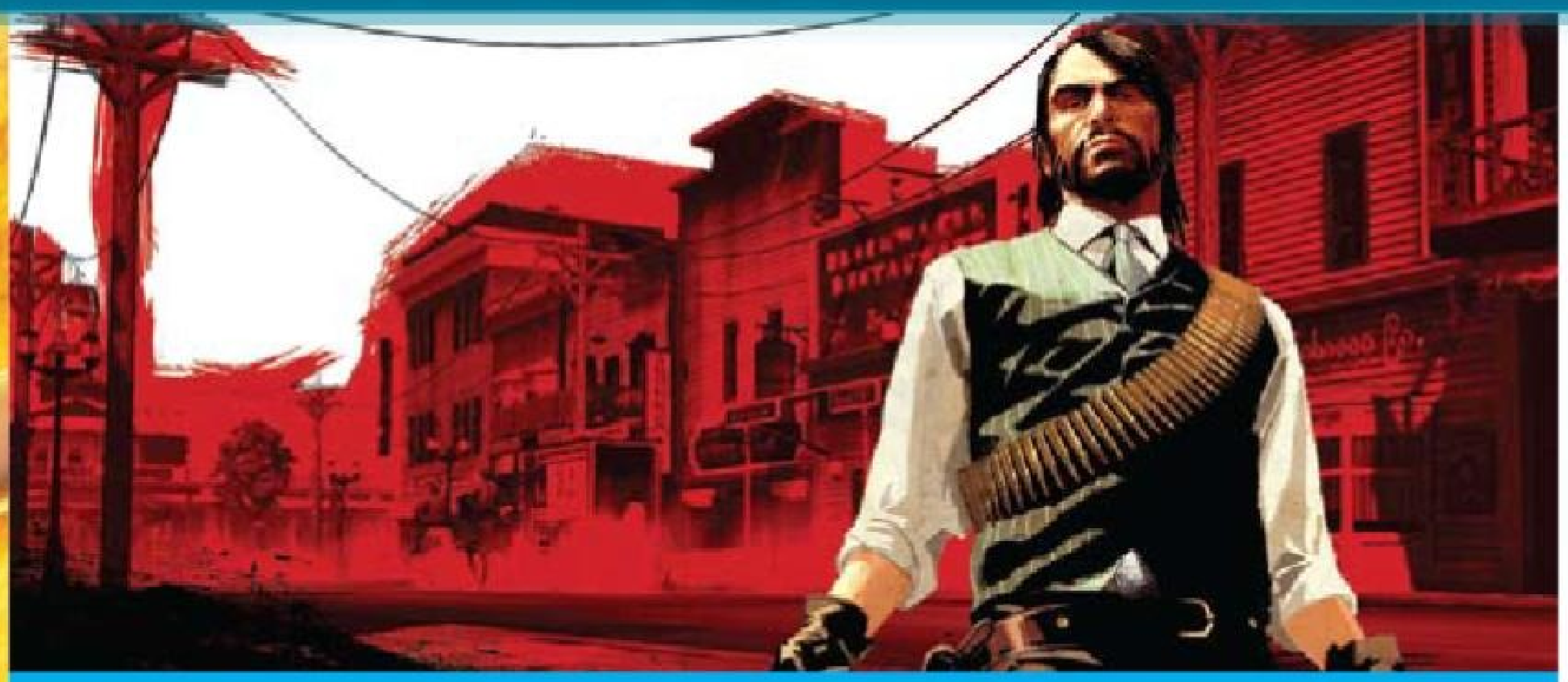
Contra	92



Lara Croft, Sonic The Hedgehog e outras lendas dos videojogos estão de volta! Desvendamos tudo na página 52

Sumário





Pág. 60

Red Dead Redemption
Um GTA na pradaria

O *western* é um dos imaginários mais maltratados no mundo dos videojogos. Mas a Rockstar está disposta a quebrar esse mito com Red Dead Redemption, um tributo ao Velho Oeste regado a *tequilla*, ***poker*** e muitas balas perdidas.



Monster Hunter Tri
Pág. 74



Entrevista EA Portugal
Pág. 36



Super Street Fighter 4
Pág. 78



Splinter Cell: Conviction
Pág. 82

Pág. 28

O preço dos videojogos

Porque razão os videojogos são tão caros em Portugal? E quais é que são as entidades que realmente lucram com este negócio? Descubram tudo nesta reportagem em mais um grande exclusivo Smash!.

Pág. 56

A Smash! no Japão

Daniel Costa partiu de armas e bagagens rumo ao país do Sol Nascente e visitou a Sony JAPAN Studio para uma entrevista que lança um novo olhar sobre a indústria de videojogos.

You Smas

Já há uma petição de apoio ao Carlos Miguel: Queremos o Carlos Miguel na Bgamer - **www.peticaopublica.com/?pi=carlosmi** Força Carlos, não desistas do sonho!

poi3, in fórum Zwame – tópico "Revista BGAMER"

Isto é um atentando a minha Língua (Português). Por favor, aprende a escrever!

Fatalit1-4, in fórum Zwame – tópico "Revista BGAMER"

Façam uma petição mas é para o míudo ter uma professora nova! Como isto anda...

The Only One, in fórum Zwame – tópico "Revista BGAMER"

Acho piada estarem a criticar a capacidade de escrita de um suposto garoto de **9** anos, quando não faltam adultos pelos fóruns fora a dar calinadas bem piores, ou a escreverem numa língua estranha... De qualquer forma seria engraçado ver um puto a analisar jogos. Sempre era uma perspectiva... diferente. E sendo mauzinho na BGamer não havia de destoar muito.

igordafonseca, in fórum Zwame – tópico "Revista BGAMER"

Hoje tinha tarde livre e, por isso mesmo, decidi ir comprar uma revista. Muitas revistas que podia escolher, desde raparigas com pouca roupa a raparigas com roupa a mais, admito que gosto, aposto que vocês também, é normal. O problema é que estava com vontade de ler sobre videojogos, em vez de ficar a saber se o cavalo vai casar com a égua, decidi procurar a Smash!.

Fiquei preocupado, não a encontrei. Olhei para a minha mãe, ela olhou para mim, acho que ela percebeu pelos meus olhos que eu queria a revista, eu tinha-lhe dito que estava a começar a ter sucesso. A esperança voltou quando ela disse: «Less words more action» e começou a vasculhar em frente aos outros clientes, encontrou-a, era a última. Nem rasgada estava, sinal que não passaram "rabetas" por ali com a mania que dão cabo das coisas. Isto tudo para dizer que estão no bom caminho, cuidado com vocês.

Dário Moreira, via email

Dificuldade em adormecer? Comprei a Maxi-Consolas, ontem a ler a *review* do God Of War 3 até tinha dificuldade em manter os olhos abertos. Quando acabo de ler é só deitar a cabeça na almofada e dormir…

Nogueira, in fórum FNintendo – tópico "Revista Smash"

Nao há industria de videojogos em Portugal pelo simples faCto de O PORTUGUÊS NAO GOSTAR DE JOGAR! Ninguem chegou ainda a esta conclusao. O povo português é um povo que pouco gosta de fazer e a maior parte dos jogos sao uma dor de cabeça ou demoram muito a desenvolver, entao, para evitar certos contratempos, jogam aquilo mais simples o que estiver mais á mao (playstation com PES e outros jogos de competiçao).

castigadordaparvoice, in RumblePack – notícia "Conferência sobre a Indústria dos Videojogos em Portugal"

Epa... Gostas de Halo? Entao compra!
Não gostas? Compra à mesma!

Forz@, in fórum mygames.pt – tópico "Comprar Xbox 360"

Isso da Sony perder dinheiro por cada PS3 vendida, que *bullshit*!

1º A Sony não é só PlayStation, se tiverem DVDs ou álbuns musicais, vejam na contracapa e muitas vezes diz la "Sony"...

2º Na Liga dos Campeões, é a Sony PS3 que patrocina.

3º A Sony já não deve perder dinheiro com cada consola que ganha.

4º A Sony adquiriu mais uma empresa, a Media Molecule, a juntar às outras que tem, é só dinheiro a entrar!

Fonz_69, in fórum mygames.pt – tópico "PS4"

My vengeance is complete.

Grande, grande obra, não só o terceiro capítulo, toda a trilogia de GOW só encontra paralelo em grandes obras literárias ou cinematográficas. Excelente.

Alguém reparou no símbolo debaixo de Kratos, segundos antes de o jogo acabar?

É o símbolo da Fénix, só se vê de relance e não creio que esteja lá por mero acaso e quem o vê percebe logo o seu significado. LOL, subtil



sh!

e ao mesmo tempo podiam ter sido mais discretos.
Hunter, não achei que o final não estivesse à altura, antes pelo contrário é um final que assenta como uma luva na trilogia, faz lembrar o final do "Gladiador" mas não tão bem construído, só disso tenho pena, se tivessem conseguido dar a carga dramática do filme, era capaz de ir às lágrimas.

ICE, in fórum No Continues – tópico "O que andamos a jogar"

Ah! Finalmente "Citizen Kane" e "Guerra E Paz" encontraram um rival à altura!

Berto, in fórum No Continues – tópico "O que andamos a jogar"

Gastar mil euros em nabiças virtuais é um bocado fora, mas pelo menos vê-se que o miúdo gosta de vegetais, não anda para aí a comprar chocolates ou gomas.

D!™, in fórum Hi-Gamers – tópico "Rapaz de 12 Anos Contrai Dívida em Farmville"

Tipo, tenho 14 anos e td a gente da minha escola axha que a nintendo n presta, mas pts (burridades burras).
Mas o pokemon diamonde é o meu desejo para este natal, mas será demasiado infantil, quer dizer, sempre adorei pokemon e tenho o esmerald.
O meu problema é que me dizem sempre q ja n tenho idade pra isso, será?

aracosta, in fórum Nintenforum.pt - tópico "será pokemon demasiado infantil?"

Oh miúda, eu já tenho 19 e kontinuo a jogar pokemon... Tenho todos os jogos de pokemon da série, o ppl diz k é infantil mas não kero saber.

Pokemon e Zelda 4 ever!
AMO-TE TETRA

Deoxys_Placebo , in fórum Nintenforum.pt - tópico "será pokemon demasiado infantil?"

Dá para se usar como uma arma como a Game Gear?

Wodash, in fórum N-Portugal - tópico "Nintendo DSI XL - Impressões"

Dá, mas nunca faz tantos estragos como a Game Gear.

Tony_tha_Mastha, in fórum N-Portugal - tópico "Nintendo DSI XL - Impressões"

Infelizmente este jogo nunca me disse nada, não consigo gostar deste género de jogos (GOW, HS, etc).

EPG, in fórum Eurogamer.pt - tópico "God of War III"

És 1 parolo lol.
cumps

Mousyx, in fórum Eurogamer.pt - tópico "God of War III"

Acredito k este vá ter um impacto ainda maior k o 1° k se fartou de papar prémios... Este jogo tem tudo o k eu adoro num jogo desde os puzzles às *cutscenes*, à exploração, interagir com uma enorme variedade de coisas no jogo, as *quick actions*, porrada a dar com um pau... Enfim é perfeito... Venha o 3 pa arrancar a cabeça a mais umas medusas eheh...

Devil_Kratos, in fórum Eurogamer.pt - tópico "God of War III"

Check this, dudes!

Aqui fica a lista de premiados dos passatempos publicados na décima edição da Smash!.

Game Quiz Nº7 – BioShock 2
Bernardo Branco

Passatempo Assinantes - Fallout 3 Collector's Edition
Vasco Faria

Halo Legends
Vasco Sousa Teles
Jorge Madureira
Pedro Roberto
Ricardo Fernandes
José Piçarra

Battlefield: Bad Company 2
Jaime Luis Pacheco
Miguel Mendes
Nelson Aleluia
Joana Dias
Vasco Andrade

Superstars Racing V8 Next Challenge
Pedro Miguel Rodrigues
Sérgio Lopes
Júlio Dinis

Sonic & Sega: All Stars Racing
Rui Pereira Peralta
João Tiago
Fábio Pequerrucho

White Knight Chronicles
Rui Oliveira Marques
Luis Borges
Sandra Afonso

Napoleon: Total War
Gonçalo Melo e Silva
Madalena Fragoso
Miguel Tairum Cruz

F1 2009
Timóteo Cruz
Ana Cardoso
Marta Guimarães

Heavy Rain
Carlos Pereira
Luis Almeida
Mário Moreira

A SMASH! NA NET

Juntem-se ao nosso gang!
Visitem-nos em:

Site – www.revistasmash.com
Fórum – http://forum.revistasmash.com
Facebook – RevistaSmash More Action
Hi-Gamers – www.hi-gamers.com
Blog – http://smashgames.wordpress.com
Twitter – http://twitter.com/RevistaSmash
Hi5 – http://revistasmash.hi5.com

Colecções de videojogos

Mário Moreira

Idade: 22

Máquinas favoritas: SEGA Game Gear / SEGA Mega Drive / Nintendo 64

Jogos favoritos: The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time / Final Fantasy 7 / Mario Kart 64



Tudo começou quando com 5 anos recebi a minha primeira consola, a Game Gear. O primeiro contacto com esta consola não me convenceu (até porque só tinha o **Tetris** e não tinha paciência para aquilo) e deixei a mesma encostada por algum tempo. Apenas algumas semanas depois o verdadeiro vício iria aparecer quando me ofereceram os jogos **Home Alone**, **Micro Machines** e **Factory Panic**. A partir desse momento a consola passou a ser "a minha melhor amiga", pois para onde eu ia também ela tinha de ir. Pouco tempo depois, a minha Game Gear acabou por se tornar na melhor amiga de toda a minha turma.

Motivo? Porque através dela era possível ver todos os canais de televisão e só com ela a minha turma conseguia acompanhar o grande "Dragon Ball" todos os dias. Mais tarde recebi então a Mega Drive, a minha primeira consola não portátil e que muitas horas me prendeu ao ecrã junto com amigos, graças aos jogos emprestados por um primo que, na altura, comprava tudo. Seguidamente entrei um pouco mais a fundo no mundo dos videojogos e comprei duas consolas. A Nintendo 64 junto com os jogos **Mario 64** e **Mario Kart 64** e melhor escolha não podia ter feito, ainda hoje o Mario Kart 64 é um vício nesta casa com o seu modo "rebenta balões" a quatro jogadores! Foi ainda com esta consola que joguei aquele que é, na minha opinião, um dos melhores jogos de sempre, o **The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time**. A outra consola que adquiri foi a PSOne e foi com ela que me apaixonei pela série **Final Fantasy**.
Hoje em dia continuo a coleccionar e possuo mais de 600 jogos e 30 consolas, assim como uma colecção exclusivamente dedicada a Final Fantasy que consiste em juntar todos os jogos, estátuas, livros, bandas-sonoras, ou seja, quase tudo o que existe ligado à série.

MOSTRA-NOS A TUA COLECÇÃO!

Tens uma enorme colecção de videojogos e nunca a mostraste a ninguém? Então não sejas tímido e envia-nos um email para *leitores@revistasmash.com* **a dizer "Ninguém tem mais jogos e consolas do que eu!". A nossa equipa entrará rapidamente em contacto contigo para que sejas a próxima estrela do YouSmash!.**

16+
www.pegi.info

Wii

CAPCOM

CONHECE, RESPEITA E CAÇA OS MONSTROS

MONSTER HUNTER 3 Tri





Prepara-te para entrar no mundo de Monster Hunter Tri. Aprende tudo sobre o mundo que te rodeia, aperfeiçoa as tuas capacidades para enfrentares as batalhas que se avizinham. Só assim serás capaz de caçar os monstros épicos que percorrem as grandes terras de Monster Hunter Tri. Prepara-te para a maior aventura da tua vida com o fenómeno japonês Monster Hunter Tri que chega agora à Europa - só para a Nintendo Wii.





WWW.MONSTERHUNTERTRI.COM.PT

©CAPCOM CO., LTD. 2009 TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. TM, ® E O LOGO Wii SÃO MARCAS REGISTADAS DA NINTENDO. © 2010 NINTENDO.

You Smas

lol... Resident Evil perto disto é tipo Hanna Montana!

Netweb, in fórum Eurogamer.pt - tópico "God of War III"

That. Num segundo *playtrough* devo jogar em Tuga, não ficou nada mal. Acho que a única dobragem que não gostei nesta geração foi a de Heavy Rain, tá fracota. Mas prontes, a versão original também tem um voice acting ranhoso.

BernardoOne, in fórum Eurogamer.pt - tópico "God of War III"

Vou jogar em Espanhol... Eles normalmente não têm educação!

Netweb, in fórum Eurogamer.pt - tópico "God of War III"

Eu gostei imenso desta edição. Para mim é a melhor desde que a revista foi criada. E o artigo sobre a Mega Drive está bem porreiro.

neveda, in fórum FNintendo – tópico "Revista Smash"

Já a comprei, mas só dei uma vista de olhos. Gostava de adiantar que adorei a composição daquele cromo... E adorei vocês terem mudado o tipo de papel da revista, 1 Ano depois a Smash! trocou o maldito papel higiénico do Pingo Doce por papel higiénico da "Scottex".

Kapinze, in fórum Smash! - tópico "Principais destaques da Smash! Nº 12"

Hoje o The Dark mostrome a revista adorei, barata, divertida e excelentes artigos.
A BD do god of war ta excelente.

joaopedrex, in fórum Eurogamer.pt – tópico "Revista Smash"

ANÁLISES DOS LEITORES

Blue Toad Murder Files: The Mysteries Of Little Riddle





Se há companhia que sabe inovar e divertir toda uma família é a Relentless Software. Pela mão dos criadores de **Buzz!**, surge uma série por conteúdo episódico, disponível na PlayStation Network, capaz de animar até 4 jogadores. Sem qualquer modo online, Blue Toad Murder Files: The Mysteries Of Little Riddle não precisa de mais do que um jogador para nos pôr bem-dispostos.

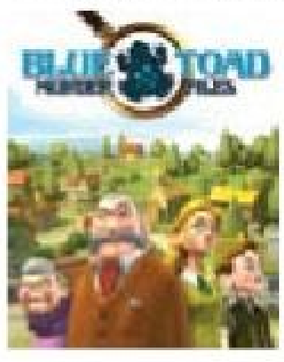
Tudo começa na pacata aldeia de Little Riddle, inspirada na Inglaterra dos finais do séc. XIX, onde ocorre o assassinato do The Mayor (Presidente da Câmara). Também as aventuras de Sherlock Holmes serviram aqui de inspiração, pois várias referências a esta carismática personagem são feitas ao longo do jogo.

Partimos com uma das quatro personagens inicialmente disponíveis para descobrir o mistério de uma vaga de crimes muito maior do que imaginaríamos. É claro que, durante a nossa demanda, teremos de resolver vários quebra-cabeças para prosseguirmos e quanto mais rápido os resolvermos melhor será a nossa pontuação.

Depois de cada puzzle resolvido, descobrimos uma pista que nos ajudará a identificar o culpado dos crimes cometidos. Semelhante a **Professor Layton**, toda esta trama se desenrola num cenário caricato e cheio de humor. Poderemos chamar-lhe o "Cluedo" dos videojogos mas, ao contrário do jogo de tabuleiro, as personagens aqui têm vida e a lógica não basta para resolvermos o enigma, todos os detalhes, por muito pequenos que sejam, poderão ser importantes, mas nada nos garante que não passem de pormenores.

Blue Toad Murder Files é um jogo para ser jogado em cooperação, caso contrário não estaremos a tomar partido de todo o seu potencial. Apesar da grande diversão enquanto jogamos a solo, nada se compara com a emoção que sentimos ao competir com os nossos amigos. Porém, este jogo peca por dois motivos. O primeiro é o facto de os puzzles serem constantemente os mesmos: depois de passarmos o jogo uma vez, já sabemos todas as soluções. Em segundo, vem a falta de uma tradução do jogo para Português: se querem agradar a miúdos e graúdos, terão de arranjar uma componente onde os jogadores mais novos possam perceber o que se está a passar e jogar livremente.

Estes pontos negativos não são o que realmente importa no jogo. Basta dominar basicamente o Inglês que conseguiremos jogar à vontade. O preço bastante económico é outra coisa que nos alicia a comprar o jogo: 6 euros por episódio ou 13 euros por um pacote de três aventuras (demoramos entre trinta minutos a uma hora a completar cada episódio). Portanto, não me resta dizer mais nada a não ser: «comprem-no!».



GONÇALO REIS DIAS

Sistema: PlayStation 3
Classificação: 8/10

sh!

Falem connosco!

A equipa da Smash! está sempre pronta para ouvir as vossas críticas, elogios e sugestões. Enviem-nos um email para **leitores@revistasmash.com** ou escrevam-nos para:

Revista Smash!
Rua Conde de Redondo, nº61, 1ºA
1150-102 Lisboa

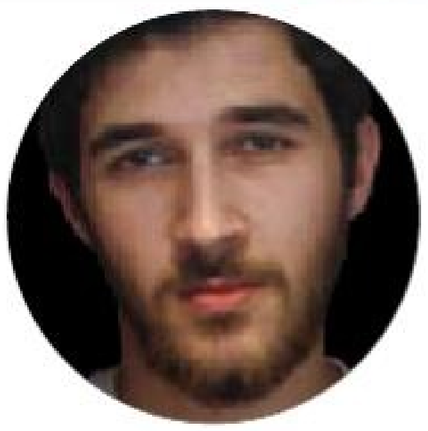
MESA-REDONDA



Diogo Ribeiro



Jorge Gonçalves



Nuno Ramos

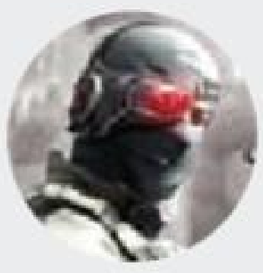


Dois dos principais autores da saga Call Of Duty: Modern Warfare - Vince Zampella e Jason West – foram despedidos pela Activision e, entretanto, já formaram um novo estúdio ligado à Electronic Arts. Qual é a tua opinião sobre este assunto?

É uma situação toldada pela ingenuidade. Como os rapazolas que querem ser estrelas de *rock* e depois, chegados ao estrelato, escrevem músicas sobre o quão difícil isso é. O que aconteceu aqui foi uma revolta de quem foi rápido a sacrificar liberdades criativas mas tardio a impor os seus próprios termos e ética de trabalho. Não pretendo defender a Activision mas também não vou tomar partido de quem reage como se a editora, ou casos semelhantes a este, fossem novidade. Estamos numa indústria movida a dinheiro. É pegar ou largar, não pegar e mais tarde gritar é que é injusto.

Dado o desastre que se abateu sobre a Infinity Ward e Activision, a Electronic Arts apenas teve de aguardar pelos desenvolvimentos e "pescar" dois dos grandes nomes da produtora de Modern Warfare. É possivelmente uma jogada de mestre que dará frutos a médio prazo; Vince e Jason provaram bastante enquanto *bosses* da Infinity e autores de Modern Warfare, falta saber é se terão "estaleca" para partir para outros voos com a chancela de uma das maiores empresas deste ramo, a Electronic Arts.

A variável "tempo" é fundamental para o desenvolvimento de um negócio e esta indústria já anda por cá há uns anos valentes. A disseminação dos videojogos pelas massas não pára, algo que, em muitos aspectos, é óptimo. No entanto, convém não romantizar as coisas e afastarmo-nos da realidade. Eu também quero acreditar que todos os títulos são feitos com paixão e ambição, mas a indústria dos videojogos é como tantas outras (isto é, o dinheiro conta). Dois funcionários de uma grande empresa – para as quais as pessoas são números – são despedidos. Eles encontram refúgio noutra grande empresa, que lhes oferece melhores condições. *And life goes on…*



O responsável pela componente multiplayer de Splinter Cell: Conviction, Patrick Redding, declarou numa entrevista que, hoje em dia, já ninguém está interessado numa experiência de jogo solitária. Concordas com esta tese?

Há jogos casuais que incitam a convidar amigos mas que depois jogamos sem eles, MMORPGs onde pessoas se divertem a solo, *leaderboards* onde apenas marcamos presença sem jogar directamente contra outros jogadores, jogos cujo apelo também passa por partilhar uma experiência com alguém ao nosso lado a fazer de espectador... Não se pode confundir a ubiquidade do online e do *multiplayer* com preferências pessoais e, além disso, como tudo o resto, esta indústria tem fases. Até porque o verdadeiro *multiplayer* começou nos salões de arcada e nas nossas salas, com a família a espreitar sobre o nosso ombro.

Sim, mas defendo a ideia de que a preferência por uma experiência a solo ou partilhada depende dos próprios consumidores e dos géneros apreciados. O mundo multi-jogador é vasto e, através do online, o jogador pode conhecer adversários (e possivelmente fazer amigos) de qualquer escalão de dificuldade. É muito mais prazenteiro e desafiador jogar com/contra outro humano, mesmo que seja em ecrã partilhado ou *co-op*, do que estar preso à Inteligência Artificial que, muitas vezes, comete erros crassos. A conclusão é que o *multiplayer* já ocupou um bocadinho do passado, é o presente e, sem dúvida, vincará o futuro.

Sou apologista de que o desejo de "estar ligado" é uma característica transversal às sociedades de hoje em dia – de que somos, sem opção, *attention whores numa attention age*. Isto tem, como é natural, influência na forma como encaramos os videojogos. Estamos a assistir ao advento dos jogos sociais (como **FarmVille**, **Cafe World** e **Mafia Wars**), ao decorrer da geração **Wii Sports**/**Wii Fit** e, como se isso não bastasse, continuamos agarrados aos suspeitos do costume, de **Modem Warfare** a **Halo** ou **World Of Warcraft**. Estes títulos compreendem algumas das obras mais bem sucedidas da actualidade e demarcam-se pelos seus aspectos de comunidade. Daí a dizer que NINGUÉM está interessado em experiências *single-player*? Não exageremos.

PASSATEMPO



Para te habilitares a ganhar um dos 2 discos SSD 64GB Notebook Bundle de última geração, que a Kingston e a Smash! têm para te oferecer, responde à seguinte questão:

O que significa a sigla SSD?

Envia a tua resposta até ao próximo dia 30 de Maio para o e-mail leitores@revistasmash.com, com o assunto "passatempo disco SSD 64GB". Não te esqueças de incluir os teus dados pessoais, caso contrário a participação não será válida.

Kingston TECHNOLOGY

Mestre do Improviso



RECORDES DO GUINNESS

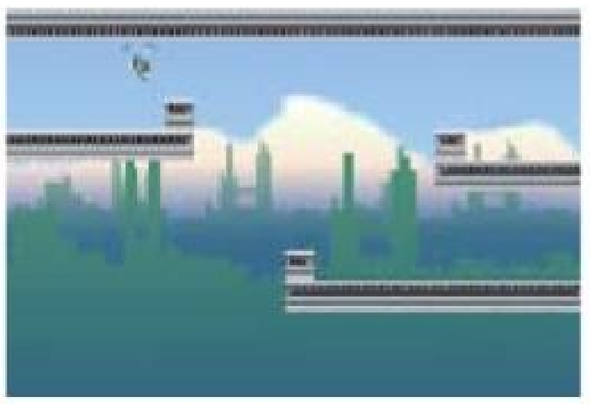


Maior concentração cosplay de videojogos

O livro dos recordes do Guinness registou a maior enchente de *cosplay* totalmente dedicada a personagens de videojogos. Durante o evento MCM Expo, em Londres, a 23 de Maio de 2009, 376 pessoas vestiram-se a rigor e imitaram as suas personagens favoritas com grande rigor, batendo o anterior número de 342 *cosplayers*. Não faltaram figuras conhecidas de jogos como **Earthworm Jim**, **Street Fighter**, **Final Fantasy**, **Devil May Cry** ou **World Of Warcraft**.

Dá voltas à cabeça





É um jogo *made in* Portugal e o seu nome é **G-Switch**. Fez recentemente a sua estreia no maior portal dedicado a jogos em *flash* - o Newgrounds - e desde então que está a receber óptimas críticas pelos utilizadores. Descubram a razão e preparem-se para correr e saltar numa louca corrida de plataformas, em que é preciso mudar constantemente o eixo gravitacional do herói com ele a ficar inúmeras vezes de "pernas para o ar". Uma jogabilidade simples mas levada ao extremo, a relembrar os velhos clássicos que exigiam uma destreza a roçar a insanidade. De destacar também o modo *multiplayer* que suporta seis jogadores em simultâneo, num único teclado.

Onde: *www.newgrounds.com/portal/view/526596*



SOUND-BYTES

«O meu próximo projecto vai desafiar um certo tipo de tabu. Se fizer porcaria, terei provavelmente de abandonar os videojogos»
Hideo Kojima, autor e designer da série Metal Gear Solid

A Bimby dos jogos de luta





Imaginem um jogo com os lutadores de **Street Fighter**, **Mortal Kombat** e **Guilty Gear** à "batatada". Parece impossível, mas é verdade. Graças ao M.U.G.E.N., um motor de jogo desenvolvido pela equipa Elecbyte, já podem criar o vosso jogo de luta de sonho. Basta fazer o *download* gratuito e dar largas à imaginação, seja no uso de *sprites* já existentes ou criar alguns de raiz, como o exemplo do **MS Paint**, um jogo cheio de cor e com a particularidade de todo o grafismo ter sido desenvolvido no Paint.

Onde: *www.elecbyte.com*

Casio GREEN SLIM Projector

Um para tudo iluminar

Quando pensamos num projector, a ideia que surge é a sua utilização numa sala de reuniões, dores de cabeça a configurá-lo e instalá-lo no PC, e quando chega à hora, algo falha... A falta de portabilidade, o seu aquecimento e energia dispendida são apenas alguns dos problemas normalmente apontados.

Com o GREEN SLIM, a nipónica Casio pretende revolucionar o segmento dos projectores eliminando os problemas acima referidos, ao mesmo tempo que oferece uma linha apelativa, ideal não só para o trabalho como para sessões de entretenimento. O aparelho possui uma boa luminosidade, sem recorrer a lâmpadas, garantindo uma duração de até 20 mil horas. A solução da Casio combina um LED vermelho e um *laser* azul, sendo o verde convertido do azul através de fósforo. Desta forma consegue-se atingir os 3 mil ANSI lumens, permitindo imagens nítidas em locais mais iluminados, sem causar danos no meio ambiente.

Leva-me contigo

Este projector é ultra-leve e dispensa ligação ao PC, suportado por portas USB e conectividade *wireless*. O GREEN SLIM pesa pouco mais de 2 quilos e o seu tamanho ocupa uma área de uma folha A4, demorando oito segundos a arrancar e não aquecendo, o que permite a sua arrumação imediata após a utilização.

A sua resolução equivale ao HD Ready a 720p (numa resolução 16:10 a 1280x800), sendo possível conectar-lhe uma consola de jogos através da porta HDMI. Existe ainda um botão de *zoom* que regula o tamanho da imagem de modo a adaptá-la a salas pequenas ou áreas mais abertas.

Casio GREEN SLIM Projector

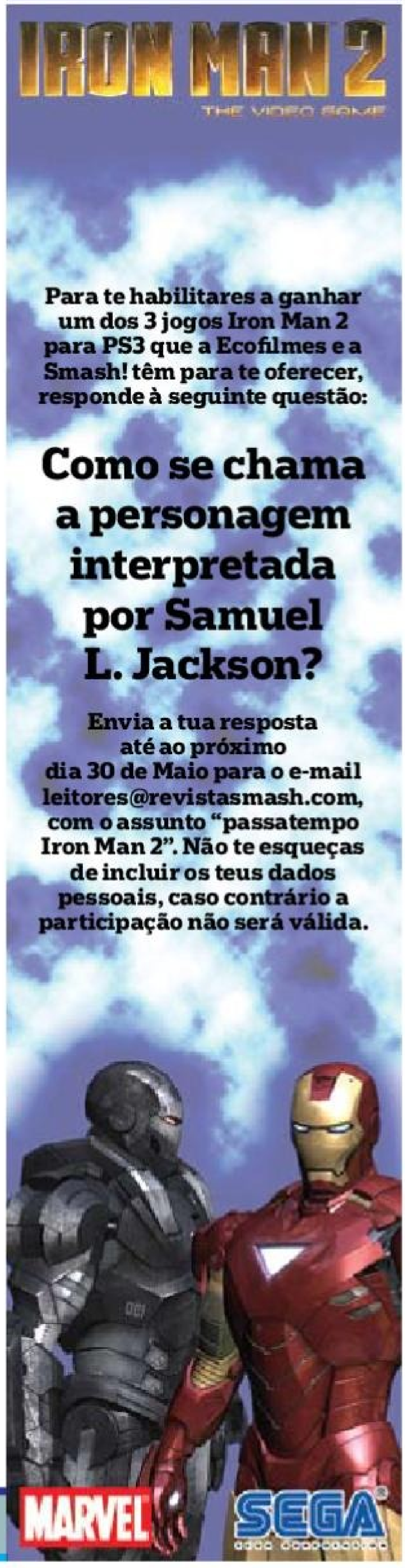
Preço: *A partir de 750 euros*

Onde: *www.casio-projectors.eu*



ra Experiências - Arkham Asylum 2 Será Mais

PASSATEMPO

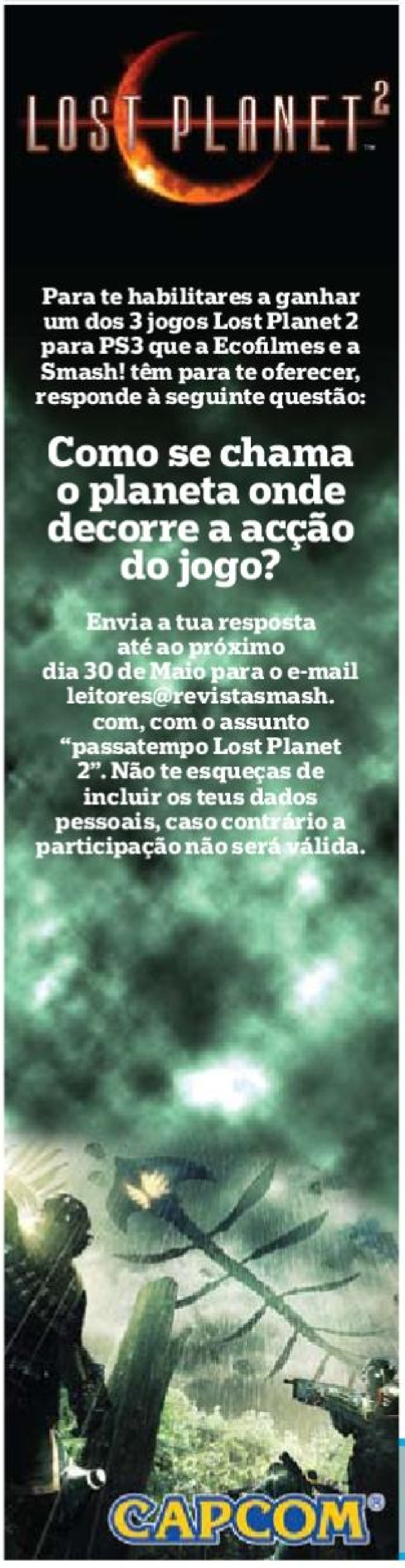


Para te habilitares a ganhar um dos 3 jogos Iron Man 2 para PS3 que a Ecofilmes e a Smash! têm para te oferecer, responde à seguinte questão:

Como se chama a personagem interpretada por Samuel L. Jackson?

Envia a tua resposta até ao próximo dia 30 de Maio para o e-mail leitores@revistasmash.com, com o assunto "passatempo Iron Man 2". Não te esqueças de incluir os teus dados pessoais, caso contrário a participação não será válida.

PASSATEMPO



É uma BD portuguesa, com certeza!



O destino do mundo está prestes a ser decidido... em Lisboa! Não acreditam? Então não percam a novela gráfica "As Incríveis Aventuras De DogMendonça e Pizzaboy". Uma fantástica história que apresenta um grupo de heróis algo peculiar composto por um investigador do oculto, um demónio preso no corpo de uma rapariga, a cabeça de uma gárgula e um entregador de pizzas. Juntos vão investigar um estranho caso de crianças desaparecidas, que os levará ao encontro de uma série de criaturas dignas de um filme de terror.

Onde: *http://dog-pizzaboy.blogspot.com*

Samsung 3D LED TV Série 7

A explosão do 3D



A Samsung estreia em Portugal a primeira televisão Full HD 3D, suportada pela tecnologia LED.

São diversos modelos de televisões, LED e LCD, um leitor de Blu-ray e sistemas Home Theater, tudo a favor da actual tendência 3D estereoscópica. O processador 3D, proprietário da Samsung, é compatível com as diversas normas do mercado, oferecendo ainda uma tecnologia de auto-conversão de conteúdos 2D em 3D, em tempo real.

Uma das características desta nova geração de televisores é a ligação de rede sem fios que permite ligar ao serviço online da marca, a Samsung Apps. A gigante nipónica estabeleceu ainda uma parceria com a DreamWorks Animation, a Technicolor e a Cartoon Network, entre outros fornecedores, de forma a acelerar a massificação de conteúdos televisivos em 3D. "Monster vs. Aliens" será oferecido num *bundle* do novo leitor Blu-ray, totalmente em 3D e que traz os respectivos óculos.

Preço: *1800 euros*

Onde: *www.samsung.com/pt/consumer/tv-audio-video/television/led-tv/UE40B7000WWXXC/index.idx?pagetype=prd_detail*

SOUND-BYTES

«Não me consigo interessar por videojogos»

Quentin Tarantino, realizador de cinema

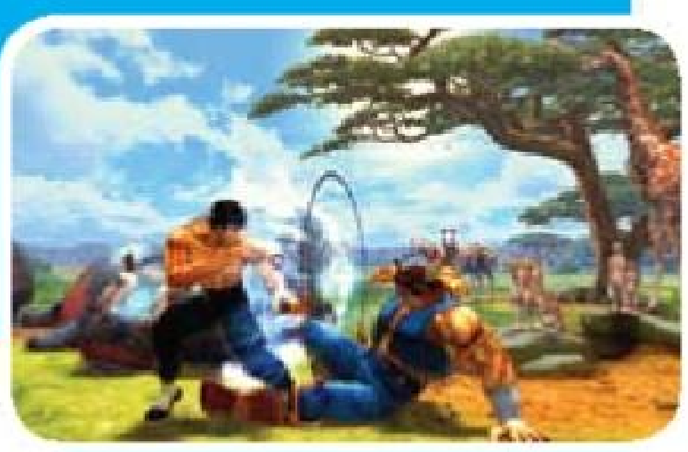


Sombrio - Japão Está Céptico em Relação à 3DS -

AS SAUDADES QUE EU JÁ TINHA



Street Fighter (1988)



Super Street Fighter 4 (2010)

Sony Ericsson XPERIA X10

Um telefone para as redes sociais



A Sony Ericsson lançou no mercado o XPERIA X10, um modelo de telemóveis baseado num sistema operativo *open source* que permite aos utilizadores configurar o aparelho ao seu estilo.

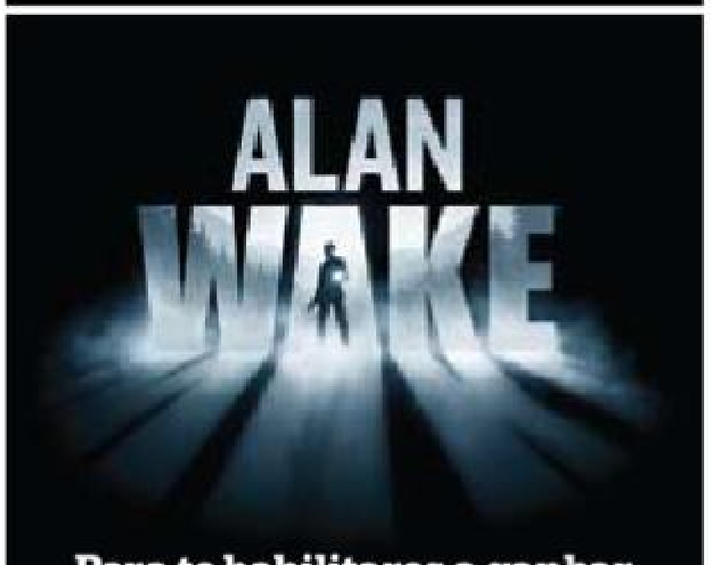
Com este modelo, a Sony Ericsson pretende incentivar o uso de aplicações de autor e a integração de redes sociais como o Facebook, respondendo com uma interface intuitiva, baseada em tecnologia *touch screen*. Segundo a marca, dois equipamentos são apenas iguais até à abertura da caixa, salientando a capacidade de cada utilizador organizar a sua base de dados e aplicações. Os dados pessoais de cada contacto expandem-se ao Facebook, Twitter, fotos, emails e mensagens, acessíveis de imediato através de um toque (botão Infinite) no seu perfil, sempre em actualização constante e automática das suas interacções.

Outro aspecto interessante é o *software* de reconhecimento facial que detecta até cinco caras numa única fotografia ligando-as, automaticamente, aos contactos dessa pessoa.

A linha fina do design do telemóvel é apelativa, recorrendo a uma base com formato ligeiramente côncavo para que a sua utilização prolongada seja mais confortável. Mas se o XPERIA X10 é interessante, o seu preço poderá afastar o público-alvo jovem tão adepto das redes sociais.

Preço: *600 euros*
Onde: *www.sonyericsson.com*

PASSATEMPO



Para te habilitares a ganhar um dos 5 jogos Alan Wake para Xbox 360 que a Xbox e a Smash! têm para te oferecer, responde à seguinte questão:

Como se chama a cidade onde se passa esta macabra aventura?

Envia a tua resposta até ao próximo dia 30 de Maio para o e-mail leitores@revistasmash.com, com o assunto "passatempo Alan Wake". Não te esqueças de incluir os teus dados pessoais, caso contrário a participação não será válida.



