PUSHSTART 50



UM JOGO NACIONAL CHEIO DE ACÇÃO E MECÂNICAS INOVADORAS

Longe de ser um tradicional *RTS*, MECHS & MERCHS: BLACK TALONS, acaba por surpreender!

TAMBÉM NESTA EDIÇÃO

NINTENDO VS BRASIL: CRÓNICA DE UM DIVÓRCIO ANUNCIADO

ALIEN SYNDROME

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

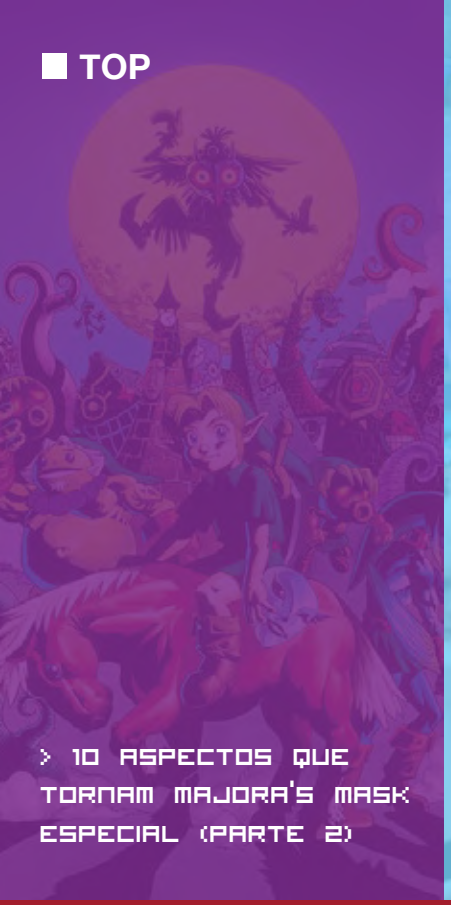
O HORIZONTE DA REVOLUÇÃO DIGITAL

COLECCIONISMO EM MEGA DRIVE

POCKET GAMER CONNECTS

E MAIS...

TOP



> 10 ASPECTOS QUE TORNAM MAJORA'S MASK ESPECIAL (PARTE 2)

EVENTOS



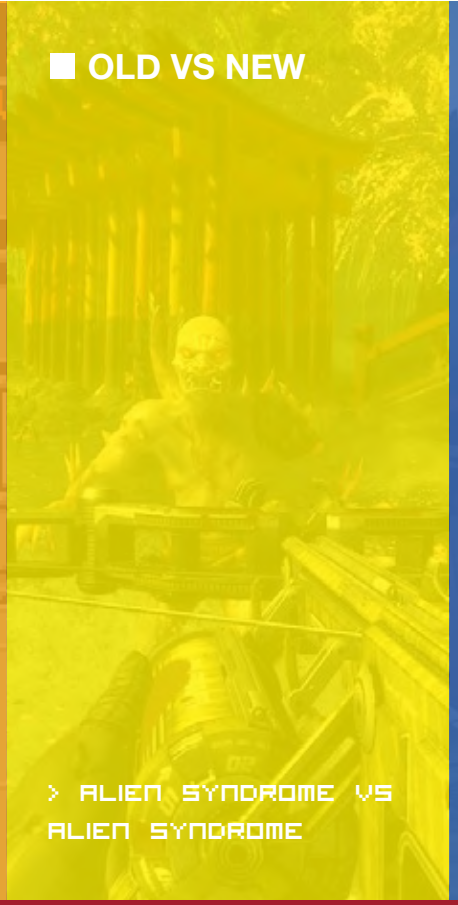
> POCKET GAMER CONNECTS

ESPECIAL



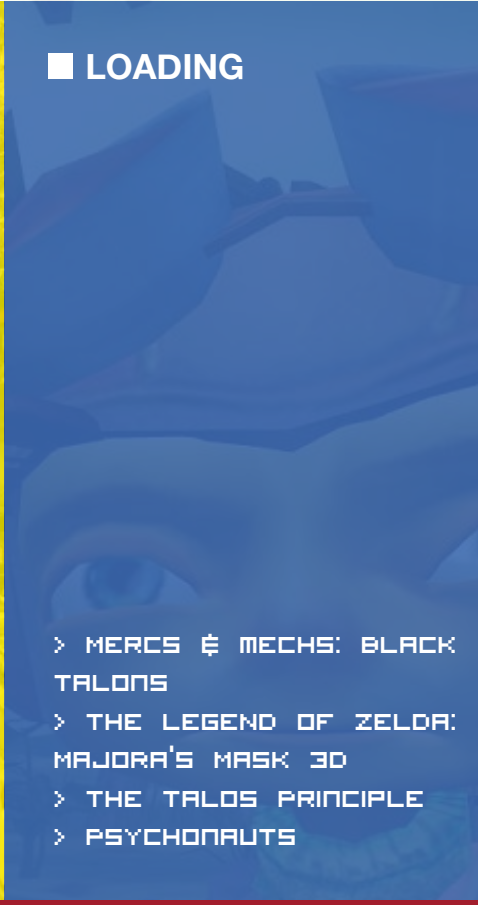
> COLECCIONISMO DE MEGA DRIVE
> PRAZER EM CONHECER-TE, DAXTER

OLD VS NEW



> ALIEN SYNDROME VS ALIEN SYNDROME

LOADING



> MERCS & MECHS: BLACK TALONS
> THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
> THE TALOS PRINCIPLE
> PSYCHONAUTS

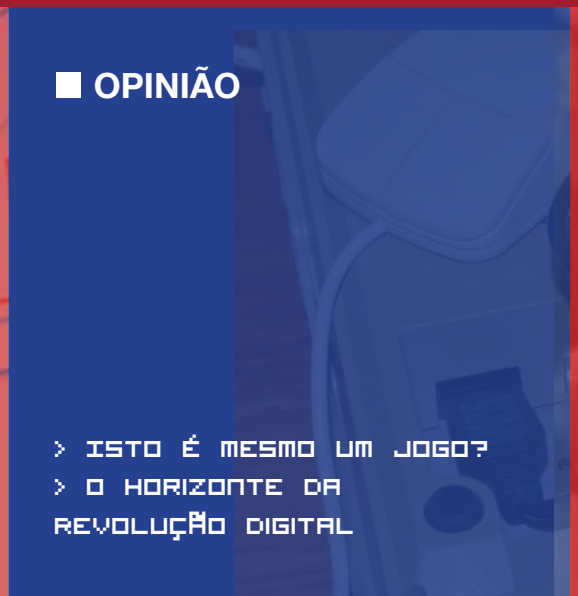
ESTE MÊS NA TUA REVISTA **PUSHSTART...**

VISÃO



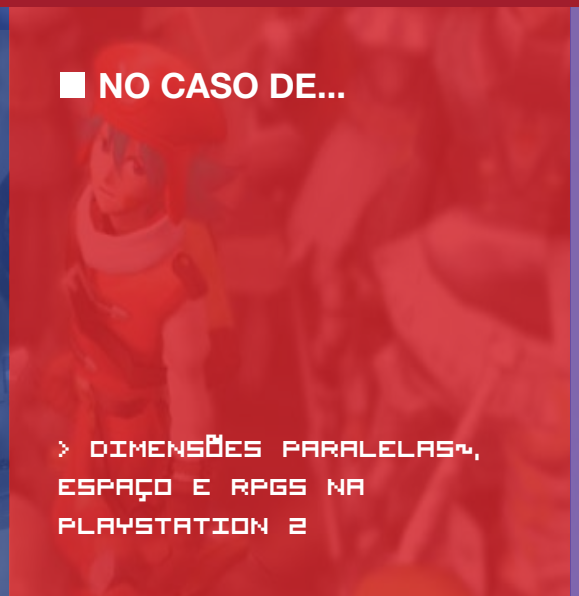
> LOADING...

OPINIÃO



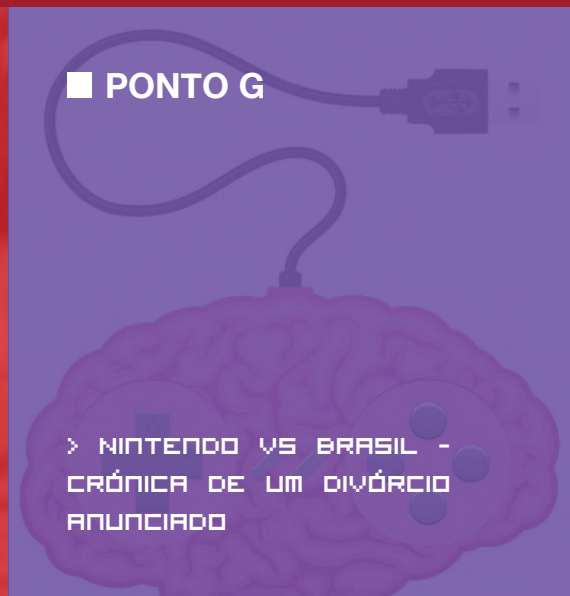
> ISTO É MESMO UM JOGO?
> O HORIZONTE DA REVOLUÇÃO DIGITAL

NO CASO DE...

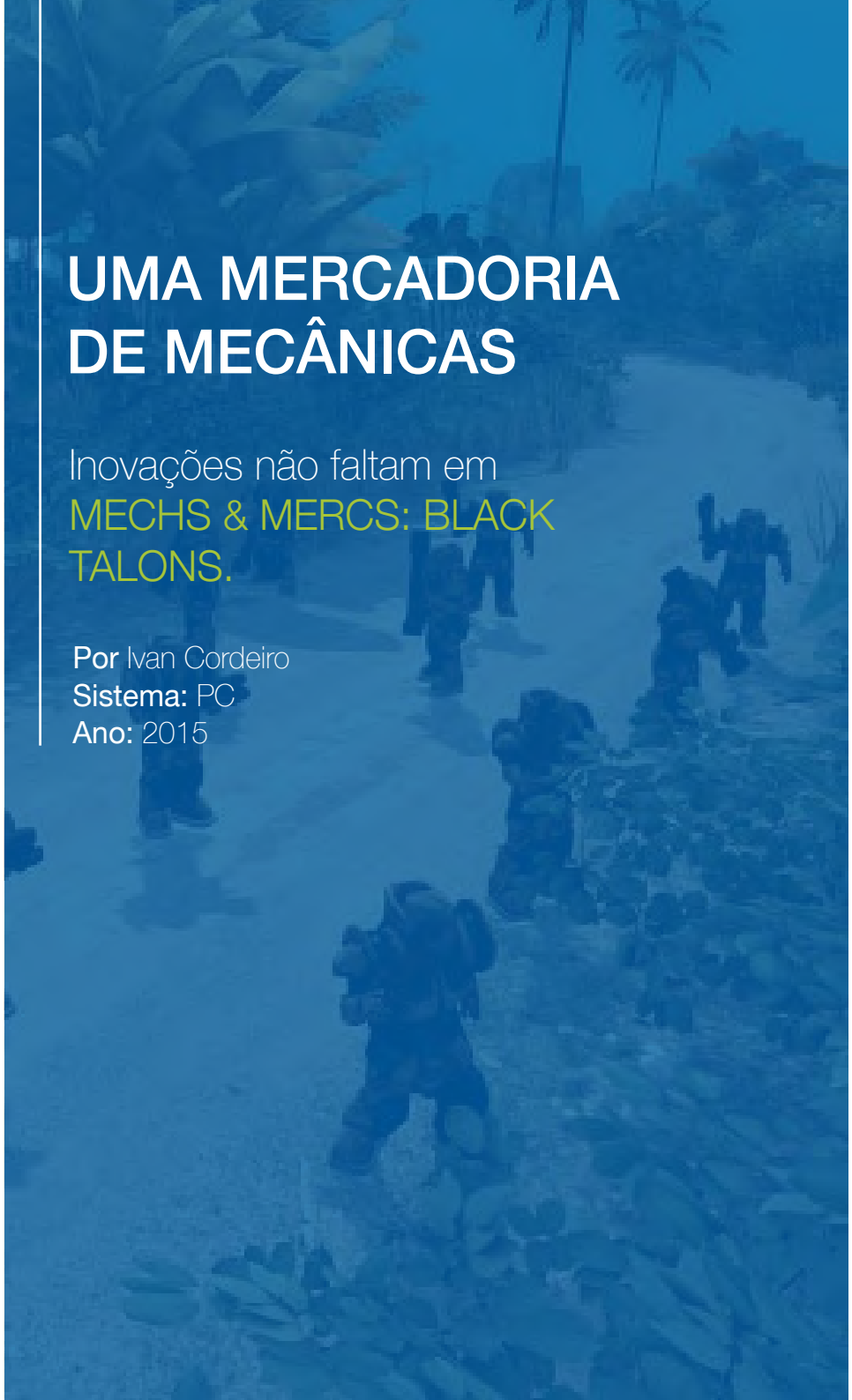


> DIMENSÕES PARALELAS, ESPAÇO E RPGS NA PLAYSTATION 2

PONTO G



> NINTENDO VS BRASIL - CRÓNICA DE UM DIVÓRCIO ANUNCIADO



UMA MERCADORIA DE MECÂNICAS

Inovações não faltam em MECHS & MERCS: BLACK TALONS.

Por Ivan Cordeiro
Sistema: PC
Ano: 2015

Os portugueses da Camel 101 arriscam num género que tem vindo a descer de popularidade ao longo dos últimos anos. Lá longe vão os dias áureos dos RTS com grandes lançamentos como *Age of Empires* e *Command & Conquer*. Curiosamente o género sempre foi bastante amado em Portugal e talvez tenha sido por isso que *Mechs & Mercs: Black Talons* chegou até nós. Este novo RTS mistura elementos de vários outros estilos, como RPGs, numa tentativa de inovar o género. E consegue fazê-lo até certo ponto, colocando ao dispor do jogador funcionalidades, como melhorar a nossa nave ou as nossas tropas. Conceitos pouco típicos mas que trazem alguma estratégia para a progressão geral da campanha. Durante esta também é interessante ver como as diferentes facções se vão moldando às nossas escolhas e o impacto que isso vem a ter. Alem das missões principais têm também secundárias que fazemos para uma das facções existentes no universo. Nós, no controlo da nossa companhia de mercenários, podemos escolher trabalhar mais para uma facção ou outra.

