PUSHSTART

53



DE VOLTA A UMA ÓPTIMA VIAGEM

A exploração ganha protagonismo em XENOBLADE CHRONICLES 3D

TAMBÉM NESTA EDIÇÃO

TOP 10: HIDDEN GEMS DO GAME BOY ADVANCE

CODE NAME S.T.E.A.M.

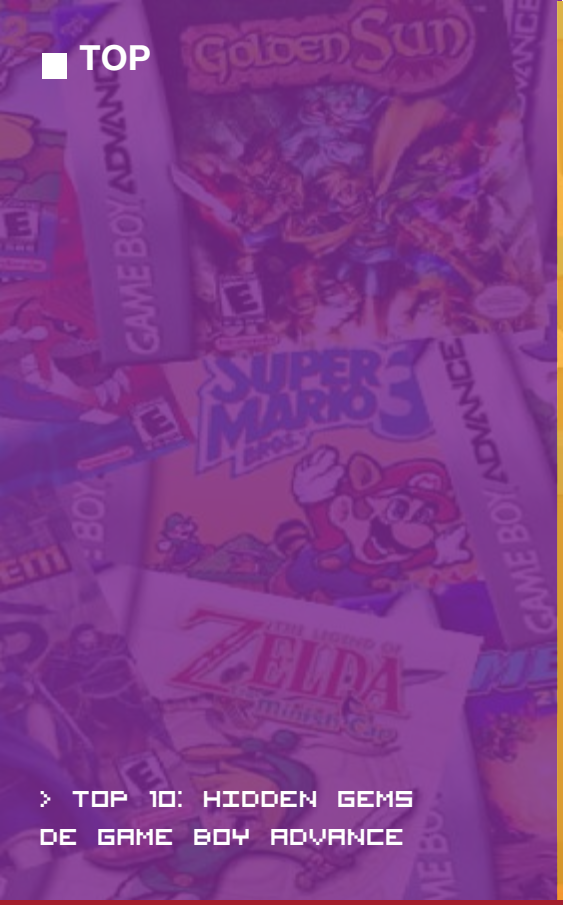
KIRBY'S ADVENTURE VS KIRBY AND THE RAINBOW CURSE

STAR WARS DARK FORCES

A WINNER IS YOU! - FRASES INESQUECÍVEIS DOS VIDEOJOGOS

E MUITO MAIS...

TOP



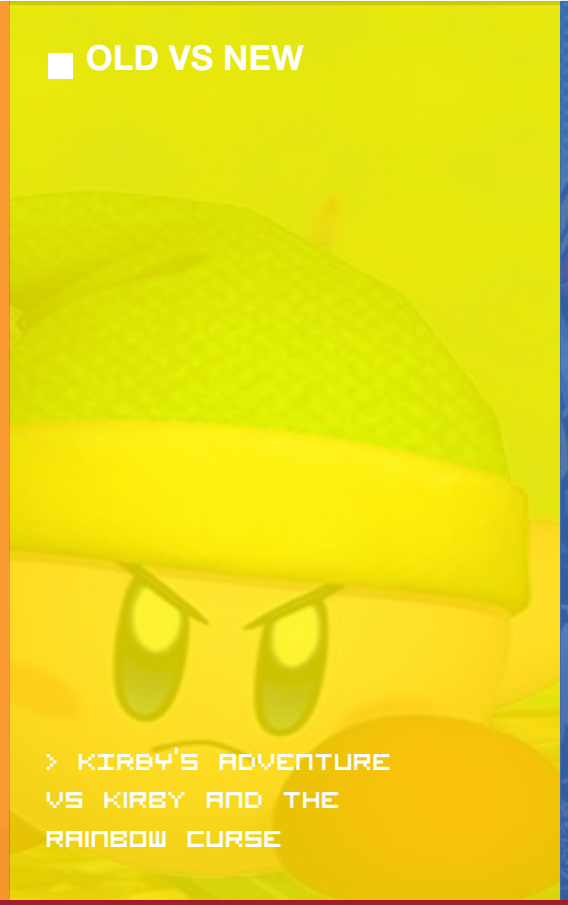
> TOP 10: HIDDEN GEMS DE GAME BOY ADVANCE