StarCraft 2 Na Coreia Só Para Adultos -

Diogo Ribeiro



Visão periférica

http://juxtapixel.wordpress.com
Pensar, falar, jogar videojogos

O valor de um jogo

Não é segredo nenhum que uma das maiores preocupações da indústria de videojogos é o futuro: repensar modelos de negócio tradicionais e enfrentar realidades como a convergência de novas tecnologias, a pirataria e a distribuição digital.

A indústria da música passou pelos mesmos problemas e, apesar de ainda não ter recuperado dos seus erros, já aprendeu algumas lições. Uma delas foi reconhecer o potencial da Internet enquanto veículo de distribuição e promoção musical. A caça às bruxas contra vários *sites* e programas que permitiam a partilha de músicas revelou-se inglória – hoje, muitos serviços oferecem música para *download* e isenta de DRM através de programas semelhantes.

Uma outra lição, talvez a mais importante e para a qual a indústria dos videojogos deveria olhar, é a de como tornar um produto apelativo para o consumidor. Consideremos nomes como Trent Reznor, dos Nine Inch Nails. Entre outras iniciativas, Reznor passou a distribuir os seus álbuns gratuitamente pela Internet, eliminando assim a competição directa com outros artistas a nível de retalho, criando uma maior proximidade com os fãs e antecipando-se à pirataria digital.

O álbum "Ghosts I-IV", por exemplo, teve direito a versões especiais – uma das quais gratuita e que permitia partilhar as suas músicas com outras pessoas. No início, a decisão foi criticada: afinal de contas, quem lucra com borlas? Mas além dos elevados *downloads* gratuitos, as edições especiais esgotaram em cerca de 30 horas e o lucro das mesmas ultrapassou um milhão e meio de dólares. Já o álbum "The Slip" também foi lançado gratuitamente mas com uma condição – que os fãs fornecessem o seu *email* na altura do *download* para que recebessem informações sobre a sua digressão. Os bilhetes para a mesma tiveram uma procura incrível.

Ao oferecer a sua música gratuitamente e ao interagir directamente com os seus fãs, Reznor provou que a ideia de um mercado vitimizado pelo *download* gratuito não era tão certa quanto isso. Para Reznor, oferecer álbuns melhorou a sua relação com a comunidade e gerou mais interesse; para o consumidor, adquirir um álbum gratuito ou pago eram opções vantajosas e com valor. No ecossistema do mercado musical, a percepção de que um artista de renome desafia as convenções para estar mais próximo dos fãs é, muitas vezes, considerada uma fachada. Até pode ser aqui o caso, mas o facto é que Reznor teve sucesso com um modelo de negócio que muitos sempre disseram não resultar.

Poderá o mesmo ser aplicado aos videojogos? Temos o caso recente da Electronic Arts e da DICE, que decidiram lançar DLC gratuito para **Battlefield: Bad Company 2**. Aliás, a própria campanha de marketing de ambas é uma resposta directa à competição: refiro-me a **Modern Warfare 2** e, em particular, ao DLC "Stimulus Package", o qual já foi criticado pela relação entre preço e conteúdo, especialmente quando recicla mapas do primeiro Modern Warfare. Tal como Reznor, a EA e a DICE olharam para o *download* gratuito de modo exemplar: não apenas como um método de distribuição mas algo que os ajuda a consolidar a sua base de adeptos enquanto levantam dúvidas nos fãs da competição.

Perder pouco para ganhar muito ou querer tudo e ganhar pouco? Só a indústria pode decidir.

Transfa

Depois das figuras articuladas dos heróis de **Final Fantasy 13** eis-nos agora perante as versões dos *summons* do jogo: Odin e Shiva. Ambos de um detalhe impressionante e a partilharem o dom da transformação em veículos, como numa determinada série/filmes de sucesso ("Transformers", *anyone*?). Dois itens de colecção e de edição limitada a rondarem os 160 euros (custo por peça), mas a valer cada centavo não só para os fãs da saga, mas também de robôs que encontram nestas



GAMETU
A banda sonora ideal p

Disco: "Twin Peaks" / Angelo Badalamenti
Jogo: Alan Wake



Se alguma vez David Lynch decidisse adaptar a famosa série TV "Twin Peaks" ao mundo dos videojogos, a obra chamar-se-ia... Alan Wake. Os próprios autores do jogo, a finlandesa Remedy, não têm qualquer pejo em negar as evidências, quer na forma como a aventura se encontra estruturada (cada nível é um... episódio), quer em deliciosos detalhes



ntasy



duas personagens um estilo diferente do habitual. A Shiva é composta por duas figuras femininas que, unidas, se transformam numa mota e Odin é um guerreiro que vira um cavalo alado.

Onde: *www.play-asia.com*

UNES

para os teus jogos...



como os termos de café (o protagonista de "Twin Peaks", o agente Dale Cooper, era um viciado em cafeína) escondidos um pouco por toda a Bright Falls, a pacata vila onde o jogo decorre. Neste sentido, nada como recuperar a banda sonora que Angelo Badalamenti compôs para a série televisiva, um conjunto de canções melancólicas e inquietantes que se entranham no nosso cérebro como faca quente em manteiga. Destaque especial para as três faixas que contam com a voz angelical de Julee Cruise.



PASSATEMPO

Para te habilitares a ganhar um dos 3 leitores de MP4 que a Ingo e a Smash! têm para te oferecer, responde à seguinte questão:

Em que canal passa esta série animada?

Envia a tua resposta até ao próximo dia 30 de Maio para o e-mail leitores@revistasmash.com, com o assunto "passatempo leitor MP4 Ben 10". Não te esqueças de incluir os teus dados pessoais, caso contrário a participação não será válida.



Que Sai Caro - Epic e o Seu Novo BulletStorm



Quero ir pa

Assina a SMASH! e recebe mesmo (s

ASSINATURA COM JOGO

OPÇÃO 1
€80
12 revistas + 1 jogo, qualquer um que queiras para PC ou consolas
+ Livro "Guinness World Records 2010 - Gamer's Edition"



OPÇÃO 2
€50
6 revistas + 1 jogo, qualquer um que queiras para PC ou consolas

ASSINATURA SEM JOGO

OPÇÃO 3
€20
12 revistas pelo preço de 10

OPÇÃO 4
€10
6 revistas pelo preço de 5

Dados Pessoais

- ■ OPÇÃO 1 – 80 euros
- ■ OPÇÃO 2 – 50 euros
- ■ OPÇÃO 3 – 20 euros
- ■ OPÇÃO 4 – 10 euros



Oferta de 1 CD dos Qwentin
+ Acesso a conteúdos especiais e passatempos exclusivos só para assinantes da Smash!.

SMASH!

Nome		
Morada		
Localidade		Código Postal
B.I.	Contribuinte	Telefone
Email		Recomendado por
Jogo que quero		

* Promoção válida até 30 de Junho de 2010
Jogos de edição standard e limitados ao stock existente

Os dados recolhidos serão tratados informaticamente e destinam-se aos envios relacionados com a sua encomenda e respectivas operações estatísticas administrativas.
O assinante tem garantido o acesso aos seus dados e respectiva rectificação. Se pretender que os seus dados não sejam facultados a terceiros, assinale aqui ■



ra tua casa

sem concurso) um jogo à tua escolha!

Linha Assinaturas Smash!: 211 920 302 • Email: assinaturas@revistasmash.com
• Correio: Revista Smash!, Rua Conde de Redondo, 61 – 1ºA, 1150-102 Lisboa

A assinatura apenas ficará efectiva após pagamento da totalidade do valor monetário do período pretendido. Pagamentos via transferência bancária utilize o NIB: 0010 0000 42566 130 001 62, por cheque (deverá ser enviado à ordem da **MustChange Media, LDA**) ou em dinheiro.
Linha Assinaturas Smash!: 211 920 302

Não tens ainda as outras Smash!? Então completa a tua colecção



N.º 1 Abril 2009
N.º 2 Maio 2009
N.º 3 Junho 2009
N.º 4 Verão 2009
N.º 5 Setembro 2009
N.º 6 Outubro 2009



N.º 7 Novembro 2009
N.º 8 Dezembro 2009
N.º 9 Janeiro 2010
N.º 10 Fevereiro 2010
N.º 11 Março 2010
N.º 12 Março 2010

Só conheceste agora a Smash! e queres penitenciar-te adquirindo as edições anteriores da revista? Não desesperes! Envia-nos um email para **assinaturas@revistasmash.com** e indica quais os números que pretendes comprar. Cada edição custa 1,99 euros + portes e o pagamento pode ser realizado através de cheque, dinheiro (vale dos CTT) ou transferência bancária.

Game Qui

1



_____ ____ _

2



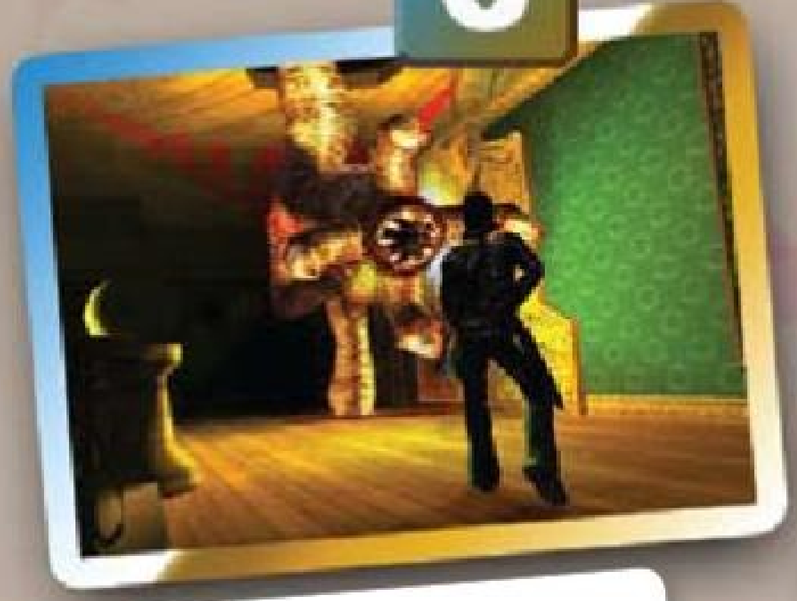
_____ _____ _____

3



____

6



_____

7



____ ____

11



_____ _____

12



___ _____ __ ____



_____

iz

ADIVINHA O NOME DO JOGO E GANHA UM GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY

Pensas mesmo que és o jogador mais *hardcore* do mundo? Então adivinha o nome dos jogos ilustrados neste Game Quiz que preparámos especialmente para ti! Envia as tuas respostas para **leitores@revistasmash.com** indicando no assunto do email a rubrica "Game Quiz!". O primeiro a acertar em todos os jogos habilita-se a ganhar uma versão de **GTA: Episodes From Liberty City** para a plataforma à tua escolha. **Participa na "Liga Smash! Game Quiz" e ganha pontos**



por cada jogo que adivinhares. E quantos mais pontos somares, mais prémios podes ganhar! Consulta o regulamento da prova no Fórum Smash! em http://forum.revistasmash.com.





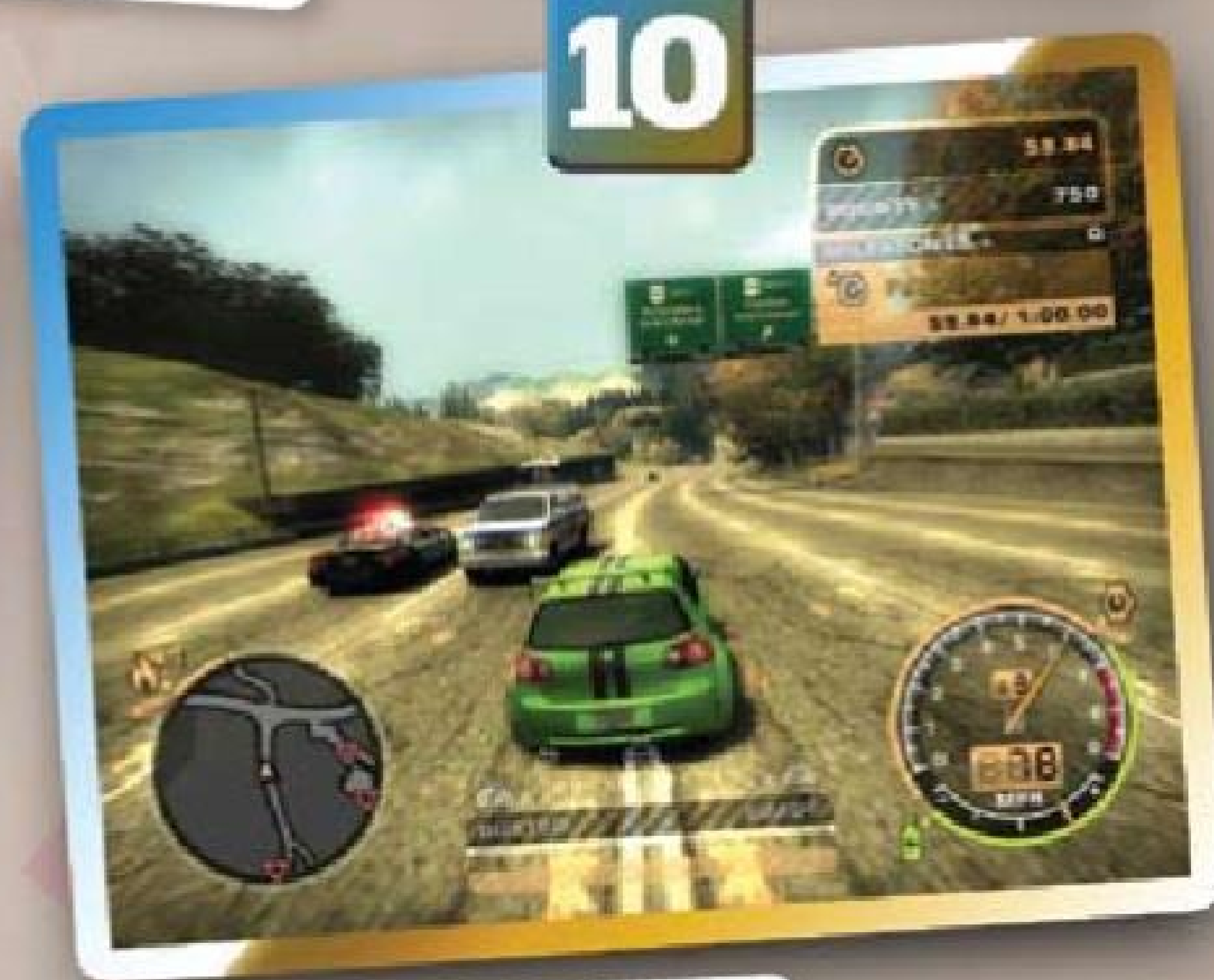
------- -------



---- -- --- 2







---- --- -----:
---- ------





----- ----
----- -----



LET'S GET READY TO RUMBLE!

POWERED BY RUMBLEPACK

Rumble Pack: humor acutilante e corrosivo sobre videojogos.
Mais cascalho em rumblepack.com.pt

FAQ

Futuro FAQ do 3-D nos videojogos

Se o 3-D vai mudar tudo? Vai pois. Também não há pessoas que acreditam num senhor invisível de barbas brancas a viver lá em cima? Haja fé e tudo é possível. Porque a fé é fé e, ao contrário da lógica, não tem vice-versa. Tal como o 3-D: parece que não há vice-versa e vamos mesmo ter de gramar com ele. Por isso, é importante que estejam bem informados, atentem ao seguinte texto para tudo aprenderem sobre essa tecnologia espectacular.

1 – O que é o 3-D?
O 3-D é uma tecnologia fora de série que, sozinha, vai-te fazer comprar uma televisão, meia dúzia de pares de óculos e um leitor de Blu-ray novos.

2 – Fui procurar se tinha aqui alguns milhares de euros perdidos para gastar mas não encontrei nada, que chatice. Por isso, só vou fazer um crédito se me garantirem que é uma tecnologia revolucionária.
Amigo(a), o conceito do que é revolucionário está, neste momento, a ser redefinido com a chegada do 3-D.

3 – O que significa o 3-D nos videojogos?
Até hoje, só tinhas acesso a "raspas" de informação sobre o mundo das televisões. Agora, vais poder informar-te sobre as tecnologias presentes nos ecrãs que permitem reproduzir imagens em 3-D; conhecer em detalhe histórias sobre os fabricantes de televisões; estar a par das vendas destes aparelhos nos principais mercados; enfim, estares informado de tudo aquilo que vai permitir os teus jogos de sempre serem muito melhores.

4 – Depois, quando começarem a haver realmente jogos em 3-D, vamos deixar de ler notícias sobre o mundo das televisões?
Acreditamos que não. O sentido de missão jornalística nos jornalistas de videojogos falará mais alto.



5 – Um amigo meu disse-me que vou ter de usar óculos para jogar em 3-D. É verdade?
Sim.

5.1 – Mas assim não vou parecer um pateta alegre a usá-los?
Não. As pessoas não se importam de usar óculos no cinema.

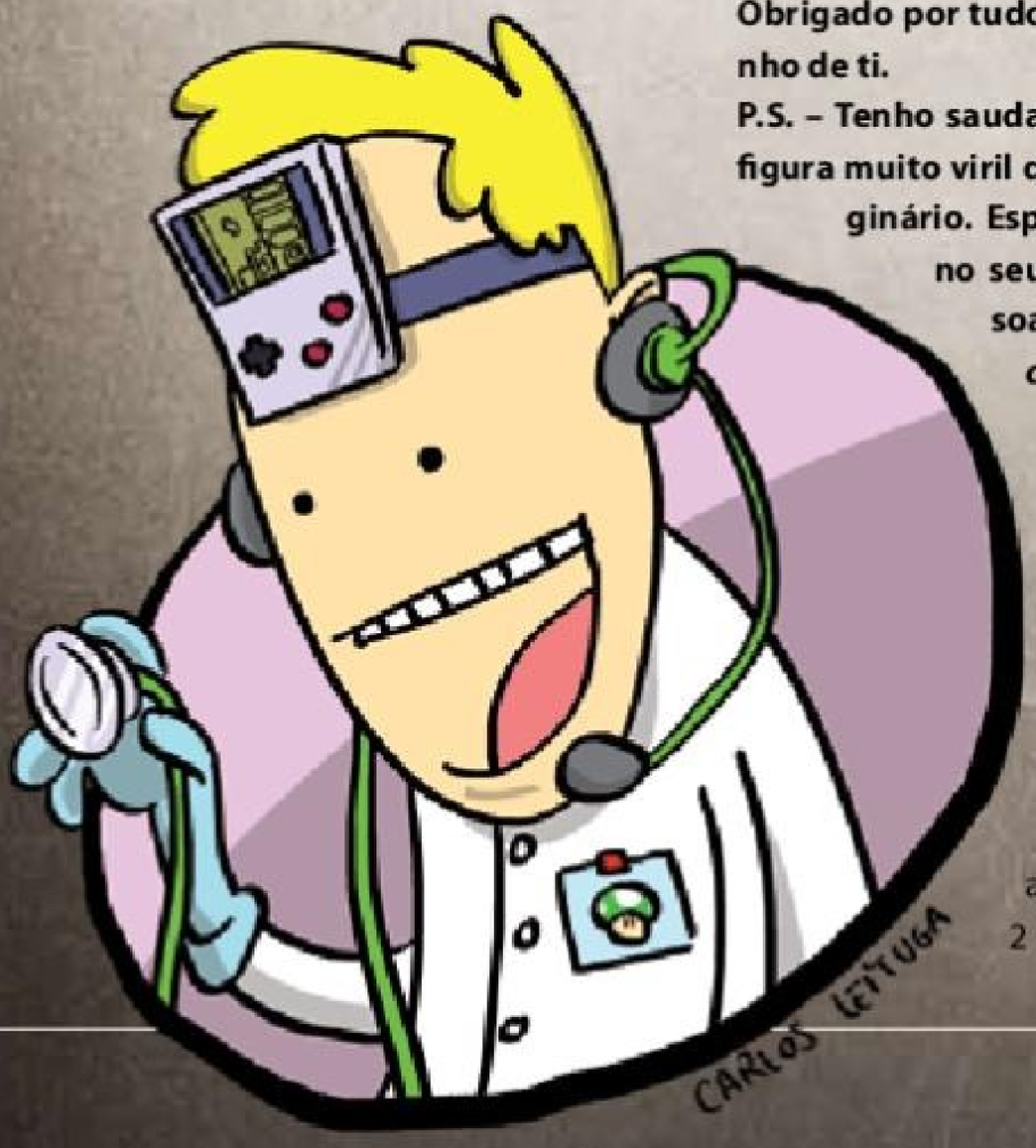
5.2 – Agora já faz todo o sentido usar esses óculos especiais em casa. Vão ser lançadas lentes de contacto em 3-D?
Não comentamos o que é do foro especulativo.

6 – Uma última pergunta: o que é que o futuro nos reserva?
Televisões 3-D que não requerem óculos. Mas depois nós avisamos-te quando for a altura de voltares a comprar equipamento novo. **PEDRO NAVE**

Doutor, preciso de ajuda!

Os pedidos de ajuda que chegam todos os dias à redacção são muitos e, por isso, o Doutor manda dizer que agradece do fundo do coração toda a confiança que depositam nele para encontrarem a luz ao fundo do túnel.
Relembro que podem contactar o Doutor pelo email socorrodoutor@rumblepack.com.pt.

Olá Doutor! Antes de mais, parabéns por quem manda na revista ter a visão de disponibilizar um especialista para responder às nossas complexas dúvidas. Um bem-haja a quem de direito por isso. Aqui vão os meus anseios:
1 - Faço anos brevemente e estou indeciso quanto ao jogo que vou pedir aos meus pais, se o FIFA ou o PES. Qual é o conselho do Doutor?
2 – De todas as consolas de sala que existem, qual é a melhor? A Wii ou a PS3?
3 – É verdade que o PC morreu? Se sim, quem é que o matou?
Mário Jorge
Olá Mário Jorge. Obrigado pelo rasgado elogio. É duro, mas alguém tem de fazer este trabalho complexo. Felizmente eu sou um especialista para responder às vossas dúvidas.
1 - Ambos os jogos são de futebol e já foram lançados. São feitos por empresas diferentes que vivem em continentes diferentes. Se tu fores a uma loja vais poder encontrá-los à venda. Ambos têm defeitos e virtudes. Por outras palavras, eu sou amigo das duas editoras e, como escrevo numa revista, o melhor é desenrascares-te sozinho.
2 – A melhor consola é aquela que for a melhor para ti.
3 – Fizeram-se jogos e com eles veio a pirataria. Depois as editoras quiseram parar com a pirataria. Como consequência, as pessoas começaram a fazer mais pirataria. As editoras responderam com mais medidas restritivas. Em resposta, as pessoas passaram a fazer ainda mais pirataria. Estás a ver o que é uma "pescadinha de rabo na boca"? Foi ela quem matou o PC.



Boa tarde Doutor. Tenho muitas dúvidas, espero que mas consigas responder porque tu és o meu melhor amigo.
1 – Ouvi rumores de que ia sair o Final Fantasy XIII para a Wii. É verdade?
2 – Que consola me aconselham a comprar: DSi verde ou DSi amarela?
3 – Qual é o melhor jogo do mundo?
4 – Acho que gosto da Eva Oliveira e quero oferecer-lhe um jogo como prenda de anos para provar que a amo. Ofereço-lhe o Tekken 6 ou o God Of War 3?
5 – Qual é o melhor jogo de *wrestling*, Doutor?
6 – A SEGA vai lançar alguma consola em breve?
Obrigado por tudo. Despeço-me com carinho de ti.
P.S. – Tenho saudades do Nando. Era uma figura muito viril que habitava o meu imaginário. Espero que ele esteja feliz no seu acampamento de pessoas "duronas". *Paulo Ricardo*

Olá Paulo. Aqui vão as respostas também cheias de carinho.
1 – O melhor remédio para esse tipo de perguntas é bateres com a cabeça com força numa parede de betão armado.
2 – Compra a DSi verde. A DSi amarela é capaz de não ser uma DSi.
3 – Segundo o Carlos Miguel, é o **GTA**. Eu como sou amigo das editoras, só posso falar de mundos cor-de-rosa, por isso justifico-me dizendo que é injusto destacar um.
4 – Parabéns, já percebeste como é que o mundo funciona: oferecer às namoradas jogos que só nós jogamos. Oferece-lhe o God Of War 3, ela vai pensar que és mitológico, rapaz.
5 – Respostas sobre homens de tanga de licra verde fluorescente não é nesta revista, Paulo.
6 – Provavelmente na mesma altura em que descobrirem quem é o verdadeiro Pai Natal.

Saudações tripeiras.
1 – Quando é que vai sair a PS4?
2 – Li no ano passado que ia sair até ao fim de 2009 a Wii HD. No entanto, ainda não a vi à venda nas lojas. Quando é que ela sai em Portugal?
José Carlos

Saudações farenses.
1 – Segundo o que os executivos da Sony andam a anunciar desde 2005, a PS4 vai sair no final de 2016.
2 – Ela foi adiada para 2010. Se para o ano também não a vires à venda nas lojas, é porque foi adiada para 2011. E assim sucessivamente até ela sair.

Olá, Doutor da Smash!, é a primeira vez que te estou a escrever e por isso estou nervoso, porque tu és muito espectacular mesmo. Agora as minhas dúvidas:
1 – Quando é que o Grande Turismo Cinco vai sair?
2 – Aqueles gráficos que vemos nos vídeos do GT5 são mesmo verdade? É que parecem do outro mundo.
André Manuel

Olá André.
1 – O futuro a Deus pertence.
2 – Analisei os vídeos *frame a frame*, vi-os em negativo, vi-os em *reverse*, chamei o Jack Bauer para descobrir os segredos, o CSI analisou o espectro de cores, etc, etc, e tudo indica que o Grande Turismo Cinco seja mesmo tão espectacular como nos vídeos. Uma obra de Deus, poder-se-á mesmo dizer! **P.N.**

PIADAS DE ALGIBEIRA



Alguns "developeres" têm adiantado ao mundo que o limite de processamento da PS3 ainda não foi atingido. Enquanto isso, os consumidores consideram que o limite de divertimento da Wii ainda não foi alcançado.

Na GDC passada, a Sony revelou que o formato UMD da sua PSP não só está vivo, como se encontra muito bem de saúde. O mundo recebeu esta informação com alegria, depois de já ter dado como morto o UMD após as buscas para determinar o seu paradeiro terem sido infrutíferas.

A meia dúzia de dias do lançamento da DSi XL, a Nintendo anunciou uma nova consola portátil, a 3DS. Meia dúzia de dias depois do lançamento da DSi XL, a Nintendo patenteou uma Nintendo DS com sistema *rumble* (vibração) embutido. Neste mês de Maio, um grupo de "nintendistas" portugueses prepara-se para fazer uma peregrinação a Fátima para pedir juízo pela Nintendo.

Um estudo concluiu que os videojogos engordam os adolescentes. Segundo alguns rumores, os cientistas preparam-se agora para fazer um estudo afim de descobrir se passar-se muito tempo a ver televisão, poderá fazer com que os adolescentes engordem mais.

Satoru Iwata, presidente da Nintendo, revelou que recebeu um relatório com 700 problemas internos da Nintendo. Segundo fontes ninjas, estes eram os pontos constantes na lista: 1 a 350 - consertar os gráficos. 351 a 699 - consertar o online. 700 - eliminar o analista Michael Pachter. **P.N.**

PÉ NA PORTA!

Enfiar o 3-D por uma goela



O "boinas" do "5 Para A Meia-Noite" dizia que a vida começava às sextas. Por sua vez, a Sony disse que a actual geração de consolas começava apenas quando a PS3 saísse. É natural, afinal de contas a PS3 foi a última consola a ser lançada e era feio se os outros dois não tivessem esperado pelo último classificado.

E o que é que isto tem que ver com 3-D? Na mesma proporção que os "altes gráfiques" são importantes para um jogo ser muito bom: nada. Ao contrário do 3-D. Aqui, estamos a entrar num território completamente diferente, daqueles pantanosos mas que podemos dar passos seguros por temos pernas tão altas e músculos tão inchados de força, que não é o pântano que nos enterra, somos nós que enterramos o pântano. Por isso, não há como negar: o 3-D melhora mesmo um jogo. Aliás, eu até tenho um conselho paternalista para os "developeres": continuem a fazer os jogos como sempre fizeram, metam lá para dentro o 3-D ao som de três pancadas e nem precisam de deixar cozinhar: a experiência de jogo muda radicalmente e para muito (mas muito) melhor, qual estalar de dedos. No fundo, trata-se de aplicarem ao 3-D a mesma fórmula de sucesso que descobriram para o Comando do Abanico.

A Sony, sabendo destes "faCtos" que vos acabo de revelar, assegurou desde já que a sua PS3 será capaz de reproduzir jogos em 3-D. O **Lair** é um jogo péssimo? Era péssimo, era.

Ora, se até o Lair vai ficar consertado graças a esta tecnologia, então ou muito me engano ou se o 3-D fosse católico era logo o Jesus: aquele tipo que desce à Terra para fazer uns quantos milagres aqui e acolá, arranja uma dúzia de discípulos para espalhar a palavra e, pelo caminho, salva o mundo das Trevas enquanto transforma água em vinho.

É por isso que os todos os executivos apontam o 3-D como a salvação do cinema e dos videojogos. Então, se o Salvador anda por aí a transformar a água em vinho... aquilo é que deve ir para lá uma «bubadera naqueles quexos»!.. **P.N.**

"Zumbido"

O nosso humorista favorito que se faz passar por analista sério de videojogos, Michael "Patch", está de regresso com mais uma felina análise carregada de rigor, verifiquem.



1% – Assinantes a queixarem-se dos carteiros.

4% – Estou há milhares de meses à espera do prémio que ganhei na Smash!.

9% – O Final Fantasy levou uma nota demasiado baixa em relação à real qualidade do jogo. A qualidade está lá, não depende de critérios. Injustiça, injustiça!

14% – Os senhores da Smash! são lixados a dar notas.

35% – Estou a formar um gang. Quando assinarem a revista, por favor mencionem o meu nome. Por favor!!

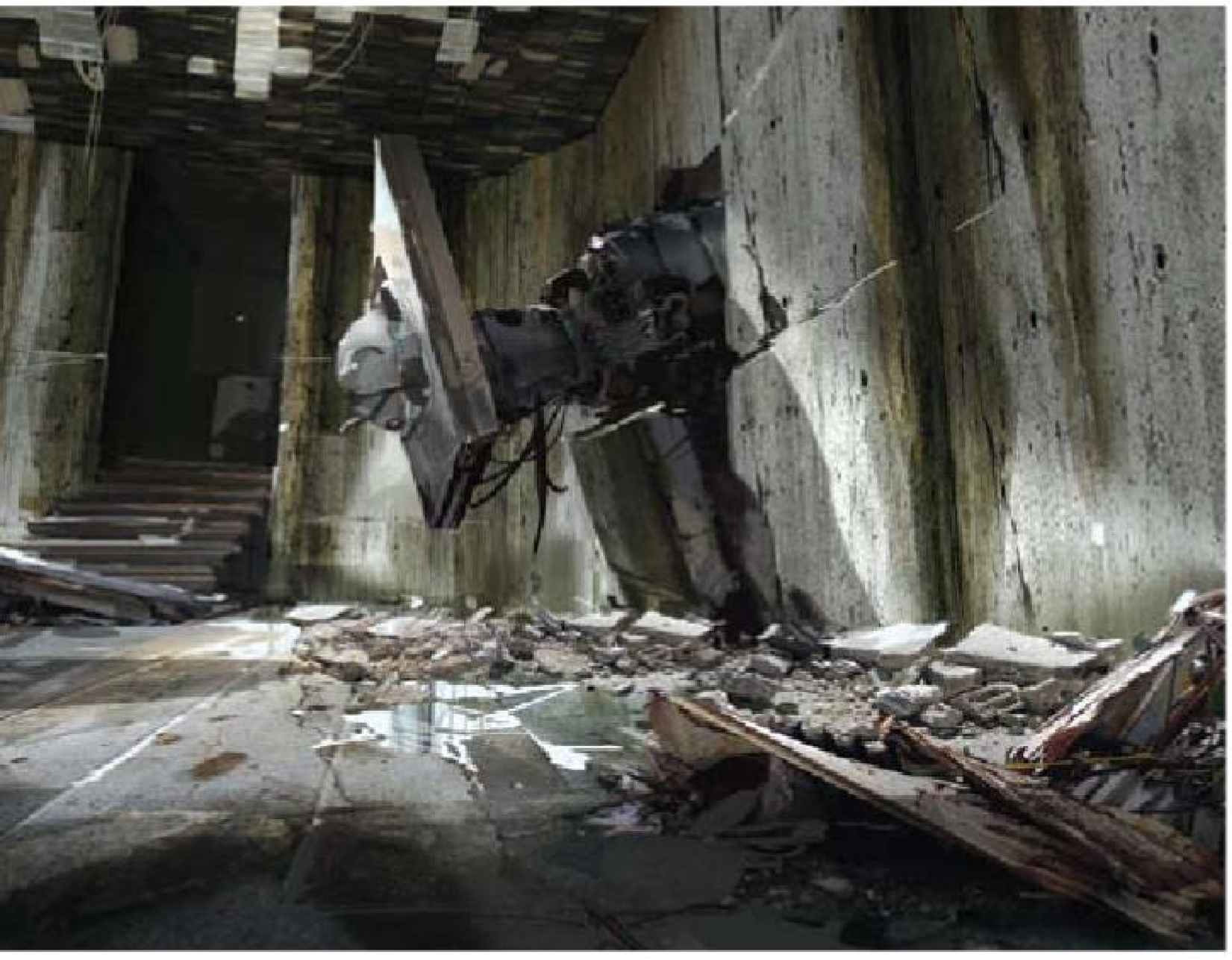
37% – O novo papel da revista é espectacular, espero que o mantenham.

Portal 2

Portal ao cubo

Uma actualização inesperada. Imagens misteriosas. Transmissões estranhas. Fragmentos de informação. Um final secreto. E então tudo se tornou claro: ainda havia vida nos Aperture Science Labs. Portal estava de volta. **DIOGO RIBEIRO**

«O bolo é uma mentira». Sem aviso, esta frase tornou-se indissociável de **Portal**, o título mais marginal do catálogo da Valve. Uma reimaginação do jogo **Narbacular Drop** – um projecto de finalistas do Instituto de Tecnologia DigiPen, entretanto contratados pela equipa de Gabe Newell – foi visto como um risco tão grande para o estúdio que preferiram lançá-lo na Orange Box, ao lado de outros pesos pesados como **Half-Life 2** e **Team Fortress 2**. Mas a combinação de puzzles, humor e os portais titulares conquistaram críticos e jogadores.



Três anos depois Portal permanecia apenas uma boa memória... Até a Valve lançar uma actualização para o jogo em 2010. Enquanto outros estúdios gastariam milhões em publicidade, a Valve limitou-se a criar um puzzle dentro de um puzzle. Rádios espalhados pelos laboratórios com transmissões enigmáticas, que continham imagens encriptadas nos próprios ficheiros áudio, que levavam ao número de uma linha telefónica de um sistema de fóruns e a várias imagens. E um final secreto mostrava Chell a escapar da Aperture Science Labs, apenas para voltar a ser arrastada para o seu interior. Portal 2 estava a caminho.

A sequela decorre centenas de anos depois do original. Chell esteve resguardada do tempo, presumivelmente graças à ciência de Aperture, mas o mesmo não pode ser dito das instalações. A natureza invadiu várias áreas, e os laboratórios já viram melhores dias. No entanto, Chell não está sozinha. No final de Portal, os jogadores presenciaram o despertar de inúmeros núcleos de personalidade – esferas semelhantes à encontrada no interior de GLaDOS, a inteligência artificial que servia de instrutora e antagonista na prequela. Esta nova "espécie" saiu de isolamento e migrou para várias secções de Aperture, reclamando-as como suas. Um núcleo, Wheatley, teme pela sua sobrevivência e decide acordar Chell, prometendo uma maneira de sair da sua prisão. Mas cedo na aventura o duo encontra GLaDOS, que desperta do seu sono e reconhece Chell. As coisas vão piorar antes de melhorar.

Repensar com portais

A relação amor-ódio não é o único regresso em força. Que seria de Portal 2 sem portais? O conceito de Portal poderia ser difícil de explicar mas a Valve equilibrou dificuldade com um método de aprendizagem gradual que deixava os jogadores à vontade. «Pensar com portais» era uma razão de orgulho para quem avançava pelos laboratórios da Aperture Science, e o leque de mecânicas e novos elementos de jogo vão pelo mesmo caminho. Em Portal 2, a Aperture Science Handheld Portal Device – que nos permite criar portais – está de volta mas agora interage com um novo sistema de Física cujos efeitos atravessam os próprios portais. Ao colocar um portal



sob um tubo com uma força de sucção e outro perto de uma arma estacionária, o portal pode "chupar" a arma e assim eliminar a ameaça. O feixe de tracção, outra das novidades, pode ser combinado com outros portais para transpor Chell ou até vários objectos para lugares de outro modo inacessíveis.

Mas o elemento mais curioso é a Física de fluidos, cada um com propriedades diferentes. Situar um portal sob um tubo de ventilação e outro numa parede permite a Chell revestir uma superfície com fluidos para ultrapassar obstáculos. Entre os vários tipos de fluidos encontramos um de cor laranja, que propulsiona Chell a alta velocidade, e um azul, que confere a qualquer superfície a característica de um trampolim. E alguns avanços tecnológicos da Aperture Science incluem placas de fé aérea, funis de excursão, ventiladores pneumáticos e raios de desencorajamento térmico – todos com capacidades únicas, como catapultar o jogador pelo ar ou condicionar o seu comportamento – num misto de mecânicas de jogo e humor que a Valve considera mais-valias.

Portal 2 será lançado durante o próximo Outono e mal podemos esperar para ver as saudades que GLaDOS tem de nós. Ou será ressentimento? U

Um jogo de namorados

A maior novidade de Portal 2 talvez seja o elemento de cooperação, presente numa campanha distinta da principal. Duas personagens novas – robôs bipedais modificados a partir de um núcleo de personalidade e uma arma estacionária – farão parte do elenco neste novo modo, ao lado de Chell. «Quando lançámos Portal, era comum ouvir dizer que as pessoas já tinham jogado *co-op*», revela Erik Johnson, gestor sénior de projectos na Valve. «Foi um jogo que muitos jogaram acompanhados de amigos, familiares e até namoradas, todos a dar conselhos e ideias. Portanto fazia sentido colocar um controlador na mão da outra pessoa». Será o amor que faz com que o casal de robôs apareça de mão dada? **D.R.**



Portal 2 decorre centenas de anos depois do original. Chell esteve resguardada do tempo, presumivelmente graças à ciência de Aperture, mas o mesmo não pode ser dito das instalações. A natureza invadiu várias áreas, e os laboratórios já viram melhores dias

Especial

Quanto vale a diversão?

Um olhar sobre o custo dos jogos

Os jogos estarão cada vez mais caros? Serão os preços de venda desajustados face aos custos de produção actuais? Porque é que um jogo de consola custa mais que um de PC? E o selo do IGAC? **BRUNO FONSECA**



Actualizada em Setembro de 2009 e rebaptizada de "Lei do Cibercrime" (DL 109/2009 de 15 de Setembro), a antiga "Lei da Criminalidade Informática" (DL 109/91 de 17 de Agosto) foi introduzida pela primeira vez em Portugal no ano de 1991. Com a implementação desta lei em Portugal, outrora um paraíso para os piratas, a cópia de videojogos foi estipulada como actividade criminosa, terminando assim com um lucrativo mercado de pirataria que, durante anos, forneceu os jogadores nacionais.

Com esta mudança, as antigas lojas de videojogos tiveram de encerrar ou passar a vender jogos originais, dando origem à famosa expressão «os jogos são muito caros». Já lá vão 19 anos e este continua a ser um dos temas recorrentes nos fóruns dedicados a este *hobby*. Assim, ao longo deste artigo vamos tentar responder às questões mais comuns para perceber se os jogos estão realmente mais caros, para onde é que vai o dinheiro que pagamos pelos jogos e ainda quais as principais estratégias que as editoras procuram para maximizar o lucro.

«Estou sim, é da Santa Casa?»

Os videojogos são um negócio, e como qualquer negócio o objectivo de todas as entidades envolvidas é ter lucro. O lucro é, por definição simplificada, o dinheiro que fica do nosso lado depois de retirarmos o valor total das despesas ao dinheiro que ganhámos. Estes dois factores funcionam como uma balança. Se apenas alterarmos uma destas variáveis de cada vez, é fácil perceber que ao aumentar o preço de venda, o lucro é maior, ao passo que se as despesas aumentarem o lucro é menor.

Vamos então analisar cada um destes vectores com maior atenção.

Os custos de produção aumentam em proporção directa à complexidade do jogo e a constante evolução do *hardware* obrigou as produtoras a adaptarem-se à nova realidade de um mercado mais exigente. Enquanto nos anos 80 um só homem programava, desenhava os gráficos e fazia a música, nos nossos dias a realidade é bem distinta e dotada de profissionais altamente especializados que trabalham em equipas com mais de uma centena de elementos. Por outro lado, o tempo de desenvolvimento dos jogos também é bastante superior, passando de 2-3 meses do primeiro exemplo para 2-3 anos no último.

Estes dois factores fazem com que o preço de produção dos videojogos continue a subir de ano para ano, com os maiores incrementos a verificarem-se com o aparecimento de novas gerações de *hardware*. O jogo mais vendido do ano passado - **Call Of Duty: Modern Warfare 2** - atingiu custos de produção na ordem dos 45 milhões de dólares (33 milhões de euros) enquanto o custo médio de produção de um jogo AAA anda na ordem dos 20 milhões de dólares (15 milhões de euros). Isto significa que para este último se pagar a si próprio, teria de vender aproximadamente 600 mil unidades, excluindo, claro está, as despesas de *marketing*.