Este não é bem um RTS "*tradicional*", aqui não construímos uma base, não recolhemos recursos (ou pelo menos da forma tradicional) e não temos tantas unidades quanto as que conseguimos treinar. Aqui as nossas unidades são limitadas e todas elas são importantes, isso leva-nos a planear antecipadamente o que vamos fazer de modo a não perdermos as nossas preciosas tropas. *Mechs & Mercs* não é um jogo que vos dá a mão e vos diz exactamente o que fazer, é um título que vai exigir de vocês a perceberem como este funciona. Mas também sabe recompensar a vossa paciência inicial com uma campanha que fica progressivamente melhor.

O combate é interessante com vários tipos de esquadrões e com a presença dos *mechs*, robôs gigantes que podemos utilizar e que podem virar o rumo de uma batalha. No entanto, por vezes parece que a estratégia não interessa, que precisamos simplesmente carregar sobre os inimigos com tudo o que temos, mas há situações onde tal se torna impossível sem perdermos recursos valiosos. Os *mechs* infelizmente sofrem um pouco em termos de memento devido à aparente falta de impacto em termos audiovisuais. Algo que temos de ter especial atenção são as pontes, muito comuns neste jogo, onde as nossas unidades perdem pontos de defesa. A estratégia portanto resolve à volta das pontes e do facto de podermos tomar certas posições atrás de objectos, uma espécie de sistema de *cover* que faz lembrar *X-Com*.









Os gráficos mostram-se datados e não vão surpreender ninguém mas conseguem fazer o seu trabalho com eficiência e criar um bom ambiente *sci-fi*. Só é pena este não ser complementado com um mundo interessante com várias histórias para contar. Mas, até aqui nada de grave, no entanto existem pontos negativos que não posso deixar de realçar.

Como já disse este não é um jogo fácil, para piorar, a falta de um bom tutorial faz-se sentir nos primeiros momentos onde vamos andar meio desorientados numa interface que não é propriamente intuitiva. Por vezes a inteligência artificial chega a ser irritante, várias foram as vezes onde as unidades não faziam aquilo que é suposto, ou o faziam com pouco eficiência, e acabavam por levar imenso dano sem ser culpa das minhas tácticas algo *berzerkistas*. O som também não parece adequado, devido à falta de balanço, tendo sido necessário mexer nas opções para conseguir ouvir a narrativa e as armas parecem desprovidas de impacto significativo.

Mas pior do que tudo foi sem dúvida a velocidade com que o jogo se desenrola. As nossas unidades mexem-se super devagar, mal entrei no jogo uma das primeiras coisas que fiz foi ir às opções procurar uma opção para o acelerar (à imagem do que acontecia em *Starcraft*), mas tal não existia. Não queria acreditar no quão lento eram os meus esquadrões, e ir de um lado ao outro do mapa, se for preciso, demora imenso tempo.

No geral, *Mechs & Mercs: Black Talons* é um jogo divertido que faz muita coisa bem embora tenha alguns problemas graves. O meu desejo é que acabe por ter sucesso suficiente para podermos ver uma sequela, já que esta pode ser a base de uma excelente sequela devido a todas as ideias interessantes que este título tem. Seria apenas uma questão de limar algumas arestas, como melhorar o combate e construir um mundo mais completo e credível. Apesar dos problemas, ainda assim, leva o meu voto positivo por achar que será uma experiência gratificante para quem lhe der uma oportunidade séria e gastar tempo a aprender todas as suas mecânicas.

VEREDICTO

Um jogo com alguns problemas sérios, mas que ainda assim consegue oferecer uma boa experiência.

GAMERS EM TEMPOS DE CRISE

Por João Canelo

Com Janeiro a chegar finalmente ao fim, a indústria dos videojogos dá início à primeira grande fase de lançamentos de 2015. São muitos os títulos para este ano, mas alguns de nós poderão não ter carteiras suficientemente grandes para todos eles. Não se preocupem, a Revista PUSHSTART está cá para encurtar o tempo de espera entre os melhores lançamentos com mais três jogos totalmente gratuitos.



LINK:
http://www.fullyramblomatic.com/5days/

5 DAYS A STRANGER

Para todos os fãs de jogos de aventura e do crítico, e personalidade da internet, Ben Croshaw (Yahtzee, de Zero Punctuation), 5 Days a Stranger é o título ideal para vos manter entretidos durante o mês de Fevereiro.
A história do jogo foca-se em Trilby, um famoso ladrão que, ao tentar assaltar a mansão da família DeFoe, acaba por ficar preso dentro da propriedade aristocrata por uma força misteriosa. Trilby não é o único na mansão, e terá de unir os restantes membros para conseguir destruir a presença sobrenatural e desvendar os segredos da família DeFoe.

Apesar dos gráficos datados, 5 Days a Stranger apresenta uma história cheia de mistérios e momentos de horror, ainda que misturados com sequências mais cómicas, que conseguirá manter-vos presos até ao último momento.



LINK:
http://www.hidden-and-dangerous.net/deluxe/download.php

HIDDEN & DANGEROUS DELUXE

Com o crescimento de popularidade da Segunda Guerra Mundial nos videojogos, Hidden & Dangerous chegou aos PCs em 1999 (e às consolas em 2000 e 2001). Com uma equipa de oito soldados ao vosso dispor, terão uma variedade de missões para completarem e pararem o avanço das forças alemãs. Desde missões de salvamento até a sabotagens e confrontos directos com as tropas inimigas, Hidden & Dangerous é um dos títulos marcantes do final do século XX.

A versão que partilhamos é a Deluxe, com gráficos melhorados e com a expansão incluída, totalmente gratuita. Apesar de ser um videojogo datado, Hidden & Dangerous continua a entreter e a derreter os corações dos jogadores mais saudosistas.



LINK:
http://www.newgrounds.com/portal/view/459147

AETHER

Criado por Edmund McMillen (Super Meat Boy, The Binding of Isaac) e Tyler Glaiel (Glaiel Games), Aether é um jogo de exploração espacial com quarto planetas para visitarem, com a história a focar-se num solitário rapaz que encontra um monstro, semelhante a um polvo mutante, que o permite viajar pelo espaço. Cada planeta tem os seus próprios puzzles e mecânicas de gravidade, com as paisagens simples a ligarem-se à banda sonora (criada por Glaiel) para demonstrarem as emoções e ansiedades características das crianças.
Se já estão fartos de The Binding of Isaac, voltem atrás no tempo e experimentem um dos primeiros jogos de McMillen.

AFINAL O TIM BURTON FEZ UM ZELDA

Voltar ao "novo" mundo de THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

Por Ivan Cordeiro
Sistema: 3DS
Ano: 2014

A era da Nintendo 64 é considerada por muitos como o expoente máximo dos jogos da série *The Legend of Zelda* com dois títulos monstruosos, *Ocarina of Time* e *Majora's Mask*. No entanto, este segundo normalmente é a ovelha negra dos dois, não por ser um mau jogo mas porque *Ocarina of Time* é normalmente considerado não só o melhor jogo da série como um dos melhores jogos de todo o sempre. *Majora's Mask* passou também ao lado de alguns jogadores, na minha opinião por dois motivos simples. Primeiro porque saiu no mercado apenas com alguns dias de diferença para o lançamento da Playstation 2 e depois devido à obrigatoriedade de se ter um acessório que era o *expansion pack*. No entanto, ouve-se muitas vezes de quem o jogou que é um dos melhores senão o melhor, mas também se houve que é diferente. E realmente ambas as afirmações são verdade. É um *Zelda* com um ambiente bastante diferente daquilo que é normal, parece sinceramente que Miyamoto foi de férias e Tim Burton ocupou o seu lugar no desenvolvimento. Quanto ao facto de ser um jogo fantástico e ao porquê podem ler aqui as 10 razões para tal. Mas a verdadeira questão aqui é o que mudou neste *port* para a 3DS? Além da óbvia inclusão do 3D evidenciada pelo título.
A verdade? Não muito, mas aquilo que mudou acabou por fazer um jogo

excelente melhor ainda. Ou devo antes dizer mais moderno? Ou talvez mais portátil… Um pouco de tudo, para ser sincero. Por exemplo, a possibilidade de gravar muito mais frequentemente em sítios específicos do mapa, visualmente identificados como uma estátua de uma coruja. Isto torna o jogo mais portátil, mais apropriado aos tempos modernos e também, de certa maneira, melhor. Temos ainda a inclusão das *Feather Statues* que nos permitem gravar o progresso a qualquer momento. Na versão original apenas podíamos gravar permanentemente o jogo através do uso da Ocarina com o *Song of Time*. Os menus e o *HUD (Heads-up Display)* foram quase todos movidos para o ecrã inferior possibilitando uma imagem mais limpa no ecrã de jogo. O mapa e o inventário estão também prontamente disponíveis no ecrã inferior. O sistema de itens é igualmente de muito mais fácil acesso e utilização. A ocarina tem um lugar permanente no canto inferior esquerdo do *touch screen*, e continuamos a poder associar dois itens aos botões X e Y mas contamos também com dois espaços disponíveis no *touch screen* para associar itens. O que no fundo permite ter acesso rápido a quatro itens ao mesmo tempo, evitando algum do tempo que se perdia na organização dos mesmos quando era necessário utilizar 3 ou 4







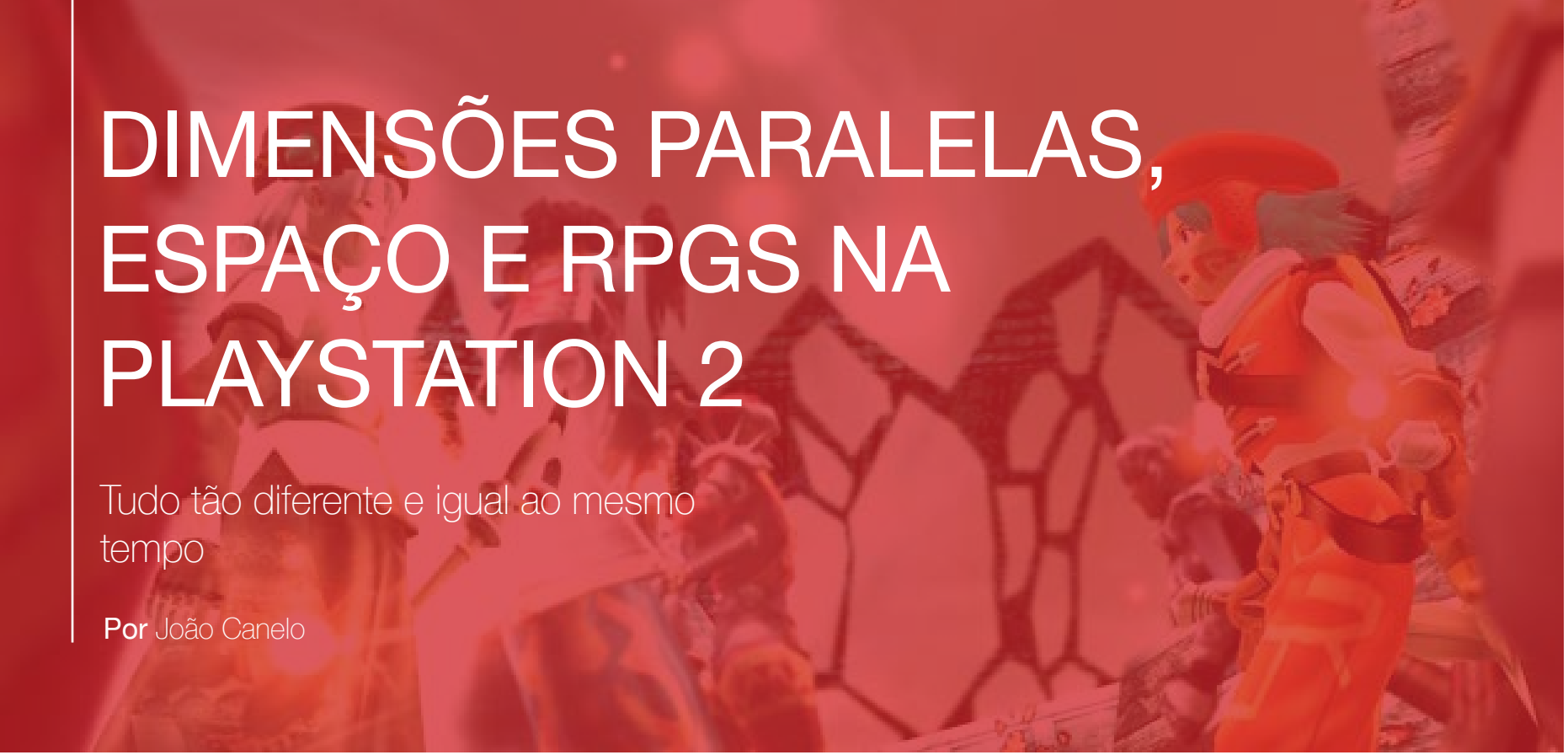
por área.
De volta de *Ocarina of Time 3D* estão as visões. Estas permitem ao jogador ver pequenos vídeos que ajudam a perceber certos puzzles e o que fazer a seguir, ou pouco ao estilo daquilo que *Demon's Souls* introduziu. Os gráficos são obviamente uma das maiores e mais facilmente identificáveis diferenças em relação ao original da Nintendo 64. Estes estão muito bem conseguidos, com um polimento fantástico, quem não conhece os antigos nem desconfia que este poderá não ser um jogo original da plataforma. Tudo foi polido ao pormenor com modelos muito mais definidos e texturas imensamente melhoradas. Para mim um dos grandes problemas do original era o péssimo sistema de câmara. A passagem ao 3D possibilitava na altura muita coisa mas também criava novos problemas, e este é um problema que ainda reside em jogos modernos. Na altura, a inclusão de um segundo analógico em algumas consolas resolveu grande parte dos problemas mais sérios, mas a Nintendo 64 contou apenas com um até ao seu fim de vida. Esse problema foi parcialmente resolvido neste *port*, não na totalidade porque se não tiverem o *circle pad* ou uma *New 3DS* vão ter de se sujeitar ao antigo e perro sistema. No entanto, com o segundo analógico disponível em uma



das opções mencionadas anteriormente temos finalmente controlo total sobre a câmara.
Majora's Mask é um jogo que se passa ao longo de 72 horas simuladas. O Bomber's Notebook era essencialmente uma espécie de *timeline* que nos dava várias indicações sobre os personagens que íamos encontrando ao longo da aventura. Este aspecto foi melhorado, agora é possível vermos as nossas missões activas, as completas e consultar rumores que ouvimos aqui e ali. Isto é excelente para não nos perdermos, se por acaso estiverem muito tempo sem pegar no jogo podem facilmente voltar e perceber o que precisam de fazer a seguir. Ainda melhor é que podemos agora programar alarmes a horas específicas para nos lembrarmos que temos algo para fazer nesse momento. Outra adição que beneficia disto é o facto de podermos viajar livremente no tempo para qualquer hora que o jogador queira. A questão da portabilidade de um jogo como *Majora's Mask* beneficia imenso de aspectos como estes que acabam por simplificar as tarefas ao jogador.
Todos os aspectos novos deste *remake* são significativos para melhorar aquilo que já era um excelente jogo e felizmente a Nintendo percebeu que eram necessárias certas modificações para "portabilizar" algo deste género. Embora, certas alterações sejam apenas um simplificar do jogo para o público contemporâneo, habituado ao facilitismo. Apesar de ser um jogo com quase 15 anos *Majora's Mask* continua a ser um título excelente e uma das provas de que os produtos da Nintendo são sempre construídos com muita dedicação. Este Zelda em específico tem a particularidade de ser algo distinto em termos de ambiente de todos os outros, uma entrada realmente única na série. Para além disso foi um que muita gente não jogou devido a vários factores. Quer tenham jogado ou não o original este é um titulo obrigatório da 3DS e provavelmente o Zelda mais peculiar de sempre, excluindo os jogos da CD-i claro.

