PUSHSTART

47



HÁ ALIENS À MINHA PROCURA!

Sobreviver em ALIEN ISOLATION sem ter de mudar de cuecas é uma tarefa praticamente impossível

TAMBÉM NESTA EDIÇÃO

O CASO GAMERGATE

TOP 10 IMPORTS SEGA SATURN

DUCKTALES E DUCKTALES REMASTERED

STREET FIGHTER ALPHA 2

A QUESTÃO DOS F2P

HALT AND CATCH FIRE

E MAIS...

TUGA SOUNDBYTES

A indústria de videojogos portuguesa comentada na comunicação social generalista



“Neste momento seria possível viver do próprio Youtube, é como qualquer outro trabalho e acaba por se tornar rentável”.

Ricardo “Ricfazeres“ Fazeres, Yoututber, *in SIC*, 03/10/2014.



“ACHO que ninguém tem a noção, que existe muito valor em Portugal, a fazer títulos que são premiados, que são muito bem vistas pela indústria internacional e estão taco-a-taco com muitas das produções internacionais”.

Ricardo Flores, CEO da Biodroid, *in NXT*, 10/2014.



“Há pessoas com vontade e com talento em Portugal, falta é o dinheiro, até para nós conseguirmos pagar a alguém durante um ano ou dois”.

Nélio Códices, *CEO* da *Battlesheep, in Altera Game Jam, 25/10/2014*.



TOP

> 10 IMPORTS SEGA SATURN

4X4

> ALIEN ISOLATION

ESPECIAL

> COLLECIONISMO NA PS2
> DONKEY KONG COUNTRY TRILOGY

OLD VS NEW

> DUCKTALES

LOADING

> MURASAKI BABY
> STREET FIGHTER ALPHA 2
> GAME & WATCH GALLERY

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

VISÃO

> UM CONVITE IRRECUSÁVEL
> MESTRADO EM RPG'S

OPINIÃO

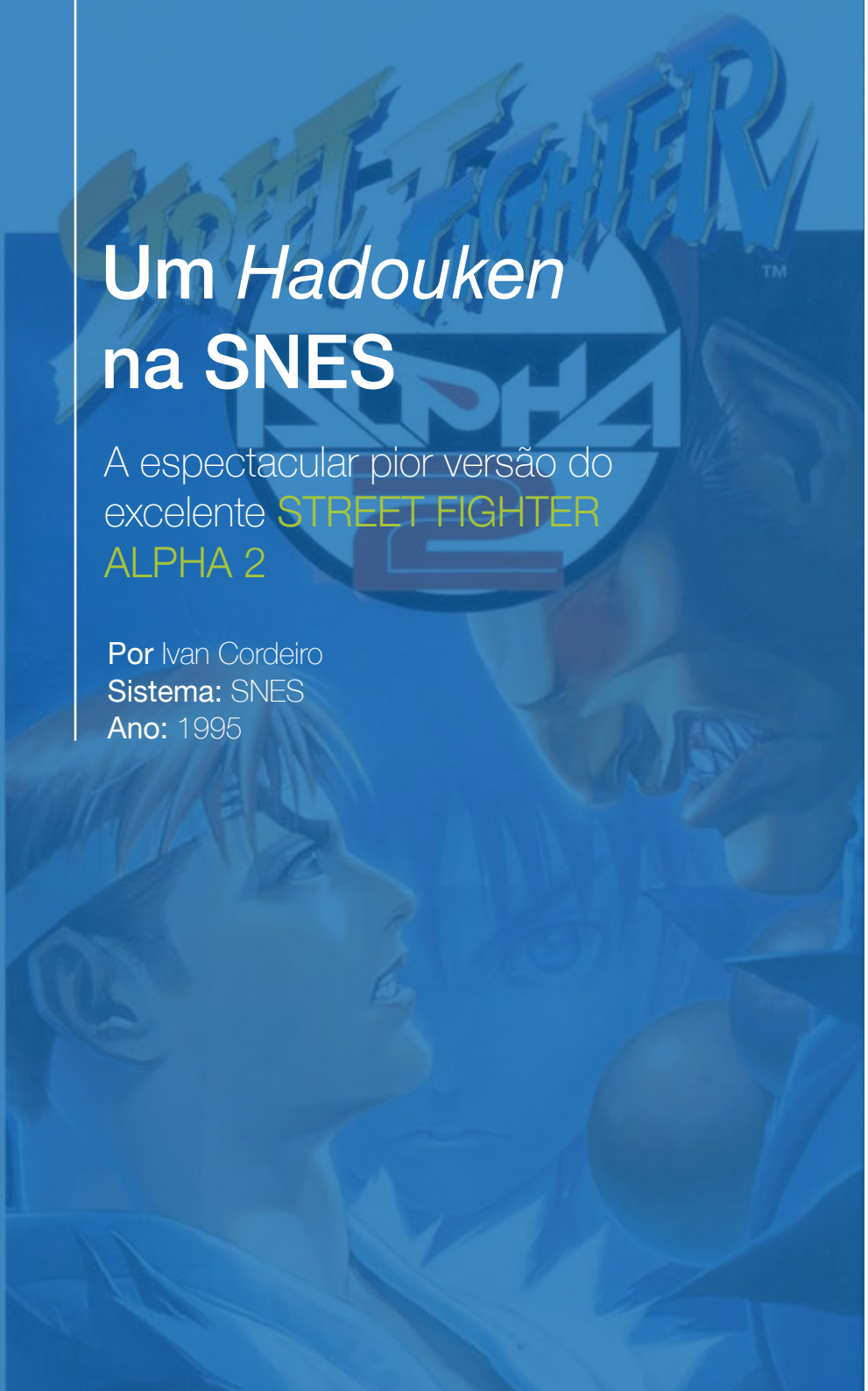
> A QUESTÃO DOS F2P

AUDIOVISUAL

> HALT AND CATCH FIRE

PONTO G

> O CASO GAMERGATE - QUEM TEM MEDO DE ANITA SARKEESIAN



Um *Hadouken* na SNES

A espectacular pior versão do excelente STREET FIGHTER ALPHA 2

Por Ivan Cordeiro
Sistema: SNES
Ano: 1995

Sem dúvida que a série *Street Fighter* é hoje em dia uma das maiores e mais conhecidas no seu género. Apesar de alguns altos e baixos e algumas estratégias de marketing menos boas por parte da Capcom, a série nunca deixa de surpreender. Nem mesmo quando sai a 134º versão do mesmo jogo passados 10 anos do lançamento original, prática já comum da empresa japonesa. Essa imensa popularidade começou no primeiro título da série mas atingiu proporções enormes com *Street Fighter 2.* Este é um dos títulos mais populares da velhinha SNES, mas, mais do que isso é provavelmente o jogo de combate 1vs1 mais importante da história dos videojogos.

Street Fighter 2 passou a ser o *standard* pelo qual todos os jogos do género se regiam, um verdadeiro marco. *Street Fighter Alpha 2* chegou às consolas domésticas em 1996 e muita gente conhece as populares versões da *Playstation* e da *Sega Saturn,* mas poucos são aqueles que tiveram contacto com a versão da Super Nintendo. Este foi um título lançado já muito tardiamente no ciclo de vida da consola e embora fosse um jogo das consolas de nova geração (quinta geração) saiu ainda na antiga consola da Nintendo. Isto devido à Nintendo 64 teimar em nunca mais







chegar ao mercado, sendo lançada apenas dois anos depois de outras consolas da competição. Este *port* infelizmente sofreu em alguns aspectos devido a um inevitável *downgrade* para o então inferior *hardware* da Super Nintendo. Os tempos de *loading* são sem dúvida o mais problemático. Entre cada combate e cada *round* existem um tempo de espera significativo, algo que se torna irritante. Se cada *round* demorar 30 segundos e tivermos um tempo de espera de 10 segundos, significa que um terço do jogo é passado em *loadings*. Estou a exagerar, mas acreditem, é irritante ao fim de um tempo, um jogo com um combate super frenético com tempos de espera que quebram bastante o ritmo. Isto acontece devido a um *chip* de compressão gráfica utilizado para conseguir manter o nível visual num patamar elevado, e diga-se, *Street Fighter Alpha 2* é dos títulos mais bonitos da SNES. O problema é que no início de cada combate esse *chip* faz a descompressão dos gráficos que até então estavam comprimidos (processo conhecido por *On-The-Fly graphic decompression)*. Mas, era algo inevitável devido à capacidade dos cartuchos, 32mb contra 650mb de um CD. Fora esse problema e o áudio algo inferior, este é um excelente jogo. Os personagens estão cá todos, desde os clássicos Ryu e Ken aos novos Rolento e Sakura. Os combates são frenéticos, os gráficos coloridos e as excelentes animações ajudam imenso, e custa por vezes acreditar que se trata mesmo de um título para a Super Nintendo. *Street Fighter Alpha 2* é e vai continuar a ser um dos meus jogos favoritos de luta. Esta versão é sem dúvida surpreendente tendo em conta o hardware da consola. Não posso deixar de apontar que este título disponível na *eshop* da Nintendo Wii U é um *port* inferior de outras versões. Essas versões superiores são fáceis de arranjar, quer para as antigas consolas como em *hardware* recente via plataformas digitais ou compilações. Dito isto aconselho a jogarem esta versão apenas se não conseguem mesmo ter acesso a mais nenhuma.

VEREDICTO

Um excelente jogo capaz de vos queimar várias horas, fácil de pegar, jogar e desfrutar por pequenos períodos de tempo.

O filho bastardo de Tim Burton

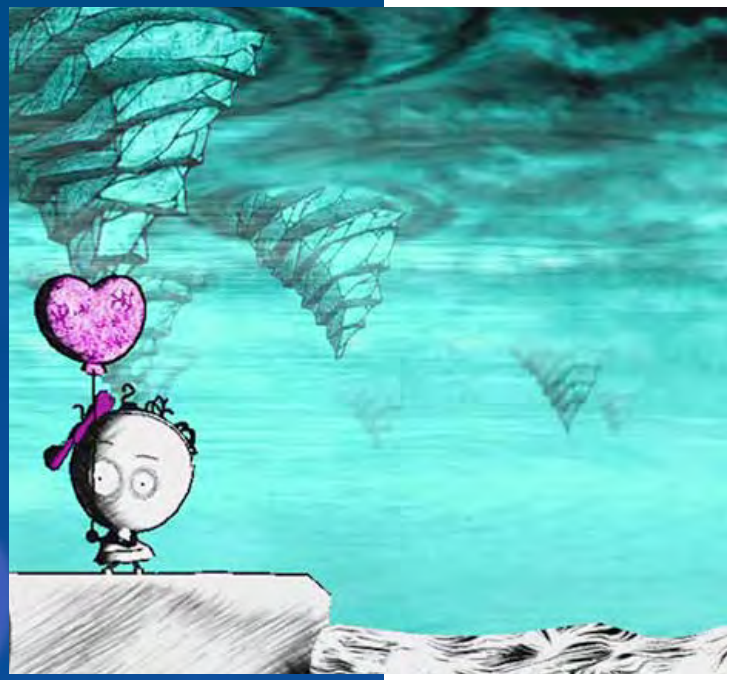
O universo de MURASAKI BABY tem tanto de inocente, como de bizarro

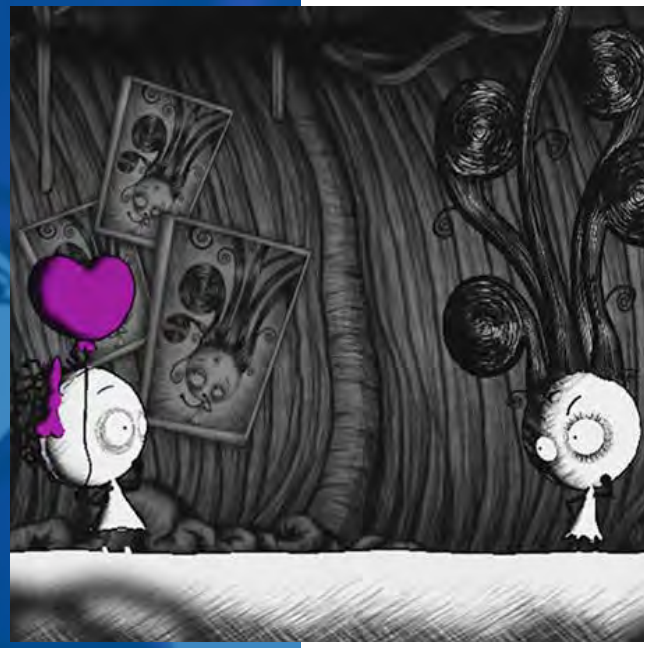
Por João Sousa
Sistema: PS4
Ano: 2014



Não sei quanto a vocês, mas eu sempre fui fã da obra de Tim Burton, seja no cinema com filmes como *Eduardo Mãos de Tesoura,* ou na animação com *Vincent* ou a excelente série *online Stainboy*. O seu universo estético muito negro e cheio de olhos esbugalhados foi sem dúvida uma influência não só para mim como para muitos outros tal como é facilmente visível em *World of Goo* ou no jogo agora em questão. *Murasaki Baby* parece ter sido sarrabiscado à mão pelo próprio Burton com traço impreciso e personagens com tanto de inocente como de macabro, características que definem bastante bem a experiência de o jogar.

