PUSHSTART

52



COMO ACABAR COM TODAS AS AMIZADES UTILIZANDO UM SÓ JOGO

O divertidíssimo MARIO PARTY 10 promete continuar a espalhar boa disposição e confusão.

TAMBÉM NESTA EDIÇÃO

TOP 10: MASCOTES ESQUECIDAS

BLOODBORNE

METROID VS METROID: ZERO MISSION

TOMBI

ADVANCE WARS

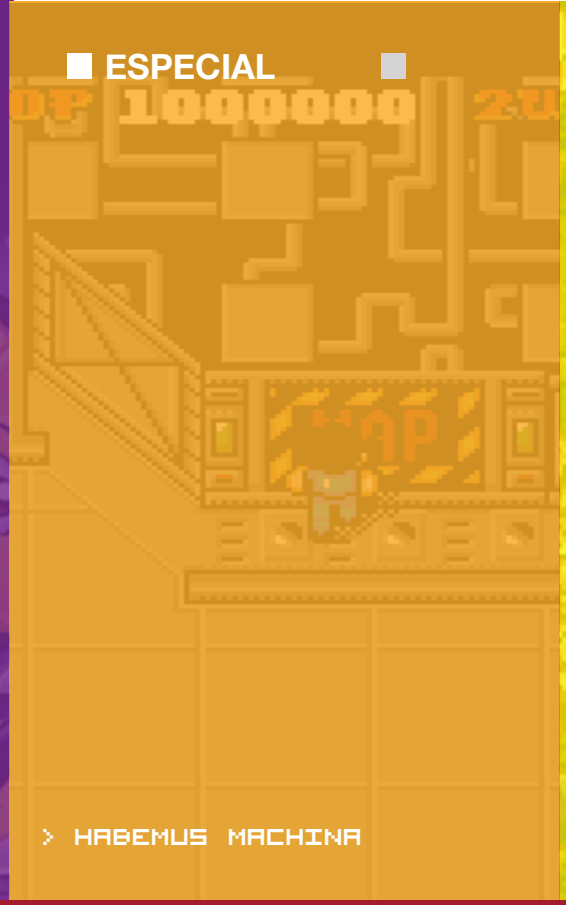
IT'S-A-ME, NINTENDO - UM NOVO PLAYER NO MERCADO MÓVEL

E MUITO MAIS...

TOP

> TOP 10: MASCOTES DE VIDEOJOGOS ESQUECIDAS

ESPECIAL



> HABEMUS MACHINA

OLD VS NEW

> METROID VS METROID: ZERO MISSION

LOADING

> MARIO PARTY 10
> BLOODBORNE
> TOMBI
> ADVANCE WARS

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

VISÃO

> FALSA SENSAÇÃO DE CONTROLO

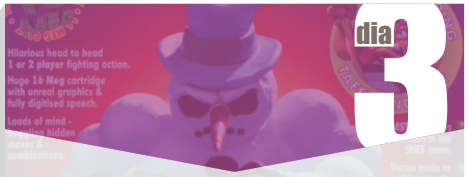
PRAZER EM CONHECER-TE

> PRAZER EM CONHECER-TE, DEATH

PONTO G

> IT'S-A-ME, NINTENDO - UM NOVO PLAYER NO MERCADO MÓVEL

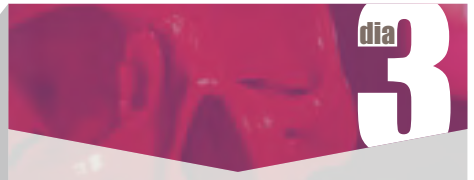
MARÇO 2015 NO MUNDO DO RETROGAMING



dia 3

A Interplay anunciou mais um reboot em linha de montagem, mas nunca se esperaria que o jogo em questão fosse ***Clayfighter***, por todo o mau amor que recebeu no passado. Este novo título pretende reciclar e aproveitar o melhor (se é que há coisas boas...) de todos os jogos lançados no passado.

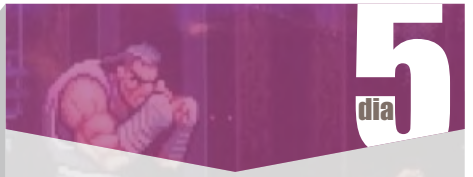
http://www.interplay.com/about/article.php?id=80



dia 3

Sasha Darko's Sacred Line já está disponível há alguns anos através de uma *ROM freeware* para jogar em qualquer PC, mas a Watermelon achou que este jogo de terror para a 16 bit da SEGA pedia mais e encarregou-se de assegurar os direitos do mesmo para uma distribuição em formato físico! É um jogo... algo peculiar e diferente.

http://www.magicalgamefactory.com/pt/factory/sacred-line-genesis_4/



dia 5

Há muito tempo que, através de screenshots, se tem falado de ***ProjectY***, um possível sucessor espirutual de *Streets of Rage* da Mega Drive. Este mês a comunidade foi presenteada com o primeiro vídeo, e parece que realmente vai sair dali um grande jogo! Não percam a oportunidade de ver, se ainda não o fizeram!

https://www.youtube.com/watch?v=_iR8wwBhYPM



dia 12

Chris Clarke, entusiasta do Commodore Amiga pretende fazer renascer a chama de Dizzy, um ícone da era dos 8 bit (que por acaso conheci na Master System) através de um novo jogo que recria as mecânicas do mesmo! Dylan the Spaceman tem lançamento previsto para o verão e para um vasto leque de modelos Amiga, incluindo a CD32.

https://www.facebook.com/amigapd



dia 17

O resultado do último **Virtual Fall** - um concurso onde se pretendiam fazer novos jogos para a consola menos amada da Nintendo - foi tão satisfatório que até mereceu uma compilação épica. Há apenas um cartucho fabricado, mas os melhores foram reunidos numa *ROM* que tanto corre em emuladores como na própria consola!

http://www.planetvb.com/modules/newbb/viewtopic.php?topic_id=6009&rc=1&forum=13



dia 19

Pelas mãos da **NG:DEV.TEAM** chega mais um título com óbvia inspiração na série *Metal Slug*. ***Kraut Buster*** tem data prevista de lançamento para o final deste ano para versões Neo-Geo MVS e AES. Por enquanto, é só possível fazer a pré-encomenda da versão MVS por 399€, seguindo-se mais tarde a versão para a consola caseira da SNK.

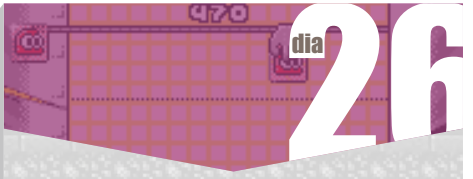
http://www.kraut-buster.com/



dia 24

Boulder Dash foi sem dúvida um dos jogos mais memoráveis e mais icónicos dos anos 80, tendo sido lançado em muitas plataformas... muitas, menos na Intellivision! Para marcar o trigésimo aniversário do jogo, e com iniciativa dos produtores originais, foi finalmente lançada uma versão para esta plataforma, com caixa e manual!

https://www.naberhood.com/boulder-dash-new



dia 26

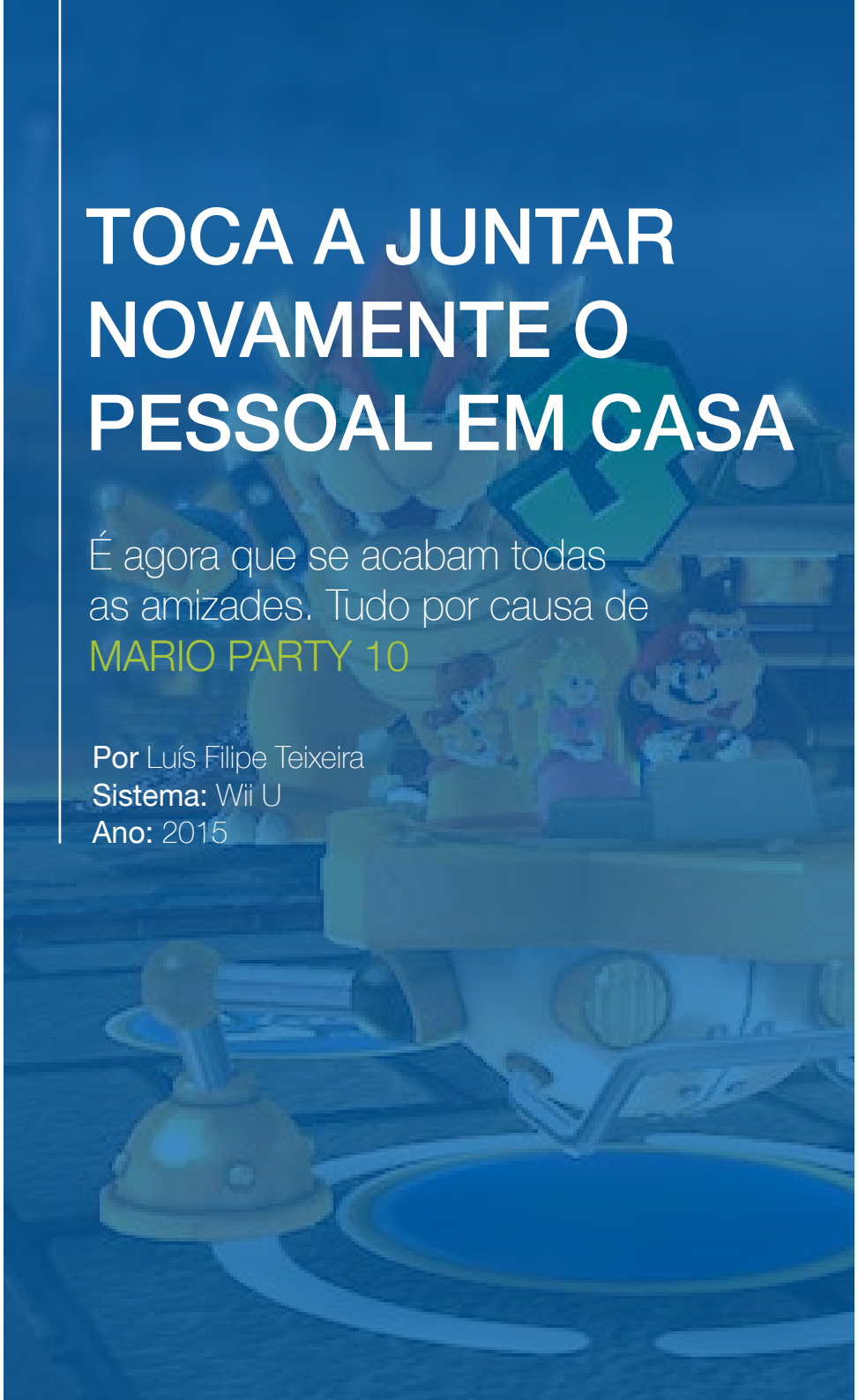
Através da junção de estilos de jogo já bem conhecidos, ***Doroppu*** é um novo e viciante puzzler para a Mega Drive, distribuido gratuitamente através de uma *ROM* que corre em qualquer emulador. ***Doroppu*** reúne ideias tiradas de *Puzzle Bobble*, *Tetris* e *Puyo Puyo* e cria um inovador conceito de jogo. Futuramente, até poderemos ver um cartucho com este título impresso!

