X·ZINE

Edição n.º 11 /Julho 2010

SPLIT SECOND
E3 2010

NINTENDO: ANOS A INVOVAR E CENSURAR

BOOK OF ELI, UNTHINKABLE RAMPAGE, SEX & CITY 2

RUMBLEPACK, VUVUZELAS SER UM REVIEWER... LARA CROFT , ARROZ XAU-XAU E MUITO MAIS....

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO ™

XZINEPORTUGAL.WORDPRESS.COM

EDITORIAL

EDITOR

Jeremias25

COLABORADORES

SIDSIDSID
PTSn1per
Pedro "Abul" Nave
Rubwar
"J"
Nolwyn
TiagoX9
Mad Professor

Design / Layout

Jeremias25

CONTACTO e COLABORAÇÕES
Se quiseres colaborar envia email para
Xzine.info@gmail.com ou
visita WWW.XZINEPORTUGAL.WORDPRESS.COM

A X-ZINE É UMA PUBLICAÇÃO MENSAL DO CLÃ:

XTREME PORTUGUESE GAMERZZ
Clã Multiplataforma de Jogos FPS, a competir na Xbox e na Playstation 3, desde 23 de Março 2009

PORTUGAL

Todos os artigos aqui escritos são da responsabilidade dos seus autores, sendo assim não refletem totalmente a opinião da X-Zine. É permitido o Download e partilha da revista, desde que o seu conteúdo não seja adulterado e copiado parcial ou totalmente.

Férias

É isso mesmo. O Sol está ai e é tempo de aproveitar as férias, sejam elas escolares, sejam elas profissionais como foi o meu caso neste mês que passou.

Bem que estava a precisar...

Sobretudo por ter ido de férias, esta edição foi encurtada. Não terá perdido em qualidade, mas isso só vocês poderão atestar. Notarão provavelmente a falta de "jogos" ou até do Comunity Board, que voltarão numa próxima edição. Optei também por não paginar esta edição. É uma edição de Férias. Nas férias não se necessita de organização, de paginação. Basta uma toalha e 2 metros quadrados de areia. É isso que esta edição é: X-Zine-2-metros-quadrados-de-areia-e-toalha.

Abordaremos a E3 que se realizou a meio do mês de Junho que, como sempre, trás sempre algumas novidades ao mundo dos videojogos. Este ano não foi diferente e trazemos duas visões pessoais sobre essa feira.

Nolwyn traz-nos a sua review sobre SplitSecond, neste seu regresso à X-Zine. Continuamos ainda no mundo da Nintendo, descascando todas as suas camadas até ao "osso"... ou espinha.

Do cinema trazemos Rampage, Unthinkable, Book of Eli e Sex & City 2. Quatro filmes muito diferentes e para todos os gostos.

No Speak Out Loud contem com habituais textos da zona Delete, Vuvuzelas, Lara Croft, mais uma receita do nosso Chef de serviço, uma rúbrica nova que esperamos manter por muito tempo denominada de "Sex & City em Retalhos". Obviamente que o Rumble Pack também está cá, Oatmeal... e muito mais.

PTsn1per traz-nos ainda um artigo sobre o que é ser um Reviewer, complementada por uma entrevista a um reviewer da Eurogamer.

Mesmo de férias procuramos não falhar convosco! Demorou foi um bocadito mais a parir esta edição... mas o ócio normal das férias a isso obrigou.

Ahhh e só para lembrar os mais distraídos... esta edição é a 12ª da X-Zine. 1 ANO COMPLETO DE X-ZINES! NA próxima edição comemoraremos este feito com artigos expeciais de retrospectiva sobre o primeiro ano desta vossa magazine!

http://XZINEPORTUGAL.wordpress.com

Boa leitura e até já.

GAMES & TECH

CAPCUBE

A E3 de 2010 chegou e no mesmo instante acabou.

Querem saber a nossa opinião sobre a maior feira anual de Videojogos do mundo ? Então continuem a ler e descubram tudo aquilo que por lá passou.

Não seremos exaustivos, porque a maiorira de vós assistiu aos live streams das conferências principais, pelo que de seguida apresentaremos duas visões mais pessoais sobre o que de melhor e pior esta E3 nos trouxe.

Com a expansão e utilização em massa da Internet, hoje em dia (quase) todos conseguem ver as conferências em direto. Longe vão os tempos em que tinhamos de esperar pelo fim do mês para ler os especiais nas revistas da especialidade. Como tal, não vou mostrar tudo o que lá apareceu mas sim dar uma ideia global e pessoal do que foi esta E3.

As conferências:

Este ano e, tal como anos anteriores, tivemos algumas surpresas mas como sempre a maior parte do que foi apresentado na E3 já tinha sido mostrado alguns dias antes. A internet é o sítio ideal para procurar leaks de informação, e em determinados sites, a maior parte desses leaks acabam por se confirmar verdadeiros.

Apesar da ocorrência de “fugas” de informação, e com determinadas empresas a mostrar os seus jogos alguns dias antes da E3, é sempre com agrado que vejo todos os anos a Nintendo a manter tudo no maior secretismo e depois “despejar” com as novidades e deixar o mundo todo entusiasmado. Sem dúvida alguma: Nintendo, a melhor da E3 2010.

Apresentou um leque variado de jogos que são muito "queridos" por quem é fã (btw a Nintendo sempre valeu pelos seus jogos), e quem não for fã da Nintendo nunca irá perceber o porquê dos seus jogos serem tão vendidos noutros países. O único momento menos bom da Nintendo foi os "bugs ou interferências" que ocorreram na apresentação em palco do novo Zelda. Verdade seja dita, se já não conhecessemos muito bem a Wii, iríamos achar que o controlo do jogo estaria condenado ao fracasso. A cereja no topo do bolo foi sem dúvida alguma a apresentação da 3DS.

Por ordem decrescente, e pessoalmente no 2º lugar do "ranking" da E3, sem dúvida alguma a conferência da EA. Bons jogos lá foram mostrados e parece que finalmente a EA perdeu a sua arrogãncia, conhecida de anos anteriores, e mostrou-se cada vez mais interessada na aquisição e parceria com novos estúdios independentes. Finalmente, passaram de "a empresa dos fifas" e passaram a ser o alvo a abater por parte da concorrência. Têm um catálogo de jogos para todos os gostos e de boa qualidade. Andam a abrir a mão na oferta de Betas e a bonificar aqueles que adquirem os seus jogos.

O último lugar do pódio vai para a conferência da Sony. Dias antes da E3, mostraram Killzone 3. Teria sido bastante melhor estarem "calados" e depois chegar ali com a bomba já em estado jogável, porque sinceramente ainda faltam bastantes meses para o lançamento do jogo. O Resto da conferência foi uma espécie de tudo para todos os gostos. É de facto a companhia que mais variedade apresenta e honestamente, tudo o que faz, faz quase sempre bem. Chateia já é o discurso imperativo da Sony: Somos os maiores bla bla bla do costume.. Momento alto da conferência: a presença do homem da Valve: Gabe Newel, no palco da Sony ($$$$). Simplesmente impensável há uns meses atrás..

A desilusão da E3: Microsoft. Nenhum novo jogo de peso foi lá apresentado. Gears of War 3, já tinha sido revelado muito tempo antes e, tal como a Sony, este exclusivo, bem guardado, poderia ter sido o momento alto da conferência. Num momento em que a sua rival começa a ultrupassar em todos os aspectos a Xbox, a Microsoft simplesmente não tem argumentos de peso para cativar novos consumidores. OK, temos Gears 3 e Halo Reach mas, apesar de continuarem a ser grandes jogos, já não impressionam. Uma amostra de Forza (4) pelo meio e basicamente Kinect ! Kinect ! Ao fim lá salvaram a plateia com a nova 360 ao darem uma a todos os que estiveram lá presentes..

Os cromos da E3:

Nas apresentações da SONY e MICROSOFT, tenho de dar o mérito a alguns cromos. Fizeram-me rir e outros demonstraram completa estupidez..

Cromo 1:
Kudo Tsunoda
De óculos escuros durante toda a conferência, e numa das apresentações dizem para ele: "ok Lorenzo lamas" e ele responde ao sair "What the fuck !!!" Quer ser o Big boss por detrás de certos jogos mas falha completamente o discurso…

Cromo 2:
Kevin Butler
Fez o discurso épico de ser gamer Sony ! Infelizmente não teve tanta piada como era suposto; passo a explicar: a primeira vez que se ouve o seu discurso épico sobre o que é ser-se um Gamer, ainda gostamos, mas começando depois a perceber realmente o discurso.. Foi um discurso em que a faca virou para os 2 lados.

Cromo 3:
Peter Dille
A conferência completa a ler pelo tele-ponto. Será que não consegue memorizar um discurso de apresentação ?? Já não é a primeira vez que o fez, e sinceramente queremos que os homens á frente deste tipo de discursos sejam pessoas que amem aquilo que fazem; este não é o caso..ama o seu cargo pelo $$$ apenas, e isso ficou mais que provado.

Cromo 4:
Jack Tretton
O homem do jogo: "Ghost of war, God of Sparta"..e a ler pelo tele-ponto. Talvez o mais "aldrabão" de toda a indústria. Conhecido também por Jack Tretas !

Pontapé final:

Poderiam ter sido melhores as apresentações? Sim! Na minha opinião, o que estragou mais a E3 foram as revelações de jogos importantes alguns dias antes da E3 e assim poucas foram as surpresas. Mais uma vez dou os parabéns á Nintendo por ainda guardar segredos a 7 chaves. Para a Sony teremos mais novidades na TGS e de certeza vamos ficar surpreendidos (the last guardian p.ex.). Um aleluia também por ter sido revelada a data do lançamento do GT5.

Os meus pensamentos ao ver a E3:

COD: Black Ops
Melhoramentos ao nível das sombras; maior quantidade de vegetação no ecrã; controlo de veículos; mapas e dlcs primeiro na Xbox; nada de novo por agora..sinceramente; mais um COD;

Kojima: MGS Rising
Ambiente de jogo do Metal Gear; Cut-scenes como sempre; permite “cortar todo o cenário” com a espada; jogo “lightning bolt action”; cena incrível a cortar melancias no fim do trailer, mas WTF !!

Gears of war 3
4 players co-op single player; cenários mais coloridos e com mais vegetação; gráficos bons mas.. ; cabelo do Marcus move-se com o vento; melhor iluminação; modo de jogo Beast; must buy;

Fable 3
Saida em Outubro; trailer apenas !! Tanto “paleio” anteriormente e nem uma demo do kinect tal como em ocasiões anteriores ??

CrYtek
Novo jogo de nome Codename Kingdoms; trailer apenas; must see in future;

Halo Reach
Escala dos cenários enorme; efeitos de luz e particulas melhorados; suavidade de jogo; gráficos já não impressionam; batalhas no espaço (?)...

Kinect
Detecta movimentos e voz; videochat; ver videos com amigos online; câmara segue a pessoa para os lados; cópia de alguns jogos da wii; Dance central yuuupie; Star wars; (wii) sports...lol; preço ???

Turn 10
Jogar com o Kinect; ver/explorar carros com o Kinect; forza (4) 2011

Xbox S
Wi-fi N; Kinect; 250 gb; 4 Usbs; steath mode nas ventoínhas (finalmente);

Zelda Wii
Demo com muitas interferências em palco; uma mão para o escudo, outra para a espada; must buy;

Wii party
13 tipos de jogo; family game;

Just Dance 2
Ok..

Golden Sun DS
Finalmente mais imagens; talvez a despedida em grande da DS "normal";

Golden Eye Wii
O regresso do fps revolucionário; não me cheira que vá ter o mesmo efeito do seu antecessor mas ok;

Epic Mikey
Plataformas; apaga-se os cenário e criam-se outros ingame; Uau..se eu fosse mais novo 10 segundos ía curtir;

Kirby
Regresso na wii; novas mecânicas de jogo; personagem "á lá Nintendo";

Donkey Kong Wii
Plataformas tradicional; é disto que precisamos; lindo; must buy;

Nintendo 3ds
Hell yeah !! fotos em 3d; filmes em 3d; sem uso de óculos; compativel com jogos DS; aspecto semelhante á DS; Orgasm !!!! E o preço pá ?

Dead Space 2
Mais assustador; ambiente brutal; gráficos semelhantes ao anterior; must buy...

Medal of Honor
24 people on stage demo; beta vem aí; Hud similar ao Bad company; must buy (after playing the beta: guess not);

Need for Speed
Parece que é desta..

Sony
we are the best !! We Own !! 3d !! We Own !! PSP !! Ghost of war !! Hell yeah !! (nada de novo, imperativos do costume);

Killzone 3
Demo; mar OMFG; muita variedade só naquele nivel (?); must buy;

Ps Move
“Ps3 move motion controller will be available for 49.99" Woo hoo yeah!!YAY!!!!YAY!!! "And the Playstation Move Navigator"(epic silence)" will cost 29.99"...

Kevin Butler
Epic lol

LBP2
Platform for games; jogo infinito; must buy for family;

Gabe Newell
No palco da Sony OMFG !! $$$$$$$

Assassins Creed
Beta ps3; online hummm

GT 5
Pista top gear; data de lançamento; must buy;

Infamous 2
2011; mudaram a personagem principal: porquê ???? ; aliens (?); meh...

Twisted Metal Ps3
Meh; o palhaço na carrinha de gelados parte tudo !!

PTsnlper

E3: desta vez, o David ganhou mesmo contra o(s) Golias

Toda a gente sabia que esta edição da maior conferência de jogos a nível mundial iria girar em torno de um único mandamento: a tecnologia.

O Playstation Move da playstation 3, o Project Natal da Xbox 360 e os rumores de uma Nintendo 3DS apontavam para uma E3 2010 ligeiramente mais virada apara o mercado das massas.

No reboliço por detrás das conferências dos três grandes do “gaming”, acaba por surgir em muitos fóruns e cabeças de fanboys a questão: Afinal de contas, quem “ganhou” a E3 de 2010?

"Sony's on the move"
De entre as três empresas, a sony era claramente aquela que apresentava um maior arsenal para cativar e surpreender a imprensa mundial. Desde sequelas suspensas como “Resistance 3”, “inFamous 2” ou “Killzone 3” até jogos como “The Last Guardian” e “Gran Turismo 5”, que actualmente andam a trazer de beicinho muitos jogadores por todo o mundo.

Juntava-se a isso os rumores sobre o serviço PSN+ e a óbvia aposta no “Playstation Move”... a Sony tinha tudo para apresentar uma conferência apimentada.

Inacreditavelmente, tal não aconteceu muito por culpa da falta de organização e estruturação da conferência em si.

A conferência começou com uma boa dinâmica, apresentando um dos estandartes de 2011 para a Sony: Killzone 3. Killzone 2 foi uma maravilha tecnológica, tanto graficamente como a nível das mecânicas online, com "servidores dedicados", jogabilidade exigente, "ladder interna" e uma enorme quantidade de ferramentas ao dispor de todos aqueles que queriam levar o jogo a um novo patamar competitivo. Foi-nos então apresentado um segmento da campanha, mostrando desde já a forte aposta na variedade de ambientes e mecânicas de jogo.

Os ânimos ficaram quentes, seria então de esperar que a Sony conseguisse equilibrar a sua aposta no mercado hardcore com o mercado casual. Infelizmente, tal não aconteceu. Ao invés de apresentar as suas grandes apostas para o futuro no que conta aos títulos em desenvolvimento, a Sony interrompe a corrente e introduz o universo do Playstation Move. Foram-nos então apresentados os títulos de lançamento e o preço do periférico (39,99 euros pelo comando luminoso; 69,99 pelo kit com os dois comandos, incluindo o comando auxiliar; 99,99€ pelo bundle que inclui um jogo).

No entanto, pode-se dizer que o momento alto nesta conferência foi a participação de Kevin Butler e o seu humor carismático. Obviamente que a PSP fez parte do evento, mas, à semelhança do passado, acabou-se por anunciar uma campanha de advertising e o anúncio do God of War: Ghost of Sparta. Após esta iteração pelo mercado casual, somos então finalmente presenteados com uma série de anúncios, seja um novo Twisted Metal (ressurreição de uma série com historial) e inFamous 2 (com um reboot completo da imagem do primeiro título).

No geral, a Sony cometeu o erro de não separar o seu mercado, misturando conteúdo e organizando uma conferência de uma forma leviana. Não seria melhor sequencializar os anúncios e entusiasmar a imprensa com uma apresentação mais concentrada do move?

A Xbox e o natal

A conferência da Microsoft foi um caso duma conferência que cumpriu as expectativas, uma vez que as mesmas não eram muito altas. A consola da comunidade hardcore rendeu-se aos prazeres do mercado casual com o seu "Project natal" ou recentemente denominado por Kinect.

A conferência começou com as apresentações do Halo Reach, Gears of War 3 e Fable 3, sendo suficientemente satisfatórias para aquecer os ânimos. Houve ainda espaço para a apresentação de um exclusivo da Crytek do qual praticamente nada se sabe. Novamente, esta sequência de jogos hardcore foi subitamente interrompida para dar lugar à grande aposta da Microsoft: o Kinect, que promete um nível de interactividade sem precedentes, dentro e fora dos jogos. Este periférico contará com 15 titulos de lançamento, desde o Kinectimals, passando pelo festival do "Dance Central" e acabando no estereótipo saudável do título "EA Active".

O problema da apresentação da Microsoft prende-se com o facto de nenhumas das fases da conferência apresentarem fôlego: por um lado, todos os jogos desenhados para jogadores com dedos e cérebro já haviam sido anunciados ao público e inclusive jogados (como é o caso do halo: Reach e a sua beta privada), por outro, no que conta à aposta da Microsoft no mercado casual, é possível constatar que a maior parte dos jogos que fazem parte do catálogo de lançamento deste periférico não se apresentam como originais ou estimulantes, mas antes meras reencarnações de títulos passados, com a excepção do Music Central da Harmonix ou a variante do Forza.

Como já tinha sido antecipado pela comunidade em geral, a conferência da Microsoft não reservou surpresas aos mais atentos, pelo que nem a demonstração do novo Call of Duty e do contrato de exclusividade de todo o conteúdo descarregável se apresenta como um argumento que a salve da mediocricidade.

A Nintendo está viva!

Corro o risco de ser apedrejado em praça pública, mas julgo que a vitória da Nintendo é evidente. Tanto a nível de impacto como de anúncios, a verdade é que esta imprensa Nipónica acabou por satisfazer a sua legião de Seguidores.

Os fãs pediram e a Nintendo ofereceu uma grande dose de nostalgia ao fãs mais hardcore, apresentando títulos com um grande historial na indústria.

A conferência arrancou com o anúncio de "Zelda: Skyward sword", que tira proveito da sensibilidade acrescida do wii "plus". Apesar de acidentada e um pouco trapalhona, a estreia desta nova iteração satisfez, embora não tenha deslumbrado. De seguida seguiu-se o anúncio de um novo Goldeneye para a Nintendo Wii: outro exemplo da abordagem da Nintendo ao sentimento de nostalgia da sua comunidade mais hardcore. Houve tempo para um novo trailer do "Metroid Prime: Other M", assim como da ressurreição do boneco anão "Kirby", com o seu título "Epic yarn".

Esta sequência de anúncios deu lugar a um dos grandes destaques do segundo dia da E3 (sim, porque oficialmente começou com a conferência da Microsoft): A Nintendo 3DS.

Com este novo modelo portátil, não precisamos de usar óculos de plástico armados em Stevie wonder em frente ao nosso televisor de 2500 euros, basta… simplesmente jogar. A Nintendo sempre foi uma consola de massas, mas tal não implica que não possamos admirar o seu trabalho magnífico nesse departamento ao longo dos tempos, sendo que esta nova consola constitui mais um prego no caixão da PSP.

Paralelamente ao anúncio das suas funcionalidades e características acrescidas (novo analógico, opções de actualização do software, funcionalidades online mais avançadas, assim como de um poder gráfico mais acrescido), foi anunciado o título estandarte desta nova consola: "Kid Icarus: Uprising".

Após o anúncio da 3DS, houve ainda espaço para o anúncio de um novo título Donkey Kong, apelidado de "Donkey Kong: Country Returns", sendo uma outra surpresa inesperada para a audiência.

É irónico que no meio do Move e do Kinetic, tenha sido a 3DS que tenha angariado uma maior atenção tanto por parte da imprensa como de todos aqueles que visitaram a conferencia de jogos. A verdade é que a sua apresentação ficou livre de pressão desnecessária, ficando assim encaixada

num contexto coerente e suave que não estragou o ritmo da mesma. Apresenta um suporte de software de luxo, incluindo a participação da Kojima Productions, por si só um argumento de peso.
A razão por detrás do sucesso da Nintendo foi a ausência de expectativas: ninguém esperava algo inesperado, elemento esse que foi constantemente enaltecido ao longo da apresentação. Houve dinamismo e um excelente fio condutor nas propostas da Nintendo. A 3DS é uma obra de génio tanto economicamente como tecnologicamente e a vaga de títulos anunciados vão tirar a barriga de miséria a alguns jogadores.

Foi simplesmente o exemplo perfeito de eficácia e simplicidade, e não foi preciso a intervenção do Cirque du Soleil para o efeito.

Não é o exemplo de uma plataforma perfeita, longe disso, mas o pouco que a Nintendo faz, fá-lo bem e sem precalços, o que já não pode ser dito da Sony por exemplo.

Rubwar

PAPA!

EXPLODE-ME COM JEITINHO!

Olá leitors e gamers da Zine! Para vocês, que são gente linda, temos novidades explosivas no que diz respeito a carrinhos! Parece que a população "press start" 2010 dispõe de mais um jogo de corridas, from Disney with love. Chama-se Split Second e pode ser realmente amor à primera vista.

Mas porque é que Split Second é original? Porque nem todos os jogos de corridas contêm explosões massivas daquele género. Mas vamos começar a dissecar este jogo, camada por camada, para vermos bem o que temos bem lá fundo ao pé dos ossos! Meu deus, eu hoje estou tão visceral, não sei do que poderá ser...

Logo and images are copyright of the game publisher

EXPLODE-ME AS ENTRANHAS!