No poupar é que está o ganho - parte I

Uma boa forma de poupar é evitar as alturas de lançamento, procurando aguardar entre seis a doze meses até comprar o jogo. Com o passar do tempo, os jogos baixam de preço e este é o período ideal para comprar um jogo porque o seu preço poderá estar até 50% mais barato e o jogo ainda deverá ter uma comunidade online razoável.

Esta artimanha tem dois grandes inconvenientes. O primeiro é que se estivermos a falar de um jogo com uma forte componente online, na altura em que comprarmos o jogo esta comunidade já não será tão forte e poderá ser mais difícil encontrar outros jogadores para jogar. Por outro lado, também perdemos o comboio do *hype*, e deixamos de poder dizer junto dos colegas que estamos a jogar à novidade "A" ou "B". No entanto, ter a possibilidade de comprar o dobro dos jogos com o mesmo orçamento pode ser um forte atractivo para a utilização deste truque. **B.F.**

Dado este cenário, podemos então concluir que os custos de produção têm aumentado gradualmente e que obter lucro a partir de um jogo se revela cada vez mais complicado. Então e será que o preço dos jogos tem vindo a aumentar para compensar esta subida dos custos de produção?

«Os jogos estão cada vez mais caros!»

Quando pegamos na carteira para pagar um jogo, parece que o dinheiro custa a sair e a tendência de pensar «os jogos estão cada vez mais caros!» é quase inevitável. No entanto, ao avaliar a evolução dos preços em Portugal rapidamente percebemos que isto não poderia estar mais longe da realidade.

Para exemplificar vamos utilizar dois jogos da saga **Command & Conquer**, por ser uma série com 15 anos. O primeiro Command & Conquer, lançado em 1995, custava 10 mil escudos, o equivalente a aproximadamente 50 euros. Há poucos dias foi lançado **Command & Conquer 4: Tiberian Twilight** que está disponível nas lojas… pelos mesmos 50 euros.

Se, por outro lado, analisarmos jogos de consolas, um jogo da Super Nintendo facilmente atingia um valor de 15 mil escudos (aproximadamente 75 euros), enquanto hoje um jogo de consola custa à data de lançamento 70 euros.

Poderia continuar a dar exemplos que todos iriam cair dentro destas categorias mas se, para além do factor preço, equacionarmos a questão de valorização da moeda, é fácil concluir que o preço dos videojogos tem vindo a descer ao longo dos anos e não a subir como inicialmente pensámos.

Bom, mas se os jogos não estão mais caros e as produtoras gastam muito mais dinheiro para fazer um jogo, será legítimo assumir que estão a perder dinheiro? Obviamente a resposta a esta pergunta é não, sendo uma das principais justificações o crescimento do mercado de consumidores que, por sua vez, contribui, em grande parte, para absorver o aumento dos custos de produção.

Menos pelo mesmo

Independentemente da capacidade de absorção do mercado compensar a manutenção dos



preços, as empresas procuraram elas próprias encontrar formas de minimizar os custos.

Uma das alterações feitas durante a década de 90 foi a passagem das caixas de cartão grandes para as caixas de DVD em plástico. Esta mudança deveu-se tanto a questões de espaço nas prateleiras das lojas, como também na diminuição dos custos de produção directos (as caixas de DVD são mais baratas). Fruto desta mudança, os manuais dos jogos começaram a reduzir o seu tamanho natural, passando de dezenas de páginas para 5 ou 6 folhas a explicar o essencial e, em alguns casos mais extremos, verificou-se mesmo o desaparecimento por completo do documento em papel sendo, nestes casos, distribuída uma cópia digital do manual. Para além disso, alguns dos jogos traziam as caixas recheadas de extras, que também eram um grande contributo para criar o ambiente no jogo, uma característica reconhecidamente mais importante na altura onde a imaginação dos jogadores desempenhava um papel mais relevante, dadas as limitações gráficas das plataformas.

Já em 2000, assistimos a uma outra mudança na distribuição de jogos, passando muitos destes títulos para a distribuição digital. Nestes casos, todo o valor percepcionado de ter nas mãos um jogo em formato físico é substituído pela comodidade e rapidez de um *download*. Não deixa de ser curioso que, na grande maioria dos casos, não tenha existido um decréscimo do preço do produto, revertendo esse valor directamente para o bolso das editoras. Quanto aos jogadores, esses vêem o valor que recebem pelo dinheiro que despendem cada vez mais reduzido.

Os mais atentos poderão recordar-se que ainda existem edições de jogos em caixas grandes e com muitos extras... mas neste momento são chamadas de "edições de coleccionador".

E isto leva-nos ao tema da segmentação.

Tendo praticamente abolido todos os extras, e consecutivamente reduzido o valor percepcionado dos jogos ao preço *standard*, as

Quando pegamos na carteira para pagar um jogo, parece que o dinheiro custa a sair e a tendência de pensar «os jogos estão cada vez mais caros!» é quase inevitável. No entanto, ao avaliar a evolução dos preços em Portugal rapidamente percebemos que isto não poderia estar mais longe da realidade

editoras entenderam que seria uma excelente oportunidade de negócio trazer de volta tudo o que tinham retirado ao longo dos anos, dando-lhe o atractivo nome de "edição especial" ou "edição de coleccionador" e aumentando significativamente o preço destas edições.
Para ilustrar este exemplo, basta olhar para o lançamento de Modern Warfare 2 que colocava à disposição dos jogadores pelo menos três versões distintas: a normal (70 euros), a de coleccionador que continha uma caixa em metal, um *artbook* e um código de *download* para o **Call Of Duty** original (80 euros) e a *prestige* que, para além de tudo isto, ainda trazia uma escultura de uma cabeça e uns óculos de visão nocturna (180 euros).
A Blizzard seguiu as mesmas passadas, tendo já anunciado que **StarCraft 2** contará com uma edição especial que, por mais 30 euros que a versão regular, terá uma *flash drive* USB, um *artbook*, um DVD com o *making-of*, a banda sonora original, uma banda desenhada e vários conteúdos digitais.
Para além da oportunidade de negócio que esta segmentação proporciona às editoras, o consumidor também beneficia porque tem à sua disposição um leque de opções superior para que possa escolher a versão que mais se adequa ao seu perfil. Deste modo, os fãs continuam a poder comprar uma edição de qualidade bastando, para isso, pagar o preço extra, sem que todos os jogadores tenham de pagar mais, mesmo que não tenham interesse em todos os extras destas edições.
Ou seja, hoje em dia os jogadores estão a pagar mais por edições semelhantes às que compravam no passado.

Novas estratégias

Para fazer face ao aumento do preço de produção, a indústria tem explorado outras formas de retorno de investimento. Uma das mais comuns é a disponibilização de DLCs (*downloadable contents*), nos quais são oferecidos aos jogadores novos conteúdos e/ou níveis que não estão disponíveis no jogo original. A disseminação desta estratégia tem levantado algumas questões no seio dos jogadores que questionam se o DLC não será conteúdo retirado do jogo original, acabando assim por lesar os consumidores oferecendo menos valor pelo mesmo dinheiro. As editoras defendem-se dizendo que não retiraram nada do jogo original e que muito desse conteúdo é criado quando o jogo final já está fechado.
Outra das áreas que está actualmente a ser explorada é a das micro-transacções que, no fundo, não são mais que um DLC para itens pequenos. Seja uma armadura diferente, uma pistola cor-de-rosa ou um cavalo especial, tudo serve para convencer os jogadores a despender mais dinheiro para personalizar o seu jogo. Até hoje, nos jogos de retalho não têm sido vendidos itens que dêem uma vantagem desleal aos jogadores. Porém, existe o receio que a estratégia de jogos como **Travian** possa vir a comprometer a competitividade daqueles que não querem gastar mais do que o preço do jogo na loja.
Por último, o formato de assinatura mensal tem também sido explorado dos mais diversos ângulos. Seja através da possibilidade de jogar um único jogo (como é o caso do **World Of Warcraft**), de ter um sistema online de grande qualidade (como é o caso do Xbox Live) ou ainda da exploração dos novos formatos como é o caso do OnLive. Esta é talvez a estratégia mais arriscada de todas, porque obriga a uma fidelização mensal do jogador e, para que tal se verifique, é necessário que estes sintam o valor acrescentado constante do dinheiro que estão a pagar. Os dois primeiros exemplos são casos de sucesso num terreno onde já muitos tentaram vingar e falharam ao passo que o OnLive ainda terá de dar provas para ser bem sucedido.
Assim, independentemente da forma que as produtoras e editoras encontram para capitalizar mais o seu esforço de desenvolvimento,

No poupar é que está o ganho - parte II

As produtoras alegam que não ganham dinheiro com eles, as lojas deleitam-se com os lucros fáceis, e os jogadores agradecem o facto de poderem poupar uns euros nas suas aquisições. Estamos obviamente a falar do mercado de jogos em segunda mão que, independentemente da polémica que gera na indústria, continua a ser uma opção atractiva para os jogadores. Comprar um jogo com 30% de desconto a apenas algumas semanas do lançamento é uma proposta muito sedutora, em particular se tivermos em conta que, na grande maioria dos casos, a única diferença é a quebra do celofane que envolve os jogos.
Se não coleccionarmos jogos podemos ainda, no momento da compra, retornar os jogos antigos, poupando assim mais uns trocos na altura da compra dos novos jogos. As produtoras (que são as únicas que não estão a ganhar com este negócio) estão a tentar combater esta tendência crescente do mercado de usados com a introdução de itens especiais de jogo que obrigam a uma conexão online para validar se o jogo é novo ou em segunda mão e fala-se ainda no futuro da possibilidade de remover partes do jogo se este não for novo (impossibilitando a sua finalização), obrigando o comprador em segunda mão a adquirir depois uma licença adicional junto do produtor para poder concluir o jogo. **B.F.**



Paradise Cafe - O jogo mais pirateado em Portugal



Tendo praticamente abolido todos os extras, as editoras entenderam que seria uma excelente oportunidade de negócio trazer de volta tudo o que tinham retirado ao longo dos anos, dando-lhe o atractivo nome de "edição especial" ou "edição de coleccionador" e aumentando significativamente o preço destas edições



o importante é que os jogadores sintam o seu investimento justificado e que não tenham as suas expectativas defraudadas.

A anatomia de um preço

Já muito se falou de dinheiro neste artigo mas, afinal, qual é o destino dos nossos suados euros quando compramos um jogo?

Para este nosso exemplo vamos analisar o preço de um jogo AAA para uma consola de nova geração: 70 euros.

O primeiro destino do nosso dinheiro é os cofres do Estado, através do IVA à taxa de 20%. Este imposto representa 17% do custo total do jogo, o que significa que o Estado recebe aproximadamente 12 euros. A seguir, surge o retalhista que tem uma margem de lucro que anda na ordem dos 16% (11 euros).

Para os jogos de consolas é necessário pagar uma licença que é uma taxa paga ao fabricante da consola para que o jogo possa correr naquela plataforma. Significa portanto que mais 17% (12 euros) vão para os bolsos do fabricante da consola. No caso dos jogos para PC não é necessário pagar *royalties* e é esta a principal explicação para a diferença de preços entre os jogos de consolas e PC.



Por fim, é a editora que recebe a maior fatia, 50% (35 euros). No entanto, estes 50% dividem-se em três componentes. A primeira é o custo de criação do jogo que tem de ser pago à produtora. Este é um custo fixo, que depois se dilui pelo número de unidades vendidas mas que vamos assumir que representa 14% (10 euros) por cópia. A segunda componente são os custos de marketing, que poderão representar cerca de 12% (9 euros) do preço por cópia, mas varia obviamente de jogo para jogo. No caso de Modern Warfare 2, uma excepção à regra, o custo de *marketing* foi quatro vezes superior ao custo de produção.

Sobra portanto 23% (16 euros) de lucro para a editora que, de entre todas as entidades envolvidas neste ciclo, é aquela que mais ganha com a venda de um jogo.

No entanto, é importante ressalvar que existe uma infinidade de detalhes que pode alterar os valores apresentados ao longo deste artigo e que seria impossível cobrir no espaço disponível. Não obstante, existe um que gostaríamos de referir: o selo do IGAC.

Este selo, que tantas vezes é culpado pelo elevado preço dos jogos em Portugal, tem um custo unitário de 0,18 euros, ao qual deve ser adicionado o valor do serviço de 37,41 euros. Este valor apenas é cobrado uma vez por produto, independentemente do número de unidades / selos pedidos, o que significa que se os selos forem pedidos pelo distribuidor nacional, este custo se torna negligenciável devido ao elevado número de cópias. Fica assim desmistificado a relevância do peso do selo no preço final do artigo.

Depois desta longa viagem ao mundo das finanças, é seguro afirmar que o preço de retalho dos videojogos não se tem alterado ao longo dos anos e que é possível comprar hoje um jogo ao mesmo preço (ou menos, se considerarmos a valorização da moeda) do que há dez ou quinze anos atrás. Por outro lado, o produto que trazemos tem menor valor, pelo que se quisermos um jogo em tudo idêntico temos de comprar a edição de coleccionador, essa sim mais cara.

Muito mais haveria para dizer sobre este tema mas parece-nos que o mercado tem uma forte capacidade de auto-equilíbrio e que enquanto os jogadores estiverem satisfeitos com o valor oferecido, continuarão a pagar o preço pedido pelos jogos.

No poupar é que está o ganho - parte III

A economia global veio trazer ao consumidor algumas alternativas competitivas, e existem sites dos mais diversos países a vender videojogos com entrega pelos correios. Comprar fora da Europa normalmente não compensa, não só porque algumas das consolas estão bloqueadas à região e os jogos não funcionam em Portugal, mas também porque as taxas de alfândega acabam por encarecer bastante o produto final, acabando por eliminar a vantagem inicial do preço. Já na Europa não existem taxas alfandegárias para pagar, mas é importante ter sempre presente que é necessário pagar os portes de envio.

De entre os mercados europeus, o britânico é sem dúvida o mais competitivo com títulos novos a serem lançados 30% mais baratos, enquanto uma espera de três a seis meses nos pode valer descontos superiores a 50%. Com alguns *sites* a oferecerem portes gratuitos ou a preços simbólicos esta é uma tentação difícil de resistir.

Todavia, há que ter em atenção que comprar pela Internet implica algum risco. Primeiro só devemos fazer compras em *sites* idóneos para evitar situações de burla. Depois, ao contrário do que acontece na loja, entre o momento da compra e a chegada do jogo podem passar alguns dias / semanas, pelo que esta é uma alternativa para jogadores mais pacientes. Por último, os jogos importados não trazem o selo do IGAC, o que significa que o seu valor de revenda em Portugal se vê bastante reduzido, isto claro, para além de não estamos a contribuir para o crescimento dos distribuidores nacionais. **B.F.**



SpaceQuest4 - Extras de um jogo normal na decada de 90

Spotlight

Robin Hood



Riddley Scott regressa aos épicos com a nova adaptação de Robin Hood, o famoso ladrão que roubava aos ricos para dar aos pobres, agora protagonizado por Russell Crowe. Este filme marca a quinta colaboração entre esta dupla após o oscarizado "O Gladiador" (2000) e obras como "Um Ano Especial" (2006), "Gangster Americano" (2007) e "O Corpo Da Mentira" (2008).

Embora tenha a sua visão muito própria sobre o tema, Scott não se desviará muito da mitologia medieval que descreve uma Inglaterra do século XIII onde reina um rei corrupto e pouco escrupuloso com o seu povo. Robin e o bando de larápios refugiam-se no bosque de Sherwood, saqueando mercadores gananciosos e distribuindo comida e dinheiro pelo povo oprimido.

O elenco tem alguns pesos pesados, começando por Cate Blanchett que promete iluminar a tela no papel de Marian; William Hurt interpreta William Marshall; Matthew Macfadyen é o impiedoso xerife de Nottingham; e Max Von Sydow encarnará Sir Warter Loxley. O argumento foi assinado por Brian Helgeland, que já nos ofereceu "L.A. Confidential" e "Mystic River".

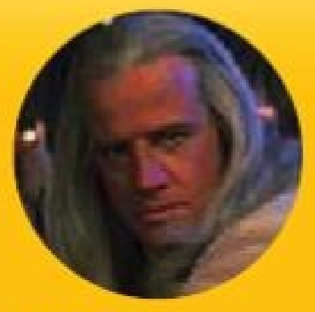
O filme foi alvo de adiamentos, com alguns percalços na produção, desde argumentos reescritos a problemas com os habitantes dos locais onde decorreram as filmagens. Russell Crowe junta-se assim à galeria de ilustres que encarnaram o nobre "ladrão", uma galeria onde pontificam estrelas como Errol Flynn, Sean Connery, Cary Elwes e Kevin Costner.

Ridley Scott ficou deslumbrado com a personagem, tendo ainda produzido um documentário especial de duas horas intitulado "The Real Robin Hood", para o canal História, em que revela as origens reais do herói, assim como todo o folclore em torno do tema. O documentário será transmitido alguns dias antes da estreia do filme, a qual sucederá a 13 de Maio na abertura do Festival de Cannes.

10 MELHORES ACTORES COMO PERSONAGENS DE VIDEOJOGOS



10. ALONE IN THE DARK
(Edward Carnby – Christian Slater)
Parecia mal não incluir um filme realizado por Uwe Boll neste *top*. "Alone In The Dark" tresanda a desastre cinematográfico mas, pelo menos, sempre podemos afirmar que a lanterna está lá!



9. MORTAL KOMBAT
(Raiden – Christopher Lambert)
Eis o género de gajo que dava jeito ter em casa: a mandar raios eléctricos pelos dedos, sempre poupávamos na conta da electricidade!



8. STREET FIGHTER
(Guile – Jean-Claude Van Damme)
O cabelo não era loiro mas, pelo menos, a equipa de caracterização não se esqueceu da tatuagem com a bandeira americana no braço. Este "tropa" não precisa de metralhadoras para distribuir "fruta" por todos!



7. SUPER MARIO
(Super Mario - Bob Hoskins)
Barrigudo e com um bigode farfalhudo, eis como se quer o canalizador saltitão. O filme não é muito sobre dar "cabeçadas" a tijolos mas ficou a intenção.



9

Após uma guerra apocalíptica entre máquinas e humanos ter devastado o mundo e toda a Humanidade, um boneco de serapilheira acorda para a vida. Sem voz, recolhe um estranho objecto nos despojos, guardando-o. Confrontado por uma máquina, 9 é salvo por outro boneco que acaba por lhe reparar a voz e apresentá-lo à sua comunidade. O objecto recolhido é utilizado numa máquina letal - chamada Cérebro - que os ataca. O resto já se calcula: 9 torna-se líder de um movimento de resistência, enfrentando os exércitos de Cérebro. Eis um filme animado estranho, mas ao mesmo tempo curioso e cativante, com uma mensagem que nos promete colocar a pensar.

Três boas razões para ir ao cinema

Vê os trailers destes filmes em http://smashgames.wordpress.com/spotlight



Pesadelo Em Elm Street

Freddy Krueger é um dos vilões de terror mais carismáticos de sempre: afinal, quem nunca "sonhou" ser coçado nas costas pelas suas garras metálicas? A nova versão descarta o actor Robert Englund (da série original produzida por Wes Craven) que se vê agora substituído por Jackie Earle Haley. O filme promete ser fiel ao original quando um assassino de crianças em Elm Street é morto pelos seus próprios pais, que o encurralam e queimam. A sua sede de vingança fá-lo regressar em sonhos, atacando os jovens adultos quando estão a dormir. E se morres no sonho, nunca mais acordarás… O pesadelo recomeça a 20 de Maio.

Ex-Mulher Procura-se

Eis uma comédia de acção que não pretende ser muito romântica. Quando Milo Boyd (o actor Gerard Butler), um caçador de prémios, aceita uma missão de perseguir a sua própria ex-mulher, calculou tratar-se de uma tarefa simples e bem remunerada. A perseguição rapidamente descamba numa investigação com criminosos e assassinatos metidos ao barulho e, quando se apercebem da situação, Boyd e a ex-mulher têm de se ajudar mutuamente para escaparem ilesos da trapalhada.



No primeiro "Batman", realizado por Tim Burton, Jack Nicholson (no papel de Joker) ficou, literalmente, a sorrir com o êxito do filme. O seu pagamento foi baseado numa percentagem das receitas do *box-office*, arrecadando qualquer coisa como 60 milhões de dólares. Já na preparação do Joker de "Dark Knight", Heath Ledger refugiou-se num quarto de um motel durante cerca de seis semanas. Esta reclusão permitiu-lhe aprofundar a psicologia inerente à complexa personagem - cada tique, a voz, bem como as gargalhadas sádicas. A atitude ***punk*** de Sid Vicious e o inefável Alex DeLarge do filme "Clockwork Orange" foram algumas das fontes de inspiração para a criação do papel.



Quem diria?



6. RESIDENT EVIL: APOCALYPSE
(Jill Valentine – Sienna Guillory)
Um papel que se cola bem à série de jogos, mais ainda que a protagonista Alice de quem os jogadores nunca ouviram falar. Uma senhora de armas, confessem!



5. KANE & LYNCH
(Kane – Bruce Willis)
A escolha era óbvia! Basta olhar para o herói de "Die Hard", cheio de lanhos na face. Agora não se precisa de preocupar, vai ter direito a um penso no nariz!



4. MAX PAYNE
(Max Payne - Mark Wahlberg)
Este filme de acção coloca um agente em decadência a ver anjos demoníacos e muitos inimigos na sua peugada. Será que consegue parar de beber, tal como pára balas no ar?



3. HITMAN
(Agent 47 – Timothy Olyphant)
Diz que é uma espécie de clone, com direito a código de barras na careca. Seja como for, o assassino silencioso não olha a meios para cumprir os seus objectivos: matar!



2. PRINCE OF PERSIA
(Dasten – Jake Gyllenhaal)
O Príncipe ganhou um nome na sua estreia no cinema e promete muitas cambalhotas enquanto manipula o tempo com o seu punhal. Mas ai das areias que lhe entrem nas virilhas...



1. TOMB RAIDER
(Lara Croft – Angelina Jolie)
Escolhida a dedo, a protagonista da saga mantém o carácter e agilidade da aventureira arqueóloga. Nós por cá dizemos «*trés Jolie*».



Entrevista a Isabel Rodolfo

Uma mulher de armas

Desde que chegou à Electronic Arts em Julho de 2003, Isabel Rodolfo ainda não parou de ser surpreendida por uma indústria de videojogos em constante evolução. A estratégia da editora para Portugal, as suas relações com as fabricantes de consolas e a pressão para reconquistar a liderança mundial do mercado foram temas de conversa numa entrevista que mostra a paixão pelos videojogos no feminino.

Entrevista conduzida por
JORGE VIEIRA e RUI PARREIRA

O INÍCIO DA CARREIRA

Smash!: Começaste a tua carreira na Electronic Arts em 2003. Como surgiu a oportunidade de entrar para a empresa, e o que te motivou a aceitar esse desafio?

Isabel Rodolfo: Na altura eu estava a trabalhar na indústria automóvel, mais precisamente na Seat, como técnica de formação de *marketing*. Foi a minha primeira experiência profissional, que me agradou imenso. Mas sempre soube que aquilo não era exactamente o que eu queria fazer. Queria arregaçar as mangas e trabalhar na comunicação. Ali tinha muitos contactos mas na perspectiva da formação, e não do departamento de *marketing*.

Entretanto saí e surgiu a oportunidade da Electronic Arts porque, na altura, o Joaquín Rivera era o director de *marketing* aqui na EA e ele contacta-me através do IADE, pois a empresa precisava de um gestor de produto. Vim a uma entrevista, que correu muito bem. Eu nem sabia que a empresa operava em Portugal e estava muito "longe" do mundo dos videojogos. Depois fui entrevistada pelo director de *marketing* do Sul da Europa, correu tudo bem e acabei por ficar.

Não estranhaste a área dos videojogos? Não tinhas nenhum preconceito em relação ao tema?

Não tinha nenhum preconceito porque não tinha sequer uma opinião formada, negativa ou positiva. Na altura, os videojogos ainda eram algo pouco divulgados, não era *mass market*, era algo de nicho. Eu não tinha consolas, mas tinha alguns amigos que me deram a oportunidade de jogar na casa deles. Eu encarava isto como pura diversão e entretenimento. Era uma miúda, tinha pouca experiência e achava a área gira.

Pensei que seria uma boa oportunidade para mim, não pela indústria em si mas pela oportunidade de trabalhar numa multinacional e na área de *marketing*. O facto de serem videojogos, algo de um mundo mais masculino não me assustou muito, até porque eu vinha da indústria automóvel. Atenção que eu até cheguei a ter formação de mecânica (risos)!

Depois de entrar na empresa, aí sim, tive um choque! Era uma empresa informal, super jovem, onde pões de lado o fato e gravata, tal



como a postura de doutor, ao contrário do local onde eu estava. Tive que mudar de postura para me adaptar a este ambiente menos formal e entrar no espírito da equipa.

Logo na semana em que entrei, o Joaquín disse-me que jogar era algo muito importante. Que tinha de jogar para começar a conhecer o produto e estar familiarizada com as máquinas. Ele ia estar uma semana fora e deixou-me um plano para esse período com tarefas – tinha de visitar algumas lojas e dedicar duas horas por dia a jogar. E eu pensei: ok, tudo bem.

Na altura estávamos noutras instalações e a área de jogos era um *open space* no departamento, tínhamos uma televisão e as máquinas. Toda a gente que passava pelo local via-me a jogar e lidava com isso de forma espontânea, mas eu estava completamente constrangida. Cada vez que passava alguém eu escondia rapidamente o comando! Pensava sinceramente que estava a fazer algo que não era suposto… mas era! Eles perguntavam-me o que estava a jogar e eu dizia que era só um bocadinho. Aquilo fazia-me muita confusão…

De que forma os teus amigos e familiares reagiram à tua nova profissão? Nunca brincaram contigo, do género «com que então vais ganhar a vida a jogar»?

Sim, mas não foi propriamente assim. Deparei-me com dois tipos de reacções distintas. A família foi engraçado porque, quando cheguei a casa e disse aos meus pais que ia trabalhar para a EA, a primeira reacção foi «Electronic quê?». «Sim, uma editora de videojogos», respondi. «Videojogos?». Ficaram chocados e pensaram que eu tinha endoidecido. Os meus pais têm perto de 60 anos e não percebem esta realidade. Não têm noção, ou não tinham na altura. Hoje em dia já consegui evangelizar o meu pai, que é um inveterado jogador actualmente. Ofereci-lhe uma PS2 e agora já tem a PS3 e quem não o atura sou eu! Ele é completamente fã de tudo o que são *shooters*. Está sempre a perguntar-me o que vamos lançar a seguir… Já acabou o **Bad Company 2** e foi comprar da concorrência sem eu saber [**Modern Warfare 2**] (risos)!

As escolhas de Isabel Rodolfo

Jogo: Medal Of Honor
Filme: "Lost In Translation" (Sofia Coppola, 2003)
Automóvel de sonho: Porsche
Clube: Benfica
Género musical: Alternativa (Pink Floyd como paixão)
Livro: "Os Pilares Da Terra"
Destino de férias: Onde haja praia
Gadget que não dispensa: Telemóvel
Elemento mais importante da vida: Família

Tive que ter muita calma a explicar aos meus pais que se tratava de uma empresa multinacional, uma indústria em crescimento, um projecto forte e uma grande aposta. Eles tinham de perceber que era uma decisão minha. Compreenderam, e acabei por ter um grande apoio deles, mesmo que tivessem algumas dúvidas.

Quanto aos amigos, assim que souberam, lançaram aquele sorriso esgalhado dizendo «opa, que espectáculo, tens de me arranjar uns joguinhos!». É aquela frase chapa cinco! Aqueles amigos, que não são íntimos, têm uma reacção satisfeita, não tão declarada, mas a qualquer momento surge sempre a conversa, tipo «ah e tal, eu também jogo FIFA, mas este ano ainda não o comprei…».

A EA EM PORTUGAL

Achas que o facto de a EA ter aberto um escritório em Portugal contribuiu para o sucesso da empresa?

Sem dúvida alguma, por diversas razões, aliás, temos vários exemplos no mercado.

No que diz respeito à EA, é diferente tu estares representado pela própria empresa ou por um distribuidor. Por um lado, porque quando é a empresa, existe uma preocupação maior na defesa dos valores da companhia, e isso nota-se quando as pessoas incorporam o seu espírito em vez de teres um distribuidor que distribui diversos títulos.

Depois, a própria credibilidade que tens com os *players* também é distinta, a forma como te vêem e entendem é muito diferente do que se fores apenas um intermediário. Se fores um intermediário, pode existir logo à cabeça aquele preconceito de ser uma tarefa difícil pois eles também não têm poder de decisão. Tens essa autonomia porque funcionas como um território, e essa credibilidade e facilidade em fazer acontecer as coisas e isso reflecte-se na forma como trabalhas com os *players*. Sejam uma Sony, Microsoft ou Nintendo, assim como o próprio retalho, as grandes contas como FNAC ou Sonae. Existe uma outra abordagem e maior credibilidade. E quando as coisas não correm tão bem, tu podes responder directamente por elas. Não é que um distribuidor não o faça, mas existe

É diferente uma editora de videojogos ter uma presença directa em Portugal ou ser representada por um distribuidor. Quando é a empresa que trabalha directamente, existe uma preocupação maior na defesa dos valores da companhia, e isso nota-se quando as pessoas vestem a camisola em vez de teres um distribuidor que distribui títulos de várias editoras

um carácter institucional, por vezes até psicológico, que acaba por se tornar mais funcional. Tem outro impacto.

E se outras empresas entrassem em Portugal com uma política semelhante à vossa, isso seria positivo?

Acho que seria muito positivo. Como representante da EA, tenho pena das outras editoras não estarem cá porque não acho que seja positivo que a distribuição seja feita por uma distribuidora. Somos concorrentes, mas todos têm a ganhar estando cá representados directamente. Isso faria o mercado crescer, todos iríamos trabalhar melhor o produto, pois acho que existe espaço para todos, mas com qualidade.

Existem muitos títulos que não estão a ser trabalhados da forma como deveriam de ser e a força que tu tens quando cá estás, no final de contas quem ganha é o consumidor. Repara, o consumidor só vê aquilo que nós queremos que ele "veja". Mesmo tu como editora, com um vasto catálogo, é difícil fazer passar a mensagem para todos os títulos, quanto mais quando tens quatro ou cinco editoras representadas pelo mesmo distribuidor. Quem se prejudica no final é o consumidor porque não tem acesso a uma série de títulos que até têm grande potencial, e que podiam estar a ser vendidos ou expostos de outra forma, que não a actual.

Quais são os jogos da EA que mais vendem em Portugal e qual foi o lançamento de que mais te orgulhas?

São os Sims (risos). O lançamento do Sims 3 no ano passado, acho que foi a coisa mais espectacular que já fizemos. Já tivemos lançamentos muito engraçados, muito fortes, normalmente o **FIFA** e o **Need For Speed** são aqueles títulos que normalmente têm lançamentos mais espectaculares e mediáticos.

Houve três lançamentos que me marcaram. O lançamento do FIFA com os The Gift foi espectacular. Quando começámos a apostar na área da música e a ter bandas sonoras abertas ao mercado internacional, conseguimos incluir uma música dos The Gift no FIFA o que foi um orgulho muito grande para nós. Na al-



Nós tivemos, no último par de anos, uma loucura de lançamentos, e isso nem sempre pode correr bem, pois dispersamo-nos. Agora podemos continuar a disparar para todos os lados, mas os tiros têm de ser certeiros



tura, contactámos os The Gift, eles iam aos Estados Unidos fazer uma espécie de *showcase* e nós falámos com a nossa sede sobre este grupo, do seu potencial para entrar na banda sonora. E eles tiveram a oportunidade de ver a banda, depois de já terem tido acesso às maquetas, tomando aí a decisão de os incluírem no jogo. Depois, tivemos a possibilidade de trabalhar localmente isso, com um lançamento na FNAC em que eles cantaram - são pessoas espectaculares, com uma forma de estar engraçada.

No lançamento do **Need For Speed: ProStreet** tivemos uma experiência com a "A Vida É Bela" através da construção de um carro, um protótipo, com uma experiência só para aquilo.

Por fim, o furor do Sims 3, o *feedback* das comunidades, uma magia que não senti com outros lançamentos. Tivemos animação do Chapitô, o diamante gigante, etc. Gostamos de surpreender, fazer sempre algo diferente nestes lançamentos importantes.

LICENÇAS: VIRTUDE OU PROBLEMA?

Durante anos, os jogadores *hardcore* encararam a EA como um "bicho papão" que ganhava dinheiro à conta de licenças como FIFA, Harry Potter e The Lord Of The Rings, sem arriscar o lançamento de novos IPs e com jogos parcos em originalidade. Agora, a EA parece estar a trilhar o caminho inverso. Como é que encaras esta mudança de política?

Vamos por partes. Não queremos ver o comboio passar e não apanhá-lo também. Podem eventualmente pensar que perdemos o foco, que queremos ir a todo o lado e não chegar a nenhum.

A nível de plataformas é estratégico, e agora tudo está a mudar, tudo está a acontecer demasiado rápido neste ciclo, e o mercado está a adaptar-se. As redes sociais são um fenómeno que aconteceu há relativamente pouco tempo: embora já existam há vários anos deu-se agora um *boom*. Não considerar o potencial deste mercado é uma grande asneira. Sendo que o desenvolvimento para esta plataforma é algo totalmente distinto do que para um mercado *next gen*. A aposta da EA nas redes sociais é quase como uma obrigatoriedade. Não estar presente nestas plataformas é um desperdício de oportunidade, e temos a obrigação de considerar esse consumidor: as pessoas gostam, nós temos de lá estar. Não creio que isso nos tire o foco, o nosso *core business*, que são as plataformas físicas e online associado, assim como o mobile.

Relativamente às licenças, a parte boa é que tu tens um cartão-de-visita pois têm uma grande credibilidade que te permite, logo à cabeça, oferecer ao consumidor o produto verdadeiro. Mas depois tens o senão: para além do custo do investimento, são marcas em que podes fazer muito pouco, pois estás estrangulado pelas suas regras. Ou seja, a própria EA tem bíblias daquilo que tu «NÃO PODES FAZER».

Isso compreende-se, mas deixa-te de mãos atadas e a nível da empresa, tens duas áreas distintas: os estúdios e o *publishing*. Os estúdios fazem e desfazem, constroem coisas maravilhosas, mas depois o *publishing* é que tem de meter aquilo na rua para vender. Mas isso não invalida que não gostemos de as trabalhar. Temos duas licenças muito fortes, o FIFA e o **Harry Potter**, mas sempre houve interesse da empresa em produzir novos IPs. Com o bom e mau que tudo isso tem. Mas temos equipas e capacidade para os fazer, ainda para mais agora que o mercado abriu totalmente. Principalmente aquele que nós, durante algum tempo, negligenciámos, ou

Lê a entrevista completa a Isabel Rodolfo em Impulsegames.com

não estivemos tão atentos, o da Nintendo, declaradamente apontado aos jogos sociais e infantis. Nós tivemos, no último par de anos, uma loucura de lançamentos, e isso nem sempre pode correr bem, pois dispersamo-nos. Agora podemos continuar a disparar para todos os lados, mas os tiros têm de ser certeiros.

Falaste nas licenças e no cartão-de-visita pois já têm metade do marketing feito e aproveitam a boleia. Não achas que isso depois também acaba por ser um factor de desleixo para a editora criar uma boa adaptação, dando origem àquele mito das adaptações que, à partida, não prestam?
Existem vários tipos de licenças. Depende da perspectiva que tens mas, presumo, que se refiram essencialmente a filmes. Lanças um jogo do filme, esse será o oficial. As pessoas estabelecem sempre uma ligação de uma coisa com a outra, é inevitável. Jogas o jogo e o teu imaginário está minado por aquilo que já viste.
É como o filme do livro. É sempre muito difícil chegar ao ponto de satisfação que as pessoas adquirem ao ver o filme, ou a ver o filme do livro. Mas tu referes-te ao desleixo de termos uma licença com personagens parecidas e tal mas depois faltam-lhe as melhores mecânicas de experiência. Falando pelos títulos da EA, se isso for assim, o que não é, nós já tivemos algumas obras más, mas também jogos muito bons.
As licenças deveriam ser melhor trabalhadas?
Sim. Mas para termos tempo para trabalhar nelas existe a tal pressão, e acho que só por ser uma licença, a fasquia já se coloca num patamar onde sais logo derrotado de início. Quando estamos a falar de filmes de topo, isso então é brutal! Mas claro, a aposta é estratégica e, sejamos francos, os jogos não são assim tão maus, há ali muito investimento. Não são jogos talvez de 90% no Metacritic mas são títulos que muitos querem jogar. E mesmo, por exemplo, um Harry Potter, ainda que tenha algumas falhas, acho que é um jogo bem trabalhado.



A SOMBRA DA ACTIVISION

Durante muitos anos, a EA foi a editora nº1 dos videojogos em termos de facturação. Como é que viveram internamente o casamento da Activision com a Vivendi, o que lhes permitiu roubarem-vos a liderança do mercado?
Nós temos muita comunicação internacional e estamos sempre a par das coisas que acontecem, ainda para mais sendo uma empresa cotada na Bolsa. A questão do nº1 tem sempre esse problema, porque é mais fácil chegares ao topo do que te manteres lá, onde estivemos durante todos esses anos. Obviamente, quando perdes essa posição, isso afecta-te. Houve muita pressão interna, tens de trabalhar ainda mais e melhor. Mas nós queremos voltar rapidamente à posição de liderança. Estamos na "guerra", a fasquia não ficou muito alta e esse é o nosso foco.
Agora temos o trabalho mais facilitado na corrida para lá chegar. É a parte mais dura porque tens de trabalhar mais, mas estas são as alturas em que estás mais activo e motivado, com um objectivo claro. Quando és líder, muitas vezes deixas-te "adormecer", embora não tenha sido isso o que aconteceu. Quando estás atrás, sabes onde queres chegar, tens algo palpável. Por isso diz-se que é mais difícil manter uma posição do que alcançá-la.

Achas que perderem o Guitar Hero para a Activision foi um dos maiores erros cometidos pela EA nos últimos anos?
Há coisas piores! Se pensarmos nos números que o Guitar Hero atingiu, é fácil responder a isso agora: claro que foi um erro. Se soubéssemos fazer futurologia! Se o Guitar Hero fosse nosso, era uma maravilha! Teve e continua



Era necessário vender máquinas para que também pudéssemos vender produto. O facto é que, a nível internacional, tudo corria bem com a Nintendo e nós aqui em Portugal sem conseguir vender jogos, uma oportunidade a ser desperdiçada... Para nós, a entrada da Nintendo no nosso país foi fantástica

a ter um grande sucesso, e obviamente que seria óptimo se tivesse ficado do nosso lado. Agora, não te posso dizer que foi um erro porque, a certa altura, tens de tomar uma decisão. E quando a tomas, não tens toda a informação do teu lado. Por vezes, nem tudo aquilo que pareça ser o mais apetecível depois, no fundo, se revela como tal. Dizer agora que foi um erro é fácil mas, na altura, simplesmente não foi uma aposta. Assim, nós perdemos por não ganhar, foi uma oportunidade perdida, mas estas coisas acontecem a toda a hora.

Nesse caso, a aquisição da Pandemic foi um erro...

Isso foi diferente, foi um tiro mal dado. Do ponto de vista estratégico, essa opção foi bem pior. São decisões ao mais alto nível. A partir do momento que a empresa toma decisões, nós temos de apoiar da melhor forma que pudermos. Mas devo salientar que essa e outras decisões foram tomadas numa altura em que estávamos longe de imaginar a crise económica mundial que estamos a viver. Muitas destas decisões são vistas como erros mas, no fundo, aconteceram coisas não expectáveis, como esta, que nos obrigaram a baralhar e dar de novo. Decisões como fechar estúdios ou cancelar projectos estiveram relacionadas com isso porque, de outra maneira, sem a crise, não teríamos tomado essas decisões.

AS RELAÇÕES COM AS "3 GRANDES"

A EA tem uma relação privilegiada com a Sony, graças ao FIFA Interactive World Cup e não só. Achas que essa parceria funciona muito bem num mercado como o nosso, que muitos ainda apelidam de "Sonyland"?

Sim, é importantíssimo! A relação e parcerias que fechamos com eles são fundamentais. Primeiro porque a Sony ainda domina no mercado português, é como dizem uma "Sonyland", isso é um facto.

Mas independentemente disso, a relação com os *players* tem que ser sempre muito próxima. O nosso papel é um pouco mais fácil, porque somos *platform agnostic*, desenvolvemos jogos (principalmente AAA) para todas as plataformas. O que acontece é que se a tua relação for muito próxima com estas pessoas, o trabalho que podes desenvolver é muito mais produtivo, para ambos.

A Sony, pelas razões que vocês conhecem - pela Microsoft não ter grande expressão e a Nintendo só ter entrado no nosso país em 2009 -, nós temos desenvolvido parcerias como o FIFA Interactive World Cup ou os *bundles* para vários títulos que são fechados a nível internacional, e depois temos oportunidade de os trabalhar localmente. Como já fazemos isso há muito tempo, as coisas fluem com muita facilidade.

Temos igualmente uma excelente relação com os outros *players*. A Microsoft tem outro tipo de postura no mercado, o que nos leva a não termos uma relação tão declarada e isso reflecte-se na nossa estratégia de lançamentos.

Em relação à Xbox 360, a EA já nem lança certos títulos importantes em Portugal. Aliás, mesmo em jogos multi-plataformas, as capas nem sequer são localizadas...

Isso depende da previsão de vendas mínima para poderes ter a capa em Português. Tens de ter um plano de colocação de unidades no mercado, com um patamar mínimo, que varia de plataforma ou de título. Existem três coisas distintas: SKU de Portugal, capa em Português, e depois são textos e legendas, portanto o próprio *software*. E para cada uma destas coisas tens de colocar um mínimo de unidades no mercado.

Em relação à Nintendo, como viste a entrada da empresa em Portugal?