http://repixel8.com/games/doroppu?utm=rss&rc=1

TOCA A JUNTAR NOVAMENTE O PESSOAL EM CASA

É agora que se acabam todas as amizades. Tudo por causa de MARIO PARTY 10

Por Luís Filipe Teixeira
Sistema: Wii U
Ano: 2015



É um facto que a Nintendo continua a saber como oferecer divertidas aventuras para aqueles que gostam de jogar em casa na companhia de amigos. Sinal disso é a série *Mario Party* já ir no seu 10º capítulo (para além de *spin-offs*) e continuar a apresentar novidades.
Mais uma vez podemos colocar os vários personagens da família Mario a lançar os dados nos diferentes tabuleiros. Existe bastante variedade aqui com um tabuleiro situado num parque de diversões, outro numa floresta assombrada ou nas profundezas do mar… Cada um com as suas próprias características, cada um com as suas próprias regalias e armadilhas. Antes de chegarmos à meta de cada tabuleiro, vamos desafiando os nossos amigos em vários mini-jogos. Esses vão ser importantes para ganharmos estrelas. Quem no fim tiver mais, ganha.
Mas depois de 9 jogos, acho que já todos sabemos como as regras do jogo principal funcionam. É a diversidade dos tabuleiros e dos mini-jogos que nos fazem ficar novamente viciados até aos dias de hoje. Aliás, *Mario Party 10* estava em primeiro lugar na minha lista de jogos mais esperados deste ano.
O que me incomoda um pouco é o facto de a Nintendo ter decidido continuar com a característica do estarmos todos num mesmo veículo, e seja quem for que lance os dados, todos nós avançamos as mesmas casas. É uma característica interessante, sem qualquer dúvida, mas sinto falta daqueles tabuleiros sem meta específica e em que cada um ia para o seu lado. Os jogos duravam muito mais







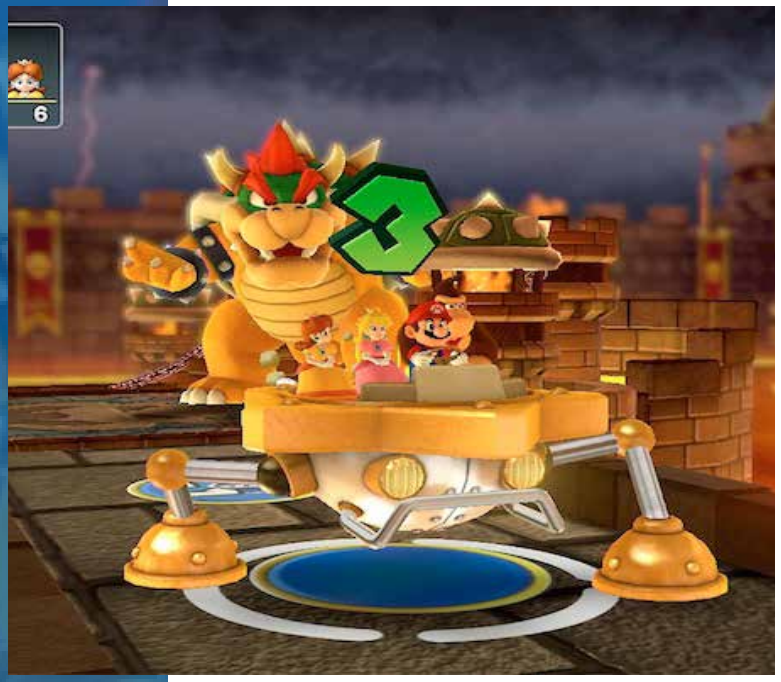
tempo e havia também uma maior luta entre cada personagem. Não quero de todo criticar estas novas regras que são divertidíssimas na mesma, mas e que tal a existência de ambos os tipos de tabuleiros?

Mas falta de opções não existem neste novo capítulo. Uma das novidades é o modo *Bowser Party* que deve ser jogado no mínimo a 3 jogadores. Um deles é o mau da fita, o Bowser! Aqui, enquanto os jogadores "normais" jogam em conjunto, usando o *Wiimote* para avançar normalmente no tabuleiro, quem faz de Bowser fica com o *Gamepad* à sua disposição. Os minijogos aqui especializam-se todos em tentar não cair nas armadilhas de Bowser. Cada jogador vai perdendo vidas, podendo mesmo a chegar a ficar a ver os outros jogadores a jogar se não for bem-sucedido. Isso oferece ao jogo uma dinâmica diferente, obrigando os jogadores a estarem mais concentrados naquilo que fazem. Para os mais preocupados, normalmente só se chega a perder as vidas todas quando o jogo já está quase no fim e tendo em conta que um jogo demora em media 30 minutos, mesmo quem fique à espera a ver os outros a jogar, esse tempo dificilmente ultrapassará os 10 minutos.

A nova vaga de amiibos irá contar com amiibos exclusivos *Mario Party*, ou seja, cada amiibo irá desbloquear um tabuleiro novo. Tabuleiros específicos do modo *amiibo Party*. Lembram-se de eu ter dito que sentia a falta de tabuleiros em que cada jogador percorria as casinhas a seu próprio ritmo? Bom, as regras de *amiibo Party* são assim. Aqui coleccionamos moedas para podermos

comprar estrelas. É de facto uma espécie de regresso aos tabuleiros dos primeiros jogos desta série.
"Então para que te queixavas no início?" Isto porque existe uma diferença. Os tabuleiros são pequeníssimos. Minúsculos até. Ou seja, são iguais mas ao mesmo tempo diferentes. Mas não deixa de ser uma "novidade" bem-vinda, com certeza, e só faz com que o jogo ganhe em termos de variedade.
Não pode naturalmente também deixar de existir a opção de podermos jogar os mini-jogos em separado. Se não nos apetecer de momento percorrer um tabuleiro inteiro, podemos sempre jogar apenas aquele nosso mini-jogo preferido. Além disso existem também torneios de mini-jogos. Quem ganhar mais jogos, vence.
Depois existem os jogos bónus que nada têm a ver com a temática principal. Um dos mais atraentes é o chamado *Joias em Caixa*, uma espécie de *Tetris* muito engraçada. No entanto, às vezes deparamo-nos com algo que à partida parece ser insignificante, mas que só isso justifica a compra do jogo: *Badminton*. Desde *Wii Tenis* que não me divertia tanto a competir contra outro jogador. É tão viciante e acredito bem que poderá tornar-se uma das principais razões para ligar a consola.
Se a falta de modo *online* me incomoda? Apenas um pouco. Acredito que *Mario Party* tenha como principal função juntar os amigos em casa para uma jogatana e sinceramente é assim que eu o jogo e imagino sempre a jogar (mesmo se houvesse a possibilidade de jogar *online*). Acredito que o seu público seja



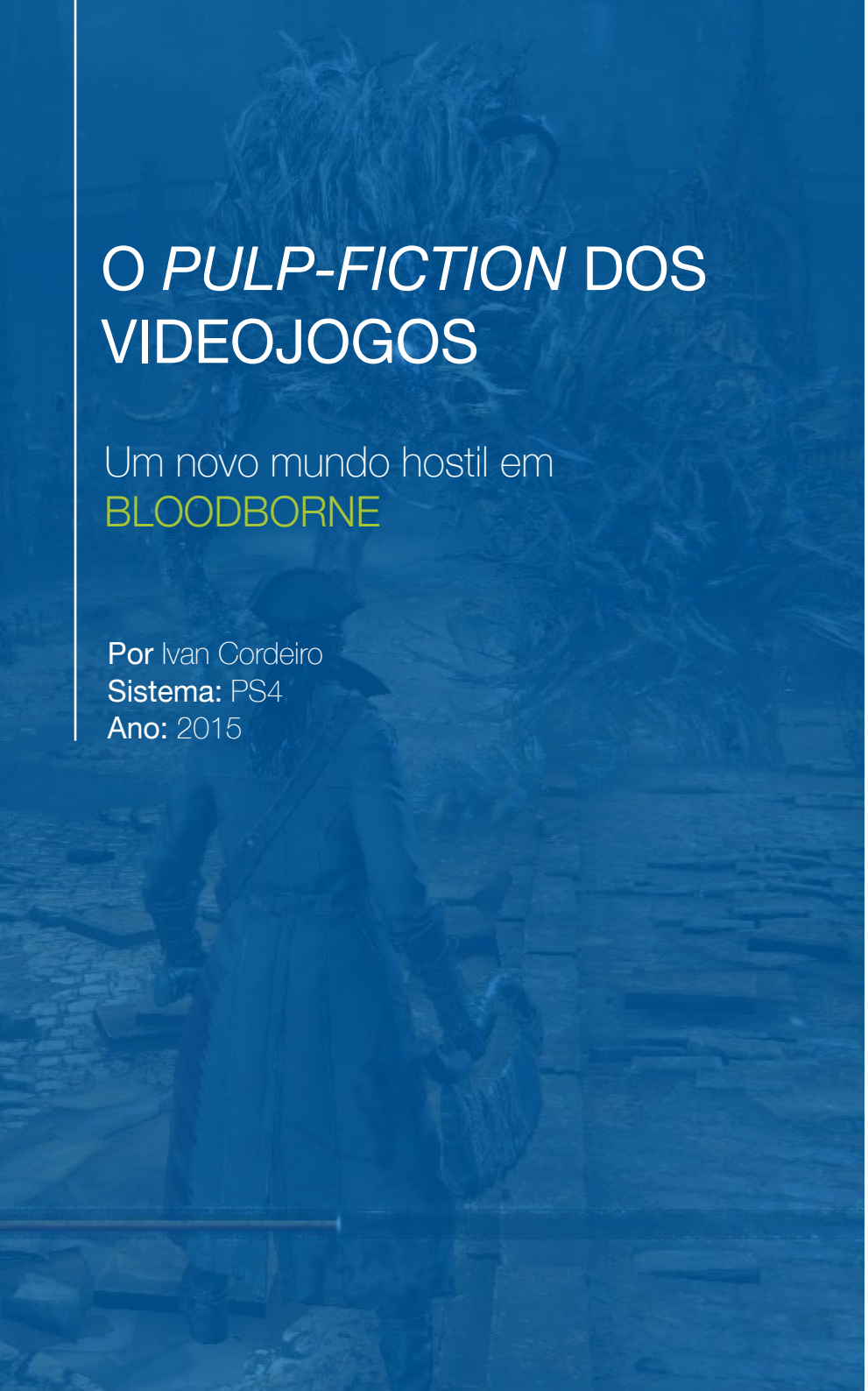




diferente daquele que joga *Mario Kart*, por exemplo. Porque é que num existe modo *online* e no outro não? Ainda por cima quando a produtora é a mesma? Um jogo de tabuleiro serve para nos juntar. Receio que a essência deste se perderia se as pessoas não fossem "obrigadas" a juntarem-se se quisessem jogar em conjunto.
Estou bastante satisfeito com esta nova entrada e se já perdi horas a divertir-me com a mesma, mais horas irei perder.

VEREDICTO

Mesmo após estes anos todos, continua a existir variedade. Pelo diferente comando e pelas novas ideias nos jogos.



O *PULP-FICTION* DOS VIDEOJOGOS

Um novo mundo hostil em BLOODBORNE

Por Ivan Cordeiro
Sistema: PS4
Ano: 2015

Há quem diga que ainda não vale a pena comprar uma Playstation 4, que ainda não há jogos que justifiquem o investimento. *Bloodborne* é um dos exclusivos, ou o exclusivo, mais importante da consola praticamente desde o seu lançamento. É inegável o sucesso de *Demon's e Dark Souls* na geração anterior. Curiosamente até foi a Sony que apostou inicialmente na série da From Software com o lançamento de *Demon's souls* como exclusivo Playstation 3 em 2009. A franquia atingiu rapidamente um estatuto de culto sendo maioritariamente conhecida pela dificuldade exigente. Embora essa particularidade tenha atraído inúmeros curiosos também afastou muitos jogadores menos pacientes. *Bloodborne* teve um marketing e visibilidade enorme e muitos receavam que o jogo se rendesse às questões financeiras e deixasse de lado a sua identidade que tantos fãs adoram. Para meu regalo, e também certamente de muitos de vós, a série continua fiel àquilo que nos habituou apesar de contar com algumas diferenças.