Split Second não é um simulador de condução. Split Second grita "arcade" por todos os pixels e por todas as curvas que damos enquanto fazemos explodir o cenário de modo a fazermos com que os nossos rivais, que estão à nossa frente, levem com os estilhaços em cheio ou se despistem e fiquem para trás. Estão a ver o WipeOut? Tem a ver e não tem nada a ver.

Como é que explodimos com o cenário e enchemos a nossa televisão de eye-candy? Temos três métodos: derrapando pela estrada (drift), conduzindo atrás nos nossos adversários (draft/slipstream) e saltando quando encontramos rampas ou lombas na estrada. Há uma quarta hipótese que é o "close call", quando escapamos por pouco de uma explosão. Portanto, quando mais louca e alucinante for a nossa condução, mais a nossa barra de detonação se enche. Onde é que já vimos algo parecido com isso? Terá sido no *gasp* BURNOUT?!?! Ou seja, a nossa barra de detonador tem três secções e podemos usar uma, duas ou três fatias de uma vez. Ou se quiserem, temos 3 níveis possíveis de explosão que devem ser usados com alguma estratégia, se quisermos ganhar a corrida em primeiro lugar.

As mudanças (agora estou mesmo a falar em embriagem) são automáticas por defeito, por isso é menos um elemento com que se preocupam (o que também pode ser mau porque eles não dão a hipótese de escolha, seja como for). Além disso, o jogo nunca é propriamente secante durante a corrida (isto para quem já está a arrancar cabelos e crostas por saber que não há mudanças manuais no Split Second). Não, não. Depois de passarem para 1º lugar a meio da 1ª ou 2ª volta, explodindo tripas e corações, não há cá sacar do pratinho de tremoços e curtir a viagem sem stress até ao final da corrida. Isto porque quem está à frente é quem leva com o calor todo na cara e em 1º lugar vocês vão ser alvo de sete rivais com gostos carnais para vos tostar até à última migalha (esta foi a frase típica dos anos 90 estilo "Templo dos Jogo").

This is unoffical wallpaper provided by SuperCheats.com

Não se admirem se estiverem a curtir o belo do 1º lugar, tiverem um acidente por causa de uma explosão e passarem para 6º lugar, logo a seguir. Por outro lado, o oposto acontece: com uma explosão bem dada (salvo seja) podem passar de último para primeiro. Vejam como isso acontece, com esta simulação bem familiar, bem popular, bem portuguesa:

- Ó Maneliiii!!! Vem jantarii!!!
- Agora não posso, cachopa, estou a jogar "Split Sécondiii"
*- Então está o bacalhau a arrefeceriii! Larga essa m****!*
*- Não chames de m**** às minhas explosões, Maria, que levas no focinho!!*
- Deixa lá ver que jogo é essi que andas aí a jogari!
- Não me stresses, mulheri, que estou em 1º lugari!!

Um acidente acontece e Manel espeta-se, passando para último lugar, com muitos palavrões à mistura.

- Parece que vais perder, é bem feito, há justiça neste mundo, porque nem azar ao jogo nem sorte no amor, vou ver os Morangos com Açúcar p'rá cozinha!

Mas Maria olha para o cenário e vê algo de interessante e muda de atitude:

- Ó Manel, ouça lá, o menino está a ver aquela torre de controle? Não faz Feng Shui com o resto da pista! Você não pode explodir com aquela coisa horrorosa?
- Ó Maria, com franqueza, a menina sabe que explodir com torres de controlo é completamente fashion! Vou usar a minha carga tripla!

A torre de controlo explode com muito eye-candy, a música ingame pára e tudo (já vamos falar sobre a música *suspiro*), opção de fazer replay desse momento (não é lá muito boa ideia, porque é o suficiente para perderem a concentração), e cinco rivais vão de encontro aos estroços e a pista muda para outra secçao.

- Ó Manel, você é do mais "press start" que há, limpou a paisagem e explodiu com o carro da Tia Xuxa! Caturreira!! Bem, vou para a cozinha ver o "Querido Mudei a Casa"!
- Olha lá, ó minha labrega, tu andas a tomar o teu lítio?!

Como podem ver, a jogabilidade é muito boa mas pode vir a tornar-se repetitiva rapidamente, a não ser que não se importem de jogar várias vezes na mesma pista. No entanto é isso mesmo que todos têm vontade, porque convém saber de cor onde está cada explosão, como explode e que estragos deixa na pista, porque ao jogar online, vão ter muitos geeks a rebentar o vosso juízo.

O modo offline pode ser terminado rapidamente, dependendo da vossa destreza, mas não é propriamente fácil e dado de bandeja. Acumulando pontos (créditos, neste caso) desbloqueia carros, pistas e eventos. O evento de elite é necessário vencer pelo menos em 3º lugar para dar acesso à próxima etapa. Para terminar, o nível de dificuldade é equivalente, mas um nada mais difícil, ao MotorStorm: Pacific Rift. E agora falemos rapidamente sobre as explosões que, no fundo, são o núcleo do jogo.

Explosões de Nível I
Explode-me com decoro, se faz favor!

As explosões de nível 1 são as mais usuais e podem anular momentaneamente um, dois, até três (ou mais) carros. Essas explosões são detonadas quando o nossos rivais ficam com um icone por cima do seu carrito e conforme a nossa precisão do momento em que detonamos a bomba, pode acertar-lhes ou não.

Alguns tipos de explosões são mais fáceis que outras. Pode ser um helicóptero a largar um bidão de dinamite na estrada ou uma bomba de gasolina explodir por completo, etc. A certa altura o nível de dificuldade exige que saibamos onde está cada explosivo e a altura certa para o detonar, senão falhamos o alvo ou podemos ser nós a levar com ele.

Nesse momento é humilhante alguém estar a observar-nos, por isso inventem uma desculpa qualquer!

EXPLOSÕES DE NÍVEL 2
Explode-me com estilo, boneca!

As explosões de nível dois costumam causar danos maiores, como detonar um edifício inteiro, o que geralmente causa maior impacto e muito mais probabilidades de os nossos rivais levarem com pedragulhos em cima ou com o impacto perderem o controle e atravessarem a pista de um lado ao outro a fazerem cambalhotas.

São mais raros de encontrar durante o percursso e se forem mal usados, estão a gastar duas barras de explosivos para nada. Se for bem usado, limpam aquela zona toda e podem passar para as primeiras posições.

EXPLOSÕES DE NÍVEL 3
Explode-me com Vuvuzelas, brother!

As explosões de nível 3 podem mudar drasticamente o cenário, pois são massivas e brutais de ver. Quase sempre resultam em metade do esquadrão dar com a cara nos destroços e a pista mudar para outra secção. Algumas pistas têm dois locais deste tipo, e por isso é uma espécie de 2 ou 3 em 1. Vale a pena guardar a barra até ao fim para ver isto a acontecer, nem que seja só pelo gozo!

GRÁFICOS
Explode-me a Vista!

A nível de gráficos, Split Second faz o seu papel, ou seja, os gráficos não são maus mas também não é por aí que o jogo vai ser reconhecido... pelo menos na minha opinião. O cenário é interessante, é muito divertido explodir com coisas, vê-las a explodir à nossa frente, e sinceramente nós vamos tão depressa (mas não tanto como no Burnout Paradise: "Olha lá no horizonte a Paris Hilton! Já passou...") que temos mais que fazer do que olhar para aquele aliasing, ou aquele pixel descolorado, ou aquela textura que não ficou tão bem detalhada...

Mesmo com 100hz Motion Plus para quem tem televisores equipados, nota-se que o framerate não é perfeito, mas não temos grandes quebras. Mais uma vez não é o Burnout Paradise que corre com uma grande fluidez, mas temos que ser honestos e o Burnout Paradise tem gráficos mais simplezitos.

E temos filtros na paleta de cores! Sim! Não são filtros para enrolar tabaco, são mesmo filtros (ou apenas um) em tonalidades vermelhas que cria o seguinte efeito:

- parece sempre pôr do sol mesmo quando é meio dia;

- fica tudo com um ar avermelhado, apesar do céu ser azul;

- os verdes desaparecem. Não há verdes, se o vosso carro for verde, vai perder a vivacidade dessa cor. Não há couves, nem alface, nem rúcula, nem pepinos. Mesmo sendo tudo muito urbano e industrial, não há verdes. A certa altura, a ausência de tons verdes começa a cansar. A sério... um verdinho não faz mal a ninguém. E já agora... os circuitos são todos demasiado parecidos uns com os outros, a nivel de cenário. Não há variedade, sabe tudo ao mesmo, é uma seca!;

- de noite, é realmente de noite, não há efeito de pôr do sol. Se mesmo assim houver esse feito delicado, a vossa TV deu o berro ou vocês deveriam ir para uma clínica de desentoxicação. Ou então curtam, também podem ir por aí...

MÚSICA E BANDA SONORA
Explode-me os Tímpanos!!

Não... não me expludas os tímpanos, porque a música é para esquecer! Vamos falar da musiquinha catita do Split Second. A música do jogo pode ser dividida em duas secções. A música cliché dos menus e cut scenes do jogo, que tentam remontar aos programas sensionalistas tipo "Master Plan", ou "Big Brother", ou "Gisela e a Musaranha do Norte" e a música ingame.

Bom... de Master Plan e afins já estamos todos um pouco fartos mais a sua música dramática de quem está a avisar que vai haver porrada em breve e a música ingame tenta imitar as músicas do Motorstorm mas falham completamente, no sentido em que o Motorstorm tem música de qualidade e aquelas são francamente muito, mas muito, más.

Musicalmente desinteressantes e só soam mesmo bem quando estão desligadas. Para piorar a situação, os programadores bloquearam aquela opção que só alguns abençoados jogos têm, que é poder tocar os nossos mp3 durante o jogo, também chamada opção de "Custom Soundtrack". O facto de a música ser tão má, junto com o facto de não podermos ouvir os nossos mp3 é o equivalente musical à Disney nos mandar ir f... focando noutro aspecto, vamos então ver como fica este cozinhado, de um modo geral.

P.S. - Se desse um score de 1 a 10, aqui seria um score de 3. Podem considerar esta nota e transportar ao equivalente em Score de Glasgow, mas aplicado a bandas sonoras.

GENERALIDADES
Explode-me de Alto a Baixo

Split Second é uma mistura de Wipe Out com Burnout e Ridge Racer. Wipe Out porque usamos uma estratégia para eliminar os nossos adversários. Burnout porque compensa conduzir à doida e à maluca. Ridge Racer porque é preciso dominar o drifting.

O nível de dificuldade está bem adaptado, a certa altura precisamos de estar mesmo concentrados para jogar, ou então é o fim da picada. Há momentos acasionais em que parece-me haver qualquer coisa entre o cenário e os carros e a jogabilidade que tenta ser, indirectamente, uma espécie de Motorstorm wannabe, mas MotorStorm nem sequer se imita decentemente porque é daqueles jogos de culto. Claro que podem não gostar, tal como há quem não goste de MacDonalds ou tremoços ou Donuts....

Portanto, se gostam de adrenalina, explosões constantes, música muito manhosa, filtros vermelhos que dão um ar de "hell on earth" quando estão a jogar, e ver o mundo a desabar em frente aos vossos olhos e muitas vezes ter que reagir rapidamente quando a estrada se levanta numa explosão à vossa frente, para se desviarem.... enfim, vão gostar bastante do Split Second, mas atenção que é um jogo puro arcade com alguma táctica e estratégia.

Se não jogarem online, acabam o modo offline rapidamente e ficam a nadar naquilo. Mas enquanto é novidade, dá muito gozo. A duração da diversão... depende de vocês. Ah e já agora, a única maneira de brincar às Barbies com os carros, é só mudar mesmo a cor, porque de resto, não há qualquer interacção, nem quanto a decalques, nem quanto a desenhos de pintura e muito menos de tunning nas peças mais importantes. Mas também, qual o mal de carregar no start e apenas jogar sem preconceitos?
Bora mas é jogar! :D

Nolwyn

HTTP://WWW.NICOVIDEO.JP/WATCH/S
OUR 16BIT WARS
MEGPOID
09626
×15750
WORLD TIME
16-1
WORLD 16-1
× 1
16 bit...

Y
X
16
HELLO!
misgold

Nintendo®

Parte 5

Estamos em 1996, dentro do período de ouro da Fifth generation consoles (1993–2006) (32 e 64-bit), onde três grandes consolas eram o alvo de compra, de todos os gamers do mundo:

- Saturn (1994)
- Playstation (1994)
- Nintendo 64 (1996)

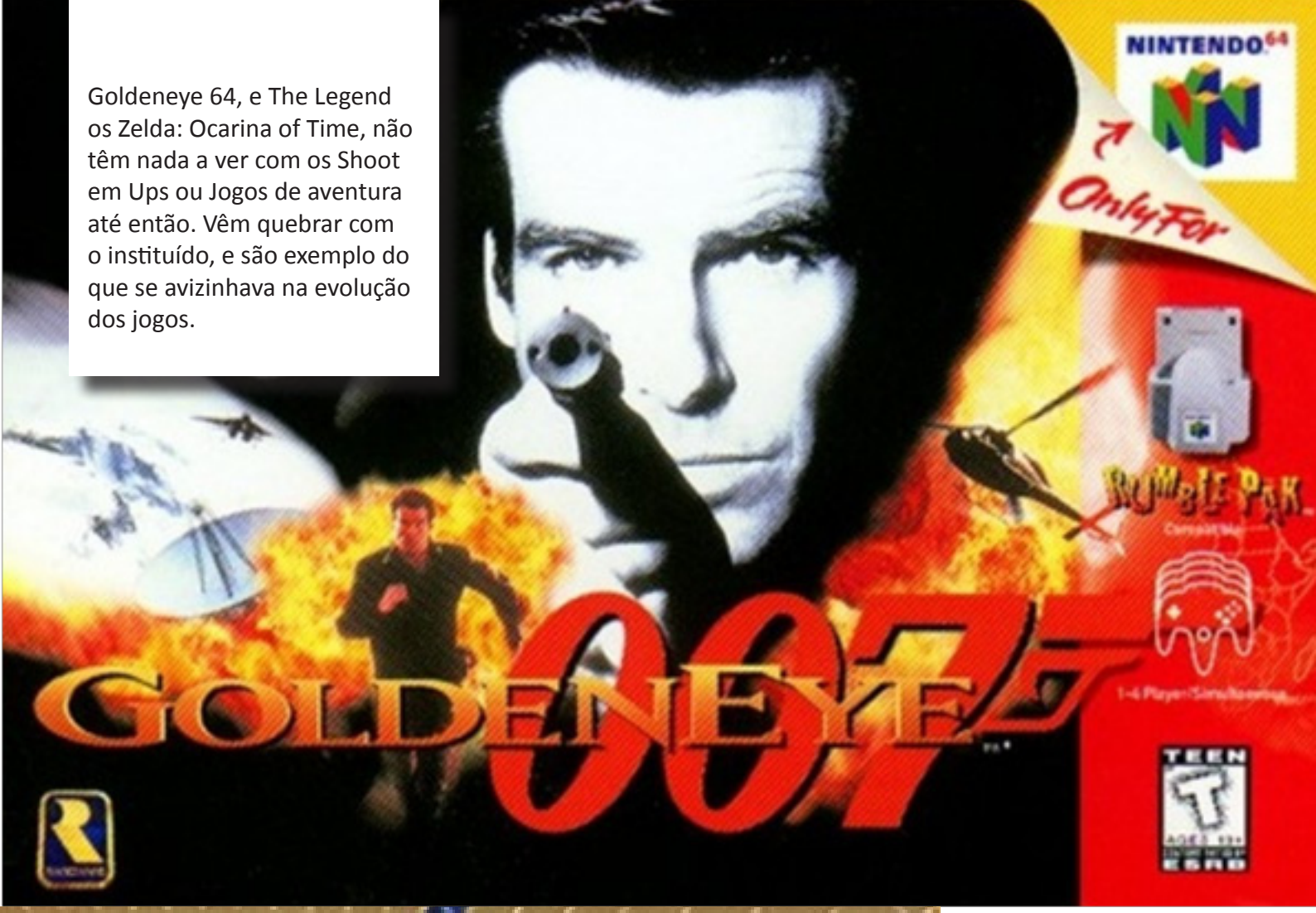
Esta é a era dos 32/64 bits, e onde se dá o crescimento dos jogos em 3D (perspectiva e volume). A prioridade passava pela construção de ambientes que usassem as três dimensões, exemplo disso são os jogos Virtua Racing e Star Fox.

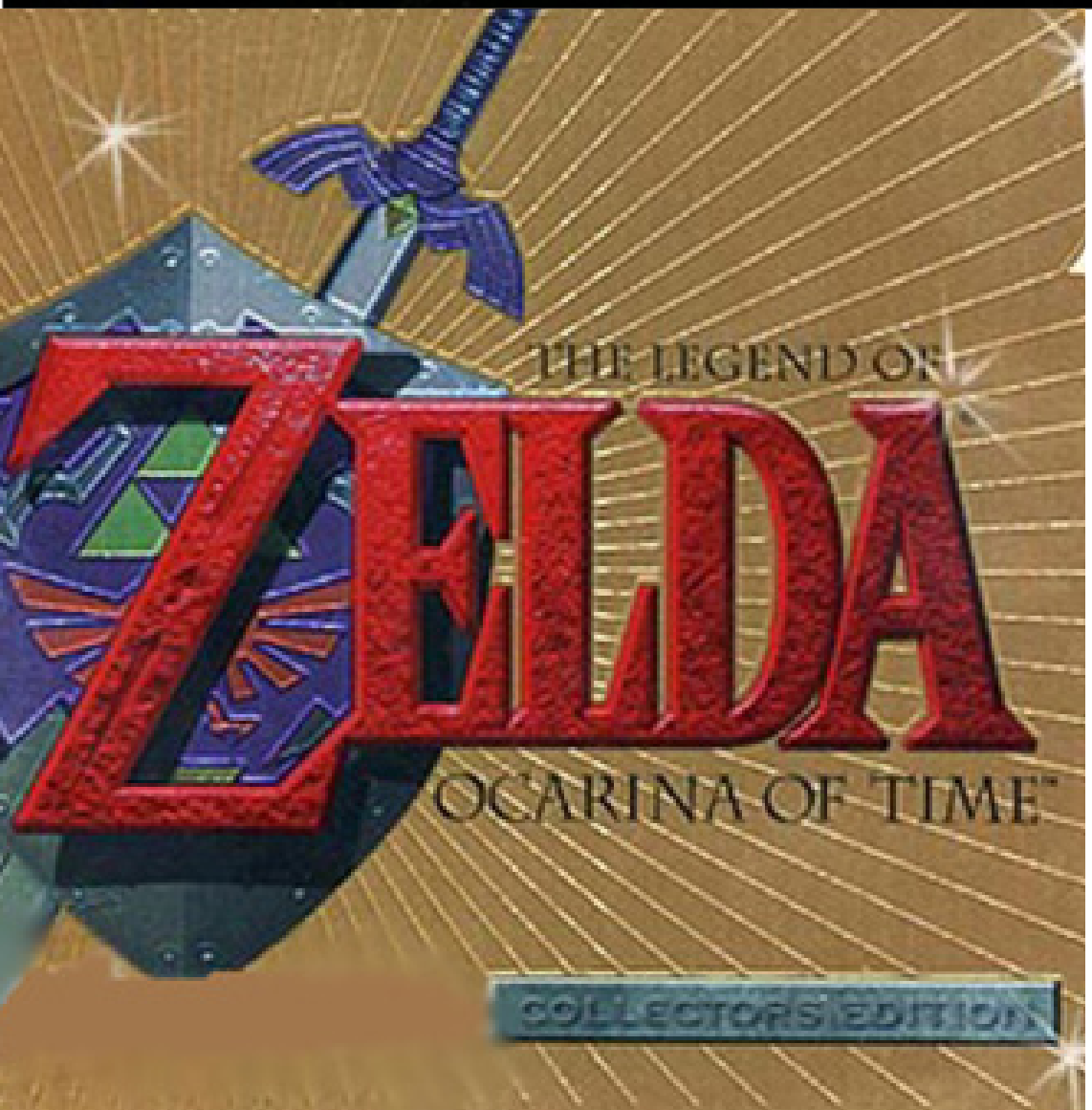
Assim, a maioria dos game-designers começam a mover-se do tradicional 2D e pseudo 3D, para o total 3D.

Super Mario 64 na Nintendo 64, Crash Bandicoot na Playstation e Tomb Raider na Saturn (e depois na Playstation), são as capas de cartaz de cada consola em relação à nova moda do 3D.

Houve toda uma tendência realizada e imposta pelo marketing e publicidade, o 3D era imperativo, a indústria dos jogos, estava agora a distanciar-se a passos largos, dos jogos de scroll horizontal, e de seguimento em trilhos invisiveis. Abria-se uma porta para jogos ainda mais complexos e novos géneros.

Goldeneye 64, e The Legend os Zelda: Ocarina of Time, não têm nada a ver com os Shoot em Ups ou Jogos de aventura até então. Vêm quebrar com o instituído, e são exemplo do que se avizinhava na evolução dos jogos.





Dá-se o declínio do Cartucho a favor dos CD´s, porque o custo dos CD´s era infinitamente menor, e permitiam armazenar imensa informação.

Esta possibilidade da quantidade, veio trazer mais inclusões de cut-scenes e música sinfónica nos jogos.

Os jogos tornavam-se a partir desse “agora”, peças artísticas e/ou dramáticas multimédia, porque finalmente haviam condições para as realizar/executar. Os jogos passaram a ter um novo género: Jogos Interactivos.