A história gira à volta duma bebé que procura insistentemente a sua mamã desaparecida. Se isso não vos despertar o interesse, fiquem a saber que é uma bebé com uma volta na cabeça… a sério, a boca está em cima e os olhos em baixo! O conceito é muito simples mas eficaz, temos um objectivo bem explícito: ajudar esta estranha miúda a encontrar a sua progenitora. Para isso, damos-lhe gentilmente a mão guiando-a por entre caminhos tortuosos e afastando-a de vários perigos. Quando falo de dar a mão digo-o quase literalmente pois um dos vários pontos criativos aqui presentes é a forma como se utiliza o ecrã táctil da *Vita* para, com o nosso dedo, puxar a mão da criança. É daquelas ideias tão incrivelmente geniais que custa a crer como ninguém se tinha lembrado dela antes mas, apesar disso também tem os seus pontos negativos pois o nosso dedo acaba por tapar uma parte considerável do ecrã e nem sempre vemos bem o que estamos a fazer. Por outro lado, a vida da nossa pequena heroína é representada por um balão em forma de coração que devemos proteger





ainda mais que à menina pois se rebentar é o fim (até à próxima tentativa). Ora puxar por um braço e por um balão ao mesmo tempo já mistura pelo menos dois dedos em ginástica num ecrã que não é nenhum pavilhão olímpico. Juntem-lhe ainda os momentos em que se altera a gravidade rodando a consola e os toques que temos que ir dando no *touch pad* traseiro e estamos aqui num jogo que faz uso da quase totalidade da consola mas, por vezes, de forma pouco prática e, se formos pouco cuidadosos, corremos o risco de a deixar cair.
Ao longo da nossa caminhada vamo-nos cruzando com outras crianças mais ou menos amigáveis às quais deveremos rebentar o seu balão de vida ficando no ar a questão de quem afinal é o mau ali mas esses balões de diferentes cores dão-nos acesso a uma espécie de *power-up* que não afecta a bebé mas os cenários em si. Passamos a ter a hipótese de escolher o pano de fundo para a nossa acção através de um arrasto no *touch pad* traseiro e isso desencadeia diferentes resultados. Precisamos de uma rajada de vento? Usa-se o fundo laranja. Precisamos de inverter a gravidade? Usa-se o fundo roxo. Estas e outras habilidades são necessárias para abrir passagem em direcção ao nosso destino final e acabam por funcionar como pequenos puzzles que não me parece que cheguem ao seu pleno potencial mas não deixam de ser interessantes.
O mais estranho para mim foi mesmo a componente sonora cheia de ruídos e vozes estridentes que, sinceramente, me deixaram incomodado. É certo que estão presentes para ligar à estranheza do resto do ambiente e nalgumas partes são boas mas, de forma geral, sinceramente não me parece que tenham sido a melhor escolha.
Para piorar, nos créditos finais entra uma música toda *rockalhada* que apesar de nem ser má, não tem nada a ver com o que se passou até ali e ficamos tipo "ah…então ok…"
A vida da *Vita* não tem sido muito feliz e parece que só os seus JRPGs têm dado algum ânimo ao sistema (pelo menos no Japão) mas, no meu caso, eu gosto da consola pelo potencial inovador que ela tem e este jogo é um dos poucos que o aproveita de tal forma que não poderia ser jogado em mais nenhum lugar. Fica bem na colecção juntamente com *Tearaway*, *Escape Plan* e *Little Deviants* como mostra de diferença e inovação (mas não necessariamente perfeição) que são as razões que me fazem limpar o pó à *Vita*.
No fim de contas *Murasaki Baby* apresenta uma série de ideias interessantes mas também algumas coisas que não encaixam e num instante chega-se ao fim do caminho que não é certamente muito longo (pensem nisto como uma curta-metragem em forma de jogo).
O que há no fim? Não vou revelar, mas na sua esquisitice e simplicidade, é um final que me fez pensar: "bebé, tivemos bons e maus momentos mas gosto de ti!"

VEREDICTO

Ser estranho é defeito ou algo especial? Pensem na resposta e saberão se *Murasaki Baby* é para vocês (para mim é).



O definitivo *timer killer*?

Tens tempo a mais? Então o melhor é jogar GAME & WATCH GALLERY 3

Por Gonçalo Cardoso
Sistema: Game Boy Color
Ano: 2000

Este terceiro conjunto de mini-jogos da série Game & Watch chegou recentemente à Nintendo eshop da Nintendo 3DS, mas, é um *port* autêntico do original do Gameboy Color. O jogo reúne as versões originais bem como as melhoradas, a cores e com personagens da série *Super Mario*. Pessoalmente, considero que são jogos algo aborrecidos e sem grande evolução dentro dos níveis. De início temos 5 jogos disponíveis mas se obtermos mais de 200 pontos (tarefa algo chata em alguns dos jogos) somos galardoados com uma estrela. Com estas estrelas vamos desbloqueando algum conteúdo interessante como mini jogos (5 ao todo) e um museu, onde podemos ver algumas imagens e troféus bem como ouvir as músicas do jogo e um nível de dificuldade extra.

O problema deste título está na repetição extrema dentro de cada nível. Exceptuando o *Donkey Kong Jr.*, que







tem três cenários diferentes, todos os outros mantêm a mesma linha desde o primeiro ponto até à exaustão. É divertido durante os primeiros minutos mas rapidamente se torna entediante e às vezes quase que é um sacrifício chegar aos 200 pontos para ganhar uma estrela. Dentro dos vários jogos, aqueles que mais gostei foram o *Turtle Bridge*, onde temos de atravessar um caminho composto por aves para entregarmos o cogumelo do outro lado, ou seja, a típica "entrega de encomendas" e o *Greenhouse*, onde controlamos o *Yoshi* e temos de evitar que os inimigos comam os nossos preciosos legumes. O mais enfadonho foi o *Mario Bros.*, no qual temos de fazer passar uns pacotes pelos vários tapetes rolantes. De todo eles é, sem dúvida, o mais repetitivo.
No geral acaba por ser uma faca de dois gumes pois temos muita diversidade de jogos mas que se tornam rapidamente repetitivos. Talvez se o sistema de recompensas fosse diferente e não fosse necessário jogar cada jogo durante tanto tempo, no geral seria bem mais divertido. A inclusão das versões originais dos vários jogos é engraçada pois podemos ver as diferenças abismais entre as duas, contudo estas são ainda mais chatas, bem mais lentas, e dificilmente vão jogá-las mais que uma ou duas vezes. Curiosamente, uma das coisas que gostei foi a música. Talvez por ser um pouco nostálgica e relembrar todos os clássicos da Nintendo. É bastante divertida e quando dei por mim estava a ouvi-la como música de fundo enquanto fazia outras coisas.
É de facto pena que o jogo se torne repetitivo rapidamente. Apesar do trabalho de modernização dos jogos originais ser formidável e sermos presenteados com versões muito superiores, as mecânicas e os objectivos dentro de cada jogo manteve-se inalterada. É um bom entretenimento para uma jogatana rápida enquanto vamos num transporte ou esperamos por alguém, fora isso, há títulos mais interessantes na eshop da Nintendo 3DS.

VEREDICTO

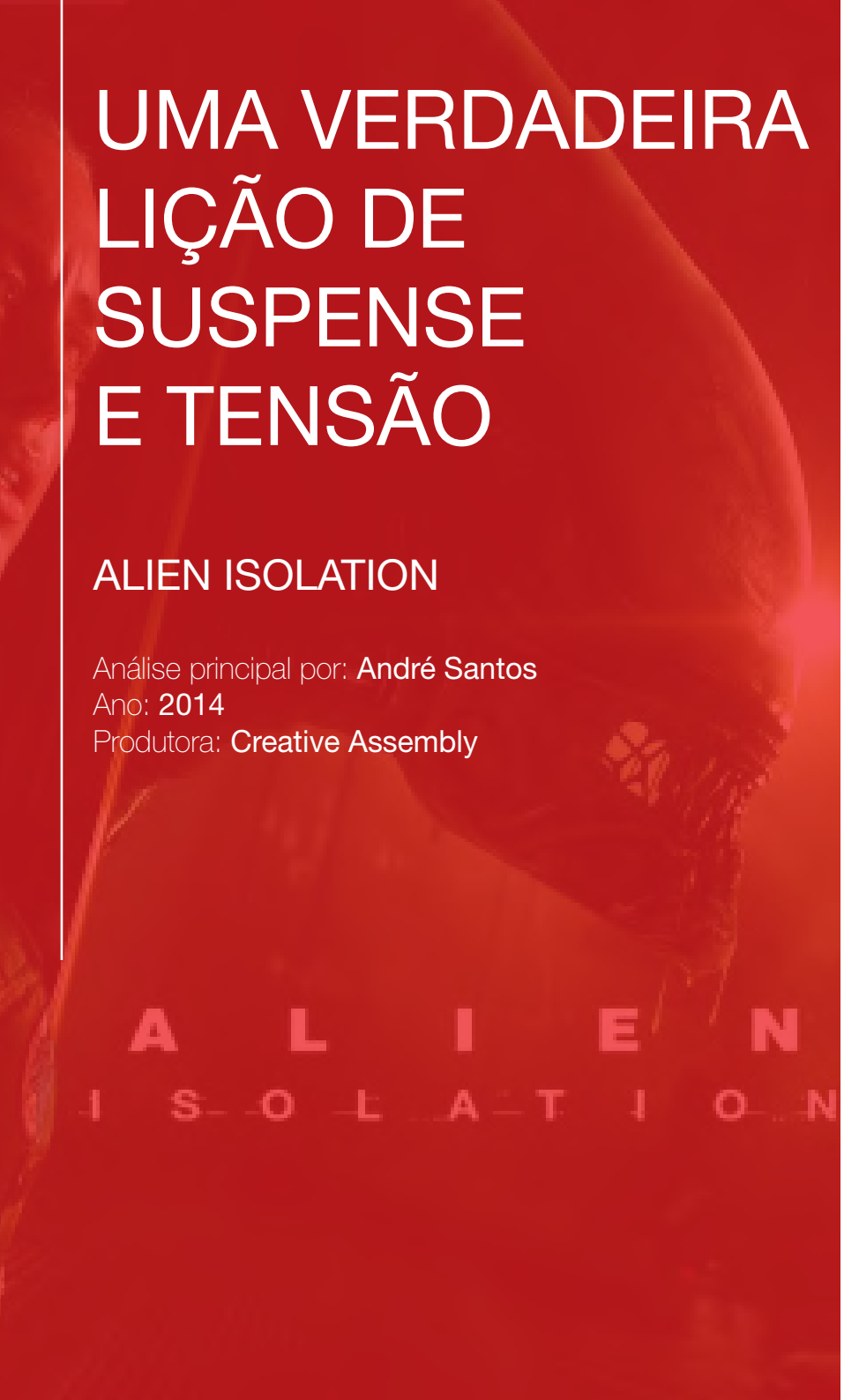
É um jogo divertido para matar o tempo mas infelizmente é repetitivo a médio prazo.



UMA VERDADEIRA LIÇÃO DE SUSPENSE E TENSÃO

ALIEN ISOLATION

Análise principal por: **André Santos**
Ano: **2014**
Produtora: **Creative Assembly**



Antes de qualquer outra referência, há que começar pelo princípio… e sim *Alien Isolation* é seguramente melhor, mais consistente e sem sombra de dúvida um título bem mais fácil de recordar do que *Alien Colonial Marines*. Porém, e bem vistas coisas, tal não será assim tão de estranhar já que este era de facto mau a todos os níveis.

E como em quase tudo o que nos rodeia, às vezes é melhor mesmo parar e simplesmente recomeçar. Essa foi uma das primeiras e acertadas decisões da Creative Assembly quando decidiu pegar novamente na saga de Alien. *Isolation* é um voltar assumido às origens, de tal forma que pode ser visto como uma sequela aos acontecimentos vividos na obra-prima do suspense cinematográfico *"Alien"* (1979) de Ridley Scott.

A história arranca quinze anos depois dos eventos do filme, e o jogador veste a pele de Amanda Ripley, filha de Ellen Ripley, na demanda da procura de respostas sobre o que realmente aconteceu à sua mãe. Além de, ser claramente uma excelente aposta numa protagonista feminina (já ninguém quer saber de super soldados armados até aos dentes), é também particularmente bem pensado o facto de esta não ser uma mulher de armas, mas sim uma equipada com uma grande dose de inteligência, capacidade essa que vai ao longo do jogo, definir a nossa sobrevivência… ou não.

Esta característica que foi dada à personagem principal, por mais "irrelevante" que possa parecer, é de facto o ponto de partida para toda a experiência de *Alien Isolation*. Isto porque não só define o desenvolvimento da narrativa, como adensa (e muito) o ambiente de suspense, como acaba por nos colocar – a nós jogadores – numa luta desigual com uma criatura mais forte e para a qual existem poucas armas para a combater.

E as ambiências em *Alien Isolation* são absolutamente magistrais. Não diria tanto até de terror, porque não me parece que o jogo chegue a alcançar esse género em pleno (apesar de ter alguns bons momentos), mas sim de um perfeito estado de tensão pura em que coloca o jogador, praticamente desde início. Obviamente que para isso a história ajuda, já que rapidamente nos vemos sozinhos, numa estação espacial aparentemente abandonada e em ruínas, sem armas e com muitos puzzles para resolver. Os visuais complementam imenso neste departamento e este é um título que realmente marca um ponto de viragem ao nível dos grafismos, principalmente nas atmosferas criadas,

nas partículas que nos rodeiam em cada espaço e no mais espectacular efeito de fogo que alguma vez vi num videojogo. Todo o jogo tem um visual futurista, mas ao mesmo tempo retro, com algumas pérolas menos contemporâneas, como os computadores e outros objectos (conhecidas para quem viu o filme), o que resulta numa fusão perfeita de décadas. Como se já não bastasse o facto de estar sozinha, sem qualquer tipo de armamento e apenas munida de alguns artefactos que vamos podendo ir encontrando enquanto investigamos a estação espacial, sabemos de antemão que mais tarde ou mais cedo, nos vamos encontrar com essa temível criatura que dá nome ao jogo. *Alien* de fofinho não tem nada, é aliás demasiado húmido e viscoso para tal, sendo que só o facto de pensarmos que o vamos ter que confrontar sem uma grande metralhadora nas mãos, deixa qualquer um a suar e a mim particularmente, a pensar na minha vida… E sim, este é um título com grande enfoque nas nossas capacidades *stealth*, já que de outra forma e frente-a-frente, teremos poucas probabilidades de sobreviver. *Alien Isolation* é mais uma vez brilhante na condição em que foge à regra dos habituais FPS, típicos por percursos lineares e armas potentes para o que der e vier. Estamos perante um *shooter* inteligente, que vive







para o suspense. A primeira meia hora de jogo é essencialmente para nos tentarmos orientar na jogabilidade e nos espaços que nos rodeiam. Mas mesmo depois desta "introdução", grande parte do jogo passa por resolvermos pequenos quebra-cabeças, investigarmos ao mais ínfimo pormenor todas as salas, na tentativa de encontrarmos matéria-prima para criarmos itens específicos como medikits, sensores, armas de distracção, etc.