ESPECIAL



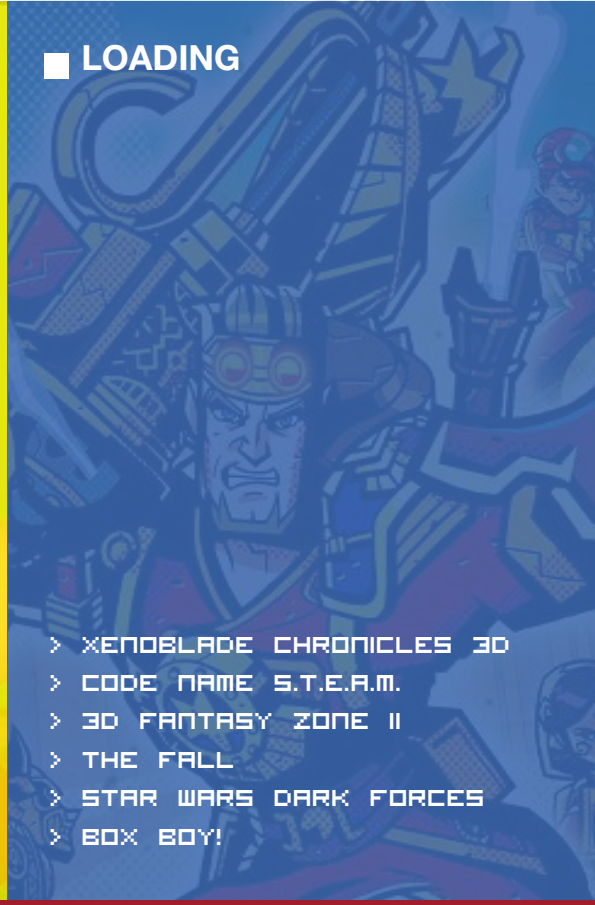
> HABEMUS MACHINA
> LEISURE SUIT LARRY

OLD VS NEW



> KIRBY'S ADVENTURE VS KIRBY AND THE RAINBOW CURSE

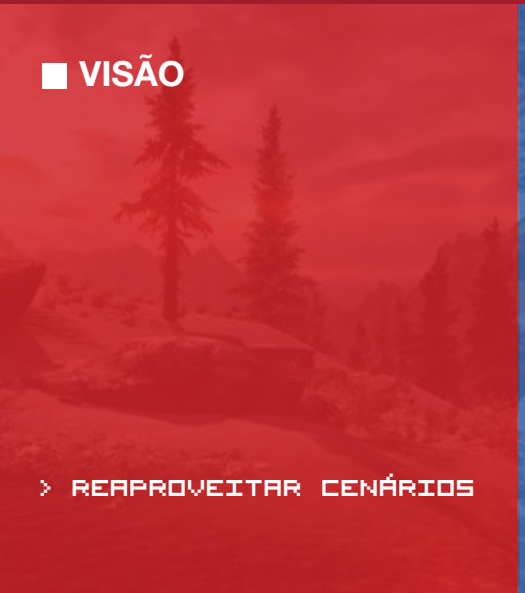
LOADING



> XENOBLADE CHRONICLES 3D
> CODE NAME S.T.E.A.M.
> 3D FANTASY ZONE II
> THE FALL
> STAR WARS DARK FORCES
> BOX BOY!