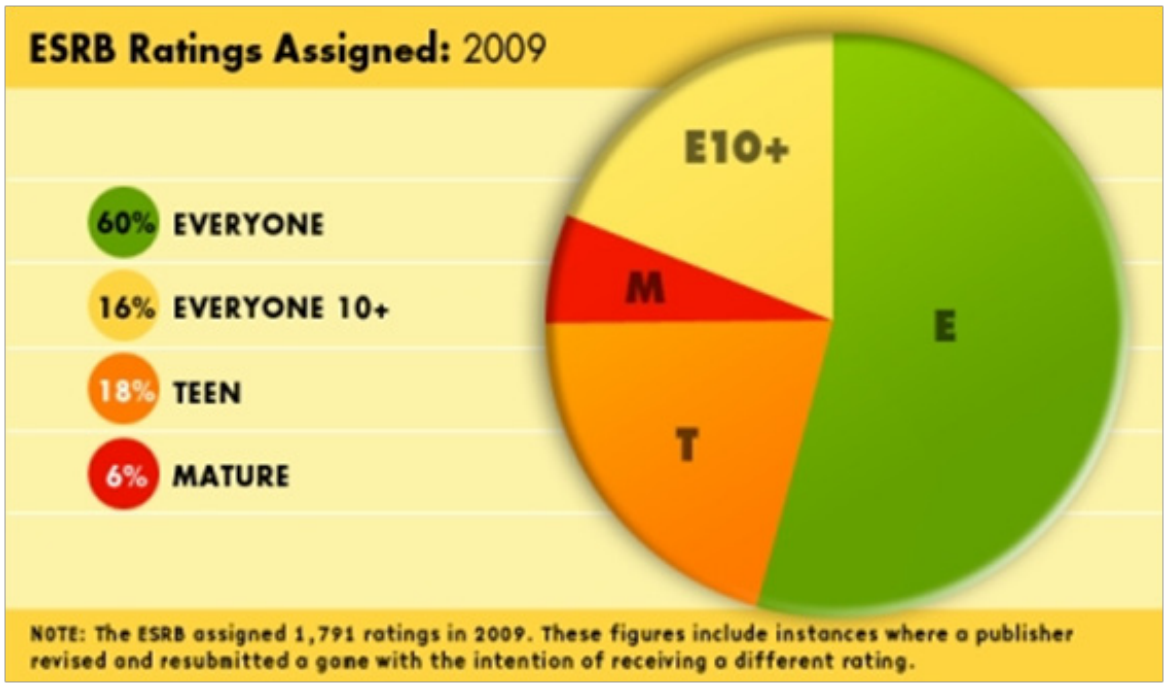
Não esquecendo que a SEGA MEGA-CD em 1991, tentou algo parecido com o jogo Night Trap (à venda em 1992):

Night Trap é (foi) polémico, veio ofender alguns membros do senado americano, sobre o material ofensivo que o jogo (SUPOSTAMENTE) apresentava. Fez parte dos "Quatro da vida airada": Mortal Kombat, Enforcers Lethal, Doom e Night Trap.

Infames! Mereciam a fogueira! Cá em Portugal era o Facada, o Ranheta... E aqui os maus da fita, são indiciados como o factor principal para que se venha a desenvolver o sistema de avaliação da moralidade dos jogos, ou seja, a ESRB (Entertainment Software Rating Board), responsável por atribuir "notas" ao conteúdo dos jogos, e assim obrigavam as empresas do mundo gamer a adoptar estratégias de responsabilização pelos jogos que criavam (manuais, publicidade séria, padronização das regras para lançar um jogo para o mercado, guidelines católicas).

Portanto uma associação sem fins financeiros (dizem eles), fundada em 1994, pela ESA (Entertainment Software Association), uma associação Norte Americana, exclusivamente dedicada aos serviços públicos e de negócios com a indústria dos videojogos, computadores e Internet. Portanto o mundo da censura, passou da Nintendo para a Americanização da coisa.

A ESRB, “carimba” em média, 1000 jogos anualmente, e leva na sua base de dados, 19,603 jogos. Vejamos o ano transacto:



Dos 1791 jogos “carimbados”:

- 60% receberam um E (Everyone) rating
- 16% receberam um E10+ (Everyone 10+) rating
- 18% receberam um T (Teen) rating
- 6% receberam um M (Mature) rating

Nem tudo é violência! Nem tudo é sexo! Mario e Sonic e bolinhas vivem! Portanto, é tudo uma questão de bolinhas...

Ei! Bolinhas, estas aqui são as do sistema de censura british! Seria injusto, termos só um sistema de rating americano, os Uk lad´s também gostam de pavonear coisas só deles, para o mundo.

BBFC - British Board of Film Classification. Dedica-se a rotular Filmes, Música, e videojogos. Dedicava-se, porque desde 2009, perderam para a Europa, o controlo sobre o "bem e o mal" dos videojogos. E assim, em Setembro de 2009, todo o UK foi invadido pelo sistema de rating europeu. Mas, há tachos lá para o UK (naquele antro do BBFC), que precisam de mostrar serviço, ou isso, ou entrar em polémicas, e actuaram ilegalmente com dois jogos: Massive Effect 2 e Aliens vs Predador), fuck yeah. Imaginem, a Europa com um maiores de 18, e lá no UK, um maiores de 15 – para os jogos respectivos escritos em cima. Isto deu azo a que muito menor, andasse aos encontrões com os gerentes das lojas lá no UK, (por exemplo pelo Massive Effect 2), algumas GAME tinham jogos maiores de 18 (pela PEGI) e outras GAME tinham jogos maiores de 15 (pela BBFC). Enfim ingleses.

Portanto... ena, entra outro rating system do nosso senhor puritano que está nos céus, em jogo, o sistema PEGI, ou seja, a standarização de regras através dum modelo EUROPEU! Já vamos em três. Os quadradinhos norte-americanos via ESRB...

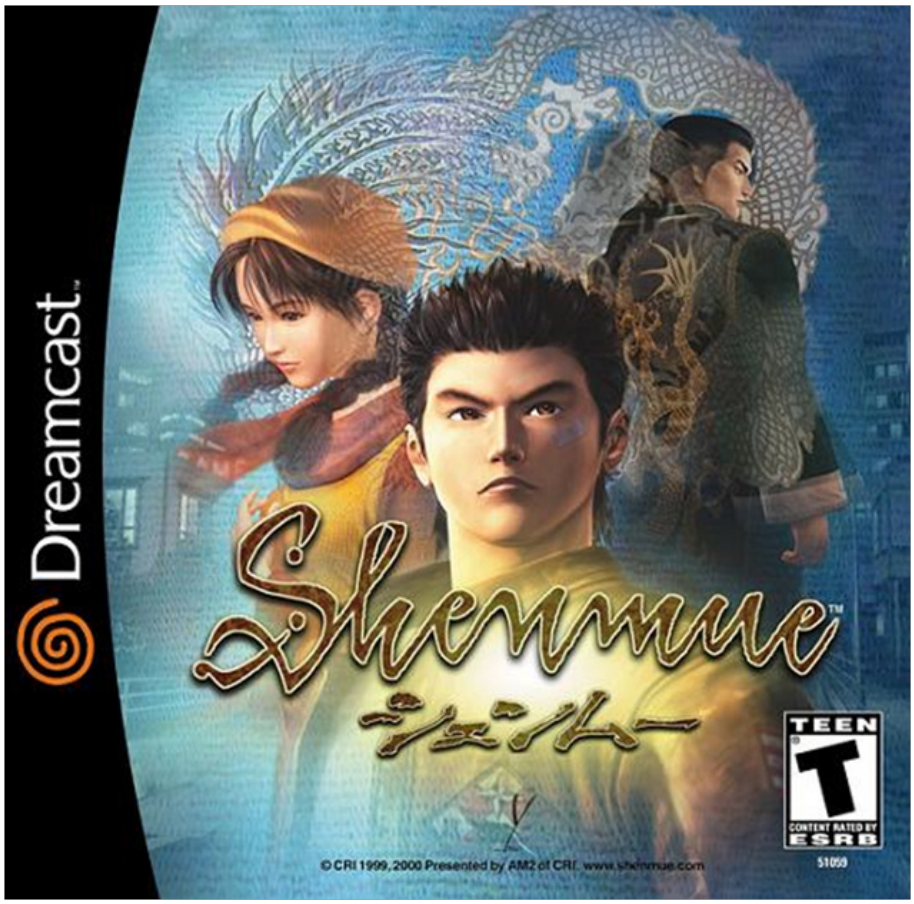
E finalmente os bonequinhos do PEGI:

Voltando às consolas...

A banalização dos 'interactive movies' dá-se, e afasta-se progressivamente a imagem deles como jogos que usavam massivamente o video full-motion, para se passar a associar o método interactivo aos jogos de acção e espaço total, como em Metal Gear Solid.

Cá está um jogo que me faz dormir, mas notável na sua concepção, e como inova com o uso de in-game generated movie (sim gráficos feitos pelo motor gráfico), e não mais espectacular a integração de tecnologia "haptic" – tactil feedback que nos transporta para o uso de sensores e teletransportes/ teleoperadores, usando o toque, aplicando movimentos, forças e vibrações, e assim assistimos ao movimento ou criação de objectos virtuais in-game. Metal Gear foi primariamente definido como um Stealth Game, mas foi muito mais que isso.

Os CD´s trazem à força capacidade para o 3D: jogos, que podiam usar gráficos mais realísticos, e acima de tudo, ambientes enormes e interactivos, como em Shenmue (que sai em 1999).



E entretanto estas são as propostas que a bem ou mal, competem, por um dono:

Apple Bandai Pippin
1995–1997

Casio Loopy - 1995

Neo Geo CD- 1994

PC-FX - 1994

Virtual Boy
1995–1996

Bandai Playdia- 1994

Add-ons e remakes

Atari Jaguar CD - 1995

Nintendo 64DD - 1999

Handheld systems

Mega Duck/Cougar Boy - 1993

Gamate - 1994

Sega Nomad - 1995

Game.com - 1997

Game Boy Light - 1997 (only in Japan)

Game Boy Color - 1998

Neo Geo Pocket - 1998

WonderSwan - 1999

SID

Título Original: Night Trap
Plataformas: Sega CD,32X,3DO,PC,MAC
Empresa: DIGITAL PICTURES INC.
Tipo: Full Motion Video - FMV
Data de saída no mercado: 1992

HISTÓRIA

Um grupo de jovens colegiais... Ok. Prontos já perceberam a história. Eles dormem algures numa pensão/hostel/turismo rural, lá dos US. E a família que detém e gere o espaço, subitamente transforma-se em algo, e coisas estranhas começam a acontecer. Pimbas!

Desapareceram cinco raparigas, e a SCAT - "Sega Attack Team Control" ("Sega" entretanto foi alterado para "especiais", quando o jogo foi lançado para outras consolas), é chamada para proteger os novas convidadas e descobrir o que aconteceu. “Vampíros Angus" começam a invadir a casa. Salganhada, já estão a ver né?

A versão para 3DO desse jogo que saiu originalmente para o SegaCD tem sons e gráficos ligeiramente superiores, mas como sempre, perdeu no port, algumas das cenas mais violentas da versão original. A jogabilidade é um pouco diferente da maioria dos FMVs. Em vez de só escolhermos o comando certo no momento certo, temos que manter a monitorização dos aposentos da casa à procura/espera dos monstros (por meio de várias câmaras que podem ser escolhidas) e então activar armadilhas (armadilhas extremamente eficientes, como a cama-catapulta que ejecta a pessoa pela janela, alçapões que se abrem no chão, escadas que se transformam em rampas, etc), para capturá-los,

e assim, protegermos as moçoilas que estão ali. Coitadas, numa casa bizarra com gente psicótica que alimenta monstros que vivem no sótão (este gigantesco grupo de monstros é interpretado por dois gajos, vestidos com roupas pretas e com meias enfiadas na cabeça), e elas ficam para ali, aos gritos... Isto é um jogo para deficientes? Infelizmente, não há nudez (como as imagens da caixa do jogo parecem sugerir), mas para os fãs de FMV, a diversão é garantida.

E COMO JOGO, COMO FERRAMENTA DE ÓCIO, O QUE TEMOS?

Eis um jogo tosco, ao som das três pancadas, segue a estética dos videogames de vídeo digitalizado dos anos 80. Sim, anos 80, pois foi projectado para uma antiga consola da Hasbro que não passou do protótipo, e isto é sugerido, pelas filmagens extras escondidas num dos CDs em que aparece uma demonstração com alguns executivos.

Portanto, há que activar as armadilhas no momento em que o monstro vai capturar as beldades! Isto é imperativo, mas para o fazer é preciso ir actualizando o código de acesso das armadilhas, porque os maus, vão alterando-os! Ou seja: cams do big brother e códigos de armadilhas!

Coragem rapaz! Joga ao jogo, e admite ao mundo a tua experiência. Serás recompensado com actuações soberbas, efeitos especiais deprimentes e cenas dignas dum porco filme trash. Pah e os clixês estão todos lá: o puto que vê monstros que ninguém vê, o vizinho maluco que grita para não entrarmos ali... Spooky.

Mas onde está a realidade do aviso/alerta na capa do jogo? Dotaram este jogo de um peso adicional: violência, sangue, e nudez. Onde? É talvez a maior aberração imposta a um jogo já por si aberrante. Conteúdo adulto, vende. A polémica vende. O sangue vende! Mas neste caso, eles (os produtores) foram obrigados a avisar a malta, que o jogo era isto tudo e mais um par de botas. Pura manipulação! E era o HYPE de ser O JOGO dos CD´s! Exemplo das estratégias tomadas por muitas produtoras em meados dos anos 90: “Temos CD... temos espaço... temos a tecnologia... temos péssimos actores... temos os piores realizadores da história da televisão e cinema... temos os mais rascos cenários... portanto, toca a fazer jogos que não são bem jogos, repletos de cenas em FMV. BOA! Eles (os gamers) não entenderão, porque é arte, é CD, ninguém sabia muito bem o que era o CD, há que preencher todos aqueles 600 megas! A SEGA, assim o fez e deu aso a criaturas em forma de rodelas que continham... jogos, como: Night Trap, Sewer Shark, Road Avenger, Make Your Own Video e Fahrenheit. Night Trap destacava-se de todos!

Filmado em 16 dias, em 1987, criado pelo programador principal da ATARI naquele então, foi rotulado como um jogo “sick”, pelas pessoas envolvidas no congresso americano sobre cuidados a ter com os jogos violentos em 1993. Assim do nada, toma lá um rótulo. Vais passar a ser um jogo “sick”. Mas o jogo não tinha qualquer on-screen violence! O FMV deu cabo das cabecinhas a muita gente, que tinha feitio díficil e criticava facilmente tudo o que não compreendia. FMV > retardeds. Estavamos numa altura em que o normal, eram jogos RPG e bolinhas aos saltos! E de repente pessoas reais, monstros, vampiros, ET´s... que nunca mais acabavam nos 600 megas do CD.

Velhota na rua: “Ai meu jovem foi o fim do mundo, deram-nos cabo dos quadradinhos do tetaris, para mostrarem pessoas e monstros, eu chamei a polícia.”

A 16 de dezembro de 1993, a versão para Sega CD da Night Trap foi retirado das prateleiras nas lojas Toys "R" Us e lojas FAO Schwarz, nos Estados Unidos, como reacção directa a uma ordem de suspensão emitida pela “judiciária”, inculcada pelo (cof cof) Senado e “stuff” dos Assuntos do Governo a meias com os beatos do Comitê da violência nos videojogos, portanto a rapaziada da censura em pulgas! Este pessoal administrativo, do nada, decidiu suspender a venda do jogo, nas principais lojas americanas. Isto foi mastigado em tribunal, e as audiências foram cobertas fortemente pela mídia, onde Night Trap foi citado como "vergonhoso", "ultra-violento" , "doente" e "nojento", incentivando ao esforço "para prender e matar mulheres."

Mais uma vez reitero: quem é mais doente? Quem crítica a capa/superfície/embalagem sem saber o conteúdo, ou quem faz jogos doentes?

O caso é que o pessoal que “manda”, decidiu que o jogo era insano, sem nunca terem jogado o jogo, pois, trata-se de salvar mulheres e não matá-las. Os jornais E.U.A. Today, The Washington Post e The New York Times, alimentaram o HYPE. Night Trap era um jogo doentio. Confirmado! A imprensa era Deus (hoje Deus é a Internet).

Pegaram factualmente, numa cena em que a personagem Lisa veste uma camisola de dormir, enquanto é capturada por tarados (um vampiro), e este claro está, tenta drenar o sangue dela (não é isto que os vamps fazem?), e esta cena, atenção: foi acusada de ser extremamente ofensiva! Tendo em conta as circunstâncias em que ela é atacada (numa casa de banho privada).

Em defesa do jogo, Zito Tom (Presidente e CEO da Digital Pictures) tentou explicar o contexto da cena do fato de dormir, durante uma sessão de audiência, mas ele alega que foi silenciado!

“Shame on you”, “Sick disgusting game”... vejam a acusação beata! Aqui: http://www.fmvworld.com/dangerousgames.html

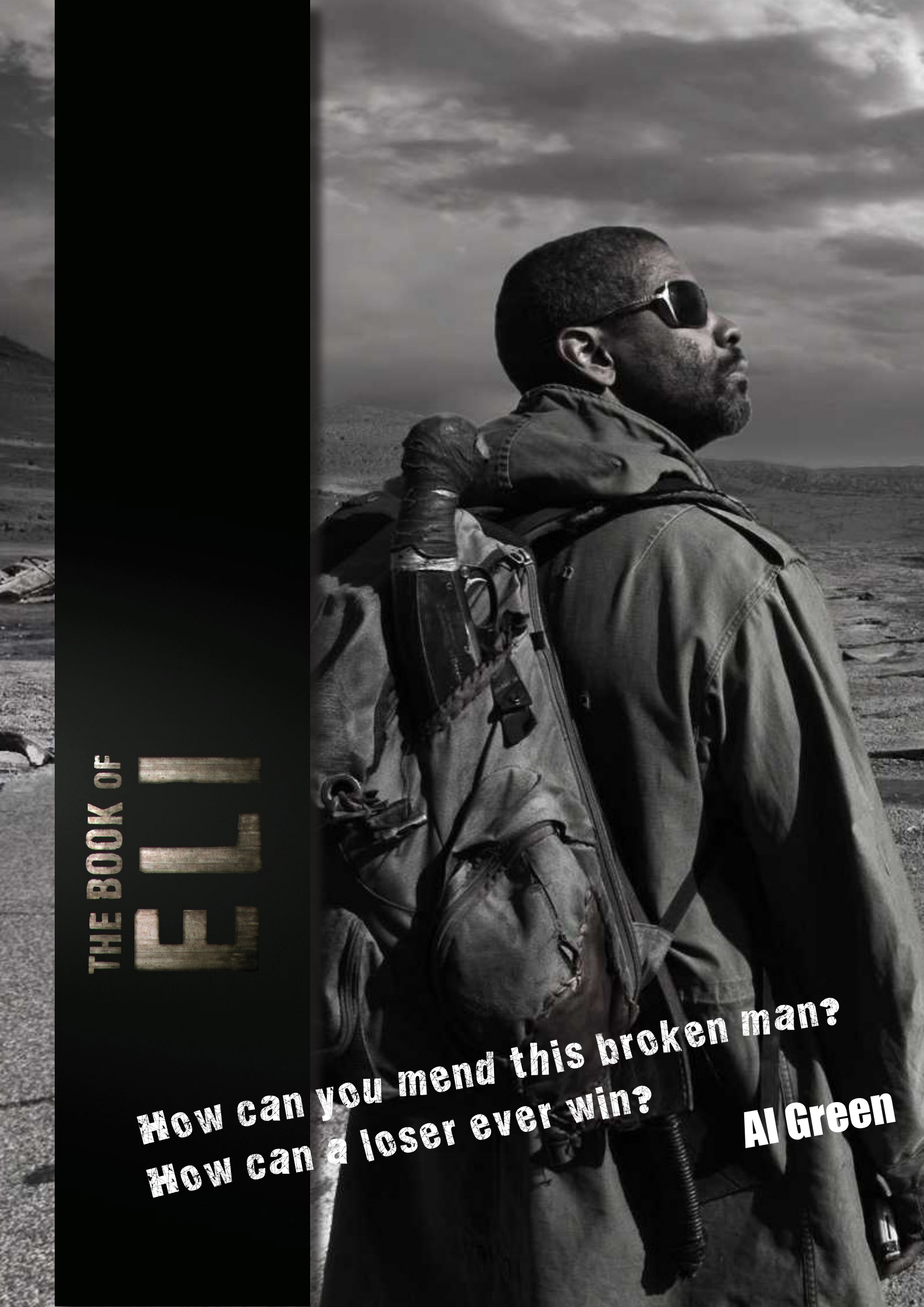
Apesar das cenas em que as raparigas são agarradas e puxadas pelos inimigos, não há nudez ou actos extremos de violência, e estes, nunca foram filmados ou incorporados no jogo. Além disso, a arte da caixa de Night Trap foi criticada por grupos de interesse, que acreditavam ser uma representação sexista.. Em 1994, a controvérsia morreu, o jogo foi portado para 3DO e Sega 32X, e para PC e Mac em 1995. Todas essas versões foram lançadas com uma nova capa retratando uma imagem de Dana Plato do jogo, com obras de arte decorativa em segundo plano.

Portanto, lixaram com F maiúsculo o jogo, porque estas "beatas" não estavam preparadas para o FMV nos jogos. Estas pessoas, classificaram um jogo, sem ter jogado o jogo! E a partir de aqui criou-se um rating system para os jogos, baseado em falsidades e preconceitos. O desconhecido, o clássico, o único: NIGHT TRAP, deve ter sido responsável por muitos despedimentos.

América no seu melhor!

SID

GLOBAL CULTURE


THE BOOK OF
ELI
How can you mend this broken man?
How can a loser ever win?
Al Green

Costuma-se dizer que em tempos de guerra e fome, as pessoas boas morrem primeiro. Esse pensamento deve-se ao facto de acreditarmos que não são as pessoas de bom coração e grandes convicções morais que conseguem sobreviver. Se não estiveres disposto a mentir, enganar, roubar ou matar... então lamento mas não sobreviverás. Que se lixem as boas acções num mundo apocalíptico.

Denzel Washington, Eli nesta história, caminha no precipício que separa os dois tipos de pessoa. No filme ele encontra-se rodeado de mauzões sem complexos morais. Um bom homem numa missão complicada. Será que conseguirá manter o seu bom coração e convicções ao mesmo tempo que enfrenta o diabo a cada esquina?

É esta a pergunta que os irmãos Hughes perguntam aos espectadores durante o filme. Uma pergunta dificíl de responder com correctidão, sobretudo por culpa dos tiroteios e situações que a nossa personagem principal se envolve.

Numa coisa estou certo, e é isso que me faz acreditar que todas as suas acções são perdoadas facilmente, é a Fé que o move e que o protege. A Fé é o seu alibi para cometer cada morte.