O problema é que para uma jogabilidade que ronda as 15/16h (bastante maior do que é habitual) e para a qual a progressão é (notoriamente) demorada, rapidamente se instala uma certa sensação de repetição, que obriga por vezes o jogador a percorrer mais do que uma vez o mesmo cenário, para cumprir determinado objectivo, o que acaba por se revelar demasiado desgastante. O mesmo se passa com os desafios que temos que ultrapassar, já que a partir de certa altura se tornam recorrentes e esperados. Além de Alien, que é claramente o que anima este jogo, foram também criados uns "Androids", com umas máximas na sua programação um tanto para o estranhas, que além de partilharem o papel de antagonistas, não têm grande utilidade, ou caracterização.

Por outro lado, não deixei de sentir desilusão quando me vi obrigado a recorrer a pistolas, caçadeiras, lança-chamas, entre muitos outros recursos, em lutas directas, depois de uma primeira parte tão bem pensada e consequentemente executada. Também nestes confrontos directos não deixa de existir uma certa frustração nas mortes – que apesar de diversificadas, graças a uma IA bem implementada e que faz com que Alien não tenha um comportamento previsível ou repetitivo – nalgumas situações o jogador nem chegue a perceber como é que foi morto.
De volta aos pormenores positivos, temos o sistema de checkpoints que se traduz num telefone numa parede em locais pré-definidos e para o qual é necessário reservarmos alguns segundos para o processo. Isto acontece por acaso? Claro que não! Demorar um determinado tempo no local que normalmente representa o porto de abrigo para a maioria dos jogos é além de uma inovação, uma ideia muito bem pensada que ajuda à trama e engrandece (bastante mesmo) toda a tensão à volta de *Alien Isolation*.
Para complementar tudo isto, a componente sonora que é, novamente, empregue de forma magistral, e com as sonoridades adequadas para cada contexto. De tal forma que acaba mesmo, a meu ver, por quase representar uma personagem independente, um pouco à imagem do que acontece com estação espacial – Sevastopol – com a sua caracterização tão peculiar e acertada.

Por outro lado, a interpretação dos actores para as vozes não me encheu, de todo, as medidas, contudo, não nos oferece uma protagonista muda, à imagem do que acontece com Call Of Duty ou até Battlefield.
Alien Isolation é assim, para mim, sem qualquer receio, um dos melhores títulos da saga Alien. Não vai agradar a todos, é certo, mas também não é para todos. Para os fãs do filme original este título vai ser um diamante por descobrir, com muitas ideias inovadoras, principalmente ao nível do *gameplay*, que ironicamente acaba também por ser o seu principal calcanhar de Aquiles.
Não o considero igualmente um jogo de terror, mas sim um dos mais angustiantes exercícios de tensão, já que *Alien Isolation* é tensão no seu estado mais puro. Ao contrário do seu antecessor… e mesmo com algumas escorregadelas lá pelo meio, este é um daqueles títulos para o qual só me apetece gritar ao mundo "*Alien Isolation* é absolutamente obrigatório!".





VEREDICTO

Um regresso brilhante, com enfâse nas skills de sobrevivência, às origens de Alien e um – finalmente à altura – renascer desta saga no universo dos videojogos

Mini por: Ivan Cordeiro

Este é o jogo que os fãs da série Alien esperavam há imenso tempo. Finalmente alguém conseguiu perceber aquilo que a série representa, o seu ambiente, o seu mundo e aquilo que é realmente o monstro criado por H.R Giger. Em vez de tiros intermináveis contra hordas infinitas destes monstros, que acabam por ser redundantes e díspares daquilo que os filmes representam, aqui temos um monstro que realmente tememos e respeitamos. Um jogo muito bem conseguido, com uns gráficos fantásticos e uma banda sonora que até faz lembrar os anos 80. Se gostam da série, lancem-se de cabeça neste incrível mundo *sci-fi* que vos dará uma das melhores experiências no género *survival horror* dos últimos tempos.

Mini por: João Canelo

Ainda tenho as palmas das mãos suadas e o coração a doer, mas *Alien Isolation* conseguiu proporcionar-me uma das melhores experiências deste ano. A mistura entre ficção científica e horror nunca foi tão cimentada e respeitada como em Isolation, e a Creative Assembly conseguiu o que já parecia ser impossível: um excelente jogo baseado na série Alien. Ainda que não seja perfeito, é um dos melhores jogos deste ano.

Mini por: Sílvia Farinha

Se há coisa que não sou, é fã de jogos de terror. Se há jogo que me converteu para o lado negro, foi *Alien Isolation*. Dei por mim desejando chegar a casa para passar mais umas horas em frente ao PC, com suores frios e mania da perseguição, sempre a olhar por cima do ombro. Para fãs do filme e não só, este jogo atinge totalmente tudo aquilo que prometeu. Todo o ambiente e mesmo os gráficos remetem para o filme. Mas o que realmente faz os calafrios aparecerem é a música. É realmente uma das bandas melhores bandas sonoras e que afecta a forma como jogamos. Sem dúvida um dos candidatos a jogo do ano dentro do seu género.



Por Rafael Tabosa

A QUESTÃO F2P

Até que ponto é que se pode verdadeiramente apreciar um jogo F2P? Ou melhor, quais são as barreiras na grande parte dos modelos deste género? Quantas não foram as vezes em que pegámos num destes jogos só para mais tarde esbarrarmos num muro de pagamento obrigatório?

Apesar de ser um modelo muito em voga nos dias de hoje, parece que ainda não há um consenso no plano monetização *vs game design*. Vamos por partes. Um jogo F2P tem de ser abordado de forma diferente dos outros. Têm de ser pensados de forma a incentivar os jogadores a gastar dinheiro neles enquanto jogam. E acima de tudo, o método de monetização tem que fazer parte do *game design* e de acordo com o *gameplay*. E o problema começa aqui. O que verifico em muitos casos é que o *gameplay* é negligenciado em detrimento deste aspecto. E certamente que o facto de pôr um preço em tudo pela simples razão de o ter também não é a solução. Isto verifica-se muito nos jogos que passam para *free to play*, numa fase posterior, sem haver esta importância em fazer a transição e acham que este rotular de preços em itens é o suficiente.

"É fácil apostar num sistema onde se dá uma vantagem significativa a quem paga."

Da forma como eu vejo, apostar num bom *game design* é já uma parte da solução para prender os jogadores naquele jogo. Se o jogador vai dispensar o seu tempo ali, e se se sentir bem a fazê-lo, maior é a probabilidade de querer investir nesse mesmo jogo. Posso estar errado, mas meter num jogo a restrição de ter de se pagar X para poder avançar para aquele nível, ou poder continuar a evoluir esta personagem em que já investi dezenas de horas, não é uma boa escolha de *design*. À primeira vista é fácil apostar num sistema onde se dá uma vantagem significativa a quem paga, e por um certo tempo acredito que pareça funcionar. Mas a longo prazo essa aparência vai ruir e o jogo acabar por perder jogadores que provavelmente agora já se importam de ter que comprar o acesso a tudo. Estas medidas ao invés de incentivarem, puxam o jogador a gastar dinheiro de uma forma errada.

O sistema que acho mais correcto é vender cosmética ou certos elementos de conveniência (como mais espaço no inventário ou afins) em vez de poder ou conteúdo. Aquele que deixa o jogador escolher onde quer gastar o dinheiro sem lhe dar uma vantagem sobre aqueles que escolhem não o fazer, de forma a encontrar um equilíbrio para dar uma experiência competitiva a ambos os casos. Este equilíbrio também ajuda a incentivar o jogador a jogar um jogo F2P.

Um jogador antes de investir dinheiro num jogo investe tempo. E se durante este tempo for constantemente massacrado com outros que têm itens exclusivos para quem paga, vai acabar por querer ir ver o que se passa noutros lados e logo o jogo perde um jogador e potencial comprador.

Claro que não estou a dizer que todos os jogos *free to play* estão mal feitos ou que todos eles dão, de alguma forma, vantagens a quem paga. Sem dúvida que muitos jogos souberam aproveitá-lo e fizeram sistemas que funcionam quase na perfeição. Feito bem, este modelo pode até funcionar melhor que outros. O fundador da Klei Entertainment, Jamie Cheng, disse uma vez algo que me parece enquadrar-se e resumir bem este assunto: "Não faças as pessoas pagar por entretenimento. Entretém-nas para que paguem".



OLD VS NEW

DUCKTALES VS DUCKTALES REMASTERED

Por Ivo Leitão

QUANDO UM "REMASTER EM HD" FAZ REALMENTE SENTIDO

Old	*New*
DuckTales	**DuckTales Remastered**
1989	2013
NES	PC

Se havia algo que eu gostava de fazer ao sábado de manhã, era levantar-me relativamente cedo e ver a bonecada na TV. No início da década de 90, uns dos meus desenhos animados predilectos era precisamente as aventuras do Tio Patinhas e seus sobrinhos em *Ducktales*, não falhava um episódio! Só mais tarde soube que fizeram uma adaptação dessa franchise para os videojogos. E como na altura quem detinha os direitos da Disney para as consolas da Nintendo era nada mais nada menos que a própria Capcom não esperaria nada abaixo de excelente. E felizmente as minhas expectativas não saíram defraudadas.

Ducktales (1989) era um excelente jogo de plataformas onde jogávamos com o pato mais rico (e forreta!) do mundo, numa aventura pelo planeta fora à procura de mais tesouros para aumentar ainda mais a sua fortuna.

Ao longo do jogo vamo-nos cruzando com outras personagens clássicas deste universo da Disney, tal como os trigémeos Huguinho, Zézinho e Luisinho, a bruxa Maga Patológica, o rival MacMónei ou mesmo os Irmãos Metralha, eternos bandidos que tentam sempre roubar a fortuna de Patinhas.

O jogo teve bastante sucesso, com uma sequela a ser lançada alguns anos depois também na NES e dois jogos algo diferentes para Gameboy. Mas ao fim de todos estes anos, e de forma surpreendente, a Capcom, por intermédio da Wayforward (que nos trouxe jogos como *Contra 4* ou *Aliens Infestation*) lançou este *remaster* em HD para uma panóplia de consolas e PC, versão aqui analisada. É um excelente *remake* do jogo clássico, porém com algumas diferenças consideráveis que irei aqui mencionar.

Começando pela história, que no original da NES apenas nos é dito no manual que para enriquecer ainda mais, Patinhas decide procurar 5 valiosíssimos tesouros espalhados em vários recantos do mundo, como as amazonas, Transilvânia, Himalaias, minas africanas ou mesmo na própria Lua! Pelo caminho claro que nos vamos encontrar com os vilões do costume que nos tentam atrapalhar a todo o custo. No remaster de 2013, toda a história é tida em muito maior atenção, com várias cutscenes antes, durante e depois de cada nível e/ou boss, que nos dão muito mais detalhe. Para além dos mesmos níveis do original da NES, temos aqui 2 níveis extra, um de introdução, no qual os Metralhas tentam assaltar a caixa-forte de Patinhas, servindo de certa forma de tutorial para as





mecânicas de jogo, e um final no monte Vesúvio, onde os últimos confrontos com vilões de longa data acontecerão.

As mecânicas de jogo mantêm-se parecidas em ambos os títulos. Tanto num como no outro, a bengala de Patinhas é o elemento central da jogabilidade. Por um lado permite-nos atacar os inimigos (ou mesmo outros objectos) com uma valente bengalada, por outro lado, serve também de *pogo stick*, onde Patinhas consegue ir saltitando de plataforma em plataforma. O uso da bengala nestes saltos é realmente fulcral, pois para além de ser necessário para atravessar zonas que de outra forma nos causariam dano, como um fosso cheio de espinhos, também servem para saltar em cima de inimigos ou outros objectos, servindo assim de plataformas para alcançar outras zonas ainda mais altas.
As maiores diferenças entre o original e o *remake* estão nos níveis. No original os níveis estavam repletos de caminhos alternativos onde poderíamos ir amealhando dinheiro. Em vários pontos poderíamos regressar à base e tentar um nível novo, até porque por vezes eram necessárias chaves encontradas nuns níveis para prosseguir no outro. No *remaster*, apesar de os níveis apresentarem na mesma imensas salas a explorar, essa exploração acaba por ser mesmo necessária, até porque temos de encontrar uma série de itens, ou resgatar os sobrinhos em várias localidades diferentes do nível em questão. Só depois o caminho se abre para o *boss*. Mas uma vez concluído o nível, não é possível voltar a jogá-lo (para o caso de termos perdido algum *heart container*, por exemplo), a não ser que





cheguemos ao final do jogo. Aí teremos tudo o resto desbloqueado para rejogar à vontade.

Outra das particularidades interessantes nestes *Ducktales* é o dinheiro que vamos amealhando. Ao percorrer todos os níveis ponta a ponta, pixel a pixel, lá nos vão saltando alguns diamantes coloridos para apanhar. E onde no original quanto mais dinheiro tivéssemos, melhor era o ecrã final, aqui podemos trocar esse dinheiro amealhado por vários extras numa galeria à parte. Temos muito *artwork* e rascunhos de alguns níveis ou personagens, ou mesmo faixas de ambas as bandas sonoras para desbloquear.

Mas seria impossível falar de ambos os jogos sem referir o seu aspecto audiovisual. Mesmo o original da NES para a altura já tinha níveis e sprites muito bem detalhados e coloridos, tendo em conta as limitações do sistema. No remaster a Wayforward teve um cuidado extra em refazer os níveis e as sprites das personagens. Tudo, incluindo as suas animações, parecem directamente retiradas de um episódio da série televisiva. Apenas notei algumas quebras de performance em alguns momentos, o que me leva a concluir que a optimização para os PCs não foi a melhor. Mas não é nada que incomode muito. Já no departamento áudio, bom este também foi um campo em que a Wayforward caprichou bastante. Por um lado no *voice acting*, que conta com alguns dos actores que deram as vozes originais na série televisiva, pelo outro, pela fantástica adaptação da banda sonora. Já não me recordo se via esta série legendada ou dobrada, mas a voz escocesa do Patinhas está muito bem conseguida. Na banda sonora, após terminarmos o jogo pela primeira vez temos a liberdade de optar entre ouvir as músicas originais no *chiptune* charmoso que a NES sempre nos habituou, mesmo as músicas que foram desenvolvidas de raiz para este *remaster.* As versões novas mantêm a mesma identidade mas são bem mais orquestrais e modernas, sem perder um pingo da qualidade das originais.