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

VISÃO



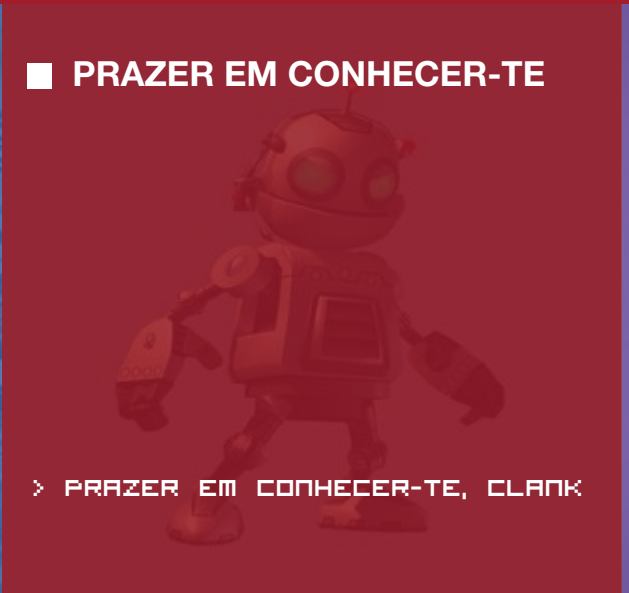
> REAPROVEITAR CENÁRIOS

OPINIÃO



> O PARADOXO DAS REVISTAS DE VIDEOJOGOS

PRAZER EM CONHECER-TE



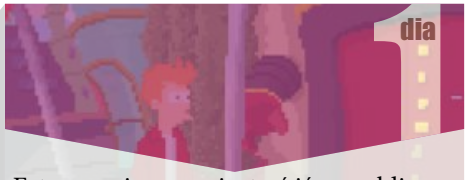
> PRAZER EM CONHECER-TE, CLANK

PONTO G



> A WINNER IS YOU! FRASES INESQUECÍVEIS DOS VIDEOJOGOS

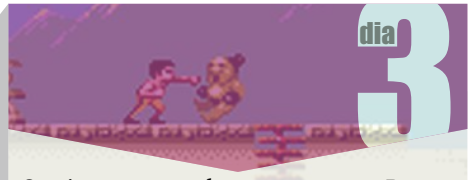
ABRIL 2015 NO MUNDO DO RETROGAMING



1 dia

Este promissor projecto é já um oldie, tendo começado a ganhar vida em 2013. Após muito tempo sem novidades, eis que surge uma panóplia de imagens e até videos, deixando a dica de que o produtor Arjon Van Dam terá pegado nisto a valer! ***Futurama: Professor Vetus I Presume*** fará as delícias dos fãs da série e dos jogos de aventura!

https://twitter.com/arj0n



3 dia

O icónico mestre das artes marciais Bruce Lee chega aos 8bit da SEGA, através de um port do jogo para DOS, originalmente lançado em 1984! ***Bruce Lee*** é um jogo de acção cheio de detalhes e cores, e que agora pode ser apreciado em qualquer emulador, ou através de um flash cart! Libertem esse ar ninja cá para fora e comecem a desbravar pixeis!

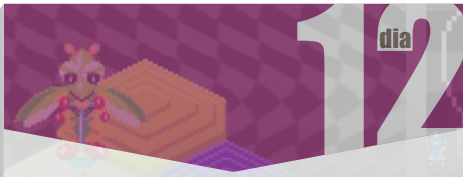
http://www.smspower.org/Homebrew/BruceLee-SMS



4 dia

Quem jogou ***Dragon Force***, lançado em 1996, não ficou indiferente. Infelizmente, a sequela nunca viria a sair do Japão, e não havia maneira de o jogar, sem existir uma versão em inglês. Até agora. Depois de muitos anos de espera, já é possível, através de trabalho árduo de fãs, aproveitar ao máximo ***Dragon Force II*** com o patch de tradução!

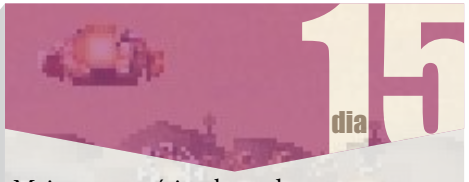
http://www.romhacking.net/translations/1622/



12 dia

Antes que se perdesse no tempo, um ávido colecionador que deitou as mãos a mais um protótipo, desta feita do jogo ***Sound Factory***, para a SNES, fez questão de o partilhar com o mundo, já que não haveria outra maneira de qualquer mortal o poder jogar. ***Sound Factory*** tem a particularidade de utilizar o rato feito para a SNES e corre através de emulador ou flash cart!

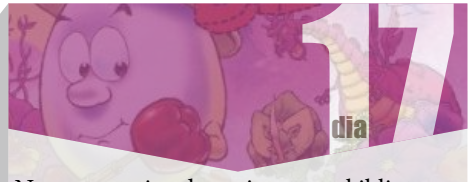
http://bsxproj.superfamicom.org/snes/sound.zip



15 dia

Mais um protótipo lançado para a comunidade, desta vez para o Game Boy Advance! ***Dune: Ornithoper Assault*** é um shooter 3D, fugindo assim dos típicos jogos de vista aérea da série. O título seria lançado em 2002, coisa que nunca chegou a acontecer, infelizmente, visto ter bastante potencial. É jogável agora, em emulador ou através de flash cart.