Eli ama o livro que carrega acima de todas as coisas. Carrega-o com Fé e fidelidade pelos E.U.A. com destino ao Oeste, local desconhecido mas que saberá ter chegado... quando lá chegar. Sem mapas nem GPS. Apenas Fé, qual Rei Mago seguindo uma estrela e com o seu iPOD que sobreviveu ao Apocalipse faz a sua longa caminhada durante 30 anos.

Mas o que é que aconteceu a este Mundo? Algo mau aconceteu. Parece que o Mundo entrou em Guerra consigo próprio, ou que um asteróide o atingiu. Seja o que for, não é importante. O importante é o resultado. No que é que a sociedade se tornou?

Os livros desapareceram quase por completo. A alfabetização é uma raridade 30 anos depois. É um Mundo onde as pessoas são barbaramente assassinadas pelas suas posses, usadas em troca de bens essenciais e escassos como água e comida. Aliada à falta de recursos... existe obviamente o canibalismo.

E mesmo assim, Eli caminha... e continua caminhando. É um viajante solitário, apenas com o seu livro e Al Green... através do seu iPOD ("How can you mend a broken heart").

Apesar de algo semelhantes no seu conteúdo, prefiro The Book of Eli ao The Road. O filme consegue transmitir ao espectador uma maior esperança durante todo o filme e conseguimos sentir-nos mais perto e protegidos juntos de Denzel do que de Viggo.

Se vos dissesse que livro é que Eli leva na sua demanda, ou o papel que Gary Oldman desempenha no filme, ou até qualquer outro detalhe mais do que aquilo que já disse, seria um autêntico Spoiler para vocês.

Vejam-no de mente aberta sem preconceitos. A história é bastante simples, pelo menos a linha do enredo é direita sem grandes solavancos, o tema "mestre" é que poderá ser controverso para alguns.

Ok, metemos a questão desta forma: Se o Mundo que conhecem "desaparecesse" o que é que guardariam com todas as vossas forças e vos manteria vivos e com esperança no futuro?

Se ainda não perceberam... vejam o filme e terão a resposta.

Jeremias25

UNTHINKABLE

Há filmes que passam pelas salas de cinema e pensamos: que desperdício de dinheiro! Outros há que vão directamente para DVD/ Blu Ray. Normalmente pensa-se que "ir directamente para DVD" é sinal de pouca qualidade. Até pode ser que a maioria veja essa regra aplicada, mas não é o caso de Unthinkable.

Talvez o problema tenha sido "político" ou apenas pouca fé em que o filme fosse rentável. Acredito que tenha sido um misto dos dois motivos. Seja como for... acho que já estarão arrependidos, pois o filme tem todos os ingredientes para ser um sucesso nas salas de cinema.

O Argumento é bom, tem boas interpretações, tem "Gore" q.b., suspense até ao último minuto e mexe com o espectador, sobretudo no que aos valores morais diz respeito.

Vou tentar ser curto e spoiler-free, porque mais uma vez seria fácil e tentador mencionar alguns pontos no filme brilhantes, mas que estragaria a experiência a quem ainda não viu o filme. Primeiro que tudo, se não sabem de que filme estou a falar, procurem na net o trailer, ficando a perceber os pilares onde assenta todo o enredo, e ficarão também sedentos de ver como se desenrola o resto da película.

Resumindo, o filme é sobre um Americano nascido no Iowa, ex-militar especialista em bombas... nucleares, que envia um vídeo onde afirma ter colocado três bombas nucleares em três cidades americanas que irão explodir em 72 horas. Todas as agências se juntam num centro de operações (FBI, CIA, NSA, Exército...) para "interrogarem" Younger, o autor do atentado. O tempo é escasso e vale tudo para obter a informação que precisam, de forma a evitar milhões de mortes nos E.U.A. É aqui que entra Samuel L. Jackson, a "Arma Secreta"... o "Especialista-em-interrogar-gajos-maus".

Carrie Ann Moss (remember Matrix) e Michael Sheen (Younger) bem como Samuel L J, merecem bem o seu dinheiro. Excelentes interpretações. Sheen no papel de terrorista nascido na América mas que não concorda com a política externa Americana, sobretudo no que ao Médio Oriente diz respeito. Carrie Ann no papel de agente do FBI com bom coração, que gosta de seguir as regras e Samuel o tal especialista, encarregado de fazer aquilo que ninguém quer fazer mas sabem que é necessário...

O Filme basicamente assenta na dinâmica entre Carrie e Samuel, bem ao estilo do "Good Cop" "Bad Cop".

Apesar de impiedoso no seu "trabalho", o filme mostra-nos H. (Samuel LJ) também como um homem de família, que acredita piamente que faz o que tem a fazer para o bem do seu país.

E começaremos então a entrar no caminho tortuoso da Moral. A partir de que momento é que poderemos baixar-nos ao nível impiedoso e cruel de um terrorista para salvarmos milhões de vidas? E será que 10 pessoas dentro de um ginásio têm o poder só por si de decidir o destino de 10 Milhões que estão a um pé de se tornarem pó radioactivo? É este o limbo.

O Argumento, como referi anteriormente é muito bom, não parece ter sido "afectado" por qualquer tipo de controlo externo, talvez por isso não tenha depois passado pelas salas de cinema... e faz-nos pensar e questionar durante todo o filme: Quanto é que é Demasiado?

Vejam o filme. Vão gostar. Tenho a certeza disso. É um filme inteligente, que mexe num ninho de vespas que os Americanos não gostam que se mexa: os terroristas... e como lidar com eles em interrogatórios.

Jeremias25

THERE IS NO H. AND YOUNGER... THERE'S ONLY VICTORY AND DEFEAT. THE WINNER GETS TO TAKE THE MORAL HIGH-GROUND, BECAUSE THEY GET TO WRITE THE HISTORY BOOKS. THE LOSER... JUST LOSES. THE ONLY MISCALCULATION IN YOUR PLAN... WAS ME.

RAMPAGE

Num estado natural, a sobrevivência é para os mais rápidos. O que nos separa dos animais? A nossa consciência. É o nosso ego. É o nosso sentido do ego... Os animais só querem comer. Só querem comer. Matariam-se para comer. Eu não acredito em Deus. Acredito no que vejo, a dor e sofrimento que vejo.

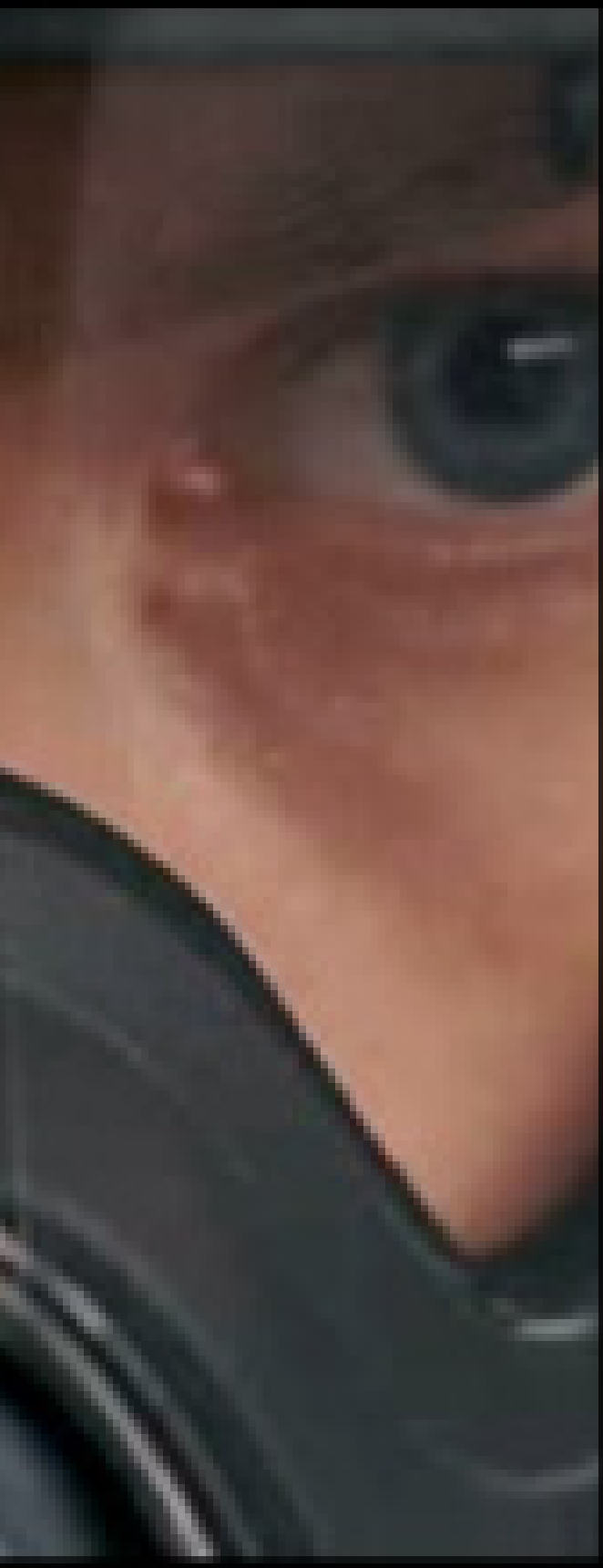
Em Rampage, a moralidade de pacotilha é isto. O folclore do poeta absorto, mascado, e atirado com aquele ar de anti-estilo, e anti-modas. É fácl negar a escala humana, gozando com a nossa sapiência, a biologia atirada ao ar, e a consciência escondida debaixo da cama. Os humanos matam-se porque gostam! Matam-se porque são doentes e não encaixam... Esperto é este Rampage, que usa a mote para proveito próprio.

Bully, violência, serial killers e putos, em filinha indiana-cinéfila, cuspidos contra a parede como aqueles pontinhos duma gráfica pintados e deformados dum Roy Lichtenstein na sua acutilância em cagar em cima dos clixês.

Os humans-coisos, desvinculados, sem calor, pouco intelectuais na símbologia que vestem, nem cuecas, nem mundo moderno, apenas comércio da gula e atropelo, mtv, televisão, consolas, videogames, clouds e facebooks... abstracção. Os Retards andam aí, sempre andaram, desde que não desliguem o cabo, não há nem sequer meio hype.

A cultura das massas não está fodida, as massas é que estão fodidas. Filmes para a carola!
Nowhere – 1997, Funny Games – 1997, Bully – 2001, About a boy – 2002, Bang Bang You Are Dead – 2002, Bowling for Columbine – 2002, Elephant – 2003, Monster – 2003, Mysterious Skin – 2004, The Raspberry Reich - 2004, Caché – 2005, Them – 2006, Bullying – 2009, Rampage – 2010.

Rampage o filme.
Uwe Boll é mau. Uwe escreveu Rampage.



Rampage é mau? Rampage é sobretudo centrado em Bill, o típico gajo que cospe pelos cantos, e fuma à cowboy. Outsider puro e duro.

A man with a thirst for revenge builds a full body armor from Kevlar and goes on a killing spree.

Bill não "se passa da marmita", parece, é magia. Magia premeditada em dias, semanas ou meses. Bill o engenhocas, Bill o empregado do mês da oficina... E Bill o paradoxo: não é troll, mas aponta a troll! Encaminha e adestra as situações de forma cirúrgica, pózinhos aqui, manipulação ali, incluíndo familiares e best friend.

Pouco há mais que isto: violência gratuíta, sobre o tema de fundo: pessoas e mais pessoas, hipócritas nas suas morais, fáceis e permissivas na redução dos demais aos estereótipos. O tipo apresenta-se como um autista alérgico a pessoas, e funciona - estas psicopatias de embrulho chegam e sobram, para saciar everyone. Lá no fundo ninguém quer REALMENTE saber dos outros (se não houver o vigorante caudal motivo jocoso, e pontuável na selva urbana), só querem saber dos seus próprios egos: tudo organizadinho em prateleiras, há os bons, os maus e os anormais. Easy, e assim vivem melhor.

Bill é malabarista social, não é engenheiro social, mas também não é mongolóide, apresenta-se da melhor maneira possível, para encaixar na tal redução automática atribuída pelos demais. E assim... actua. Is a outsider com problemas. Violento»? Bully? Introvertido? Traumatizado e com ganas em foder alguém? É vero, é vero.

Bill prostitui-se da missa dos demais? Ou Bill queria ser lambão para o resto da vida? Não saberemos a verdadeira e pura motivação, mas perceberemos o seu plano: enriquecer para o resto da vida, sem grandes stresses. Matar uma cidade, e culpar um pseudo-poeta-anarca falinhas mansas (quantos não há por aí?). Quantos adolescentes ou pós-adolescentes mantêm durante década e meia o mesmo discurso de revoltazinha contra o mundo? Contra a sua própria inoperância? Repetem-se como papagaios, vivem disso, alimenta-os terem plateia.

E no final, aqui o rampage, duma forma genial, goza com as nossas expectativas, e os alicerces da sociedade.

Não é um bully, não é um elephant, não é um columbine, é um manual de como se aproveitar desta onda mediática dos serial killers adolescentes e do pessoal pró-activo à ronha do contra.

Não é motivo de orgulho, mas comprime o modo de vida americano, e deixa-o ali ao lado, apenas a um click do gatilho, todos morrem com a mesma facilidade, todos são alvos. Ironicamente, todos se vestem e comportam da mesma maneira, todos vão aos mesmos sítios, todos comem nos mesmos sítios, e são estas referências que vão dando final ao filme: a sociedade do capitalista é isto: robots em filinha, ambientados/anestesiados à ronha, a maioria nunca saberá que é robot.

Genial a parte do Bingo, zombies alinhados e cavados em cóxis doentes, cozidos uns aos outros, pelo som mais absorto possível, o som do bingo. O bingo é sobretudo a barra de ouro da sociedade geriátrica americana do norte, nano-mortos com résteas de vida nos cálcios frágeis. Estes não precisam da ajuda/libertação das balas, já estão mortos, e Rampage passa-lhes ao lado.

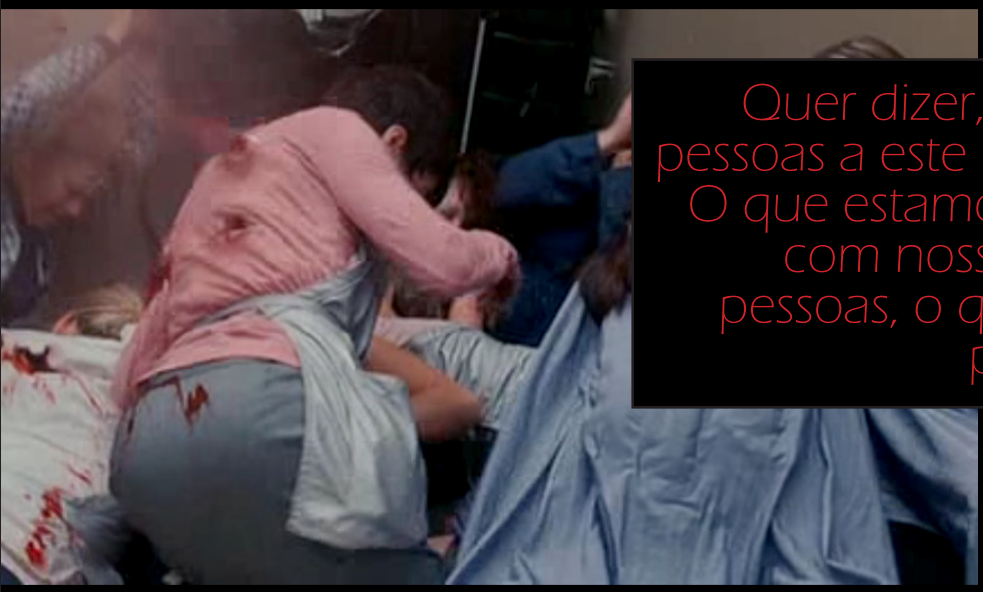
E da pior forma, este é o ar fresco num filme asfixiado. É Uwe Boll do Boxe, e trata os humanóides como carne do talho, a analogia em gore-mode é suficiente, para perceber que a barreira entre o bem e o mal é mínima, mas se condimentarmos com alguma inteligência, teatralidade, frieza with the next, acutilância na manipulação, e usurpação do lobby dos pseudo-anarcas-poetas-bloco-de-esquerda-e-revolucionários-das-modas-anti-qualquer-coisa e anti-materialismo-da-ronha-da-crista-punk, presenciamos uma aterradora verdade: somos induzidos, enganados, mortos pela incapacidade de vermos para lá do trilho dos robots.

E Uwe cospe isto, Uwe sempre cuspiu ao lado, talvez tenha acertado... Temos os sentidos bloqueados em sexo nas televisões, telejornais e invejas no mundo profissional, e como descartamos o restante? With rótulos redutores analgésicos dotados de moralidades de pacotilha, em ula-ula através de laços familiares que só funcionam com mentiras. A sustentação dá-se...

O resto são maluquinhos da cabeça, são pessoas que desencaixam. E nisto não sentimos, porque estamos devidamente e terrivelmente seguros, que estes anormais não coexistem porque "longe da vista, longe do coração", e lá no fundo, quem não encaixa é gazeado ou preso, ou escondido num ghetto.

O ego em cadeia, o pensamento em cadeia, os modos assimilados, o castrador sentido superior da justiça "parece bem e o parece mal", a grande tv de ejaculações com mortes e tragédias lá fora, muito longe, em sitios que não existem na nossa vida... está tudo bem. Amanhã há mais. E se acontecer amanhã, não socorras, filmas para o youtube, ou tiras fotos para o facebook, e seguidamente dás ao botão para o twitter. Está mais uma vez tudo bem, a tragédia reverte em fama. Cosmética, Ego, Stats, a luz azul, alma, rapazes índigo, tibete, buda, reencarnação, Dalai Lama, ideologias zen, feng shui e móveis do Ikea, estilo e iogurtes que emagrecem por ti, e lá no fundo os aliens dão sentido ao Tom Cruise, e Tom Cruise dá milhões aos cientologistas que têm meio pé no senado que por sua vez, inculca o fim do conhecimento, mais o renascer de Adão e Eva. No Dinosaurs only 10 mil anos de vida na terra. Deus é Tom Cruise, aliás, Alien. A América do Esteriótipo entendem? Ninguém se lembraria de pensar que a word América é para lá os Estados Unidos, o esteriótipo é Mundial. Desemprego, casa, bairro, net, tv, 10 metros à rua, voltar, casa, macdonalds, cinema, fazer "yo" à eminem, bater uma, sala, jantar, net. Who? América!

Uwe desconstroi a nossa REALIDADE, e dá-lhe um novo sentido.



Quer dizer, trazem 70 milhões, de pessoas a este mundo, todos os anos. O que estamos fazendo? Acabando com nossos recursos. Há muitas pessoas, o que faremos? Mantê-los perto? Vamos matá-los.

Filme para trolls: 5
Filme para pseudos: 7
Filme para algo sério: 4

SID

CHANEL
CARRIE ON
MAY 2010
SEXANDTHECITYMOVIE.COM
NEW LINE CINEMA
HBO
WARNER BROS. PICTURES

A comédia romântica que ninguém achou engraçada e deixou muita gente desapaixonada.

O novo filme das 4 de Nova Iorque, produzido por Michael Patrick King, convida-nos a saber as novidades 2 anos depois do todo o drama a que assistimos para ver o equilíbrio do mundo ficar restabelecido...

Relembrando: há dois anos atrás deixamos a Carrie casada com o seu amor de sempre, Mr.Big, no seu pequeno pedaço de céu; a torcer para que fosse desta que a Miranda dava descanso ao Steve e finalmente felizes!!! (estes dois fartaram-se de começar e acabar na série);a Charlotte grávida, depois de ter adoptado a Rose; e a Samantha, depois de penitênciada a gratidão para com Jarod que sempre a tinha acompanhado, mas pássara livre para ser feliz tem que estar sempre livre e disponível...

Depois do brilho da novidades, começa o betonar da rotina tornando tudo curriqueiro, tudo cinzento... até que 2 bichas se casam, enchem tudo de brilhantina, fazem renascer um pré-histórico ícone, materializando as insatisfações latentes de cada uma das meninas. E eis que numa reviravolta do destino, daquelas voltas irreais que só acontecem nos filmes pastilha elástica, as 4 ganham uma viagem de luxo ao deserto, na nova meca do glamour: Abu Dabi!

A seguir, blá, blá, blá, piada de sexo, blá, blá, blá, piada de gays, blá, blá, blá, confissões de uma desperate housewife, blá, blá, blá, mensagem imbutida à pressão que denuncia o final do filme, blá, blá, blá, piada de sexo, blá, blá, blá... ah! Pequeno drama sobre tudo o que já se sabia que ia acontecer... blá... blá... blá... Todos voltam a ser felizes, tudo se resolve... Fixe! O fim! A Samantha gettin' it!!! O equilíbrio está restabelecido!!!

Resumindo, Sexo e a Cidade 2 é o que se pode designar como sendo um filme desnecessário mas mais fácil do que a HBO criar toda uma temporada para alimentar toda uma legião de fãs, mas que nessa tentativa deixou alguns pelo caminho e repeliu potenciais fãs para bem longe. A melhor parte do filme é a banda sonora, sendo que o Empire State of Mind da Alicia Keys resume o que é a série e aquilo que os fãs sempre se recordarão...

Gente bonita rodeada de beleza e glamour numa cidade de betão que inspira, anonimiza e permite ser o que se quiser, sonhar que ao virar da esquina está toda uma página em branco pronta a ser escrita e no qual se é heroi e/ou heroina, sem poderes mágicos, com defeitos, mas que ao acabar, acaba sempre bem, porque acaba por ser igual a si mesmo...

Homens, mulheres, sejam hetero ou homo, todos sonham em ser felizes, não?!

O "J"

Nota para fã: 2

Nota para domingueiro sem mais nada de jeito para fazer: 6

TIM ALLEN

TOM HANKS

Boxoffice TOP USA

THE TOYS ARE BACK IN TOWN!

Toy Story 3	#1
Grown Ups	#2
Knight and Day	#3
The Karate Kid	#4
The A-Team	#5
Get Him to The Greek	#6
Shrek Forever After	#7
Prince of Persia: The Sands of Time	#8
Killers	#9
Jonah Hex	#10

12 filmes não americanos que devem ser vistos

Segundo ScreenJunkies

Y Tu Mama Tambien
High Tension
The Lives of Others
8 1/2
Amores Perros
Old Boy
Gomorrah
The Killer
Pan's Labyrinth
Let the Right One in
Pusher
City of God

Luisa: You have to make the clitoris your best friend.