VEREDICTO

Mais um jogo obrigatório para a 3DS e a melhor maneira de experienciar o Zelda mais peculiar de sempre.



DIMENSÕES PARALELAS, ESPAÇO E RPGS NA PLAYSTATION 2

Tudo tão diferente e igual ao mesmo tempo

Por João Canelo

Às vezes sinto que vivemos todos em dimensões paralelas que viajam a velocidades diferentes, irregulares, inconstantes e que, vistas através dos tempos, não fazem qualquer sentido. É o que sinto enquanto me afasto cada vez mais da estação espacial e me perco pelo espaço; a explosão projectou-me para longe e já não consigo ver os meus colegas. Podia ter sido tanta coisa, mas aqui estou, astronauta, na órbita de Marte e a divagar nos meus pensamentos. E é aqui que me recordo de *.hack//*. Talvez não saiba mais em que pensar, talvez me acalme, mas a minha mente viajou até à série *.hack//*. Como é que uma indústria que agora escolhe explorar anualmente as mesmas séries conseguiu criar uma experiência tão nova e diferente como *.hack//*? Dimensões paralelas, é o que parece. Ainda me lembro do dia em que comprei o primeiro jogo, *Infection*. Juntei dinheiro que recebi nos anos, telefonei a um amigo meu e saímos os dois em direcção às ruas de Lisboa. Ainda era tudo tão novo, mal sabíamos andar de metro, mas fomos, arriscámos e encontrámos o prémio final. Há muito tempo que não sinto o prazer genuíno de abrir um novo jogo sem saber o que me espera, o que vou encontrar ou como será a experiência. Naquele ano, só sabia que adorava RPGs e que *.hack//* era algo que nunca tinha visto antes e isso dava-me aquele arrepio delicioso na espinha. Alguns estilhaços passam por mim, falham por pouco. Não consigo parar o corpo, os propulsores estão a zeros, mas fico contente por continuar consciente. Viajo novamente até àquela tarde, algures em Agosto, e entro pela primeira vez no The World



– o mundo virtual e MMO que serve não só como cenário para a série *.hack//*, mas como personagem por si só. Quando entramos, somos transportados para um pequeno fórum, muito rudimentar, mas um fórum com vários comentários de jogadores fictícios que podemos ler, alguns até comentar (ainda que com mensagens pré-definidas), e conhecer melhor as zonas do jogo e alguns dos seus segredos. Parece que estamos num *desktop*. *.hack//* funciona como um MMORPG *offline*. Todas as suas mecânicas são inspiradas por alguns dos melhores jogos do género, mas mantém a narrativa e jogabilidade próximas dos RPGs tradicionais. *.hack//* explora eficazmente esta mímica, colocando-nos no papel de um jogador que entra pela primeira vez no The World para jogar com o seu melhor amigo - um jogador já experiente que lhe ensina o básico sobre o mundo online. Kite, nome da nossa personagem, somos nós, não só dentro do The World como fora dele; somos nós que entramos naquele mundo virtual e exploramos os seus mistérios. Kite é o nosso avatar e nós, por mais estranho que possa parece, somos um avatar por si só.

A jogabilidade em si não é tão inovadora, não ao nível da composição do mundo. Na sua base, *.hack//* é um RPG de acção onde exploramos mapas extensos onde encontraremos vários inimigos para aumentar o nível das nossas personagens. As batalhas não são por turnos, mas implementam mecânicas mais tradicionais do género ao inserirem um manuseamento necessário de menus durante a acção. Os melhores ataques não funcionam como combos e não podem ser configurados nos controlos (como na série *Tales of*), teremos de navegar pelos menus, o que aproxima *.hack//* mais de *Final Fantasy XII*.

O meu rádio está a falhar, estou cada vez mais afastado e já não consigo ver o que resta da estação espacial. Íamos tentar aterrar em Marte, estávamos a dois dias, tínhamos tudo planeado, mas parece que agora é tarde. Não sei quanto tempo tenho, ninguém responde aos meus



pedidos de ajuda, e a minha mente prepara-se para viajar outra vez no tempo. Sinto o meu corpo aterrar novamente no sofá dos meus pais, o meu amigo reaparece. Quando olho para as minhas mãos, tenho o comando da PlayStation 2 e estamos a acabar o nível de tutorial de *Infection*. A história também me agarrou. The World é o novo e mais inovador MMO de sempre, e dos mais viciantes. É um mundo, com fauna própria e vários jogadores que se perdem pelos seus mapas repletos de fantasia e tecnologia. Mas há algo errado com The World, os jogadores estão a ser atacados por estranhas criaturas e a entrar em estado de coma fora do jogo. O amigo de Kite é uma das últimas vítima e a nossa missão é salvá-lo e encontrar o culpado. Como se trata de um mundo virtual, existem vírus e outros males



típicos da nova era, que começam a atacar o jogo *online*. Kite é o único que consegue controlar uma técnica proibida – através do Twilight Bracelet (quase como *hacking*) – que lhe é atribuída por uma misteriosa personagem chamada Aura. Só Kite poderá travar a corrupção que se espalha no The World.

Infection é apenas o primeiro capítulo da história, uma introdução com quase 30 horas que apresenta algumas das personagens mais importantes da história. *Mutation*, *Outbreak* e *Quarantine* completam a narrativa, cada um com uma longevidade semelhante, mas com os últimos jogos a focarem-se mais nos mistérios do mundo virtual. São quatro jogos que têm de completar para terem a experiência completa.

.hack// não é uma série perfeita. Apesar de adorar o conceito dos quatro jogos que se interligam, é um factor que afastou inúmeros jogadores, não só pelo preço, mas também pela falta de inovação na jogabilidade. Não há um crescimento a nível dos combates ou mudanças nos mapas e objectivos de cada missão. Até as *sidequests* se repetem de jogo para jogo, o que cansa e desconstrói a experiência de *.hack//*. Mesmo com o desenvolvimento da história e da corrupção que o mundo sofre ao longo dos quatro jogos, com os cenários a ficarem contaminados por vírus e zonas completas ficarem seladas para quarentena, há uma enorme repetição de acções que poderão cansar os jogadores.

Dimensões paralelas, o conceito regressa. Há uns anos, jogos como *.hack//* eram a norma, todos os anos tínhamos RPGs como *Dark Chronicles*, *Wild ARMs 3* ou *Shadow Hearts*, mas agora parece ser impossível voltarmos a essa realidade, como se tivéssemos entrado numa dimensão alternativa sem nos apercebermos. É estranho divagar para estes tópicos enquanto me perco pelo espaço, mas a mente é um lugar estranho. O oxigénio está a acabar, o rádio só emite ruído branco, não há ninguém do outro lado; estou sozinho. O Sol continua a brilhar e vejo o brilho das outras estrelas ao longe, algumas delas já mortas. Mas agora não estou aqui, estou sentado no sofá, mesmo ao lado do meu amigo e a jogar *.hack//Infection* - algures numa dimensão paralela.

SAI UM PORTAL FILOSÓFICO PARA A MESA DO FUNDO

Filosofia e *puzzles* em THE TALOS PRINCIPLE

Por Tiago Lobo Dias
Sistema: PC
Ano: 2014

Pegando nos genes do *Portal* (I e II), e injetando-lhe dozes de filosofia, herdamos um *super-puzzle*, brilhante e viciante. Na primeira hora de jogo, o que veio à cabeça foi a jogabilidade do *Portal* e o ambiente solitário do *Myst*. Numa segunda fase, adquire identidade própria, ganha ainda mais vida.
O jogo é apresentado sob a forma de FPS e as semelhanças com *Portal* são mais que muitas. O objectivo em fase de resumo e em termos práticos, é em cada quadro ir de um ponto até outro e obter determinada peça para debloquear acessos a outros quadros e níveis. Nada mais simples em termos directos e objectivos. Não é difícil de adivinhar que vai complicando, é óbvio. Os obstáculos ao longo da aventura vão do muito fácil ao "torra-me o cérebro todo".
Ao contrário de *Portal*, não temos os famosos portais, mas sim vários dispositivos de abertura de portas, repetidores de luz entre outros. Estas portas que falo são portas de luz, ou laser *(whatever)*, feitas de qualquer material que não nos deixa passar. Para as abrir temos de apontar um dispositivo para elas. Algo tipo, foco de luz montado num tripé. Podemos apontar de qualquer um dos lados da porta. Existem também passagens de luz/laser que podemos atravessar, mas onde não podemos transportar qualquer objecto. Passamos nós mas o objecto não. Estas também podem ser abertas pelo mesmo dispositivo que falei em cima, permitindo assim transpor para o outro lado qualquer objecto. Podemos ainda fazer parar sondas que andam no terreno que disparam sobre nós e potentes ninhos de metralhadoras que não são nada meiguinhas.
Outro objecto que temos à disposição é o repetidor/reflector de luz. Montando também em tripé, temos de apontar