Quer joguem o *Ducktales* na NES ou na Virtual Console, ou este mais recente *Ducktales Remaster HD*, irão encontrar 2 jogos de plataforma 2D bem competentes e divertidos. Fossem todos os *remakes* assim!



TOP 10
IMPORTS DA SATURN

Por Miguel Coelho

Numa altura em que se celebram 20 anos desde o lançamento da SEGA Saturn no Japão, parece-me apropriado que se faça uma pequena homenagem precisamente ao que de melhor se fez para essa consola nesse país. Assim, este top traz-vos 10 jogos que nunca saíram em território europeu e que sempre me deram uma vontade enorme de jogar e ter na colecção.

ASSAULT SUIT LEYNOS 2

Género: Acção/Shooter
Ano: 1997

Não consigo imaginar uma consola japonesa que não tenha um jogo com *mechas* (acho que deve ser mesmo proibido por lei no Japão…). Apesar de os jogos que envolvem estes robôs gigantes não fazerem muito o meu género, *Assault Suit Leynos 2* consegue ser bastante interessante por ser mais um *shmup* em 2D que, em vez das tradicionais naves espaciais, utiliza *mechas* que apenas se deslocam pelo chão e dão saltos bastante altos. É um jogo bastante frenético e cheio de acção, com momentos graficamente impressionantes para a consola, principalmente quando aparecem *bosses* que ocupam grande parte do ecrã.





ALBERT ODYSSEY: LEGEND OF ELDEAN

Género: RPG
Ano: 1996

Este título foi dos poucos RPGs que ainda conseguiu sair do Japão e ter tradução em inglês, mas que acabou por ficar "preso" na América do Norte e não chegar às mãos dos europeus. *Albert Odyssey* é um RPG por turnos com elementos de estratégia que foi originalmente planeado para a SNES mas que acabou por ser abandonado e mais tarde repensado para a Saturn (as *sprites* utilizadas são reminiscentes precisamente dos RPGs da geração anterior de 16-bit).

Apesar de não ser nada de revolucionário ou original, penso que fazia falta na biblioteca de jogos Europeus para engrossar uma lista muito fraquinha de RPGs (mais em termos de quantidade do que qualidade).

POLICENAUTS

Género: Aventura Gráfica
Ano: 1996

Sabiam que o Hideo Kojima fez outros jogos para além da saga Metal Gear? (estou a ser irónico, mas se calhar há mesmo gente que não faz ideia…). É verdade, entre o primeiro *Metal Gear* para MSX e NES e o genial e aclamado *Metal Gear Solid* para Playstation, Kojima fez dois projectos quase "siameses": *Snatcher* e *Policenauts*. Ambos os títulos são aventuras *sci-fi* na primeira pessoa, com grandes influências em elementos da cultura pop ocidental, como os filmes de acção e ficção científica de Hollywood.

Uma tradução para inglês de *Policenauts* ainda foi programada para lançamento nos E.U.A., mas acabou por ser cancelada, tendo sido disponibilizado na internet um *patch* não oficial em 2009.



SUPER TEMPO

Género: 2D Platformer
Ano: 1998

Como a Saturn foi uma consola construída ainda com uma mentalidade muito virada para o 2D, os *platformers* que ela acolheu acabaram naturalmente por encaixar neste tipo de grafismo, com títulos como *Rayman*, *Croc*, *Gex* e *Clockwork Knight*. Ainda assim, 2 ou 3 jogos encaixaram nesta categoria e, por alguma razão que desconheço, nunca foram trazidos para o ocidente; *Super Tempo* é um deles. O que mais impressiona em *Super Tempo* é, sem dúvida, os gráficos extremamente coloridos e cheios de vivacidade; a isto acrescenta-se um humor e rebeldia descabidos e temos uma receita que tem tudo para dar certo e cativar muito mais do que o público nipónico.



PRINCESS CROWN

Género: Action RPG
Ano: 1997

Como é habitual em praticamente todas as consolas da história dos videojogos, existem imensos RPGs que nunca saíram do Japão, principalmente porque este é um género mais generalizado e entranhado na cultura local e que, por outro lado, demorou imenso tempo a infiltrar-se no ocidente. *Princess Crown* é um desses exemplos que conseguimos encontrar na Saturn, conseguindo fugir um pouco ao tradicional. O estilo de jogo assemelha-se a títulos da Vanillaware, como *Odin Sphere* e *Dragon's Crown*, que são RPGs e, ao mesmo tempo, *side scrollers* em 2D (não é por acaso, pois vários membros da equipa da Atlus que trabalharam em *Princess Crown* saíram mais tarde para fundar a Vanillaware).

TENCHI WO KURAU II

Género: Beat'em Up
Ano: 1996

Apesar de ter outro jogo semelhante neste top mais para a frente (um pequeno *spoiler*), a escassez de *beat' em ups* na Saturn, por um lado, e a qualidade de ambos, por outro, levou-me a escolhê-los aos dois.

Tenchi wo Kurau II (também conhecido por *Warriors of Fate*) é um *side scrolling beat'em up* que saiu originalmente nas *arcades* e compete pelo lugar de melhor do género nesta geração com o outro jogo incluído nesta lista e com *Guardian Heroes* (na minha opinião, claro). É um *port* quase perfeito, como era apanágio na Saturn, com excelentes gráficos e jogabilidade viciante.





ASTAL

Género: 2D Platformer
Ano: 1995

Já falei neste top de *Super Tempo* e dos 2D *platformers* de grande qualidade que existem na Saturn, mas ainda assim achei que *Astal* merecia, não só também ele estar incluído, como estar na primeira metade da lista.

Tal como *Super Tempo*, *Astal* evidencia-se pelo grafismo lindíssimo, ainda que menos *cartoonish* e mais fantástico. A jogabilidade é fluída, as *sprites* são grandes, detalhadas e extremamente bem desenhadas e, no geral, parece ser um jogo que compete com os melhores do seu género.

Sinceramente, não consigo compreender porque é que não foi feito um lançamento europeu deste jogo.

DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION

Género: Beat'em Up
Ano: 1999

Normalmente os jogos baseados no universo *D&D* são RPGs, pois é a forma mais natural de transpor um estilo que já existe para um videojogo; no entanto, este *Dungeons and Dragons Collection*, que reúne 2 títulos (*Tower of Doom* e *Shadow Over Mystara*), é uma excepção, apesar de ainda assim ter alguns elementos desse género. Ambos os títulos são *side scrolling beat'em ups* que saíram para as *arcades* e foram transpostos para Saturn nesta colecção, numa altura em que a SEGA já estava a pouquíssimo tempo de lançar a Dreamcast. É uma pena que nunca tenham chegado até nós pois são exemplos excelentes dentro do género, com aspecto, ambiente e jogabilidade capazes de rivalizar com um *Final Fight* ou até com os melhores títulos da especialista do género SNK.





RADIANT SILVERGUN

Género: Shmup
Ano: 1998

Já no top que fiz no último número da Revista PUSHSTART tinha incluído um excelente *shmup* da Treasure e neste repito o feito. Podia ter escolhido pelo menos mais uma dúzia de outros jogos do mesmo género, pois o público japonês ficou muito bem servido de títulos fantásticos como *Sōkyūgurentai*, *DoDonPachi*, *Twinkle Star Sprites*, *Batsugun*, *Battle Garegga*, *Sengoku Blade*, etc...

Este *Radiant Silvergun* é então considerado pela maioria dos entusiastas como o expoente máximo do género, pelos seus excelentes gráficos e jogabilidade viciante e muito desafiante. É também um dos jogos mais procurados pelos coleccionadores e, consequentemente, mais caros de importar.

PSYCHIC KILLER TAROMARU

Género: Action/Side Scroller
Ano: 1997

Este é provavelmente o jogo mais procura e mais difícil de encontrar no mundo dos *imports* japoneses para Saturn; no entanto, não é por isso que reclama o primeiro lugar neste top.

Como dá para ver pelo grafismo, *Psychic Killer Taromaru* pode ser visto como um parente próximo de outro excelente jogo desta consola, *Shinobi X*. Ambos são 2D *side scrollers*, com uma ambiente inspirado no Japão feudal, com *sprites* grandes e bem desenhadas que dão espaço para a Saturn brilhar. A principal diferença entre estes dois jogos é que *Psychic Killer Taromaru* pode ser visto, em algumas situações, quase como um *shooter*, em que temos de despachar uma horda de inimigos que rapidamente nos enche o ecrã, os quais têm um aspecto fantástico (em ambos os sentidos da palavra), alguns mesmo a roçar o bizarro.





OS MACACOS ESTÃO À SOLTA! EXCEPTO QUANDO SÃO CAPTURADOS

Por Luís Filipe Teixeira

Tenho bem presente na minha memória a imagem da caixa do Donkey Kong Country a ser segurada pelas minhas mãos. Sabia que estava perante um grande jogo. Já tinha visto screens nas revistas da altura e a diferença gráfica em relação aos restantes jogos da Super Nintendo era astronómica. Quase não acreditava que tal coisa fosse possível. Verdadeiro 3D? Não pode...

O gorila Donkey e o seu amigo chimpanzé Diddy Kong foram à busca das bananas roubadas pelos Kremlings e que mundo tiveram estes de percorrer... A floresta tropical servia de pano de fundo nesta caminhada ao calor do sol, à frescura da noite, ao belo pôr-do-sol. Existem níveis que se passam durante um temporal e outros no meio da neve. Existem níveis na escuridão das minas e outros no fundo das lagoas, sendo que estes últimos são tão míticos como qualquer outro. É verdade, se existe jogo onde os níveis aquáticos não são um sofrimento, é este.

O que mais me marcou não foi apenas a excelente jogabilidade. Todos sabemos que uma boa música nos consegue trazer emoções e memórias que perduram no tempo e basta-me ouvir 5 segundos de qualquer música, para colocar a banda sonora completa a rolar.

Donkey Kong Country trouxe uma lufada de ar fresco ao mundo dos jogadores que pensavam já ter visto de tudo. É daqueles jogos em que ficamos com vontade de os jogar outra vez enquanto esperamos pela sequela.

E muito tive eu de esperar. Ia vendo novamente as imagens que me pareciam todas tão lindas. E as novidades que me esperavam? Mas jogar mesmo, só o pude fazer quando o terceiro também já tinha saído. Foi no Natal de 1996 e sabia que em Janeiro já me esperava o terceiro, pois era o meu aniversário!

Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest pegou em tudo o que o primeiro tinha de bom e melhorou! Os personagens controlavam-se de forma mais intuitiva e os níveis apresentavam-se ainda mais criativos.

Donkey foi preso e Diddy decidiu socorrê-lo juntamente com a sua amiga loiraça, Dixie. Os seus longos cabelos davam-lhe a possibilidade de flutuar no ar, o que era uma grande ajuda neste mundo cheio de armadilhas. Mundo este realmente diferente do primeiro. A selva é substituída pelas enormes caravelas. Como? Este segundo jogo começava onde o primeiro terminou: numa caravela. E a partir daí era sempre a dar-lhe. O tema dos piratas era uma constante, diferenciando-se assim do primeiro jogo.

No entanto, sabíamos que também íamos percorrer bosques fantasmagóricos, vulcões, colmeias gigantes, torres. O que é certo é que ou nos encontrávamos no interior de algo ou então quando tínhamos o céu à vista, este apresentava-se também ele escuro por ser de noite. Todo o jogo era mais sombrio e para acompanhar tal ambiente, tínhamos a música mais séria.

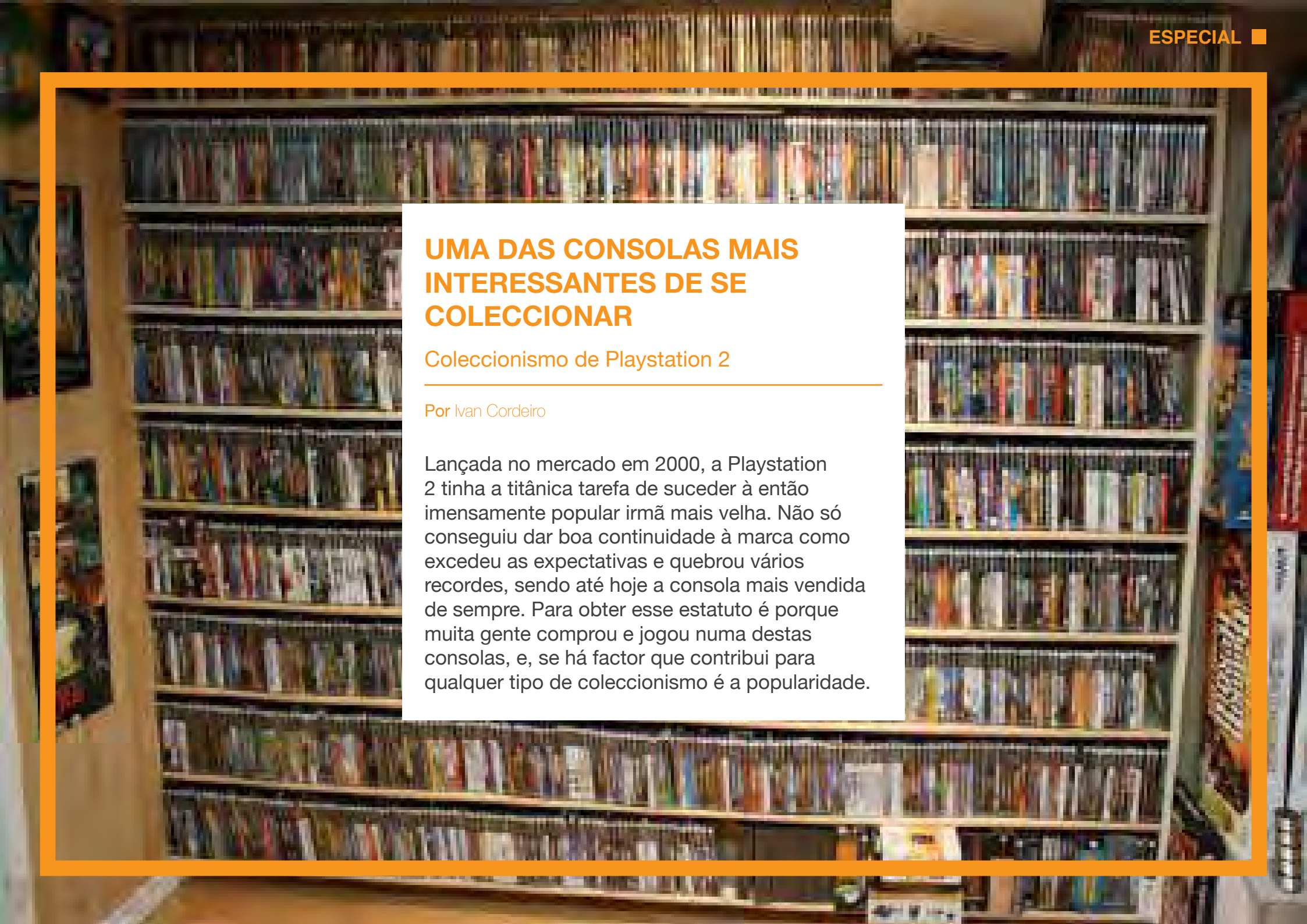
Foram incluídos não só mais objectos secretos à espera de serem encontrados, como também um mundo perdido que só os mais atentos o conseguiam descobrir. Como recompensa, os níveis aí eram do mais difícil que podíamos