Tenoch: What kind of friend is always hiding?

consolefont.

PlayStation 3, Wii, Xbox 360, XGP, XGPmini, GP2X, Gizmondo, PSP, Nintendo DS, Nintendo DS Lite , GP32, Tapwave Zodiac, N-Gage, N-Gage QD, Microsoft Xbox, Nintendo, GameCube, Game Boy Advance, Game Boy Advance SP, Game Boy Micro, PlayStation 2, PSX, PlayStation 2, Sega Dreamcast,WonderSwan, WonderSwan Color, Swan Crystal, Neo Geo Pocket, Neo Geo Pocket Color, Game Boy Color, Nintendo 64, Nintendo 64DD, PlayStation, PlayStation One, Casio Loopy, Sega Saturn, Virtual Boy, Apple Pippin, PC-FX, Playdia, Atari Jaguar, Atari Jaguar CD, 3DO, Commodore Amiga CD32, Supervision, Pioneer LaserActive, Philips CD-i, Super Nintendo Entertainment System, Sega Game Gear, Neo-Geo, Neo-Geo CD, Neo-Geo CDZ, Sega Genesis, Sega CD, Sega 32X, Sega Nomad, TurboGrafx 16, TurboGrafxCD, TurboDuo, TurboExpress, SuperGrafx, Atari Lynx, Game Boy, Game Boy Pocket, Game Boy Light, Commodore 64GS, Amstrad GX4000, PC Engine, Atari XEGS, Atari 7800, Sega Master System, Nintendo Entertainment System, Vectrex, Emerson Arcadia 2001, Atari 5200, Colecovision, Game And Watch, Intellivision, APF, Imagination Machine, Microvision, Magnavox Odyssey 2, Bally Astrocade, Atari 2600, RCA Studio II, Fairchild Channel F, Coleco Telstar, APF TV Fun, PONG, Magnavox Odyssey, Computer Space, Chase, Spacewar

An international school tea
"What's your own opinion

An African student, "What'

A European student, "Wha

An American student, "Wh

A Chinese student, "What's

cher throws a question,
on food scarcity in other countries?"

s food ?"

t's scarcity ?"

at are 'other countries' ?"

s 'my own opinion' ?"

SPEAK
OUT LOUD

Na vida de um REVIEWER, de Videojogos..

É incrível como o tempo passa. Iniciei-me neste mundo dos videojogos quando tinha tamanho nas mãos, suficiente para segurar um comando, e perceber que aquilo que tinha na mão fazia mover um boneco quadrado na Tv a preto e branco.
Era de facto espetacular..estar minutos à espera que o jogo carregasse e outros tantos a reiniciar o "aparelho" porque tinha acontecido um erro qualquer no seu sistema operativo de 1kb.. As coisas foram evoluindo e lembro-me perfeitamente de, já nos tempos das Nintendos e Master Systems, ir às poucas lojas que vendiam videojogos e ficar durante minutos pasmado a olhar para as capas dos mesmos, a tentar tirar uma conclusão da "qualidade" do jogo simplesmente olhando para uma das poucas imagens que lá trazia.

Era impossivel naquele tempo saber se jogo era bom sem primeiro o experimentar em casa de alguém ou no próprio estabelecimento. Era uma tarefa difícil escolher um jogo, e acabava-se por comprar aquele que vinha mais destacado nalgum poster ou folheto que por ali andasse.

Felizmente, apareceram revistas a falar de jogos; acompanhei o início da Mega-Score e mais algumas que acabaram por ficar extintas derivado à massificação da Internet. De entre muitas revistas que entretanto foram saíndo, apenas dava crédito análises e artigos de uma que conseguia encontrar apenas num quiosque da minha zona: a Hobby Consolas; revista do nosso país vizinho.

Entretanto, e tal como disse acima, a Internet veio e expandiu-se e tudo aquilo que se queria saber sobre "tudo" estava lá, e mais importante, sempre actualizado e quando algo era capa de uma revista como sendo Notícia exclusiva; já muitos tinha visto na Internet e a revista acabava por estar sempre "desactualizada".

Com a Internet veio a enchente de sites de videojogos e alguns foram ficando mais conhecidos que outros, derivado a publicidade e passatempos. O problema é que nem sempre os sites mais conhecidos são os mais fiáveis, em termos de análises e, neste momento, dos mais conhecidos, conto pelos dedos de uma mão quais os que se vão mantendo mais imparciais nas suas análises.

Chego finalmente ao tema deste artigo: como é ser-se reviewer, quais as suas dificuldades, a aceitação da crítica, o Fanboyismo, etc..

Começo já por atirar a primeira pedra a mim mesmo. Não tenho muita experiência recente a fazer reviews; no passado já fiz algumas e até recebia jogos em casa para as fazer, mas a falta de tempo e o que me era exigido, impediu-me de continuar; actualmente tenho gosto em fazer para a X-zine por duas razões: estou livre de pressão, por consequente, não me é exigido nada; e segundo porque compro os jogos que analiso e irei analisar e isso dá-me a total garantia de saber se achei por bem gastar dinheiro nesse jogo ou não.

A primeira razão que me assiste, em principio não irá mudar; a Zine é uma revista de Gamers para Gamers, sem tabus, sem pressão por parte de ninguém, apenas existe pelo gosto de quem a faz e escreve para ela. A segunda razão por norma tende a mudar quando o projecto em que estamos associados começa a ser bem aceite e divulgado, e não tarda nada começam a enviar material para publicidade e afins. Estou de consciência limpa aqui...

Dificuldades de ser reviewer? Aparentemente estamos numa época em que todos querem fazer mas ninguém faz. Todos levantam-se da cadeira em "coro" para dizer o que está mal, mas ninguém faz melhor! É um pouco como o exemplo do país, e quiçá do mundo...

Para fazer uma review no mínimo plausível existem certas regras que devem ser seguidas, e é por não serem seguidas que a maior parte dos sites e revistas que por aí andam nunca vão ter credibilidade, pelo menos para os mais atentos.

Jogar e acabar o jogo

É no mínimo essencial que para se ter uma opinião sobre algo, se tenha testado primeiro. Demasiados sites não cumprem esta regra; para serem os primeiros a lançar uma review sobre um determinado jogo são capazes mesmo de lançar uma review com muita palha pelo meio. O que conta para a maior parte dos sites é terem "cliks" de muita gente, então o que fazem é criar uma "review à pressão" para serem os primeiros. Pior ainda, darem uma nota extremamente baixa ou extremamente alta para os internautas irem lá ao site ver o que se passa e o contador de visitas aumentar.. enfim..

Ainda assisti a isto por altura do lançamento do ALAN WAKE. As primeiras reviews que li eram simplesmente absurdas, após eu próprio ter jogado o jogo apercebia-me que nada do que li fazia sentido. Garantidamente metade (para não dizer mais), das análises que abundaram pela Internet antes do lançamento do jogo (algumas 2 semanas antes), foram feitas por alguém que nem sequer experimentou ou jogou o jogo até ao seu desfecho. É repugnante enganar as pessoas assim !! E então o que falar dos jogos com uma forte componente online? Somos constantemente bombardeados com falsas reviews de determinados jogos pois aquando das análises os servidores ainda nem abriram...

Expliquem-me como muitos analistas fizeram a review do Killzone 2 bastante tempo antes de abrirem os servidores? E mesmo os poucos analistas que tiveram direito a uma versão com componente online privada (muito poucos sites), como é que analisaram o Multiplayer se para progredir pelos Ranks e "desbloquear o material" eram necessário dias de jogo online ? No mínimo o que se pedia era uma review para o Lançamento do jogo e outra para a componente Multiplayer mais para a frente..

Separar os sistemas ou mencionar isso quando falarem do aspecto técnico do mesmo

Outra falha completa pela maior parte dos sites! Quantas vezes são analisados jogos multiplataforma e nada é diviguldado em relação á versão testada? Montes de vezes. O mais grave ainda é pegar apenas numa versão do jogo e analisar para todas. Como exemplo o GTAIV; a maior parte das reviews foram feitas na versão Xbox360 e foram dadas notas iguais para ambos os sistemas (Ps3 e 360). Isto é um absurdo ! Só quem for fanboy é que não vê as diferenças entre as duas versões (estando a versão Ps3 inferior), e muitos analistas abafaram o facto de o DLC ser disponibilizado primeiro na 360. Há jogos em que a diferença nas versões não é muita ou inexistente, mas neste caso, e sendo o Blockbuster que é, era necessário informar disso.. (aquelas quedas de frames na versão Ps3 são irritantes, principalmente para quem testar o jogo primeiro na 360).

Evitar spoilers

O site gametrailers é o Rei a meter spoilers nas suas videoreviews. Quando leio alguma review e pelo meio dizem metade do enredo do jogo, a minha vontade era chacinar o reviewer. Claro que há quem goste de ler e ver tudo sobre um jogo ou filme, antes de experimentar..mas que piada tem isso ? No mínimo alertavam para a presença de spoilers, mas muitos sites não o fazem e quando damos conta já fomos comprometidos na desilusão de saber tudo sobre o jogo.

GameSpoilers.com

Não ceder a pressões das editoras

Quando se faz parte de um site "famoso" ou oficial, é difícil não ceder a pressão por parte das editoras, tudo em troca de "favorzinhos" e mais algumas regalias. Isto é o Lixo da liberdade jornalística, que infelizmente cada vez é maior e não atinge apenas a indústria dos videojogos mas quase toda a actividade jornalística. Acho que nem necessito de me alongar mais pois este aspecto é tão palpável hoje em dia que apenas um leitor desatento ou um fanboy de corpo e alma, acreditariam em determinadas análises que pairam pela internet.

Já que sim aproveito para mandar a "posta" pois se bem se lembram, quando dos atritos de José Sócrates com Manuela Moura Guedes, de que se falava nos primeiros 20 minutos do jornal da Tvi? Falava-se do Sócrates, do tio do Sócrates, do primo do Sócrates, dos negócios do Sócrates.. epá, poupem-me por favor. Jornalismo sensacionalista do mais agressivo que há apenas para terem mais audiências ?? Facepalm a isto !!

Fazer reviews apenas do tipo de jogo que gostamos.

Quem compra um jogo de futebol é porque gosta dele. Quem compra um Rpg é porque gosta do género.. Eu não gosto de jogos de futebol, nem de Rpgs por turnos, nem de jogos de estratégia e mais alguns. Adoro fps, jogos de aventura e acção, simuladores de condução e mesmo arcades.. Que credibilidade teria eu em analisar um PES ou um Final Fantasy ?? Nenhuma. Não sou nenhum expert em jogos de futebol e nunca acompanhei a evolução da série FiFa ou PES. Nunca joguei um Final Fantasy (crucifiquem-me), mas joguei imenso o Fallout..

Quero com isto dizer que quem vai comprar um FIFA ou um PES é porque gosta daquele tipo de jogo e por isso a análise a esses jogos tem de ser feita por quem gosta deles. Já me fiz entender neste aspecto certo? Mas infelizmente, a maior parte dos sites não controla isso; é algo do género: fazes tu a este e tu aquele..

Existem por certo mais aspectos a ter em conta mas penso que já todos perceberam a ideia que eu queria passar. E agora, porque não virar a faca para mim? A review que fiz ao ALAN WAKE estaria nos meus padrões ideais? Claro que não ! Não sou reviewer profissional, nem recebo dinheiro para isso. Escrevi com o máximo de calma e tentei ser imparcial, não fui sumetido a pressões de ninguém e apenas a fiz porque eu queria fazer. É a falta desta liberdade que eu tenho que condiciona aqueles que fazem das reviews o seu ganha-pão. É que quando fazer o que se gosta passa a ser um trabalho/emprego/whatever as coisas mudam e de que maneira..

ENTREVISTA COM BRUNO GALVÃO REDACTOR DA EUROGAMER

Não é fácil ser-se reviewer, por isso mesmo conheço muito poucos a quem dou credibilidade. Para completar melhor o meu artigo e em jeito de conclusão, decidi pedir ajuda a um amigo do Live com experiência a fazer reviews para as consolas. É redactor na EUROGAMER.PT e já fez reviews a jogos como: Guitar Hero World Tour, Tomb Raider Underworld, GT5 prologue, Resistance 2, entre muitos outros. Estou a falar do Bruno Galvão (BG) e a entrevista, feita por email, segue já a seguir:

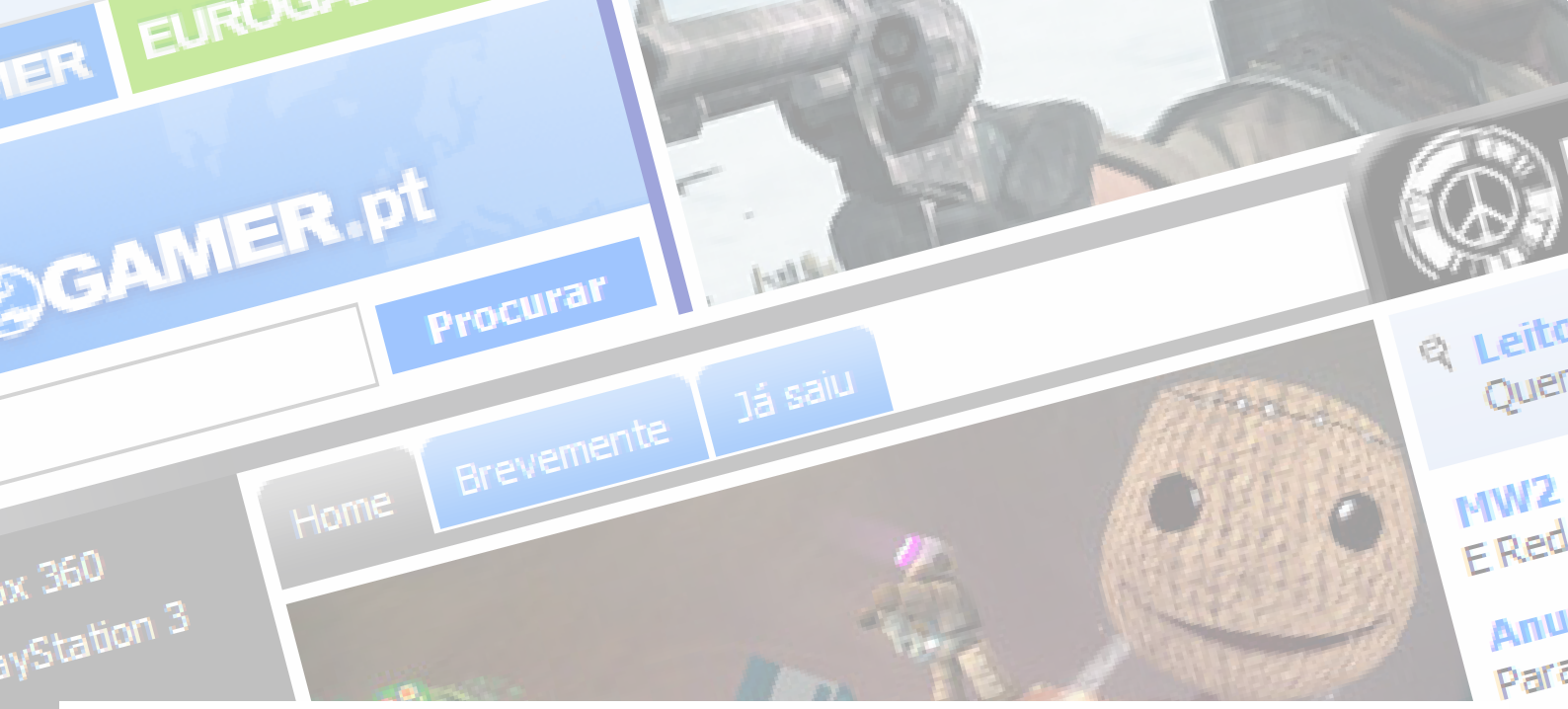
PTsn1per: Boas Bruno, podes fazer uma apresentação para os nossos leitores da X-zine?
Boas. Chamo-me Bruno Galvão, tenho 26 anos e actualmente divido as responsabilidades para com a sociedade que são exigidas a todos os de maior de idade com o tempo na Eurogamer Portugal.

PTsn1per: Como começou a tua "carreira" de redactor para a Eurogamer ?
Há cerca de quatro anos, quando se aproximava o lançamento da PlayStation 3 eu estava imerso na comunidade Xbox 360 mas sentia uma grande vontade de contactar e conviver com aqueles que tal como eu esperavam a nova consola da Sony. Pelo Xbox Live a conversa foi-se tornando quase tabu e poucos eram os que partilhavam do meu interesse. Procurei então uma comunidade PlayStation e encontrei a LusoPlay onde após algum tempo, por volta da E3 de 2007, fui convidado a entrar para a equipa. Cerca de um ano depois chegou o desafio Eurogamer que surgiu devido à expansão que o site principal estava a fazer.

PTsn1per: Quais são para ti os aspectos mais dificieis para se fazer uma boa review ?
Acredito que o mais difícil ao fazer uma análise é realmente conseguir passar a mensagem que o que escrevemos é uma análise o mais fiel do produto e que a nossa opinião é verdadeiramente genuína, que o que escrevemos é o que pensamos e é fruto da nossa experiência de anos dedicados aos videjogos. O equilíbrio entre aquilo que acreditamos ser o jogo, a nossa acessão do produto perante nós, e a coerência do apresentar da mensagem são os principais aspectos numa análise. Penso que o bom retratar da experiência em sintonia com a opinião pessoal podem fazer uma boa análise.

PTsn1per: Qual o jogo que te deu mais dores de cabeça em fazer a review ?
Provavelmente foi Resident Evil 5 pois como fã desde sempre da série estava com enorme entusiasmo para o jogar e o potencial parecia enorme. Fiquei altamente desiludido por ver que estava perante simplesmente um jogo divertido e não perante um Resident Evil. Feito a pensar nas massas, colocou-se num perigoso meio-termo entre elementos de culto que não acompanharam elementos inovadores acrescentados. Deixou-me completamente perdido pois para uma série de enorme tradição a responsabilidade exigia muito mais para além do que foi apresentado, no entanto não deixou de ser um jogo agradável.

PTsn1per: E qual o jogo que te deu mais prazer analisar ?
Burnout Paradise, WipEout HD e inFamous foram experiências que me surpreenderam e como tal, o prazer de os analisar foi enorme pois foram jogos que me fizeram esquecer quaisquer responsabilidades inerentes e reforçaram bem o porquê de ser jogador e do gosto que tenho por este entretenimento. Invocaram um tal gosto que escrever um texto foi algo fácil e sem esforço. São daquele tipo de jogos que te desarmam quase instantaneamente de quaisquer relutâncias que possas ter assim que os começas.



PTsn1per: Como tens acesso ao material para análise (jogos, Dlcs, etc) ?
O material é enviado pelas editoras dos produtos, quer em formato de antevisão, quer versões de teste final, que variam entre suporte físico e digital.

PTsn1per: Sempre que escreves uma review tens curiosidade em ver a reacção dos leitores ?
Sempre. É uma das partes mais importantes, se não a mais importante. Saber o que as pessoas pensam do teu trabalho e a avaliação que fazem do mesmo é altamente significativo pois é para eles que se escreve e fica sempre o desejo que estejas a fazer pelos outros aquilo que gostarias que fizessem por ti caso tivessem um privilégio como o que tens.

PTsn1per: Como te sentes quando verificas que há mau feedback do teu trabalho por parte de certos leitores ?
É algo para o qual se tem que estar preparado pois na verdade o nosso texto, e nota, é uma opinião de análise a um produto e como em tudo há quem concorde e há quem não concorde. Tal como o bom feedback serve para motivar, também o mau feedback serve para procurar melhorar mas primeiro é necessário identificar o tipo de crítica da qual somos alvo. Se for algo realmente de valor e com real significado, então tomo em conta.

PTsn1per: Há algum jogo para o qual não tenhas feito review que gostarias de ter feito ?
Desde que comecei não existe nenhum que possa assinalar mas por vezes penso como seria se tivesse tido a possibilidade de analisar alguns jogos que foram lançados antes de ter começado esta "actividade".

PTsn1per: Achas que a tua opinião influencia a compra ou não dos jogos que analisas ?
É um peso na responsabilidade e uma das linhas condutoras do trabalho, mesmo que não influencie verdadeiramente, é preciso ter esse cuidado pois com uma posição privilegiada surge o dever de informar, já que à prior tens acesso a material que a maioria não pode ou não consegue. Pelo meio do apresentar da informação estás a dar a tua maior contribuição mas hoje em dia penso que vivemos numa geração na qual a maioria das opiniões já está de antemão formada, apenas precisam de validações.

PTsn1per: Qual a tua plataforma favorita para jogar?
Podia dar-te a resposta mais correcta e dizer que gosto de todas mas prefiro dar uma resposta mais sincera. A minha plataforma preferida para jogar é a Xbox 360 devido a extraordinária experiência que me deu e devido à fantástica comunidade que me deu a conhecer. Especialmente devido ao facto de estar presente quando o Live "nasceu" em Portugal para fazer parte de algo que foi inesquecível. Frequentemente vejo pessoas a recordar com saudosismo um fervilhar que se sentia numa comunidade que se unia e se descobria aos poucos e poucos. Foi um momento no qual o entusiasmo e actividade no Xbox Live Português parecia quase palpável. Hoje em dia parece que já tudo foi descoberto mas as amizades ficaram e os grandes momentos também. Mas acima de tudo adoro jogar, seja qual for a plataforma e tendo em conta que assisti ao nascimento da marca PlayStation e cresci com ela ao meu lado, sou convicto adepto do que considero ser uma personalidade única e assinalável na indústria.

PTsn1per: Essa preferência influencia as notas que dás?
De forma alguma. Frequentemente somos criticados com base nesse pressuposto mas a verdade é que não influência. Não importa qual a plataforma para qual o jogo é lançado mas sim o valor do produto em si. Aliás, confesso que todo este fervoroso defender de uma dada plataforma de uma forma quase cega, a levar a indústria para o que se vê no futebol por exemplo, é algo que ainda me deixa perplexo. Sempre me passou ao lado. Ter uma favorita é normal mas ter isso como factor para nos privarmos de experiências ou partir como pressuposto de opinião é algo que não me encaixa.