O combate está agora bastante diferente, ou devo dizer, necessita de uma abordagem diferente. Quer se gostasse ou não, o combate no anterior era normalmente lento, sentia-se pesado, algo preso e implicava uma estratégia extremamente defensiva onde se tentava tirar proveito de certos momentos de fraqueza do inimigo. Aqui a abordagem é muito mais agressiva e rápida com um combate mais fluido e frenético. O jogo até nos recompensa de certa forma a agressividade. Agora, quando sofremos dano podemos recuperar algum desse dano ao atacar o inimigo rapidamente. De lado ficaram os escudos colossais, dá-se aqui prioridade à ofensiva sendo que a nossa possibilidade de evitar sofrer dano é desviarmo-nos. Apesar de já não termos escudos para podermos fazer *parry*, temos normalmente uma arma de fogo como arma secundária, um tiro bem sincronizado pode colocar o inimigo em desequilíbrio e possibilitar imenso dano. Vão utilizar e abusar do botão círculo para se desviarem dos imensos inimigos que vão encontrar. Todos eles se apresentam como um sério problema, e até mesmo em níveis elevados podem ter problemas sérios com os inimigos mais básicos.

Nunca se pode estar desatento no mundo de *Bloodborne*. Não são raras as situações em que estamos a percorrer um corredor descontraídos da vida sem prestar grande atenção ao que nos rodeia, pois e de repente aparece um inimigo de um beco mal iluminado que nos mata em menos de nada. Descontração e relaxamento

são palavras que não se aplicam neste jogo. Os únicos momentos em que podemos estar descansados são no hunter's Dream, algo similar ao Nexus em *Demon's Souls*. É aqui que podemos subir de nível a custo de *echoes*, o substituto das *souls*, aperfeiçoar as nossas armas, comprar e vender itens etc. Podemos a partir daqui transportarmo-nos para os vários pontos do mundo de Yharnam que vamos no decorrer do jogo desbloqueando. Como tal, é uma mistura entre o que fazia *Demon's Souls* e *Dark Souls*. Embora o mundo esteja quase todo interligado, quase uma espécie de *metroidvania*, existe um *hub* central que nos dá acesso às várias zonas.

Yharnam é um mundo fascinante com um ambiente obscuro, sinistro e que por vezes chega a ser mesmo macabro. Para quem gosta deste género vai ficar de boca aberta, pois é um dos mundos de jogo mais lindos e imersivos de que tenho memória. Para trás ficam os castelos e arquitectura medieval para dar lugar a um aspecto vitoriano do século XIX e à arquitectura neo-gótica. Esta mudança fica ao gosto de cada um mas pessoalmente agradou-me este mundo com uma temática menos explorada. A maneira de como a história e este mundo nos são apresentados é tão subtil como a componente *online* do jogo (esta similar aos anteriores). Esta é-nos



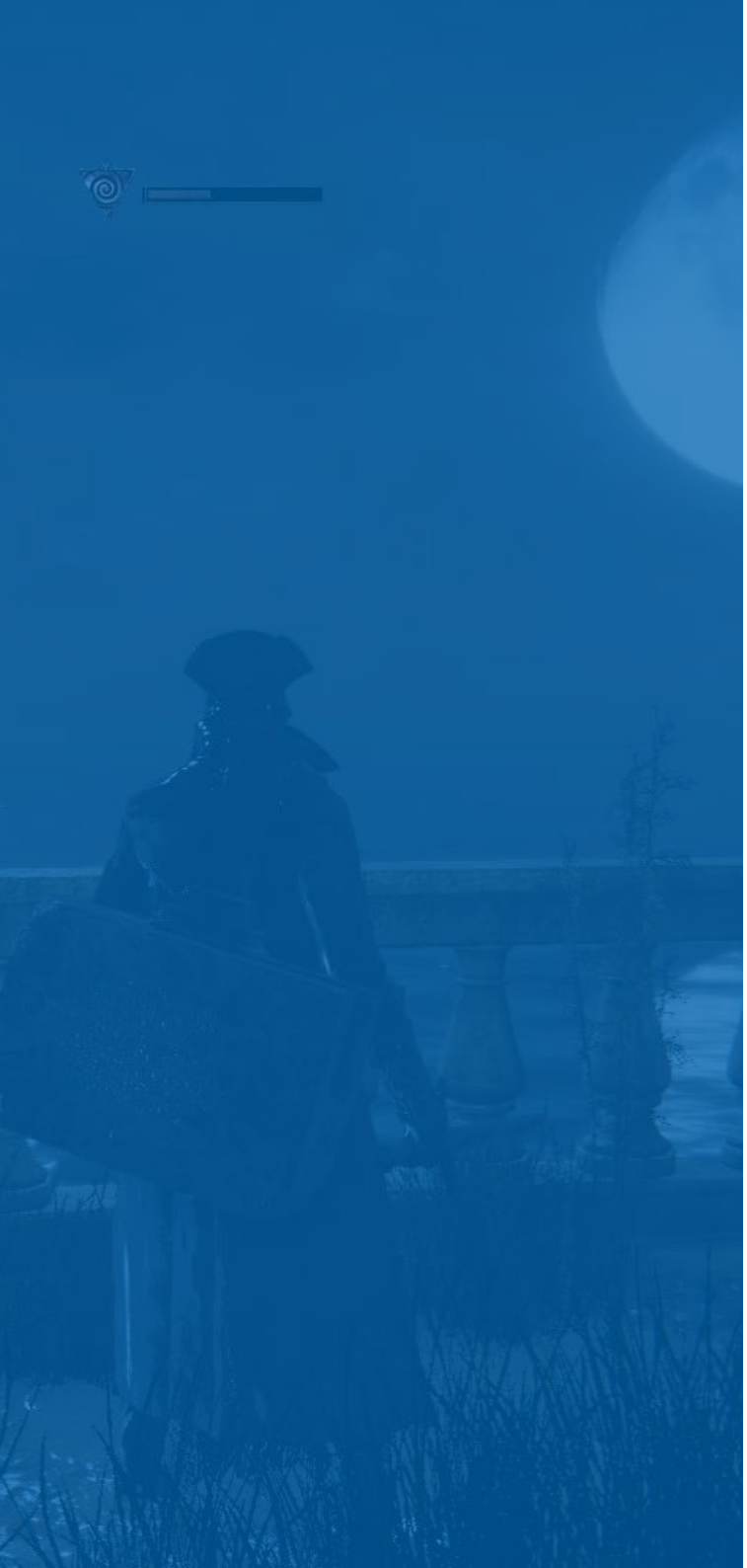




apresentada por pequenas *cutscenes* ou por textos e é perfeitamente possível de cheguem ao fim do jogo sem perceber nada do que se passou. Tudo está sujeito à vossa atenção ao pormenor e, melhor do que isso, à vossa interpretação.

Bloodborne não é o jogo visualmente mais apelativo desta geração, embora seja bastante bom, e que certamente em termos artísticos se destaca imenso. A campanha é longa para os *standards* de hoje em dia, a mim durou-me cerca de 30 horas, com muitas mortes à mistura. Depois têm ainda o *online* e uma novidade na série que se chama *Chalice dungeons*. Estas são masmorras geradas aleatoriamente e que servem principalmente para *grinding* e consequentemente fazer subir o nível do nosso personagem. Podem ainda visitar *dungeons* de outros jogadores e participar cooperativamente. A frustração de querer saber mais não se compara à frustração de alguns combates com alguns *boss*. Embora as nossas milhentas mortes sejam quase todas causadas por erros nossos, por vezes a frustração é enorme. Em que situações isso se verifica, vai depender imenso de como encaram o combate. Algumas situações vão beneficiar de um jogador mais agressivo e outras exactamente o oposto. Como tal, e como habitual, vão ouvir o vosso amigo dizer que morreu 20 vezes no *boss* X e vocês passaram à primeira. E a situação inversa se vai passar no *boss* Y.

As únicas coisas que posso apontar de realmente negativo são os enormes tempos de *loading* e alguns aspectos do *roleplay*. No primeiro, se por acaso





morrerem constantemente devido a algum pico de dificuldade, os *loadings* cortam completamente o andamento da acção. Por isso, morrer é horrível não só porque perdem toda a experiência até então conquistada mas também porque vão ter de esperar por vezes meio minuto para voltar à acção. Quanto ao *roleplay* não gosto do facto de haver uma evolução muito pouco significativa em relação ao personagem. Sim, subimos de nível e os *stats* aumentam, mas para além disso as armas e armaduras vão ser sempre, ou praticamente sempre, as mesmas até ao fim. Sente-se falta daquelas explorações que acabaram no descobrir de uma nova espada que tanto jeito nos fazia, ou numa nova armadura que nos permite levar dois *hits* em vez de um do próximo *boss*. Mais uma vez a From Software consegue reinventar mantendo tudo aquilo que os fãs adoravam nos anteriores.

Bloodborne é uma obra-prima para o jogador exigente e paciente. Este título vai irritar-vos, vão esmurrar a parede e chamar palavrões ao oxigénio (se tiverem problemas de auto-controlo). Vai frustrar-vos a um ponto que mais nenhum jogo tem coragem de vos levar. São aqui ignoradas as regras de uma cultura de facilitismo e quebradas as convenções de uma indústria em prol da visão genuína do artista desta obra, Hidetaka Miyazaki. E depois de todo esse sofrimento vão sempre ter um sorriso na cara com qualquer que seja a conquista que façam, por muito pequena que ela seja. Não é fácil explicar mas esta é das séries mais recompensadoras de sempre. *Bloodborne* é uma espécie de *Stalker* ou *Pulp-fiction* dos videojogos. Para quem não percebe e não se preocupa em perceber, é apenas mais um, para os restantes é uma obra-prima que nem sempre vão conseguir explicar porquê. Se achavam que o investimento numa Playstation 4 não valia a pena, este é um título que vos pode fazer mudar de opinião. Sem dúvida até agora o melhor jogo do ano e o melhor exclusivo da Playstation 4 até ao momento.

VEREDICTO

Simplesmente fantástico. Um jogo que o tempo não vai esquecer e que se tornará um clássico intemporal.



Por Rafael Tabosa

TUTORIAL: ASPECTO A (RE)PENSAR

Um tutorial é algo praticamente sempre presente nos videojogos independentemente do seu género. Apesar disso, ainda se encontram alguns jogos que não reflectem o potencial máximo destes. Com formatos desactualizados ou mesmo outros aborrecidos, existe uma grande vontade de os passar à frente porque não nos sentimos encorajados a jogá-los.

Apesar da sua grande importância num jogo, são, por vezes, relegados para um segundo plano, o que é um erro. Encontrando-se comummente logo no início de um jogo são estes que ensinam, que o explicam e nos mostram como fazer. Como são o primeiro contacto do jogador com dito jogo, não podem, ou pelo menos não devem, ser feitos sem pensar bem neles. Algo importante é fasear a informação e não mostrar tudo de uma vez, o que pode resultar, quase inevitavelmente, no esquecimento de algo por parte dos jogadores à medida que avançam e precisam de usar tal informação.

“Apesar da sua grande importância num jogo, são, por vezes, relegados para um segundo plano”

É também importante não tornar os tutoriais tão longos que pareçam durar o jogo inteiro, sobre o risco de os jogadores perderem facilmente o interesse ou dar a noção que o jogo não avança. Claro que existem excepções, como certos jogos que conseguem dissimular/integrar os tutoriais com o *gameplay* e por vezes nem nos apercebemos que os estamos a jogar.