Nós achamos fantástico. É muito positivo, porque sempre sentimos que o nosso *line up* para estas plataformas era muito forte e não havia base instalada de máquinas no mercado. Nós queríamos fazer um *push* por estes títulos e não tínhamos massa crítica, porque o próprio retalho se queixava que tinham procura de máquinas e não as conseguiam obter. Era necessário vender máquinas para que também pudéssemos vender produto. O facto é que, a nível internacional, tudo corria bem com a Nintendo e nós aqui sem conseguir vender jogos, uma oportunidade a ser desperdiçada… Para nós, foi fantástico.

E essa chegada da Nintendo ao nosso país alterou de alguma forma a vossa estratégia?

Sim, mudámos também o nosso foco. No ano passado tivemos dois títulos que foram exemplo disso: o **EA Sports Active**, que foi número 1 de vendas na Wii, algo histórico! Nós nunca tivemos um título que liderasse o top de vendas semanal e depois estivemos durante algum tempo no top 3. Isso muda a realidade, tendo um título Wii da EA nos tops, o que para nós foi um bom indicador. E depois tivemos o **Grand Slam Tennis**, que teve uma performance espectacular, o **Tiger Woods** que começou a dar ares da sua graça, e apercebes-te que tens coisas com potencial. E assim começas a fazer um planeamento distinto, quer a nível de *forecast* como na comunicação e passas a investir.

AMORES E DESAMORES

Qual foi a história mais divertida e o momento mais triste que viveste na EA?

O constrangimento de passar horas a jogar pouco tempo depois de ter entrado para a empresa! Outra história divertida de que me lembro, e até foi pouco tempo depois de chegar à EA, foi quando recebemos um telefonema de um miúdo. Nós, na altura, íamos lançar o FIFA e ele telefonou-nos a dizer «Eu estou a ligar porque eu queria saber a cor do camião que entrega o jogo do FIFA, num determinado local, porque eu quero ser o primeiro a comprar, e quero saber qual é a cor, para quando chegar eu comprar». (risos) Foi uma mensagem gravada, e quando a escutámos no gravador de chamadas rebolámos a rir!

O momento mais triste, fez agora um ano em Março, foi quando tive que ver os meus colegas a irem embora, após o despedimento de diversas pessoas. A própria empresa não queria, foi forçada a tomar medidas drásticas e as pessoas saíram a bem porque tinham noção do que se estava a passar…

Já sabemos que tens um carinho especial pelo Sims, mas tens igualmente uma paixão secreta pelo Medal Of Honor. Dos dois, qual gostas mais?

São jogos completamente diferentes, não comparáveis, experiências diferentes. Depende do meu estado de espírito, estou desejosa pelo novo MOH. São jogos que utilizo de forma diferente. O Sims precisas de ter tempo, é mais tranquilo, é um prazer egoísta. O MOH é mais adrenalina. Cada um preenche as duas necessidades distintas que tenho e faço em momentos diferentes.

O **Medal Of Honor: Allied Assault** foi também o primeiro jogo que joguei na EA e, a partir daí, segui a série. E depois ainda joguei na PS2 o **Frontline** e fiquei desiludida porque pensei que era no PC que o jogo brilhava, embora a série tenha tido origem nas consolas. E não fui atrás do **Call Of Duty**, porque, não sendo uma *gamer*, mantive-me sempre com os jogos da casa, ainda que nos demos bem com a concorrência, sempre trocamos jogos. Nunca tive essa necessidade de passar para o outro lado. Mas gosto também de muitas outras coisas, como o **Senhor Dos Anéis**, o Harry Potter, etc.

A primeira experiência com o Sims foi pegar-lhes fogo, meti o tipo a cozinhar e matei-o! Não consegui fazer nada e, de seguida, veio a mulher e o resto da família que morreram também! Surgiu o tipo da foice e levou-os... (risos)

A Isabel Rodolfo é mais a adrenalina do Medal Of Honor ou a tranquilidade dos Sims?

Tem dias! (risos) Mas sou mais Medal Of Honor, a nível de personalidade, porque não sou muito tranquila, um pouco frenética, tenho "bichos carpinteiro", o nervoso miudinho… Sou mais *shooter*!



Especial

The Witcher 2: Assassin Of Kings

Bruxedo com estilo



Em 2007, a CD Projekt convidava-nos a descobrir um mundo envolvente cuja estrela era Geralt, um caçador de monstros com poderes sobrenaturais. O estrelato volta a bater à porta do bruxo em The Witcher 2. **DIOGO RIBEIRO**

The Witcher, apoiado numa mentalidade europeia do que deve ser um jogo de *role-play* e uma alternativa ao jugo que nomes como a BioWare e a Bethesda têm sobre o imaginário fantástico medieval, foi uma das surpresas de 2007. Nem todas boas – apesar de ter sido um dos RPGs mais memoráveis desta geração, as aventuras de Geralt de Rivia não começaram da melhor forma. Ao transpor as obras do autor polaco Andrzej Sapkowski para os videojogos, The Witcher sofreu de uma certa reputação entre jogadores: a de um jogo com enorme potencial mas estropiado pela ambição. A CD Projekt demorou um ano a polir o seu jogo de estreia, relançando-o numa Enhanced Edition que corrigia muitos dos seus erros, melhorava o combate e revia a interface – além de várias outras modificações substanciais.

É uma dedicação pouco usual a um produto, e longe de ser o que a CD Projekt imaginava. É por isso que Tomek Gop, embrenhado na produção de The Witcher 2, afirma que o estúdio conhece os seus limites mas que não esquece a paixão que nutre pelo mundo de Geralt. A história do jogo segue directamente os eventos da prequela, colocando Geralt no centro da trama. Após impedir que o rei Foltest fosse assassinado no capítulo anterior, as suas acções e poderes forçam-no a um estrelato relutante, com o anti-herói forçado a trabalhar para o rei numa missão para restaurar a ordem de Temeria. «No final do primeiro capítulo vimos que o assassino tinha semelhanças com os Witchers», afirma o produtor. «O tema principal do jogo é descobrir quem eles são».



Curto e grosso

Gop acredita que a história que escreveram é maior em escala, e que as interacções de Geralt com o mundo assentam num maior grau de complexidade. «Sempre que tomamos uma decisão vemos que isso influenciou mais do que uma ou duas pessoas. Pode influenciar a história. Temos orgulho da ambiguidade moral e das escolhas que propomos. Não as colocámos no jogo apenas para atingir uma qualquer quota de escolhas por capítulo, apenas sentimos que encaixam naturalmente na história que criámos. Agora, o mundo muda muito mais de acordo com as nossas escolhas. Opiniões, pessoas, até locais». Os diálogos são mais elaborados, permitindo também interjeições entre vários membros do grupo e novas personagens podem entrar na conversa. Algumas delas, como a feiticeira Triss, o bardo Dandelion e o anão Zoltan, estão de volta.

A experiência de refinar o primeiro jogo deu à CD Projekt uma melhor ideia sobre design ergonómico e o resultado é um limar de arestas de alguns dos seus sistemas. Um desses aspectos foi o combate. Onde antes trocar de postura durante um combate quebrava uma sequência de combinações, obrigando a voltar ao início da mesma, agora é possível combinar posturas sem que isso prejudique a fluidez. «Quem bater furiosamente nos botões não vai quebrar uma sequência mas quem quiser uma opção mais táctica terá essa opção», tranquiliza Gop. Também o sistema de progresso da personagem foi reavaliado. Anteriormente vários aspectos de Geralt – como estilos de combate e habilidades mágicas – eram desenvolvidas em separado mas, desta vez, teremos menos categorias mas muito mais opções à escolha dentro de cada uma. Também o processo de criar poções através da alquimia foi simplificado e agora não há nenhum minijogo: apenas é necessário reunir todos os ingredientes certos.

Despir The Witcher de alguns dos seus aspectos mais complexos em favor da acessibilidade levantou bastantes dúvidas entre alguns fãs; muitos acreditam que estas mudanças foram feitas em favor de uma eventual conversão do jogo para consolas. Gop afirma que nenhuma delas foi feita para pior e mesmo que The Witcher 2 encontre um caminho para outras plataformas, é acima de tudo um jogo PC.

Considerando as lições que o arranque pouco auspicioso de The Witcher ensinou à CD Projekt, será justo dizer que The Witcher 2 estará mais próximo de demonstrar tudo aquilo que a equipa tentou fazer em 2007? Apenas podemos fazer figas para que seja esse o caso.

Ao transpor as obras do autor polaco Andrzej Sapkowski para os videojogos, The Witcher sofreu de uma certa reputação entre jogadores: a de um jogo com enorme potencial mas estropiado pela ambição

Cartas de amor

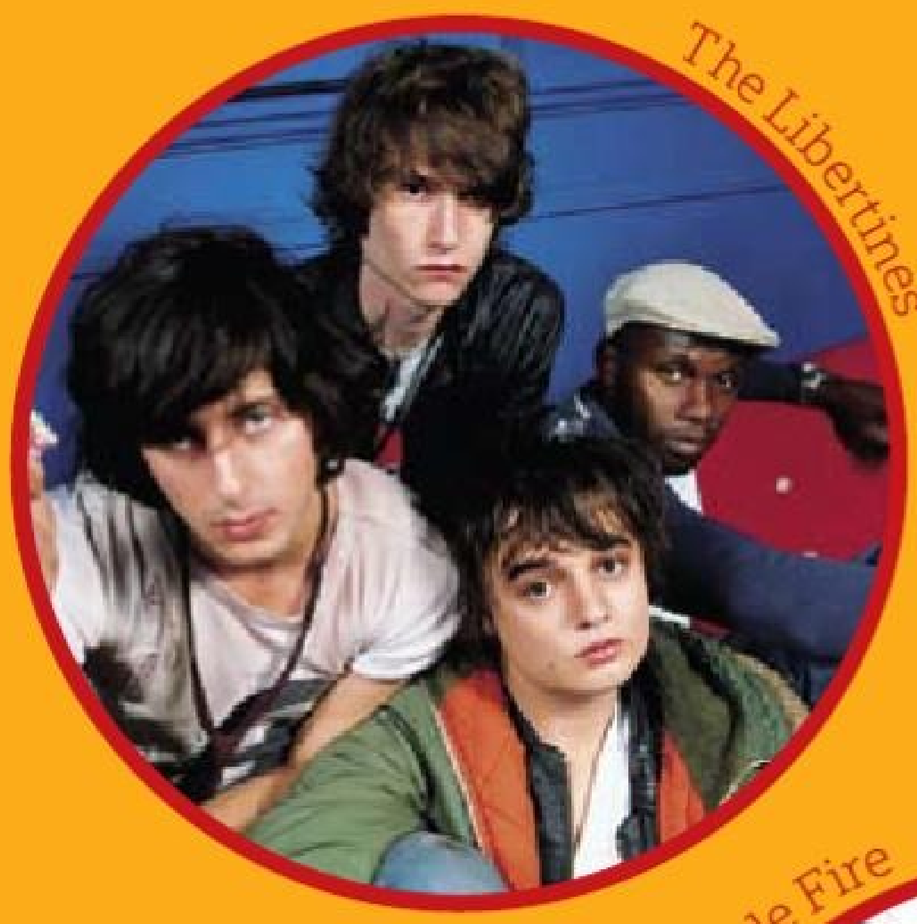
Um dos aspectos mais mediatizados de The Witcher foram as cenas de romance carnal entre Geralt e as inúmeras personagens femininas do jogo. Após cada "conquista", os jogadores recebiam uma carta com uma ilustração muito sugestiva da última contemplada com o toque de Geralt, e um frenesim "*gotta catch'em all!*" à **Pokémon** instalou-se em alguns jogadores. No entanto, a CD Projekt esclarece que isso é coisa do passado e que, agora, o sexo e as relações serão mais adultas na sua apresentação. Mais sofisticação e menos troféus, portanto. **D.R.**

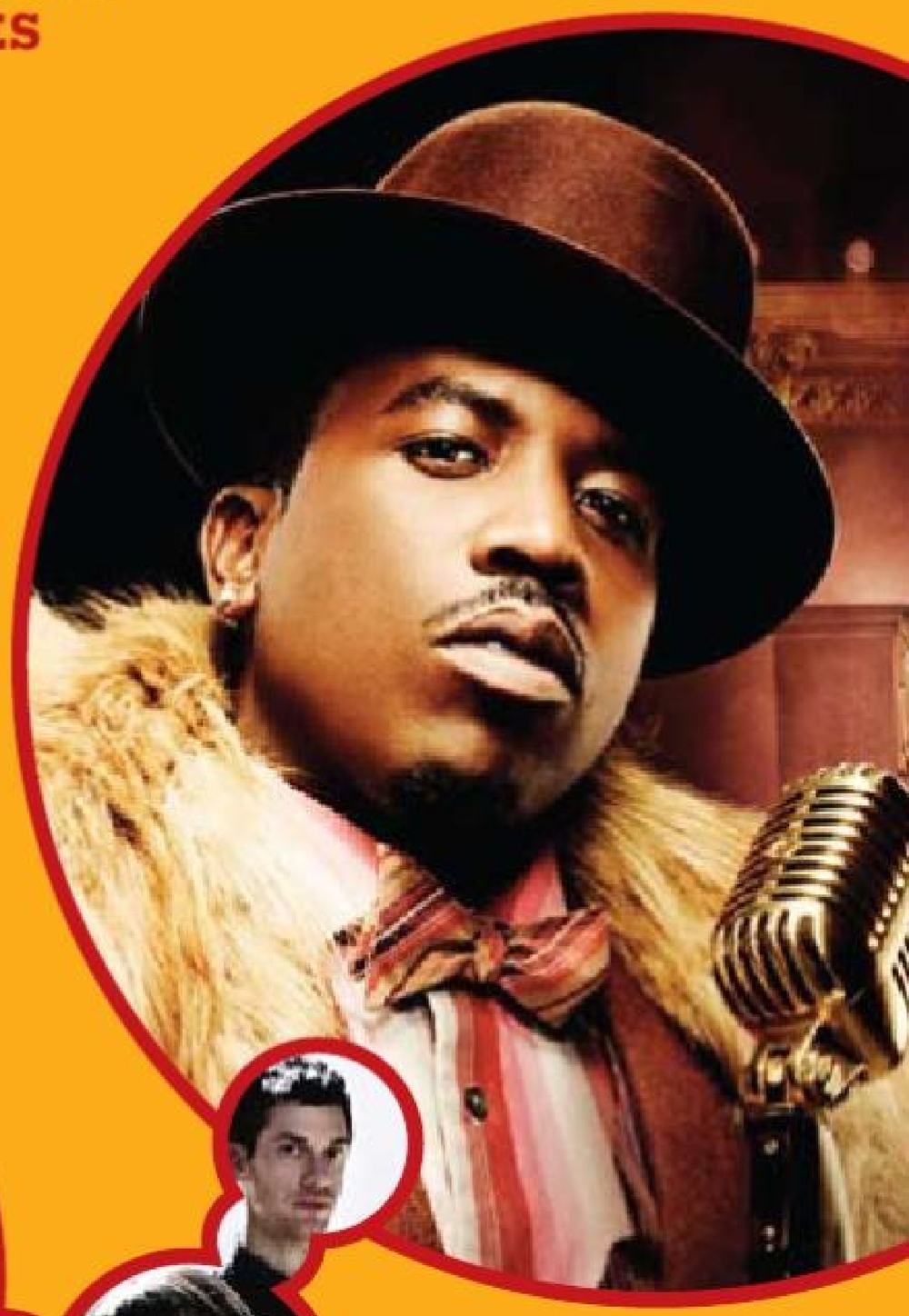
Musicool

A música dos anos 00

Geração 2.0

Após uma década altamente indefinida e conturbada socialmente, com as revoluções tecnológicas a mudar drasticamente a forma de vida nas sociedades e com acontecimentos trágicos como o 11 de Setembro e as crises económicas a assolar os países mais desenvolvidos, sabemos que no mundo da música - directamente influenciado, causa e produto - as coisas não se poderiam passar de forma muito diferente. **PEDRO RODRIGUES**


The Libertines




Arcade Fire



Seven Nation Army
The White Stripes
(2003)

Uma voz arrepiante, uma marcha imperial, um dos *riffs* mais reconhecidos de sempre. A grande composição de Jack White foi, sem dúvida, um dos principais hinos dos *Noughties*.



50 cent

Para alguém que, como eu, se tornou adulto no decorrer dos últimos dez anos, esta década foi particularmente formativa e importante uma vez que coincidiu com o período em que despertei lucidamente para a Música enquanto arte, exactamente com esta geração *Noughties*. Portanto, escutar comentários da minha própria geração como «eu só quero ver-me livre das tendências dos anos 00» carrega, inevitavelmente, consigo um misto de cúmplice reconhecimento e sincera desilusão, tanto mais que o período musical compreendido entre 2000 e 2009 é considerado por uma certa franja de ouvintes atentos como o mais fraco de sempre da História da música moderna.

No entanto, impõe-se uma perspectiva histórica e social mais detalhada para perceber o verdadeiro impacto que muitos dos projectos levados a cabo neste período tiveram face às adversidades. Do declínio do *mainstream* às revoluções estruturais no seio da própria indústria discográfica, todas as condições de trabalho sofreram alterações, o que conferiu um novo estatuto aos próprios artistas.

Da falência da *plastic pop* aos primeiros sinais de mudança

Nos anos 90 a Internet ainda dava os seus primeiros passos de bebé e o panorama dos *downloads* ilegais era uma miragem. Após um período catártico com a explosão do *grunge* aos olhos do mundo, a morte de Kurt Cobain (o icónico líder dos Nirvana) afundou novamente o mundo da música num oceano "plástico" onde os ídolos fabricados reinaram.

Os anos 00 arrancaram então enquadrados por um claro domínio das *boys* e *girls band* do momento, *pop* em versão *fast food* onde artistas desde os Backstreet Boys às Spice Girls, passando pelo início de carreira de Britney Spears, dominavam o mercado de vendas de forma hegemónica não deixando espaço para se pensar em apostas noutros estilos.

Este cenário, controlado e alimentado pela monopolística MTV, deixava a chama dos outros projectos praticamente apagada à luz



Hey Ya
Outkast (2003)

O incrível sucesso de André 3000, lançado no auge da época de ouro do *hip-hop*, provou como um verdadeiro *hit* não precisa só de ter um refrão *catchy*. Com um videoclip inovador e uma faceta pateta associada a um *groove funky*, "Hey Ya" foi, indiscutivelmente, um dos temas da década. «Shake It Like A Polaroid Picture!».



Musicool



Hurt
Johnny Cash (2002)

Mostrando um Johnny Cash envelhecido e debilitado a tocar sozinho na sua viola, o vídeo que suporta a composição original de Trent Reznor (Nine Inch Nails) é considerado como um dos momentos musicais mais arrepiantes dos anos 00. Com a sua voz cavernosa e a solidão no olhar, a letra de "Hurt" foi elevada ao seu máximo potencial tornando-se numa das *covers* mais bem-sucedidas de sempre.



Amy Winehouse



Da Weasel



Take Me Out
Franz Ferdinand (2004)

A prova que o *indie* também serve para fazer dançar. Sem dúvida, um dos singles que ajudou os Franz Ferdinand a legitimar o *indie rock* e a inspirar centenas de novas bandas a seguir as suas passadas.

do grande público. No entanto, é importante perceber como a viragem da década serviu de berço para a estreia de várias bandas e artistas que, hoje em dia, temos como garantidos e com carreiras bastante sólidas. A Smash! fala-vos de bandas como os The White Stripes, Queens Of The Stone Age ou mesmo The Strokes que, na altura, tentavam marcar a sua posição mais "rockeira" contra a maré da *pop* sem substância e provavam que o novo milénio se pretendia renovadamente ecléctico.

O último fôlego antes da revolução

Com o grande público cada vez mais farto da experiência "chiclete" do "dar / mastigar / deitar fora / dar de comer outra vez", a corrente musical afro-americana (que dez anos antes era vista como algo totalmente *underground*) passou a usufruir de cada vez mais tempo de antena e um mediatismo de que apenas MC Hammer e poucos mais tinham desfrutado. Entre 2001 e 2004 assistiu-se à verdadeira *golden age* do *rap* como estilo e



Kids
MGMT (2008)

Sol, juventude, épico. Um excelso tema para desfrutar em qualquer altura do ano.

O novo milénio trouxe consigo a afirmação das evoluções tecnológicas e a sua inserção no quotidiano dos indivíduos que já tinha dado os seus primeiros passos nos anos 90. Com a popularização da música em formato MP3 e a disseminação de um número cada vez maior de computadores pessoais pelas habitações, cedo se percebeu que a vida da indústria musical nunca mais seria a mesma



lírica cada vez mais desenvolvida e legítima, muito graças a nomes como Eminem e 50 Cent com dois dos álbuns *hip-hop* mais rentáveis de sempre.

Em Portugal as coisas não se passaram de forma muito diferente. Os primeiros anos marcaram também a massificação do tão famoso "*Hip-Hop* Tuga", onde Mind da Gap e, principalmente, os Da Weasel com o lançamento de "Podes Fugir Mas Não Te Podes Esconder" (2001) provaram que havia espaço no mercado nacional para o melhor das novas correntes, cantadas em Português.



Em 2002, Eminem cimentou o seu sucesso com o lançamento de "8 Mile", filme que retratava a vida de um *rapper* e que rapidamente se tornou num caso louco de popularidade. Inevitavelmente, a MTV absorveu o fenómeno e o *hip-hop* passou-se a confundir com o *mainstream*: rapidamente apareceram centenas de "artistas-imitação" em busca dos seus "cinco minutos de fama" uma vez que, como sempre na História, tudo o que se confundisse com os cânones da moda tinha *airplay* garantido.

Como tudo o que é demais farta, o grande público, cada vez mais heterogéneo e com gostos distintos, começou a olhar para a insistência quase desesperada pelo controlo das massas como os primeiros indícios de uma morte lenta e inesperada. Estavam dados os primeiros passos na longa e tortuosa experiência apocalíptica da MTV e da cultura massificada, numa sociedade cada vez mais globalizada e a primar pelo domínio do *self*.

Revoluções tecnológicas e sociais

O novo milénio trouxe consigo a afirmação das evoluções tecnológicas e a sua inserção no quotidiano dos indivíduos que já tinha dado os seus primeiros passos nos anos 90. Com a popularização da música em formato MP3 e a disseminação de um número cada vez maior

Os anos 00 vistos por Hélio Morais (baterista dos Linda Martini)

Smash!: Como classificas esta última década a nível musical?

Hélio Morais: Muito boa. Mais a segunda metade que a primeira, mas muito boa. Nos últimos cinco anos conheci muitas bandas interessantes. A Internet abriu o mercado e fez com que acedamos mais facilmente a bandas que de acordo com as regras antigas seriam inalcançáveis. Como tal, e como grande destaque, refiro a Internet.

Qual foi para ti o "hino" da década?

"One Armed Scissor" dos At The Drive-In. É tudo aquilo que o *rock* tem que ser.

E o melhor álbum dos anos 00?

"Relationship Of Command" dos mesmos At The Drive-In. Ainda hoje adoro ouvir este disco!

Os Linda Martini foram um dos grandes marcos da música portuguesa durante a década transacta. Consideram-se figuras de proa no panorama nacional?

Percebo porque nos consideram dessa forma, ainda que tudo isso seja relativo. Na altura em que o "Amor Combate" apareceu, de facto não havia muitas bandas *rock* mais alternativas a cantarem em Português. Daí, na altura, terem inclusivamente surgido comparações com Ornatos Violeta e Toranja. A diferença talvez tenha sido mesmo essa. O facto de juntarmos o Português ao nosso tipo de som. No entanto, não nos encaramos como figuras de proa no panorama nacional. Encaramo-nos como uma banda que tem a felicidade de ter um público bastante fiel e dedicado.

Se daqui a dez anos fosses convidado para uma festa temática dos anos 00, o que provavelmente levarias vestido?

Qualquer coisa. Os anos 00 foram caracterizados pela diversidade e reciclagem de velhos padrões, baralhados de uma forma diferente. O mais provável seria levar umas calças de ganga, uma *t-shirt* branca e uns ténis quaisquer.



Musicool


Interpol

de computadores pessoais pelas habitações, cedo se percebeu que a vida da indústria musical nunca mais seria a mesma.

O advento do MP3 e a vulgarização da banda larga funcionaram como um rastilho para a transformação da música em algo infinitamente clonável. Em 2001 apareceram pela primeira vez os iPods e o MSN que possibilitavam não só as mensagens instantâneas entre pessoas de todo o mundo, como a troca directa de ficheiros, o que acabou por tornar a música num "produto" omnipresente e totalmente sem valor aos olhos de uma geração que, como eu, cresceu com a noção de que obter e ouvir música era algo totalmente grátis e imediato.

Como seria de esperar, a tecnologia evoluiu rapidamente e, em 2003, apareceram as primeiras *pen drives* e os *sites* de *torrents* que banalizaram ainda mais a partilha de música, numa cadeia de eventos que teve a sua génese com a popularização do Napster e restantes variações - do Limewire ao Emule - de programas utilizados para *downloads* ilegais. Pela primeira vez na História, 99% de toda a música com fins comerciais produzida no mundo estava apenas a um *click* de distância,

o que levou à sua quase total desvalorização económica.

Esta é outra das "Consequências da Modernidade" que já no início do século XX tinha começado a ser teorizada pelo sociólogo alemão Walter Benjamin. «A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica» começou, desde logo, por perder aquilo que lhe era mais importante: a sua mística, a sua unicidade, a aura. É interessante atentar que se já nesta grande viragem para a sociedade de então, em plena época de Revolução Industrial, começaram a surgir os primeiros problemas de identidade artística, o que pensar agora nesta Era Digital em que as próprias vias do processo criativo já estão democratizadas e livres ao acesso do leigo?

No entanto, este juízo não é feito somente de proposições negativas. Não seria coerente descrever este problema sem salientar os efeitos positivos, a nível criativo, que a Internet trouxe ao mundo da música possibilitando o aparecimento de bandas cada vez mais alternativas e experimentais, devido a fenómenos como o MySpace ou o YouTube. Não precisámos mais de permanecer junto à rádio ou televisão para obter informações sobre uma música ou um artista que desconhecíamos. De facto, a nossa relação com muitos dos artistas e bandas que consumimos actualmente começou a partir de uma simples pesquisa e audição no YouTube.

Esqueçam os ídolos *pop*, os *reality shows* e os musicais da Disney. Os vampiros, os piercings, a bissexualidade, as emoções à flor da pele e os Tokio Hotel, estes foram os verdadeiros marcos e *tendências teenager* dos *Noughties*


Keane

Vivemos portanto a complexa Era da "Internet Killed The Video Star". Num curto espaço de tempo, assistimos à decadência do poder e da importância da MTV e da *pop* em geral como escolhas de eleição das massas e abriram-se portas ao crescente individualismo que tanto marcou esta geração do Facebook e do Twitter, dos *self-icons* e da escolha de amigos consoante o estrito regimento de gostos pessoais.



Golden Skans
Klaxons (2007)
O *electro indie* no seu melhor. A veia psicadélica dos Klaxons transformou-se em puro ouro auditivo.

Noughties: uma experiência musical ecléctica

Apesar das vendas globais de discos terem caído de mais de 3000 milhões em 2000 para pouco mais de metade

em 2008, nem tudo foi mau uma vez que se abriram as portas da fama à qualidade e diferença em detrimento da plasticidade.

Temos de admitir que a alma já não é a mesma de outrora, que o estatuto das bandas é fraco uma vez que com tanta variedade de estilos e gostos é cada vez mais difícil encontrar apenas uma fonte que reúna o consenso de milhões de consumidores. Hoje em dia, devido à liberalização dos mecanismos de produção e distribuição, a maioria das bandas não é mais do que uma promessa da *next big thing*, cenário que acaba por se esfumar após alguns meses de *hype* mediático. Excluindo bandas como os Radiohead, Muse ou Arcade Fire que souberam crescer e cimentar as suas bases de sucesso durante esta geração, as dificuldades são imensas perante um consumidor heterogéneo que não se contenta a idolatrar poucos.

Todavia, também é necessário reconhecer que os anos 00 ofereceram-nos um punhado de bons projectos musicais que inscreveram o seu nome na História da música moderna.

Stan
Eminem (2000)
Das melhores letras a que o rap já assistiu, esta composição aborda a relação entre os fãs e os seus ídolos, e mostra como o fanatismo pode ser elevado às máximas consequências.



Logo nos primeiros anos da década apareceram no horizonte bandas associadas à segunda *british invasion*, tais como os The Libertines, Kaiser Chiefs, Bloc Party, Keane ou Coldplay, entre muitos outros, que começaram por dar cor e esperança à fórmula gasta do *brit pop*.

Esta época ficou igualmente marcada por avanços da fornada *pós-punk* / *new wave* que, na linha dos estilos desaparecidos nos anos 80, primaram pela recuperação de musicalidades sombrias e líricas melancólicas. É o caso dos Interpol (catalogados pelos críticos no início de carreira como «apenas mais um tributo a Joy Division») que com o lançamento de "Turn On The Bright Lights" (2002) lançaram as sementes para o revivalismo de um género musical que trouxe para as luzes da ribalta outras bandas como os Editors ou The National.

Durante os últimos dez anos assistimos também ao nascimento, através da música, de várias tendências e subculturas sociais, desde o revivalismo do *rock* clássico à imponente marca do *emo*. Esqueçam os ídolos *pop*, os *reality shows* e os musicais da Disney. Os vampiros, os piercings, a bissexualidade, as emoções à flor da pele e os Tokio Hotel, estes foram os verdadeiros marcos e tendências *teenager* dos *Noughties*, onde o emocore - reinventado por bandas como os My Chemical Romance ou 30 Seconds To Mars - alcançou o seu pico máximo.


Duffy

No entanto, o ecletismo da década passada só ficou verdadeiramente confirmado entre 2004 e 2005, anos marcados pelo arranque das carreiras dos Franz Ferdinand e Arcade Fire e um consequente *indie boom*. Autênticas "pedradas no charco" da música alternativa, os discos de estreia destas bandas colocaram o mundo de olhos postos na emergência da causa *indie rock* com a segunda metade da década a brindar-nos com outros projectos de sucesso como os LCD Soundsystem, Vampire Weekend ou MGMT.

Da evolução da música electrónica a cargo, por exemplo, de uns Crystal Castles à afirmação da figura do DJ como uma *rock star*, passando pelo revivalismo da *soul* nas vozes de Duffy e Amy Winehouse, a década transacta foi uma época em que pouco ficou por fazer. Depois da tempestade e de todas as revoluções que massacraram esta indústria, os próximos anos prometem ser uma Era de bonança e prosperidade para os amantes de Música.

Os Clássicos C

Malgrado a aposta em títulos e séries novas, a indústria dos videojogos ainda vai buscar tesouros antigos aos seus baús. Os jogadores agradecem as recordações. DIOGO RIBEIRO

Porque falamos dos "bons velhos tempos"? Será apenas nostalgia pelo passado dos videojogos ou a certeza de que apenas nós compreendemos o valor inestimável de uma época?

A realidade da indústria define-se por posições relevantes no mercado, números de unidades vendidas, declarações inflamatórias e a luta constante contra a pirataria mas cada vez mais os estúdios percebem que o passado dos videojogos ainda é um chamariz, tanto para jogadores mais velhos como para aqueles que nunca o descobriram.

Remakes, recomeços e relançamentos de nomes sonantes estão aí ao virar da esquina e trazem com eles a sensação de que os videojogos continuam a ser inesgotáveis. A Smash! desvenda alguns desses títulos.

Final Fight: Double Impact



Final Fight: Double Impact é um regresso às velhas glórias dos jogos de arcada da Capcom, em particular de dois títulos especialmente dedicados a homens de "barba rija" e peito desnudado.

Trata-se de uma edição especial que junta **Final Fight** e **Magic Sword** num único pacote cheio de testosterona e nostalgia. O primeiro

Lara Croft And The Guardian Of Light



Que **Tomb Raider** regressaria à ribalta ninguém duvidava, mas o mesmo já não pode ser dito da direcção que a Crystal Dynamics escolheu para o novo jogo.

Lara Croft And The Guardian Of Light, planeado apenas para distribuição em formato digital, pretende aguçar o interesse dos fãs até ao próximo grande lançamento, mas sem com isso esquecer o essencial: muitas armadilhas e momentos de acção à mistura numa aventura que, desta vez, se revela em perspectiva isométrica.

Nesta história independente da cronologia principal da série, Lara parte em busca de um artefacto antigo e poderoso conhecido como The Mirror Of Smoke. Mas quando Xolotl, um espírito maligno, entra em cena tudo deixa de ser uma simples caça ao tesouro.

O aspecto mais curioso de Guardian Of Light, além da exploração e puzzles familiares, é que Lara terá a companhia de Totec, um guerreiro Maia, na sua luta contra Xolotl. O duo dinâmico usará habilidades exclusivas a cada um, como alcançar plataformas altas através das lanças que Totec pode arremessar ou fazer com que o guerreiro salte sobre abismos com a ajuda de Lara. Já na vertente *multiplayer*, o combate divide-se entre cooperação e competição, com pontuações e bónus atribuídos a quem tiver a melhor prestação.

Guardian Of Light é uma tentativa de mostrar que a herança da série está em boas mãos, mas que ainda há espaço para o risco e para a surpresa.

Sistema: PC/PS3/X360

Data de lançamento: Verão

Wars

Contra-Ataca

jogo, irmão afastado de **Streets Of Rage**, alterna entre a desobediência civil e lutas contra *gangs* nas ruas de Metro City, enquanto o segundo troca a frustração de **Ghosts'n Goblins** pela companhia de personagens como amazonas, feiticeiros e ninjas enquanto tentam alcançar o topo de uma torre infectada por todo o tipo de criaturas.

Ambos os jogos oferecem *multiplayer* local e online, inúmeros desafios – tanto Troféus e *Achievements* como missões propostas por cada jogo –, filtros visuais que relembram as máquinas de arcada e muitos desbloqueáveis.

Sistema: PS3/X360

Data de lançamento: Já disponível

Doom 2



Hordas de demónios à solta na Terra? O que pode um simples soldado fazer? Pegar numa caçadeira de dois canos e ensinar bons modos à escumalha demoníaca, claro!

Doom 2: Hell On Earth foi a sequela do grandioso **Doom**. Nela permaneciam os monstros violentos, os níveis labirínticos e cheios de segredos e a violência carnuda que preencheu o imaginário de muitos "videojogadores" adolescentes, a qual se tornou imagem de marca do estúdio de John Carmack.

Apesar de ainda não se saber uma data concreta, o clássico vai regressar ao serviço Live Arcade da X360 com os três capítulos originais mais um capítulo novo – intitulado "No Rest For The Living" - *Achievements* e *multiplayer* para até quatro jogadores em simultâneo, que funcionará em regime *co-op* e *deathmatch*. Vísceras e grunhidos para todos, tal como antigamente.

Sistema: X360

Data de lançamento: 2010

Monkey Island 2: Special Edition



Guybrush Threepwood está de volta à vida de pirata ou, pelo menos, à vida de aspirante a pirata. **LeChuck's Revenge** vai ter direito a uma versão especial já neste Verão, e assim voltaremos a lutar contra LeChuck, resolver puzzles e sorrir com o humor impagável da série The Secret Of Monkey Island.

As novidades incluem gráficos de alta definição e a possibilidade de controlar Guybrush com o manípulo analógico nas versões de consola, abandonando assim o sistema *point 'n' click* de outrora. Quem quiser procurar o lendário tesouro como se ainda vivessem em 1991 pode também alternar entre gráficos modernos e os originais, e ouvir comentários dos criadores à medida que jogam.

Sistema: PC/PS3/X360/iPhone

Data de lançamento: Verão

Castlevania: Lords Of Shadow

Provavelmente o único divertimento socialmente aceitável que envolve cabedal e chicotes, eis um recomeço para a série de caçadores de vampiros.



Lords Of Shadow é o primeiro Castlevania de "nova geração" e está sob os comandos do estúdio Mercury Steam e de Hideo Kojima, o pai da série **Metal Gear Solid**. Revitalizar os dois elementos fulcrais da série – o combate e as plataformas – não será fácil mas o projecto aparenta estar no bom caminho.

Gabriel Belmont, o novo protagonista, enfrentará titãs através de uma mecânica de jogo muito semelhante à utilizada por Wander em **Shadow Of The Colossus** e Kratos em **God Of War 3** e, ao longo de 50 níveis, os cenários - ora lineares, ora abertos à exploração - partilham o *parkour* de **Assassin's Creed** e o armamento clássico da série. Drácula ainda não confirmou a sua presença mas, já se sabe, os vampiros não fecham a boca para sempre.

Sistema: PS3/X360

Data de lançamento: 2010

XCOM



Escuridão. Medo. Poucos soldados, poucas armas, pouca moral. Na década de 1990, a série X-Com estranhava-se e depois entranhava-se ao colocar a humanidade em rota de colisão com invasores alienígenas através de uma

combinação ímpar de combate por turnos, estratégia e pesquisa. No entanto, vários títulos menores foram diluindo a força da série até esta se tornar quase esquecida... Até agora.

A 2K Marin, o estúdio responsável por **BioShock 2**, está a produzir XCOM com a 2K Australia. A intenção é permanecer fiel às raízes dos jogos originais, mas isso poderá ser difícil com a escolha de combate e perspectiva em primeira pessoa. Não há muito mais informação por enquanto e, até lá, os fãs da "velha guarda" só podem esperar que tudo corra pelo melhor.

Sistema: PC/X360

Data de lançamento: 2010

After Burner Climax



O *site* oficial de After Burner Climax convida-nos a «experimentar o verdadeiro significado de clímax». Bem... É melhor não ir por aí... Vamos antes explicar como tudo começou.

Lançado originalmente em máquinas de arcada no Japão, Climax é o título mais recente da série **After Burner**, que voou pela primeira vez em 1987 e que agora regressa com a intenção de conquistar velhos e novos fãs com os seus céus azuis, manobras de evasão e explosões a alta velocidade. A bordo de um F-14 Tomcat, um F-15 Eagle ou um FA-18 Hornet, a missão é sobreviver a vagas de mísseis e balas enquanto tentamos "limpar" o céu de aviões inimigos.

20 níveis, alguns com percursos alternativos, e um *bullet time* ao estilo de **Max Payne** prometem emoções fortes, ou não fosse Climax produto da AM2 – o estúdio que já nos ofereceu **Space Harrier**, **Out Run** e **Virtua Fighter**.

Bring on that climax!

Sistema: PS3/X360

Data de lançamento: Já disponível

Sonic The Hedgehog 4



Depois de um punhado de títulos menos conseguidos nos últimos anos e uma reputação em queda livre, já se falava num funeral de caixão fechado para o ouriço azul da Sega. Mas alguns fãs eram rápidos a apontar que um regresso às raízes seria remédio santo. E não é que alguém na Sega concordou com a ideia?

Sonic The Hedgehog 4 é o quarto título oficial da saga, deixando para trás as espadas, as pistolas, os diálogos e personagens secundárias que pouco ajudaram à personalidade do ouriço.

O novo jogo concentra-se somente nos elementos genéticos da série: estamos de volta à velocidade pura e aos dias mais simples de Sonic.

Ou quase. Desenvolvido pela Team Sonic, Sonic 4 não é um simples *remake* mas um ponto de encontro entre o novo e o velho. Os princípios basilares de Sonic estão à vista – o 2D, os céus azuis que só a Sega sabe fazer, os túneis e *loops* – mas juntam-se a novidades como um sistema de *lock-on* que centra rapidamente a câmara nos inimigos para que Sonic se possa lançar de encontro aos mesmos, e aos níveis que agora registam as nossas pontuações em *leaderboards* locais ou online, indiscutivelmente uma boa notícia para os perfeccionistas.

Saudosismo ou simples convicção numa fórmula? Todos saberemos a resposta nos próximos tempos, até porque Sonic 4 será distribuído digitalmente, ao longo de vários episódios.

Sistema: PS3/X360/Wii

Data de lançamento: Verão (primeiro episódio)

Final Fantasy IX



Um par de humanos rodeado por personagens antropomórficas? Será uma convenção *anime*? Não, é só Final Fantasy IX. O qual, tal como os seus dois predecessores directos, vai ser relançado na PlayStation Network. A confirmação chegou através de Yoichi Wada, presidente da Square-Enix, que por enquanto apenas confirmou o título para o Japão.