PTsn1per: Achas que o jornalismo electrónico necessita de melhorar a nivel de credibilidade ou não há nada a fazer ?
Existe sempre espaço para melhorar, seja onde for e a partir do momento em que se deixa de acreditar em tal, então é porque já não vale a pena fazer seja o que for. Acima de tudo acredito que é preciso haver gosto e realmente gostar daquilo que se faz. Hoje em dia esta indústria vive um disputar nunca antes visto, especialmente pelo patrocinar da internet e da velocidade a que tudo é feito/divulgado e até mediatizado. Já não é como antigamente na qual se tinha apenas um restrito número de meios, agora qualquer um define facilmente a sua opinião tal é a facilidade de acesso a todo o tipo de material (imagens, noticias e vídeos por exemplo) e a credibilidade de um site parece ter-se tornado em algo não derivado do trabalho do mesmo mas sim pela plataforma que os leitores defendem.

Muito obrigado pelo teu tempo e continuação do teu bom trabalho.
Ora essa, eu é que agradeço o convite e o interesse.

PTsn1per

SER DO CLÃ [VBX]

Uma breve história

Os ViseuboX são um Clã inicialmente criado por um grupo de amigos pertencentes á cidade de Viseu, mas rapidamente se espalhou a todo o Páis com principal incidência em Lisboa e Porto.

Todos os Clãs que se prezem têm o objectivo da competição, assim como os VBX´s mas damos mais valor a primeiro criar uma boa relação de amizade e companheirismo, ficando assim a relação forte e a confiança no próximo, e depois sim partir para o competição sem seguir pragas do online onde falta amizade e desportivismo. Falo de temas como Clãs clones, disbands e Clãs de uma semana onde por falta de desportivismo e por vezes civismo estragam a comunidade que tantos ajudaram a criar.

Por falta de experiência neste meio, em termos de como ser um Clâ, gostava de deixar uma nota a 2 Clãs a quem nós seguimos e quem nos deram conselhos e nos ajudaram em como ser Clã: inicialmente os [POR] e agora os [XPX].

Voltando ao tema principal, os VBX começaram então, ao fim de uns meses e com intuito de fomentar relações , decidimos fazer um jantar do Clã, o que iria a tornar uma tradição e um atractivo para os ViseuboX.

Os restaurantes, o vinho de Sigueiros, os aquecimentos, os saltos ao muro do Cota, as armas douradas do Chrow e o Passenger a passar a ferro são alguns dos bons momentos porque passamos e dos quais nos lembramos divertidos.

Os altos e baixos

Como todos os grupos tambem passámos altos e baixos,. Sim tivemos os nossos momentos divertidos e alguns de sucesso, como o 1 de Abril (Obrigado pela tanga Crypter e Acordeorum), a final alcançada num torneio de FIFA 10 a nivel nacional e todas as grandes noitadas a jogar com os nossos amigos.

Mas como tudo também existem as partes má, como a Bonnie e Clyde que tivemos no forum e que muitos devem conhecer do Live.

Podiam não roubar bancos, mas roubavam a boa disposição, o desportivismo, o saber estar em sociedade, sendo adeptos da arrogância, do elitismo e do nariz empinado.

E perguntam voces como pode ser um baixo de um grupo enquanto conhecem dezenas de pessoas assim na comunidade Gamer?

São assim porque foi a decisão mais dificil que tivemos de tomar num Forum de amigos e de boa disposição sendo as únicas pessoas a quem tivemos de banir do Site (e esperamos terem sido as últimas), o Bonnie e Clyde, ou como que diz Correk e Ishasar não é? Welcome to Anarchy Ninety-Nine.

Mas quando nos metemos numa comunidade, seja ela qual for temos de estar preparados para contribuir para a mesma e nós [VBX] tudo fazemos, o que está ao nosso alcance, ajudar a comunidade Gamer, para os levar para a frente, impedir injustiças e pôr os Gamers com o Fair Play que todos nós mereçemos.

Só me resta agradecer a todos os meus amigos VBX por tudo que têm proporcionado até agora e pelos VBX agradecer a todos que nos conhecem, que nós conhecemos nesta comunidade de quem gostamos e temos muito respeito e amizade.

Obrigado a todos...

[VBX]

RumblePack

Humor acutilante e corrosivo sobre videojogos!

Dr. Tavares analisa... Super Mario Galáxia Dois

Olá amigos e amigas da X-Zine Portugal Revista Digital de Gamer para Gamer,
Eu hoje estou aqui para vos apresentar o Super Mario Galáxia Dois, um jogo para a Ûii, uma consola que se liga à televisão e é conhecida internacionalmente por Wii. Para quem não sabe de que jogo estou a falar, é só imaginarem um jogo que copia muitas coisas do Pequeno Grande Planeta para a PLAYSTATION como as plataformas usadas por um boneco que anda para lá aos saltos, mas só que muito limitado porque não dá para fazermos os níveis do nosso jogo. Para quem acha que é mais bom do que as pessoas que andam a vida toda só a pensar em níveis, esta proibição do Super Mario Galáxia Dois é chata. Se forem dessas pessoas especiais, aconselho a pararem de ler porque este jogo para vocês não presta para nada.

Resumo

É um jogo colorido. Gráficos coloridos, entretenimento colorido e jogabilidade colorida. A nossa
personagem é um acrobata colorido que é capaz de fazer coisas impossíveis, mas só que como o jogo acontece no espaço eu perdoou a quem fez o jogo porque se calhar lá em cima não é impossível um Ser Humano fazer as coisas que o herói Super Mario faz.

História

Não presta para nada.

Jogabilidade

De forma geral os botões funcionam todos, cada um serve para uma coisa diferente também. Se forem japoneses, este jogo tem uma jogabilidade que exige terem à mão um saco para vomitarem por causa que os mundos são muito pequenos e redondos. Se calhar isto acontece porque o país deles tem tanta gente e é tão pequeno que nunca tiveram espaço suficiente para fazerem o pino quando eram pequeninos. Logo, quando vêem o herói Super Mario a fazê-lo nos planetas pequeninos redondos, ficam cheios de náuseas. Vocês não sei, mas eu tinha pena de ser japonês. Eu não sou, mas tenho pena dos japoneses na mesma.

Coisas para fazer no jogo

Nós andamos para lá aos saltos, voamos para alguns planetas e depois há uns bichos rebeldes que nós vamos matar porque, apesar deste jogo ter sido feito para as crianças, a nossa missão é na mesma matar tudo. A diferença neste jogo é que não se vê carne humana porque os bichos para matar não são humanos e o nosso Super Mario é um herói. O jogo também tem fatos de Carnaval para o Mario vestir, mas só que eles com muita utilização enferrujam e desaparecem, estejam atentos. Eu gostei mais do fato de abelha porque faz-me lembrar a história da Abelha Maia e do Calimero que o meu irmão João Reirão me ensinou e que eu achei muita piada porque é a história mais malandra que eu alguma vez ouvi. Também gostei do bicho verde onde o herói Super Mario anda às cavalitas. É muito divertido, às vezes ele começa a correr feito maluco pelas paredes acima que parece mesmo que tem um foguete no cu!

Classificação etária

Este jogo é para pessoas já nascidas mas desde que tenham força para segurar os controlos no ar sozinhas.

Modelos das mãos das personagens

Os senhores que fizeram este jogo são muito espertos porque meteram as mãos do herói Super Mario com luvas brancas e o resto são bichos, por isso se calhar as mãos dos bichos são mesmo assim. Lembro-me de numa aula o Daniel Silvestre do MyGames ter-me ensinado que numa situação assim, não se pode ser picuinhas como ele com os modelos das mãos das personagens.

Vale a pena?

Se quiserem divertir-se muito, olhem que este jogo diverte mesmo, só vos aviso amigos e amigas.

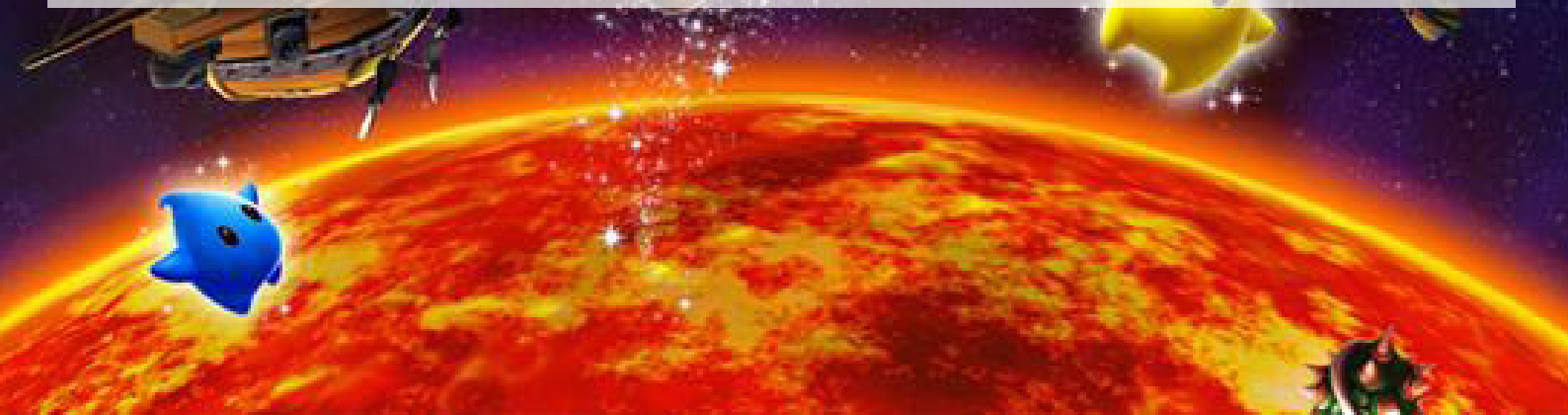
Super Mario Galáxia Dois sai da X-Zine com a nota

999,8

Se estivesse na PLAYSTATION levava 999,9 mas como não está, não leva.

Fiquem com Deus,

Tavares Power

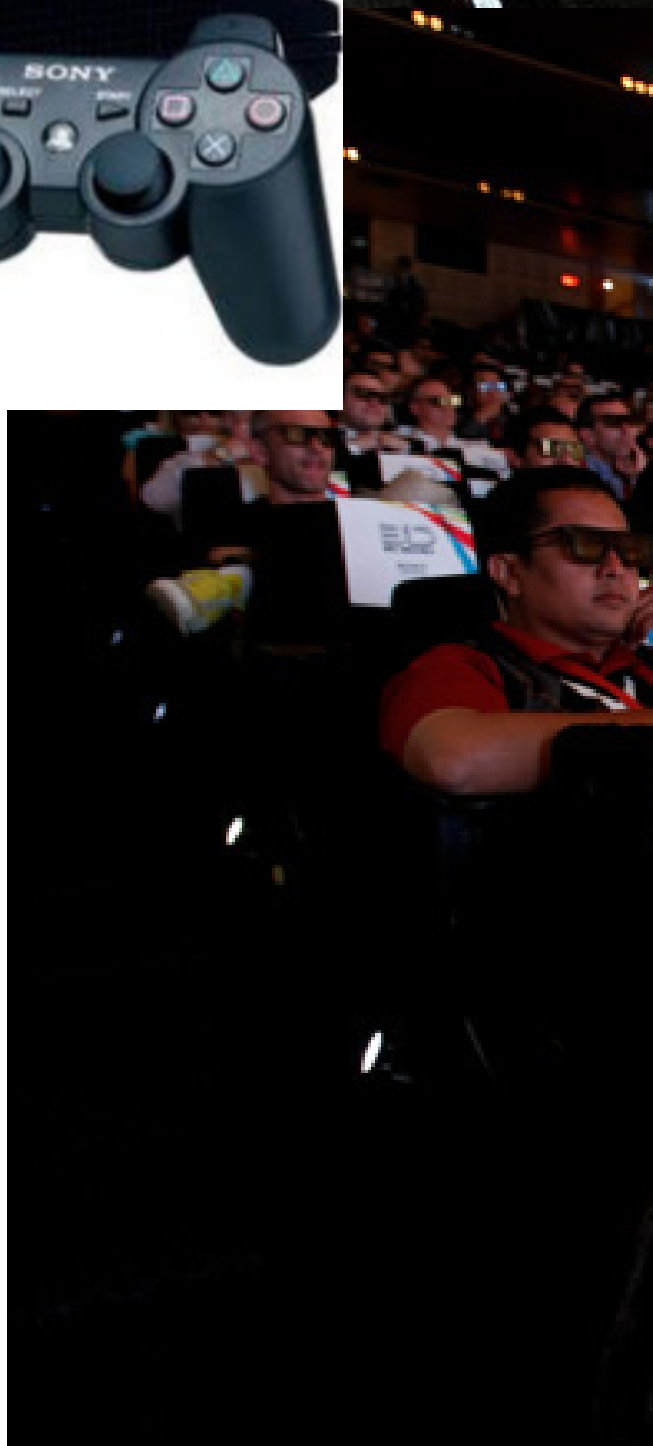


PÉ NA PORTA!

Fazer jogos melhores? Não é preciso, o 3-D chegou!

O "boinas" do 5 Para a Meia-Noite tem por hábito dizer que a vida começa às sextas. Por sua vez, a Sony no passado tinha o hábito de dizer que a actual geração de consolas começava apenas quando a sua PS3 saísse. É natural, afinal de contas seria feio ninguém esperar pelo último classificado...

E o que é que isto tem que ver com o 3-D? Na mesma proporção que os "altes gráfiques" têm sido decisivos para um jogo ter uma qualidade elevada: nada. Ao contrário do 3-D, é claro. Aqui, estamos a entrar num território completamente diferente, daqueles pantanosos onde podemos dar passos seguros porque 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 – e muito! 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 para muito (mas muito, atenção!) 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 "nintendista" e que por pouco ia mesmo matando a Nintendo, tal a avalanche de pessoas a preferirem os jogos third-party devido a esta miraculosa fórmula made in "developeres".



A Sony, sabendo destes “faCtos” que vos acabo de revelar, assegurou desde logo que a sua PS3 seria capaz de reproduzir jogos em 3-D. O Lair é um jogo péssimo? Se a Sony anunciar algum dia que este jogo será compatível com esta tecnologia, Lair passará a ser “era péssimo”, “anoCtem”!

Ora, se até o Lair ficaria concertado graças a esta tecnologia, então ou muito me engano ou se o 3-D fosse católico era logo o Salvador, o Jesus: aquele tipo que desce à Terra para fazer uns quantos milagres aqui e acolá como quem não quer a coisa, 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 a “the next big thing” dos videojogos). Então, se o Salvador anda por aí a transformar água em vinho... aquilo é que deve ir para lá uma “bubadera naqueles quexos”!...

Pedro ”Abul” Nave

Lara Croft quando apareceu...

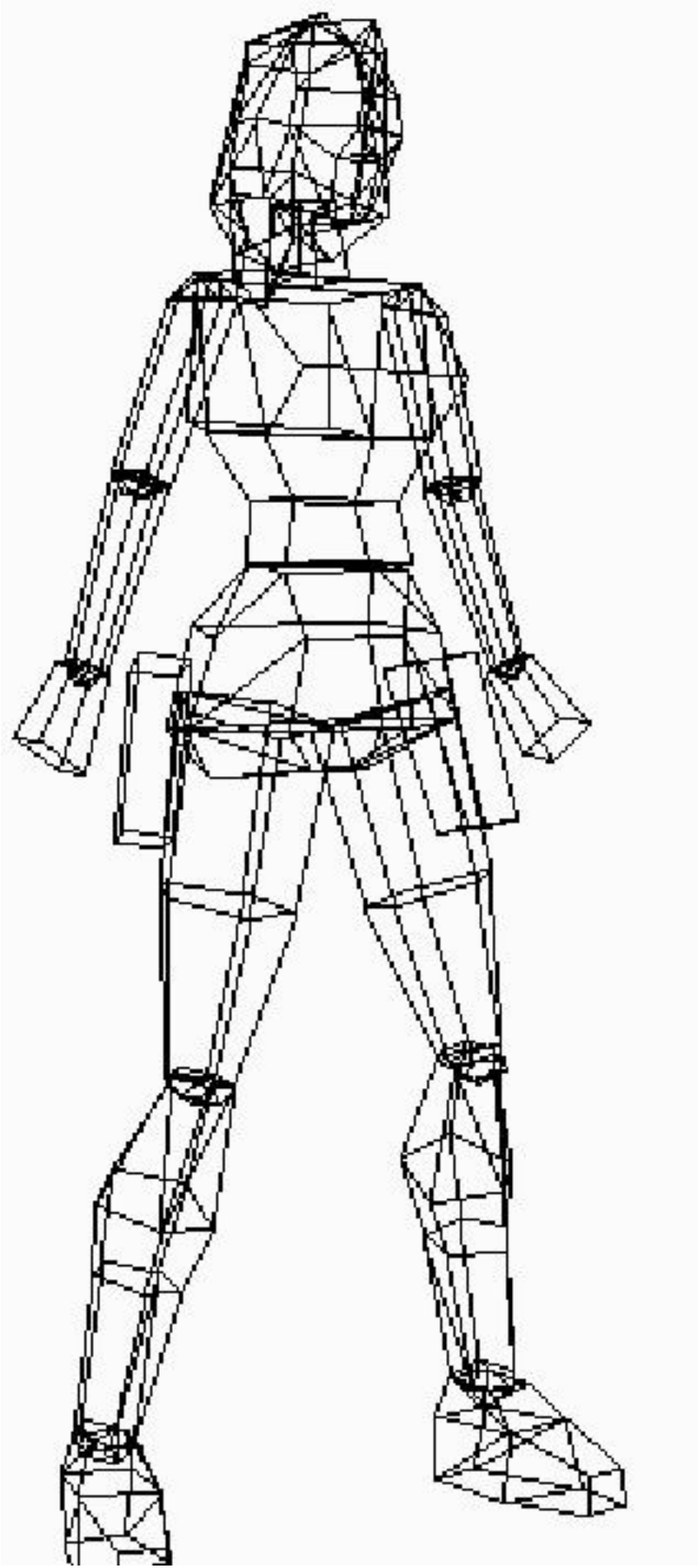
Lara Croft nasceu para a PSX/PC/Sega Saturn, num dia muito bonito e com muitos passarinhos no céu. Mas não importa se era para Saturn ou PC... a Lara Croft tinha umas mamas triangulares, tipo pirâmides. Eram umas tetas-pixel! Tadinha da Lara que tinha umas mamas-pixel! E mesmo assim havia muito gajo a masturbar-se a pensar numa teta-pixel.

A Lara Croft tinha duas pistolas pum-pum, que usava para matar os lobos béu-béu e depois ia puxar uma alavanca fru-fru para abrir uma porta plim-plim no outro lado do nível. Sempre acompanhada das suas mamas-pixel.

Vamos agora ver como seria jogar na pele da Lara Croft...

Música dramática, tipo o Titanic a afundar...
- *Oh, um dinossauro, meu deus! Que coisa tão grande, até dá para contar os quadradinhos... um, dois, três, quatro... TANTOS!! Opá, e agora para onde vou fugir? Está ali uma planta pixelizada? Ou é uma gruta com musgo pixelizado?*

E assim a Lara foge e entra numa gruta e as suas mamas-pixel atravessam a parede. Era um bug! Depois a Lara nada imenso, nada muito, nada tanto, natação-pixel, num jogo pixel, depois vai parar ao coliseu. Cai na arena, vêm os tigres grau-grau e os gorilas huá-huá e a Lara Pipi (de Pixel) pega nas suas armas e dá tiros. Quando dá tiros e salta para o lado... QUEBRA DE FRAMES!! E ao mesmo tempo suspense!



Nunca há quebra de frames num jogo destes... é apenas suspense. E se a consola crashar é uma narrativa aberta.... E a Lara aterra no chão e ouve-se: “Uff!” em qualidade de mp3 a 64 kbps e ela dispara e lá ao fundo é um quadrado laranja, depois 4 quadrados laranjas, depois 16 quadrados laranjas e pretos, depois 32 quadrados... ahá!

Já se percebe que é um tigre grau-grau, a miss Croft das mamas-pixel afinal não está a disparar contra um sofá de luxo que está abandonado a meio do cenário! É um tigre grau-grau que ataca a Lara, e a Lara com as suas mamas-pixel a saltarem com ela, até que ela cai num buraco que não era buraco... era mais um bug e ela fica presa no buraco sem poder sair!...

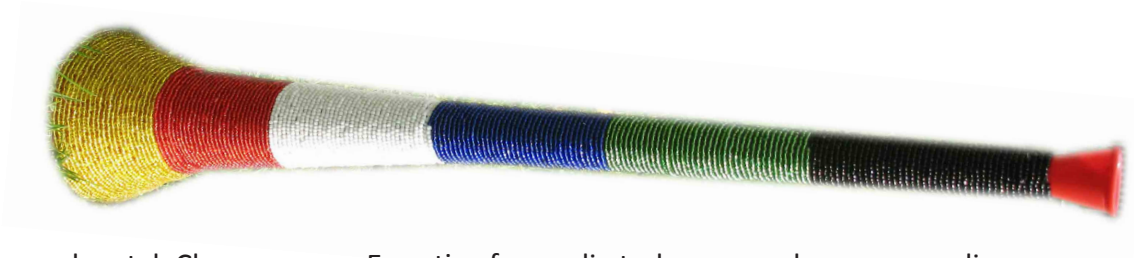
ooohhhh... e temos que fazer reset e voltar atrás no jogo-pixel e gramar o loading-pixel e quando acabamos de jogar Tomb Raider, olhamos para a nossa mãe e conseguimos ver que ela está pixelizada e quando vamos comer a nossa posta de pescada não a comemos e reclamamos que temos uma posta de pescada com cores a 16 bits e isso é uma merda.

Foi sarcasmo? Não foi sarcasmo, foi um orgasmo... com muito sarcasmo e até me deu um espasmo!

E hoje em dia com o N-Gage já podemos dizer: “Foi aqui que joguei com a Lara Pipi...”

Nolwyn

Vuvuzelas



Dia de trabalho completo, cansado e tal. Chego a casa, aliás à porta do prédio.