A ideia é perceber o melhor do jogo e basear o tutorial nesse aspecto. É importante também ser algo opcional, particularmente se houver um nível dedicado só a isso, para não obrigar a fazê-lo vezes sem conta quando se recomeça o jogo. Por fim, não deve interromper o fluxo do *gameplay* e tem, preferencialmente, de haver forma de essa informação estar acessível a qualquer hora, caso seja necessário.

A melhor forma de os fazer é, provavelmente, construir o tutorial enquanto criamos o jogo em si, e não esperar pelo fim ou iniciar o desenvolvimento com ele, de forma a percebermos o que brilha no jogo para torná-lo interessante ao jogador. Acima de tudo, os tutoriais devem ser um atractivo. O jogador tem que os querer jogar e não passá-los o mais rapidamente possível.

PLANTAS QUE SOLTAM FLATULÊNCIAS? SIM!

O charme irresistível de TOMBI

Por Ivo Leitão
Sistema: Playstation (PS1)
Ano: 1998

"Nunca julgues um livro pela sua capa", é um velho ditado que assentou perfeitamente neste jogo para mim. Na altura em que saiu nunca lhe dei grande importância. Por um lado, porque a capa era demasiado cor-de-rosa para o meu gosto requintado à base de *Dooms*, *Duke Nukems* e afins, por outro, porque deram grande ênfase ao facto do jogo estar totalmente em português, coisa que eu sinceramente nunca fui grande apologista. Depois, com o passar dos anos, mesmo ouvindo zunzuns que o jogo seria realmente bom, o seu preço elevado também não era muito convidativo. Mas eis que finalmente o consegui encontrar e depois de lhe dar uma oportunidade, cheguei à conclusão que levei uma grande chapada de luva branca.

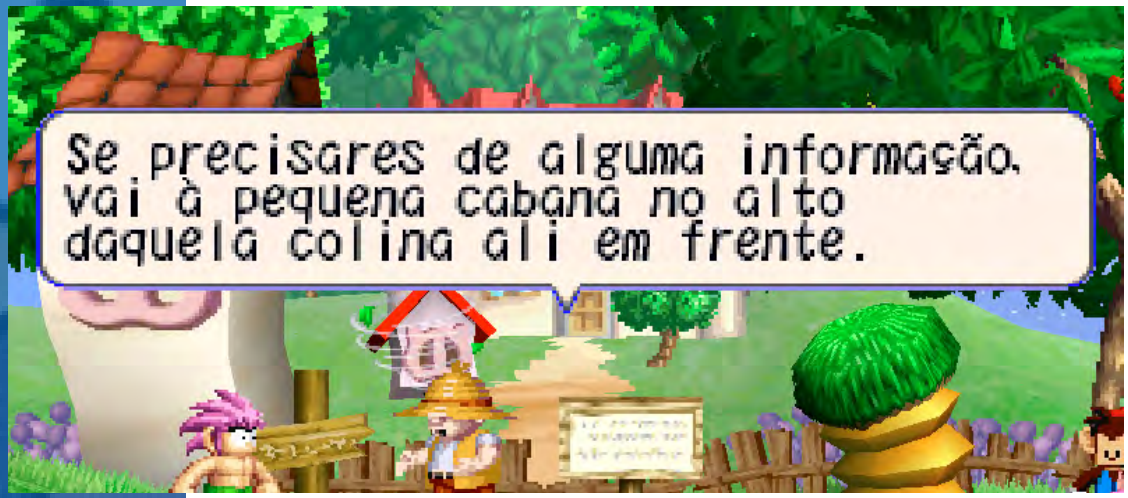
As primeiras coisas que *Tombi* me faz lembrar são as semelhanças com os *Wonderboy Monster World*. Ambos são jogos de plataformas, mas têm alguns elementos de RPG, como a possibilidade de equipar itens, ou de participar em várias *quests*. O protagonista, tirando o seu cabelo cor-de-rosa, faz-me lembrar bastante Son Goku do *Dragon Ball*, afinal, ambos eram crianças selvagens, excelentes caçadores/pescadores e sempre com boa disposição. E a história é simples: Tombi foi roubado da sua única memória do seu avô (mais uma semelhança com *Dragon Ball*), uma bracelete dourada levada por um bando de porcos bandidos, chamados no jogo de "*The Evil Swine*". A seguir só temos de ir no encalço dos suínos, que vimos a descobrir que a razão pela qual eles roubam ouro é unicamente para alimentar os seus poderes mágicos que controlam o continente inteiro.

Tombi é um jogo de plataformas com uma perspectiva de "2.5D" ou seja, apesar de as *sprites* serem desenhadas a duas dimensões e a movimentação ser inteiramente por *sidescrolling*, os níveis em si são todos poligonais, existindo alguns pontos do jogo onde poderemos alternar de planos, com a câmara depois a rodar para a mesma perspectiva. Infelizmente nem sempre esses caminhos de transição são óbvios, pelo que poderão passar bem despercebidos. De resto, os controlos são muito semelhantes aos tradicionais dos jogos de plataforma 2D, com um botão para saltar, outro para atacar ou usar itens e ainda outro botão para interagir com objectos ou outras personagens. A maneira de Tombi atacar os inimigos é que é um pouco estranha: temos de saltar para cima deles, mordê-los, rodopiar um pouco no ar e atirá-los contra a parede ou contra outros inimigos, e isto pode demorar um pouco a habituar, até porque é algo essencial nas lutas contra os *bosses*.









Antes de defrontar cada *boss* devemos apanhar uns sacos mágicos, usar o saco no ecrã de batalha e teremos de ter um *timing* certíssimo para os atacar e atirar contra o saco.
Mas o sistema de *quests* é talvez o mais interessante das mecânicas de jogo. Teremos imensos eventos para completar, alguns obrigatórios para avançar no jogo, outros nem por isso. Alguns bem fáceis, como um ladrão a dizer que existe um tesouro logo no cesto ao lado mas que o perdeu, e quando abrimos o cesto lá está o tal tesouro. Outras já exigem bastante *backtracking* e exploração, o que não existindo nenhum mapa, ou mesmo sistema de *tracking* de *quests* activas ou completadas podem-nos complicar um pouco mais a vida.
Os itens que vamos encontrando tanto podem servir para nos curar ou teletransportar para outras localizações, novas armas ou simplesmente objectos que servem para completar outras *quests*. Mas também existem bastantes que não servem rigorosamente para nada, a não ser para nos alimentar o ego de mais uma *quest* bem-sucedida.
Apesar de todas estas pequenas imperfeições ou falhas de *design*, não consigo mesmo ficar chateado com este *Tombi*. Não quando um jogo tem tanto charme como este. Numa secção do jogo podemos comer alguns cogumelos que mudam o nosso estado de espírito para muito alegre ou muito triste. E quando comemos um desses cogumelos, as flores gigantes que estão à nossa volta também mudam de estado de espírito rindo-se ou chorando descontroladamente connosco. Outras plantas têm a forma de rabos





e soltam um gás suspeito sempre que nos penduramos nelas. Os NPCs também nos pedem muitas vezes coisas perfeitamente idiotas para fazer. Eu adoro o humor bizarro e parvinho que se vê (ou via) em muita *manga/anime* japonesa de outrora e este *Tombi* está repleto desses detalhes.
Graficamente é um jogo bastante colorido, as *sprites* poderiam ser um nadinha maiores, têm boas animações para compensar. E sinceramente, se é para ter uma jogabilidade 2D mesmo, prefiro de longe ver tudo em *sprites*, visto que nesta época o uso do 3D ainda era algo primitivo. Ainda assim, apesar de não ser o jogo tecnicamente mais impressionante do catálogo da Playstation, adoro o *design* muito "Dragon Ball dos anos oitenta" de tudo o que nos rodeia. Existem ainda algumas *cutscenes* animadas, mas são poucas. As músicas são excelentes, muitas delas que acabam mesmo por ficar na memória e mais uma vez adequam-se perfeitamente ao por vezes ambiente doido japonês com que *Tombi* nos presenteia.
No que diz respeito à localização para português, eu sempre fui um pouco contra isso, pois sempre fui apologista em jogar a obra tal e qual ela foi pensada pelos seus desenvolvedores. Óbvio que como não sei japonês, no caso dos jogos japoneses lá fico contente com áudio em japonês e legendas em inglês. Mas neste caso, como *Tombi* foi anunciado como um jogo para o público infantil (apesar de não ser assim tão fácil quanto isso), até se percebe e aplaude a decisão. O texto em português pareceu-me bom, mas gostaria que houvesse a possibilidade de alternar para o inglês também.
De resto *Tombi* deixou-me mesmo bastante surpreendido e espero sinceramente que venha a encontrar a sua sequela no futuro, pois fiquei bastante curioso em saber como evoluíram a partir do original. Pena que se calhar houve muitos mais como eu que não ligaram ao jogo na sua altura, pois depois do segundo *Tombi* a Whoopee Camp acabou por falir. Lição aprendida.

VEREDICTO

Excelente jogo de plataformas que, mesmo com algumas mecânicas estranhas, tem um charme irresistível.

PUM, BANG, CATRAPUM, NO GAME BOY ADVANCE

Uma fórmula de sucesso em ADVANCE WARS

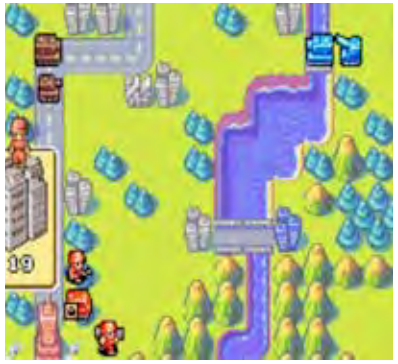
Por Gonçalo Cardoso
Sistema: GBA
Ano: 2001

Confesso que não é o primeiro jogo que jogo desta espectacular empresa, a Intelligent Systems, e espero que não seja o último. Tudo o que estes tipos fazem, fica bem feito. Desde a série *Fire Emblem* a *Paper Mario*, já nos habituaram várias vezes a excelentes jogos. Este *Advance Wars* não fica atrás e demonstra ser um dos melhores jogos que já joguei na GameBoy Advance.

Assim que iniciei este jogo, deparei me com um aspecto que achei muito interessante e que muitas vezes não se vê hoje em dia. No menu inicial temos obrigatoriamente de fazer o "field training". Composto por 15 missões de tutorial, este modo ajuda-nos a perceber todas as mecânicas do jogo e só assim estamos aptos para enfrentar os verdadeiros vilões. Pode parecer aborrecido mas é essencial que estejamos bem preparados para o que aí vem. Acreditem em mim.