Este nono capítulo teve o seu sucesso mas o regresso às raízes da série foi posto em causa por alguns fãs. Longe dos visuais e temas mais adultos de **Final Fantasy VIII**, IX colocava Zidane Tribal e um grupo de desajustados num mundo mais "cartoonesco" e alegre, em

busca de um cristal mágico – uma demanda inaugurada logo no primeiro jogo desta interminável epopeia.
Críticas aparte, Final Fantasy IX é o episódio preferido do produtor original da série, Hironobu Sakaguchi. Pode ser que, graças a este relançamento, alguns fãs dêem uma segunda oportunidade ao jogo. Bem merece.
Sistema: PS3
Data de lançamento: 2010

Splatterhouse



«Luzes, câmara, gore»! Splatterhouse é uma homenagem pouco disfarçada à série de filmes "Friday The 13th" e à sua personagem principal, o assassino em série Jason. Tal como nos filmes, aqui a única substância era o interior das vítimas, espalhada pelo ecrã com armas que iam desde cutelos a motosserras e até aos bons velhos punhos.
Desta feita, o protagonista Rick volta a procurar pela namorada, Jennifer, a qual foi raptada. Com o poder de uma máscara aterradora, Rick transforma-se numa criatura de força e violência sobrenaturais, e luta contra dezenas de criaturas monstruosas. O combate baseia-se em combinações de golpes e no uso de armas pouco convencionais - como os braços de inimigos! - e a máscara permite-lhe reconstruir o seu corpo em tempo real, altura em que presenciamos órgãos e ossos a voltarem ao lugar.
A Namco Bandai já confirmou que a trilogia original para Mega Drive será lançada com o novo título.
Sistema: PS3/X360
Data de lançamento: Final da Primavera

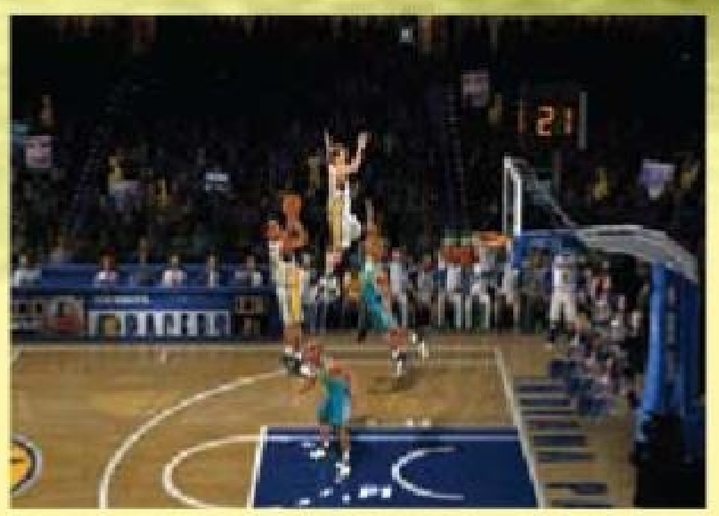
Rocket Knight

Mesmo numa altura em que poucos eram os jogadores a usar visuais "queriduchos" como



desculpa para não tocar num jogo, um marsupial de espada, armadura e um motor de propulsão nas costas podia levar ao engano. Mas **Rocket Knight Adventures** - para além de ter sido criado por Nobuya Nakazato (responsável por títulos da série **Contra**) - foi um dos últimos gritos de criatividade da Konami nas 16 *bits*.
Desta vez o herói regressa pela mão da Climax Studios (que produziu os capítulos **Origins** e **Shattered Memories** da série **Silent Hill**), e traz toda uma série de novidades. A espada do protagonista pode agora reflectir mais projécteis inimigos, o motor de propulsão é mais versátil e algumas sequências são baseadas em **Gradius** – um dos *shooters* mais populares da Konami. Pelo caminho, o regresso do vilão Axel Gear deverá ser suficiente para fãs do jogo original e de uma das mascotes mais carismáticas de gerações passadas sorrirem.
Sistema: PC/PS3/X360
Data de lançamento: Maio

NBA Jam 2010



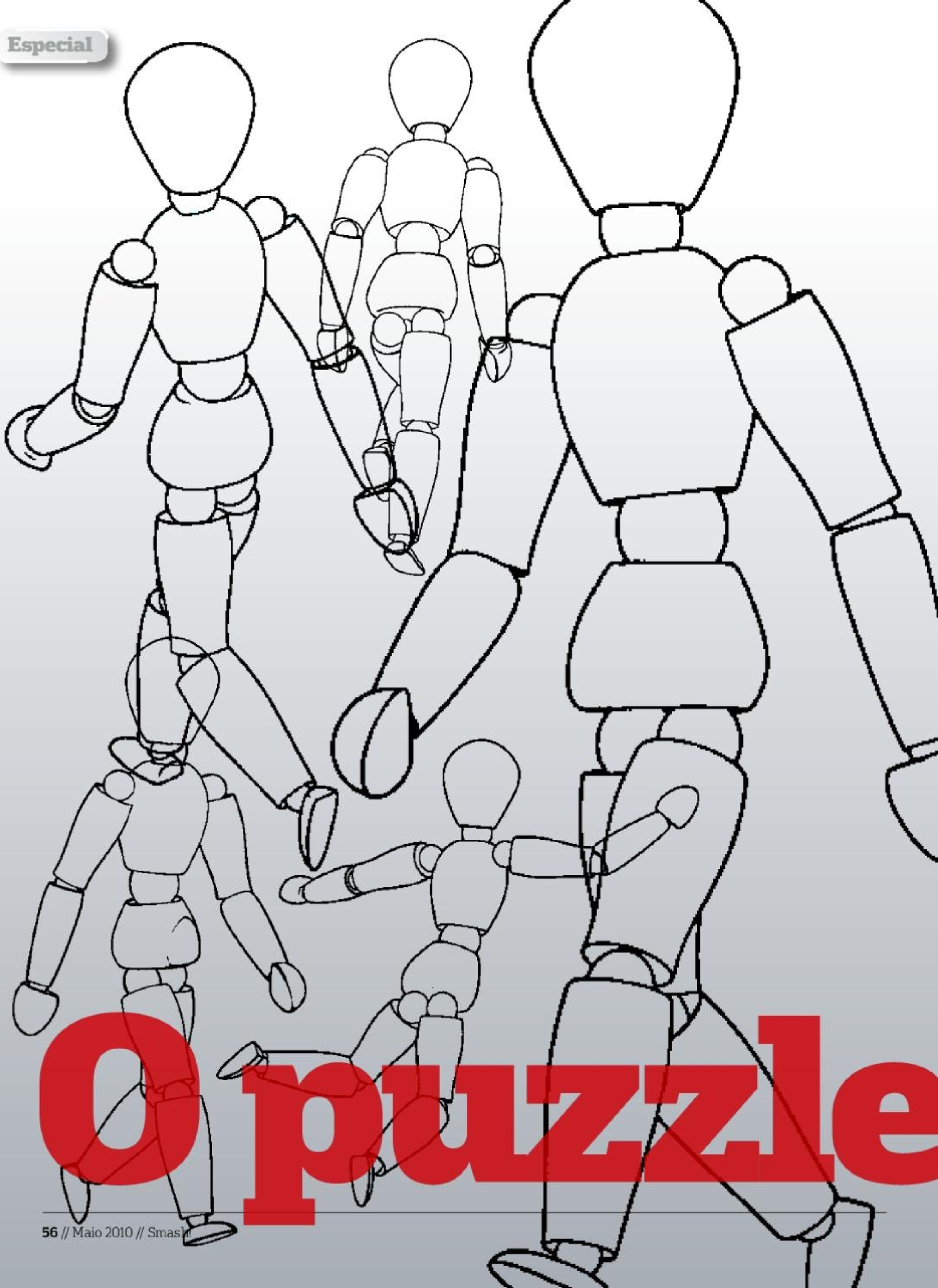
Como explicar NBA Jam para quem passou ao lado deste título durante a geração das 16 *bits*? Por um lado temos um jogo de basquetebol altamente competitivo e divertido para um a quatro jogadores. Por outro, temos um jogo demente que utiliza fotografias a alta resolução de jogadores verdadeiros e amplia as suas cabeças a proporções exageradas,

onde cestos são feitos com bolas em chamas, e cuja versão original tinha jogadores de renome como... Bill Clinton e o Príncipe de Gales!
Não sabemos se o ex-presidente norte-americano e se sua Alteza Real farão parte de alguma equipa neste *remake* mas, para já, contamos com a presença de lendas da NBA como Larry Bird e "Magic" Johnson como adversários no final do jogo. *Booooooom-Shaka-Laka*!
Sistema: Wii
Data de lançamento: Outono

Rush'n Attack: Ex-Patriot



Longe de ser um dos clássicos da Konami, Rush'n Attack foi um degrau para séries como **Contra** e **Metal Slug** e que usou a Guerra Fria como tema. Trocado por miúdos, o título era um trocadilho com a expressão *"Russian Attack"* e transformava a tensão e suspeita entre os Estados Unidos e a Rússia durante a década de 1950 numa série de níveis onde reduzíamos comunistas a "carne picada". Não podemos dizer que os videojogos não sabem lidar com assuntos importantes!
Rush'n Attack volta aos escaparates com o subtítulo Ex-Patriot, desta vez com um soldado apelidado de Wolf Spider que deve investigar e sabotar um programa de armas soviéticas ao longo de níveis como prisões siberianas, laboratórios de armas biológicas e instalações nucleares. Os visuais, com gráficos 3D numa perspectiva 2D, remetem-nos para **Bionic Commando: Rearmed** e **Shadow Complex**.
Sistema: PS3/X360
Data de lançamento: Outono



O puzzle

Entrevista Sony JAPAN Studio

japonês

A maior alma criativa dum género gasto mora, porventura, no coração de Tóquio. Em conversa com as mentes do JAPAN Studio, responsáveis por Echochrome, descobri mais sobre o *puzzle japonês*.
Entrevista conduzida por ***DANIEL COSTA****, em Tóquio*
http://nowloading.biz/

Lembra-se da última revolução conceptual no género de puzzles? Provavelmente não. Num mar de ofertas corriqueiras, o género jaz na experiência de quem nasceu para arte digital com glórias de há duas décadas. Navegantes do contra, os soldados da JAPAN Studio vão sonhado ideias novas, que vão encantando meio mundo, enquanto se escondem da outra metade. **Echochrome** e **Echoshift** serão exemplos notáveis dum mercado demasiadamente centrado no vermelho e cinza. Ora, nas instalações da Sony Computer Entertainment em Tóquio, conversei com Tatsuya Suzuki (produtor de Echochrome), Ken Suzuta (produtor associado) e Jun Fujiki (autor do motor OLE Coordinate System) sobre Echochrome, Echoshift, criatividade, indústria, distribuição digital, e ainda aprendi a criar um nível com garrafas de água e um telemóvel. Sim.



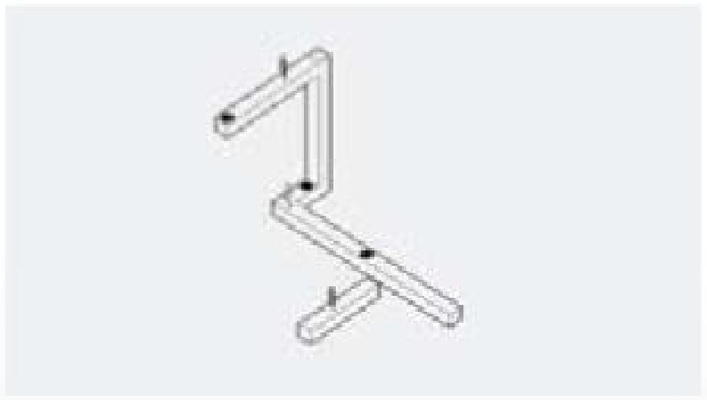
O ambiente que suporta Echochrome, o OLE Coordinate System, parece claramente inspirado no trabalho do artista M.C. Escher, reconhecido pela exploração do infinito e perspectiva. Como nasceu o teu conceito para o OLE Coordinate System?
Jun Fujiki: No início, interessei-me pela exploração de ambientes tridimensionais e, ao trabalhar nesse sistema, aprendi sobre a vertente técnica, a programação. Depois disso, o meu interesse mudou. Quis encontrar uma nova forma de explorar as coisas.

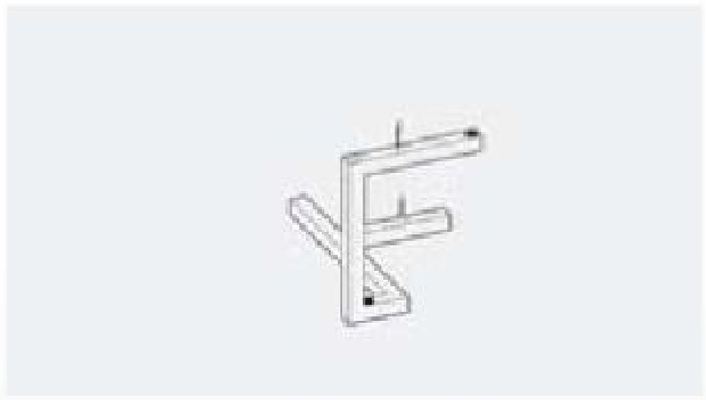
O OLE Coordinate System serve perfeitamente a premissa criativa de Echochrome. Pensando neste sistema, imaginaste uma adaptação a um videojogo?
JF: Não, de todo. Tentei apenas criar desenhos, imagens e uma estrutura de blocos num ambiente de computação.

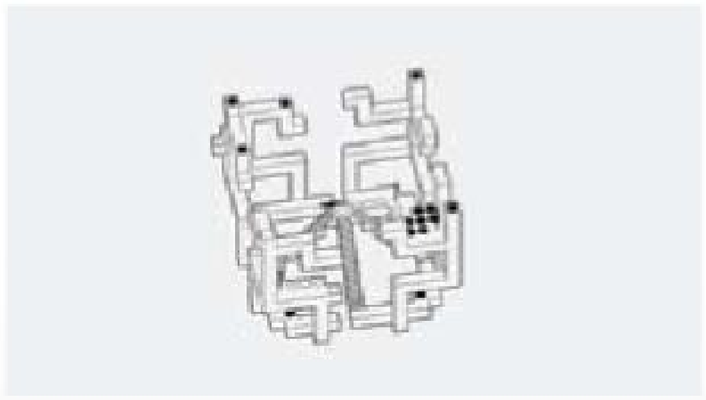
Penso que a inspiração musical de Hideki Sakamoto contribui para o ambiente reflectivo do jogo. Além disso, a componente visual de Echochrome, muito simplista e objectiva, recebeu respostas muito positivas. Consideras Echochrome primeiramente um feito artístico, ou uma demonstração do potencial do OLE Coordinate System?
Tatsuya Suzuki: Conheci o Fujiki-*san* numa exposição artística, por isso considerei Echochrome, e o motor que sustenta o jogo, como arte. Hoje em dia, entendo o nosso trabalho como uma experiência técnica bem sucedida. Felizmente, sempre tivemos uma relação fácil e relaxada, por isso foi fácil criar algo novo sem perder de vista os objectivos do Fujiki-*san* e as minhas próprias ideias como produtor.

Echochrome tenta uma abordagem corajosa, apostando num sentido de comunidade, em níveis criados pelos jogadores. Temiam que o conceito e mensagem ficassem reféns do potencial criativo de cada um?
JF: O conceito era simples: cria alguma coisa e vê para onde te movimentas no caminho que imaginaste. Por isso, penso que Echochrome pode realmente estimular a criatividade e potenciar o conteúdo criado pelos utilizadores. Além disso, a experimentação com o cenário e caminhos é divertida. É muito importante para mim que as pessoas se expressem através do meu motor de jogo.
TS: [*alinha duas garrafas vazias sob um telemóvel e cria uma pequena construção sobre a mesa*] Toda a gente consegue fazer isto (risos). Fico muito contente com a tua pergunta. No OLE Coordinate System só existiam blocos, espaço e a noção do infinito. Com isto, qualquer pessoa pode fazer qualquer coisa. Contudo, adicionámos algumas regras a Echochrome para que a criação de níveis fosse mais acessível a todos. Queríamos que os utilizadores tivessem a noção do que podiam criar.

Acredito que o potencial criativo dos utilizadores representará um grande passo até à próxima década dos videojogos. Falo de projectos que permitam imaginar um nível muito rapidamente, de forma intuitiva, e partilhá-lo com os amigos e comunidade em qualquer sítio, a qualquer hora. Além disso, estas experiências podem trazer mais pessoas aos videojogos. O que pensas sobre isto?
TS: Como ferramenta para criar algo, já existem cerca de 50.000 níveis de Echochrome por todo o mundo. Mas se te cansares do jogo, não vais gostar de todo esse conteúdo. O que podemos fazer é atribuir outro cargo ao utilizador. Repara que Echochrome tem algumas regras na criação de níveis, mas, fisicamente, não é mais que espaço vazio num mundo simplista. Com base nisso, podes pensar noutra coisa, com







outras regras. Vou tentar encontrar novas formas de jogar, considerando que a criatividade é algo muito importante para mim. Posso fazer mais, além de Echochrome.

Mas pensas que a indústria, em geral, está preparada para dar esse passo?
TS: Genericamente, não.

É interessante que tenhas referido novas formas de abordar o universo de Echochrome. A Sony prepara-se para disponibilizar um novo *motion controller*, para PS3. Reconheces potencial a essa tecnologia para tentares algo diferente com o conceito de Echochrome?
TS: Basicamente, o projecto não começa nas ferramentas, como um comando. Se iniciarmos um novo projecto será a partir da união dos nossos objectivos, mas isso não está dependente do novo *motion controller*.

Mas referiste acessibilidade na criação de níveis no jogo. Se alguém que nunca esteve ligado aos jogos recebesse um *motion controller*, teria mais facilidade em criar algo movimentando um simples ponteiro...
TS: É um ponto de vista muito interessante. É normal que as pessoas pensem no PlayStation Move como uma forma de ter novas ideias, mas um projecto não fica preso a ferramentas. Um *motion controller*, Sixaxis, ou DualShock: no fim são apenas opções para ter novas ideias.

Experimentei recentemente Echoshift (desenvolvido em colaboração com a Artoon). A mecânica de jogo mudou consideravelmente em relação a Echochrome, apresentando os puzzles em 2D, sem a ilusão de perspectiva. Pode explicar melhor a mecânica do jogo?
TS: Echoshift é, sobretudo, um *spin-off* e não outro Echochrome. A Artoon falou com outros produtores, quando procuravam um jogo de puzzles com manipulação de tempo. Depois de falarem connosco, pensei em Echochrome e começámos aí. Depois de analisar o pedido, vi algumas coisas comuns em ambos os projectos: em Echochrome jogamos com o espaço, em Echoshift com o tempo. Penso que esse é um conceito novo e realmente interessante, especialmente voltar atrás no tempo num jogo de puzzles. Para a equipa de Echochrome é importante aceitar todas as novas ideias, mesmo que sejam difíceis e desafiantes para nós. Se tivesse que definir uma ideia para Echoshift, diria que o jogo apresenta conceitos novos e desafiantes. Gostaria de expandir a forma como pensamos sobre jogos. As pessoas estão a falar sobre videojogos de forma muito fechada. Precisamos de acrescentar noções de tempo e espaço, ou qualquer outro conceito, para alcançarmos isso.

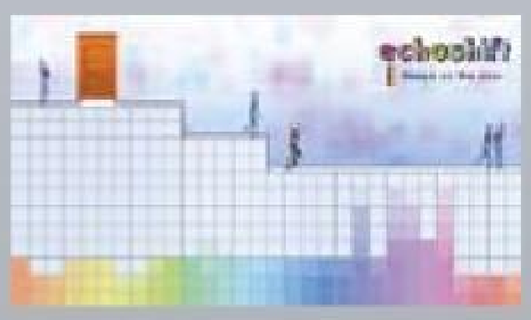
É interessante que refiras isso, porque acredito que os jogos de puzzles podem mudar o que as pessoas pensam sobre videojogos, e como pensam enquanto jogam. Ainda assim, nos últimos anos, os melhores jogos de puzzles têm-se afastado das grandes produções para consolas domésticas, migrando para o mercado dos jogos de bolso. Suzuta, na tua opinião, porque não aparecem produções inovadoras no género, por exemplo, em Blu-ray?
Ken Suzuta: Vem-me à cabeça o estilo de jogo dos utilizadores de jogos de puzzles, porque esse género está aí, ainda não está a desaparecer. Mas as pessoas mudam. Há tantos jogos de puzzles gratuitos, para PC ou telemóveis, e cada vez mais pessoas a pensar que não vale a pena pagar por esse tipo de experiências.

Mas a culpa não é das editoras? Não deveriam saber que ainda há interesse neste tipo de jogos? Se aceitarem o risco de levar estes projectos a uma audiência mais alargada, as pessoas vão começar a reparar que os jogos de puzzles têm uma mensagem e, eventualmente, num par de anos, a pagar pelo conteúdo. É como uma bola de neve, se não aceitarem o risco agora, dentro de alguns anos poderemos não ver pérolas como Echochrome...
TS: É realmente difícil inventar jogos de puzzles totalmente novos, já existem tantos outros baseados em conceitos como o de **Tetris**. Penso que quase todos os sistemas de puzzles já foram inventados, portanto, quando conheci o Fujiki-*san*, achei que valeria a pena apostar em Echochrome. Em relação às editoras, há muitas coisas que podem fazer para encontrar uma forma de produzir bons jogos de puzzles. O PlayStation C.A.M.P. (Creative Audition Mashup Project) foi um evento interessante. Convidámos todas as pessoas do Japão que queriam criar um jogo, de *designers* a músicos, a apresentar novas ideias. É um evento importante para discutir ideias e conhecer novas pessoas. O jogo **Trash Panic** (disponível na PlayStation Network) é um dos projectos que saiu de lá.

Isso é interessante. Pensas que as pessoas começam a admitir os videojogos como arte?
TS: Sim, definitivamente! (risos)

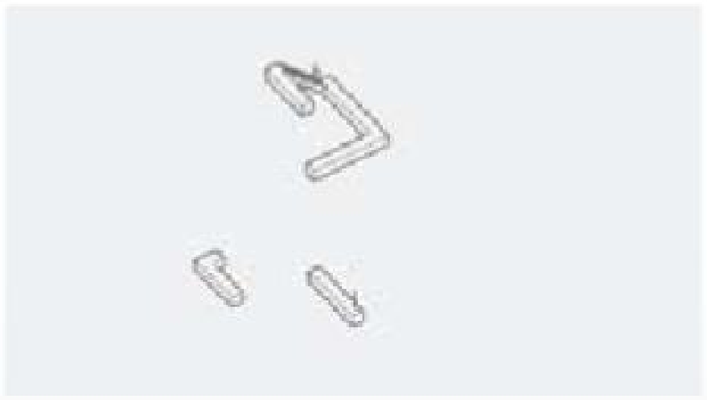
Sou um grande defensor da distribuição digital. Acredito que este sistema é mais justo e democrático para produtores indepen-

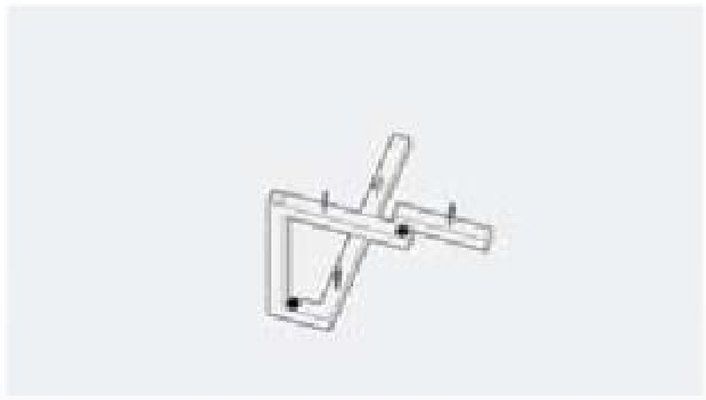


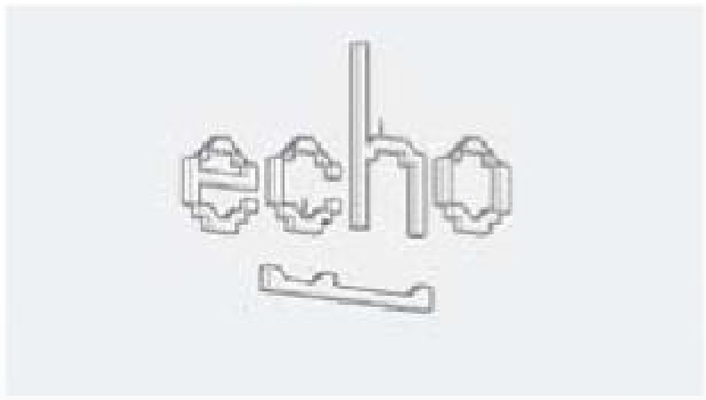












dentes, e permite a aposta em pérolas como Echochrome. Pensam que estaríamos prontos para, na próxima década, transitar totalmente da distribuição física para digital? As indústrias do cinema e da música parecem caminhar nessa direcção...

KS: Acho que a caixa de retalho não vai desaparecer, continuará ao lado do mercado digital. Ter o produto nas mãos é algo muito importante para as pessoas. É uma experiência adicional.

TS: Ainda acho que as caixas não vão desaparecer. Mas não nego a forma como uma compra rápida estimula o mercado. No passado, só tínhamos caixas nas prateleiras das lojas. É muito difícil aglomerar dezenas de milhares de jogos num único serviço, por isso as pessoas escolhem comprar o conteúdo digital em circunstâncias especiais. Na próxima década, o método para comprar e escolher um jogo será mais largo, porque a tecnologia digital tornará a pesquisa e escolha muito mais fácil. A diferença em relação à música é a maneira de reproduzir o conteúdo. Na música, as pessoas podem estar a fazer outra coisa qualquer ao mesmo tempo, mas não podem fazer mais nada enquanto jogam. Portanto, podem comprar a quantidade de jogos que quiserem, mas o consumo de tempo é muito diferente na música.

Mas, se analisares a indústria cinematográfica, vês que estão a forçar os produtos para o mercado digital. Além disso, quando entras na tua conta da PSN e alugas um filme, em teoria, também não vais fazer mais nada enquanto vês o filme. Nem sequer viajas até ao clube de vídeo para alugar um disco...

TS: Estamos a tentar ganhar o tempo das pessoas, arduamente. Cada faixa musical tem 5 ou 6 minutos, um filme tem 2 horas, portanto as pessoas prevêem quanto tempo vão gastar a ver um filme ou ouvir música. Mas é impossível prever quanto tempo vão estar jogar, podem ter uma ideia, mas o jogo pode ser mais divertido que o esperado. Teremos que dar mais informação sobre cada jogo, e ter a certeza que as pessoas sabem o que estão a comprar. No futuro, tudo isto será mais fácil.

De qualquer forma, considero que o mar de distribuição digital é um pouco hipócrita. Hoje, pões um jogo no mercado e dois ou três dias depois já tens DLC pago disponível. Por vezes, esse conteúdo já está no disco do jogo. Pensas que isto é justo ou um pouquinho ganancioso?

TS: Vamos pôr as coisas desta forma: fui ver um filme, e gostei muito, por isso comprei a brochura do filme. Esta é apenas uma perspectiva para o DLC. Algumas pessoas compram brochuras, outras não. Por exemplo, estou a gostar muito de **Heavy Rain**. Se ficarem disponíveis capítulos adicionais, vou decididamente comprá-los. Quando gostas de alguma coisa, queres saber mais, podes pagar por produtos relacionados. Portanto, o DLC devia funcionar assim, mas, pessoalmente, acho que as editoras não deviam cortar conteúdo do produto original e vendê-lo mais tarde. Se o DLC traz algo realmente novo, então tudo está bem.

Lembro-me especialmente de Soulcalibur IV. Uma das personagens da série Star Wars era exclusiva em cada versão do jogo (Xbox 360 e PlayStation 3). De qualquer forma, essas personagens eram comuns no código fonte das duas edições. Mais tarde, a Namco sugeriu a compra da respectiva personagem em falta... que esteve sempre no disco original. Este tipo de situações não são muito justas para o consumidor, pois não?

TS: Eu não compraria isso! (risos) Mas o apoio digital está a tornar tudo mais fácil para criativos e produtores. Falando de Echochrome, trabalhámos com um orçamento baixo mas, depois do lançamento do jogo, podemos fazer mais. Alguns níveis, por exemplo. Isto só é possível graças à tecnologia digital. Na minha perspectiva, existem muitas opções sobre o que deveria ser incluído no produto de retalho e vendido como DLC.

O desenvolvimento japonês mais tradicional está aproximar-se do que os utilizadores ocidentais querem num jogo. O JAPAN Studio tem navegado contra a corrente com apostas como Patapon, Siren, mais recentemente The Last Guardian e, claro, Echochrome. Será esta "aproximação ocidental" a única forma de chegar aos consumidores ocidentais?

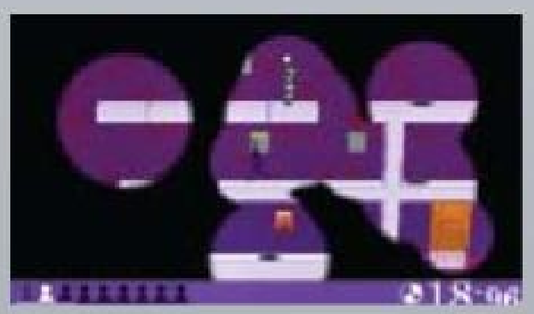
TS: Criar e desenvolver jogos é um processo muito caro, por isso temos de considerar mercados exteriores ao Japão. O mercado europeu, por exemplo, é cinco vezes maior que o japonês. Penso que deveríamos apresentar jogos japoneses mais pequenos a outras regiões, portanto tempos de assumir o desafio de apresentar estes projectos mais pequenos. Encontro projectos interessantes fora do Japão que se dariam bem no país, mas é difícil vender essas ideias aqui.

Agradecimentos
A realização desta entrevista contou com a colaboração especial de Bruno Fernandes, Mika Yokoo, Sandra Páscoa, Valério Feiteira e Yohko Atsuchi.



Tatsuya Suzuki (produtor de Echochrome), Ken Suzuta (produtor associado) e Jun Fujiki (autor do motor OLE Coordinate System)









RED

REDEM

O imaginário do Velho Oeste está prestes a ser revisitado pela Rockstar à imagem de Grand Theft Auto. Viaja connosco nesta aventura pelos jogos, os filmes e as figuras que por um dia nos transformaram em aspirantes a cowboys. RUI PARREIRA

DEAD IN ACTION



RED DEAD R

JOGOS

CHEIRO A

Ao longo dos últimos 30 anos, diversos títulos tentaram captar o ambiente do Oeste Selvagem mas contam-se pelos dedos de uma mão aqueles que lograram algo verdadeiramente épico. Porque é que os *westerns* nunca se revelaram especialmente apelativos para os criadores de videojogos? Viaja connosco por uma antologia dos melhores títulos deste universo. **RUI PARREIRA**

Existem centenas de jogos baseados na Segunda Guerra Mundial, aventuras intergalácticas, viagens pela Idade Média e mundos de fantasia inspirados nos livros de Tolkien, entre outros imaginários. Mas onde param os jogos de *cowboys* e índios? Quem não gosta de um bom *western*, ver estrelas como John Wayne ou Clint Eastwood a brilhar no pequeno/grande ecrã? O que estará a impedir os criadores de videojogos de explorarem melhor este filão?

Se actualmente a nossa memória se concentra em títulos como **GUN** ou **Call Of Juarez**, existem clássicos que ultrapassam as fronteiras da acção pura e dura como o jogo de aventura *point & click* **Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist** (criado por Al Lowe, autor da série Leisure Suit Larry), os tiroteios tácticos de **Desperados**, a acção em cenário de *scroll* vertical do saudoso **Gun.Smoke** ou a aventura de texto de 1982 **Lost Dutchman's Gold**.

Mas é preciso recuar a 1971 para assistirmos ao nascimento de **Oregon Trail**, um dos primeiros jogos de *cowboys* criado por três estudantes no colégio de Carleton, no Minnesota. Tratou-se de um jogo educacional inspirado na verdadeira rota de Oregon, antes da explosão das linhas férreas, com vista a simular a vida de um pioneiro em viagem. No início dos anos 80, os *westerns* interactivos ganharam fama em Portugal à conta de **High Moon**, um jogo para o ZX Spectrum que colocava dois pistoleiros frente a frente em animados duelos que copiavam descaradamente a mecânica de jogo de **Pong** (os *cowboys* faziam de raquetes e os tiros substituíam as bolas).

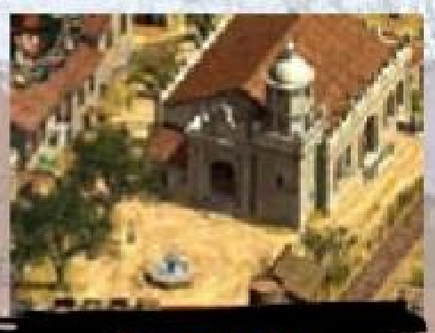
Também **Lost Dutchman Mine** (1989) teve grande sucesso ao recriar a vida de um garimpeiro. Tratou-se de um simulador económico cujos elementos do mapa mudavam aleatoriamente a cada nova partida. Tinhas de procurar ouro nas minas ou nos rios ou, eventualmente, capturar bandidos procurados pelas forças da lei. Nos dias que correm, ainda é possível encontrar nalguns espaços de diversão a máquina de arcada de **Sunset Riders**. Este título da Konami, editado em 1991, permite jogar num modo cooperativo até quatro jogadores, numa visão de *scroll* horizontal, sendo um dos melhores títulos das máquinas deste tema.

Porno pixels

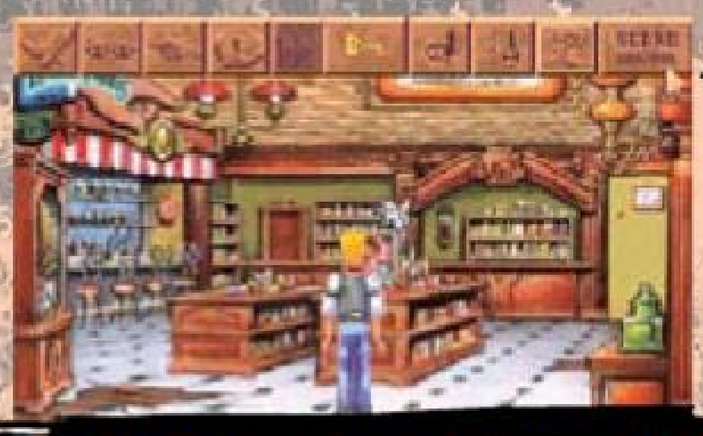
Editado em 1982 na Atari 2600, **Custer's Revenge** foi um videojogo pornográfico com um protagonista inspirado no polémico general norte-americano George Custer. O herói surgia nu no ecrã, carregando consigo apenas o chapéu, botas e lenço e patenteando uma imponente... erecção! O objectivo era simples: atravessar o cenário enquanto se desviava de flechas lançadas pelos índios para encontrar Revenge, uma nativa com enormes peitos. **R.P.**

Bang! Bang! Estás morto!

Numa época em que a LucasArts espremia o universo Star Wars, **Ou-**


Desperados


Outlaws


Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist


Gun.Smoke



Dead Man's Hand


Red Dead Revolver

REDEMPTION

S COM PÓLVORA



Usa a pistolinha

Em pleno *boom* dos jogos suportados por filmagens com actores reais, foram produzidos alguns títulos de cowboys. **Dust: A Tale Of The Wired West** (1995) traduziu-se numa aventura *point & click* mas um dos maiores sucessos do género foi **Mad Dog McCree** (1990), um dos primeiros jogos para o *laserdisc*, um jogo de miras suportado pela Light Gun, assim como a sequela - **Mad Dog 2: The Lost Gold** (1992) – que melhorou o género *rail shooter*. Também **Lethal Enforcers 2: Gun Fighters** (1994) suportou o periférico da pistola mas isso não era propriamente uma novidade: em 1984, **Wild Gunman** (da Nintendo) ofereceu a sua própria Light Gun, em formato de revólver. **R.P.**



Bound In Blood



Gunfright



Gun



Call Of Juarez



Mad Dog McCree



Helldorado

para as consolas de nova geração, um jogo de *cowboys* na terceira pessoa que garantia alguma liberdade na exploração no mapa. Do Leste europeu chegou Call Of Juarez (2006), um jogo que surpreendeu pelo seu ambiente pesado, uma história bipartida que colocava dois irmãos em trilhos opostos e uma Física apurada onde se destacava o uso do chicote. A sequela editada em 2009 - **Bound In Blood** - continua a história dos dois irmãos que se tornaram inimigos mortais num cenário da guerra civil norte-americana. Fora de contexto está provavelmente um dos melhores jogos baseados no Oeste Selvagem: Desperados (2001). Trata-se de um jogo de acção táctica (na senda de um **Commandos**) em que controlamos um grupo de personagens com habilidades únicas. A perspectiva isométrica permite-nos planear as acções, desde distrair um inimigo com a sedução da personagem feminina ou envenená-lo com as capacidades do médico. A série já conta com duas sequelas no bornal - **Cooper's Revenge** e **Helldorado**.

tlaws (1997) foi uma lufada de ar fresco ao apresentar um *First-Person Shooter* assente num motor gráfico em *cel shading*. O jogo não obteve grande sucesso comercial mas transformou-se num título de culto, com os seus fãs a produzirem *mods* e mapas *multiplayer* durante anos a fio.

Em meados da década passada, o velho Oeste voltou a estar na moda. **Dead Man's Hand** (2004) alternava perseguições a vilões com partidas de *poker* que permitiam ao protagonista recuperar energia. Todavia, este título foi ofuscado pelo lançamento no mesmo ano de **Red Dead Revolver**, uma produção com selo Rockstar. Uma homenagem aos *western spaghetti*, com muito sangue e poeira à mistura, este jogo focou-se mais nas sequências de acção do que propriamente na liberdade de exploração de cenários anunciada para o seu descendente directo, **Red Dead Redemption**. O aspecto granulado dos efeitos visuais e uma banda sonora inspirada nas composições de Ennio Morricone foram pequenos detalhes que encheram as medidas dos fãs deste imaginário.

GUN (2005) foi uma das primeiras apostas da Activision

Com Red Dead Redemption fortemente apostado em reclamar para si o distintivo de xerife dos jogos de *cowboys*, existe um legado histórico que muitos jogadores desconhecem e para o qual poderão agora despertar graças ao *hype* em torno de um novo jogo *made by* Rockstar. Do PC aos serviços retro das consolas actuais, das portáteis ao iPhone, já não há desculpas para partir à descoberta de um dos géneros mais (injustamente) maltratados do mundo dos videojogos.

RED DEAD R

TERR NING

Eis o jogo que promete ser o verdadeiro *cocktail* de clichés e estereótipos inspirados numa época onde mascar tabaco e coçar a virilha ditavam a masculinidade de cada um! Um *western* como nunca viste! **RUI PARREIRA**

Vai jogar GUN

"Bem-vindos ao velho Oeste! Sou um *cowboy*, um vaqueiro de postura máscula e cheia de estilo, que mastiga tabaco e cospe para o chão, sempre confiante na carabina e pistola à cintura. O meu cavalo foi preso pelas rédeas no bebedoiro e as portas do *saloon* escancaram-se enquanto caminho, de forma pausada, ao som das esporas a bater no soalho. Observo um silêncio momentâneo de homens com aspecto vacilante, mas rapidamente regressa o som do piano, acompanhado pelas bailarinas de *can can*. O taberneiro limpa mais um copo de *whisky* enquanto confere a sua transparência cristalina e as mesas estão repletas de jogadores de *poker*. Durante uma acesa discussão, instala-se a confusão. Punhos voam em direcção a queixos, cheios de promessas de morte, acabando em desafios de duelos ao pôr-do-sol, em prol da dignidade. Eu não me ralo... O xerife incumbiu-me de perseguir os ladrões do comboio de dinheiro. Eles que quebrem as leis por impulso, fazendo justiça com as suas próprias mãos ou na base da humilhação: mergulhando o visado em alcatrão e enchendo-o de penas, castigo merecido aos ladrões de gado. Assim, serão gozados como os estúpidos índios, o pior estatuto a que um colono pode estar sujeito».

É este o ambiente que a Rockstar delegou aos seus estúdios de San Diego para Red Dead Redemption, aquele que carinhosamente a imprensa tem vindo a baptizar de **Grand Theft Auto 4** no velho Oeste. Mas se esta expressão redutora poderia chocar os seus criadores, que têm vindo a trabalhar neste título há mais de cinco anos, é o próprio Dan Houser (um dos fundadores da Rockstar) que vem colocar água na fervura: «muitas das pessoas importantes que trabalharam em GTA estão agora em Red Dead Redemption, incluindo o produtor Leslie Benzies e o director de arte Aaron Garbut, entre outros. Por isso, sim, não é uma má forma de o descrever».

Este mundo selvagem aberto à exploração foi buscar inspiração a filmes clássicos, nomeadamente aos *western spaghetti*, prestando tributo ao cineasta Sergio Leone e ao actor Clint Eastwood que participaram em obras como "The Good, The Bad And The Villain", "A Fistful Of Dollars" e "For A Few Dollars More", uma trilogia cinematográfica venerada até aos dias de hoje. Mas a empresa de Dan Houser não se limitou a aprender a cartilha destes clássicos. Filmes como "Unforgiven", "The Treasure Of The Sierra Madre", "Young Guns" ou o recente

A Rockstar San Diego pretende inserir o jogador num mundo aberto à exploração, apresentando toda a violência, humor e actividades corriqueiras das histórias de *cowboys*





REDEMPTION

RA DE GUE'M



Sistema: PS3/X360
Editora: Take 2
Data de lançamento: 21 Maio

"The Proposition" juntam-se a uma extensa lista de obras, cujos clichés e estereótipos da época foram concentrados em Red Dead Redemption.

Quando a Rockstar adquiriu a Angel Studios (agora Rockstar San Diego) esta já estava a trabalhar em **Red Dead Revolver** para a Capcom, um projecto cancelado a meio da sua produção. A Rockstar pegou no material e adaptou-o à sua visão, embora mantendo o seu conceito base – um *shooter* frenético, com sequências de combate. Mas o gosto por mundos abertos fala mais alto e esta sequela é o resultado dessa visão *sandbox a la* GTA 4, que todos referem.

Uma casa na pradaria

Estamos em 1908 e o protagonista dá pelo nome de John Marston, um ex-renegado que se vê forçado pelo governo a matar ou capturar os elementos do seu antigo bando. Mais do que aliciado por qualquer recompensa pela postura "vira-casacas" - até porque um desses membros é o actual líder do *gang* e velho amigo do protagonista – Marston é chantageado com a segurança da sua própria família.

Sob este mote, a Rockstar San Diego pretende inserir o jogador num mundo aberto à exploração, apresentando toda a violência, humor e actividades corriqueiras das histórias de *cowboys*. Qualquer fã do velho Oeste rejubilará com o realismo dos cenários, armas ou guarda-roupas típicos da época. Os movimentos

Vai ver
"The Good, The Bad and The Ugly" 'Sergio Leone, 1966'







musculados dos cavalos a galope ou o cambalear de um inimigo após um tiro certeiro numa zona sensível do corpo serão alguns dos pequenos detalhes que reforçam a credibilidade do jogo. Basicamente, será GTA 4 numa época onde a tecnologia do futuro dava os primeiros passos, mas as mentalidades já estavam toldadas pela ambição da riqueza, o ócio e a justiça.