http://www.unseen64.net/2015/03/23/frank-herberts-dune-ornithopter-assault-gba-cancelled/



17 dia

Numa tentativa de enriquecer a biblioteca de jogos da Atari Jaguar, um membro conhecido como CyranoJ começou a aumentar esta mesma, trazendo jogos de consolas anteriores da marca, que parecem correr com uma fluídez incrivel na consola de 64 bits. A lista está a aumentar, mas já podem jogar ***R-Type***, ***Fantasy World Dizzy*** ou ***Rick Dangerous*** na Jaguar!

http://dbug.kicks-ass.net/ST2JAG/ST2JAG.php



17 dia

Snatcher é sem dúvida um dos jogos de culto de Hideo Kojima, apesar de poucos, além dos que seguem atenciosamente a sua carreira, o terem jogado. O mais recente port deste título é para... o Virtual Boy! Não deixa de ser um movimento estranho... mas até pode ser interessante! Vá, façam lá os olhos chorar com aquele vermelho todo!

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



24 dia

Não podiamos finalizar o calendário sem outro... protótipo! Pelo mesmo membro que nos trouxe ***Sound Factory***, também este conseguiu deitar as mãos ao nunca lançado ***Tom Vs Jerry: The Chase Is On!*** O título para a SNES aparenta ser um jogo super divertido e super colorido! Ainda por lançar a rom jogável, infelizmente.



DE VOLTA A UMA ÓPTIMA VIAGEM

A exploração ganha protagonismo em XENOBLADE CHRONICLES 3D

Por Gonçalo Cardoso
Sistema: New Nintendo 3DS
Ano: 2015

Fazer a review a este jogo foi também uma boa forma de mexer com tempo na nova consola da Nintendo. Apesar de não existirem diferenças gigantes, a adição do *c-stick* é a novidade mais sonante. Em *Xenoblade Chonicles 3D*, este é fundamental e torna os movimentos da câmara muito mais fluídos e fáceis de controlar. Vamos então falar deste excelente RPG, que já tinha mostrado ser um grande jogo na Wii, em 2011. Mas será que a passagem para uma consola portátil consegue manter a qualidade desta aventura? Sim, consegue, e não só consegue como surpreende pelo facto de estar lá tudo tal e qual como foi concebido para a consola original.

A história começa com uma guerra entre os Hom, os humanos, e os Mechon, as máquinas (sim, os nomes nem sugeriam nada nem são abreviaturas autênticas) onde Dunban controla o poder da mítica Monado, uma espada com poderes grandiosos. A paz é conseguida durante um ano, altura em que os Mechons realizam mais uma investida. Desta vez, Dunban não está em condições de a controlar e eis que surge Shulk, o protagonista da história, que consegue controlar a Monado e ganha a habilidade de prever ataques inimigos. E a partir daqui começa a chamada, "grande aventura".

O que realmente gostei neste jogo foi sentir uma liberdade imensa enquanto explorava os cenários e desafiava todo o tipo de monstros que me apareciam à frente. As paisagens são extremamente diversas, bem como os vários inimigos, e seguramente, vamos ter a sensação que estamos mesmo dentro de um mundo virtual. Não são todos os jogos que conseguem passar esse sentimento aos jogadores. O combate está muito dinâmico que me fizeram lembrar *Final Fantasy XII*, o que é óptimo. É em tempo real mas requer um controlo exacto das *skills* a utilizar e do momento em que as usamos. A quantidade de missões e tarefas que temos para fazer é colossal. Em cada esquina há alguém a pedir-nos coisas, seja para entregar ou para encontrar. Podem contar com várias dezenas de horas, isto é um RPG à antiga. Existe uma *Collectopedia* que regista todas as entradas de novos itens encontrados. Quando conseguirem encontrar um exemplar de cada área, são recompensados. O sistema de *level-up* é o típico nipónico, em que acumulam experiência dos monstros e das quests. À medida que aumentam de nível vão ganhando novas habilidades e poderes novos.



Para quem jogou o original, vai notar uma enorme diferença gráfica. As texturas são estranhas e às vezes fica estranho de olhar. Não deixa de ser um esforço bem conseguido por parte da equipa que desenvolveu o jogo, mas o resultado não foi excelente. A acrescentar a isto é o facto de não existirem novos conteúdos dentro do jogo.