Advance Wars é um eficaz jogo de estratégia por turnos no qual movemos as nossas unidades pelo mapa até eliminarmos o nosso adversário ou conquistarmos a base inimiga. Existe um tabuleiro imaginário dividido por pequenos quadrados onde as nossas unidades estão colocadas e a partir daí indicamos todas as acções que queremos executar





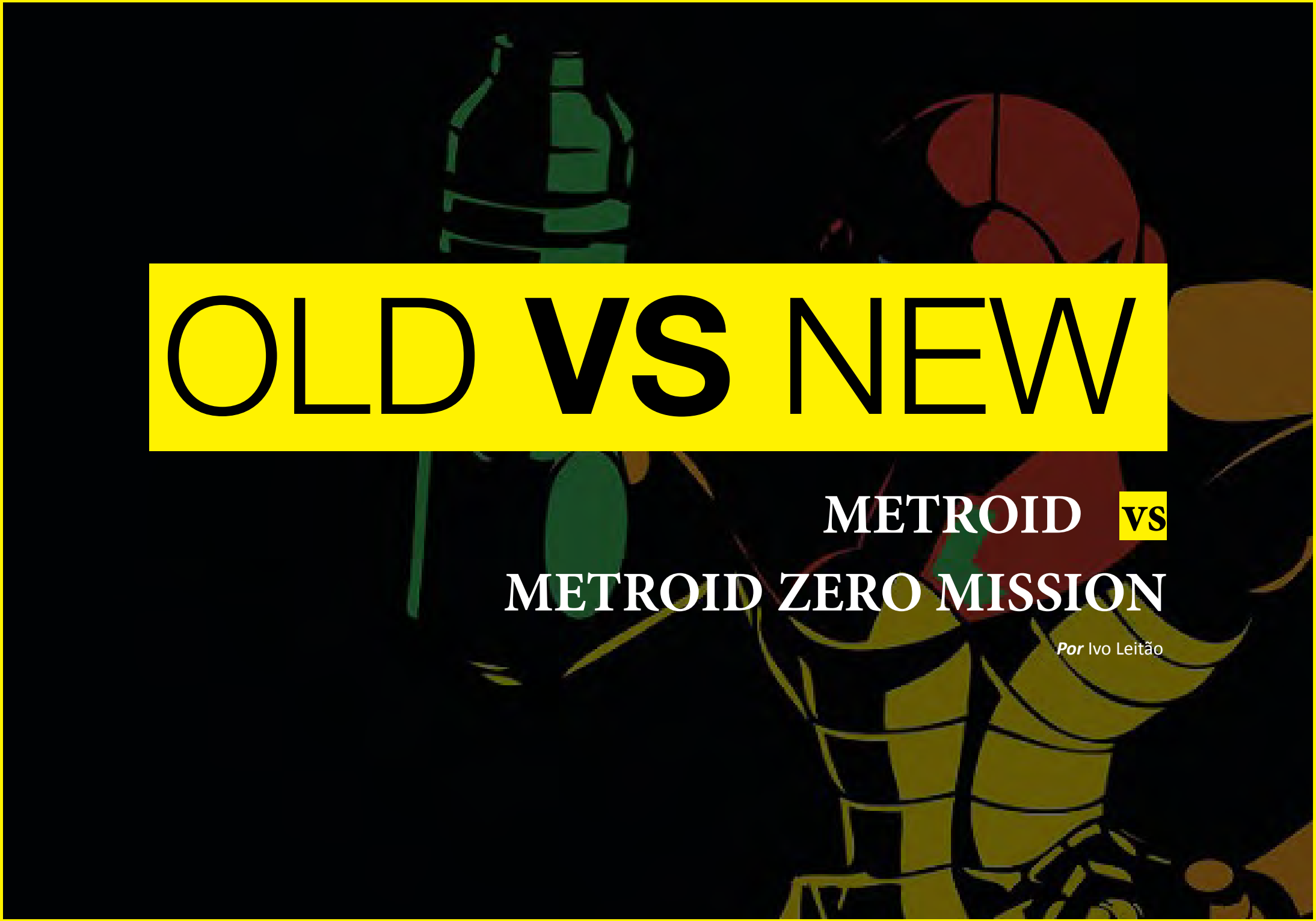




em cada turno. A riqueza do jogo está na variedade de unidades, 18 ao todo, e cada uma delas tem um papel específico no campo de batalha. A infantaria está responsável por controlar edifícios mas são facilmente eliminadas. Os canhões de artilharia não podem atacar unidades que estejam nos quadrantes adjacentes mas têm um poder de fogo capaz de acabar com uma unidade com um só ataque. É um sistema muito complexo e que requer que o jogador conheça detalhadamente cada unidade e as suas funções. Ao longo da campanha, vamos ter a ajuda de vários oficiais, cada um também com as suas características próprias. No final de cada batalha ganhamos moedas que servem para comprarmos novos mapas. Quanto melhor a nossa prestação no campo de batalha, maior a quantidade de moedas que recebemos. Para os que conseguirem superar os 115 mapas que têm pela frente, existe ainda um editor de mapas onde podem criar as vossas obras. Como vêm, o que não falta é conteúdo e muitas horas de jogo pela frente. Para ajudar a festa, os gráficos são muito coloridos e dão uma grande vivacidade ao jogo. Os personagens tem um estilo *anime* muito engraçado e as animações dos ataques estão muito bem conseguidas. Não é por acaso que é considerado por muitos um dos melhores jogos de sempre desta portátil. Fiquei muito satisfeito com este título e não vejo nenhum aspecto negativo, exceptuando uma banda-sonora um pouco repetitiva apesar de ter qualidade. É obrigatório experimentarem este jogo, quer sejam ou não fãs deste género. Mal posso esperar para pegar na sequela!

VEREDICTO

Um jogo fabuloso e obrigatório para qualquer portador de GameBoy Advnce.



OLD VS NEW

METROID VS METROID ZERO MISSION

Por Ivo Leitão

PORQUE ZEBES NÃO SE VISITA UMA VEZ SÓ

Old	*New*
Metroid	**Metroid Zero Mission**
1986	2004
SEGA	SEGA
Nintendo R&D1	Nintendo R&D1

Algures durante o ano de 1986 a Nintendo lançava um jogo diferente para a sua NES/ Famicom. *Metroid* era o seu nome, e deixava-nos num mundo inóspito, isolado e hostil a combater hordas de aliens, alguns inspirados em filmes como *Alien* de Ridley Scott. Mas não era só a atmosfera austera que diferenciava Metroid da sua concorrência. O jogo era também um sidescroller que prezava acima de tudo a exploração e o *backtracking*. Mas o mais surpreendente foi claro a surpresa de chegarmos ao final do jogo e descobrir que o herói era na verdade uma heroína quando a mesma retirava o seu capacete (ou algo mais).

O *Metroid* original colocava-nos então no papel de Samus Aran, uma caçadora de prémios intergaláctica com uma simples missão: infiltrarmo-nos no planeta Zebes, onde os piratas do espaço estavam a preparar para utilizar a curiosa forma de vida dos Metroids para a produção de poderosas armas biológicas e tomarem a galáxia de assalto. Porquê não enviarem um pequeno exército mas uma pessoa apenas? Porque assim não tinha graça.

Tal como descrevi no primeiro parágrafo, o jogo é um *sidescroller*, creio que um dos primeiros jogos de plataforma com scrolling em várias direcções, tanto horizontal, como vertical. O *Super Mario Bros*, lançado no ano anterior apenas permitia *scrolling* para a direita, por exemplo. E a Nintendo aproveitou esse facto para tornar a exploração algo crucial neste jogo. Vamos encontrar vários *power ups*, que por sua vez nos deixam aceder a outras zonas previamente inacessíveis, como poder saltar mais alto, ou a capacidade de nos enrolarmos numa esfera e poder percorrer túneis. Isto também para não falar nos diferentes *upgrades* de armas, armadura, mísseis e vida extra na forma de *energy tanks* adicionais. Isto aliado a um mapa complexo e extenso deu uma longevidade tremenda ao jogo e claro, também tínhamos muita acção com várias criaturas e *bosses* a atravessarem-se no nosso caminho.

Mas sim, é impossível não ficar impressionado com todo o aspecto audiovisual do *Metroid* original. Para os padrões de 1986, com aquela música fria, pausada e tensa logo no ecrã título dava para antever que não ia ser uma aventura alegre. E a banda sonora até acaba por ser quase toda bastante tensa, tirando os temas da região de Brinstar ou os dos créditos finais que são um pouco mais alegres. Mas é inegável a influência de clássicos de cinema de ficção científica e isso





também é notório nos vários cenários sempre obscuros e algo sinistros.

Mas eis que em 2004, quase 20 anos após o primeiro lançamento e depois de algumas sequelas como a obra-prima do *Super Metroid* ou o surpreendente *Metroid Prime*, a Nintendo decide recriar o primeiro jogo aproveitando o motor gráfico de *Metroid Fusion*, jogo de lançamento da Gameboy Advance. E lá decidiram então criar um *remake* do primeiro jogo, agora com o subtítulo de *Zero Mission*. Mas o que acrescentaram a este jogo para além de gráficos mais bonitinhos? Surpreendentemente muita coisa, a começar pelo facto de desta vez o jogo conter um mapa automático, em vez de nos obrigar a desenhá-lo ou, como já estamos na era digital, ir buscá-los "às internetes". O *layout* dos mapas também foi um pouco alterado, para além de termos um capítulo inteiramente novo. Depois dos acontecimentos do final do *Metroid* original, os restantes piratas do espaço atingem a nave de Samus, fazendo-a despenhar-se de novo no planeta, o que nos deixa completamente indefesos. Armados apenas com uma fisga, digo, uma arma fraquinha que apenas paralisa temporariamente os inimigos, esse novo capítulo tem uma abordagem bem mais furtiva, pelo menos enquanto não recuperamos todas as nossas habilidades.

E falando em habilidades, neste *Zero Mission* Samus consegue obter habilidades que não existiam no original, como o Plasma Beam ou o Speed Buster que nos permite correr a grandes velocidades. Por outro lado, o jogo está também





repleto de passagens secretas e alternativas, tornando opcionais muitos dos itens que outrora eram obrigatórios procurar para conseguir chegar ao final. A história tem também um maior peso em toda a aventura, dando um foco maior na antiga e misteriosa civilização dos Chozo, os criadores do equipamento que Samus usa e desvenda também um pouco a cortina sobre o passado de Samus e o dessa civilização.

Graficamente claro que este *Zero Mission* é muito melhor. Tal como o *Metroid Fusion*, o *layout* dos níveis está muito mais colorido e detalhado, e o mesmo pode ser dito de todas as *sprites*, tanto dos inimigos e *bosses*, como da própria Samus Aran e as suas diferentes armaduras. De vez em quando lá vemos algumas *cutscenes* e podemos mesmo vir a desbloquear algum *artwork* que é sempre bonito de se ver. A banda sonora também é boa, mas já não tem tanto aquele quê de tenso, embora continuem a ser sinistras na sua maioria. Aqui todas as músicas, inclusivamente as re-imaginadas do original ganham contornos mais épicos, com até pequenos pseudo coros e orquestrações à mistura. Impressionante para uma Gameboy Advance? Sem dúvida, mas o *chiptune* da NES sempre me agradou mais.

Posto isto, acho ambos os jogos excelentes. E se embora a versão GBA acabe por melhorar em todos os campos, desde o audiovisual, como jogabilidade, extras e afins, ainda assim nada disso invalida que devam jogar o original. Esse continua um clássico absoluto deste nosso mundo que são os videojogos e deve ser jogado, mesmo que tenha *password saves* ou mapas desenhados em folhas de papel quadriculado do caderno de matemática. Ah, mas também podem desbloquear o *Metroid* original no *Zero Mission* portanto...

HABEMUS MACHINA

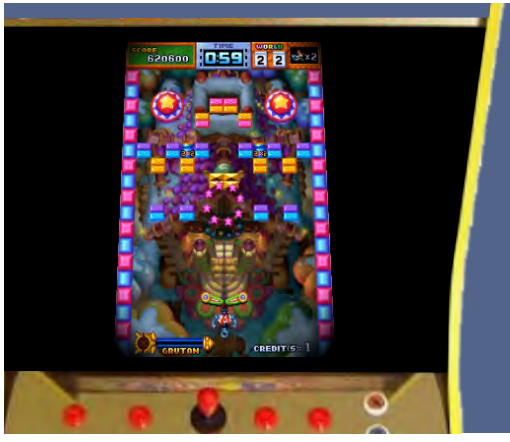
Por Victor Moreira

Provavelmente muita gente tem boas recordações do tempo dos salões de jogos, e qualquer um dos títulos que mais se viam nestes sítios são eternamente nostálgicos. Mas, será que eram só esses os grandes jogos disponíveis nas máquinas de diversão? Será que não há mais do que *Sega Rally*, *Metal Slug* ou *Puzzle Bobble*? **Habemus Machina** pretende mensalmente, e brevemente, falar de boas pérolas que ficaram por descobrir e por receber o seu mérito, e quiçá, dar-vos a conhecer novos vícios!