Quanto ao palco da acção (sempre estrela de cartaz em qualquer jogo da Rockstar), ele foi elaborado com grande minúcia, garantindo o típico *eye candy* das verdejantes pradarias, montanhas nevadas, desertos tórridos ou desfiladeiros banhados de riachos, com um ciclo dia/noite recriado a preceito. Em GTA 4, o ambiente urbano por si só oferecia inúmeras actividades ao jogador, fossem os diferentes veículos ou os transeuntes que nos rodeavam. Mas como repetir tal proeza num cenário onde as zonas áridas compõem largas fatias do mapa?

Os autores viram-se a braços com "problemas" de conteúdo, pois não há nada para fazer num deserto. Foram assim produzidos sistemas para preencher o vazio, introduzindo conteúdo orgânico gerado pelo próprio sistema ecológico. A fauna e flora não foram inseridas apenas como ornamentos vivos. São cerca de 40 espécies de animais que interferem no meio ambiente, podendo ser caçados ou atacados, incluindo búfalos, javalis, lobos ou ursos. E se, eventualmente, acabares por





Apenas as missões que compõem a trama principal estão assinaladas no mapa: tudo o resto será facultativo e apenas passível de ser descoberto pela exploração do cenário e espírito de aventura do jogador

te perder nas gigantescas paisagens das savanas, prepara-te porque coiotes ou abutres rondarão a área em busca de uma apetitosa refeição, à imagem do que sucede com os cadáveres dos inimigos prostrados no solo.

Actividades como a caça e outras demandas típicas de um MMORPG (jogo de *role-play* online para múltiplos jogadores) foram introduzidas como, por exemplo, recolher um número de diferentes peles ou compostos de animais. Basicamente, apenas as missões que compõem a trama principal estão assinaladas no mapa: tudo o resto será facultativo e apenas passível de ser descoberto pela exploração do cenário e espírito de aventura do jogador. Investigar um edifício perdido numa pradaria pode descambar num confronto com um *gang* procurado pelas forças da lei. Existem centenas destes pequenos eventos que só se revelarão se palmilharmos cada metro do terreno do jogo.

Procura-se vivo ou morto

Cavalgar por um desfiladeiro enquanto preparamos uma emboscada a uma diligência de dinheiro, ou planear um assalto bancário são alguns dos crimes permitidos em Red Dead Redemption. E que ninguém se atravesse no caminho de John Marston porque disparar primeiro e perguntar depois fará parte da rotina do protagonista.

Ao contrário de um GTA 4 onde Nico Bellic se assumia com uma personalidade moldada pelos autores do jogo, a conduta de Marston dependerá das escolhas dos jogadores recorrendo a um sistema de honra. As decisões do jogador terão um impacto mais persistente neste mundo, seja a forma como as personagens lidam com Marston no futuro, o tipo de missões conseguidas e as respectivas remunerações, malgrado tudo isto não ter impacto na narrativa principal. Capturar um bandido vivo, acertando-lhe em alguma parte do corpo não fatal, atá-lo e entregá-lo ao xerife certamente contribuirá para a honra da personagem. Mas as "regras" do jogo serão sempre ambíguas. Afinal, para quê vestir a pele de santo quando podemos raptar pessoas para pedir resgates, ou colocar lenços na cara e galopar com o nosso bando rumo àquela carroça de mercadorias? Pois, eu também acho mais divertido!

E depois toca a ir comemorar no *saloon* mais próximo, jogar uma partida de *poker* ou mostrar de forma estúpida como sou másculo, colocando a mão aberta numa mesa e picando os intervalos dos dedos com uma faca... Para recomeçar tudo de novo, basta recolher um *poster* de um criminoso procurado, adquirir um mapa de um tesouro enterrado e comprar novas armas para os próximos confrontos. Vida de *cowboy*, lá está!

Claro que uma narrativa Rockstar tem sempre o seu quê de épico e, neste caso, é a opressão de um exército mexicano ao seu povo que nos leva a atravessar fronteiras, rumo a uma das áreas inspiradas no México. Nas cantinas combinam-se novos golpes, procura-se enfraquecer o poder do exército, planeando emboscadas a comboios. Explodir uma ponte com dinamite? Tomar de assalto a locomotiva em movimento e eliminar o maquinista? Tudo será possível.

Vai ouvir "The Ecstasy Of Gold" - Ennio Morricone

Mais rápido que a sua própria sombra

As sequências de combate prometem ser um dos melhores aspectos do jogo. As diversas armas permitem abordagens distintas, tais como as arcaicas metralhadoras de manivela, as espingardas de mira telescópica, os práticos revólveres ou as poderosas caçadeiras. Quando acaba a pólvora não é preciso entrar em *stress* – uma faca bem apontada à testa é capaz de eliminar qualquer um sem ruído e, se for preciso algum calor nas batalhas, não há nada que um bom par de *cocktails molotov* não resolva.

O sistema Dead Eye Targeting (DET) permite abrandar o tempo facilitando os ataques, isto na sua versão básica. O nível seguinte permite detectar pontos fracos no inimigo, ideal para "caçá-los" vivos. Por fim, será possível "marcar" diferentes alvos, eliminando-se múltiplos inimigos de uma só vez, numa experiência semelhante ao comum *bullet time* que confere um estilo extra aos tiroteios, principalmente quando estamos em desvantagem numérica. E se quiseres "dar uma" de Clint Eastwood, podes tentar sacar a arma das mãos dos inimigos com um tiro certeiro!

As lojas espalhadas pelas cidades permitem adquirir equipamentos, armas e, claro, novas roupagens. Existem diversas classes de vestimentas que garantem bónus adicionais à personagem tal como a de mercador, útil na obtenção de melhores preços nas transacções; a de caçador que permite um espólio de peles adicional nas caçadas; ou a de bandido





que diminui o tempo da barra de regeneração do DET.

Cowboyada virtual

Não foi por acaso que a Rockstar construiu um mundo tão vasto, com eventos e demandas não assinaladas no mapa. A editora utilizou a própria área da campanha a solo como uma espécie de *lobby* para as partidas *multiplayer*.
Quando não estás envolvido nos diferentes modos de batalha, podes partir à aventura com os teus amigos e concluir os trabalhos: uma opção baptizada de *multiplayer Free Roam*. Assim, podes formar o teu *gang* de até oito elementos e partir na senda de novas aventuras - assaltar fortes, recolher elementos para a tua colecção de troféus ou, simplesmente, atacar outros jogadores que andem por ali a deambular. Se te tornares demasiado perigoso, a tua cabeça pode ficar a prémio e, já sabes, todos a ambicionarão como troféu! Quando te aborreceres disto tudo, podes simplesmente activar as restantes competições *multiplayer*. Mas acredito que a diversão livre tomará muito tempo aos *cowboys* virtuais!
Existe ainda um *ranking* de experiência, com pontos acumulados durante as partidas *multiplayer*, que limita inicialmente o acesso a armas e montadas. Imagina que começas o jogo com uma mula, enquanto mascarados virtuais passam por ti a trote num garanhão branco! Pois é, nada como completar os desafios para melhorares as tuas estatísticas.
Quanto aos modos de jogo, estes não quebram convenções ao apresentarem as habituais partidas de *Deathmatch*, *Team Deathmatch* ou *Gold Rush* (a variante de *Capture The Flag*). Um dos modos mais simples são os duelos (que suportam até 16 jogadores) mas, ao invés de cada jogador começar numa zona aleatória no mapa, todos começam juntos num círculo. Quando o contador chega a zero é ver fumo e chumbo pelo ar, vencendo a equipa cujo maior número de elementos fique de pé. Como prémio, podem correr para recolher *power ups* e escolher os melhores locais para quando os adversários voltarem a aparecer.
Com os pergaminhos da Rockstar e a premissa de um GTA no velho Oeste, não é difícil imaginar a euforia em torno deste lançamento. Colocar o chapéu amassado de *cowboy*, embebedar-nos no *saloon* e enfrentar rivais em duelos ao pôr-do-sol: que mais poderemos querer?

Vai ler
"Blood Meridian" 'Cormac McCarthy, 1985'







Podes formar o teu *gang* de até oito elementos e partir na senda de novas aventuras - assaltar fortes, recolher elementos para a tua colecção de troféus ou, simplesmente, atacar outros jogadores que andem por ali a deambular. Se te tornares demasiado perigoso, a tua cabeça pode ficar a prémio e, já sabes, todos a ambicionarão como troféu!



RED DEAD R

AS LEN VELHO

Fazem parte da cultura *pop* norte-americana, figuras do *Wild West* que deixaram a sua marca no curso da História. Vilões, heróis, índios ou *cowboys*, todos estão associados a mitos e lendas em que a fronteira entre a realidade e o folclore é muito ténue. **RUI PARREIRA**



Buffalo Bill
1846-1917



William Frederick Cody nasceu em 1846 e a sua alcunha deriva do facto de ter morto milhares de búfalos num curto espaço de tempo. Tornou-se num aventureiro, enveredando por diversas profissões, tais como mensageiro do Pony Express, condutor de diligências, ferroviário e gerente de hotel. Todavia, o serviço militar como batedor da cavalaria norte-americana deu-lhe grande prestígio.

Reconhecido como uma lenda viva, ficou para sempre associado aos espectáculos sobre o Oeste Selvagem, apostando numa carreira artística. Associa-se a Bill o termo «*com mão direita é de penalty*» porque um dia estava num *saloon* a beber e entra um pistoleiro para o matar. Antes de disparar com a mão direita, bebe um *shot* de uma golada só e mata com a mesma mão o inimigo sem pestanejar.

Calamity Jane
1852-1903



Martha Jane Burke serviu o exército norte-americano em diversas "frentes". Foi, simultaneamente, batedora e prostituta no Fort Laramie. Não te deixes "levar" pelo aspecto camafeu das fotos, pois a sua beleza era destacada na época, provavelmente pelo bigode!

A sua fama deriva do combate aos índios nativos e a alcunha foi-lhe dada por um capitão que Calamity Jane salvou de morte certa após uma emboscada. Foi casada com Wild Bill Hickok mas acabou os seus dias mergulhada no álcool, figurando nos espectáculos de Buffalo Bill.

General Custer
1839-1876



É o oficial do exército norte-americano mais famoso do velho Oeste, não pela sua bravura mas pela falta de escrúpulos e tendências xenófobas. Na sua luta contra os indígenas, massacrou Cheyennes e Sioux apontando baterias a mulheres e crianças quando os seus guerreiros se encontravam ausentes. Acabou por ser morto na batalha de Little Bighorn, na derrota contra os Sioux comandados por Sitting Bull.

Geronimo
1829 - 1909



Um líder e curandeiro nativo da tribo Apache que lutou contra os soldados do México e Estados Unidos ao longo de várias décadas. Foram os mexicanos que lhe atribuíram este nome, depois de uma batalha em que ignorou uma "chuva" de balas continuando a atacar os soldados com uma faca, forçando-os a apelar ao santo Jerónimo.

Actualmente, a expressão "Jerooonimo!" advém do filme "Geronimo" (1939) em que o protagonista grita enquanto salta de uma grande altura para um rio durante uma fuga. Em 1940, o 501º Regimento da Infantaria Aerotransportada norte-americana recorreu a esta expressão durante um salto para demonstrar ausência de medo. A ideia virou moda e ficou associada a tudo o que é saltos de grandes alturas!

REDEMPTION

TADAS DO OESTE



Jesse James
1847-1882



Um dos piores bandidos do velho Oeste! O seu bando assaltou comboios, bancos e assassinou a sangue frio quem se lhe opunha. Se era uma espécie de celebridade enquanto vivo, tornou-se numa lenda após morto.

Durante a Guerra Civil norte-americana participou em guerrilhas confederadas contra os soldados da União. Existem referências de Jesse James ter sido uma espécie de Robin dos Bosques, que roubava os ricos para dar aos pobres, mas tudo indica que os "pobres"... eram os membros do seu *gang*.

Jesse James foi morto por um membro do seu *gang* (Robert Ford) que se infiltrou na casa do famoso bandido com o fito de ganhar uma recompensa pela sua cabeça.

Sundance Kid
1867-1908



Butch Cassidy
1866-1908



Esta dupla formou o *gang* Wild Bunch que se notabilizou pela quantidade de assaltos bem sucedidos a comboios e bancos. No entanto, saliente-se que os roubos raramente envolviam actos de violência, sustentando-se na intimidação e negociação.

Foram espalhadas dezenas de *posters* pelas cidades com recompensas para quem desse informações que levasse à sua captura: os valores chegaram a atingir os 30 mil dólares, uma fortuna para a época.

Billy The Kid
1859-1881



Nasceu como William Henry Bonney, mas foi sob o apelido de Billy The Kid que este bandido sanguinário foi temido.

Roubou cavalos e roupa em lavandarias e fez as delícias das mulheres. Liderou um bando de assassinos, envolveu-se em dezenas de tiroteios e fugas à lei e cometeu mais de 20 homicídios: eis o currículo do "puto" mais famoso do Oeste.

Oficialmente, morreu aos 21 anos no Fort Summer após uma emboscada realizada pelo famoso xerife Pat Garret, um antigo amigo de Billy. No entanto, existem algumas teorias que apontam para a hipótese de Billy ter escapado ileso ao tiroteio, refugiando-se no México onde terá vivido até 1950.

Wyatt Earp
1848-1929



Braço forte da lei que ficou conhecido pela sua demanda de vingança durante a guerra do Arizona. Durante três semanas lutou contra uma série de inimigos pessoais, destacando-se o famoso tiroteio de O.K. Corral. Apesar de ser o combate mais famoso da história do velho Oeste, morreram apenas três homens durante o confronto. Para a História fica a famosa frase: «*nenhum homem pode ter um amigo tão leal como Wyatt Earp e nenhum pode ter tão perigoso inimigo*».

Wild Bill Hickok
1837-1876



Chegou ao Oeste como um cocheiro de diligências mas rapidamente ganhou o estatuto de braço forte da lei. Serviu o exército da União durante a Guerra Civil norte-americana, tendo ganho reputação como batedor e atirador.

Os seus dotes de *poker* tornaram-no num jogador profissional, tendo sido assassinado durante uma partida. Quebrando uma das suas próprias regras, sentou-se num lugar de costas para a porta. Quando tombou, tinha na mão um par preto de ases e oitos, sendo a quinta carta tema de discussão. Em sua homenagem, esta combinação passou a ser denominada de "Dead Man's Hand". Em 1979, Hickok viu o seu nome inscrito no Poker Hall Of Fame.

Sitting Bull
1831-1890



Um grande chefe guerreiro índio Sioux que resistiu, durante largos anos, às políticas governamentais dos Estados Unidos.

Ficou conhecido pela vitória na batalha de Little Bighorn contra o General George A. Custer e o seu regimento da Sétima Cavalaria, após diversos *raids* a fortes norte-americanos.

Alguns meses depois da batalha mudou-se com o seu povo para o Canadá, regressando anos mais tarde para se render. Também ele participou no espectáculo de Bufallo Bill, mas acabou por ser assassinado durante um confronto com a polícia.



RED DEAD R
OES
REVIS

Foi o mais genuinamente americano dos géneros cinematográficos. Foi? Não, o western continua de boa saúde. Apresentamos-te aqui um pouco da sua história. MÁRIO VALENTE

As grandes planícies, a liberdade, a fronteira, os códigos de honra, o sonho americano. A história dos Estados Unidos confunde-se com as imagens que fomos consumindo do grande ecrã: desde o início do século XIX, a colonização, a batalha do Álamo, a Guerra Civil, até mesmo a revolução mexicana de 1913, todos estes acontecimentos históricos surgiram-nos retratados pelo género cinematográfico norte-americano por excelência, o *western*.

Definido pela amplitude dos seus cenários reais, pelos temas-chave, por personagens "maiores-que-a-vida" que parecem viver segundo regras restritas, o *western* é quase tão velho como o próprio cinema (um dos primeiros filmes narrativos, exibido em 1903, é precisamente "The Great Train Robbery"). A evolução das imagens em movimento acompanhou as histórias dos velhos *cowboys*, ideais para exemplificar as especificidades dessa linguagem em formação. E dos velhinhos *serials* aos grandes orçamentos dos principais estúdios, poucos foram os realizadores de topo que não experimentaram o género. Dos gigantes John Ford, Howards Hawks, Michael Curtiz, Raoul Walsh, Samuel Fuller, John Sturges e Anthony Mann, passando por nomes menos evidentes como Cecil B. De Mille ou Fritz Lang e até veteranos da série B (Jacques Tourneur à cabeça), todos eles fabricaram alguns dos maiores êxitos do seu tempo, mantendo a popularidade do *western* clássico década após década. Filmes como "Treasure Of Sierra Madre", "Forte Apache", "Red River" (todos de 1948), "High Noon" (1952), "The Searchers" (1956), "Rio Bravo" (1959) e "The Man Who Shot Liberty Valance" (1962) são exemplos maiores e devem fazer parte da lista "filmes para ver antes de morrer" de qualquer um.

Desgaste e reencarnação

Já nos anos 60, o fim do *"studio system"*, que controlava carreiras de actores e realizadores, e o nascimento do cinema independente com uma nova geração de cineastas, coincidiram com uma progressiva crise de valores e descrença no "sonho americano", fazendo com que o género visse a sua morte anunciada. O novo *western*, surgido a partir daí, aparece transfigurado com anti-heróis e uma violência cada vez mais gráfica que parece traduzir o pessimismo que se vivia, reequacionando estatutos de "bom" e "mau" em personagens cada vez mais "cinzentas" ("The Wild Bunch" (1969) será talvez o exemplo mais emblemático). Ao mesmo tempo, em Itália (então uma das maiores indústrias do cinema a nível internacional), Sergio Leone conduz uma legião de imitadores que revitalizam o género com novas histórias que tanto têm de homenagem como de paródia. São dele "A Fistful Of Dollars", "For A Few Dollars More" e "The Good, The Bad And The Ugly", todos com Clint Eastwood, então um actor de televisão ("Rawhide") desempregado.

Da televisão à actualidade

Se no cinema o velho *western* andou às turras com os tempos modernos, na televisão encontrou novas planícies para explorar. Ainda

10 actores para 10 filmes



James Stewart
Destry Rides Again (1939)



Jane Russell
The Outlaw (1943)



Joan Crawford
Johnny Guitar (1954)



John Wayne
The Searchers (1956)



Dean Martin
Rio Bravo (1956)

REDEMPTION

STE ITADO



Go West!

Por causa do seu valor plástico e simbólico, e evidentemente também por causa do seu sucesso junto do público, o *western* desde cedo serviu de base a fantasias extracurriculares. Vai uma aposta em como não conseguem encontrar um género com o qual o *western* não se tenha cruzado pelo menos uma vez na história do cinema? Aqui ficam alguns exemplos:

Horror Westerns
"*Billy The Kid Vs. Dracula*", "*Sundown*", "*After Dark*", "*From Dusk Till Dawn*", "*John Carpenter's Vampires*" e centenas de fitas série B a perder de vista.

Zombie Westerns
Com a moda dos *zombies* não podiam faltar "*Undead*", "*Undead Or Alive*", "*The Quick And The Undead*», "*Dead and Deader*".

Fantasy Westerns
"*Valley Of The Gwangi*" mete *cowboys* contra dinossauros.

Comedy Westerns
"*Blazing Saddles*", "*The Quick And The Dead*", "*Back To The Future – Part III*", a lista é interminável.

Western Kung-Fu
"*Shanghai Noon*" com Jackie Chan, "*Once Upon A Time In China And America*" com Jet Li, a série TV "*Kung Fu*".

Western Sci-Fi
"*Westworld*", "*Wild, Wild West*", "*Bravestarr*", "*Galaxina*".

Western Gay
"*Brokeback Mountain*", "*Lonesome Cowboys*", "*Lust In The Dust*".

Acid Western
"*El Topo*" e "*The Shooting*".

Western Indie
"*Dead Man*".

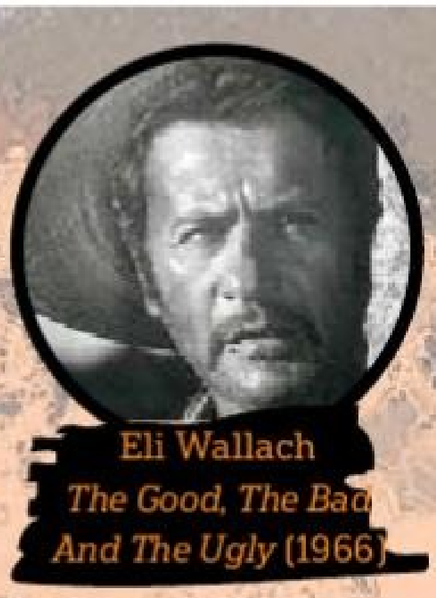
Finalmente, o western ganhou designações *específicas* consoante a sua origem:

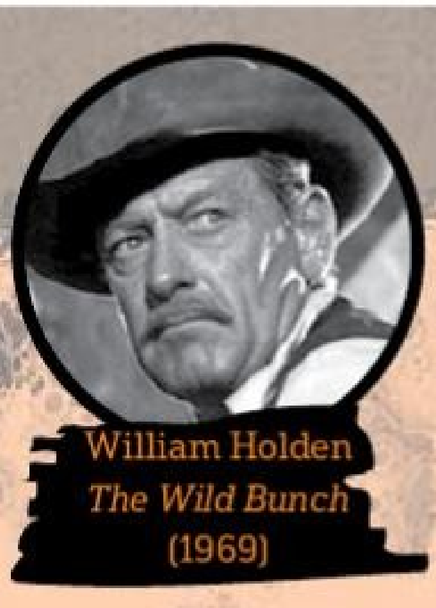
Spaghetti Westerns - à italiana
Oesterns - na Europa de Leste
Curry Westerns - tiroteios à indiana

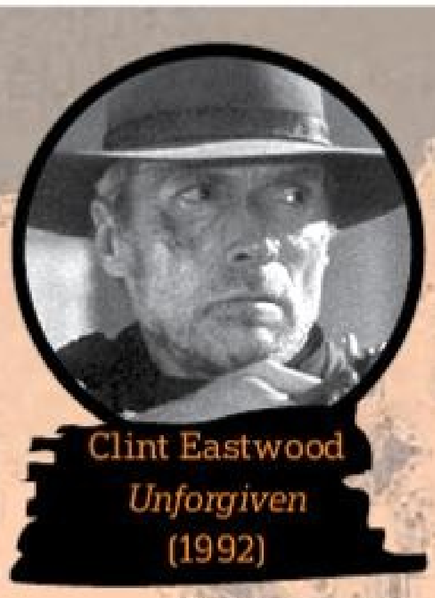
no período áureo da década de 50, "The Lone Ranger", "Gunsmoke" e "Roy Rogers Show" cativaram audiências, seguindo-se êxitos como "Maverick" e "Bonanza" que ajudaram a manter o imaginário vivo.

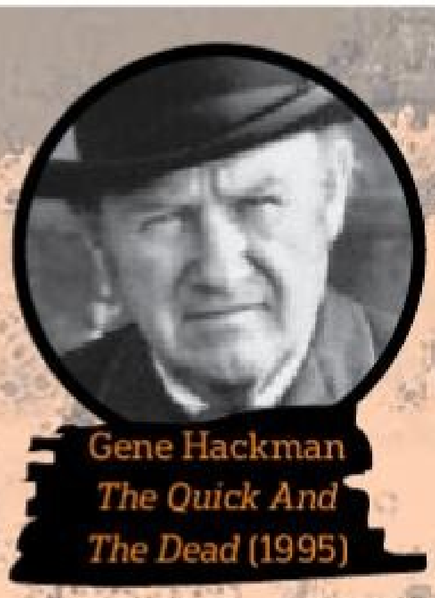
Na verdade, o *western* nunca chegou a desaparecer, mesmo parecendo tão longe esse reinado de outrora, em que estúdios inteiros se dedicavam quase exclusivamente ao género e estreavam dezenas de novos títulos por ano. As aventuras de *cowboys* continuam a chegar ao grande ecrã pontualmente, porque o desejo de revisitá-las coincide com a vontade de voltar a abordar a própria história do cinema e a sua linguagem intrínseca. "Silverado" (1985), "Dances With Wolves" (1990), "Unforgiven" (1992), "Geronimo" (1993) e "Wyatt Earp" (1994) assim o fizeram, uns de forma mais feérica, outros com um amargo de boca, mas todos são cartas de amor ao género.

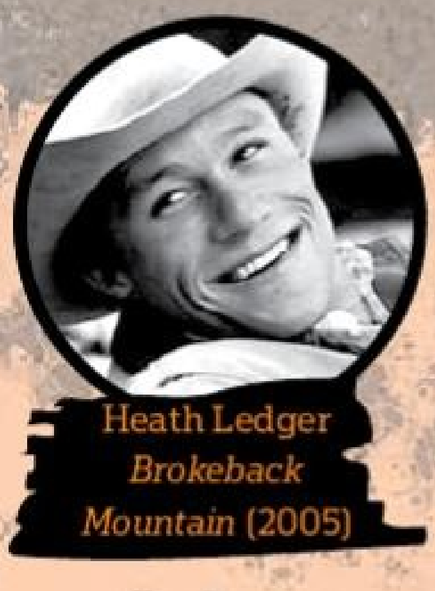
Já no novo século, "The Three Burials Of Melquiades Estrada" (2005), "The Assassination Of Jesse James By The Coward Robert Ford" e "3:10 To Yuma" (ambos em 2007) mostram que o *western* não perdeu o jeito de cruzar a poesia das emoções com a aventura à grande escala.


Eli Wallach
The Good, The Bad And The Ugly (1966)


William Holden
The Wild Bunch (1969)


Clint Eastwood
Unforgiven (1992)


Gene Hackman
The Quick And The Dead (1995)


Heath Ledger
Brokeback Mountain (2005)

OBRIGADO AOS 25.000 UTILIZADORES QUE JÁ NOS VISITARAM



hi-gamers.com

TUDO SOBRE JOGOS

OS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

SMASH!

10 – Nota máxima! O jogo até pode ter uma ou outra falha mínima, mas a experiência geral é tão fabulosa que os defeitos se tornam irrelevantes. Pouquíssimos títulos atingirão esta nota. Está reservada para jogos realmente geniais e arrebatadores.

9 – Um jogo excelente, cujo único defeito é não ser uma obra arrebatadora e genial. Já jogámos títulos como este, mas ainda assim este jogo é demasiado divertido para merecer uma nota inferior. É um jogo recomendado até àqueles que não são fãs do género.

8 – Excelente, mas discutível. As falhas do jogo puxam a nota para baixo, mas por muito pouco. Continua a ser um jogo notável, mas com pequenos erros que prejudicam um pouco a experiência. Não é recomendável a quem não é fã do género, embora os fãs considerem este jogo um 10. O resto das pessoas, nem por isso.

7 - Muito bom, mas não fabuloso. Repetimos: esta é uma nota MUITO BOA. Está dois pontos acima do RAZOÁVEL. Os fãs do género que pretendem uma experiência "nesta onda" quererão comprar este jogo e achar que as pequenas falhas compensam este jogo relativamente sólido. Talvez tenha um grande defeito que o prejudica, mas continua a ser muito bom.

6 – Um jogo consistente com alguns defeitos. Embora desagradável para alguns, um "6" continua a ser uma nota acima do RAZOÁVEL. Talvez seja um jogo com boas ideias que é sabotado por uma jogabilidade questionável. Talvez seja um jogo divertido cuja quantidade de elevada de falhas não pode ser ignorada. Ainda assim, pode ser um jogo recomendável para os fãs do género.

5 – Razoável. Uma experiência de jogo genérica. Num bom dia, os fãs do género dariam a este jogo um "6" ou um "7", mas até eles admitirão que este jogo tem demasiadas falhas e problemas de design para se destacar na multidão. Ou então é apenas um jogo indiferente e pouco inspirado.

4 – Mais defeitos do que qualidades. Se um jogo for pior do que o que consideramos ser razoável – uma experiência de jogo genérica – então levará sempre "4" ou menos. Até nos podemos ter divertido, aqui e ali, em algumas partes do jogo mas a experiência geral é desagradável.

3 – Falhas graves, proceder com cuidado! Nem os *fanboys* mais loucos discordarão de nós: este é simplesmente um mau jogo. Não é divertido nem por um segundo, é apenas terrível do início ao fim.

2 – Mal funciona – não comprem! O jogo arranca e pouco mais. *Crashs* e *bugs*: não soubemos o que fazer! Se uma criança receber este jogo no Natal vai chorar e chorar…

1 – Um falhanço completo em todos os sentidos! Às vezes nem sequer arranca! A jogabilidade está severamente danificada. Pode causar danos cerebrais irreversíveis…



Jorge Vieira

Originário de Lisboa, Jorge Vieira começou a jogar em 1983 e ainda não se aborreceu. Despreza os *fanboys* de consolas e assume que, um dia, o mundo inteiro será mais feliz quando os jogadores se preocuparem apenas com a discussão dos méritos de cada videojogo.



Rui Parreira

Perdeu a "virgindade" com os videojogos na Trafaria, em casa de amigos, e rapidamente se tornaram parte da sua vida. O seu pai aborrecia-o por estar sempre a jogar, dizendo-lhe «vai ser mesmo essa porcaria que um dia te vai colocar a comida na mesa!». *Et voilà*, o Rui fez-lhe essa vontade...



Nuno Ramos

Admite que os videojogos contribuíram para a sua causticidade, mas é feliz. Para Nuno Ramos, todos os jogos são maus até que lhe provem o contrário. O monstro precisa de amigos.



Diogo Ribeiro

Jogador assumido há mais de 20 anos, Diogo Ribeiro já escreveu para *sites* como Sega-16 e RPG Codex, para a série de livros "Spectrum Games Bible" e acabou infiltrado na Smash!. Acredita que, um dia, o mundo reconhecerá Another World como o melhor jogo de sempre.



Jorge Gonçalves

Jorge Gonçalves teve o primeiro contacto com os jogos no início dos anos 90 no seu computador Amiga. Desde então, passou pelas demais plataformas mas revela que a sua predilecta é a $#%#. Adora jogos de tiro e não se coíbe de matar à traulitada os seus opositores no Team Fortress 2.



Bruno Fonseca

Nasceu em 1977, a tempo de viver a era dourada dos videojogos, indústria pela qual se apaixonou. *Retrogamer* de coração, gosta tanto de jogar como de estudar videojogos, a indústria e a sua história.



Daniel Rosa

Daniel Rosa vê os videojogos da mesma forma que uma experiência sexual casual: há imenso potencial mas tende a acabar em desilusão e olhares constrangedores. Assim uma boa dose de cinismo molda os seus devaneios revolucionários sobre esta indústria.



David Oliveira

Vem de Lisboa mas afirma ser nativo de Hyrule. Quando faz anos grita: «LEVEL UP»! Por vezes, para comunicar com ele tem que se entrar num *Quick Time Event*. David Oliveira é um jogador, como jogador visita muitos mundos, e agora encontrou o mundo da Smash! e do Hi-Gamers.

Monster
Dar à luz



Uma "febre social" oriunda do Japão volta a invadir o Ocidente, no qual se quer alastrar. Monster Hunter Tri é, sim senhor, um grande jogo: mas como poderá triunfar onde outros já falharam?

NUNO RAMOS

Utilizar consolas domésticas para jogar online no conforto do lar é um ritual partilhado por milhões de jogadores do mundo ocidental. Habituámo-nos desde cedo a usufruir das potencialidades online das plataformas em voga no mercado – da Dreamcast, que foi pioneira naquilo que conhecemos como *online gaming* em consolas; à Xbox, cujos progressos neste campo (disco rígido integrado, Xbox Live, comunicação por voz...) permitiram disseminar, ainda mais, a cultura de jogar online; às actuais consolas graças às quais jogar online é um processo cada vez mais sofisticado.

A tendência é incontornável. Não conseguimos viver sem a conectividade nas consolas. O desejo de estar ligado é uma característica transversal a todas as sociedades tecnologicamente desenvolvidas – e isso é especialmente evidente nos jogadores deste lado do mundo que se banham nos habituais **FIFA**, **Halo** e **Modern Warfare**.

Sabias que...

O conceito de Monster Hunter foi inspirado pela manga cómica "Hajime Ningen Gyatoruzu"? Decorrida na pré-história, a obra é conhecida pelas suas personagens que devoram nacos de carne ou ossos de mamute ilustrados de forma humorística.

Cultura urbana

A nossa preferência em partilhar experiências de jogo com milhões de pessoas de todo o mundo é análoga à cultura de jogo face-a-face que predomina no Japão, um país







Hunter Tri

um monstro

onde jogar online em consolas ainda não está vulgarizado. Isto deve-se a vários factores: (1) triunfo do mercado das portáteis, DS e PSP; (2) insatisfação generalizada com o catálogo de jogos para consolas domésticas; (3) recusa em pagar subscrições, mensalidades ou conteúdos por ; entre outros.

A verdade - confirmada por ícones da indústria nipónica como o produtor de Monster Hunter Tri, Ryozo Tsujimoto - é que os jogadores do Sol Nascente preferem reunir-se nos parques, estações de metro, paragens de autocarro, escolas e, em geral, nos grandes centros urbanos do seu país para compartilhar aventuras videojogáveis.

Fica então a pergunta: porquê trazer o novíssimo Monster Hunter para o "grande ecrã", ainda por cima na Wii cujas potencialidades online – decisivas para a qualidade destes jogos – são as mais limitadas quando comparadas com a das restantes consolas domésticas? Estamos a falar de uma tremenda "febre social" em território nipónico; de uma série que tem desfrutado de um enorme sucesso comercial nesse mercado, na PSP, onde já vendeu perto de seis milhões de unidades.

Vai ver

"Bambi Meets Godzilla" (Marv Newland, 1969)



Gigante adormecido

Numa indústria de videojogos como a japonesa, que continua a questionar se as receitas domésticas vão conseguir sustentar o mercado regional, é apenas natural que a Capcom queira espalhar Monster Hunter pelas massas, no Ocidente. A solução passou, então, por alojar a série na consola doméstica do momento, a qual lidera o mercado mundial com uma base de jogadores a rondar os 67 milhões.

Monster Hunter Tri na Wii não é mais do que uma opção estratégica. A produção do jogo até teve início na PS3,





Eu dava-lhe ☐ /10











Tens de ouvir
"Monster Mash" / Bobby Pickett

mas porquê correr o risco de lançar um dos porta-estandartes da Capcom numa máquina HD, menos popular e mais dispendiosa? A justificação "oficial" é que a Wii confere a Monster Hunter um novo estilo de jogo, mais acessível, graças à combinação do Wii Remote e Nunchuk (também se pode jogar com o Classic Controller e o superior Classic Controller Pro), mas essa não terá sido, seguramente, a única razão.

A grande dúvida, portanto, era se as capacidades online da Wii poderiam prestar um bom serviço a Monster Hunter Tri – e a resposta é sim! De fora ficaram os Friend Codes e as mensalidades da versão japonesa. O jogo opera nos servidores da Capcom, permitindo que até quatro jogadores unam forças para derrotar os "monstrengos" que coexistem no universo deste título – e tudo isto em permanente comunicação por voz, graças à compatibilidade com o Wii Speak.

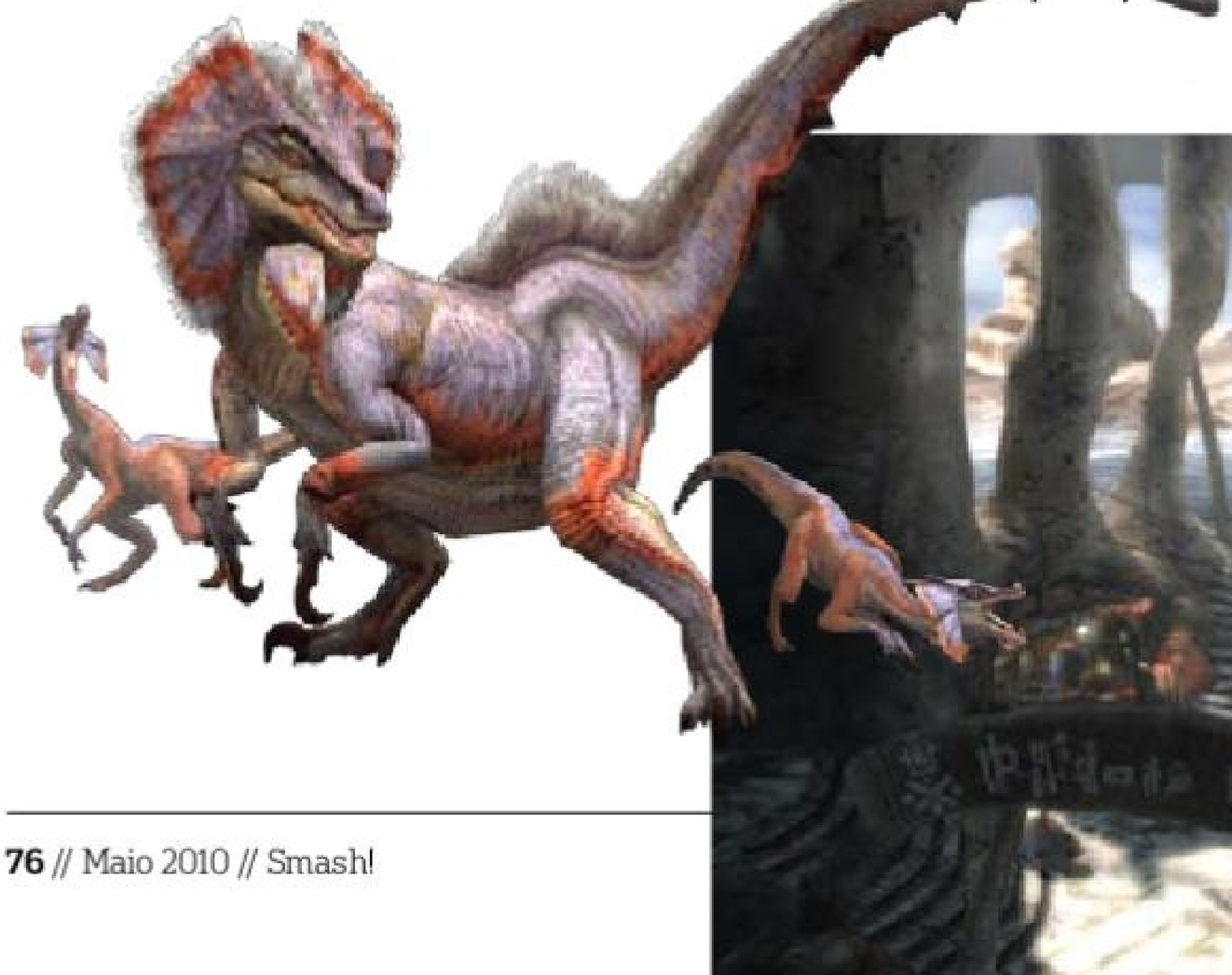
À descoberta do Novo Mundo

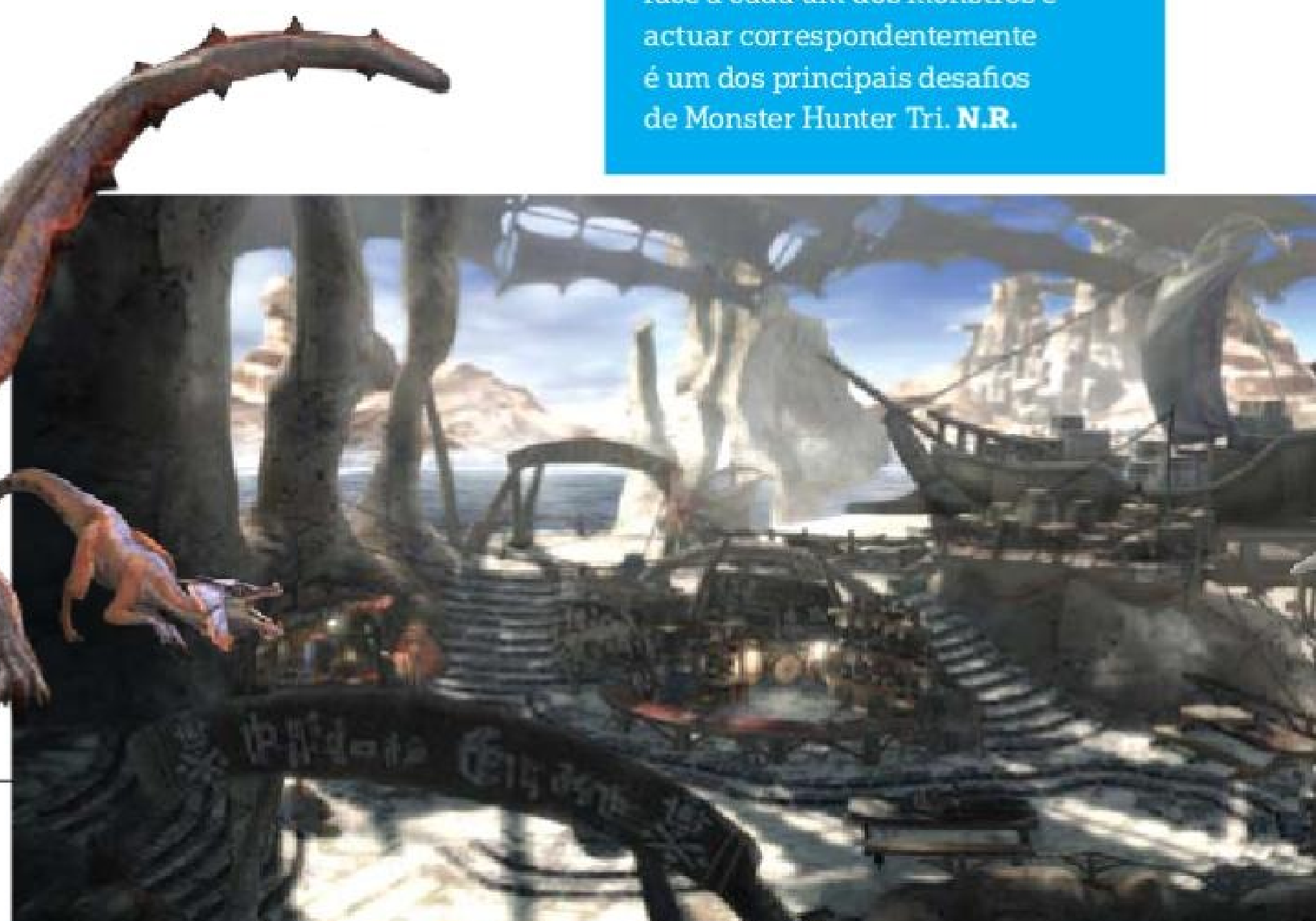
Conquistar o público ocidental passou, nesse caso, por simplificar – sem trivializar – uma série dita impenetrável e, ao mesmo tempo, por oferecer ferramentas de comunidade que estão de acordo com os níveis de exigência dos jogadores destas bandas. O resultado final é qualquer coisa de glorioso.