Pessoalmente, foi a primeira vez que o joguei. E ainda bem, pois não notei de forma drástica esta diferença gráfica. Simplesmente achei que era dos melhores RPGs que há para a 3DS. A questão que fica é até que ponto é que o público vai investir numa nova consola apenas para jogar este grande título. Outro aspecto que notei, foi a grande qualidade presente em todo o trabalho sonoro. Desde as músicas até as vozes dos personagens, todas elas encaixam lindamente. Não encontramos aquelas vozes tipicamente japonesas, agudas e irritantes que fazem logo tirar o som à consola.

No final, temos um dos melhores RPGs na 3DS. A quantidade de conteúdo, o gozo que dá explorar todas as localidades ou a própria história, são só algumas das razões para comprar este título. Para aqueles que ainda não têm uma 3DS, esta é uma boa altura para adquirirem o novo modelo e jogarem esta relíquia. É excelente ver que continuam a apostar em títulos japoneses numa altura em que cada vez se vê menos este tipo de jogos no mercado europeu. Que venham mais!



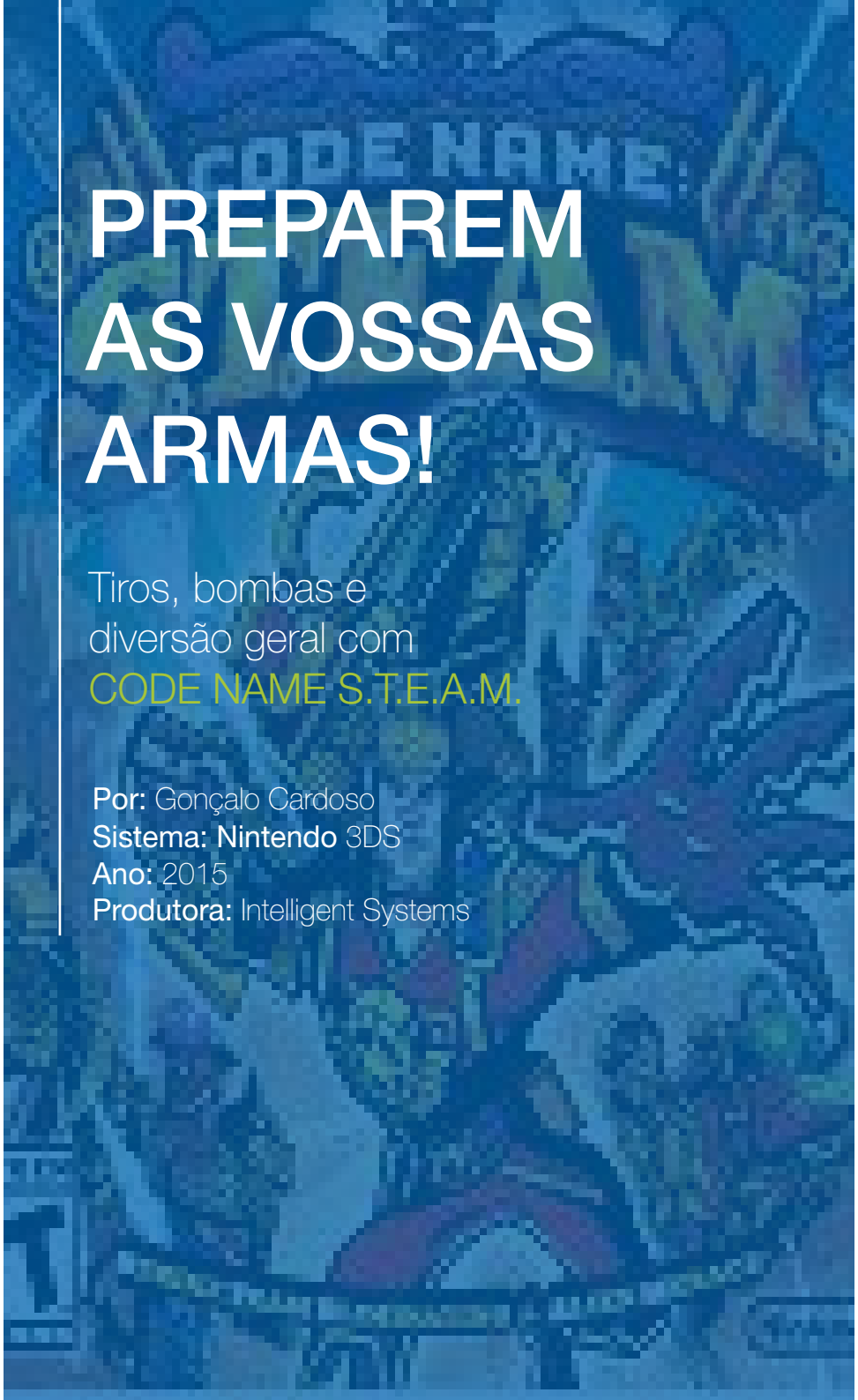




VEREDICTO

Um excelente port de um RPG fantástico. Pena a exclusividade ao novo modelo.





PREPAREM AS VOSSAS ARMAS!

Tiros, bombas e diversão geral com CODE NAME S.T.E.A.M.

Por: Gonçalo Cardoso
Sistema: Nintendo 3DS
Ano: 2015
Produtora: Intelligent Systems

Há cerca de uns meses, tive a oportunidade de experimentar este jogo e fazer a sua antevisão. Na altura, fiquei com uma excelente impressão deste e achei que tinha potencial para ser um dos grandes títulos da Nintendo 3DS este ano. E a verdade é que é mesmo. *Code Name: S.T.E.A.M.* é um excelente jogo, com mecânicas muito simples mas bastante apelativas e com uma arte fantástica.