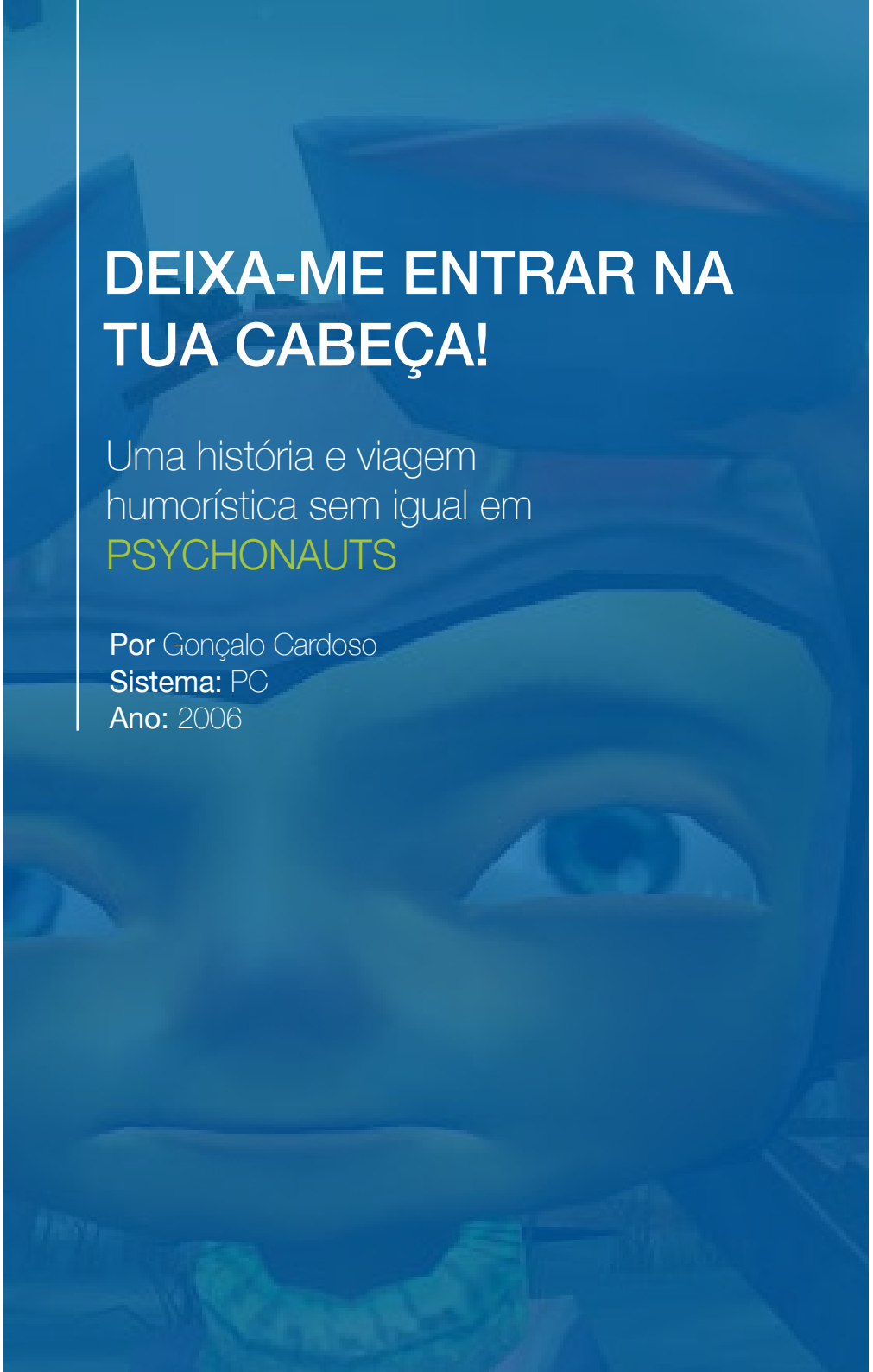




para um emissor de luz e depois para um receptor, fazendo uma espécie de tabela, como se fosse um espelho. A luz reflecte em qualquer ângulo que seja necessário. Muitas vezes é necessário mais que um repetidor até a luz chegar ao destino.
O complicado não é a utilização destes dispositivos, mas sim onde os colocamos para transpor os obstáculos. O seu escasso número é sempre o maior problema. Por exemplo, para transpor uma porta de luz, apontamos o dispositivo para a abrir, mas depois de aberta, não conseguimos o levar para o outro lado, pois assim que pegamos nele, deixa de funcionar e a porta fecha. Temos de ter dois, um primeiro para abrir e um segundo para já do outro lado apontar também para o sítio da porta, ficamos assim com um de cada lado apontando ambos para o mesmo sítio. Assim, quando retiramos o primeiro o outro vai manter a porta aberta, podendo assim transpor a porta levando o primeiro dispositivo. Uma das tácticas que vamos adotando desde o início é mesmo esta, de tentar levar o material que temos à disposição sempre cada vez mais para a frente. Com o tempo tudo complica, será necessário utilizar e reutilizar tudo o que temos ao dispor. Os quadros são de desenho simples, apresentados um pouco sobe a forma de labirinto, rapidamente os decoramos. A quantidade de objetos para usar ou interagir são poucos. O que agrada imenso no jogo e que o torna fantástico, são os puzzles terem vários passos para fazer, nem sempre uns a seguir aos outros, mas muitas vezes, uns por cima dos outros. Então e onde entra a filosofia? Ao longo do desenrolar do jogo, vamos tendo acesso a mensagens deixadas por um sistema informático que se apresenta sobre uma forma de entidade consciente. Todo o discurso é carregado de filosofia, e cabe a nós tirar ilações. Esta entidade aparenta nos queres ajudar. E quem somos nós, jogador? Supostamente somos um robot humanoide com consciência própria, mas que não sabe o que está ali a fazer. As eternas questões de quem sou eu e o que faço no mundo são abordadas nos diálogos, mas fica sempre uma separação entre a acção e o pensamento numa primeira abordagem e etapa do jogo. Mais tarde, tudo se começa a juntar. Não aconselhável a jogadores com pouca calma, nem tão pouco a quem prefere movimentação e acção. O jogo é parado e calmo. Os gráficos sinceramente nem interessam, podiam ser só vectores ou *wireframe*, e até podia ser a preto e branco. O jogo vale pelos puzzles, e estes são, excelentes.

VEREDICTO

Sensacional Puzzle. Do melhor que se tem visto. Excelente para meter a cabeça a funcionar, intelectual e espiritualmente.



DEIXA-ME ENTRAR NA TUA CABEÇA!

Uma história e viagem humorística sem igual em PSYCHONAUTS

Por Gonçalo Cardoso
Sistema: PC
Ano: 2006

Tim Schafer já nos tinha dado dádivas como *Full Throttle* e *Grim Fandango* mas confesso que nunca pensei que fosse capaz de se superar a si mesmo e criar um dos melhores videojogos que já joguei. Bem-vindos a Whispering Rock Psychic Summer Camp, um antigo campo de treino do governo americano que foi transformado numa escola para treinar Psychonauts, pessoas com poderes psíquicos fora do normal, capazes de entrar em tudo o que for cérebro. O nosso personagem é o carismático Razputin "Raz" Aquato, que após fugir do circo da sua família, tenta infiltra-se em Whispering Rock para se tornar num Psychonaut. Os responsáveis pelo campo afirmam que Raz não pode permanecer mas após perceberem o seu potencial, deixam-no ficar por uns tempos. Com o passar do tempo, Raz vai-se apercebendo que algo não está bem e que há uma mente maquiavélica a retirar cérebros de crianças (*creepy, right*?). Somos nós quem tem de resolver a situação, com a ajuda de todos os professores que nos vão ensinando novos poderes à medida que vamos entrando nas suas mentes. Sim, isso mesmo, em *Psychonauts*, os níveis são as mentes das pessoas que nós invadimos para consertar ou ajudar a pessoa em questão. Ao longo do jogo vamos aprendendo diversos poderes, desde levitar até manipularmos objectos, que serão uma ajuda importante nos combates contra os nossos piores pesadelos.

Um dos aspectos mais formidáveis e bem conseguidos no jogo é o humor das personagens. Tanto os colegas de Raz como os professores têm todo um











aspecto completamente louco e insano. A quantidade de objectos para coleccionar, comprar e recolher é simplesmente absurda. Cada vez que encontramos um objecto novo, como olhos ou cartas, o nosso nível psíquico aumenta e podemos desbloquear novos poderes. Acima de tudo, aquilo que *Psychonauts* faz, é reinventar o género, pegando numa fórmula já conhecida em outros jogos de plataformas e aventura, tornando-o inovador, cativante, com um ambiente absorvente, com os personagens mais absurdos de sempre e com níveis completamente fora do normal. Até a banda-sonora consegue ser muito boa e dá gosto andar a explorar o campo de férias a degustar a música psicadélica do jogo.
Este é daqueles jogos que não aparecem todos os dias e que, infelizmente, não vendeu tanto como se esperava e por isso acabou por ficar um pouco desconhecido para muitos jogadores. Concluindo, *Psychonauts* é dos melhores títulos de plataformas e aventura que já joguei, não deste ano mas de sempre, e que deve ser experimentado por qualquer amante de videojogos. Uma verdadeira obra-prima!

VEREDICTO

Um das melhores e mais divertidos platformers que já joguei. Recomendo a qualquer jogador.



COLECCIONAR COM BLAST PROCESSING!

Coleccionismo de Mega Drive

Por Miguel Coelho

Muitos de nós (eu incluído) que neste momento estão nos seus anos 20-30 têm memórias claras e marcantes da Mega Drive na sua infância. A presença da SEGA em Portugal nos anos 90 foi de tal maneira forte que, mesmo numa altura em que já se via a Playstation, Nintendo 64 e a própria Saturn a entrar em cena, a Mega Drive continuava a vender consolas e jogos, provando o seu estatuto de rainha em terras lusas.

Não retirando mérito nem valor às outras "empreitadas" da SEGA, mas a Mega Drive foi sem dúvida o seu momento de maior glória, aprendendo com os primeiros passos dados pela Master System e elevando ainda mais a fasquia. Este sistema teve revisões de *hardware, add-ons*, acessórios e, acima de tudo, uma biblioteca de jogos de fazer crescer água na boca de quase todos os fãs de videojogos, de tal maneira que foi a primeira vez que a Nintendo teve concorrência à altura, ficando mesmo na dúvida quem terá ganho a mais famosa das *console wars*.

Assim, não é de admirar que, hoje em dia, esta seja uma plataforma de eleição para muitos coleccionadores (especialmente portugueses) e que seja a primeira a que muitos se dedicam logo quando começam no mundo do coleccionismo. Esta enorme procura combinada com uma oferta decente em quantidade e com alguns casos particulares faz com que o panorama de coleccionismo de Mega Drive apresente algumas características particulares que tentarei desconstruir neste artigo.

SÓ EM PORTUGAL

Mega Game II

A Mega Game II foi uma versão da Mega Drive II autorizada pela SEGA para ser distribuída em Portugal pela Ecofilmes. A consola era em quase tudo idêntica à "original", com diferenças no botão de power, nos comandos (na Mega Game II eram de 6 botões e de qualidade um pouco questionável) e no *region locking* (há testemunhos de 3 situações diferentes: as "normais" que liam cartuchos



Mega Drive como qualquer outra, as que não possuíam qualquer tipo de *region lock* e liam jogos europeus, americanos e japoneses e as que possuíam um *switch* para fazer a alternância entre regiões). Para além disso, a informação na caixa da consola vinha toda em Português e ainda anunciava o grande jogo desse ano: *Dragon Ball Z* (do qual falarei também de seguida).

Dragon Ball Z da Ecofilmes

Mais ou menos na mesma altura em que a Mega Drive estava no auge da popularidade, havia uma série de TV que gozava de um estatuto semelhante ou até superior entre a pequenada: *Dragon Ball*. Apercebendo-se disto, a Ecofilmes, empresa responsável pela distribuição de material SEGA em Portugal, decidiu importar o jogo feito a partir desta



série, que existia para Mega Drive no Japão. Como o jogo era japonês e o cartucho não dava para ler nas consolas europeias, foi adicionado um cartucho Mega Key III, que permitia jogá-lo sem problemas. A capa foi também alterada pela própria Ecofilmes, que decidiu utilizar a do filme em VHS que circulava por Portugal, criando assim um objecto único no panorama da Mega Drive que apenas pode ser visto no nosso país. Mais tarde, como o jogo foi localizado para a França, passaram a importar essa versão com o subtítulo *"L'Appel Du Destin"*, poupando assim na inclusão dos Mega Keys e diminuindo um pouco a barreira linguística (se bem que, para as crianças que jogavam o jogo, Francês e Japonês iam dar ao mesmo…).

Era também comum em Portugal, graças à "inventividade" (chamemos-lhe assim) da Ecofilmes, encontrarem-se outros casos únicos, como jogos com cartuchos e manuais Genesis, ou seja, de versões americanas, a inclusão de manuais em português muitas vezes redigidos à máquina de escrever e fotocopiados e até outras peculiaridades, como a existência de uma versão da label do cartucho de borda azul do *Streets of Rage II* ou da capa com a barra lateral azul do jogo *World Class Soccer*, coisa que não era habitual.





OS JOGOS

CLÁSSICOS:



Comix Zone – graficamente impressionante e com jogabilidade espectacular, era um sonho entrar na pele de Sketch Turner e percorrer as vinhetas de uma banda desenhada a despachar monstros desenhados por um super-vilão..



Golden Axe - um *beat'em up* que depois de fazer sucesso nas *arcades*, se juntou à fantástica biblioteca da Mega Drive. Apresentou elementos pouco utilizados no género, como o uso de armas e a possibilidade de montar criaturas.



The Revenge of Shinobi – um *action platformer* em que controlamos um ninja altamente treinado na sua especialidade, que é confrontado com ambientes e adversários bastante desafiantes de ultrapassar.



Sonic the Hedgehog – a eterna mascote da SEGA e um dos mais icónicos jogos da consola. A jogabilidade excelente e maniacamente rápida, a banda sonora e a pura diversão foram fortemente marcadas pelo ouriço nesta geração.



Streets of Rage - mais um *beat'em up* que elevou a fasquia do género, competindo e, para muitos, superando *Final Fight* da rival SNES. De destacar a fenomenal banda sonora elaborada pela lenda Yuzo Koshiro.

Outros Clássicos – *Aladdin, Castle of Illusion, Desert Strike, Dynamite Headdy, Earthworm Jim, Ecco the Dolphin, Eternal Champions, FIFA International Soccer, Flashback, Gunstar Heroes, Kid Chameleon, Lion King, Micro Machines, Mortal Kombat, NBA Jam, NHL 94, Quackshot, Rocket Knight Adventures, Shining Force, Street Fighter II Champion Edition, Strider, Teenage Mutant Ninja Turtles Hyperstone Heist, Toy Story, Vectorman, World of Illusion.*

CINCO JOGOS QUE VALEM ¼ DE RIM:



Daze Before Christmas – um jogo exclusivo da região PAL e, julga-se, da Austrália também. É um jogo bastante genérico com tema natalício mas que, pelo seu baixíssimo número de cópias lançadas, acabou por se tornar em mais uma raridade.



Fatal Fury 2 - aqui fala-se da versão PAL deste jogo, já que existe uma versão NTSC americana bastante mais comum. Esta saiu apenas na Austrália (que, por mais estranho que pareça, também pertence à região PAL).



Mega Man: The Wily Wars – o único título da série Mega Man na Mega Drive, é uma compilação de remakes dos 3 primeiros jogos da série. Apenas teve lançamento na Europa e no Japão e em números muito limitados.



Tetris – apesar da Nintendo deter os direitos sobre Tetris, a SEGA também tentou lançar uma versão. Por isso mesmo, a Nintendo forçou o cancelamento do lançamento, o que fez com que as raras cópias que escaparam sejam extremamente dificeis de encontrar.



World Championship Soccer 2 - apesar de o jogo ser comum na sua versão "normal", esta com a capa com o "caixilho" azul dos últimos anos da Mega Drive e uma imagem ligeiramente diferente apareceu estranhamente em alguns sítios (Portugal incluído).

Outros Coleccionáveis – *Adventures of Batman and Robin, Aero the Acro-Bat 2, Alien Soldier, Bodycount, Castlevania The New Generation, The Death and Return of Superman, Gunstar Heroes, MUSHA, Probotector, Phantasy Star II, The Punisher, Ranger X, Ristar, Samurai Shodown, Second Samurai, Shining Force, Shining in the Darkness, Soleil, Sparkster, Spider-Man (Animated Series), Story of Thor, Streets of Rage 3, Time Killers, Teenage Mutant Ninja Turtles Hyperstone Heist, Zero the Kamikaze Squirrel*

EDIÇÕES LIMITADAS:



Batman Forever Box Set– Para este jogo saíram duas *box sets* diferentes: mais uma vez, uma exclusiva da Austrália, que continha apenas o jogo com um poster, e uma exclusivamente vendida na cadeia de lojas Woolworths no Reino Unido, que incluía o jogo, um diário e uma VHS com o *making of* do jogo.



Ecco the Dolphhin Box Set- existiram duas *box sets* para os dois jogos de *Ecco the Dolphin*: a do primeiro jogo continha uma t-shirt, uma cassete áudio, alguns cartões e panfletos e um *pop up* pequeno com uma imagem do Ecco, tudo isto inserido numa caixa de cartão grosso muito elegante.



Maximum Carnage Box Set– estima-se que foram feitas apenas 5000 cópias e que eram vendidas num canal de televendas americano. Incluía o jogo, 3 pins e um livro de capa dura com os primeiros números do *comic "Maximum Carnage"*, no qual o jogo se inspirou.



Phantom 2040 Box Set– mais um exclusivo australiano, muito provavelmente devido à grande popularidade que esta personagem tinha nesse país. Trazia, para além do jogo, um conjunto de autocolantes e um porta-chaves.



Primal Rage Box Set - mais uma edição muito limitada lançada na Austrália que incluía com o jogo um boné com o logótipo Primal Rage e um conjunto de trading cards sobre as personagens.