Vejamos a imagem da santa família: as putas do resto chão, a secarem o verniz das unhas, e a coçarem a crosta das costas às paredes laterais da janela, e... os satânicos do blow job, a usarem o sopro, na... vuvuzela.

No primeiro andar também coabitam putas, eu vivo num bairro de putas, é fixe, porque ao domingo, o aroma é de feijoada, e “zomba-se”, a “vaginoflex” está no ar, nem chulo, nem cotas carecas, nada disso, é o dia mundial da puta ao sol. E não só! Aos domingos, acordo a dançar, é Roberto Carlos, é irmãos não sei quê, e house super pouco desenvolvido, nem carrinhos de choque é, o que por si é fantástico, é uma pérola, pois quando a merda é muita, transforma-se em ouro. Há putas que trouxeram mais putas lá do Brasil, um efeito dominó de putas, e está bem, eu faria o mesmo, as lojas Zara fazem o mesmo! E a sobrepopulação dá-se sobretudo à hora de almoço: varanda do primeiro andar, cinco putas aos gritos, com as oito putas do quarto andar. Mas o que safa isto é Roberto Carlos. Nunca lhes ouvi um “gosto muito de te ver, leãozinho”, é a falha! Não há putas pseudo, só putas de fato de treino, e putas com rabos fantásticos.

Roberto Carlos, podia ser God, mas é só apenas um romântico com reminiscências troll. Precisava um pouco de bloco-de-esquerda contagiante do Caetano.

A deusa da minha rua
Tem os olhos onde a lua
Costuma se embriagar
Nos seus olhos eu suponho
Que o sol num dourado sonho
Vai claridade buscar
Minha rua é sem graça
Mas quando por ela passa
Seu vulto que me seduz
A ruazinha modesta
É uma paisagem de festa
É uma cascata de luz

Eu estive fora o dia todo, e quando regresso, ali parados estão os mesmos menores mamíferos. Abandonados! Um deve ter passado o dia todo a soprar o piço, e tinha sangue sêco à volta da boca, e algodão no nariz. Pá porquinho, unhas sujas, joelhos sujos, e já não está bem na idade de aprender a andar, e cair para o chão, e aprender a andar e cair para o chão.

O outro só soprava. Interlúdio para eu sorrir qualquer coisa. Uma velha gritava da janela: parem com isso! E um senhor de anti-tenra idade (sim vivo num bairro de velhos e putas), muito calmamente de forma inaudível expressava-se aos miúdos: "vocês ao soprarem isso dão cabo dos ouvidos e do nariz.". O puto do algodão enfiado nas macacas-hole assoprou ainda mais o piço - enquanto eu continuo em modo homem-estátua-ninguém-me-vê-e-eu-não-acredito-nisto – e, nisto o puto nariz-de-wc-do-lux, percorre a calçada, para gesticular do alto dos seus não mais que oito aninhos: "És do brasil?". A puta sorriu, e manifestamente declarou um sim.

As putas têm a capacidade de parecerem claramente peles a secar, e as peles são passivas deixam-se andar, foi o caso, nem ai nem ui, o miúdo munido do piço, desloca-se em aceleração para... cima de um carro. Uma viatura, de dois a três mil contos de alguém. Alguém que não faz puto ideia, que um puto... está neste momento em cima do seu pópó mais que tudo. E ali o ser minúsculo abandonado, só faltava baixar o calção imundo e fazer um cócó. Olá, caríssimo peugeot familiar cinzento metalizado, gostaria que lhe cagassem em cima? “Só se for um puto com uma vuvuzela”. Isto nem em sonhos. O outro puto, não faz por menos, e senta-se em cima dum Ford vermelho... mau gosto rapaz. Portanto a coisa estava a (de)compor-se.

Eu sou homem-estátua, mal respiro e concentro-me para não me mexer, não respirar, não nada: “se me concentrar eu desapareço e posso filmar esta cena national geographic” – o grande problema dos realizadores de filmes e documentários naturais, é este: o vento leva o cheiro dos intrépidos. Não havia vento, não me mexi. Os animais não deram por mim. Subitamente o meu sentido cívico, originou-me um balão de pensamento. Plop! Deveria intervir?

Deveria dizer algo: “Saí já daí meu puto do caralho!”, não seria demasiado troll. “Sai já daí, o teu pai sabe o que andas a fazer?!”, ou isto ou melhor, três pontos de exclamação resultam sempre: “Sai já daí.. bla bla... fazer?!!!”. Demasiado histérico e cromo. Mas quem sou eu? Os putos têm pais, que sejam os pais a educar estes bichos do mato.. "Não, deixo isso para as putas".

Mas as putas são peles, as peles só secam ao vento. A pedagogia depois dum dia de trabalho, fucky fucky, é obviamente descartável.

Nunca se sabe, se um pai-troll, ou uma mãe-ogre nível superior do rank, ande por ali perto de binóculos na mão, e estas demoníacas crias, sejam engôdo, para alguém arrenbatar a cara a alguém. É a crise, metade do país anda desempregada, e engorda no sofá. Correr e fitness é gay, ir ao ginásio é hardcore gay, portanto. Porrada na rua! Calorias out!

O puto do ford, toca de soprar ao piço, e juro-vos que pensava que aquilo se ouvia muito abaixo do LEVEL “estridente”, género um acima de “Normal Annoying stupid sound from elephant cock”, que só os adultos parvos e tresloucados no pré-mundial na Covilhã, se lembrariam de assoprar de forma contínua durante 90 minutos dum jogo de futebol... há coisas. Mas afinal o terceiro mundo assopra, nós assopramos, os adultos assopram... os putos assopram. É que a TV... a TV tem surround e filtro às vuvuzelas. Na rua não te safas sozinho. “Senhor MP3 help!”, pode ser.

Está provado: putos com piços de plástico, fazem o caos na via pública. Era Vuóoooooo´s, era Uóooos, e stuff-do-caralho, pá décibeis que envergonhariam um avião comercial a passar por cima.
Se a vuvu fosse uma pessoa:

Vuvuzela: “i have not talked to you in a while”.
Me: Fuck off.
Vuvuzela: A maior parte das minhas reflexões estão em papel. Quando tenho feriados vou para casa sento-me na secretária e escrevo sobre o que me vem à cabeça, mas isto sou eu a sonhar, eu sou de plástico, eu soo a dezassete moscas varejeiras gordas – ao mesmo tempo em flap flap com as asas - que andam na merda grossa, espessa, ainda fétida e a borbulhar do quente. Desculpa.
Me: Fuck off.

O outro puto, entretanto, saltou para cima do carro, no tejadilho e começou aos saltos. "Faz como eu. Consegues subir cá para cima?. Qual é o puto que não compete com outro puto igual? Um puto espelho partido! Hahaha. Seco.

O outro subiu também... apesar de quase ter caído direitinho no chão, quando escorregou pelo vidro frontal do carro, e ter desgarrado um dos limpa-brisas. E era vêlos a agarrar com orgulho ... a vuvuzela. Orgulhosos, alucinados... aos saltos, como crianças pré-coito-anal no salô, felicissimas da vida. Nem educadores, nem polícia. E por lá ficaram, os animais, e as peles.

Portanto, chaves, porta, tv, record online: Carlos Queiroz: «Quisemos ganhar».

SID

Qualidade de Vida do Rendimento Mínimo

Durante o passado mês de MAIO, chegou á minha caixa de email, por diversas vezes e de várias pessoas, o seguinte email. O Texto vinha assinado por: "um otário" e decidi partilhar aqui, para quem ainda não conhece.

QUALIDADE DE VIDA DO RENDIMENTO MINIMO:

- Qualidade de vida é receber 800 € mensais (ou mais) para não fazer nada.

- Qualidade de vida é levantar á hora que se quer porque os outros trabalham para ele. Qualidade de vida, é ter como única preocupação escolher a pastelaria onde vai tomar o pequeno-almoço e fumar as suas cigarradas, pagos com os impostos dos outros.

- Qualidade de vida é ter uma casa paga pelos impostos dos outros, cuja manutenção é paga pelos impostos dos outros, é não ter preocupações com o condomínio, com o IMI, com SPREAD´S, com taxas de juro, com declaração de IRS.

- Qualidade de vida é ter tempo para levar os filhos á escola, é ter tempo para ir buscar os filhos á escola, é poder (não significa querer) ter todo o tempo do mundo para acarinhar, apoiar, educar e estar na companhia dos seus filhos.

- Qualidade de vida é não correr o risco de chegar a casa irritado, porque o dia de trabalho não correu muito bem e por isso não ter a paciência necessária para apoiar os filhos nos trabalhos da escola.

- Qualidade de vida é não ter que pagar 250€ de mensalidade de infantário, porque mais uma vez é pago pelos impostos dos outros.

- Qualidade de vida, é ainda receber gratuitamente e pago com os impostos dos que trabalham o computador Magalhães que de seguida vai vender na feira de Custóias, é receber gratuitamente todo o material didáctico necessário para o ano escolar dos seus filhos, e ainda achar que é pouco.

- Qualidade de vida é ter as ditas instituições de solidariedade social, que se preocupam em angariar alimentos doados pelos que pagam impostos, para lhos levar a casa, porque, qualidade de vida é também nem se quer se dar ao trabalho de os ir buscar.

- Qualidade de vida é não ter preocupação nenhuma excepto, saber o dia em que chega o carteiro com o cheque do rendimento mínimo.

- Qualidade de vida é poder sentar no sofá sempre que lhe apetece e dizer " TRABALHAI OTÁRIOS QUE EU PRECISO DE SER SUSTENTADO".

- Qualidade de vida é não ter despesas quase nenhumas, e por isso ter mais dinheiro disponível durante o mês, do que os tais OTÁRIOS que trabalham para ele.

- Qualidade de vida é ainda ter tempo disponível para GAMAR uns auto-rádios, GAMAR uns carritos e ALIVIAR umas residências desses OTÁRIOS que estão ocupados a trabalhar OU ASSALTAR uma ourivesaria.

- Qualidade de vida é ter tudo isto, e ainda ter uma CAMBADA DE HIPÓCRITAS a defende-lo todos os dias nos tribunais, na televisão, nos jornais.

Isto sim, isto é qualidade de vida !

PTsnlper

Mad Professor
from Colombia

A CRISE DE VALORES DA SOCIEDADE DE MERDA EM QUE SE TORNOU PORTUGAL

Portugal em certa medida deprime.

Gosto disso para ler, pintar, escrever... para tomar um café no nubbai, apanhar um sol de Verão nas praias, comer peixe e beber um tintol... mas fora isso, dispenso.

É um mau pais para viver. Corrijo, tem-se tornado um mau pais para viver. Tem-se tornado uma merda para viver, seja pela influência negligente da classe politica, seja pela prepotencia religiosa, seja pela contaminação do ar por usarmos perfume a mais.

O problema está identificado, quanto a mim, crise de valores. Mudemos pois. Pode ser amanhã pela manhã?¿

Muito stress, muita pessoa selvagem e mal educada, muita falta de respeito até pelos melhores exemplos. Mulheres sem sexualidade, frio de rachar, preços em euro sempre tão distante do meu poder de compra real, desemprego e medo do desconhecido, patrões feios e mal humorados, carros que apitam, pessoas que dizem caralho e foda-se a cada instante, maconha que é desagradável de fumar, xamon que faz mal ao pulmão, cerveja de pouca qualidade e com apenas 2 marcas nobres que competem onde única e exclusivamente o mote é dizer mal uma da outra ... Pais de mal dizeres até nos criativos, esses que até poderiam mudar um pouco algo.

Mal dizer da vizinha do lado e do vizinho de baixo, porque ninguém tem tempo para descansar e para viver com qualidade. Bares sempre vazios durante a semana, cinemas sempre vazios durante a semana, poder de compra centralizado nos meninos de bem filhos desses novos ricos que não sabem o que é cultura nem investir no país porque a única riqueza que têm é fruto de aproveitamento de um 25 de Abril que fica tão bem recordar. Restaurantes vazios e apenas meio cheios no início do mês (quando se ganha o plim plim), fado e mais fado a cada esquina, o que é bom, mas mesmo assim menos bom... porque não tango?¿ Porque não salsa e calor de dança, de fervura de sensualidade latina ?¿ Que é o que somos, Latinos, fervorosos, sexuais, sensuais, suados... muito embora queiramos sempre imitar os britanicos e estes por seu lado os germanicos

e estes por seu lado odeiam todo o mundo na sua aspiracional tentativa de superarem Nietzsche.

Falta-me Portugal , mas sempre que vou fico numa gaiola de onde não posso sair, na gaiola da igualdade a toda uma massa amorfa onde quem tenta mudar algo é decapitado por algo ou alguém. Um sistema de merda é assim. Mas não refilo, prefiro bazar, ser Português é isso, é ter a coragem destemida de procurar sempre melhor e se possivel bem longe de Portugal.

Ser Portugues é ir para África ou América do Sul ou Ásia... é estar tanto quanto possível perto do lado sul do mundo, tanto quanto possível na descoberta de algo mais quente do que aquilo que temos, tanto quanto possível perto de povos locais, aprendendo as suas línguas, corpos e comidas. Perto de Indias lindas que nos miram como deuses gregos. Em Portugal nem a gaija mais barbuda e feia me toca no pénis e me diz UAU que monumento, posso comê-lo? Não... aí fogem dele. Aí existem demasiadas figuras de estilo religiosas, demasiadas santas e virgens marias.

Demasiadas alegorias ao inferno às trevas ao que se pode e não se pode fazer. Certo. Nem tudo é sexualidade, nem tudo é prazer, nem tudo é arte, nem tudo é viver, nem tudo é brilhar, nem tudo é sorrir, nem tudo é paz.... é certo e sabido. Mas será necessário um constante estado de NÃO, de negação à vida e única vida que temos em prol de um sentimento CASTO de "eu assim entro no céu", choro, sou miserável, infeliz, sou roubado pelos politicos, trabalho e mesmo assim dependo dos meus pais em algo, nem que seja no carro, na casa, em algum outro adereço, porque o que ganho só me dá para o café, para o DOPE, para uma comidinha naquele restaurante que no Verão vende sardinhas assadas e no Inverno pratos regionais que sabem tão bem a 6,50€ e quer passar para 7€... uffffffffff

Gosto de poder entrar num bruto restaurante e que me sirvam com mil sorrisos. Que me sirvam 3 empregados bestiais, que me apresentem o cozinheiro, que venha o somelier com um baita vinho chileno. Que me tragam entradas exóticas de tubarão. Que me façam sentir um Rei. E no final se pagar em dollar ... que se dane. Nao existe crise.

Gosto de poder fumar um belo galho colhido no instante, depois de jogar um basket com os negros indígenas e ficarmos a sorrir enquanto apanhamos um sol debaixo dos plátanos que ali mesmo brotam flor.

Gosto de poder cumprimentar Botero, porque aqui os artistas reconhecidos e dos mais relevantes do globo ainda estão vivos. Aí, no velho mundo, temos uma inaudita necessidade de matár os artistas para os consagrarmos como relevantes.

Gosto de poder dizer a uma mulher, que elegância, sem ela me fuzilar com uma mirada que diz "rebarbado devias estar internado". Nem fugir para se entregar à associação de meninas lesbianas molestadas por machistas. Antes pelo contrário, aqui ela retribui e diz, “elegante é você”. Porque uma mulher é igual, é um ser natural e vivo, e também tem desejo.

Gosto de sentir falta de um portugal que apenas nos trata mal.

E nisto reconheço que o pais só por si nada é sem a sua gente, no que é que nos estamos a converter?¿ Temos mesmo aspiração a sermos Europeus, superiores, de moeda forte, de gravata no pescoço e pasta de laptop na mão... Seremos isso... ou somos povo de viver bem?

Amanhã acordem e reflitam nisso, está em vós a edificação do futuro de uma sociedade e sistema.

Mad Professor

Diário de Manela:

The Piano

Escrito em 2002

Sou a Manela! Desde os seis anos de idade que não falo, não sei porquê. Nem eu, nem ninguém! Sou muda, e isso é logo meio caminho andado para Óscar! E toco piano, bués de piano! E visto-me de preto, não sou gótica, mas nem o pessoal sonha que eu apanho altas mocas à noite, no meu quarto, e visto roupa de cabedal justa e vou para a tasca do Tio Barnabé Feijó, fazer strip. A minha filha é outra janada, que anda sempre aos pulos pelo cenário, com umas asas de anjo, feita parva, feita estúpida. A gaja já tem 24 anos mas tem uma doença que lhe atrasa o crescimento físico. Ela anda a ter consultas de psicanálise e bebe cafés a torto e a direito e depois a única coisa que faz é andar aos pulos nas filmagens e a correr de um lado para o outro, fala pouco e nos intervalos tem ataques de esquizofrenia.

Amanhã vou casar-me com um gajo que eu nunca vi na vida, nem sei se tem caralho grosso, se não! Só sei que vai ser uma alta merda na Nova Zelândia, e o meu piano é tudo para mim. E se a minha filha, durante a viagem, começa aos pulos no barco, eu enfio-lhe um biqueiro nas nalgas que ela anda dois dias a cagar fininho e refinado!

Já tou mesmo a imaginar que este esquema vai dar alta merda no final, vou perder um dedo à machadada, mas vou fazer o meu melhor para ficar com aquele ar de gaja que ficou com um vibrador em vácuo enfiado na senaita e faz aquele ar de indiferença para que ninguém saiba que tem uma cona mais potente que um aspirador Singer!

Bem, mas entretanto a minha roupa é muita louca, tudo preto, só a roupa interior é branca. Aqui na caracterização puseram-me tranças enroladas em espiral acima das orelhas, tipo farturas, e agora pareço uma janada em free time, com headphones na cabeça! A besta da minha filha recebe todas as regalias, se quer uma italiana estala o dedo e lá vai um café e, claro, mais tarde, um acesso de histeria! Eu é que nem posso falar, ando aqui calada! Sou MUDA!! E se tento falar, começo logo a ouvir a música da Aimee Mann e olham todos para mim com muita pena!

O meu marido afinal tem pila grande, mas a minha filha também não gosta dele. O meu piano é a única coisa de boa que eu tenho na vida. Sento-me ao piano a tocar, a tocar, e todos gostam. Não é bonito?

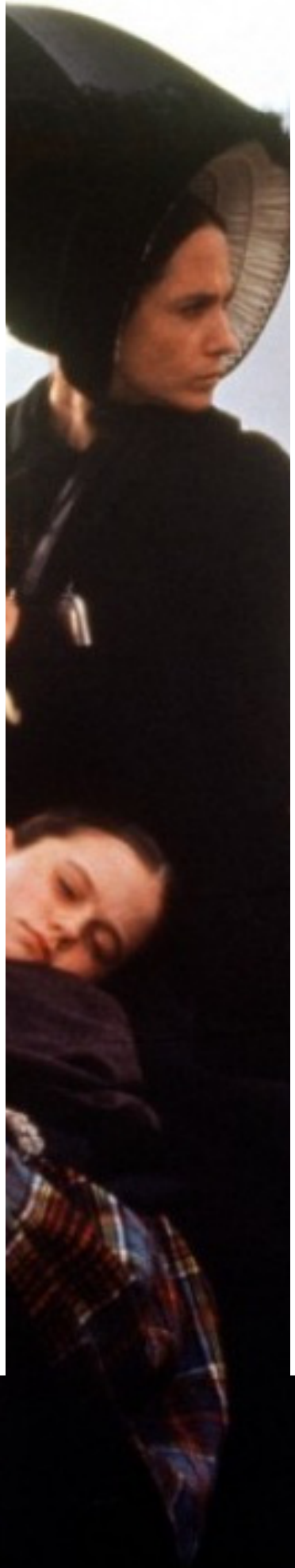
Dia 2: Querida Kitty:

O camelo seboso do meu marido vendeu o piano ao gajo mais bonzão aqui das terras, o que é uma alta fezada! Acho que vou vender o meu corpo para ter o piano de volta, aquilo tem mais de 80 teclas, por isso acho que durante quase 3 meses não vou passar fome! O homem no outro dia recebeu-me de pila na mão, mas eu preciso de manter sempre este ar de quem se está a marimbar para tudo, e a dizer com a minha expressão que vou perder um dedinho no final da história, pois eu sou denunciada pela puta da minha filha! Acho que vou pedir para ele me cortar o dedo com uma faca de manteiga, além de ser mais chique, é mais dramático e leva mais tempo serrar o osso com uma faca sem serrilha, o Magnólia tem cerca de 180 minutos porque é que eu não posso ter o monólogo facial da minha vida ao ver o meu dedo a ser extraído de uma maneira tão fantástica e demorada?

Não se esqueçam que eu sou muda e nunca perco o meu ar de enjoada, de quem está prestes a vomitar a qualquer momento do filme!

Dia 3:Querida Kitty:

Os bombardeamentos continuam e eu já ando farta. A minha filha come feijão ao jantar e depois quem grama a Fúria Intestinal Parte IV, sou eu! O amigo do meu marido, aquele que me gamou a pianola, anda cada vez mais tarado, eu já vou na tecla 72, já faltam poucos dias para ter o piano de volta. UPS, lá vem o meu marido! Rápido, tenho que me fingir de apática!



Dia 4: Querida Kitty:

O meu amante já não quer o piano para ele, deu-mo e ainda faltavam cinco teclas! Fiquei tão chocada que quase falei, por isso agora ando a excitar os meus nervos, apagando cigarros nos meus braços, para ver se a dor estimula as cordas vocais. O meu marido pensa que eu apanhei varíola e agora tranca-me em casa com o meu piano.

Dia 5:A MINHA FILHA XI-BOU-SE!!

Andei a fugir pela casa, ainda por cima estava com uma alta moca que nem dei pelo meu marido a abanar-me como se eu fosse uma garrafa de Sumol Néctar, enquanto me berrava aos ouvidos: “AMAS O GAJO?!? AMAS O GAJO??!” Eu estava tão janada que percebi: “TENS UM CHARRO?! TENS UM CHARRO?!”, disse que sim e quando dei por ela perdi um dedo!