Cicatrizes de guerra

Passada a fase de aprendizagem em Monster Hunter Tri, o desafio, bem como a recompensa, crescem exponencialmente. Mas este não é um jogo de *role-play* como os que costumam sair das fornalhas nipónicas. Aqui, não é a personagem que evolui, mediante a obtenção de equipamento de qualidade superior – é o próprio jogador! As armas e armaduras vão sendo progressivamente actualizadas, mas até quem tem o arsenal de guerra mais resplandecente falha se não conhecer as particularidades (ou ecologia) dos monstros.

Os inimigos em Monster Hunter Tri relacionam-se com o seu meio natural de formas diferentes. Têm padrões de ataque, comportamentos próprios, forças e fraquezas. Alguns convocam monstros através de guinchos, outros distribuem *buffs* pelas hostes e ainda outros consomem recursos naturais para recuperar saúde e *stamina* (sem a qual ficam cansados). Saber como agir face a cada um dos monstros e actuar correspondentemente é um dos principais desafios de Monster Hunter Tri. **N.R.**





Pontuação





9/10

SISTEMA: Wii **EDITORA:** Capcom **PREÇO:** 50 euros



SMASH!

- Conceito de *role-play*, em que és tu que evoluis
- Utilização das capacidade online da Wii
- Tutoriais abrangentes
- Virtualmente interminável
- Sensação de missão cumprida resultante do sucesso

CRASH!

- Não é imediatamente gratificante
- Promove o sedentarismo

Sabias que...

Existe um plano pós-lançamento, com a duração de vários meses, para a vertente online de Monster Hunter Tri? O principal destaque será os eventos semanais, graças aos quais será possível obter armas e armaduras exclusivas.







Monster Hunter Tri não é um jogo insondável, reservado a meia dúzia de "duros", com tendências sadomasoquistas, cuja única fonte de prazer consiste em serem devorados por toda a hierarquia do reino dos dinossauros. Muito pelo contrário! Graças a uma estupenda curva de aprendizagem, que provém de tutoriais acessíveis e a todo o tempo integrados no contexto da aventura, o jogo entranha-se com facilidade. Qual título para múltiplos jogadores online num universo persistente, Monster Hunter Tri "obriga" a suplantar mais uma missão e mais uma e outra, sem interrupções; a participar na próxima caçada ou recolha de recursos e ser recompensado por isso. E as horas passam sem se dar conta de nada...

Não é imediatamente gratificante e a micro-gestão envolvida – tarefas como usar os restos dos inimigos para criar novas armas e peças de armadura, colher o mais variado tipo de materiais provenientes da Mãe Natureza, e combinar esses itens entre si para criar outros utensílios – vai, certamente, afugentar um grande número de jogadores. Mas todos sabemos que nem sempre os melhores são os mais bem sucedidos.

Em todo o caso, há poucos jogos – na Wii ou noutra plataforma – tão completos como este.





Toca a ler

"Moby-Dick"
(Herman Melville, 1851)

Mudar de vida

Fora do Japão, Monster Hunter continua a ser um produto para um nicho do mercado mas a existir forma de a série penetrar, verdadeiramente, no Ocidente é através de Monster Hunter Tri. Trata-se de um exclusivo na consola "da moda", que já provou, mais do que uma vez, ser capaz de transformar a mais improvável das pessoas num jogador; encontra-se munido de uma vertente online de meter respeito e que funciona; é virtualmente interminável; e, bom, está mesmo muito bem feito.

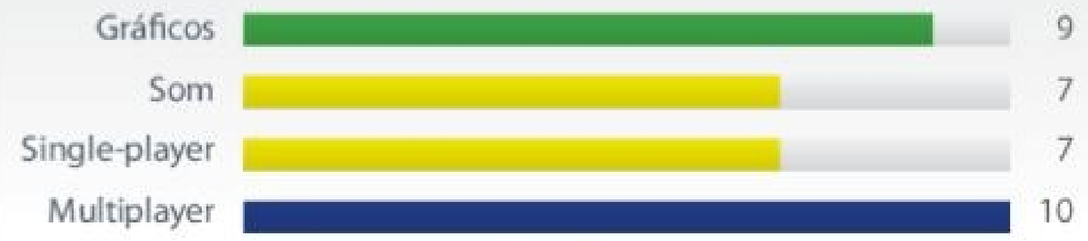
Neste lado do mundo, a promoção dos jogos Monster Hunter tem partido, mais do que tudo, dos fãs da série – verdadeiros embaixadores, que fazem o possível e impossível para convencer vizinhos e vizinhas (o produtor do jogo refere que cerca de 20 por cento dos jogadores de Monster Hunter Tri no Japão até são mulheres) que isto de caçar monstros e usar as sobras para forjar artefactos de guerra é uma coisa espectacular e para "duros". Isto está a mudar, com as próprias Nintendo e Capcom fortemente apostadas em difundir Monster Hunter Tri fora do país do Sol Nascente. Nós por cá esperamos, sinceramente, que sejam bem sucedidas.

Lê mais sobre este jogo em





Pontuação



9/10

SISTEMA: PS3/X360 **EDITORA:** Capcom **PREÇO:** 40 euros



SMASH!

- Jogabilidade sólida como uma pedra!
- Plantel de lutadores de fazer inveja
- Endless Battle, que alude aos velhos tempos das Arcadas
- Personagens estão todas desbloqueadas de início

CRASH!

- Vertente *single-player* serve mais para praticar
- Aquelas vozes ridículas

O conceito de **Street Fighter 4** é brilhante: um jogo de luta que suscita emoções fortes a ambos os jogadores, veteranos e principiantes? Uma espécie em vias de extinção.

O género atingiu o pico de popularidade no início dos anos 90, muito por causa de **Street Fighter 2** cujo lançamento, em 1991, despoletou uma corrida às Arcadas por parte de fãs obcecados pela competição, tal como uma "porrada" de imitações. Era o que separava os jogos de luta dos *shoot'em ups* e *beat'em ups* que monopolizavam as poupanças de miúdos e graúdos: eles incentivavam os jogadores a olhar para os seus controlos com olhos de ver e ir experimentando combinações. A prática levava à perfeição e, por conseguinte, à vitória.

Mas quando as caixas-fortes das Arcadas começaram a acumular pó em vez de moedas, em especial no Ocidente, os jogos de luta entraram em declínio. Perdeu-se parte da cultura de se fazer uma deslocação a um local onde amigos e desconhecidos jogavam até os bolsos esvaziarem – e isso teve naturais consequências para os títulos do género, que incentivavam à competição. Para ajudar à situação, as conversões para consolas dos títulos mais populares estavam a anos-luz das suas versões originais.

O género continuou, durante os anos seguintes, a ter os seus picos. Lançamentos como **Tekken**, **Dead Or Alive** e **Soulcalibur** foram fomentando o mercado dos jogos de luta, se é que nunca com a mesma projecção. Estava a faltar a capacidade de desafiar jogadores de qualquer ponto do mundo a partir de casa; de replicar parte da atmosfera vivida, no passado, nas Arcadas. Isso foi resolvido com a chegada das actuais consolas, graças às quais jogar online passou a ser uma trivialidade. Foi já neste ambiente que recebemos Street Fighter 4.

A bit of the old ultraviolence

Editado em Fevereiro de 2009 na PS3 e Xbox 360 e em Julho do mesmo ano no PC, Street Fighter 4 já vendeu mais de três milhões



Super Street Fighter 4

↓↘→+PUNCH

Hadouken!! É o resultado do *input* e, muito provavelmente, o ataque especial mais mediático da série Street Fighter, que celebra este ano o seu 23º aniversário. Ora vamos lá voltar a medir-lhe a força... **NUNO RAMOS**





Tens de ouvir
"Street Fighting Man" /
The Rolling Stones

Vai ver
"Undefeatable"
(Godfrey Ho, 1994)

de cópias em todo o mundo. É um exemplo formidável de como reunir o velho com o novo num videojogo: as mecânicas mantiveram-se fiéis à jogabilidade do clássico Street Fighter 2, mas foram introduzidos novos sistemas de jogo, modos online e uma apresentação gráfica de fazer inveja, que continua tão eficaz como no início. O jogo teve – e continua a ter – todas as razões para ser bem sucedido.

Espantosamente, o título que muitos pensavam não poder ser superado acabou de o ser com Super Street Fighter 4 (SSF4), cujo lançamento põe um ponto final no quarto capítulo da série. Mas uma chamada de atenção antes de avançarmos: SSF4 é uma versão actualizada do seu antecessor. É o mesmo jogo, com as mesmas particularidades, mecânicas e visuais. Os mais experientes poderão continuar a divertir-se com Focus Attacks e Ultra Combos (que agora são seleccionados antecipadamente) – e a "arrancar cabelos" e culpar o comando quando perdem contra um Ken que lança bolas de fogo sem parar –, enquanto os novatos poderão simplesmente ignorar estes aspectos, "esmagar" botões e, por sorte ou jeito, humilhar um ou outro celebrado "veterano".

O tamanho conta

SSF4 insere dez personagens (!) ao grupo do original para um total de 35 lutadores. De volta ao universo de Street Fighter estão velhos conhecidos como o *kickboxer* Dee Jay, o praticante de Muay Thai de aspecto angular, Adon, e o nativo americano versão *cowboy* do faroeste, T. Hawk.

Como se isso não bastasse – até porque a inserção destes combatentes só vem dar aos jogadores de SSF4 mais personagens para aprender a usar ou evitar – a produtora do jogo, a Capcom, decidiu incluir duas caras novas: a coreana com um estupendo jogo de pernas, Juri, e o turco envolvido no negócio do óleo comestível, Hakan. São personagens que vêm enriquecer o plantel de SSF4 (que está, felizmente, totalmente desbloqueado desde início), mesmo não detendo o apelo de ícones como Ryu, Ken, Chun-Li ou Sagat. Outros aumentos e novidades incluem a reequilibração das personagens, novos uniformes, palcos de guerra (como um cenário africano onde decorre um eclipse) e os famigerados Bonus Stages nos quais o jogador luta contra o tempo para desmantelar um carro ou partir barris de madeira.



Introduzidos foram também mais modos de jogo com destaque para o Endless Battle da vertente online, cujo conceito se aproxima da tal atmosfera vivida nas Arcadas. O vencedor continua a jogar, enquanto os derrotados esperam por mais uma hipótese. Cinco estrelas!

Para quem não jogou ao original, Super Street Fighter 4 é, muito simplesmente, uma dádiva dos deuses, representando o que de melhor se pode fazer no género. E quanto aos veteranos? Dez novas personagens, Bonus Stages, mais modos de jogo… O que há para não gostar? !

Eu dava-lhe ____ /10



















Dead To Rights: Retribution

Eu dava-lhe ☐ /10

Passar da acção refinada e variada de **Splinter Cell: Conviction** para a experiência maçuda e artificial de Dead To Rights: Retribution foi como largar uma rapariga linda em casa para ir dar um passeio pela Rua Conde de Redondo.

A comparação pode parecer injusta, mas não há que enganar: ambos os jogos partilham aspectos semelhantes. Como *shooter* puro, Conviction destaca-se entre os melhores títulos do género, do uso das armas ao sistema de cobertura quase perfeito. Retribution falha nesses dois aspectos mas acrescenta-lhes uma componente de acção corpo-a-corpo, que ainda assim se destaca.

Nos elementos de acção furtiva, o jogo da Namco Bandai recorre ao companheiro do protagonista Jack Slater, o fiel cão Shadow. O animal é agora controlável directamente pelo jogador em algumas secções do jogo. É possível uma abordagem silenciosa atrás das linhas do inimigo, atacando-os literalmente pelas costas e arrastando-os para esconderijos sem soar o pânico geral entre os restantes opositores. Recolher objectos, como chaves, para o protagonista poder avançar é outro dos objectivos destas "missões" em quatro patas.

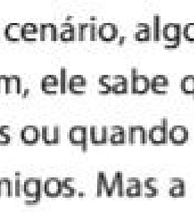
E até ao nível da trama Retribution e Conviction partilham traços semelhantes. Sam Fisher encontra-se numa demanda em busca dos assassinos da sua filha, enquanto Jack Slater procura vingar a morte do seu pai. Ambos são uma espécie de agentes renegados ou insubordinados, não olhando a regras para atingir os seus objectos, eliminando qualquer escumalha que lhes surja pela frente.

Murros e pontapés

De resto, Retribution recupera os elementos clássicos da série Dead To Rights, controlando-se o *bad ass* Slater contra os diversos gangs de assassinos que assombram Grant City.

Os inimigos dividem-se entre aqueles que avançam desarmados para "andar à pêra" com o protagonista; e os restantes, sem qualquer pingo de inteligência, que disparam "chumbo grosso" à distância. O sistema de combates até é divertido, com uma série de *combos* e *take-downs* de encher o olho, ou desarmes que podem ser usados directamente nos mauzões. Shadow pode obedecer a ordens de ataque ou recolha dos objectos do cenário, algo que até faz autonomamente. Sim, ele sabe quando precisamos de mais balas ou quando deve morder os "tintins" dos inimigos. Mas a ideia de que o *gore* gratuito é fixe, com sequências viscerais quase explícitas a preencher as lacunas de tudo o resto, esqueçam!

Pretendia-se que a experiência da série se mantivesse divertida, mas não existem alternativas de abordagem táctica, a campanha a solo devora-se numas quantas horas e, no fim, ficamos com a sensação de que fomos enganados. Sim, nem tudo o que parece é… tal como na Conde de Redondo. **RUI PARREIRA**



Pontuação

Gráficos	6
Som	5
Single-player	5
Multiplayer	N.D.

5/10

SISTEMA: PS3/X360 EDITORA: Namco Bandai PREÇO: 70 euros



Pontuação



9/10

SISTEMA: PC/PS3 EDITORA: Take 2 PREÇO: 40 euros (PC) / 50 euros (PS3)

Os jogos *sandbox* representam, desde há alguns anos para cá, um dos repastos predilectos dos jogadores. Estas obras proporcionam sensação de liberdade, inúmeras opções de jogo e costumam preservar uma longevidade cobiçável. Não há limite de tempo para investir num título deste género porque nos deparamos, constantemente, com novas experiências.

Mas embora a fórmula funcione, as dimensões avantajadas dos jogos *sandbox* têm as suas desvantagens. É frequente encontrar *bugs*, *glitches*, problemas na Inteligência Artificial e outras inconsistências. Já para não falar no facto de que as intrigas e personagens tendem a ficar em segundo plano. Isto tudo para dizer que estes títulos não são dos mais refinados que por aí andam.

Eu dava-lhe ☐ /10

A série Grand Theft Auto é a excepção à regra – e daí também o seu sucesso no mundo dos videojogos. Os seus episódios não se desfazem de nenhuma das (boas) características que separam os títulos *sandbox* dos demais, mas ainda nos brindam com enredos "hollywoodescos", personagens genuinamente interessantes e uma enormidade de momentos "WTF?" como só a Rockstar sabe confeccionar derivado de um vasto conhecimento da cultura *pop*.

Dito isto, Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City faz jus ao seu nome. São dois capítulos – **The Lost And The Damned** (TLATD) e **The Ballad Of Gay Tony** (TBOGT) – acompanhados de conteúdo, *single-player* e online, com mais possibilidades de jogo do que nos apetece enumerar; protagonistas carismáticos; sonoplastia sem rival; e um ambiente de jogo absolutamente fabuloso, que vive e respira.

As desventuras do motoqueiro com bom senso, Johnny "The Jew" Klebitz (TLATD), ou do guarda-costas particular do empresário Tony Gay, Luis Lopez (TBOGT) são experiências de jogo que não vão querer perder por nada deste mundo. **NUNO RAMOS**

Vai ver
"The Wild One"
(László Benedek, 1953)

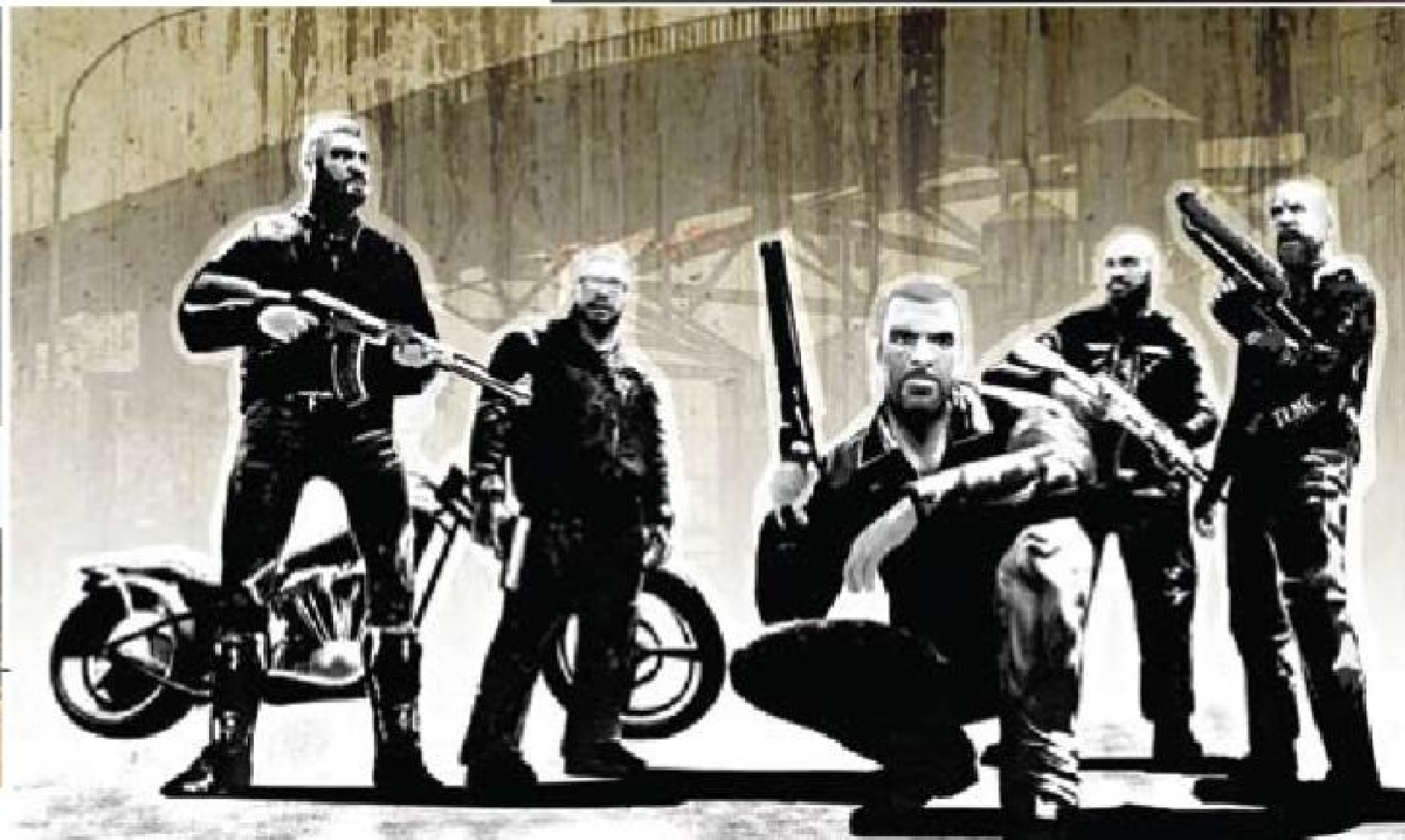
Tens de ouvir
"I'm On A Boat" /
The Lonely Island

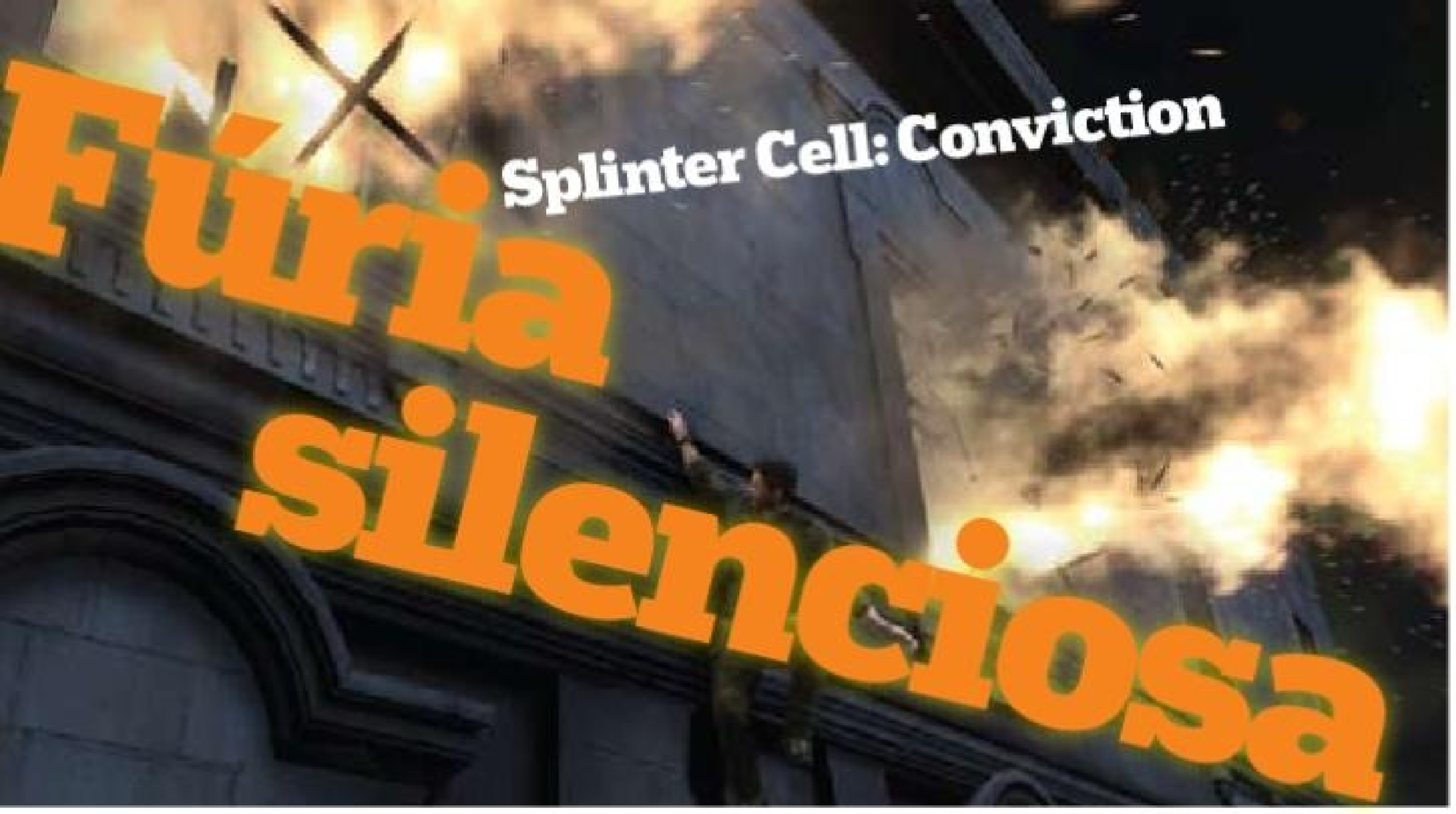
Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City











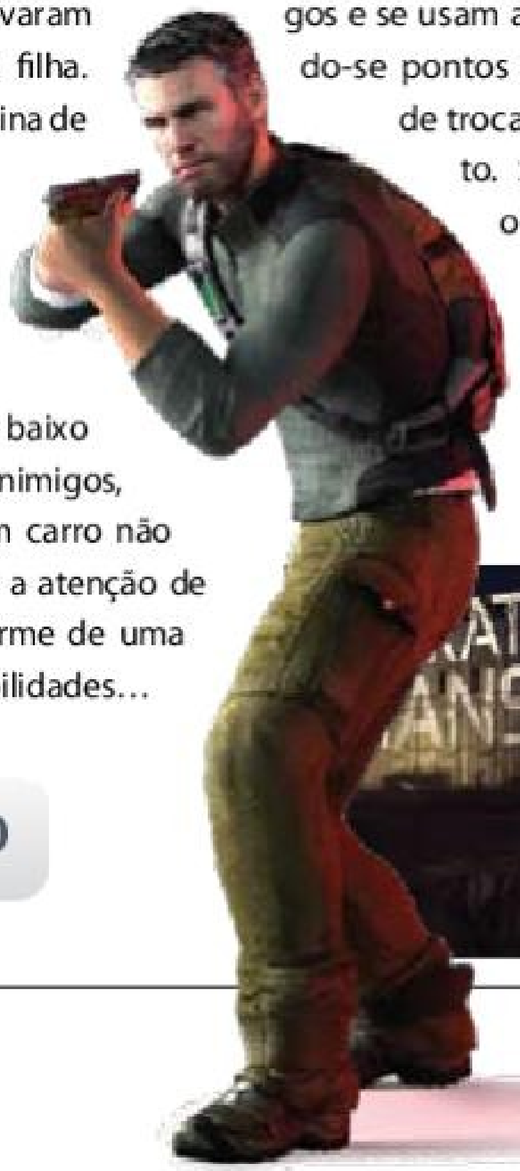
Fúria silenciosa

Splinter Cell: Conviction

Sam Fisher vê-se despido dos seus gadgets e armas de agente infiltrado. Desta vez está sozinho no mundo mas, acredita, está mais perigoso do que nunca! **RUI PARREIRA**

É de louvar quando uma empresa tem a coragem de adiar um lançamento e investir em mais tempo de produção em prol da qualidade do jogo e da *franchise*. Ainda que o nome Splinter Cell, por si só, já garantisse as vendas finais, a Ubisoft não estava satisfeita com o rumo que este quinto capítulo estava a tomar e decidiu voltar à estaca zero e reformular de tudo raiz. Não só as mecânicas de jogo foram alteradas, como se mexeu na própria fisionomia do ex-agente da Third Echelon, Sam Fisher, agora um renegado em busca de vingança pela sua antiga empregadora.

Os acontecimentos de Conviction são uma consequência imediata do final do jogo anterior. Fisher envereda por uma demanda pessoal para descobrir porque foi traído pela Third Echelon e que conspirações levaram ao trágico assassinato da sua filha. Sam transforma-se numa máquina de guerra à solta, improvisando na infiltração dos locais menos acessíveis, ainda que não esteja equipado como outrora. Mas se uma câmara de vigilância permite espreitar por baixo de uma porta para marcar os inimigos, nada que um retrovisor de um carro não consiga desenrascar. E chamar a atenção de um opositor, disparando o alarme de uma viatura? São inúmeras as possibilidades…



Deste modo, obtém-se um jogo refrescante que mistura elementos furtivos com acção pura e dura na terceira pessoa e que nos oferece um dos melhores sistemas de cobertura produzidos num videojogo. Pega no conceito de um **Gears Of War**, em que qualquer superfície serve de cobertura, mas eleva-o a uma perspectiva vertical - tão vincada na série (uma varanda ou uma janela) - sem problemas de câmara ou obstáculos que teimam em não deixar interagir. E tudo num simples premir de botão, permitindo saltitar de local em local de forma fluida.

Isto permite uma variedade de abordagens impressionante, seja o recurso às sombras para eliminar a oposição como um fantasma ou "dar numa" de Rambo e disparar chumbo contra tudo o que mexe. Existem desafios progressivos na forma como se elimina os inimigos e se usam as armas e *gadgets*, amealhando-se pontos que funcionam como moeda de troca para melhorar o equipamento. Se existem missões que nos obrigam a passar despercebido, noutras somos incitados a não disparar uma única bala. Mas atenção: Sam não está para brincadeiras. O sistema de interrogatórios é superficial mas ilustra bem o espírito vingativo e sem escrúpulos do ex-agente, revelando brutalidade gratuita e muito sangue a espirrar.





Quem sabe nunca esquece

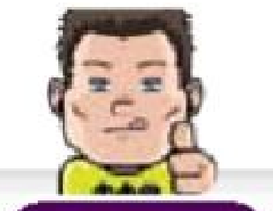
Uma das novas mecânicas de jogo é o sistema de marcar antecipadamente inimigos e despoletar um ataque múltiplo, eliminando-os de uma assentada. Vai roubar o conceito a **Rainbow Six: Vegas 2** e funciona muito bem. Pode ser considerado uma ajuda batoteira, pois as sequências "scriptadas" de ataque retiram-nos o controlo, mas é indiscutível que o tom cine-

Melhor cooperativo de sempre?

A Ubisoft primou sempre pela originalidade nos formatos *multiplayer* de Splinter Cell mas agora elevou a fasquia. Dos diversos modos disponíveis destaca-se claramente a campanha cooperativa, que segue dois agentes – Archer e Kestrel – ao longo de quatro extensas missões. Todas as mecânicas do modo a solo foram adicionadas e a liberdade de abordagens é imensa. Ambos trabalham em prol do outro, ou seja, combinam-se alvos a abater em simultâneo, salva-se ou cura-se o companheiro quando este é agarrado por um inimigo ou abatido ou, o melhor de tudo, enquanto um chama as atenções para si, o outro flanqueia os adversários. É impressionante a fluidez e liberdade de movimentos, ao mesmo tempo que nunca perdemos o rasto ao companheiro graças às sombras geradas por si, mesmo fora do campo de visão. E os objectivos são variados e originais. Para além do *Co-Op*, existem modos de eliminação de vagas de inimigos (*Hunter*), defesa de perímetro (*Last Stand*), competitivo (*Face-Off*) e, *last but not least*, missões furtivas (*Infiltration*). Todos os modos podem ser jogados online ou em ecrã dividido (na X360). **R.P.**

Eu dava-lhe ☐ /10

Pontuação





Gráficos	8
Som	8
Single-player	8
Multiplayer	9

SISTEMA: PC/X360 **EDITORA:** Ubisoft **PREÇO:** 70 euros



SMASH!

- Novas mecânicas de combate
- Cooperativo do melhor
- Diversos modos de jogo
- Abordagem furtiva ou directa
- Sam Fisher *bad ass*!

CRASH!

- Uma curta campanha a solo
- Inteligência artificial pouco concisa
- Interrogatórios superficiais







matográfico dos combates sai reforçado. Este sistema ganha um destaque ainda maior no modo cooperativo, já que ambos os jogadores podem marcar e atacar os alvos em simultâneo, aumentando as estratégias de abordagem.

Mas Sam é um autêntico "predador" e as missões foram construídas de forma a introduzir tácticas do gato e do rato, com Sam a captar a atenção dos inimigos para um local e a flanqueá-los depois pelas costas. Fica visível no cenário uma sombra do último local onde somos avistados, o que acaba por servir como ponto de referência para o contra-ataque táctico. Conviction troca os antigos ambientes *hi-tech* e empresariais por espaços mais citadinos, repletos de transeuntes que podem ser usados como camuflagem quando entram em pânico no calor da acção. E a projecção dos objectivos das missões nos próprios cenários do jogo descarta o recurso a qualquer tipo de menus.

Conviction pode parecer descaracterizado face aos anteriores episódios Splinter Cell, mas é um jogo interessante e bem produzido que coloca as aventuras de Sam Fisher num novo e ambicioso trilho. Directo, simples e eficaz, mas estupidamente divertido, sobretudo na companhia de um amigo. !



PASSATEMPO

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CONVICTION

Para te habilitares a ganhar um dos 3 jogos Splinter Cell: Conviction para Xbox 360 que a Ubisoft e a Smash! têm para te oferecer, responde à seguinte questão:

Como se chama a dupla de agentes, protagonistas da campanha cooperativa do jogo?

Envia a tua resposta até ao próximo dia 30 de Maio para o e-mail leitores@revistasmash.com, com o assunto "passatempo Splinter Cell: Conviction". Não te esqueças de incluir os teus dados pessoais, caso contrário a participação não será válida.



2010 FIFA World Cup



Pontuação

Gráficos	7
Som	7
Single-player	7
Multiplayer	8

7/10

SISTEMA: PS3/X360 EDITORA: Electronic Arts PREÇO: 60 euros

Eu dava-lhe ____ /10

Depois de há quatro anos atrás termos estado perto, muito perto, de cometer a proeza de vencermos um Campeonato do Mundo de futebol (com o tal seleccionador que muitos apelidaram de "burro"), chega agora a hora de rumar à África do Sul para nova tentativa. A euforia em torno da selecção já não é a mesma, é certo, e se as coisas correrem mal no relvado, que alternativa nos resta? Emendar o curso da História em 2010 FIFA World Cup, pois claro.

Corrigir o passado é, aliás, um dos modos de jogo desta nova proposta da EA Sports. São 50 cenários que percorrem momentos-chave da fase de qualificação para o Mundial, incluindo, obviamente, essa tremenda roubalheira que foi o golo da França à República da Irlanda em que o Henry ajeita a bola com a mão, qual vedeta de andebol! Toca a ajudar os irlandeses a darem a cambalhota no marcador e provar que ainda há justiça no futebol!

Mas suspeito que a maioria dos fãs vai comprar este jogo única e exclusivamente para terem a oportunidade de participar nas ligas online que permitem disputar a fase final do Campeonato do Mundo contra adversários de todo o mundo. A opção Batalha Das Nações está igualmente de volta, e é sempre interessante juntarmo-nos a outros "tugas" nessa grande missão que é amealhar pontos para o ranking de Portugal nos *leaderboards* da EA Sports. As regras são simples: quanto mais desafios vencermos jogando com equipas fraquíssimas contra as grandes selecções nacionais, mais pontos acumulamos para o nosso país.

«O mais difícil é jogar simples»

Esta é um daqueles chavões que os treinadores e comentadores desportivos estão sempre a invocar. De facto, os portugueses, por exemplo, são dotados de uma técnica brilhante mas, volta e meia, perdem-se em "rodriguinhos" que não nos levam a lado nenhum. Os alemães, pelo contrário, jogam "curto e grosso": passes rectilíneos e cruzamentos em catadupa redundam, geralmente, em boas vitórias mas sem brilho. É o que se chama jogar simples para vencer campeonatos.

De modo a cativar todas aquelas pessoas que ainda fogem de um *gamepad* como o Diabo da cruz, 2010 FIFA World Cup estreia um novo sistema de controlo baseado apenas em dois botões: um para passar o esférico e outro para rematá-lo. Consoante o contexto da jogada e o posicionamento do futebolista em campo, a consola executa automaticamente lançamentos pelo ar, passes a rasgar a defesa e chapéus ao guarda-redes, tudo para facilitar a vida ao jogador casual.

De resto, este jogo oficial do Campeonato do Mundo de futebol pega nos ingredientes de **FIFA 10**, leva-os ao forno juntamente com alguns novos pormenores ao nível das animações e do motor gráfico e serve uma "moamba futebolística" adornada com menus de cores vibrantes e uma banda sonora que nos remete para as paisagens da savana africana. E até os Buraka Som Sistema dão um arzinho da sua graça... **JORGE VIEIRA**











Windows®. Uma vida sem Limites. A HP recomenda o Windows 7.

Windows 7 Home Premium











Tocar: *Com apenas um toque pode seleccionar, como faria com o botão do lado esquerdo do rato. Dois toques abrem um programa ou menu, tal como o botão do lado direito do rato.* ***Arrastar:*** *Coloque os seus dedos no objecto e arraste-o pelo ecrã para o mover de um lado para o outro. Pode também arrastar o dedo para movimentar a barra lateral e a do fundo do ecrã.* ***Pesquisar:*** *Navegar para baixo ou ao longo de uma página com o toque dos seus dedos é tão natural que não vai querer voltar a usar um rato! Pode também usar o toque do dedo para navegar pela sua colecção de música e filmes.* ***Rodar:*** *Ajustar a orientação de uma foto ou vídeo é super simples. Como se fosse um beliscão, coloque o seu polegar e dedo na imagem e alinhe-os com os dois cantos opostos. Rode o seu dedo ou polegar para o lado dos ponteiros do relógio ou ao contrário deixando o outro dedo fixo ao ecrã.*

Navegue no seu PC TouchSmart com gestos multi-toque como tocar, arrastar, pesquisar e rodar.

Se alguma vez sentiu o instinto de controlar o seu PC com o toque dos dedos, agora isso é possível com os novos HP TouchSmart. Um toque para iniciar e está pronto para uma experiência fantástica! Instintivamente os seus dedos irão guiá-lo na sua pesquisa, na navegação por páginas de notícias, em compras em lojas online ou a seleccionar um canal para ver TV grátis na Internet com o Windows® 7 Media Center. Rodar as fotografias em TouchSmart Canvas também é fácil. Coloque apenas dois dedos, um de cada lado, e rode a imagem da forma que quer.



Com a aplicação TouchSmart Music pode navegar por álbuns e músicas como se tratasse de uma colecção de discos. Use os seus dedos para escolher filmes e desfrute com toda a família do grande ecrã do TouchSmart 600. Toda a acção é em alta definição. E ainda pode ser instalado numa parede.

E isto é apenas o princípio!

Pode encontrar mais informações sobre o HP TouchSmart em www.hp.pt/touch. Veja como o mundo está mesmo na ponta dos seus dedos.

O Computador Volta a Ser Pessoal.

hp

O Windows® 7 Home Premium genuíno melhora a sua experiência informática táctil.

©2010 Hewlett-Packard Development Company, L.P. A informação aqui contida pode ser alterada sem aviso prévio. Imagens simulados. É necessárioo acesso à Internet, adquirido em separado. Microsoft e Windows® 7 são marcas registadas do grupo Microsoft.

NIER

Há negas maiores que outras



Muito se tem falado de como os papéis se inverteram na indústria japonesa de videojogos; de como o Japão, mais do que nunca, precisa de convencer o público ocidental para garantir a sua força no mercado. Nier, da Cavia, não consegue fazer isso. Mas lá que tenta, isso não podemos negar. **DIOGO RIBEIRO**

Tudo começa num futuro desolado com a luta de um pai para proteger a sua filha, Yonah, de uma doença misteriosa, da solidão e dos Shades, criaturas translúcidas de pavio curto. Os mesmos atacam o par sem aviso e os momentos seguintes são tanto um tutorial como um aviso quanto aos devaneios de Nier. O que devia ser uma introdução simples revela-se enfadonha, com largos minutos de acrobacias, um rol de habilidades ganhas, níveis de experiência empilhados uns atrás dos outros. Apenas para depois sermos catapultados mais de mil anos para o futuro e perder o que fomos forçados a conquistar.

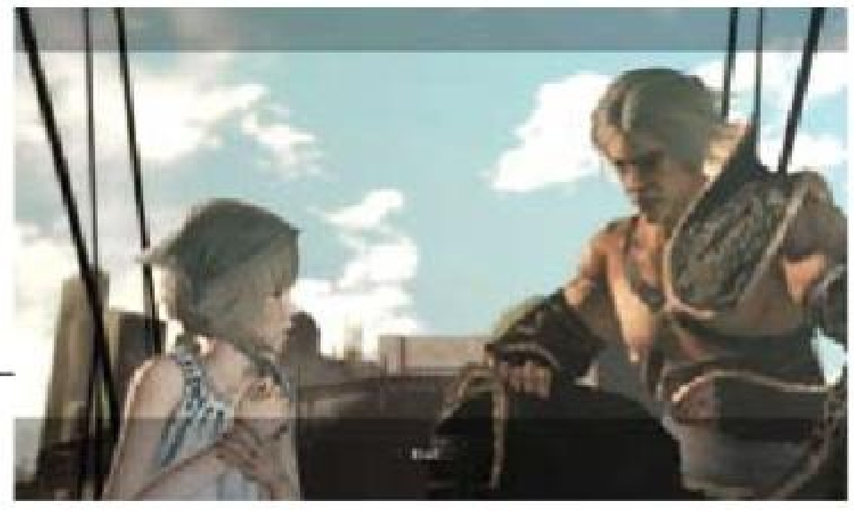
O mundo de Nier é um manto de retalhos, desde os audiovisuais até às próprias mecânicas de jogo. Cidades costeiras de raízes mediterrânicas, vilas de aspecto medieval, aldeias tribais com tecnologia avançada, grandes fábricas abandonadas. Combate em tempo real em regime **Devil May Cry**, níveis de experiência, sequências onde damos por nós num jogo de plataformas ou de *hack'n'slash a la* **Gauntlet**. Mini óperas saem da jaula na hora de enfrentar *bosses*, ouvimos música celta enquanto matamos ovelhas, cantos corais











Eu dava-lhe ____ /10



dramáticos em ruínas onde nada acontece são habituais. É tudo muito desconexo, vítima de um design desinspirado que tenta surpreender a cada novo local, a cada novo confronto, a cada novo personagem mas a única coisa que consegue é deixar nas nossas cabeças a pergunta: «o que raio está a acontecer?».

Manual de enganos

Os fãs do género sempre se agarraram ao salva-vidas dos *role-plays* nipónicos dizendo que os jogos têm óptimas mecânicas de jogo ou a história é profunda e recheada de simbolismo. Olhando para Nier não se percebe o fascínio. Yonah é vítima de uma doença chamada Rabisco Negro criada por um Manual Negro. Nas primeiras horas da aventura encontramos o nosso primeiro companheiro de viagem, o Manual Branco, o qual é visto em várias lendas como o salvador do mundo. Negro, branco, dualidade... É como um filme de M. Night Shyamalan – a história é o próprio *spoiler*.