HIDDEN GEMS:



Alisia Dragoon – um *action adventure* muitas vezes esquecido, mas com elementos bastante interessantes que fogem um pouco do mesmo de sempre neste género, como o *charge* do ataque e a existência de *pets* que ajudam no combate.



Mega Turrican - um *run 'n gun* que também saiu para a SNES mas não teve o reconhecimento merecido. As armas variadas, os níveis desafiantes e uma mecânica de *grappling à la Bionic Commando* dão uma variedade refrescante a um jogo deste género que tem poucos "parentes" na consola.



Ristar – um *platformer* que saiu no fim de vida da consola, com um grafismo muito colorido e uma mecânica que lhe dá um twist especial: a personagem possui a capacidade de esticar os braços, agarrar objectos e/ou inimigos e projectar-se).



The Story of Thor – muitas vezes "acusado" de ser um *Zelda clone* (tal como *Soleil*), não deixa de ser um jogo muito bom, com excelentes gráficos e que contribui para enriquecer um género pouco representado na consola.



Sub-Terrania - um *shmup* com mecânicas bastante originais e interessantes: a nossa nave é afectada pela gravidade, precisamos de recolher combustível para manter a nave funcional e os níveis são mapas abertos à exploração em qualquer direcção, em vez do tradicional *scrolling* vertical ou horizontal.

Outras Hidden Gems – *Adventures of Batman and Robin, Alien Soldier, Bio Hazard Battle, Dick Tracy, General Chaos, Gynoug, Herzog Zwei, Landstalker, Light Crusader, Mazin Saga: Mutant Fighter, The Misadventures of Flink, Mutant League Football, Mutant League Hockey, The Pirates of Dark Water, Ranger X, Shining in the Darkness, Steel Empire, Soleil, Super Skidmarks, Tiny Toons ACME All-Stars.*

COMPILAÇÕES - COMUNS, BARATOS E BONS:



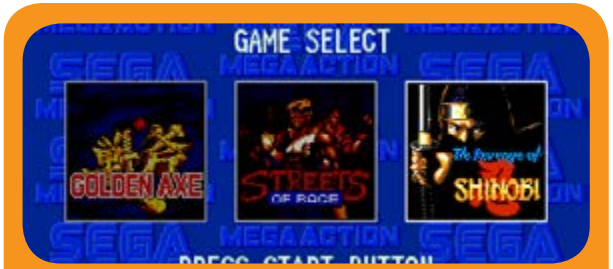
Classic Collection – a única maneira acessível ao comum mortal de ter e jogar o excelente e caríssimo *Gunstar Heroes*. Para além disso, ainda tínhamos mais 3 clássicos muito bons: *Altered Beast, Alex Kid in the Enchanted Castle* e *Flicky*.



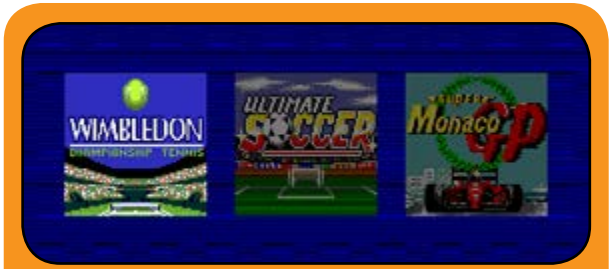
The Disney Collection - estes *double features* eram frequentes mas nenhum juntou a qualidade deste. É constituído por jogos licenciados pela Disney, *Quackshot* e *Castle of Illusion*, dois dos melhores jogos do género e até, para muitos, dos melhores da consola.



Mega Games I – o primeiro conjunto de jogos que começou a ser incluído juntamente com a consola, compilava *Super Hang On*, *World Cup Italia 90* e *Columns* num só cartucho.



Mega Games 2 – a segunda iteração destas compilações para serem despachadas com as consolas (normalmente o Modelo 2 também), é uma selecção de luxo: *Golden Axe*, *Streets of Rage* e *The Revenge of Shinobi*.



Sega Sports 1 - uma compilação modesta mas que satisfazia os amantes de jogos de desporto com 3 modalidades diferentes: *Ultimate Soccer*, *Wimbledon* e *Super Monaco GP*.



Sonic Compilation - uma pequena compilação do ouriço velocista tão famoso na consola, que incluía *Sonic the Hedgehog*, *Sonic the Hedgehog 2* e *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*.

AS CONSOLAS:



Modelo 1 – é, para muitos, o mais acarinhado não só pelo aspecto mais "rude" e retro, mas também por, supostamente, ter melhor *output* de som. Possuía uma saída stereo e um regulador de volume, para além dos botões de *power* e *reset*.



Modelo 2 - um modelo mais compacto que, para além de cortar no tamanho, removeu também o controlo do volume e a saída stereo do primeiro modelo. Diz-se que não tem a mesma qualidade do primeiro modelo, no entanto foi a que mais se popularizou em Portugal.



Modelo 3 – produzido pela Majesco e distribuído apenas na América do Norte em 1998. Era ainda mais pequeno do que o modelo 2, extremamente leve e incompatível com a Mega/Sega CD, 32X e o Master System Converter.



Multi-Mega – peça de hardware curiosa que tinha a capacidade de ler cartuchos da Mega Drive, jogos da Mega CD e ainda servia de leitor de CDs portátil (se é que assim se pode chamar, pois possuía tamanho e peso consideráveis).



WonderMega - muito semelhante à Multi-Mega em termos de capacidades, foi construída pela JVC e tinha algumas ligações áudio que não eram muito comuns, como *jacks* para microfones e *output* MIDI. Nunca chegou a sair na Europa.



Nomad - mais um exclusivo da América do Norte, basicamente era uma Genesis portátil, já que servia exactamente para colocar cartuchos dessa consola. Era possível ligá-la a uma TV, mas tinha vários problemas em comum com a antecessora Game Gear, nomeadamente o consumo elevado de pilhas.



Por Rafael Tabosa

ISTO É MESMO UM JOGO?

Simuladores de caminhadas, sem objectivo ou mesmo desnecessários, estes jogos são geralmente apelidados de variadas formas excepto de jogos. Refiro-me àqueles em que não têm um objectivo definido, e que maioritariamente não nos dão muitas opções no *gameplay*. Há, nos jogos, uma necessidade de procurar por esse objectivo, mas e se isto não tiver de existir sempre? E se, por vezes, a simples exploração for já a recompensa necessária?

Resumir estes jogos apenas com as características que mencionei acima é tirar-lhes valor, valor esse que muitos deles têm e merecem. O que me prende nestes é o facto de conseguirem tornar interessante essa simplicidade, conseguir criar um mundo imersivo com tão pouco. Podem não ser os jogos como os outros a que nos habituamos. Não são *platformers* minuciosos, não têm puzzles inteligentes nem são *shooters* repletos de acção, mas também não o são menos por isso. Estes jogos são experiências únicas, autênticas obras de arte que, de uma forma ou de outra, se destacam dos demais porque nos dão algo novo. Talvez não sejam aqueles a que recorremos com mais frequência, mas são os ideais quando só nos apetece jogar algo mais calmo, ou até mesmo relaxar.

Tomemos como exemplo *Glitchhikers* onde não temos controlo de nada a não ser do diálogo. O jogo é uma viagem filosófica que nos leva a pensar sobre o que nos rodeia e o seu propósito. Noutro exemplo temos *Proteus*. Neste andamos simplesmente a explorar uma ilha, não temos de sobreviver, não temos que ir falar com alguém, apenas explorar. Minimalista, mas longe de aborrecido.

Por outro lado, *The Elder Scrolls V: Skyrim* é um dos jogos que tem mais conteúdo, há sempre algo mais para fazer. Contudo, muitas vezes deparei-me simplesmente a percorrer e descobrir as paisagens, locais novos, o mundo, e isso era-me suficiente. É precisamente por razões como esta que não acho que devíamos penalizar um jogo por dar relevância a este aspecto.

“Então o que leva a que jogos sejam considerados por muitos como não sendo jogos?”

Então o que leva a que estes jogos sejam considerados por muitos como não sendo jogos? A falta de interactividade no meio. O facto de raramente terem algo mais que a pura exploração. Mas será que isso não pode ser suficiente? Então o que define um jogo como tal? Para o ser tem de ter várias acções possíveis de serem tomadas ou uma condição de vitória ou morte? Na minha opinião não, não é isto que os define. Provavelmente só precisamos de lhes arranjar um género próprio para os começarmos a encarar como jogos como outros quaisquer.



OLD **VS** NEW

ALIEN SYNDROME (1987) **VS** ALIEN SYNDROME (2007)

Por Ivo Leitão

MAIS UM JOGO CLÁSSICO DA SEGA REVISITADO

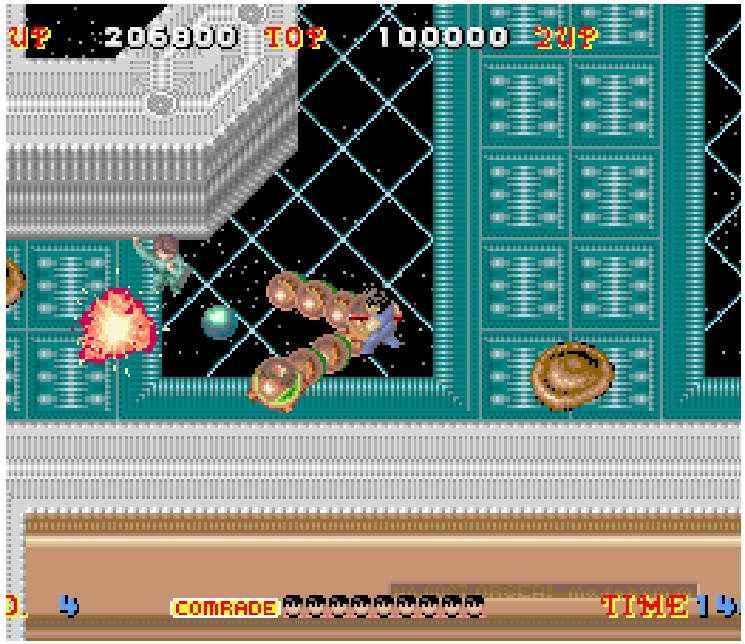
Old	*New*
Alien Syndrome	**Alien Syndrome**
1987	2007
SEGA	Totally Games
Arcade, Master System	PSP

Os fãs da Sega sabem perfeitamente que a empresa japonesa está sentada em cima de um monte de *franchises* com muito potencial. O problema é que após a queda da Dreamcast, a maioria dos revivalismos que a Sega produziu, como *Altered Beast* para a PS2 ou *Golden Axe Beast Warrior* para a PS3 deixaram muito a desejar, tanto que a empresa hoje em dia apenas aposta nos nomes que mais garantias de retorno financeiro lhe dão. E então o que dizer de *Alien Syndrome*? Um jogo da década de 80 que caiu na obscuridade, ter uma sequela 20 anos depois para dois sistemas completamente distintos como a Nintendo Wii ou a PSP? É o que veremos já em seguida.

O original da *arcade* era um jogo frenético e que poderia ser jogado em *co-op* com mais um companheiro. O objectivo era infiltrar várias bases/estações espaciais que tinham sido invadidas por *aliens* e resgatar uma série de humanos até podermos enfrentar o *boss* e avançar para o nível seguinte. A perspectiva era em *top-down view*, pensem neste jogo como uma espécie de *Commando* da Capcom no espaço. Podíamos capturar diferentes armas, os níveis eram cada vez mais labirínticos e com mais monstros a surgirem em cada canto. Um jogo repleto de acção e com uma dificuldade acima da média como mandavam as leis das máquinas cujo único objectivo era o de sugar todas as nossas moedas dos bolsos.

Eis que pouco depois surgiu a conversão para a Master System e apesar dos objectivos do jogo em si serem semelhantes, esta versão caseira já impunha um ritmo mais lento. Enquanto no original podíamos mover-nos livremente e a câmara acompanhava a acção, aqui o jogo leva uma abordagem mais "The Legend of Zelda", com a câmara apenas a transitar de "sala a sala". Mas a jogabilidade mantém-se idêntica e o objectivo do jogo também, embora os níveis em si sejam completamente diferentes. Esta versão também não é pêra doce, com as armas mais lentas e os inimigos a surgirem do nada, o que pode causar algumas mortes estúpidas, se aparecer algum bicho mesmo debaixo de nós. Existem muitas outras conversões de *Alien Syndrome* para outros sistemas, incluindo a Game Gear que aparentemente é na realidade uma sequela, mas o que nos interessa verdadeiramente é o que vem a seguir.

Em 2007 a Sega lançou mais um *Alien Syndrome*, pelas mãos da produtora Totally Games. E mudaram bastante o conceito do jogo! A versão que terei em referência neste artigo é a da PSP, a versão da Wii é semelhante, mas tira partido dos sensores de movimento para os seus

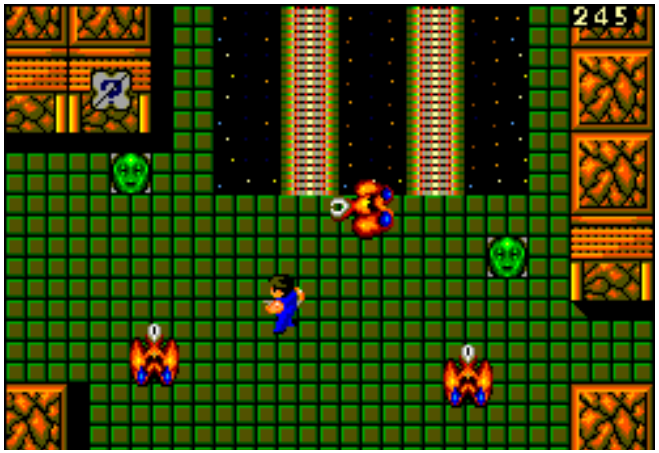




controlos. Ora bem, e logo quando começamos este jogo, o mesmo nos pergunta qual é a classe que queremos ser, cada uma com os seus atributos próprios e aptidões para usar diferentes tipos de armas. Oi? Classes? Atributos? Pontos de ataque e defesa? Sim, este novo *Alien Syndrome* é um *Action RPG*, uma espécie de *Baldurs Gate Dark Alliance* mas passado no espaço. É justamente o estilo de jogos que eu mais gosto na PSP para as viagens mais longas, mas confesso que não estava à espera de uma mudança assim tão gritante.