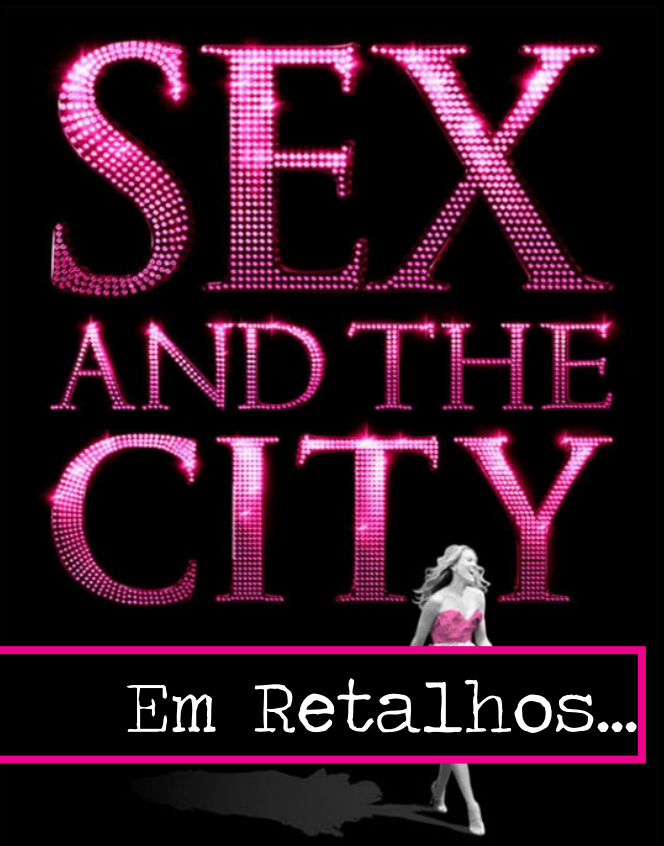
Dia 6:

O meu dedo anda a ganhar crosta e agora, só para chatear o meu marido, eu arranco a crosta à mesa e encho tudo de sangue e ele perde o apetite! Ele vai-se fartar tanto de mim que eu volto para minha terra! As saudades que eu tenho do meu amante!

Dia 7: Querida Kitty:

Vou finalmente voltar para casa! O meu marido não me quer mais e eu já estou farta de morar aqui! Finalmente... Mas estou numa crise existencial e acho que vou mandar atirar o piano ao mar e atar-me a ele. Isto é que vai dar um alta Óscar!

Nolwyn



Em Retalhos...

Capítulo I - O Cóco

Não há nada mais humilhante do que uma visita à ginecologista...a não ser que seja para lhe dizer que já não precisamos da pílula.

- Por acaso, vou largá-la.
- Está a tentar engravidar?
- Não, não. Precipitei-me ao começar a tomá-la, porque o Steve, o rapaz por quem comecei a tomá-la... A primeira relação a sério que tive em anos terminou, e não preciso de algo que me recorde diariamente que não tenho sexo. É a história por detrás da pílula e... Vou calar-me.

Quando a Miranda julgou ter batido no fundo...
...descobriu um novo nível de humilhação.

- Já recebemos as suas análises e parece estar tudo bem. Há só uma coisinha: parece ter um ovário preguiçoso.
- Um ovário preguiçoso?
- O seu ovário direito deixou de produzir óvulos.
- Não é possível que esteja só de greve? O meu ovário direito perdeu a esperança de me ver casada e com filhos. É como um caso que se vai resolver fora do tribunal. Para quê incomodar-se?
- O esquerdo ainda acredita.
- Sou uma inepta biológica.
- Eu tenho um útero inclinado.
- E então?
- Os espermatozóides têm de saltar a barreira para chegar ao óvulo.
- Mas encontram um óvulo.

- Preciso de outro ginecologista. Gostas da tua?
- Neste momento, não.
- Pelo menos, é mulher. Tentei consultar um homem, mas ele passa o tempo lá em baixo e saio de lá sem um orgasmo e com uma conta!

- Que gira! É nova?
- Não, mas é pequena e não tem cuecas.
- Deixaste as cuecas em casa do Big?
- Não, mas deixei uma escova, um secador, lâminas, tampões, e desmaquilhante.
- Muito bem!
- E mais uma coisa.
- O quê?
- O quê? Pela primeira vez em casa do Big, fiz cocó. É sinal de que me sinto à vontade com o Big para fazer cocó.
- Não é bom sinal.
- É o fim do romance.
- É importante. Passei toda uma relação sem fazer isso, incluindo um fim-de-semana fora, em que tive de correr para o vestíbulo. Em Nova Iorque é duro. As casas são pequenas. Ouve-se tudo.
- É por isso que só saio com ricos. O dinheiro distancia-nos do cocó. Nunca fiz cocó em casa de um namorado.
- És tão retraída, precisas de fazer muito mais do que isso.

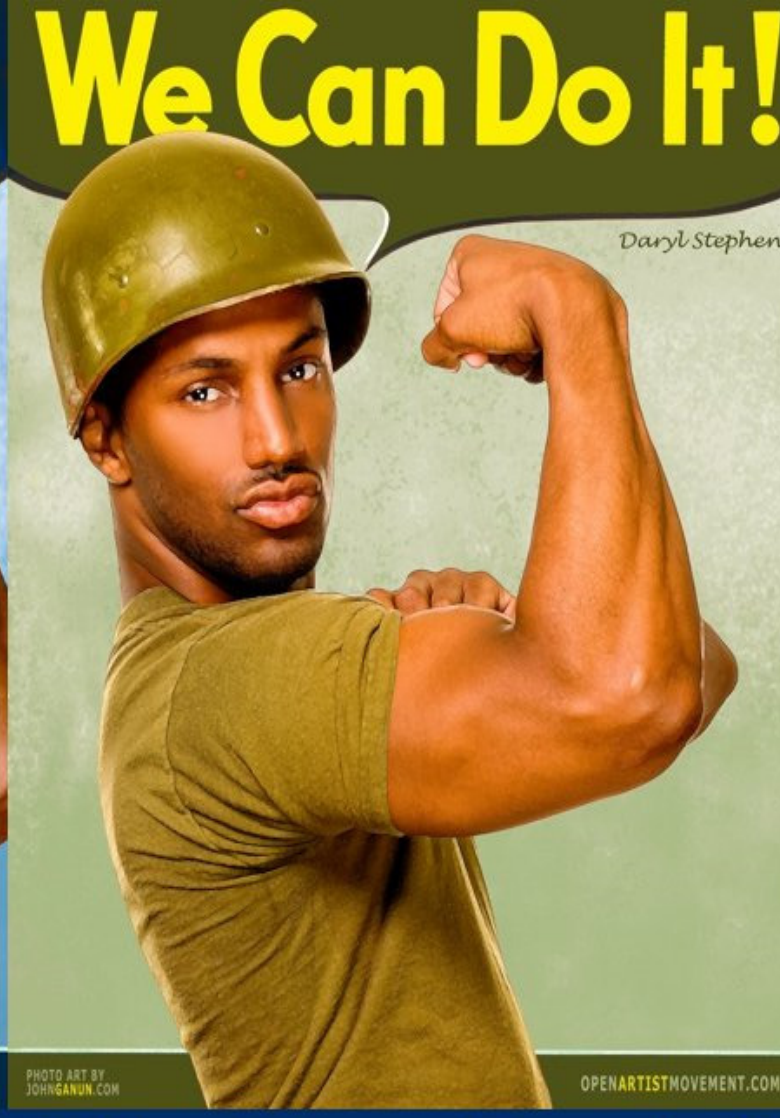
Capítulo II - Os Gays

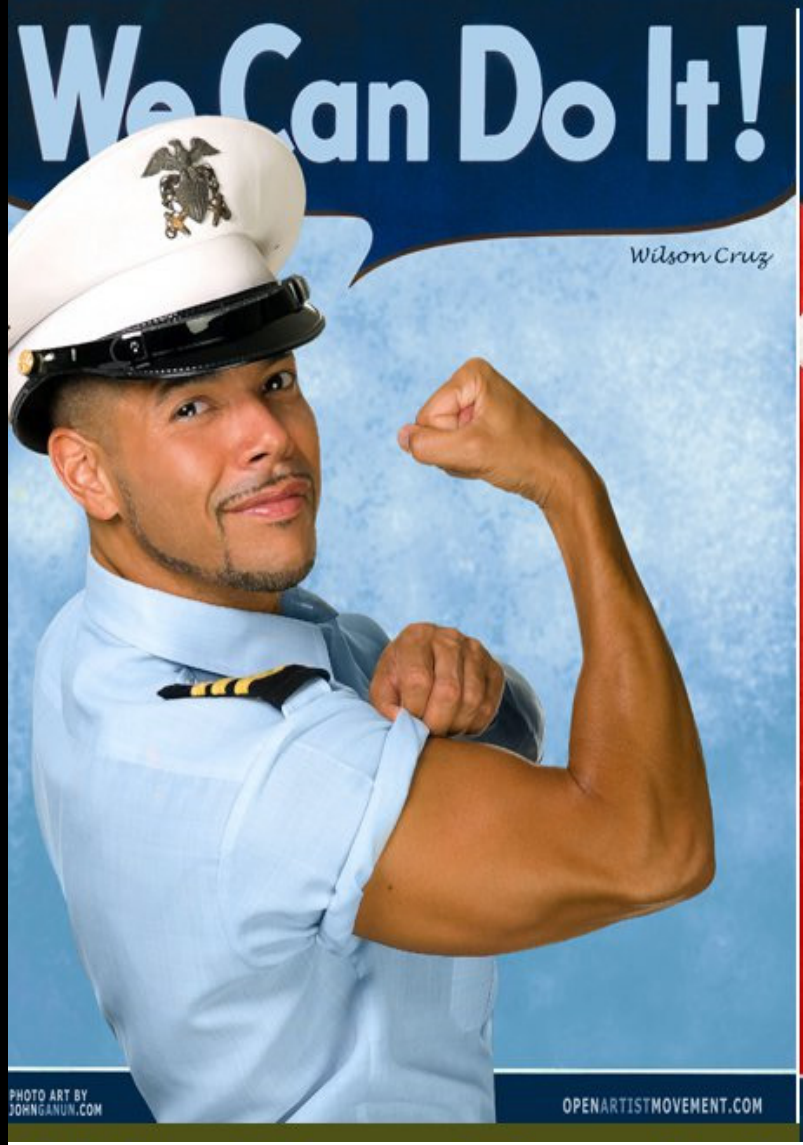
- Estou tão confusa. Será gay ou heterossexual?
- Já não é assim tão simples. A verdadeira questão é: Será um gay heterossexual ou um heterossexual gay?

O heterossexual gay era uma nova estirpe de homem resultante da exagerada exposição à moda, gastronomia exótica, musicais e mobiliário antigo.

- Com sorte, será um heterossexual gay. "Hetero" com grandes qualidades gay. Um gay heterossexual é só um gay que faz desporto e não nos fode.
- Deve ser um heterossexual gay. Convidou a Charlotte pela segunda vez. A menos que seja um gay heterossexual em negação.
- A Charlotte ficou encantada ao descobrir que o Stephan era heterossexual. Ou, pelo menos, um heterossexual gay.
- Após dois orgasmos, que importa isso?

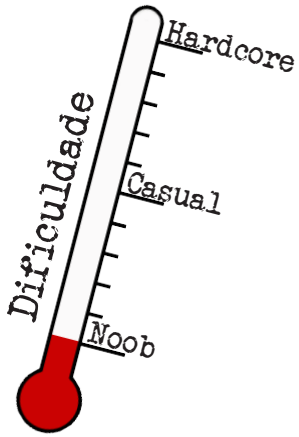
SID





GamerChef

Combos de receitas fáceis e rápidas!!



Arroz Xau-Xau

No seguimento da receita do último mês, neste vamos aproveitar que já conseguimos o Prestige 10 em ovos mexidos e convidar a Chun-Li para um petisco que também pode servir de jantar.

Ingredientes essenciais:
Ervilhas congeladas
2 fatias grossas de Fiambre
Arroz cozido
Miolo de Camarão
Cebola
2 dentes Alho
4 ovos

COMBO DE PREPARAÇÃO:

Começar por fazer o arroz: num tacho refogar o alho com o azeite, fritar um pouco, juntar uma chávena de arroz, incorporar bem o arroz na gordura.

Deitar duas chávenas e meia de água e deixar cozer o arroz (o tempo que leva a cozer é o tempo que leva a dar uma vista de olhos pelos videos do Call of Duty: Black Ops no Gametrailers).

A seguir cozer as ervilhas (mais ou menos o que demora a ver o “Street Fighter 4 - All Character Ultra Combos”).

Num tacho, refogar uma cebola com azeite e deitar o miolo de camarão, e entretanto enquanto o miolo de camarão frita, fazer os ovos mexidos.

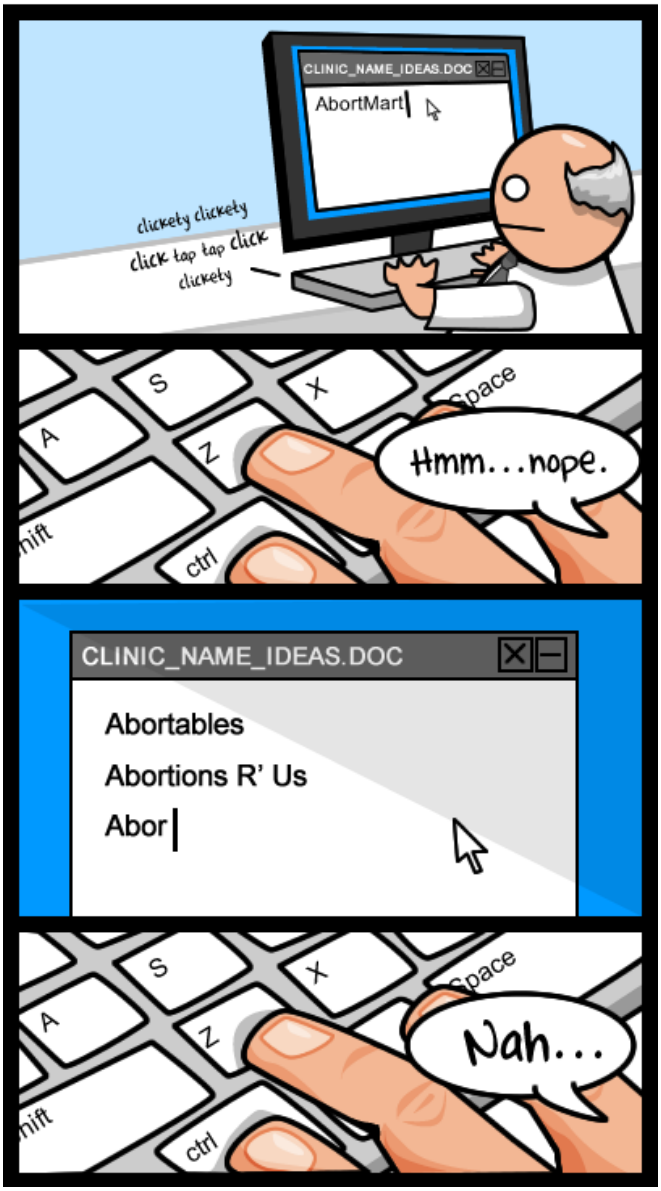
Depois é só juntar ao miolo de camarão, o fiambre cortado em cubos com os restantes ingredientes e está pronto a comer!

Ou como diria a Chun-Li: já tá.

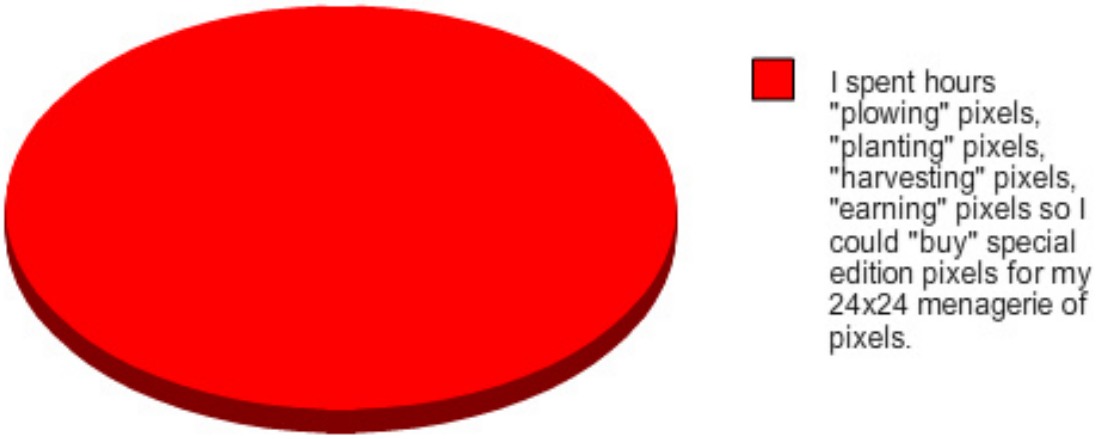
BruceWii

The Oatmeal

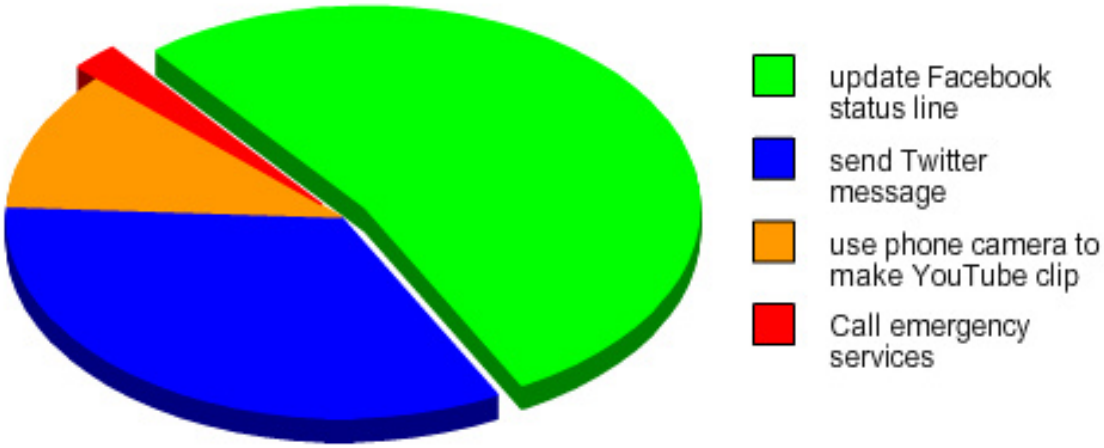
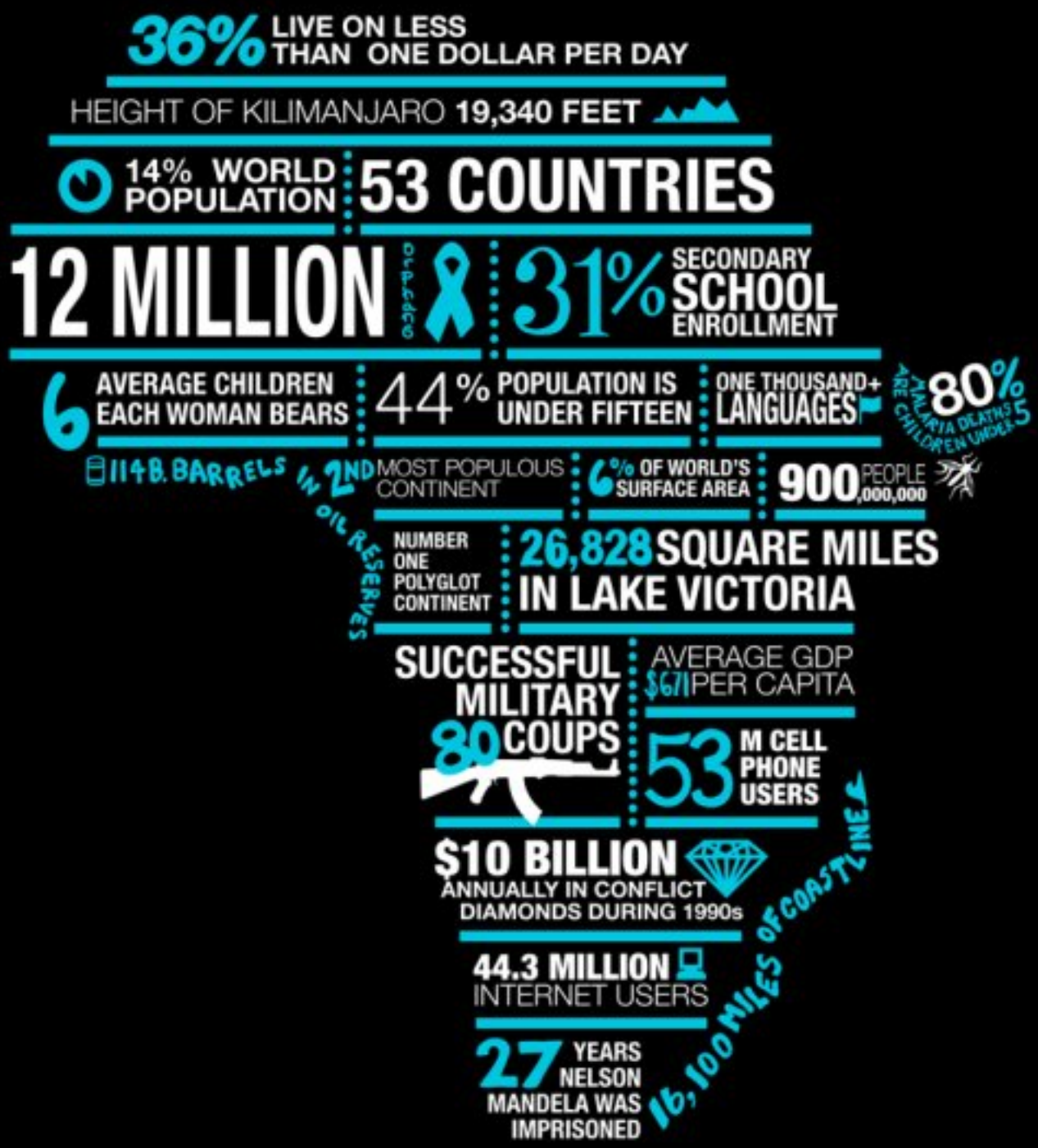
HOW TO NAME AN ABORTION CLINIC



Reasons I Stopped Playing Farmville



How to react in an emergency



Em ano de Mundial na África do Sul…