imaginar.
Estava a adorar tudo o que o jogo me tinha para oferecer, mas sabia que o terceiro da trilogia já cá cantava. *Donkey Kong Country 3: Dixie's Double Trouble!* teve a infelicidade de sair quando a Super Nintendo já estava a dar as últimas. Em termos de qualidade considero-o ao nível dos outros e até trouxe novidades que acabei por adorar também.
Donkey foi mais uma vez capturado e com ele, foi também Diddy. É claro que Dixie era incapaz de os salvar sozinha, por isso conseguiu obter a ajuda de Kiddy Kong, um enorme gorila bebé que não era apenas forte o suficiente de forma a dar uns valentes socos nos mauzões, como era também pesado ao ponto de conseguir quebrar alguns pontos do chão e descobrir passagens secretas.
Floresta tropical? Ausente. Caravelas e respectivos piratas? Ausentes. Existe mais uma vez uma clara distinção temática. Os lagos e as montanhas como tema principal conseguiam-nos oferecer mais uma vez momentos únicos. Graças ao magnífico visual, conseguíamos mesmo sentir a frescura e cheiro da natureza. Relativamente aos níveis que se passavam no interior, ora encontrávamo-nos dentro de fábricas ou armazéns. A banda sonora também tinha um toque bastante industrial.
Graças também aos seus habitantes, os simpáticos ursos, ficámos com a oportunidade



de não só passar cada nível normalmente como nos primeiros dois jogos, mas também de participarmos num jogo de trocas. Havia por exemplo, um urso fanático por flores. Em troca de uma, oferecia-nos algo que nos viria a ser útil mais tarde. Outro pedia-nos um objecto específico que o ajudasse a resolver um enigma. Outro sentia-se triste e tínhamos de arranjar forma de o alegrar. Além disso, havia muito mais por descobrir. Os famosos pássaros-banana que foram presos. Só descobrindo todos é que conseguíamos salvar também a respectiva mãe. E claro, o mundo perdido. Desta vez ainda mais perdido, se é que me faço entender. Por estarmos agora a viver num universo mais vasto, ficámos também com a possibilidade de escolher a ordem pela qual pretendemos resolver cada mundo.
A *Rare* preocupou-se de facto em fazer com que cada jogo tivesse uma personalidade própria. Sabemos de imediato a que título pertence um determinado nível. É talvez por este trabalho bem feito que guardo cada um dos capítulos com especial carinho. Relembro com satisfação a altura em que os joguei pela primeira vez, mas ainda este ano os tornei a jogar. Quem nunca jogou nenhum destes clássicos, façam um favor a vós mesmos e façam-no já de imediato! Estão disponíveis na *Virtual Console* da Wii U.



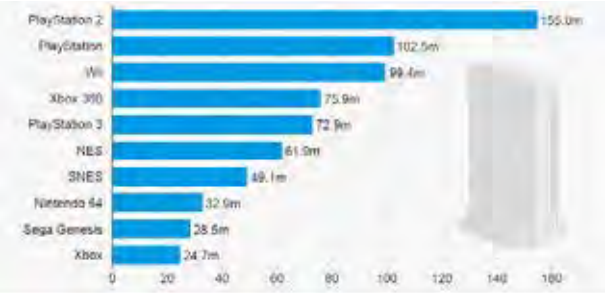
UMA DAS CONSOLAS MAIS INTERESSANTES DE SE COLECCIONAR

Coleccionismo de Playstation 2

Por Ivan Cordeiro

Lançada no mercado em 2000, a Playstation 2 tinha a titânica tarefa de suceder à então imensamente popular irmã mais velha. Não só conseguiu dar boa continuidade à marca como excedeu as expectativas e quebrou vários recordes, sendo até hoje a consola mais vendida de sempre. Para obter esse estatuto é porque muita gente comprou e jogou numa destas consolas, e, se há factor que contribui para qualquer tipo de coleccionismo é a popularidade.

Passados 14 anos desde o seu lançamento, é seguro dizer que grande parte daqueles que tiveram uma PS2 já atingiu a maioria de idade, e, provavelmente, independência financeira. Com o *boom* do coleccionismo nos últimos tempos muitos desses indivíduos viram-se agora para a PS2 como plataforma nostálgica de eleição. Tal como aconteceu há uns anos atrás com a Mega Drive. Embora o coleccionismo de PS2 ainda esteja numa fase inicial começa rapidamente a ganhar maturidade. Isto não acontece neste momento só com a Playstation 2, o mesmo se verifica na Xbox e na Gamecube, mas é inegável a popularidade da consola da Sony. Dois factores no qual a PS2 tem uma larga vantagem: a biblioteca de jogos esmagadoramente superior e preços mais acessíveis, até mesmo em jogos multi-plataforma. Devido à grande oferta, títulos populares e de grande qualidade são ainda bastante acessíveis. No futuro provavelmente muitos deles vão acabar por subir de preço, mas, por agora, enquanto ainda toda a gente está mais preocupada com consolas mais antigas, os preços vão-se mantendo aceitáveis. Obviamente que há excepções, muitas até. Dito isto, se gostam da PS2 comecem agora a coleccionar para ela, até já vão ligeiramente tarde; muitos jogos que hoje já custam várias dezenas custavam apenas meia dúzia de euros há três ou quatro anos atrás. No entanto, jogos como *Final Fantasy X*, *Devil May Cry* ou *God of War* são todos ainda fáceis de encontrar a preços baixos e são, ou irão ser, grandes clássicos. Mas despachem-se, é provável que estes exemplos e muitos mais venham a subir de preço rapidamente como se verificou com alguns clássicos da primeira Playstation como *Crash Bandicoot* ou *Medieval*. Comparando com outras consolas, a verdade é que no nosso território a quantidade de jogos que existe para a segunda consola da Sony é inigualável. Muitos argumentam que os preços não vão subir por esse motivo, mas eu discordo. Pode haver muita quantidade, mas a procura também vai ser imensa se as coisas mantiverem o rumo que levam. Pegando no exemplo da NES nos EUA, a grande quantidade de jogos disponíveis não impediu o coleccionismo de NES de tomar proporções ridículas.



Mercados e distribuição

A distribuição de jogos de Playstation 2 foi talvez a mais fragmentada da história recente. Vários jogos são exclusivos de certos países, mesmo dentro da mesma região. Obviamente o território PAL é afectado por isto, com jogos que só foram distribuídos em grandes quantidades na Península Ibérica ou só em Itália por exemplo. A 505 GameStreet (Mais tarde, 505 Games) é uma distribuidora italiana que foi muito criticada quanto às suas políticas de distribuição. Estes eram responsáveis por alguns jogos japoneses bastante conhecidos, como é o caso da série *Wild Arms*. O que aconteceu, e que levou à alienação de muitos fãs, foi que a empresa distribuiu o quarto e o quinto capítulo em quantidades muito reduzidas e praticamente só em território italiano.



Principalmente *Wild Arms 5* que fora da Itália é quase impossível de o encontrar. O mesmo aconteceu com *Ocean Commander*, a versão inglesa deste jogo é quase uma lenda, no entanto em Itália, existem algumas cópias a circular. Vários jogos, onde se incluem certos *shoot em' up* japoneses como *Samurai Aces* ou *Sol Devide*, são largamente mais comuns em França e Itália. Muitos destes jogos que foram parar aos caixotes dos super mercados por 10€ são, alguns deles, extremamente raros de se encontrar noutros países como o Reino Unido. Em Portugal, tivemos uma boa dose de distribuição destas empresas, por isso não é muito incomum encontrar por cá títulos que se encontram a preços altos no eBay inglês. Por outro lado, no nosso país é mais difícil de encontrar certos clássicos que por lá abundam. A nossa falta de poder de compra levava a que a maioria das pessoas comprasse vários jogos baratos (*shovelware*, edições *platinum*) e apenas um jogo caro de vez em quando. Como tal, é talvez mais fácil encontrarem um *Demolition Girl* do que por exemplo um *Maximo* em Portugal.

À semelhança do que acontece com todas as consolas em Portugal, jogos dos primeiros anos de vida das consolas são algo difíceis de se ver. Nunca fomos um povo de comprar as consolas quando elas saem devido à nossa economia, e isso reflecte-se no mercado de usados. Por outro lado há uma abundância de títulos lançados já no fim de vida da consola.

Casos particulares

Com um sucesso tão grande, a PS2 recebeu imensos títulos que nunca haveriam chegado à Europa noutra circunstância. No caso dos japoneses, séries que nunca cá tinham chegado como *Dragon Quest* ou *P.T.O.* foram finalmente localizadas para a zona PAL. A consola era tão popular que as empresas pensavam que qualquer jogo fazia dinheiro, fosse este bom ou mau. Esta particularidade, também observada noutras consolas como a Wii, levou a uma quantidade significativa de *shovelware* (*aka* jogos que não interessam a ninguém) e que pecam na qualidade. Grande parte destes jogos são realmente insignificantes, mas não todos. Além da grande quantidade de jogos de alta qualidade, esta é talvez a característica mais interessante desta consola, uma quantidade imensa de *hidden gems*, muitas delas ainda por se descobrir. Houve muitos títulos japoneses, e não só, de baixo preço ou de menor sucesso que foram distribuídos por cá por empresas menos conhecidas. Exemplos disto são a 505 games e a Essential Games (originalmente apelidada de D3, começou a distribuir por cá os seus jogos depois da 505 Games deixar de o fazer). Estas especializavam-se em licenciar e trazer para a Europa títulos japoneses menos conhecidos, já que estes eram baratos de se obter a licença e facilmente lucrativos dada a falta de informação de uma boa fatia dos consumidores além do baixo preço. O resultado foram vários títulos que caso contrário nunca teriam saído do Japão, muitos em parte pelo factor "*weird*". Falo-vos por exemplo de *Mr. Moskeeto* ou *Demolition Girl*. Até títulos que viriam a ser bastante conhecidos como *We Love Katamari* provavelmente não teriam saído do Japão se não fosse a popularidade da Playstation 2. Ainda nos casos particulares acho relevante referir alguns jogos que foram reeditados e que por isso baixaram imenso de preço. É o caso de *ICO*, *Dragon Ball Z Infinite World*, *REZ* e *Castlevania: Curse of Darkness*. Provavelmente a lista é bem maior, estes são apenas aqueles de que eu tenho conhecimento. Apenas no futuro saberemos se irá existir uma procura superior para as primeiras edições, é provável, mas, por agora, estão no mesmo patamar.

OS JOGOS CLÁSSICOS:



Persona 4 – O expoente de uma série que chegou finalmente à Europa graças à Playstation 2. Um dos melhores e mais únicos RPGs da consola que mistura o clássico do género com uma espécie de *dating simulator*.



ICO - Esta aventura de conceito minimalista foi construída para reduzir a jogabilidade ao essencial. Assim o jogador não se distraía daquilo que era considerado fulcral, o ambiente, e consequentemente um grande nível de imersão.



Metal Gear Solid 3: Snake Eater – O terceiro capítulo da mais conhecida série de acção furtiva é largamente aclamado como o melhor da série. A história é tão boa que até o mais macho dos seres vai verter umas lágrimas no final.



Dragon Quest: Journey of the Cursed King – O primeiro *Dragon Quest* a chegar à Europa é também um dos melhores RPGs de sempre. Os belíssimos gráficos em *cell-shading* com o toque de Akira Toriyama são um *must*.



Devil May Cry 3 - Esta série foi um marco tão grande nos jogos de acção que originou um subgénero, os "*over-the-top action games*". Depois de um 2º capítulo fraquinho, a Capcom decidiu voltar às origens e melhorar a fórmula do primeiro jogo.

Outros Clássicos – *Beyond Good & Evil, Black, Burnout, Canis Canem Edit, Dark Cloud, Dark Chronicle, Devil May Cry, Disgaea: Hour of Darkness, Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3, Fahrenheit, Final Fantasy X, Gitaroo Man, God of War, Gran Turismo 4, Grand Theft Auto: San Andreas, Jak and Daxter: Precursor Legacy, Kingdom Hearts, Klonoa 2: Lunatea's Veil, Max Payne, Maximo, Medal of Honor: Frontline, Okami, Onimusha Warlords, Prince of Persia: Sands of Time, Psychonauts, Rachet & Clank, Resident Evil 4, REZ, Rogue galaxy, Shadow of the Colossus, Silent Hill 2, Sly Racoon, Soul Calibur II, Spider-man 2, SSX, Star Ocean: Till the End of Time, Tekken 5, Twisted Metal Black, Viewtiful Joe, Virtua Fighter 4, We Love Katamari, Yakuza, Zone of the Enders.*

CINCO JOGOS QUE VALEM ¼ DE RIM:

A Playstation 2 ainda não tem nenhum *Air Raid* (Atari VCS) nem nenhum *Nintendo World Championship* (NES), portanto ¼ de rim ainda chega para os jogos mais caros. Estes são alguns dos jogos que já chegaram a valores elevados e para os quais os coleccionadores devem ter particular atenção pois o seu preço é provável que aumente exponencialmente nos próximos anos.