O elenco também não convence. As coisas começam bem, com o pai de Yonah a mostrar um objectivo mais pessoal e íntimo do que salvar o mundo enquanto reclama não ter sido amado na infância, mas cedo a sua atitude passa de pai preocupado a um mono em modo de violência automático. Olhemos também para Kainé, cujo corpo é agora feminino e masculino após uma possessão demónica, a qual debita asneirolas como se a sua vida dependesse disso. Aliás, é assim que o jogo começa, com Kainé a lançar insultos segundos antes de uma estrondosa composição sinfónica nos encher os tímpanos. Também os sistemas base do jogo partem de algo interessante mas que frustram pela execução. Nier segue uma fórmula de MMORPG *offline* – isto é, entregamos objectos, matamos números obscenos de espécies e reunimos ingredientes para proveito próprio ou a troco de incentivos fiscais. O resultado é um fluxo constante de matéria-prima para melhorar equipamento. Inimigos mortos deixam materiais específicos e desde planaltos a ruínas a desertos, há sempre algo para esfolar, pescar ou desmontar para depois forjar armas mais fortes numa loja apropriada. O problema é que estas actividades dominam uma parte absurda do nosso tempo em Nier e o resultado não é tão gratificante quanto isso. Já o desenvolvimento estatístico da personagem é linear e não solicita o nosso empenho – é só para quem gosta de ver números subir.

Grand Theft Javali

Há que dar o braço a torcer e admitir que Nier pertence àquela raça de jogo tão "taralhoco" que é impossível não gostar de algo. É provável que mais nenhum jogo em 2010 vos deixe montar javalis e atropelar vida selvagem como se estivessem a jogar **Grand Theft Auto**; que combine um *role-play* tradicional com *bosses* saídos desse muito especial subgénero de *shooters* japoneses, os *bullet hell*; que sequências de combate combinem melodrama, **Ninja Gaiden** e plataformas 2D. Mas em última análise, isso não chega para convencer.

Quando o protagonista, de vez em quando, pergunta literalmente quem foi o responsável pelo design do que está a ver, ficamos sem saber se a dúvida é sincera ou se a Cavia usou a ironia para compensar o seu próprio descontentamento com o jogo. Prefiro a segunda hipótese: só assim muito do *nonsense* em Nier faz sentido.

Pontuação

Gráficos	6
Som	7
Single-player	5
Multiplayer	N.D.



5/10

SISTEMA: PS3/X360 **EDITORA:** Square Enix **PREÇO:** 70 euros



SMASH!

- Vários sistemas num só jogo
- Muitas actividades para entreter...

CRASH!

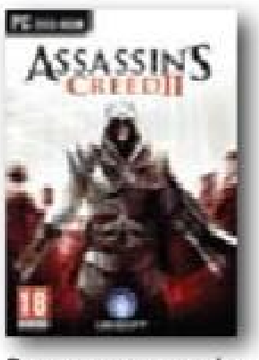
- ...as quais raramente o fazem.
- Personagens completamente esquecíveis
- Mais trabalho do que divertimento
- Ambição sem talento para a realizar

Outros tes

Assassin's Creed 2

Sistema: PC
Editora: Ubisoft
Preço: 60 euros

7/10

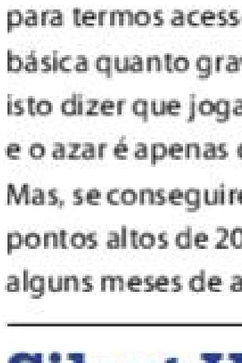


Assassin's Creed 2 é um exemplo de como ouvir os críticos, entender os jogadores, perceber o que se fez de errado e criar uma sequela com garra e convicção.
Além das suas conspirações seculares fazerem de Dan Brown um amador, combina com certa mestria elementos que muitos estúdios ainda hoje se apropriam de modo tímido e inofensivo.
Na pele de Ezio Auditoire de Firenze, viajamos através de uma Itália Renascentista em busca dos culpados pela morte da sua família e ao longo de vários anos, memórias e sequências de combate e exploração, descobrimos as suas ligações com os Templários e os seus rivais, os Assassinos.
Assassin's Creed 2 é também vítima de um sistema anti-pirataria que obriga a usar uma ligação online constante com os servidores da Ubisoft para termos acesso a uma funcionalidade tão básica quanto gravar o nosso percurso. Quer isto dizer que jogar torna-se uma roleta russa e o azar é apenas do consumidor legítimo.
Mas, se conseguirem ultrapassar isso, é um dos pontos altos de 2009 que chega agora com alguns meses de atraso ao PC. **DIOGO RIBEIRO**

Silent Hill: Shattered Memories

Sistema: Wii/PS2/PSP
Editora: Konami
Preço: 30 euros (PS2) / 40 euros (Wii/PSP)

7/10



Sabem aquele friozinho que sentimos na barriga quando estamos com "cagufa"? Então agarrem-se à cadeira ou sofá porque Silent Hill está de volta e não poupa nos sustos.
Esta nova incursão esmera-se no terror psicológico, devido ao peso das ambiências sombrias em que nos vemos constantemente envolvidos. Sabemos, à partida, que a qualquer momento acontecerá algo que nos deixará "borradinhos": só não sabemos é quando isso sucederá. No momento em que ocorre algo como, por exemplo, entrarmos num pesadelo, só há uma forma de escapar: fugir sem, infelizmente, existir sequer a hipótese de ripostar. Esta é a "magia negra" de Silent Hill...
A história (curtinha) de Shattered Memories faz-nos viver a busca de um pai pela filha que se perde em Silent Hill. Demasiado despretensioso, não é verdade? Ao longo da narrativa deparamo-nos com algumas opções e trajectos alternativos que nos fazem crer que alterámos o rumo dos acontecimentos. Mas não. Sejam quais forem as escolhas que façamos, o rumo dos eventos não se altera, o que torna esta vertente do jogo num autêntico engodo. Por outro lado, existem quebra-cabeças que invocam a nossa capacidade de raciocínio em momentos de pressão e que não quebram o ritmo da trama. Decididamente, o que mais falta a Shattered Memories são sequências de acção. Não é grave, de todo. Ainda assim, sustos são com ele. E acreditem que, caso o venham a jogar, saltarão do banco algumas vezes... BOO!! **JORGE GONÇALVES**

Might & Magic: Clash Of Heroes

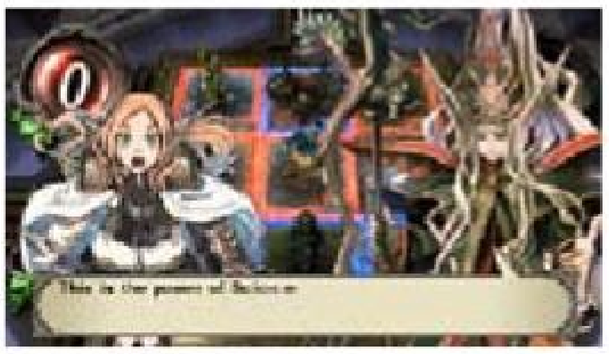
Sistema: DS

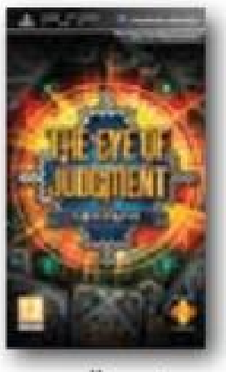
The Eye Of Judgement: Legends

Sistema: PSP
Editora: Sony
Preço: 30 euros

5/10







O mundo dos jogos de cartas é bem mais vasto que os clássicos "Bisca" ou "Sueca", e pode ser tão explorado quanto a imaginação humana o permitir. A prova disso é que a Sony criou uma obra semelhante ao popular jogo de cartas coleccionáveis "Magic: The Gathering" mas na esfera virtual: **The Eye Of Judgement**. Ao contrário da versão PS3 lançada em 2007, Legends não faz uso de cartas físicas ou da câmara. De resto, persegue mais ou menos o mesmo tipo de regras do seu predecessor e das cartas Magic.
A jogabilidade por turnos coloca em confronto, num tabuleiro de nove casas, a consola e o jogador, ou então dois jogadores no modo online. Cada casa corresponde a um Elemento da natureza (Fogo, Água, etc) e, como tal, também existem cartas de Elementos equivalentes que acarretam os seus pontos fortes e fracos. O objectivo final é colocar no tabuleiro cinco cartas ou, no limite, impedir que o adversário faça o mesmo. Quando uma das facções atinge esse número, a partida acaba. O jogo em si é simples, mas as regras são muito complexas. E a história (confusa) é esborratada por ideias clichés que não ajudam nada a abrilhantar a festa.
A inovação da versão PS3 desvaneceu-se em Legends. É um jogo interessante para quem gostou do anterior mas não mostra grandes argumentos para conquistar uma nova legião de admiradores. **JORGE GONÇALVES**



stes

Editora: Ubisoft
Preço: 40 euros

8/10



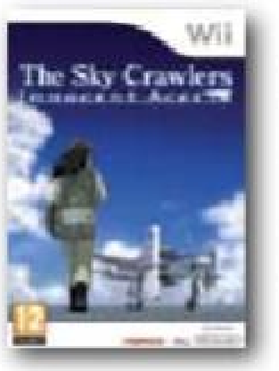
Salvo a presença de algumas personagens e fios narrativos, Clash Of Heroes tem pouco ou nada a ver com a série Might & Magic. Tem, isso sim, tudo a ver com um excelente jogo.

Clash Of Heroes vem do estúdio Capybara, que desenvolveu **Critter Crunch**, e que criou aqui uma variante fantástica do género *match* 3, no qual **Puzzle Quest** já tinha feito história recente. Cada combate é um pequeno puzzle táctico onde o planeamento e posicionamento das nossas tropas garante o sucesso. Linhas de três ou mais guerreiros formam colunas de ataque ou de defesa e cabe ao jogador executar *combos* eficazes. Além disso, a campanha oferece quatro perspectivas diferentes da mesma história, garantindo assim uma aprendizagem constante de novas tácticas, e cada batalha atribui pontos de experiência que melhoram as nossas tropas. Mesmo que a dificuldade seja algo desequilibrada e que pareça, por vezes, mais um jogo de sorte e azar do que perícia, é um dos melhores títulos do género para DS. Recomendado. **DIOGO RIBEIRO**

The Sky Crawlers: Innocent Aces

Sistema: Wii
Editora: Namco Bandai
Preço: 50 euros

7/10



Pela Project Aces, criadora da série **Ace Combat**, era capaz de fazer muita coisa. Mas eis uma proposta indecente: esquecer o que se sabe sobre o Wiimote e o Nunchuk, e aceitar a ideia de jogar um título de combates aéreos em regime de arcada como se fosse... um simulador de vôo. Isto envolve inverter as posições habituais dos acessórios e alternar entre estabilidade e rapidez. Percebe-se a intenção mas para um jogo que aposta em acção frenética e acrobacias, Sky Crawlers demora muito tempo até que consigamos apreciar devidamente o resultado e a precisão nem sempre é das melhores. Felizmente, quem tem um Classic Controller pode usar um método de controlo mais imediato. Mas dar tempo ao jogo é recompensador: temos aqui uma fórmula que a Project Aces aperfeiçoou durante anos e por entre combates aéreos, perseguições, bombardeamentos e um número quase obsceno de desbloqueáveis, é até hoje o melhor jogo do género para a Wii. Só de lamentar que algumas missões e a história, apesar de interessante, nem sempre tenham muita genica. **DIOGO RIBEIRO**

Metro 2033

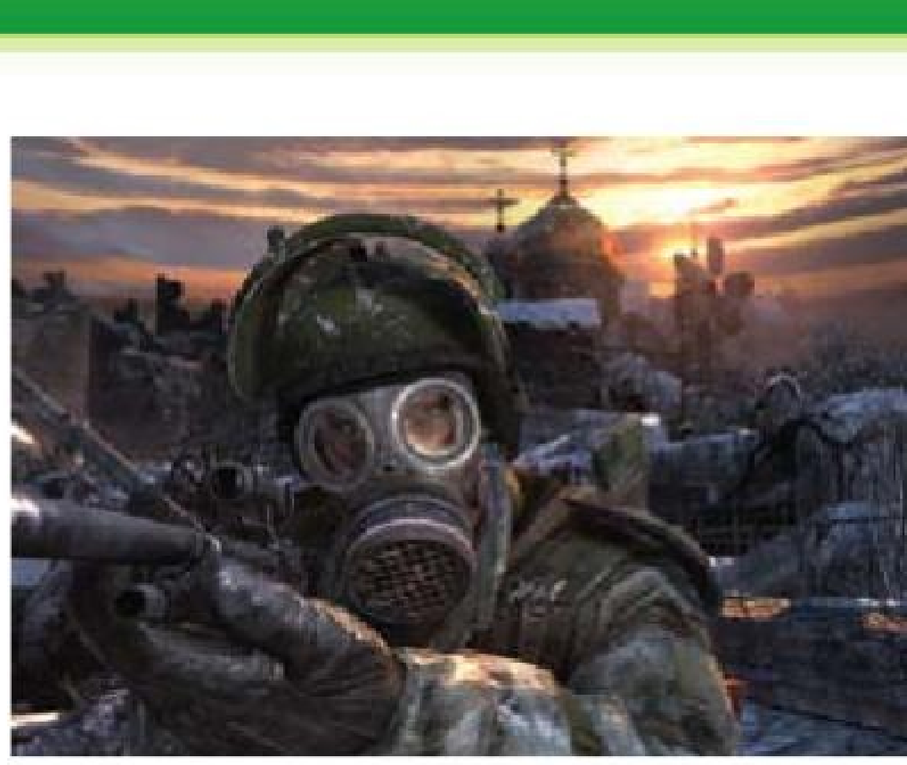
Sistema: PC/X360
Editora: THQ
Preço: 50 euros (PC) / 70 euros (X360)

7/10



Não fossem alguns dos seus elementos mais paranormais e o facto de decorrer em Moscovo, e Metro 2033 poderia figurar na ficção de **Fallout**. O pós-apocalipse, em particular a sobrevivência em abrigos subterrâneos (aqui, as estações de metro titulares), facções que oprimem o que restou da Humanidade, e um ambiente de decadência e desespero promovem esse tipo de comparações.





Mas elas acabam aí porque o jogo da 4A Games, estúdio fundado por dissidentes da GSC Game World, está mais próximo de um **Doom 3** e **Call Of Duty** do que de **S.T.A.L.K.E.R.**. O resultado é um *shooter* tradicional com curiosidades periféricas, entre elas o destaque dado à sobrevivência: não só através de máscaras de gás para sobreviver no mundo exterior como também às munições, que servem como alimento para as nossas armas e moeda de troca.

É pena que o *stealth*, a história e a variedade de inimigos acabem por ser tão frios quanto o futuro da sua ficção, mas tem alguns momentos interessantes. **DIOGO RIBEIRO**

Supreme Commander 2

Sistema: PC/X360
Editora: Square-Enix
Preço: 50 euros (PC) / 60 euros (X360)

7/10

A rapidez, a mentalidade *blitzkrieg* e o espectáculo visual de metal retorcido e explosões gloriosas deixam claras as intenções de Supreme Commander



2: ser mais simples e imediato, o que já sabemos, vai deixar certos estrategas de sofá de beicinho feito mas nada os impede de voltar a jogar ao Supreme Commander original.

Nesta sequela, elementos como a gestão de energia e economia estão ausentes, e tudo gira em torno do acesso a novas tecnologias o mais rápido possível. Ao contrário de outros exemplos recentes do género, a pesquisa de tecnologia não é permanente, o que faz com que nenhuma batalha seja igual à anterior. Por um lado perde-se uma sensação de desenvolvimento cumulativo; por outro todas as opções estão abertas a cada nova missão. Mais próximo de um cavalo de corrida do que de um general de campo, Supreme Commander 2 é um jogo bem oleado, especialmente online. Mas afastem-se da campanha *single-player*, a qual é bastante medonha. **DIOGO RIBEIRO**

Anipop!

2010: Odisseia no país do Sol Nascente

Neste ano celebram-se os 150 anos da amizade entre Portugal e o Japão. Graças a este facto, 2010 tem-se tornado bastante fértil no que diz respeito a actividades relacionadas com este país e, como não poderia deixar de ser, o *anime* também tem figurado com destaque.

A exemplo disso temos o Indie Lisboa que nos brindou com três filmes de animação japonesa de grande qualidade: "Summer Wars", "Teggen Toppa Gurren Laggan" e "King Of Thorn". Algo bastante raro nos cinemas portugueses se exceptuarmos os filmes de Miyazaki. Fora do cinema, mas tratando-se também de obras conhecidas, é possível ver o filme "Evangelion" já à venda em Português e, na TV por cabo, é possível ver séries como "Bleach" e "Soul Eater". Também se tem assistido a um leque variado de actividades e eventos como Anicomics onde se unem os fãs de BD ocidental e japonesa e o Anime Experience que é organizado por alunos de uma Escola Secundária.

Mas nem só no *anime* se têm visto novidades: o Museu do Oriente receberá, durante Maio, a Festa do Japão com exposições sobre outros aspectos da cultura e tradição do país nipónico. Várias conferências têm sido apresentadas e anunciadas, concertos de música japonesa e até mesmo a moda urbana tem merecido nota de destaque. A comunidade *lolita* portuguesa pôde ser vista, no início deste ano, a demonstrar esta "nova moda" em vários meios de comunicação social portugueses. **INÊS TORRÃO**

Genshi

Kanji Sasahara é um caloiro tímido na universidade Shiiou que decide tornar-se membro do clube "Genshiken", também conhecido por "Sociedade para o Estudo da Cultura Moderna Visual". O clube especializa-se em *anime*, *manga*, videojogos e todas as actividades derivadas.

Tal como Sasahara todos os membros têm uma grande paixão por este universo e a série segue todas as suas aventuras. Podemos por exemplo vê-los a jogar, a ir a convenções, a fazer *cosplay* e tudo o que possa contribuir para o seu fanatismo.

Baseado na vida real, é uma boa crítica à cultura *otaku*. Todavia, este estilo de vida é muito mal visto por uma das personagens principais, Saki Kasukabe, que se junta ao clube só para estar perto do namorado; ela esforça-se por perceber porque é que ele prefere raparigas em 2D a ela. Com a sua atitude negativa, ela mostra-nos o outro lado da moeda.

Durante a série podemos observar estes estudantes a formarem laços de amizade que vão para além do seu amor pelo *anime*. As personagens têm relações complexas que tendem



ken

a crescer, tornando-se por vezes em admiração e até em amor. É uma excelente série porque os fãs conseguem ver-se reflectidos nestas personagens e identificam-se com os seus problemas e peripécias. Para além de ser divertida consegue captar bem a realidade e ensina-nos coisas novas com a ajuda das suas referências a *anime* e jogos.

"Genshiken" é uma adaptação da *manga* "Genshiken" e depois do *anime* foram feitas duas sequelas, uma em OVA e outra numa obra intitulada "Genshiken 2". **MARIA JOÃO FORTE**



Paradise Kiss

"Paradise Kiss" é uma história contemporânea de 12 episódios projectada pela *mangaka* Ai Aizawa, responsável por títulos como "Nana". Gira em torno de uma rapariga de 18 anos chamada Yukari, uma estudante normal cujo único objectivo é ter boas notas nos exames e entrar numa boa faculdade.

Yukari depara-se com um rapaz estranho na rua que a leva, contra a sua vontade, para um estúdio onde ela vai conhecer um grupo de estilistas que a pretendem usar como modelo num desfile. Ela relutantemente aceita a proposta e começa a apreender coisas sobre um mundo que desconhecia. Começa então a questionar a vida que lhe foi imposta pela mãe e toda esta experiência irá motivá-la a seguir os seus próprios sonhos…

Este *anime* é mais destinado ao público feminino porque está ligado à moda, apesar de todos nos podermos identificar com esta moral complexa. Estaremos nós a fazer aquilo que nos é imposto pela sociedade ou aquilo que queremos realmente? As personagens são excêntricas, com personalidades bem delineadas e comportam-se como adultos, o que faz com que as relações e emoções pareçam naturais. E "Paradise Kiss" não tem qualquer tipo de timidez ao falar de sexo e rebeldia.

A animação é produzida pela Madhouse, que desenhou as personagens com um estilo diferente, com caras detalhadas e movimentos realistas. Tem um *look* muito industrial com músicas apelativas que misturam anos 80 com *J-pop* e *punk*.



"Paradise Kiss" tem uma boa dinâmica e conteúdo, embora não se apresente tão completa como a *manga*: há alguns pormenores na série que ficam por explicar. **M.J.F.**



Old School!

Contra

Contra tudo e contra todos!

Ano: 1988 **Género:** Acção

Disparar é fácil. Meter o polegar direito sobre o botão indicado e pressionar. Automaticamente uma infinidade de balas cruza o ecrã, em oito direcções possíveis. Seja a correr ou a saltar, literalmente.

Os heróis podem ser dois, e ambos são o retrato de uma época onde brilhavam os músculos suados "vestidos" com armamento bélico, como Sylvester Stallone em "Rambo 2" ou Arnold Schwarzenegger em "Predador"… mas agora em pixéis 8 *bits*.

Dois jogadores, lado a lado, num hino ao *hardcore gaming*. Sim, os controlos são fluidos, o armamento e os *power-ups* uma óptima ajuda, mas isto é *one-hit-kill*. Um tiro, um toque acidental num inimigo, mesmo de raspão, é morte certa. E as vidas não são muitas, ao contrário da imensidade de inimigos que reproduzem balas como ratos *on speeds*. E quanto aos *bosses*, até lhes descobrirmos os padrões de ataque, é invocar o nome de todos os deuses conhecidos a pedir auxílio!

Contra é um clássico instantâneo. Especialmente a versão NES que, num caso raro, supera o original lançado um ano antes para as Arcadas. O grafismo foi reduzido, mas não menos memorável, como se prova na atenção aos detalhes nos cenários e inimigos, muitos deles de tamanho respeitável e aspecto deveras grotesco. E a música, frenética, sempre a incitar ao *just one more try*, *Game Over* após *Game Over*.

A violência era tanta que, na Europa, o jogo foi fortemente censurado, com a mudança de nome para **Probotector** e a troca dos heróis e todos os inimigos com traços humanos por robôs. No entanto, em Portugal, a versão mais conhecida é a norte-americana, sem censura. Responsabilidade da maioria das lojas dos 300 (escudos) que vendiam imitações da NES com dezenas de jogos embutidos no interior. Um deles, claro, o Contra. É definitivamente um jogo especial para quem o jogou e ainda hoje surpreende pela fluidez dos controlos, o design de níveis e, claro, a sempre presente dificuldade. Devem ter sido poucos os que terminaram o jogo mas aqueles que o conseguiram sentiram algo que os restantes mortais nunca o saberão. Não é verdade?

Cultura pop

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A START. É o mítico Konami Code que dava ao jogador 30 vidas no Contra. O código teve tanto sucesso, e serviu de salvação a tanta gente nos jogos da Konami, que ainda hoje é referenciado em inúmeras ocasiões, como é o caso das bandas Deftones ou The Ataris. Na Internet há um verdadeiro culto em volta deste código com diversos *sites* a darem azo a uma série de consequências após o seu uso. Espreitem aqui: **www.konamicodesites.com**.

Fanboy

StarCraft 2: Wings Of Liberty (Collector's Edition)

Não bastava à Blizzard dividir esta sequela em três jogos distintos (cada um dedicado às diferentes raças presentes no Universo), como agora ainda tinha que anunciar uma edição extra de luxo para StarCraft 2. Apesar de querer levar os fãs à bancarrota, o estúdio norte-americano continua a distribuir excelentes mimos, logo a começar pelo livro de arte do jogo com 176 páginas. Outros objectos preciosos passam por uma *pen* de 2 *gigabytes*, com o formato de uma *dog tag* do protagonista, que conterá o primeiro capítulo da série e respectiva expansão; um DVD de *making-of* com entrevistas aos produtores; um CD com a banda sonora e músicas bónus exclusivas; e uma cópia da edição #0 da BD que serve de *prequela* à série, entre outros conteúdos digitais.



Data de lançamento: A ser anunciado
Preço: 90 Euros

Splinter Cell: Conviction (Limited Collector's Edition)

O novo Splinter Cell tem direito a uma versão especialmente concebida para coleccionadores. O pacote inclui uma estátua de Sam Fisher, uma caixa de metal (esburacada por tiros) para o DVD e a banda sonora do jogo constituída por 17 faixas. A Limited Collector's Edition oferece ainda um DVD com o *making-of* do jogo, uma banda desenhada com a *prequela* de Conviction, um livro de *artworks* de toda a série e uma *pen* USB (em formato de cartão Multibanco) cheio de imagens e *trailers* do jogo. Esta versão conta com um novo modo de jogo intitulado Infiltração, bem como o acesso imediato a três armas e uma *skin*.



Data de lançamento: Já disponível
Preço: 70 Euros

Super Street Fighter 4 (Dojo Edition)

A Capcom decidiu incentivar os lutadores de sofá a transformarem-se em verdadeiros atletas de ginásio. E como fará isso? Inserindo uma mala de ginásio nesta Dojo Edition. E a extravagância não se fica por aqui: contem ainda com um recipiente para água feito de alumínio e uma fita para a cabeça, bem como uma *t-shirt*. Uma *pen* de 1 *gigabyte* com diversos conteúdos multimédia do jogo completa o pacote. Toca a começar a malhar!

Data de lançamento: Maio
Preço: 60 Euros



Alan Wake (Limited Collector's Edition)

A Microsoft revelou que Alan Wake terá direito a um tratamento especial no seu lançamento. Se estiverem dispostos a abrir um pouco mais os cordões à bolsa, esta versão de luxo contém o *pack* de bónus "Bright Falls", com acesso exclusivo ao primeiro DLC do jogo; dicas *in-game* e comentários da Remedy (o estúdio de produção); um livro de 144 páginas que inclui os "The Alan Wake Files", escritos pelo protagonista; e um disco com a banda sonora, entre outros itens.

Data de lançamento: 14 Maio
Preço: 80 Euros



Machinarium (Collector's Edition)

Esta excelente aventura *point & click* vai ter uma edição especial, provando que nem sempre os orçamentos mais abastados são uma garantia de sucesso e originalidade. Esta nova versão contém um guia de 54 páginas, um *poster*, um livro de arte conceptual e um CD com a banda sonora e faixas extra. 22 euros é um valor quase irrisório por esta pérola dos jogos *indie*.

Data de lançamento: Maio
Preço: 22 Euros





Forma um gang Smash! e ganha prémios!

Mostra a Smash! aos teus amigos, convence-os a juntarem-se ao gang e ganha um jogo à tua escolha, para qualquer plataforma! *

És assinante da Smash? Gostas da revista ao ponto de não parares de falar nela? Então explica aos teus amigos as vantagens de se tornarem assinantes e forma o teu gang Smash!. Como já conheces os cantos à casa, agora só precisas de recrutar novos membros para a "causa":

• Se recrutares 5 novos assinantes, ganhas automaticamente um jogo surpresa (só precisas de nos indicar a plataforma do jogo) e três edições extra da Smash!

• Ao fim de 10 novos assinantes recrutados, ganhas automaticamente um jogo extra, **À TUA ESCOLHA**, nas mesmas condições da assinatura.

Usa os teus dotes de persuasão: mostra a revista a amigos na escola, trabalho ou da tua rua; usa os teus fóruns, redes sociais ou outros meios que aches útil.

Para formar o teu gang, só precisas de ter uma assinatura activa e que o novo assinante refira o teu nome no acto da assinatura. E cada novo assinante fica, claro, imediatamente habilitado a recrutar o seu próprio mini-gang! **Esta campanha é válida para qualquer modalidade de assinaturas da Smash!**. Portanto já sabes, passa a mensagem, cria o teu gang e ganha jogos com a Smash!.

* Jogos de edição *standard* e limitados ao stock existente.

Passatempo EXCLUSIVO PARA ASSINANTES

Ganha uma figura de Bioshock

A Smash! tem para oferecer, em exclusivo, aos leitores com assinaturas válidas, uma figura de Little Sister, de Bioshock. Para te habilitares a ganhar este fantástico prémio, diz-nos quem foi o fundador da cidade utópica de Rapture . Envia a tua participação até ao dia 30 de Junho, incluindo leitores que assinem até essa data, para o e-mail leitores@revistasmash.com, com o assunto "passatempo Assinantes figura Bioshock". Não te esqueças de incluir os teus dados pessoais, caso contrário a participação não será válida.





Caçador De Monstros Três

A história é mais ou menos nós sermos uma personagem que tem a missão de caçar monstros com espadas grandes. A história acaba quando chegarem ao fim dela. Se jogarem online, aí a história nunca acaba a não ser que a Nintendo proíba as pessoas de jogar online

Olá amigos e amigas da Smash! Gamers Do It Better, Hi-Gamers e Rumble Pack Are You Ready To Rumble.

Eu estou aqui para apresentar o Caçador De Monstros Três que era da PLAYSTATION. Era, porque a Nintendo roubou-o para a Wii. Para quem não sabe, a Wii é aquela consola que serve para jogar aos jogos do Mario e da Zelda.

Resumo

É um jogo bom. Jogabilidade boa, gráficos bons e divertimento bom. Mais especificamente, é um jogo todo bom. Menos especificamente é que o jogo até é bom graficamente mas só que, prontos, não é... não é nada comparado com a PLAYSTATION. Mas o jogo é bom à mesma, apesar de estarem a jogar numa consola Nintendo, não vão estar a jogar um jogo de há 23 anos nem nada disso.

História

A história é mais ou menos nós sermos uma personagem que tem a missão de caçar monstros com espadas grandes. A história acaba quando chegarem ao fim dela. Se jogarem online, aí a história nunca acaba a não ser que a Nintendo proíba as pessoas de jogar online. Quem gosta de ver os finais das histórias como eu, desaconselho a perderem tempo no online.

Jogabilidade

Em Portugal poucos conhecem o controlo remoto da Wii, por isso eu vou-vos explicar, com cuidado, o que faz o controlo remoto. Ele é um controlo remoto com botões que, quando pressionados, fazem as coisas que queremos no ecrã. Depois, ele também é um controlo remoto que se abanarem com força podem ter a sorte de ele fazer o que vocês querem no ecrã. A culpa do controlo remoto só fazer o que lhe "dá na telha" é da personalidade muito própria do controlo remoto.

Infelizmente, o jogo quis ensinar-me coisas do controlo remoto em que, para chegar à parte onde as ensina, já as tive previamente de aprender sozinho no controlo remoto. Eu fiquei com cara de parvo para esta jogabilidade maluca do controlo remoto.

Coisas para fazer no jogo

Ouvir uma música épica sempre que subimos uma colina. Tentar perceber porque é tão difícil acertar nos monstros que estão mesmo à nossa frente. Andar, de um lado para o outro, perdidos sem saber o que fazer. Falar com pessoas que engonham muito e inventam uma grande história só porque querem que apanhemos cogumelos para elas. Caçar monstros. Etc...

Modelos das mãos das personagens

"Atão", pela minha tecnologia eu acho que os modelos das mãos das personagens estão bons. Mas só que como não tenho a certeza, o melhor é certificarem-se junto do Daniel Silvestre (do MyGames), porque ele é que é o especialista das mãos e eu ainda só estou a aprender.



Vale a pena comprar?

Este jogo tem muitos pormenores e os mais pequenos podem servir para vosso entretenimento. Por isso, eu recomendo a comprarem se não forem pessoas fracas, porque é preciso ser muito forte para aguentar 200 horas de tutorial como aconteceu comigo. Mas como diz o meu primo João Reirão, ser um jogador hardcore implica sofrer, por isso eu não me importo porque sou forte.

Caçador De Monstros Três sai da Smash! com a nota 812,7. Se estivesse na PLAYSTATION levava 949,5, mas como não está, não leva.

Fiquem com Deus,
Tavares Power

Windows®. Uma vida sem limites.
A Toshiba recomenda o Windows 7.

Look for Intel Inside®

+ CONEXÕES
+ PODER
+ VELOCIDADE
+ FLEXIBILIDADE
+ NITIDEZ
+ BRILHOS
+ SOM
+ DESIGN

NOVO QOSMIO X500: MUDA AS REGRAS DO JOGO.



Quem leva os jogos a sério, não brinca: o novo Qosmio X500 oferece a performance do processador Intel® Core™ i7 e a rapidez das 7200rpm do disco, associados aos 8GB memória. Para que possa dar o máximo em cada desafio, a Toshiba proporciona uma experiência visual única, graças ao realismo dinâmico da placa gráfica NVIDIA GeForce GTS 250M, à alta nitidez das cenas de acção e às cores vibrantes do ecrã de 18.4" Toshiba TruBrite® Full HD. As colunas de topo de gama Harman Kardon® proporcionam um palco sonoro de eleição e o X500 apresenta um desenho que é mesmo ao estilo de quem sabe dominar o jogo. De quem tem poder para mudar as regras.

TOSHIBA
Leading Innovation

www.mastershogun.com/pt

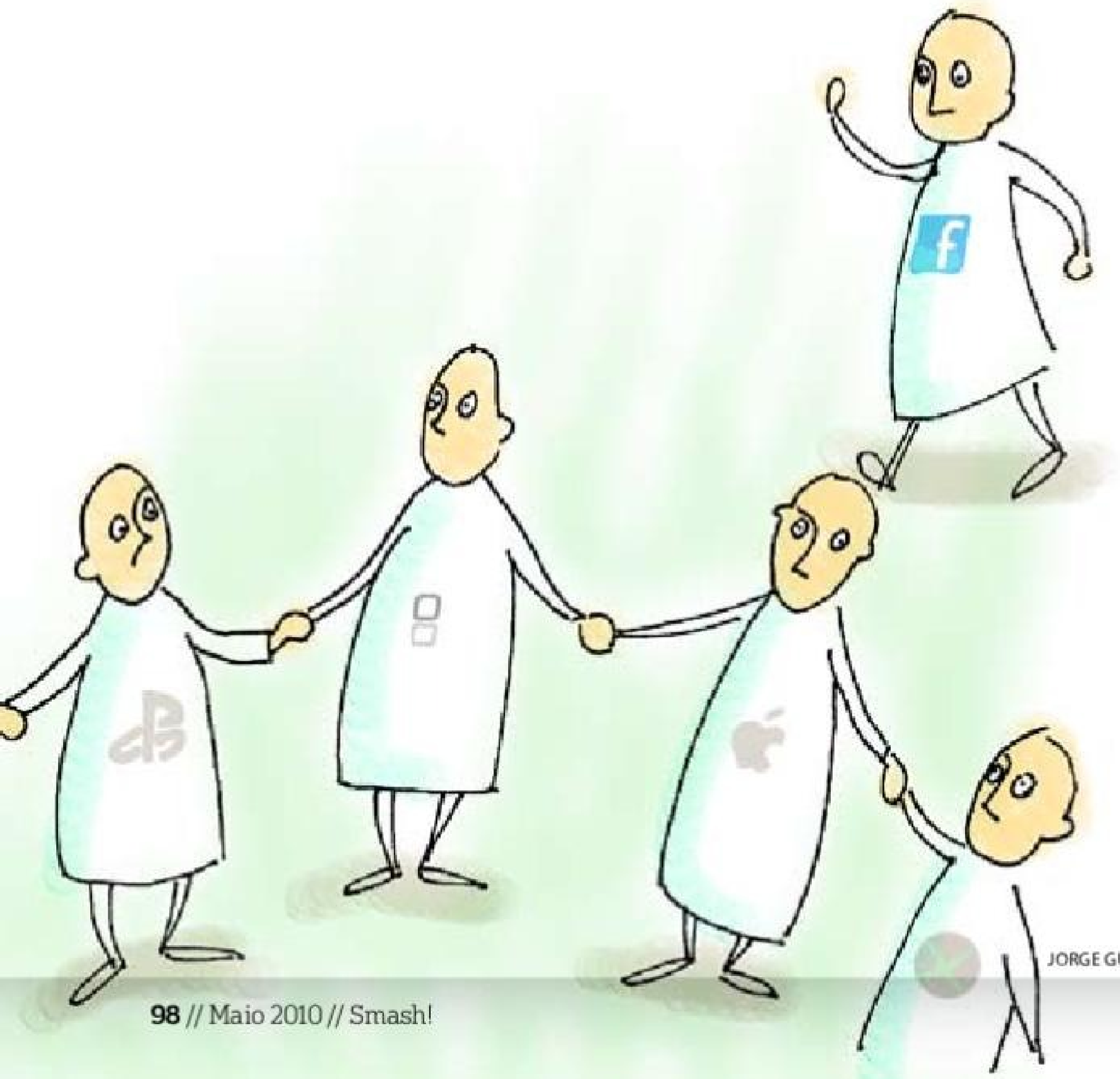
Intel, o logótipo Intel, Centrino, Intel Core e Core Inside são marcas comerciais ou marcas registadas da Intel Corporation ou das suas subsidiárias nos Estados Unidos ou outros países. Todas as marcas são reconhecidas. Microsoft e Windows são marcas comerciais ou marcas registadas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países.



Já és meu amigo no Gamebook?

Estamos a viver o verdadeiro boom não dos videojogos em si, mas das plataformas que os sustentam. Escolher uma consola deixou, talvez, de ser a principal preocupação, mas sim onde e como jogar

Os videojogos já foram considerados um entretenimento para crianças, depois transformaram-se num produto de nichos, massificaram-se e, hoje em dia, assumem-se como uma das indústrias mais lucrativas a nível mundial. Dado adquirido. Mas até onde vai a visão dos produtores e empresas para colocar nas nossas mãos experiências adaptadas ao estilo de vida de cada um? Jogar deixou de ser algo íntimo e individual (no quarto ou na sala de estar) e passou a estar presente em todo o quotidiano diário e, geralmente, revestido de um forte cariz social. Não há desculpa para não se jogar actualmente, principalmente quando se recorre ao velho cliché do «não tenho tempo». Existem plataformas para usar nos transportes públicos, no escritório, enfim, não há local que resista à penetração dos videojogos.



Estamos a viver o verdadeiro *boom* não dos videojogos em si, mas das plataformas que os sustentam. Escolher uma consola deixou, talvez, de ser a principal preocupação, mas sim onde e como jogar. Muitos dos actuais *gadgets* e máquinas já se provaram mais do que capazes para qualquer produtor colocar um videojogo, qual campanha *viral* sobre um tema. Se na Dreamcast um simples cartão de memória podia ser carregado no bolso, transformando-se numa espécie de Tamagotchi alimentado pelos *saves*, hoje em dia só falta que o micro-ondas debite um "joguito" enquanto nos aquece a comida.
E tudo isto para falar dos *browsers*, essas "poderosas" plataformas cujo potencial foi negligenciado durante anos mas que, silenciosamente, têm vindo a evoluir, oferecendo capacidades que não se imaginavam há um par de anos atrás. E quem tem Internet, tem obrigatoriamente um *browser*. Certo?
Muitos já afirmam que as plataformas físicas, tais como as que conhecemos hoje, estão condenadas a desaparecer no médio prazo, e os próprios jogos em caixa poderão desaparecer das prateleiras. O digital vai tomar conta do negócio e as compras passarão a ser serviços pagos – pela Internet ou televisão. Afinal, já pagámos para jogar por telefone: lembram-se da série animada "Hugo"?
Mas voltando ao *browser*, as redes sociais começam a ser encaradas como o maior potencial do futuro. É olhar para o sucesso da empresa Zynga (**Mafia Wars**, **Farmville**), em que os jogos foram ao encontro das pessoas, e não ao contrário. Estes simples jogos têm sofrido uma evolução tão grande que um jogador casual praticamente se torna *hardcore* sem sequer fechar a página. Não precisa de ficar à espera que o jogo carregue, não tem que configurar controlos, não tem que se preocupar com *patches* ou DLCs… Os jogos estão lá, sempre presentes à distância de um *click*.
Assim, já não fico surpreendido quando estou a pesquisar informações sobre um jogo e, na área das plataformas, encontro a referência «Disponível em PC, PS3, iPhone, DS… e F». Sim, o símbolo azul do Facebook. Já agora, não seria já tempo de alterar o nome do portal para… Gamebook?

JORGE GUIMARÃES

GANHA UMA T-SHIRT EXCLUSIVA!

em compras de valor igual ou superior a 50€ em produtos grandtheftauto



Campanha válida de 16 de Abril de 2010 a 30 de Setembro de 2010.

Gama disponível

PS3



Xbox 360



PSP



PC



PS2



DS



Nome

Apelido Sexo: M F

Morada

C.Postal Localidade

Telefone

E-Mail

Plataformas que possui: **PS3** **PSP** **XBOX 360** **PC** **Wii** **Ds**

Data de nascimento ano mês dia

Smash

Adquira produtos **Grand Theft Auto** (GTA) de valor igual ou superior a **50€**, envie-nos prova de compra e o cupão correctamente preenchido para: Rua de São Francisco, n.º 786 - Parque Doroana, Edifício EC - 2645-019 Alcabideche - PORTUGAL e receba de **OFERTA (limitada ao stock existente)**, uma T-Shirt **GTA** de COLECÇÃO

Campanha válida de 16 de Abril de 2010 a 30 de Setembro de 2010.

Os dados recolhidos serão processados informaticamente.
Nos termos da Lei da Protecção de Dados Pessoais n.º 67/98 de 26 de Outubro, ao "Titular" são assegurados os direitos de acesso, correcção, aditamento ou supressão, mediante comunicação escrita para Rua de São Francisco, n.º 786 Parque Doroana, Edifício EC - 2645-019 Alcabideche, bem como o direito de se opor ao tratamento e à utilização dos dados que lhe dizem respeito. Os dados recolhidos poderão ser utilizados para a apresentação de novos produtos por empresas qualificadas. Caso não deseje receber informação, assinale aqui por favor.

Se menor de 18 anos, autorização do encarregado de educação para receber informação. Ass_____



© 2006-2010 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City, the RL logo, the Grand Theft Auto logo and the Episodes from Liberty City logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other