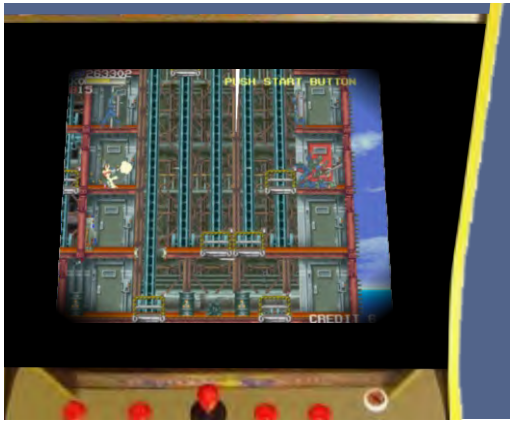
SONIC BOOM (SEGA, 1987)

Sim, há outro Sonic Boom, é da SEGA e é… bom! Este título de 1987 segue a onda dos top-down shooters e está à altura de outros lançados na mesma época. Apresenta grafismos bem detalhados e o desafio é suficientemente atractivo para nos prender ao joystick. Vários ports do jogo acabariam por aparecer mas apenas em micro-computadores. Joguem e viciem, para poderem dizer aos vossos amigos que afinal adoraram o Sonic Boom!



GUNBARICH (Psikyo, 2001)

É verdade que clones e jogos baseados no *Breakout* ou *Arkanoid* são imensos, mas *Gunbarich*, uma espécie de *spin-off* ao *Gunbird*, faz algo bastante diferente, e melhor. Tal como em *Gunbird*, também aqui controlamos Marion e o seu "*paddle*" que faz ressaltar as bolas para limparmos cada nível que passa. É impossível ficar indiferente a um jogo tão perfeito. *Gunbarich* adiciona igualmente novos elementos à velha fórmula e um controlo de bola aprimorado, dando-nos a possibilidade de a controlar mesmo quando está na outra ponta do nível!



ELEVATOR ACTION RETURNS (TAITO, 1994)

O nome faz jus aos acontecimentos: há elevadores em todo o lado. Mas não, não é esse o chamariz deste título. Aqui, somos um agente que recolhe dados escondidos em portas e tenta escapar de cada edifício, aniquilando pelo caminho um sem fim de inimigos, e simultaneamente, evitando sermos atingidos por eles. A mecânica principal acaba por se basear nos elevadores, que nos permitem o movimento e ao mesmo tempo a fuga. As animações são saborosas e o prazer da acção é delicioso, ao ponto de voltarmos atrás dar mais uns tiros, quando podíamos ter fugido há muito.



UMA MORTE MAIS SIMPÁTICA QUE O USUAL

Prazer em conhecer-te, Death

Por Gonçalo Cardoso

O companheiro deste mês é, para mim, um dos maiores heróis da última geração de consolas. Não só pelo seu estilo próprio, ou pelo seu sentido de humor, mas também porque é forte como tudo. Para ajudar à festa, faz parte de um grande jogo em muitos aspectos superior à saga God of War. Infelizmente, o jogo não teve o sucesso que Kratos e companhia teve. Estou a falar de *Darksiders II*, lançado em terras europeias em 2012, e do seu personagem principal. Rodeios à parte, vamos então conhecer Death.

Quem é?

Death é nada mais nada menos que o líder, o mais velho e o mais poderoso de todos os *Four Horseman*, membros de uma raça de seu nome *Nephilim* que mistura anjos e demónios. Estamos, portanto, no campo de bichos e seres completamente desfigurados e imaginários. Para quem jogou o primeiro *Darksiders*, deve conhecer War, o irmão de Death e outro dos *Four Horseman*. Penso que a ideia inicial seria fazer um jogo para cada um destes 4 cavaleiros, mas até agora ainda só vimos 2 deles cá fora.

A história e o mundo de *Darksiders* é bastante complexo e completo mas, muito resumidamente, a história de Death passa-se durante os 100 anos de prisão de War e nós temos de salvá-lo. Para isso, vamos percorrer um dos mais espetaculares mundos de jogo dos últimos tempos. Desde terras geladas, a locais atolados de lava, *Darksiders II* oferece de tudo um pouco. Vamos ter a companhia de Despair, o nosso fiel cavalo que nos acompanha para quase todo o lado, e Dust, um corvo que vai ser o nosso guia pelas terras demoníacas. Death faz-se acompanhar ainda de Harvester, a sua poderosa foice visualmente formidável. O que vão ter pela frente são umas boas 30 horas de jogo do melhor que há, com muitos elementos RPG à mistura (que não existiam no primeiro título mas que funcionam lindamente) e um combate cheio de *combos*. Não vão faltar sítios para explorar, armas para apanhar, poderes para dominar e algumas risadas para dar. Acreditem, é mesmo um excelente jogo que recomendo a qualquer um. Este sim é o "verdadeiro deus da guerra".



Importância no mundo dos videojogos

A meu ver, Death é, de facto, um personagem importante e que merece algum reconhecimento nesta indústria. O seu irmão também, mas esse fica para outras núpcias. Não podemos deixar escapar um tipo visualmente charmoso, que transpira poder, que tem um carácter decente (não se deixem levar pelo seu nome) e que luta com qualquer tipo de arma que encontre. Para não falar da sua máscara, que só por acaso deu vida a uma das edições de coleccionador do jogo. Penso que, tal como este título, o seu herói é também, uma *hidden gem*. Daí ter considerado pertinente dedicar este espaço a este nosso amigo que tanto merece. Penso que deviam dar continuidade à *franchise* e prosseguir para o próximo irmão.

Todos os que jogarem este título nunca mais vão conseguir esquecer Death e as boas horas na sua companhia. É dos poucos jogos que penso que agrada a qualquer tipo de jogador. Tem acção, aventura, plataformas, RPG e até natação. E o que não vos falta é consola para o fazerem (PS3, XBOX360, WiiU e PC), até porque por esta altura já o encontram bem barato. Não vos maço mais e espero que no fim deste artigo já tenham em mente o vosso próximo jogo. Sim, esse mesmo.









CONTROLOS DIRECTOS E INDIRECTOS, EMPATIA OU APATIA

A falsa sensação de controlo

Por João Sousa

Há quem fale muito no potencial narrativo dos videojogos, outros nas eternas guerras e comparações gráficas, mas para mim, o ponto fulcral de um jogo terá sempre que ser o que lhe dá origem ao nome, ou seja, a jogabilidade. Os últimos jogos que me têm passado nas mãos fizeram-me relembrar algo que já me veio diversas vezes à cabeça, o tipo de controlo que temos em relação a personagens nos jogos pode criar diferentes graus de empatia? Na minha opinião sim. Nos jogos em que vemos o protagonista no ecrã e dominamos directamente os seus movimentos a partir dos nossos comandos, acabamos por criar uma ligação directa quase sem darmos conta. Os movimentos da personagem são uma extensão dos nossos próprios movimentos e quando movemos o *joystick* o personagem move-se automaticamente como se ele e nós fossemos um só. Assim tornamo-nos Nathan Drake, Mario ou Link, ou porque não, Lara Croft. Seja a personagem masculina feminina ou uma espécie e género qualquer alternativo vivenciamos a aventura como se, de facto, passássemos por ela, no lugar daquele herói. Para mim, apesar desta não ser necessariamente a forma mais imersiva de se vivenciar um jogo, é sem dúvida a forma que nos faz sentir maior empatia com os personagens, um pouco como se fossemos um actor que representa o papel que lhe é dado.

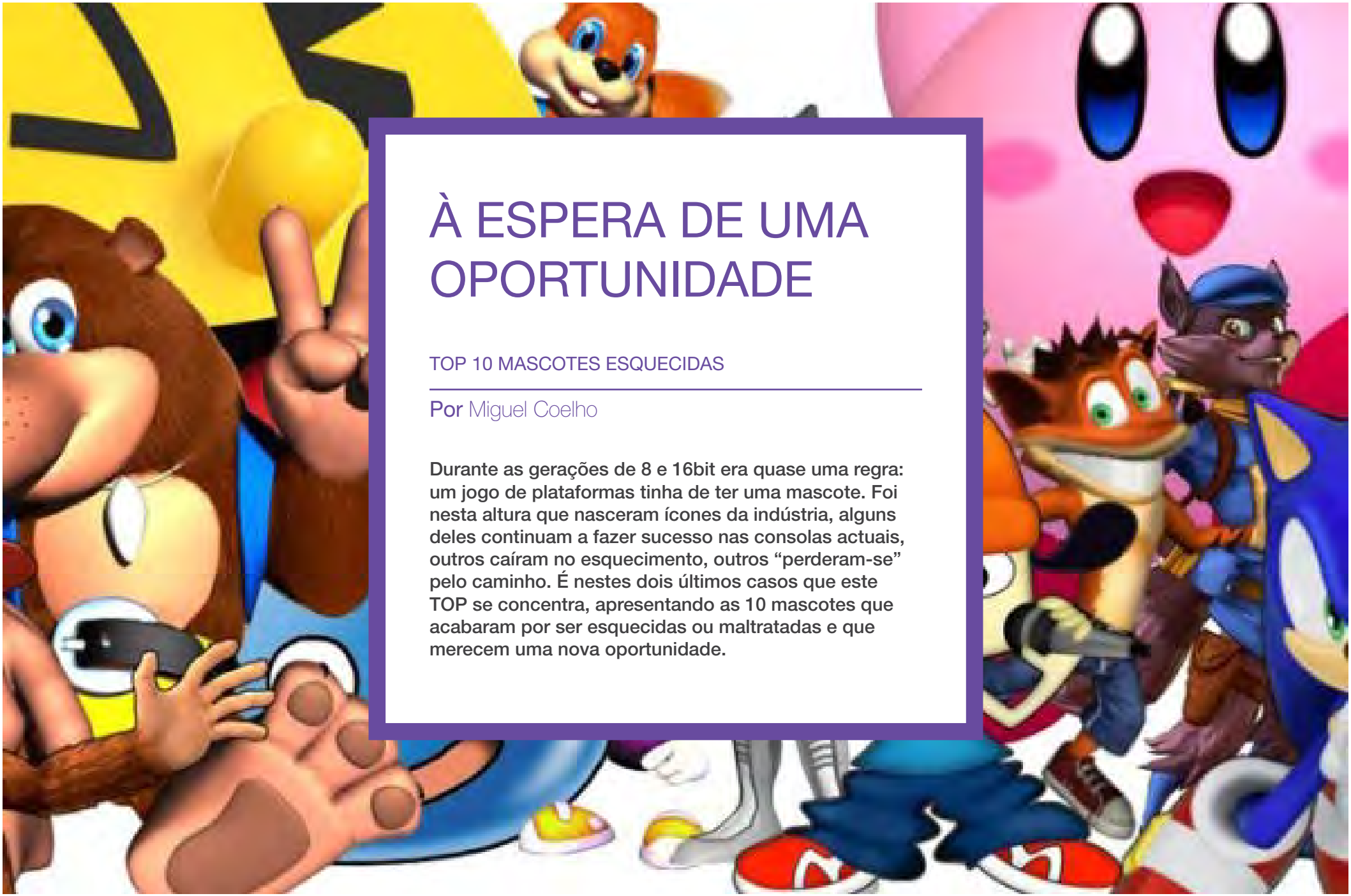
Por outro lado, nos jogos em primeira pessoa (sejam *First Person Shooters* ou não), o tipo de imersão é diferente. Os nossos olhos são também os olhos virtuais e estamos inseridos directamente na acção. Além de todo o restante controlo directo existente nos jogos em terceira pessoa, quando passado para a primeira pessoa, como uma câmara subjectiva temos a sensação de que estamos de facto dentro do jogo, mesmo que não seja completamente em corpo, de certa forma em alma sim. Quando dispositivos como o