A história começa quando se dá uma invasão de seres estranhos, uma espécie de aracnídeo, com luzes rosas por todo o lado e um aspecto metálico, na cidade de Londres no dia da inauguração da ponte Steamgate. Tomamos o controlo do Henry Fleming, que está na Embaixada Americana, e este consegue fugir do ataque juntamente com o seu novo companheiro John Henry. São salvos, nada mais, nada menos, do que por Abraham Lincoln, o presidente dos E.U.A. A partir daqui, a nossa equipa está sobre o comando do Sr.Presidente e vamos encontrando novos colegas. Desde Lion, um leão com a capacidade de aniquilar inimigos com a sua força física, Tom Sawyer, que tem uma pistola de murros, ou John que envia umas bombas de longo alcance que danificam diversos inimigos ao mesmo tempo, as escolhas para a vossa equipa são imensas.

As missões consistem em vários mapas, onde podemos gravar o nosso jogo em certos checkpoints, até conseguirmos acabar o mapa final e voltar a base, onde podemos ver o nosso progresso







e quantas moedas faltam até desbloquear o próximo armamento. Moedas essas que vamos apanhando ao longo dos mapas, juntamente com gear, que vão ser úteis para descobrir novos conteúdos. O obejctivo do jogo passa por chegarmos a um certo ponto do mapa, vivos de preferência, não sendo necessário eliminar todos os inimigos. Para movimentarmos as nossas personagens, consumimos steam, ou vapor. É a unidade de movimento do jogo que é gasta em todas as acções, desde andar ou disparar.

Um dos aspectos mais interessantes do jogo é o seu sistema gráfico e a sua arte. Parece que estamos dentro de um livro de BD. As personagens são muito detalhadas e são bem distintas umas das outras. Cada uma com o seu armamento especial, com direito a armas auxiliares, como uma besta ou uma máquina que recupera vida.