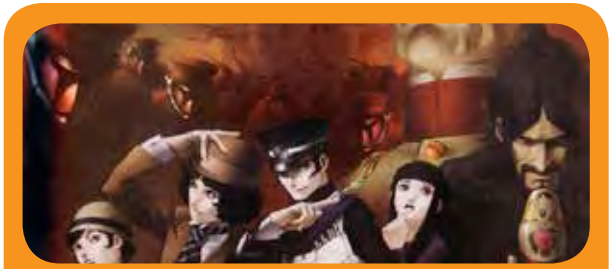
Ocean Commander – Ninguém conhecia este *shoot em' up* até em 2009 aparecerem alguns no eBay italiano. Venderam-se todos num só dia e hoje é raríssimo vê-lo pelo eBay. A edição inglesa é praticamente um mito e até hoje ainda só se conhece uma única cópia. Provavelmente o jogo mais raro da Playstation 2.



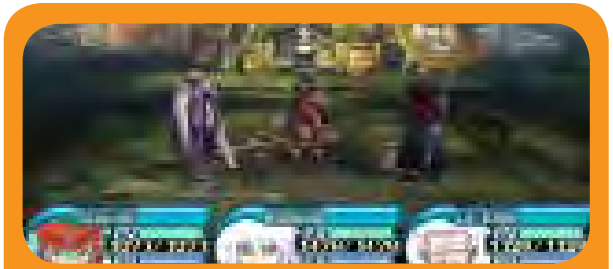
Ty 3: Night of the Quinkan - O terceiro capítulo da série Ty foi lançado na região PAL em números muito escassos. Para piorar a situação, apenas foi lançado na Austrália. Esta raridade aliada a um bom jogo de plataformas resulta num preço bastante elevado.



Rule of Rose – Possivelmente o jogo mais procurado desta lista. Até o coleccionismo de PS2 arrancar ninguém o conhecia, agora, este excelente, obscuro e mórbido survival horror é muito cobiçado.



Shin Megani Tensei: Devil Summoner – Este é um excelente RPG, passa-se no início do século XX, o que lhe proporciona um ambiente bastante peculiar e pouco explorado. Curiosamente a época assenta que nem uma luva no estilo típico dos jogos da série.



.hack// Quarantine - Depois de um sucesso medíocre dos dois primeiros, *Quarantine* e *Outbreak* foram lançados em quantidades muito escacas. Apesar disso, este ultimo capítulo acabou por ser considerado como um final satisfatório para uma série medíocre.

Outros Coleccionáveis – *Ar Tonelico: Melody of Elemia, Atelier Iris, Buccaneer, Covert Command, Dark Cloud, Dark Chronicle, Demolition Girl, Dragon Sisters, Echo Night Beyond, Fire Pro Wrestling Returns, Ghost Vibration, Godzilla Unleashed, GrimGrimmoire, Growlanser: Heritage of War, ICO, Jak & Daxter: The Lost Frontier, King's Field IV, Kuon, Legend of Sayuki, Magna Carta, Mana Khemia, Metal Gear Solid 3: Subsistence, Michigan: Report from Hell, Project Zero 3: The Tormented, Raiden III, Resident Evil Survivor 2, Ruff Trigger: The Vanocore Conspiracy, Samurai Shodown Anthology, Shadow Hearts, Shadow of the Colossus, Persona 3, Persona 4, Silent Hill: Shattered Memories, Silent Hill Collection, Soul Nomad & The World Eaters, Space Channel 5: Part 2, Stella Deus, Suikoden V, Wild Arms 5.*

EDIÇÕES LIMITADAS:



Alien Hominid: Eurogamer Signature Edition – Existem apenas 100 e só estavam disponíveis através do site da distribuidora. Tal como o nome indica era uma parceria com a Eurogamer.



Killzone (Limited Edition Steelbook) - Esta edição em *steelbook* contou apenas com 30.000 unidades produzidas. Acredita-se que seja o primeiro *steelbook* de vídeojogos, algo que viria a tornar-se uma febre.



Wild Arms 5 (Cardboard Sleeve) – Supostamente nunca chegou a ser distribuído fora de Itália. Esta edição trazia para além do jogo uma *sleeve* em cartão, um pequeno *artbook* e postais.



The Getaway (100 Million Disc Edition) – Para os coleccionadores este é um jogo que pouco importa, mas esta edição em específico é limitada a 1000 unidades. Estas cópias foram distribuídas por vários empregados da Sony e apenas algumas chegaram ao eBay.



Virtua Fighter 10th Anniversary Limited Edition - Este jogo utilizava os gráficos do primeiro Virtua Fighter com a jogabilidade e personagens do 4º jogo. Foi apenas distribuído durante um torneio aos participantes e nunca chegou a ser lançado no mercado de retalho na Europa.

HIDDEN GEMS:



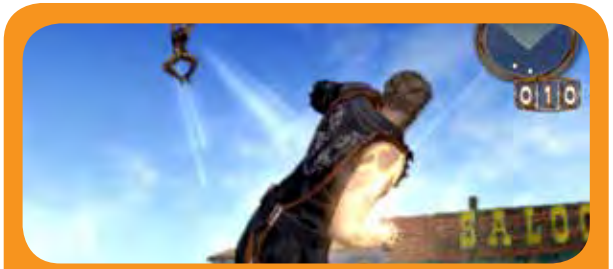
The Thing – Um dos melhores *survival horrors* da sexta geração de consolas. Passou ao lado de muita gente porque provavelmente todos os que se lembravam do filme eram de uma geração anterior àquela que era o público principal da PS2.



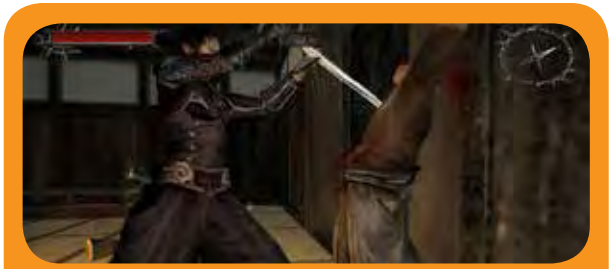
Kim Possible: What's The Switch - Sim, leram bem, é um jogo da Kim Possible. Não deixem que o vosso preconceito vos engane, este é um dos melhores jogos de plataformas da Playstation 2. Está no topo com outros do mesmo género como *Klonoa 2*.



GrimGrimoire – Este é um RTS a duas dimensões com um estilo à lá Vanillaware, ou seja, lindo, todo desenhado à mão. Uma experiência do outro mundo que muito poucos tiveram o prazer de experimentar.



God Hand – Antes do lançamento era um dos mais esperados pelo público, quando chegou às lojas ficou muito aquém da expectativa. No entanto com o passar dos anos God Hand tornou-se uma das grandes hidden gems da PS2.



Shinobido: Way of the Ninja - Depois de a Acquire perder a licença para produzir jogos da série Tenchu, criaram a série Shinobido. Este primeiro jogo era muito idêntico aos dois primeiros títulos da série Tenchu.

Outras Hidden Gems – *Alien Hominid, Bard's Tale, Blood Will Tell, Castle Shikigami 2, Cold Fear, Dr.Muto, Echo Night Beyond, Eternal Ring, Extermination,Genji, Gregory Horror Show, Gungrave, King's Field IV, Killer 7, Kuon, La Pucelle Tactics, Legend of Sayuki, Mark of Kri, Mr.Moskeeto, Musashi: Samurai Legend, Nightshade, Oni, Phantom Brave, Project Eden, Ring of Red, Rise to Honour, Romance of the Three Kingdoms VIII, Rule of Rose, Rygar: The Legendary Adventure, Shadow of Memories, Shadow of Rome, Stolen, Sword of the Samurai, The Nightmare Before Christmas, The Red Star, The Suffering, Trapt, Ty: The Tasmanian Tiger, Vampire Night, XIII, Way of the Samurai, Wizardry: Tale of the Forsaken Land.*

AS CONSOLAS



Final Fantasy XII Limited Edition Pack – Esta edição limitada foi apenas distribuída no Japão ao mesmo tempo do lançamento de *Final Fantasy XII*.



Ratchet & Clank Toys Blue Limited Edition – Outra edição limitada que não saiu do Japão, desta vez a acompanhar o lançamento nipónico de *Ratchet & Clank*.



European Automobile Color Collection – Esta série limitada compreende cinco cores diferentes. Existem 666 unidades de cada cor em cada região ou seja 1998 no total, no entanto foram construídas 2000 mas duas delas foram usadas para fins promocionais.



Gundam AEUG Gold Pack – Escusado será dizer que esta edição era exclusiva do Japão, só por ser *Gundam* dá logo para perceber. Esta linda Playstation 2 dourada vinha ainda com dois comandos dourados, um *memory card* temático e um suporte desenhado por Kunio Okawara.

UM CONVITE IRRECUSÁVEL

O METAL GERAL SOLID V: GROUND ZEROES é uma peça culinária

Por João Canelo
Sistema: PS3
Ano: 2014

O convite tinha chegado por correio, típico do Kojima. A carta, composta por um pequeno texto num pedaço de papel rasgado, estava perdida dentro de uma caixa que antevia a nova gala do famoso chef mundial – Kojima ia apresentar a sua nova receita ao mundo e eu estava convidado.

Pela primeira vez, hesitei em confirmar a minha presença no evento. Já nos conhecíamos há anos e a relação profissional que mantínhamos tinha ficado solidificada desde a sua famosa, quase perfeita, apresentação em 1998, quando revelou ao mundo uma confecção tão magistral, tão complexa, mas igualmente simples no seu sabor, que apanhou todos os críticos de surpresa – Kojima intitulou a receita de *Metal Gear Solid* e o mundo nunca mais foi o mesmo. Mas 1998 está cada vez mais distante e muitas das suas glórias parecem ter desvanecido com o tempo. A sequela deixou-nos um sabor amargo na boca com as suas misturas exóticas e jogos de sombras que tentavam esconder uma receita inacabada – o prelúdio para um futuro pouco sólido para o chef. Apesar de melhorar a sua arte nas obras seguintes, as criações de Kojima chegaram a um ponto sem retorno quando apresentou ao mundo o maior e mais ambicioso *buffet* alguma vez criado – um projecto arriscado e megalómano que mudou por completo a imagem do chef japonês. Para muitos, cimentou-o como um dos melhores do mundo, mas para mim, ainda enjoado pela quantidade de comida que tinha sido forçado a digerir, foi o primeiro passo para o meu afastamento.

Ainda me lembro do dia, é impossível esquecer um massacre. A sala estava literalmente recheada por uma enorme variedade de pratos, uma monstruosidade de sabores e odores que se misturavam entre si sem padrão ou coesão artística; ideias soltas que Kojima decidiu juntar e deformar sem um propósito em mente. Cada uma das receitas estava repleta de erros graves, alguns deles relembravam





a inexperiência de um cozinheiro a dar os seus primeiros passos. A sucessão de sabores desgastou o meu paladar, confundiu o meu cérebro e deixou-me insatisfeito, mesmo quando a minha barriga parecia querer explodir. A decisão de criar um prato tão complexo e desgastante continua a ser um mistério por resolver, especialmente depois do cuidado que Kojima demonstrou na sua receita passada – uma mistura entre os sabores típicos das suas criações e a utilização de elementos mais naturais, muitos retirados directamente das selvas russas. Enquanto avançava pela desilusão do *buffet* com o estômago desgasto, procurava um ponto positivo, qualquer coisa que me fizesse acreditar que o grande chef ainda era capaz de surpresa – mas saí enjoado, desiludido.

À medida que me preparava para a grande gala, ponderei sobre a minha relação com as obras de Kojima. O chef japonês conseguiu criar alguns dos melhores pratos que alguma vez provei, verdadeiras obras de arte incrivelmente coesas e com um requinte que muitos artistas adorariam conseguir inserir nas suas criações. Kojima parecia fazê-lo sem qualquer esforço, um génio tímido que se escondia por detrás das suas receitas – mas à medida que acabava o nó da minha gravata, recordei-me do último buffet e de ver Kojima a gritar todos os passos que tinha tomado para confeccionar cada uma das suas receitas; um gesto quase canibalístico que desmistificou a sua obra numa ópera destrutiva, que muitos ainda consideram ser a sua melhor. *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* deu-me náuseas, mas perdura na minha memória.

"O homem é um lunático", disse o motorista que a organização reservou para mim. "Não cabe na cabeça de ninguém misturar todos aqueles ingredientes num só prato e tentar disfarçar tudo quando as coisas correm mal. O homem queria fazer um churrasco e acabou por fazer uma sopa", concluiu. O táxi chegou ao recinto e respirei fundo quando sou recebido pela equipa organizadora. Kojima estava em palco, típico, mas algo parecia estar diferente. O chef japonês estava mais calmo, ponderado, assertivo, ainda que sempre envolto no seu próprio génio e afundando a sua genialidade em comentários desnecessários. Mas algo estava decididamente diferente, mesmo com os habituais jogos de sombras.

"Não sei o que nos espera, mas tudo indica que é mais um *buffet*", referiu um dos meus colegas enquanto esfregava as mãos. Um fã de *Guns of the Patriots*, sem dúvidas; estava mais uma vez em desvantagem. Após uma pequena apresentação, fomos direccionados para as mesas e as minhas mãos começaram a tremer. O corpo estava a sofrer de um caso grave e acentuado de *déjà-vu* e preparava-me para o pior. Quando os empregados chegaram às salas, distribuíram apenas um pequeno prato, muito simples, conciso e focado.