Oculus Rift e restantes concorrentes estiverem no mercado essa sensação vai ser ainda mais notória e espero que altamente imersiva mas, de qualquer forma, já não estamos a representar outra personagem mas a ser mais como nós próprios (provavelmente sob esteróides). Assim, apesar do nosso lugar no jogo corresponder a um personagem ficcional que nos é atribuída, o facto de não a estarmos a ver durante o decurso da acção faz com que nos *esqueçamos* dele e sejamos nós próprios. Ora isso não é necessariamente mau mas é provavelmente menos eficaz se é suposto sentirmos que somos um personagem específico, como por exemplo a Samus (apesar de reflexos no visor e presença em *cut-scenes*).
Por fim, há o controlo indirecto de personagens que nos faz sentir em muitos casos como uma espécie de Deus (como em *Sim City* e noutros jogos de gestão e estratégia) ou como nós próprios, simplesmente a controlar um jogo (*Tetris* ou outros títulos de *puzzle* com elementos abstractos) ou a ajudar um personagem ou grupos de personagens. Neste último caso lembro-me logo de jogos tão diferentes como o *Lemmings* ou como a série *Broken Sword*.
Os jogos de aventura *Point'n Click* são um exemplo paradoxal de algo que, por um lado, tem uma forte componente narrativa mas, por outro, inibe a nossa empatia com os personagens por não nos permitir controlá-los directamente.
Assim, parece que somos um director de actores que vai ajudando a que as coisas aconteçam mas não somos verdadeiramente o protagonista. *Broken Sword: The Sleeping Dragon* tenta contrariar isso optando pelo uso de um personagem 3D que podemos mover directamente (e não através de um clica ali para ir para lá) mas o resto das acções continuam a ser um pouco *presas*, por assim dizer.
Zelda Phantom Hourglass e sua sequela na Nintendo DS são casos curiosos de controlo visto que Link segue o nosso *stylus* mas a forma como o faz e como ataca a partir de toques rápidos torna este controlo diferente mas maioritariamente directo (ainda assim prefiro os tradicionais botões).
Tearaway é o exemplo de excelência de um controlo híbrido pois nesta pequena pérola da PS VITA simultaneamente encarnamos o personagem, controlando-o directamente como estamos inseridos no próprio jogo, seja com os nossos dedos que rompem o chão e o nosso próprio vídeo, em pessoa, como sol e Deus daquele mundo.
Não quero com isto dizer que há definitivamente uma forma certa e errada de fazer as coisas, apenas que algumas se prestam mais a uns resultados do que a outros e que, com isso em mente, os *developers* terão uma ideia de como se posicionar e desenvolver os seu projectos. Este é o grande poder



da jogabilidade, o facto de pensar que sem sequer referir ou enquadrar qualquer outro elemento narrativo, já estamos a contar algo, só pela forma como fazemos o nosso *input* e jogamos.



À ESPERA DE UMA OPORTUNIDADE

TOP 10 MASCOTES ESQUECIDAS

Por Miguel Coelho

Durante as gerações de 8 e 16bit era quase uma regra: um jogo de plataformas tinha de ter uma mascote. Foi nesta altura que nasceram ícones da indústria, alguns deles continuam a fazer sucesso nas consolas actuais, outros caíram no esquecimento, outros "perderam-se" pelo caminho. É nestes dois últimos casos que este TOP se concentra, apresentando as 10 mascotes que acabaram por ser esquecidas ou maltratadas e que merecem uma nova oportunidade.

AERO

Primeira aparição:
"Aero the Acrobat", Mega Drive/Super Nintendo, 1993
Último jogo canónico:
"Aero the Acrobat 2", Mega Drive/Super Nintendo, 1994

O "truque" mais utilizado na criação de uma mascote era o de antropomorfizar um animal e/ou dar-lhe uma característica qualquer que o fizesse parecer *"cool"* para os jovens da altura (muitas vezes significava apenas usar uns óculos de sol). Aero cabe na primeira parte desse truque, uma vez que é um morcego com habilidades de um acrobata (ai os anos 90…). Foram feitos apenas 2 jogos, ambos para a Mega Drive e Super Nintendo e que, apesar de terem saído na Virtual Console da Wii e até o primeiro ter tido um port para o Game Boy Advance, acabaram por cair no esquecimento. É uma pena porque são excelentes exemplos de bom *platforming* dos anos 90 que mereciam um fim melhor.





RISTAR

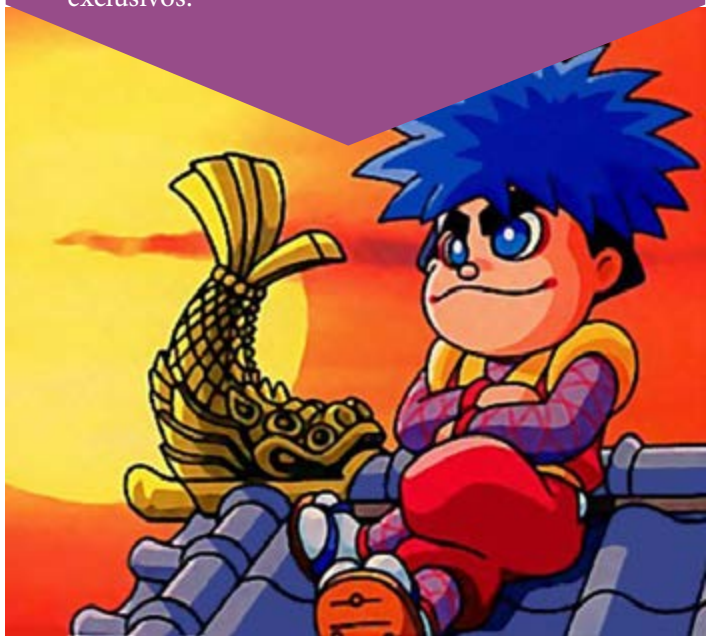
Primeira aparição:
"Ristar", Mega Drive/Game Gear, 1995
Último jogo canónico:
"Ristar", Mega Drive/Game Gear, 1995

Lançado já no final do ciclo de vida da Mega Drive, este *one hit wonder* foi, primeiro, "atirado" como uma das ideias no *brainstorming* de onde posteriormente saiu Sonic e, mais tarde, anunciado como a mascote que lhe iria suceder na representação da marca SEGA. Apesar de ter tido pouco tempo para se afirmar e de, por causa disso, não ter tido muita saída, *Ristar* é ainda assim, na minha opinião, um dos melhores *platformers* da consola. Com um grafismo colorido, bom *level design* e mecânicas originais e divertidas de se usar, Ristar tinha tudo para dar certo, não fosse o fraco *timing* do seu lançamento. Era, sem dúvida, um bom caso para recuperar, talvez para lançamento numa consola portátil (*hello,* Nintendo?).

GOEMON

Primeira aparição:
"Mr. Goemon", Arcade, 1986
Último jogo canónico:
"Mystical Ninja 2 Starring Goemon", Nintendo 64, 1998

Goemon não é uma personagem muito conhecida no ocidente, no entanto goza de uma popularidade bastante grande no Japão. Este ninja bem-disposto, comilão e que usa como armas, entre outras coisas, um cachimbo e moedas japonesas antigas, marcou presença em vários jogos. No entanto, apenas 4 passaram as fronteiras para territórios europeus e americanos: *The Legend of the Mystical Ninja* (SNES), *Mystical Ninja Starring Goemon* (Game Boy e Nintendo 64) e *Mystical Ninja 2 Starring Goemon* (Nintendo 64). Uma personagem interessante que bem podia ser reaproveitada pela Nintendo para enriquecer o seu lote de exclusivos.



SIR DANIEL FORTESQUE

Primeira aparição:
"MediEvil", Playstation, 1998

Último jogo canónico:
"MediEvil: Resurrection", PSP, 2005

Misturar o assustador e *dark* com o cómico e divertido é muito difícil, muitas vezes tentado mas poucas vezes conseguido. No entanto, a série MediEvil foi muito bem-sucedida precisamente nisso, criando um ambiente algo soturno e pesado mas sempre com um toque de humor descontraído. Em grande parte, pode agradecer esse sucesso ao seu protagonista Sir Daniel Fortesque, um cavaleiro esquelético (literalmente) que é reanimado e tem como missão proteger o reino Gallowmere. *MediEvil* mostrou o potencial de um jogo de aventura em 3D nos tempos da primeira Playstation mas tem todas as condições para ser ressuscitado para os dias de hoje (não resisti a fazer o trocadilho).





CONKER

Primeira aparição:
"Conker's Pocket Tales", Game Boy Color, 1999

Último jogo canónico:
"Conker: Live & Reloaded",Xbox, 2005

Este esquilo de aspecto fofinho surpreendeu por ser o completo oposto na sua personalidade: tinha um vocabulário pouco cuidado, mau feitio, era violento e tinha um humor bastante "sujo". Foi uma surpresa ver um jogo com este tipo de conteúdo aliado ao grafismo e personagens aparentemente *cute* e, acima de tudo, numa consola da notoriamente *family friendly* Nintendo.
O esquilo mais irreverente do mundo dos videojogos ainda viu um jogo seu chegar aos anos 2000 através da Xbox mas por aí ficou, deixando principalmente os fãs de *Conker's Bad Fur Day* a suspirar por uma sequela digna.

NiGHTS

Primeira aparição:
"NiGHTS into Dreams…", Sega Saturn, 1996

Último jogo canónico:
"NiGHTS: Journey of Dreams", Wii, 2007

NiGHTS, criado pela Sonic Team, acabou por ser a mascote não-oficial da Sega Saturn, visto que esta consola não fez o uso devido da enorme popularidade que Sonic tinha conquistado na era dos 16bit (com exceção de *Sonic R*, que é um jogo de corridas, não foi lançado nenhum jogo original com o ouriço supersónico como protagonista). Ainda assim, NiGHTS carregou bem esse fardo, com uma graciosidade equiparável à que ele exibe nos seus jogos. Foi tão bem sucedido e importante que teve direito a um comando especial, que mais tarde até viria a servir de inspiração ao comando da Dreamcast. Ainda teve uma sequela para a Wii, que, com os seus famosos comandos encorajadores de movimentos livres e fluídos, parecia ser um casamento perfeito; no entanto, acabou por passar ao lado de muitos, incluindo antigos fãs da personagem.





ALEX KIDD

Primeira aparição:
"Alex Kidd in Miracle World", Master System, 1986
Último jogo canónico:
"Alex Kidd in Shinobi World", Master System, 1990

Com a entrada da SEGA na geração de consolas de 8bit surge também a sua primeira mascote: Alex Kidd. Esta pequena criatura símia que resolvia batalhas com *bosses* através de um "mortífero" jogo de "Tesoura, Pedra, Papel" ainda teve algumas aventuras bem divertidas e com ambientes variados.

Infelizmente, Alex Kidd praticamente nasceu e morreu na sua querida Master System, tendo apenas um jogo lançado na Mega Drive que não foi muito bem aceite pela crítica e que evidenciou ainda mais a necessidade da SEGA em encontrar um concorrente à altura de Mario.