Mas depois desta estranheza inicial, até que gostei do que estava a jogar, apesar de tudo ainda me parecer um pouco *low budget*. Temos imensas armas que foram vistas nos jogos originais, como lança-chamas, explosivos, armas laser ou *rifles*, bem como vários "bastões" para os combates corpo-a-corpo, que por vezes até são mais gratificantes. Com o combate vamos ganhando experiência, à qual vamos poder atribuir pontos a outras *skills*, que nos possam permitir utilizar outras armas que apenas diferentes classes têm acesso, bem como podemos atribuir outros pontos a atributos como ataque ou agilidade.

E sendo este também um jogo com muito *loot*, existem imensas armaduras e demais equipamento que podemos encontrar, cada qual com diferentes características, e que equipados também alteram o aspecto da nossa personagem, a mesma Aileen Harding dos primeiros jogos. Tudo o resto que não serve para nós, como armas mais propícias para outra classe ou equipamento que já não nos interesse, poderemos deitar fora (e eventualmente dar a alguém que esteja a jogar isto em *co-op* connosco) ou então poderemos dar



uso ao sistema de *crafting*. A acompanhar-nos ao longo da aventura, temos um pequeno *robot* conhecido como SCARAB que nos dá suporte, tanto a combater, como a produzir novas armas, equipamento ou outros itens como munições. Para isso necessitamos dos *resource points*, que tanto podem ser largados pelos inimigos, encontrados em baús ou ao reciclar itens que não precisemos.

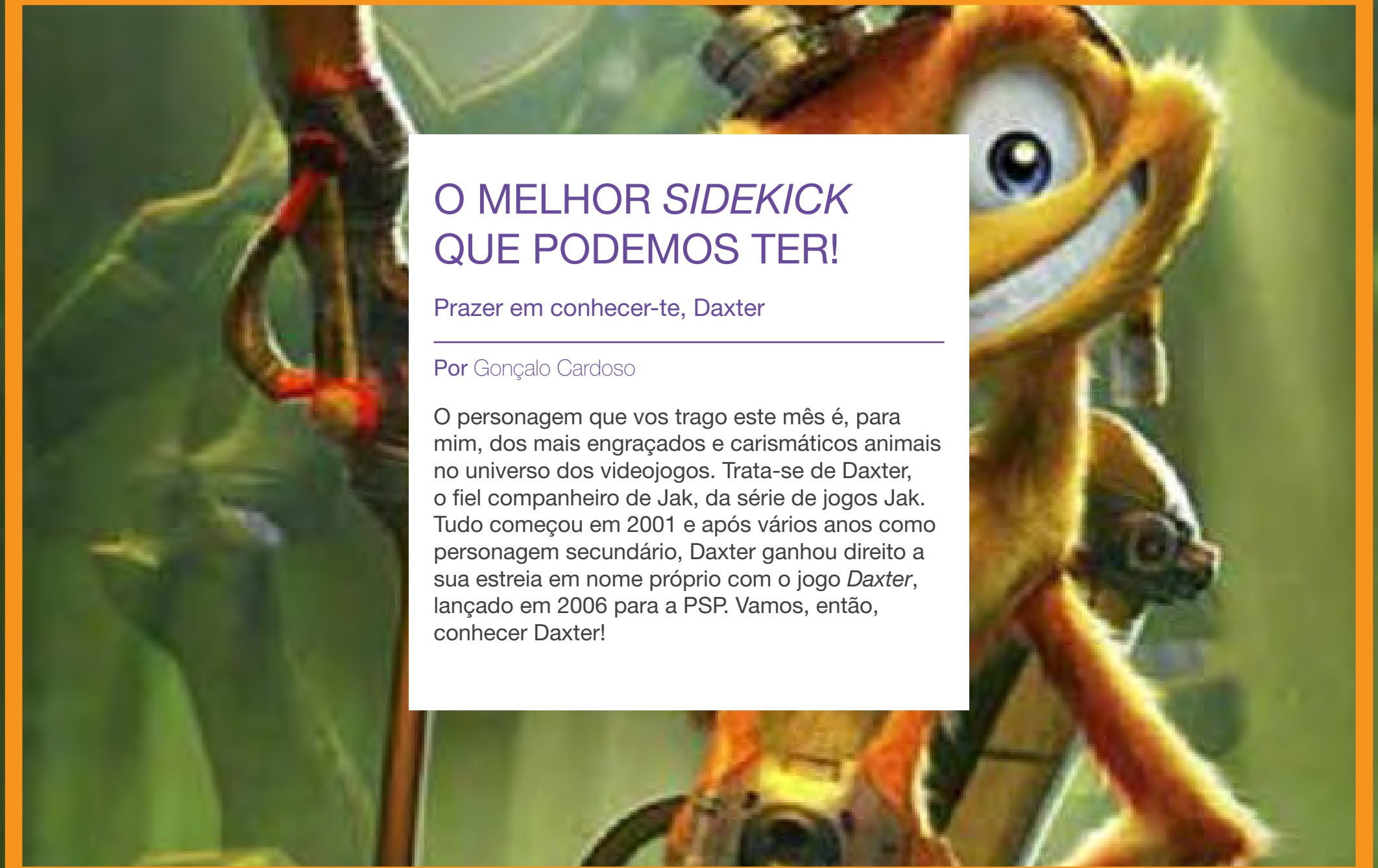
Uma coisa que não gostei nada nesta sequela é o facto de o jogo não guardar automaticamente o nosso progresso. A primeira vez que o joguei avancei logo pelo menos os 2 primeiros níveis e quando ia começar o próximo simplesmente desliguei a consola, à espera que como qualquer jogo moderno salvasse o nosso progresso pelo menos no final de cada nível, já nem falo em *checkpoints*. Pois bem, apenas podemos fazer *save* nalguns pontos especiais no mapa. Fica o aviso!

Graficamente falando, e voltando aos *Alien Syndrome* clássicos, a influência de filmes como *Alien* é notória, logo no design Gigeriano de alguns dos monstros. A versão *arcade* é a que tem



um grafismo mais detalhado, mas sinceramente gosto mais das cores mais vívidas da Master System. Já esta sequela apresenta um grafismo todo em 3D e ocasionalmente lá nos apresentam umas *cutscenes* com imagens estáticas muito inspiradas pelas comics norte americanas. No entanto, sinceramente não é que tenha ficado muito impressionado com o que vi e a PSP consegue fazer melhor. Mas não é pela falta de polígonos que me queixo, mas mesmo pelo design e a variedade de texturas nos níveis não ser muita.

No fim de contas, e apesar de a maior parte das publicações lhe terem dado uma má nota, eu não acho este último *Alien Syndrome* um mau jogo. Sim, parece um título *low-budget* e um pouco inacabado em alguns aspectos, mas para quem gostar de RPGs de acção do estilo *dungeon crawler* irá certamente tirar algum proveito deste jogo. Os fãs do *Alien Syndrome* original é que não poderão achar muita piada. Já esse continua um clássico das *arcades* que vale sempre a pena ser relembrado.



O MELHOR *SIDEKICK* QUE PODEMOS TER!

Prazer em conhecer-te, Daxter

Por Gonçalo Cardoso

O personagem que vos trago este mês é, para mim, dos mais engraçados e carismáticos animais no universo dos videojogos. Trata-se de Daxter, o fiel companheiro de Jak, da série de jogos Jak. Tudo começou em 2001 e após vários anos como personagem secundário, Daxter ganhou direito a sua estreia em nome próprio com o jogo *Daxter*, lançado em 2006 para a PSP. Vamos, então, conhecer Daxter!

Quem é?

Quando joguei pelas primeiras vezes *Jak and Daxter: The Percursor Legacy* (o primeiro jogo da saga Jak) na Playstation2 fiquei logo fascinado com o aspecto esquisito e tresloucado deste felpudo personagem. Sendo uma mistura de lontra com doninha chamada *ottsel*, Daxter foi acidentalmente transformado neste bicho no início deste jogo quando caiu dentro de um tanque cheio de Dark Eco. Como tal, só os que jogaram o primeiro título da série é que estão familiarizados com a sua forma humana. Neste primeiro título, Jak e Daxter vão em busca da solução para voltar Daxter ao seu estado humano através do vilão Gol, mas infelizmente não são bem sucedidos. No segundo capítulo, *Jak II*, os nosso heróis são transportados para um mundo futuro de seu nome Haven City, onde a sua missão é perceberem o porquê de ali estarem e derrotarem aqueles que se colocarem no seu caminho. Além disso, Daxter conhece o seu amor, Tess, e no final do jogo fica a tomar conta de um bar o "Naughty Ottsel". Em *Jak III*, é revelado que a espécie de Daxter tem semelhanças com os Percursors, um grupo de anciões a quem lhes é atribuido a criação do mundo. Após o habitual salvamento do mundo, os tais Percursors garantem a Daxter o desejo que ele mais quer: um par de cuecas e transformar Tess numa *ottsel* para poderem ficar juntos.

Finalmente chegamos a *Daxter*, o exclusivo da PSP e um dos melhores jogos para o sistema. Desta vez os acontecimentos tomam lugar entre o primeiro e o segundo título da série, logo após Jak ser preso. Desta vez, Daxter aceita o trabalho de exterminar Metal Bugs, uma espécie de insecto que deriva dos Metal Heads, inimigos que estão sempre presentes ao longo da série, ao mesmo tempo que faz os possíveis para socorrer Jak. Confesso que, para mim, *Daxter* é o melhor e mais divertido jogo da série, apesar de ser considerado um *spin-off* da história principal.

Por fim, temos *The Lost Frontier*, o último capítulo da série (pelo menos, até agora) e o único a ser lançado ao mesmo tempo para a Playstation2 e PSP. Neste jogo, Daxter é exposto a mais Dark Eco e transforma-se em Dark Daxter (algo que Jak já fazia desde o segundo capítulo), uma criatura com poderes bem mais poderosos do que o conhecido e amistoso "normal" Daxter. O nosso amigo aparece ainda em *Jak X: Combat Racing*, um divertido jogo de corridas, *Playstation Move Heroes*, para a Playstation 3 que explora as capacidades do Playstation Move e que conta com a presença de personagens como Ratchet e Sly Cooper, e finalmente *Playstation All-Stars Battle Royale*, uma espécie de *Super Smash*



Bros. mas com personagens do universo da Playsation.

Importância no mundo dos videojogos

Além de todos os jogos da série serem considerados excelentes, esta dupla ficou conhecida como um dos símbolos da Playstation2. A Naughty Dog, criadora dos jogos, já tinha deixado a sua marca na Playstation com *Crash Bandicoot* e voltaram a fazê-lo na Playstation 3 com *Uncharted*. No fundo, uma empresa de sucesso pelas bandas da Sony. Mas o que destaca Daxter de todos os outros personagens é sem dúvida o seu aspecto completamente palerma e uma humildade

extremamente divertida. O próprio Dan Arey, director creativo da Naughty Dog, disse que Daxter era uma arma secreta para quando as coisas começavam a tornar-se aborrecidas. E mais, o nosso amigo é um galardoado herói. Em 2002, na Game Developer's Conference, Daxter recebeu o prémio de "Original Game Character of the Year", um marco histórico na sua carreia como personagem dos videojogos.

É impossível ficar indiferente a Daxter. Quer seja pela hiper-actividade, pela sua capacidade conversativa com o sexo femino ou da sua atracção pelo perigo, este peculiar animal anima qualquer jogador em qualquer ocasião. Tenho pena que não tenha havido uma sequela de Daxter e acho que muito dificilmente volta aos ecrãs com o seu parceiro Jak para dar continuidade a série. É simplesmente dos personagens mais originais e engraçados da história dos videojogos e todos o que tiveram o prazer de o conhecer percebem o meu sentimento. Para aqueles que não jogaram nenhum jogo da série, espero que este artigo vos tenha criado água na boca e vontade de irem a correr arranjar estas pérolas videojogáveis.









Por Gonçalo Neto

O HORIZONTE DA REVOLUÇÃO DIGITAL

Dying Light, o novo pesadelo dos criadores de *Dead Island*, que tivemos oportunidade de experimentar na Eurogamer de há 2 anos atrás (!) chegou em Janeiro a um servidor perto de nós. Mas a versão física, essa só chegará um mês depois, a 27 de Fevereiro. As notícias de mais um atraso no lançamento deste jogo trouxeram consigo muitos comentários sobre o que valem hoje em dia as edições físicas de *software*. Para alguns, sobretudo para as gerações de *gamers* que cresceram com a internet, muito pouco. Mas há jogadores para os quais o valor do espaço que ocupam nas suas estantes é incalculável.

Era uma vez uma altura em que as pessoas tinham de se deslocar para comprar, em que a palavra Amazon remetia imediatamente para uma floresta e em que um computador era coisa para pessoas importantes. Nessa época semi-longínqua, a experiência de comprar um produto cultural tinha pelo menos dois dados adquiridos: a deslocação até ao ponto de venda e a materialidade do objecto que se levava para casa. Como sabemos, tudo isto mudou. Hoje em dia, para se "ir às compras" não precisamos de sair de casa, e muitas vezes o peso dos produtos mede-se em bytes e não em gramas. Não se estará a perder algo com esta mudança de paradigma? Vamos por partes.

Em primeiro lugar, importa reflectir sobre a importância do local onde se efectua a compra, para tentarmos perceber de que modo este limita a nossa experiência enquanto consumidores. Será a mesma coisa comprar um livro, um filme ou um jogo num supermercado ou numa loja da especialidade? Quanto a nós, diremos que percorrer as estantes de uma boa livraria faz parte do prazer de se comprar um livro, que as idas aos clubes de vídeo tinham uma mística impossível de ser igualada pelo *Video On Demand*, e que analisar as capas dos jogos numa loja dedicada à cultura *gaming* rodeados por outros jogadores não é a mesma coisa que comprar jogos de enfiada no Steam.

Pensemos também um pouco no valor de um objecto cultural físico. Nos dias de hoje, não precisamos de CDs para ouvirmos música ou vermos um filme, nem de papel para ler, nem de caixas de plástico para instalarmos um jogo no nosso sistema de eleição. Tudo o que precisamos está à distância de uns quantos cliques. Para a maioria da população, se isto significa ter acesso aos mesmos produtos por menos dinheiro, não há razão para ser saudosista. Mas o que significa a revolução digital para um coleccionador? Será o apego ao objecto físico um pormenor, ou uma parte válida e essencial da experiência de se consumir cultura? Poderá um *download* substituir o ritual do *unboxing*, o manusear do manual de instruções, a orgulhosa exposição na estante?