Apesar de ser apenas uma entrada, confirmou-se que era o único prato que ia ser apresentado durante a cerimónia. Os murmúrios aumentaram.
Não sei quanto tempo perdi a olhar para o prato que depositaram à minha frente; os segundos e os minutos misturaram-se numa enorme bola disforme que não consegui delinear eficazmente quando despertei. "O que tenho à minha frente?", pensei, ainda confuso, mas peguei no garfo. O aroma era delicioso, forte mas igualmente suave. Acabou rapidamente, mas deixou saudades. Há muitos anos que o chef não confeccionava um prato tão equilibrado e requintado como o que estava à minha frente. Todos os elementos relembravam as receitas antigas do mestre japonês, mas a forma como interagiam entre si e criavam uma nova direcção e coesão, era a grande novidade do novo e saboroso prato. A minha lealdade foi renovada, Kojima é um mestre na sua arte.
No final da cerimónia, a Konami, patrocinadora do Kojima, confirmou que o novo prato era apenas um aperitivo, uma entrada para uma receita muito maior e que prometia ser a melhor que o chef alguma vez criou. Fiquei novamente alarmado, mas *Ground Zeroes* tinha-me acalmado e via o futuro do chef como um mundo por descobrir. *Ground Zeroes* era curto, mas coeso, todos os seus elementos funcionavam perfeitamente e existia uma visão definida e mais madura sobre o futuro da culinária mundial. Uma surpresa agradável, nada enjoativa ou cansativa – uma entrada perfeita.
Quando me preparava para sair, um dos empregados chamou o meu nome e pediu que me dirigisse ao balcão de informações. Quando cheguei ao balcão, apresentaram-me um pequeno papel.



TANTOS RPG'S QUE NEM SEI QUAIS JOGAR!

Ter um mestrado em RPG's não é para todos

Por Tiago Lobo Dias

Tenho assistido a uma evolução significativa no mundo dos RPG. Apesar disso sou daqueles que acham que o pico continua situado no *Ultima VII*. É uma opinião, não me crucifiquem.
Servem estas linhas para descomprimir e desabafar um pouco. Hoje temos tantas opções que me perco. Para além de ter de decidir que arma e armadura usar, para além da abordagem táctica a um combate, tenho que ter em conta a química. As poções e as magias são tantas que tenho que estudar a tabela periódica. Existem poções para curar, regenerar, para resistir a fogo, água, para curar gripe, papeira, febre dos fenos, dar mais *stamina*, força, reflexos, para conseguir carregar mais peso e por aí fora... Como se isto não chegasse temos as magias. Ui, ainda pior, as possibilidades assustam até o Gandalf! Podemos atacar com raios de luz, bolas de fogo, gelo e vento, podemos invocar criaturas e transformar sapos em príncipes, dá para fazer crescer as unhas e as orelhas, criar verrugas e bicos de papagaio. Mas não fica por aqui, podemos infligir no inimigo medo, paralisa-lo, drenar-lhe energia ou força, podemos ficar imunes a veneno, podemos... Eu sei lá.
Bom, o leque é vastíssimo e só usamos aquilo que queremos. Porreiro.
Agora como é que na prática aplico isto tudo? Hoje em dia é preciso um mestrado em RPGs. Os últimos que joguei conseguiram-me meter doente. Deixo um exemplo de jogabilidade digna de medalha de ouro em Sudonastica – mistura de Sudoku com ginástica artística:
- Tenho um inimigo pela frente que





é um fantasma de fogo. Ok, então pela lógica vou escolher uma magia que envia raios de gelo. Ora gelo apaga fogo certo? Pensei bem, digo eu. Escolho a magia e faço o "disparo". O gelo atinge o fantasma de fogo mas, reparo que o tipo tem um colar mágico de proteção contra gelo. Está bonito, está. Perdi o combate... *Load game* e lá vou eu novamente, começo por aplicar o feitiço de "magnetismo diabólico" que atrai metais. Aplico no fantasma para lhe sacar o colar, e... falhou porque o colar era feito de osso de javali. Perdi novamente. Mais um *Load*. Desta vez vou usar um *skill* para transformar osso de animal em metal para poder lhe sacar o colar para depois poder aplicar gelo... mas, não tenho nível suficiente e este *skill* é incompatível com o feitiço de gelo. Mudo de táctica. Vou usar um arco com flexas envenenadas, disparo uma e o fogo dele queima a flecha. Vou até à aldeia mais perto e compro flexas de aço inoxidável, revestidas a titânio, com cobertura de M&M´s, não vá o diabo tecê-las. Sim, porque o tipo é todo fogo, deve ser um demónio. Dou-lhe com aço e titânio e ainda lhe meto a diabetes aos saltos. Ao transportar a flecha para o local do combate demorei 2 horas, pois as flechas pesam 200 kg. Quando lá chego, disparo uma flecha, mas falho o alvo: o tipo como é feito de fogo, o ar à volta dele está quente e influencia a trajetória da flecha. Por esta altura já espumo da boca, mas não desisto. Volto à aldeia e troco o arco por uma espada forjada onde Judas perdeu as botas. De volta ao terreno, dou-lhe com a espada no alto daquela pinha flamejante, mas o tipo nem pestaneja. Porquê? Porque a espada para ser eficaz tinha que ser carregada com uma alma de uma criatura alada.

Respira fundo, Tiago, tu vais conseguir. Viajo até ao vale das borboletas encantadas e caço um Unicórnio com um lindo corno que parece um corneto invertido ao sol num dia de Verão. Meto a sua alma dentro da espada recitando poemas da antiga Babilónia e volto ao tipo das chamas. Ai catano, anda cá que é agora! Espadeirada que ferve e passadas umas horas de intensa luta (terão sido meses?), consigo vencer o Diabo em pessoa, sou o maior. Um feito estrondoso.

Sem ter tempo para festejar, nem uma água com gás para acalmar o meu estômago revoltado, aparece um demónio da Sibéria todo feito em gelo. E o que fiz eu? Fui jogar *Tetris*. Foi o primeiro *boss* que apanhei, nem quero imaginar o último…

PONTO G

Por Margarida Cunha

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

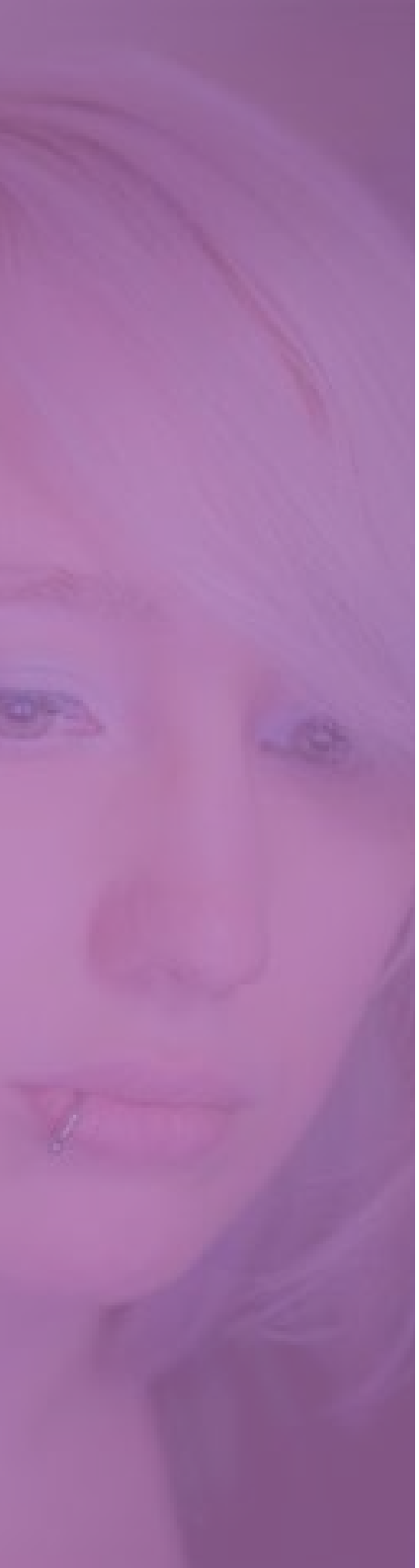
O CASO GAMERGATE

- Quem tem medo de Anita Sarkeesian?

"Lembro-me, quando era miúda, de tentar desesperadamente persuadir os meus pais a comprarem-me um Game Boy". Assim começa o editorial assinado por Anita Sarkeesian, na edição de 28 de Outubro do *New York Times*. Poderia tratar-se de um feliz relato auto-biográfico. Mas não é. Sarkeesian foi convidada a escrever este editorial na sequência da tempestade de insultos e ameaças violentas em que se tem visto envolvida, desde que iniciou o seu projecto de crítica cultural "Tropes VS Women".

O CASO SARKEESIAN

Por esta altura, o nome deverá soar-vos familiar. Quando mencionei Sarkeesian num artigo publicado na PUSHSTART acerca do retrato da mulher nos videojogos, estava longe de imaginar que a especialista em crítica cultural viria a gerar tanto ódio e polémica nas redes sociais. O motivo? Uma série de vídeos divulgados no YouTube, no canal *Feminist Frequency*, que questionam os





O que se seguiram foram incontáveis tweets polvilhados com uma boa dose de sexismo e contradição à moda antiga – como este acima, que foi endereçado a Anita Sarkeesian: "Não uses o trunfo do género. Não estás a ser assediada por seres mulher. É porque és uma c*** ignorante".

papéis, habitualmente estereotipados, atribuídos às figuras femininas nos videojogos. Tranquilo, certo? Errado. Muitos jogadores não acharam piada à ideia de ver as suas queridas *franchises* – na sua maioria, títulos AAA altamente lucrativos – extensivamente criticadas pelo olhar meticuloso de Sarkeesian.
Não parece interessar que esta tenha frisado que criticar videojogos é perfeitamente compatível com gostar de videojogos. A especialista viu as suas redes sociais serem progressivamente invadidas com ofensas, ameaças de violação e até ameaças de massacre – tal como sucedeu recentemente numa escola, no estado americano do Utah, onde ia conduzir uma palestra. Dias antes, um indivíduo ameaçou iniciar um tiroteio no recinto, caso Sarkeesian não cancelasse o evento – o que acabou por acontecer, pois as autoridades não conseguiram proporcionar à especialista condições de segurança, sob o pretexto da liberdade de porte de arma, que vigora naquele estado.
Não foi por acaso que Charlie Brooker escreveu um artigo para o *The Guardian*, intitulado *Gamergate: the internet is the toughest game in town – if you're playing as a woman*.

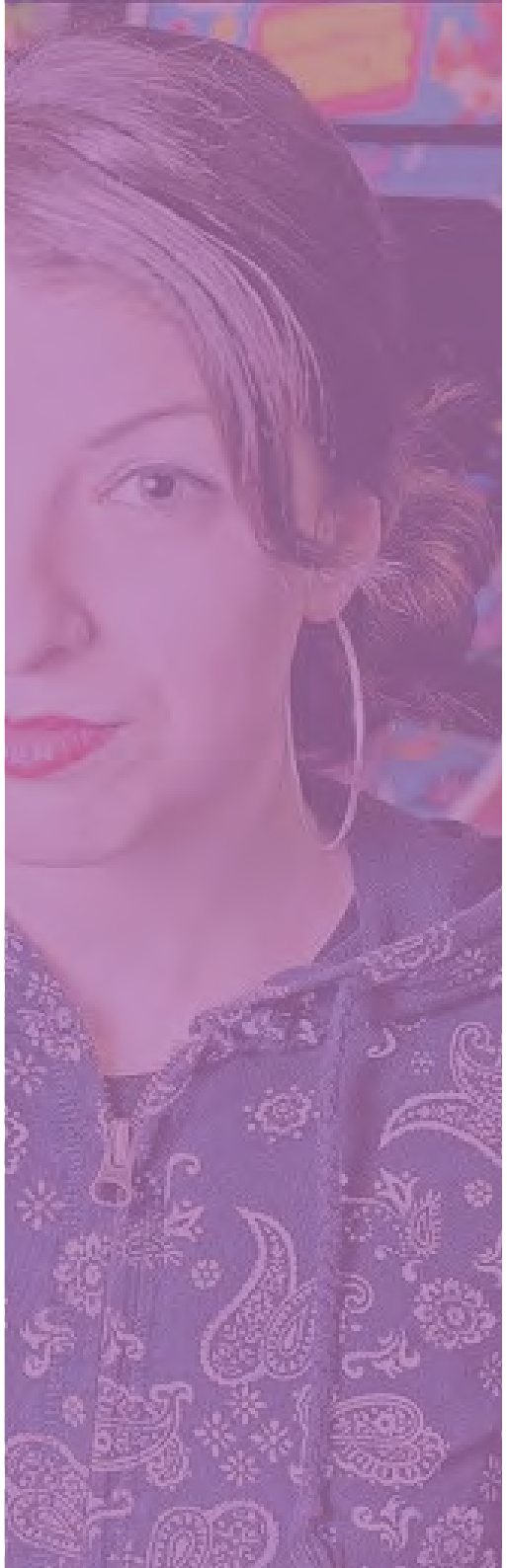
O CASO QUINN E O NASCIMENTO DO GAMERGATE

Anita Sarkeesian não está sozinha. Zoe Quinn é a criadora do jogo *Depression Quest*, uma narrativa focada nos meandros da depressão. Mas não é por isso que o seu nome tem alimentado artigos de opinião por toda a Internet. É porque o ex-namorado, Eron Gjoni, a acusou de infidelidade, num *post* do seu blog – afirmando que Quinn dormiu com o jornalista Nathan Grayson, do site de videojogos *Kotaku*, para obter uma *review* positiva ao seu jogo – jogo que, ironicamente, o jornalista nunca analisou. Não, não estão a ler uma revista cor-de-rosa; isto é realmente um artigo da PUSHSTART.
"E onde é que entra o caso GamerGate?", perguntam vocês. Precisamente aqui. Este episódio é considerado o início do escândalo GamerGate – uma iniciativa que nasce da *hashtag* primeiramente usada pelo actor Adam Baldwin, em Agosto, e que se espalhou por toda a Internet. Em teoria, o movimento GamerGate nasce como uma tentativa de recuperar a ética e integridade jornalísticas dos *media* especializados. Uma espécie de apelo para que as relações entre jornalistas e desenvolvedores sejam mais transparentes. Mas, até hoje, de jornalismo pouco se falou.
O que se seguiram foram incontáveis *tweets* polvilhados com uma boa dose de sexismo e contradição à moda antiga – como este, que foi endereçado a Anita Sarkeesian: "Não uses

o trunfo do género. Não estás a ser assediada por seres mulher. É porque és uma c*** ignorante".
O fenómeno tornou-se de tal modo perigoso (Sarkeesian e Quinn tiveram de abandonar as suas casas por motivos de segurança) e expressivo, que a *Newsweek* resolveu analisar uma amostra dos milhões de *tweets* publicados acerca do GamerGate. Recordemos que Grayson, jornalista do *Kotaku*, e Quinn estiveram ambos alegadamente envolvidos num escândalo que afecta a credibilidade da indústria. Não seria de esperar que ambos fossem criticados em partes iguais? Os números dizem que não. Grayson recebeu, segundo a *Newsweek*, 732 *tweets* com a *hashtag* #gamergate. Quinn recebeu 10 400 – 14 vezes mais *tweets* do que Grayson – uma soma ainda assim tímida, quando comparada com os 35 188 recebidos por Sarkeesian.
Poderíamos até considerar a hipótese de estes números resultarem da alegada traição ter partido de Quinn. Mas, num movimento preocupado com a ética no jornalismo de videojogos, peripécias pessoais pouco interessariam. A menos, claro, que essa preocupação não passe de uma fachada montada por um punhado de puritanos que não gostam mesmo nada que o seu recreio seja invadido por mulheres – ou que o atributo de *gamer* já não lhes seja aplicado em exclusividade. Uma fachada em que o anonimato dá muito jeito na hora de insultar e ameaçar.