WONDER BOY

Primeira aparição:
"Wonder Boy", Arcade, 1986
Último jogo canónico:
"Wonder Boy in Monster World", Mega Drive, 1992

Apesar de nunca ter sido visto efectivamente com uma mascote da Master System, devido a esse posto ter sido ocupado pelo número 4 desta lista, Wonder Boy foi uma das "bandeiras" do sistema e da SEGA nessa era. À semelhança de Alex Kidd, também ele viu a sua vida e glória percorrer maioritariamente a consola de 8bit da SEGA, tendo apenas 2 títulos na Mega Drive, sendo um deles o último da sua série (excluo o *"Monster World IV"*, pois apesar de se cruzarem e terem jogos que partilham universos, as séries Wonder Boy e Monster World são distintas). A boa notícia é que não falta muito para Wonder Boy ter de sair desta lista de personagens esquecidas, visto que foi anunciado recentemente um jogo de seu nome *"Monster Boy and the Wizard of Booze"*, com o seu criador original a dirigir o projecto, que só não tem o nome Wonder Boy porque as SEGA detém os seus direitos.





CRASH

Primeira aparição:
"Crash Bandicoot", Playstation, 1996
Último jogo canónico:
"Crash: Mind Over Mutant", multi-plataformas, 2008

Hoje em dia, é difícil não se reconhecer o nome da gigante Naughty Dog, devido a sucessos arrebatadores como a série Uncharted e The Last of Us. Contudo, mesmo os gigantes têm de nascer e crescer antes de atingirem essas altitudes e Crash foi exactamente isso para este estúdio. Apesar de já terem alguns jogos no seu currículo, Crash foi o grande passo para o reconhecimento mundial, o qual bem lhe podem agradecer. No início da mítica primeira consola da Sony surge então este simpático marsupial que adora correr, saltar e rodopiar por níveis desafiantes e imensamente divertidos. Depois de sair do controlo da Naughty Dog e deixar de ser um exclusivo Sony para ser um título multiplataforma, após o lançamento de "Crash Team Racing" em 1999, Crash iniciou a sua espiral de jogos menos conseguidos.

A Naughty Dog não fecha as portas a um regresso de Crash, mas também não há grandes perspectivas no horizonte para um regresso…

EARTHWORM JIM

Primeira aparição:
"Earthworm Jim", Mega Drive/Super Nintendo, 1994
Último jogo canónico:
"Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy", Game Boy/Color, 1999

É difícil conhecer Earthworm Jim e não se gostar, tanto da personagem como dos jogos e, normalmente, quem gosta, adora! O aspecto *goofy* e divertido, a premissa (uma minhoca num fato espacial?? Genial!) e o humor hilariante entrosam-se na perfeição com uma jogabilidade bem construída e um universo riquíssimo tanto em termos gráficos como de variedade e criatividade de personagens. Com muito pouco esforço consigo dizer que os dois primeiros títulos são dos meus jogos favoritos da era 16bit. No entanto, é também isto que contribui para a minha tristeza em relação a esta personagem e que coloca Jim na coroa deste top; a maneira como foi "tratado" após a sua excelente sequela foi, no mínimo, desastrosa. Seguiu-se um horrendo *"Earthworm Jim 3D"* para Nintendo 64 e Windows que, tal como o nome indica, o transportou para o então-na-moda mundo a 3 dimensões e mais tarde definhou num medíocre título para as portáteis da Nintendo.

Mais recentemente, ainda se viu um *remake* em HD do primeiro jogo que nada me agradou, pois poliram desnecessariamente os gráficos de um jogo que primava pelo seu grafismo *cartoonish* único.



PONTO G

Por Margarida Cunha

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

IT'S-A-ME, NINTENDO

- Um novo *player* no mercado móvel

Se não podes vencê-los, junta-te a eles. É a frase que melhor representa a decisão da Nintendo – anunciada a 17 de Março – de expandir o seu mercado para os *smartphones* e *tablets*. Nesse sentido, a gigante nipónica anunciou que iria estabelecer uma parceria com a empresa japonesa DeNA. O conceito passa pela criação de jogos inteiramente novos, e não pela migração de títulos já existentes noutras plataformas. Assim, em termos práticos, a Nintendo ocupar-se-ia com a produção dos jogos, enquanto a DeNA ficaria a cargo da gestão dos servidores e de outras questões de execução.
Surpreendente para uns, inevitável para outros, a iniciativa não deixou ninguém indiferente, acendendo um rasto de opiniões por toda a Internet.

QUALIDADE VS QUANTIDADE

A relação da Nintendo com o mundo dos



smartphones e *tablets* nunca foi amigável, tendo o presidente, Satoru Iwata, declarado no passado que se trata de um mercado em que a qualidade é preterida em favor da quantidade. Contudo, 25 biliões de dólares – o lucro estimado, para 2015, para o segmento dos jogos para dispositivos móveis – é um número suficientemente redondo para derreter qualquer cepticismo. Aliás, se o dilema em questão se centra no binómio qualidade/quantidade, a Nintendo já provou que consegue equilibrar as duas – a atestá-lo está o sucesso das personagens imortalizadas em sagas como *Mario*, *Zelda* ou *Donkey Kong*, capazes de vender eficazmente qualquer coisa em que coloquem o nome. Na verdade, a qualidade é o indicador mais estável na história da Nintendo – navegando por entre os ventos da mudança ao seu próprio ritmo, a gigante nipónica tem assegurado, ao longo dos anos, uma *fan base* sólida, dedicada e que não se importa que um jogo se atrase um ou dois anos, porque sabe que o resultado final será, no mínimo, soberbo.

Contudo, a quantidade tem sido um departamento desapontante para a criadora de sonhos japonesa, traduzindo-se numa consola de última geração que nunca chegou a convencer o público e em constantes anúncios de prejuízo e revisões em baixa das expectativas de vendas.

O entretenimento é uma área feroz: não basta ter um sonho, é preciso torná-lo lucrativo. Até que ponto a parceria com a DeNA poderá consegui-lo?

UMA PARCERIA ESTRATÉGICA

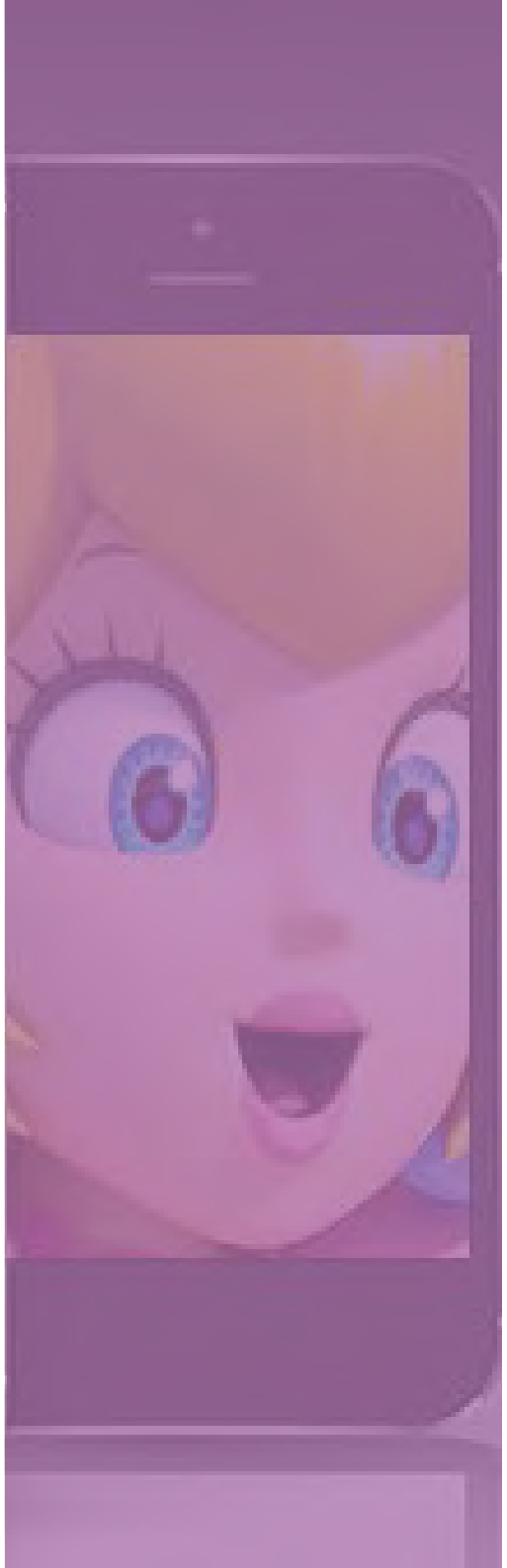
Os mercados reagiram bem à iniciativa da Nintendo de conseguir um *player 2*: em apenas

dois dias, as acções da empresa aumentaram 36%, denotando optimismo e entusiasmo da parte dos investidores. Que papel terá desempenhado a DeNA em tudo isto?

Nascida em Tóquio em 1999, a DeNA é uma empresa especializada na produção e distribuição de conteúdo *online* e móvel, nomeadamente, nas áreas dos videojogos, *e-commerce* e conteúdo de entretenimento. Segundo o *The Guardian*, a especialidade da empresa são os jogos *freemium* – um modelo de negócio que distribui os jogos gratuitamente e cujos lucros provêm das compras virtuais efectuadas no decurso dos mesmos.

Com um *smile* embutido no logótipo, a DeNA propõe-se agradar e criar impacto no mundo, através de uma abordagem amigável e de proximidade para com os utilizadores. Soa muito bem mas o que poderá acrescentar à presença da Nintendo nas plataformas móveis?

Para começar, experiência. 16 anos no mercado pode parecer pouco mas, se considerarmos que esta é uma indústria em constante mudança, é tempo suficiente para desenvolver uma marca e compreender tendências – algo que a Nintendo tem tido em dificuldade em fazer, sobretudo se o assunto é a Wii U. Mas vamos aos negócios: uma empresa que entra no mercado dos *smartphones* e dos *tablets* fá-lo com um objectivo muito claro em mente – fazer dinheiro. Responsável por *Final Fantasy: Record Keeper*, para Android e iOS, em parceria com a Square Enix, a DeNA já afirmou que pretende alcançar lucros na ordem dos 25 milhões de dólares mensais com a Nintendo. Um objectivo que passa não apenas pela produção de conteúdo mas pela criação e gestão de uma comunidade *online*.



O FACTOR DECISIVO

Como tudo o que envolve a Nintendo, o consenso não tem imperado entre os internautas. Se uns consideram este passo inevitável e necessário, outros afirmam tratar-se de uma derrota – uma cedência que poderá traduzir-se, nomeadamente, na canibalização das consolas portáteis da empresa. Não podemos esquecer-nos de que existem muitos jogadores que continuam a olhar para os jogos de *smartphones* e *tablets* como entretenimento de segunda categoria. Mas também não podemos esquecer-nos de algo essencial: através das suas personagens, a Nintendo é mestre em criar envolvimento emocional com os seus jogadores. E os especialistas sabem que a emoção vende, sobretudo porque funciona ao nível subconsciente. Afinal, 20 e tal anos depois, porque continuamos a jogar *Mario* ou *Zelda*? Se criarmos *software* realmente bom, este irá impulsionar a venda de *hardware*.

Uma coisa é certa: a novidade e a curiosidade irão levar milhões de jogadores, casuais ou dedicados, a querer experimentar, com os seus próprios dedos, o resultado desta nova parceria. Porque a tecnologia vai e vem. Mas as emoções ficam connosco para sempre.


LOGMO
TURKU - ÅBO
HANSA
THALIA
CIRQUE DRACULA
TURKU ÅBO 2011
finepress
Address:
Turku
Finland

MAIO