Os tempos estão a mudar, e com eles muda também a nossa relação com o espaço que nos rodeia. A ubiquidade da tecnologia é hoje uma realidade que vai para além das expectativas que as gerações pré-internet tinham de uma democratização da cultura. Mas há desafios, dúvidas e inseguranças que estão longe de ser resolvidas. Desafios para o *copyright*, para os novos artistas mas também para os velhos. Dúvidas para quem acha que a experiência de se consumir cultura não se esgota no produto em si. E inseguranças para quem se pergunta qual o verdadeiro preço da revolução digital. Talvez seja irrisório para termos acesso a tudo, em qualquer lugar. Ou talvez, se o vapor de extinguir, fiquemos todos de mãos a abanar.

CRIAÇÃO MOBILE LEVADA A SÉRIO

PG Connects London

Por: João Sousa
Ano: 2015

Nos passados dias 13 e 14 de Janeiro decorreu em Londres mais uma edição da Pocket Gamer Connects, um dos principais eventos mundiais sobre videojogos para plataformas móveis. Estive presente como parte do meu estúdio RtW imaginary labs assim como mais 4 empresas portuguesas, a Biodroid, Wingz Studios, Awesome e Bica Studios. Depois de ter participado na Lisboa Games Week e Comic-Con Portugal foi interessante e importante perceber como é um evento além-fronteiras e as diferenças entre algo destinado a um público geral ou a profissionais.

Em termos de escala a PG Connects não parece ser muito grande mas está cheia de gente que faz movimentar a área mobile, desde quem cria a quem financia ou a quem divulga. Os preços de entrada são relativamente elevados, o que leva a que ninguém ande ali simplesmente a fazer turismo (a não ser algum excêntrico vencedor do Euromilhões). São dois dias atarefados cheios de palestras bastante interessantes e reuniões em que o melhor proveito virá da boa preparação prévia, mas também da capacidade de improviso e adaptação.

Durante a manhã do primeiro dia, no que toca à RtW Imaginary Labs, sinceramente andamos um pouco tipo baratas-tontas sem saber muito como interagir com quem por lá passava. Apesar disso, aos poucos fomos percebendo que quase toda a gente é muito acessível. Parar alguém no corredor e pedir-lhe a opinião sobre o nosso jogo pode ser um pouco embaraçoso mas a disponibilidade e resposta é tão agradável que nos apercebemos que não estamos a incomodar. Toda aquela gente gosta mesmo de jogos e, apesar de atarefada, não se importa de estar 15 minutos a falar com uns novatos desconhecidos.

Durante a tarde do primeiro dia aconteceu o The Very big Indie Pitch, um concurso de jogos móveis ainda não disponíveis no







mercado. Participaram os portuguese Bica Studios, Awesome e a RtW Imaginary Labs e, apesar de nenhum de nós ter ficado num dos primeiros 3 lugares, é bom perceber que a participação portuguesa num evento internacional deste calibre já se faz notar e que a qualidade do trabalho desenvolvido não fica nada aquém do que é feito em qualquer outro canto do mundo. O Pitch em si foi interessante, tivemos que apresentar os nossos jogos em 4 minutos a 4 duplas de jornalistas da Pocket Gamer e alguns convidados. O tempo era curto e convinha deixar algum espaço para perguntas e para os nossos avaliadores testarem o jogo por eles por isso era essencial ter a lição bem estudada e ser ágil. Apesar de não trazermos nenhum troféu os comentários foram definitivamente bons.

À noite houve uma pequena festa num bar demasiado pequeno para aguentar muito tempo por isso foi-se rapidamente descansar um pouco para recuperar forças para o segundo dia (é que o evento abria portas às 8 da manhã).

Ainda cá em Portugal marcamos várias reuniões por um sistema online que mostrava a disponibilidade dos presentes. Tivemos todas essas reuniões no segundo dia e entre conversas com publishers a investidores, jornalistas e outros criadores, o dia acabou por ser altamente produtivo. A nossa experiência foi muito positiva. Mesmo em casos em que em termos concretos não havia interesse de fazer negócios directamente, sentimos uma grande vontade de entreajuda do género "olha eu por acaso não trabalho na área que vos dá jeito… mas vou ali falar com aquele que conheço e dou-lhe o toque para ele marcar uma reunião convosco".

Empresas como a Biodroid já mostram bastante experiência e conhecimentos neste meio, e Ricardo Flores foi inclusivamente responsável por uma das palestras do dia. Cada um foi desenvolvendo os seus contactos mas várias vezes o magnetismo patriótico juntou os 5 estúdios nacionais em conversa. No fim houve uma festarola em que o Karaoke tinha exclusivamente músicas famosas com as suas letras inteiramente alteradas para incluir os melhores comentários sobre videojogos. Ficou o saborzinho de que apesar de ali se tratar de negócios, esta é sobretudo uma área de geeks felizes por fazer o que sonharam fazer!

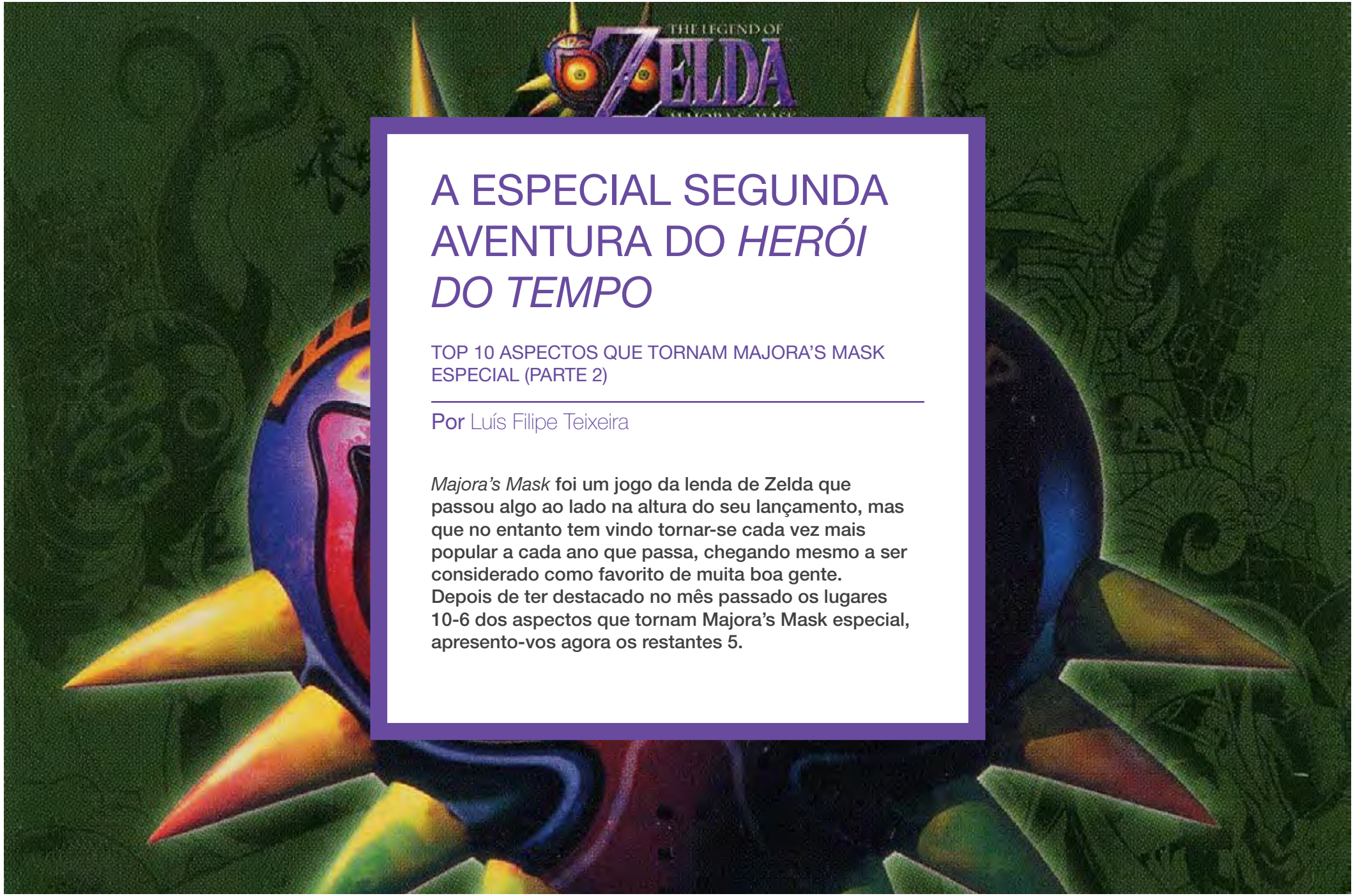
O que aprendi nestes dois dias? Se calhar a principal coisa é que o desenvolvimento de videojogos para plataformas móveis pode ser de facto uma coisa séria. Em Portugal somos quase todos indies ou se calhar nem isso, fazemos jogos por hobby porque temos consciência que na maioria das vezes eles não nos pagam as contas… mas apesar desta abordagem realista as coisas não têm que ser sempre assim. Pela minha breve experiência, o valor potencial dos nossos jogos além-fronteiras é completamente diferente do que por vezes timidamente julgamos e sim, com o devido planeamento é possível viver dos videojogos. Não é uma questão de é tudo ou nada.

A percepção de que dependemos unicamente de supostos golpes de sorte como Flappy Bird não é exacta e, tal como em qualquer outro negócio, várias decisões bem ponderadas têm que ser feitas para a viabilidade do mesmo. Temos muito o costume de ficar sentados no nosso cantinho à espera que a sorte nos chegue… mas se calhar é tudo mais eficaz se nós nos tentarmos fazer notar em eventos deste género junto aos parceiros que de facto nos poderão ajudar, seja por conhecimento, investimento ou divulgação.

A segunda é que o facto da dificuldade de divulgar os nossos jogos não é apenas coisa de portugueses, é algo geral. Claro que existem países em que a cultura local incentiva esta área, a Finlândia é um exemplo disso, desde a cultura em si aos incentivos estatais existentes. Talvez Portugal ainda não tenha estado muito na boca do mundo em relação ao desenvolvimento de videojogos e, sem alguma ajuda e incentivo torna-se mais difícil de o fazer. Possivelmente será necessário um grande sucesso nacional para que de repente se abra os olhos mas, por outro, é difícil alcançá-lo sem condições apropriadas de trabalho. É uma pescadinha de rabo na boca de causa e consequência mas confio que com trabalho e alguma dose de sorte, algum dia lá chegaremos. Na minha opinião o campo de desenvolvimento móvel e indie é o melhor ponto de partida para Portugal visto ainda não termos estrutura para projectos mais megalómanos.

No fim de contas, na PG Connects presenciei a criação mobile levado a sério e apesar de, hoje em dia, ser já uma área extremamente competitiva, existe ainda a oportunidade!





A ESPECIAL SEGUNDA AVENTURA DO *HERÓI DO TEMPO*

TOP 10 ASPECTOS QUE TORNAM MAJORA'S MASK ESPECIAL (PARTE 2)

Por Luís Filipe Teixeira

Majora's Mask foi um jogo da lenda de Zelda que passou algo ao lado na altura do seu lançamento, mas que no entanto tem vindo tornar-se cada vez mais popular a cada ano que passa, chegando mesmo a ser considerado como favorito de muita boa gente. Depois de ter destacado no mês passado os lugares 10-6 dos aspectos que tornam Majora's Mask especial, apresento-vos agora os restantes 5.

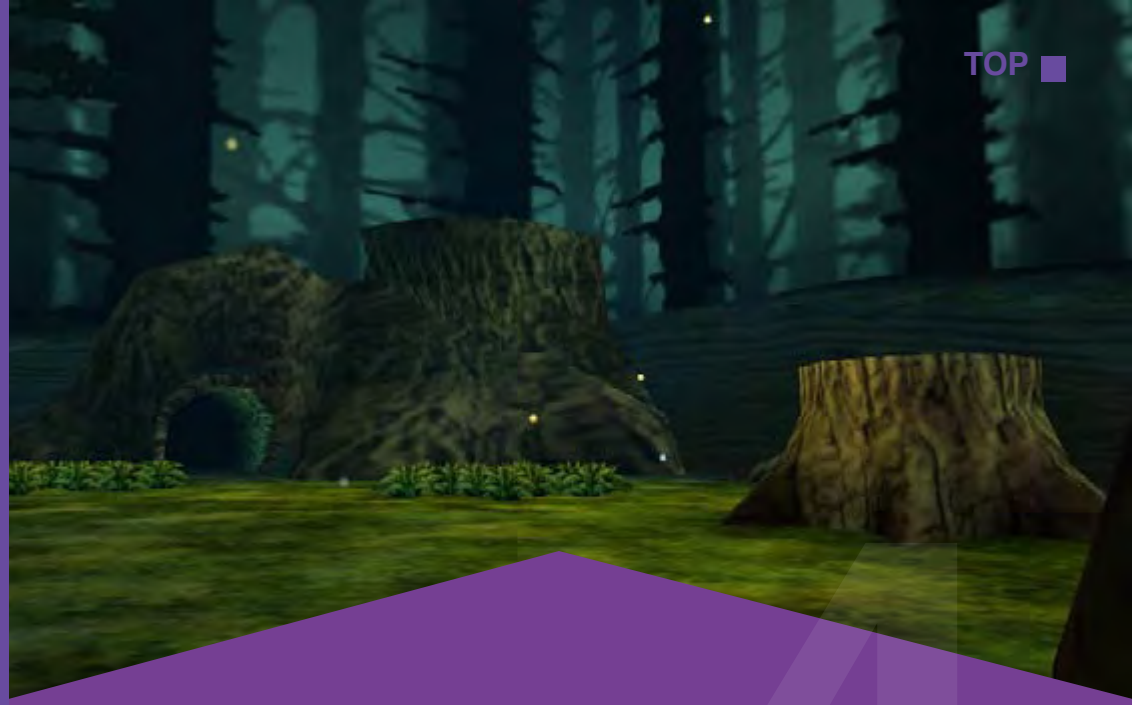
A BANDA SONORA

Com um estilo bastante mais dramático, a música apresenta-se, do início ao fim, sombria. Até nos raríssimos momentos mais alegres continua a ser o caso, indicando que nem tudo aparenta ser o que é. Mesmo os poucos temas "roubados" de outros jogos da série levaram esse mesmo tratamento.