NEW GAME(R)?

Por esta altura, o fenómeno GamerGate ultrapassou largamente o circuito dos videojogos, motivando artigos em variadas publicações



generalistas de prestígio, desde a *Time* aos já citados *New York Times*, *The Guardian* ou *Newsweek*. Publicações que concordam na ideia de que o alargamento do conceito de *gamer* a todo o tipo de pessoas e plataformas está a chatear muita gente. Gente que, no passado, se viu ostracizada sob o rótulo de *gamer*, e que se habituou de tal modo a esse paraíso privado que não tenciona partilhá-lo com mais ninguém. Gente que não quer abdicar daquela que é provavelmente a única identidade que poliu durante toda a sua vida, e que por isso se sente agora perdida perante a hipótese de essa identidade se diluir na variedade. Acredita-se que estas pessoas componham uma pequena fatia da população que joga videojogos. Mas uma fatia suficientemente forte e expressiva para gerar manchetes por todo o lado.
O debate foi de tal forma alimentado que há até quem preconize o fim do termo "gamer". Segundo Sarkeesian, a pureza da (outrora) sub-cultura dos videojogos acabou. De facto, se me recordar das aulas de História, rapidamente concluo que, quando colocadas em prática, ideologias sustentadas no conceito de pureza nunca deram bom resultado.
É compreensível que todas as mudanças estruturais – tal como a que a indústria dos videojogos actualmente atravessa – gerem alguma resistência. Contudo, já dizia Darwin que os que melhor se adaptam são os que acabam por sobreviver. Quanto aos outros? Game Over.



THE GAMES TOME

www.thegamestome.consola-te.com

***Games Tome* é um podcast em português sobre video-jogos, retro e actuais. Todas as semanas conversamos um pouco sobre notícias do momento, o que andamos a jogar, discutimos um tópico em específico, entre muitas outras coisas.**

**Para ouvir cliquem na imagem*

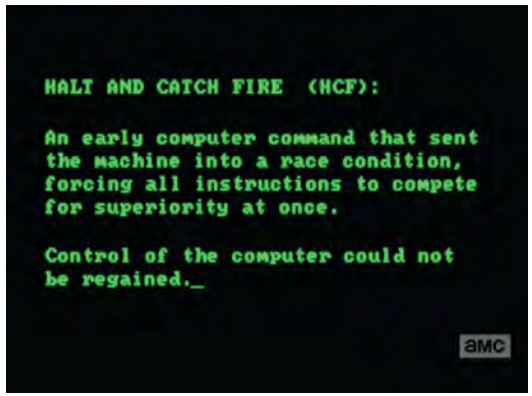
MAL SABIAM ELES QUE OS COMPUTADORES ERAM O FUTURO

HALT AND CATCH FIRE

Por Miguel Coelho
Ano: 2014

O canal americano AMC é, hoje em dia, sinónimo de qualidade e talvez aquele que consegue competir (ou pelo menos acompanhar) melhor neste campo a HBO no que diz respeito a séries produzidas internamente. No seu catálogo já conta com nomes como as imensamente populares *Breaking Bad*, *Walking Dead*, *Mad Men* e *Hell on Wheels*, estando as três últimas ainda em exibição até à data deste artigo, com *Halt and Catch Fire* (*H&CF*) a ser a sua última produção original.

O nome da série, apesar de parecer muito estranho e completamente fora do contexto do seu tema central, vem de uma instrução de programação que induz o CPU num estado de caos; a partir daqui, não é difícil deduzir que a série está fortemente ligada ao mundo da informática e todo o simbolismo a ele adjacente.



À semelhança do que foi feito anteriormente em outras duas séries do mesmo canal, os criadores de *H&CF* decidiram centrar a narrativa num período marcante da História dos E.U.A: *Mad Men* nas décadas de ’50 e ’60, *Hell on Wheels* no séc. XIX, logo após o fim da Guerra Civil, e agora *H&CF* nos anos 80. Tal como nas duas primeiras, o facto de se situar num período específico do passado dos E.U.A. não é um mero truque ou *gimmick*, apenas para se ter um guarda-roupa giro e meia dúzia de referências culturais para uma fatia do público sorrir e dizer “lembro-me daquilo!”, mas sim um elemento chave da narrativa; ou seja, em vez de servir de desculpa serve antes de pedra angular.

A história centra-se em 3 personagens aparentemente díspares e sem razão absolutamente nenhuma para conviverem: Joe McMillan, um visionário e vendedor nato que teve uma ligação com a IBM e um passado cheio de mistérios; Cameron Howe uma rebelde *teenager* e um génio da programação; Gordon Clark um funcionário de uma empresa de *software* que se arrasta depressivamente pela sua vida. Este grupo improvável junta-se num misto de obra do destino com força das circunstâncias, porém com um objectivo comum muito claro: criarem algo que nunca ninguém conseguiu até à data, algo mais que







um simples computador… o novo *standard*. Desta forma, Joe assume o papel de visionário, vendedor e dono de uma "língua de prata" (perdoem a tradução literal da expressão), Gordon é o perito em *hardware* e construção e Cameron fica entregue à programação de *software*.

Tal como as outras séries de que falei antes, companheiras de canal, há um aspecto importantíssimo em que *H&CF* é particularmente boa: explora bem as personagens e as suas motivações pessoais e fá-lo com o cuidado necessário para que isso contribua para enriquecer e fazer avançar a narrativa da melhor maneira. Assim, é tão interessante conhecer a história de como estas três personagens e a sua equipa consegue construir um computador pessoal revolucionário, como observar as batalhas interiores e dilemas de Joe, aparentemente um



homem em controlo do seu destino, os problemas familiares e de autoconfiança de Gordon ou a autoalienação e utilização de mecanismos de autodefesa de Cameron.

Para além disso, o elenco de suporte (expressão que não faz muita justiça ao excelente trabalho dos actores em questão) é de grande qualidade, tendo como bons exemplos Donna Clark, mulher de Gordon e também ela especialista em electrónica e John Bosworth, o *manager* da empresa Cardiff Electric, onde a acção principal se desenrola.

Para quem viveu nesta era e se lembra dos primeiros passos dados no mundo dos computadores pessoais, esta série é praticamente obrigatória; não é o meu caso, que quando toquei num PC pela primeira vez já a procissão ia no adro, no entanto é algo que sempre me fascinou bastante e que agora tenho oportunidade de ver celebrado no pequeno ecrã.

GAMERS EM TEMPOS DE CRISE

Por João Canelo

Com a chegada da época natalícia e dos grandes videojogos do ano, está na hora de retomarmos a nossa luta contra a crise e vasculhar a internet em busca dos melhores títulos gratuitos. O Gamers em Tempos de Crise regressa para a sua Segunda Série mais forte que nunca!



House of the Dead Ninjas
http://games.adultswim.com/house-of-dead-ninjas-action-online-game.html

Para todos os amantes de videojogos de arcada e estilo *retro*, *House of the Dead Ninjas* promete manter-vos ocupados durantes muitas horas. Simples, viciante e rápido, o jogo da Adult Swim coloca-vos no papel de um ninja que tem como missão ultrapassar o maior número de andares de uma torre antes do tempo acabar. No vosso caminho irão encontrar vários inimigos e plataformas que dificultarão a vossa jornada. *House of the Dead Ninjas* quer-se rápido e é o tipo de jogo que vos fará gritar com o ecrã do vosso PC momentos antes de retomarem a partida e tentarem novamente.



Barkley, Shut Up and Jam: Gaiden
http://www.talesofgames.com/related_game/barkley-shut-up-jam-gaiden/

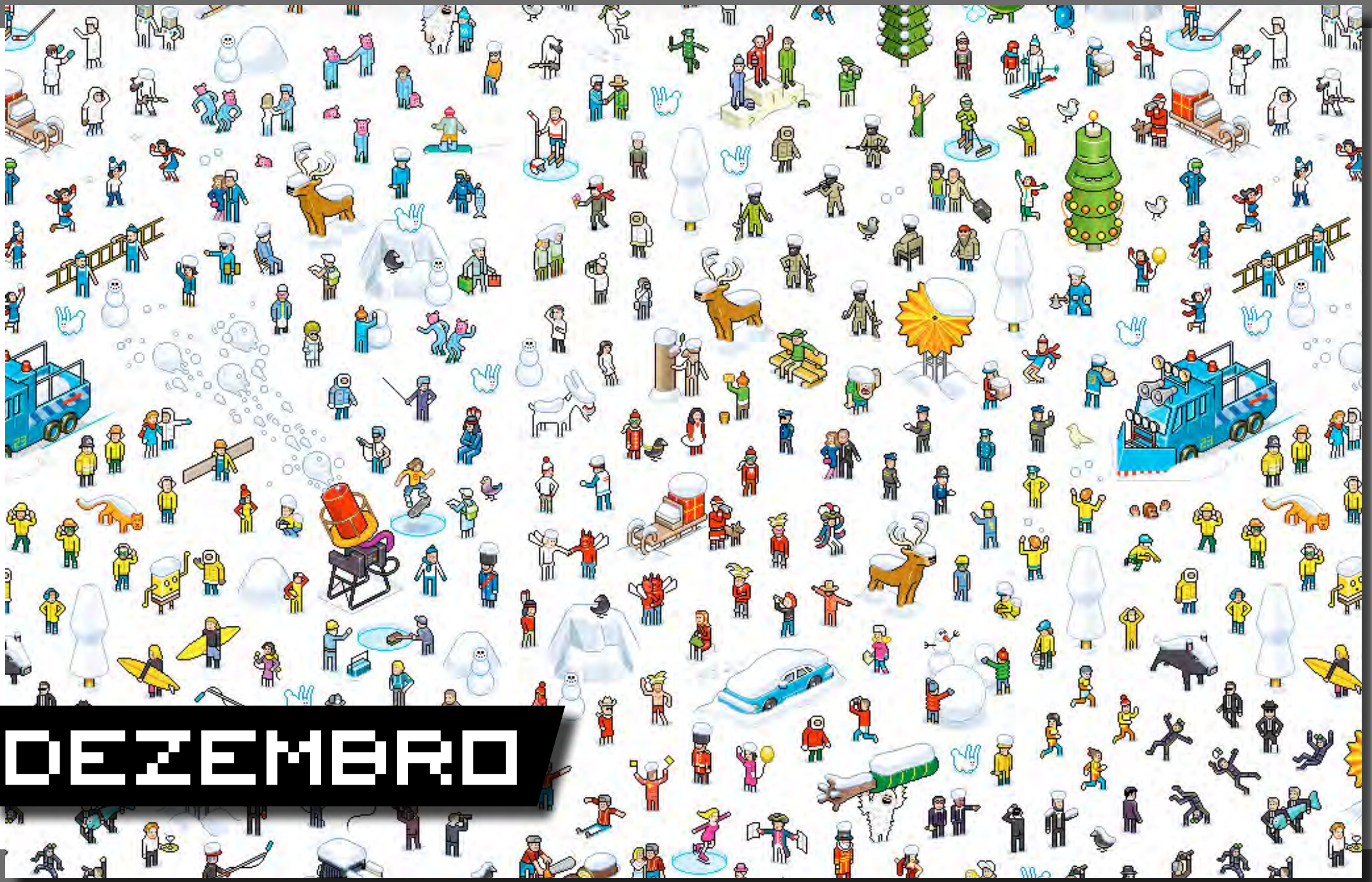
É isto que eu adoro nos videojogos, é a imaginação e o poder de construirmos os mundos que quisermos sem quaisquer limites. E se quisermos criar um RPG sobre uma estrela de *basketball* dos anos 80/90, é o que faremos e ninguém nos parará. *Barkley, Shut Up and Jam: Gaiden* não só nos coloca na pele de Charles Barkley como nos oferece um RPG consistente, divertido e cheio de imaginação. Preparem-se para viajar até ao futuro onde terão de batalhar contra monstros criados através de bolas de *basket* – e eu não estou a inventar. A segunda parte deste épico foi financiada através do Kickstarter no final de 2012 e esperamos por novidades.



The Mighty Quest for Epic Loot
https://www.themightyquest.com/en/welcome

Se sempre quiseram encontrar um *dungeon crawler* que misture a típica jogabilidade do género com a possibilidade de construírem o vosso próprio castelo e defendê-lo dos ataques dos vossos inimigos, posso concluir que têm gostos muito específicos. Para vossa sorte, a Ubisoft pensou exactamente no mesmo e criou *The Mighty Quest for Epic Loot*, um *dungeon crawler* competente e com um estilo visual *cartoonesco* que oferece bastante conteúdo para se perderem no seu mundo. Têm quatro classes à vossa escolha para atacarem os castelos dos vossos inimigos e amigos, e imensas riquezas para conquistarem.

E aqui estão os primeiros três videojogos da nova série do Gamers em Tempos de Crise. Preparem-se para mais conselhos, descontos e jogos totalmente gratuitos nas próximas edições da revista PUSHSTART!


DEZEMBRO