Essencialmente minimalista, mas com momentos estrondosos que o belíssimo coro fantasmagórico nos oferece, esta é sem dúvida, uma banda sonora que mexe com o nosso estado de espírito e perdura muito tempo depois de termos terminado o jogo. Um exemplo que gostaria de dar é o do principal tema de fundo que vai ficando cada vez mais deprimente ou pessimista à medida que as horas passam e a lua se aproxima de Termina (https://www.youtube.com/watch?v=I0jB5pfR16A).

A ausência da música em certos momentos chave também contribui para esse estado assombroso. O som dos nossos passos no silêncio total é algo sinistro de se presenciar. É como que se estivéssemos sozinhos na nossa missão. Ninguém quer saber. Já todos se conformaram. De repente, dentro desse silêncio, surge o incomodativo riso do enigmático vendedor das máscaras e aí sabemos que nada parece ter sido feito ao acaso.





AS 4 REGIÕES DE TERMINA

No centro de Termina, temos Clock Town. É aqui que vamos encontrar grande parte dos personagens. Mas existem 4 terras à sua volta.

A sul está Woodfall, um sítio místico no meio da floresta, casa de várias bruxas e da raça Deku. É aqui que se encontra o Deku Palace rodeado por um pântano venenoso e no entanto o local mais acolhedor que Link vai encontrar.

Mais a sul encontra-se Snowhead, o habitat dos Goron, uma espécie que valoriza bastante o calor. O que terá acontecido para que todo este local tenha ficado coberto de neve e gelo? O seu sofrimento é notório.

Great Bay está a oeste de Termina, juntamente com os Zoras. Para além de uma banda musical, uma tartaruga gigante e um laboratório de investigação marinho, deparamo-nos com o Pirate Fortress, a masmorra aquática mais bem falada da série.

A leste, o mais famoso e assustador de todos, Ikara Valley. Um sítio agora maldito cheio de fantasmas e mortos-vivos. Nota-se uma fortíssima aura triste no ar. Tanto no seu exterior, como dentro do Stone Tower Temple, o mais emblemático das masmorras e para muitos o sinónimo de perfeição.

OS *SIDEQUESTS*

O jogo pode parecer pequeno por conter apenas 4 masmorras, mas não o é e isso deve-se aos inúmeros sidequests que podem até ser considerados o principal de *Majora's Mask*, pois de side têm realmente pouco. Com uma mecânica diferente do normal, são estes que vão ditar a história do jogo. São estes que vão caracterizar os personagens e contar a sua história. O facto de vivermos durante 3 dias em Termina, vai fazer-nos acompanhar cada um dos personagens e a sua mudança de estado de espírito ao longo do tempo.

O exemplo mais famoso é a história de amor de Anju e Kafei. Esse *sidequest* começa no primeiro dia e prolonga-se até aos últimos minutos do terceiro dia. Vamo-nos encontrar constantemente com eles e tentar resolver os seus pedidos a horas e dias específicos. Ao mesmo tempo, vamos acompanhando os conflitos de cada um. Isso só é possível através da mecânica dos 3 dias. Graças a ela sabemos o que cada pessoa estará a fazer a certa hora de cada dia.
Estes por volta de 20 *sidequests* são fulcrais para compreendermos o mundo à nossa volta e a riqueza de cada um dos personagens. Não existe uma, mas dezenas de diversas histórias em *Majora's Mask*.





A ATMOSFERA

Pensávamos que ao ter o mesmo motor gráfico de *Ocarina of Time*, o ambiente iria ser semelhante, mas não… Nada a ver! Este é um dos pontos mais característicos do jogo. Ao longo de toda a jornada, a atmosfera apresenta-se estranha, isoladora e até psicologicamente terrorífica.

Esse jogo de emoções deve-se em grande parte ao audiovisual. A ajudar à banda sonora temos um visual que consegue ser mais incómodo (tudo no bom sentido!) do que se optassem pela violência gratuita. Falo do facto de muitas das vezes nos sentirmos sozinhos no meio do nada. De notar-se que o próprio mundo está a desistir.

O fim do mundo parece inevitável. A constante e ameaçadora presença da lua deixa-nos nervosos. E esta aproxima-se e aproxima-se. Alguns personagens recusam-se a acreditar, mas à medida que os dias passam, apercebem-se que já nada há a fazer e o nervosismo transforma-se em renúncia.
Não existe violência física nem gritaria. O que existe é mais incómodo do que isso: a tristeza e conformação. Esse vazio viaja até nós, levando-nos a querer ajudar tudo e todos. Mas o que são 72 horas?

É DIFERENTE QUANTO BASTE

Os fãs de Zelda tendem a pedir inovação num novo jogo da série. Gostam que seja diferente, mas não demasiado e é isso que *Majora's Mask* é. Por um lado, temos todos os elementos que tornaram esta saga famosa. A essência está lá. Por outro, traz novidades suficientes que o tornam único.

O vilão é diferente com propósitos diferentes, a terra não é Hyrule, a história não segue a típica fórmula… O ambiente, o ciclo dos 3 dias, o foco nos *sidequests*… *Majora's Mask* tem personalidade própria.

O facto de ter chegado no fim do ciclo da consola deu-lhes liberdade para correrem esses riscos. Era agora ou nunca. Se corresse mal, a nova consola já vinha a caminho. O facto de terem usado um motor gráfico já existente, deu-lhes tempo para se focarem em novas ideias.

É refrescante pegar em algo que nunca se tenha experienciado antes e quando bem feito, dificilmente cairá no esquecimento. Melhor ainda é quando no início se estranha e depois se entranha. Zelda possuí uma lenda memorável, mas quando um capítulo foge um pouco ao que é habitual, torna-se de facto especial.



PONTO G

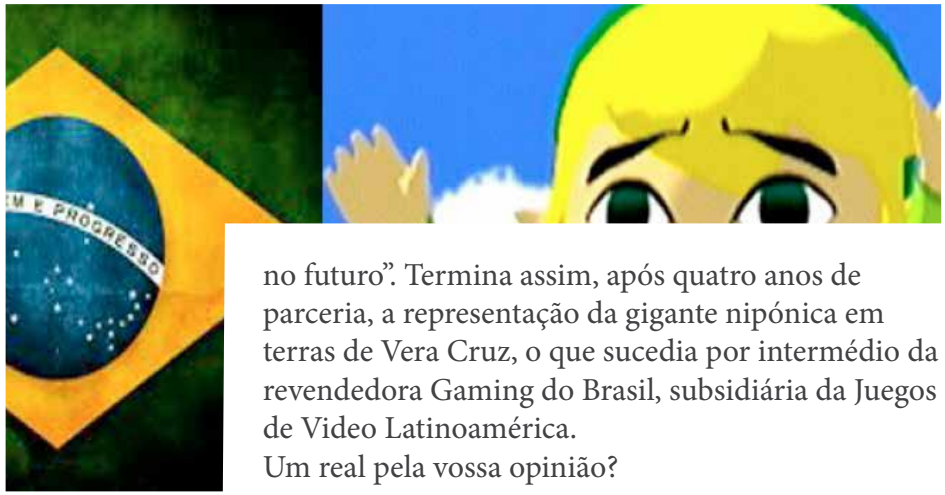
Por Margarida Cunha

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

NINTENDO VS BRASIL

- Crónica de um divórcio anunciado

O Brasil pode estar mergulhado em pleno Verão mas, a 9 de Janeiro, acordou com uma notícia bem fria: a Nintendo anunciou que iria descontinuar a distribuição dos seus produtos e sistemas naquele país. No comunicado, assinado por Bill van Zyll, director e gerente geral da América Latina da Nintendo of America, e aqui traduzido livremente, podia ler-se: "O Brasil é um mercado importante para a Nintendo e lar de muitos fãs apaixonados, mas, infelizmente, os desafios do ambiente empresarial local tornaram insustentável o nosso actual modelo de distribuição no país. Esses desafios incluem elevados direitos de importação que se aplicam ao nosso sector e a nossa decisão de não ter uma operação de produção local. Vamos continuar a acompanhar a evolução do ambiente empresarial e a avaliar a melhor forma de servir os nossos fãs brasileiros



no futuro". Termina assim, após quatro anos de parceria, a representação da gigante nipónica em terras de Vera Cruz, o que sucedia por intermédio da revendedora Gaming do Brasil, subsidiária da Juegos de Video Latinoamérica.
Um real pela vossa opinião?

ALEGAÇÃO #1 – UM PESO DE 72%

Apesar de ter provocado alguma tristeza, a decisão da Nintendo não parece ter surpreendido a comunidade gamer brasileira. Aliás, é globalmente conhecida a elevada carga tributária imposta pelo Brasil a produtos tecnológicos. Em 2013, após ter analisado o Relatório Anual do Instituto Brasileiro de Planejamento Tributário, o portal tecnológico Olhar Digital concluiu que, no Brasil, os videojogos eram mais taxados do que as armas de fogo – mais de 72% contra 71,6%, respectivamente. No artigo, "Por que os videogames são tão caros?", podia ler-se a opinião de Moacyr Alves, presidente da Acigames, que considera que o governo brasileiro nem sequer sabe onde situar os videojogos, pendendo entre o brinquedo e o *software*. Considerando tratar-se de *software*, Alves sublinha que é nessa qualidade que deve haver uma maior aposta no sector, devido ao potencial criativo e económico do mesmo – uma aposta que, acredita, a longo prazo elevaria o Brasil da quarta para a terceira posição no consumo mundial de videojogos.

Em termos práticos, em que é que se traduz um regime tributário na ordem dos 72%? Quando a PlayStation 4 foi importada no mercado canarinho, custava 3,999 reais (aprox. 1377€). Para efeitos comparativos, considere-se que, em Portugal, foi lançada por 399€. Já a Microsoft, por ter apostado em fabricar a Xbox One no Brasil, conseguiu colocá-la à venda por 2,199 reais (aprox. 757€) – em terras lusas podia ser adquirida a partir de 399€. A Wii U custava 1,899 reais (aprox. 654€), enquanto por cá se comprava por 299€. Assim, apesar das grandes disparidades face aos preços praticados no resto do mundo, a Wii U até partiu com a vantagem competitiva de ser a consola da nova geração com o preço mais baixo do mercado – ainda que os jogos custassem entre 179 (aprox. 62€) e 199 reais (aprox. 69€). Essa foi, aliás, a mais-valia sublinhada por Bernárdo Guzman-Blanco, subgerente de Relações Públicas da Nintendo na América Latina, por ocasião do lançamento da consola no país – reforçada por um catálogo de 60 títulos prontos a desfrutar.

ALEGAÇÃO #2 – UM AMOR UNILATERAL

Contudo, a penetração da Wii U no mercado brasileiro não foi acompanhada por um suporte digital à altura: a eShop da consola nunca chegou ao Brasil, o que significa que os *nintendistas* brasileiros se vêem impedidos de aceder a conteúdo exclusivo *online* e

aos clássicos da Virtual Console. No caso da eShop da 3DS, a inadequação da Nintendo à regulamentação bancária no país teve efeitos nefastos, com muitos jogadores impossibilitados de usarem os seus (vários) cartões de crédito para efectuarem compras na eShop.
A avaliar pelas opiniões que podem ler-se em comentários e fóruns um pouco por toda a suspender a distribuição no Brasil mais não é do que a conclusão inevitável de uma política de aproximação ao mercado que… nunca existiu. Desde atrasos no lançamento de jogos aos problemas com a eShop, passando pelos títulos, que nunca foram traduzidos para Português do Brasil, muitos *gamers* consideram que a Nintendo nunca quis compreender nem adaptar-se ao mercado brasileiro, ao contrário das suas concorrentes.
Outros, como o utilizador da IGN, Kr4P2112, acolhem a decisão com compreensão, sublinhando a importância de a "big N" apostar em mercados que ofereçam um retorno financeiro mais imediato. Embora dissonantes quanto aos motivos, nas opiniões dos *gamers* perpassa um sentimento de que poderia ter sido feito mais – uma sensação que acompanha as iniciativas promocionais da empresa há já muito tempo e que se evidenciou na (falta de) estratégia de divulgação da Wii U.

ALEGAÇÃO #3 – UMA POSTURA INFLEXÍVEL

A verdade é que a Nintendo é conhecida pela sua postura conservadora e pouco dada ao risco – características confirmadas recente e publicamente por Dan Adelman, que trabalhou



quase uma década na empresa como executivo de distribuição digital. Em entrevista ao site Dromble, Adelman aponta a hierarquia rígida e as tomadas de decisão em grupo como dois factores que fomentam a ineficácia e a perda de tempo. No primeiro caso, explica, a idade avançada das principais figuras da Nintendo – que considera estarem ainda agarradas aos tempos áureos da NES e da SNES – impede-as de compreender o actual cenário empresarial, nomeadamente, a importância crescente do PC como plataforma de videojogos. Já o facto de as decisões serem tomadas em grupo constitui, na opinião de Adelman, uma cultura em que ninguém é conselheiro mas todos opinam – numa postura global que não premeia as novas ideias mas a lealdade a longo prazo.
Apesar de tudo, há quem consiga adoptar uma atitude leve perante os acontecimentos – basta avaliar pelo evento no Facebook "Vamos esperar a volta da Nintendo no Brasil", agendado para 31 de Dezembro de 2050. Convém sublinhar que, apesar da suspensão do modelo de distribuição, a Nintendo assegurará a assistência técnica e as garantias locais aos actuais consumidores, através da HG Digital Services Ltda. Realce-se ainda que a restante América Latina não é abrangida pela suspensão da distribuição.
Uma coisa é certa: quando não se consegue agarrar o quarto maior consumidor mundial de videojogos, é preciso cair na real.


Los Angeles Times
Disneyland
BLOCKBUSTER
NORMS
Jokrie's
IN-N-OUT
LA CANADA
MELROSE
PARKING
Hats
99¢
YOU ARE
Good
CAR WASH
SELF SERVE
76
RODEO
LA
Last Minute
Hey!
S.W.A.T.

MARÇO