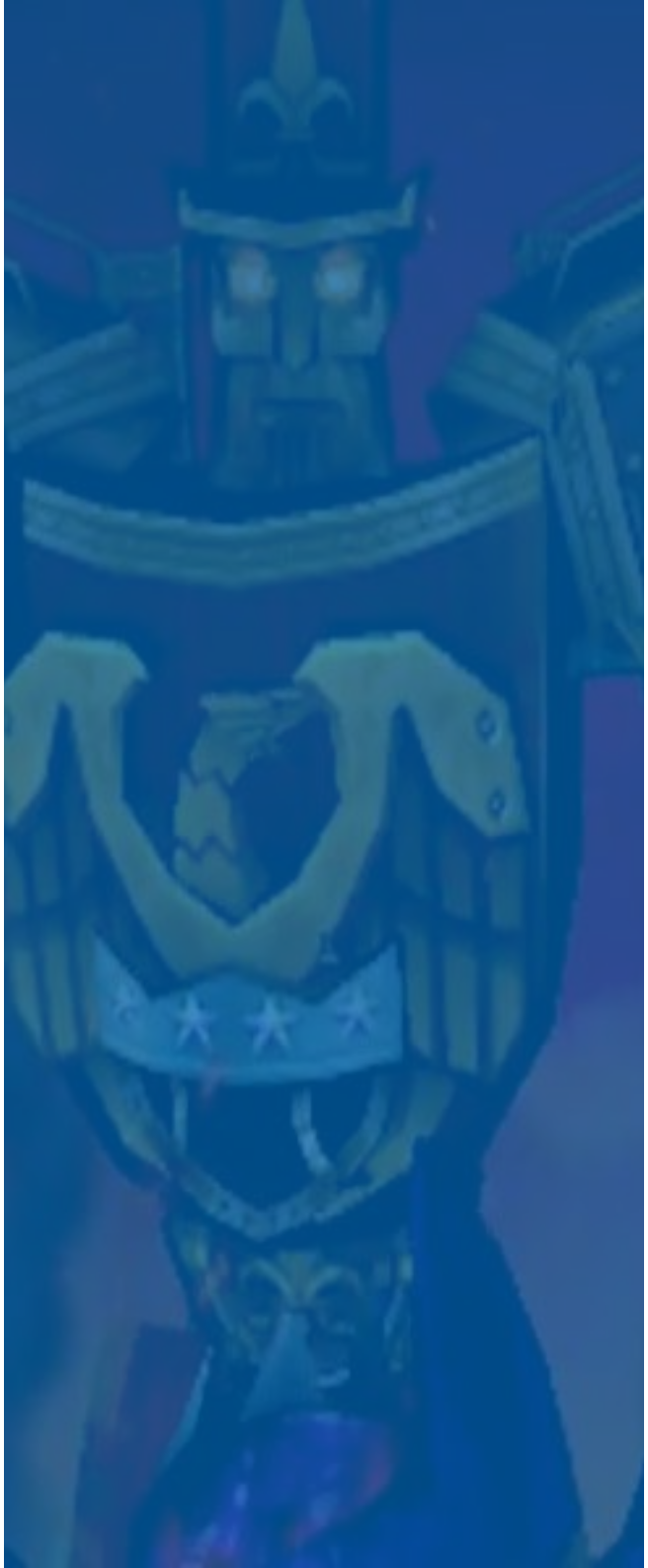
É fantástico como é que um sistema de combate tão simples, no fundo, só movimentamos as nossas personagens, disparamos e acabamos o turno, funciona tão bem. É super viciante e queremos sempre fazer só mais um turno. Mas para os que pensam que isto é simples, estão bem enganados. Se forem à maluca para cima dos inimigos, o mais provável é acabaram derrotados num instante. Muitas vezes, compensa mais uma jogada defensiva e entrar em modo *overwatch*, que é uma espécie de *counter* que é activado se os inimigos aparecerem no nosso raio de visão, mas para isso precisamos de ter poupado vapor no nosso turno anterior. Ou

seja, simples mas que requer atenção e alguma estratégia. Só tenho pena que a história não tenha mais conteúdo. Às vezes, passamos vários mapas sem ter grande evolução na história. Penso que podia ter havido um maior cuidado na criação artística dos inimigos. Ao contrário dos membros da nossa equipa, que estão excelentes, estes têm todos o mesmo aspecto e às vezes dificulta as batalhas, pois não sabemos que tipo de ataque esperar.

Além do modo história, temos ainda o modo *Versus*, onde podemos andar à pancada com os nossos amigos. As batalhas funcionam como no modo principal e são uma boa adição ao jogo. Não tem nada do outro mundo, mas é um complemento interessante para aqueles que são fãs do *online*.

Apesar de algumas arestas por limar, este é um







grande jogo de estratégia. Aliás, tudo o que a Intelligent Systems faz, faz bem. Penso que uma sequela é bem-vinda, de preferência com os erros do primeiro corrigidos, e qualquer fã de jogos de estratégia vai simplesmente devorar este título.

VEREDICTO

Extremamente apelativo e simples, este é um dos jogos do ano para a 3DS.



O PARADOXO DAS REVISTAS DE VIDEOJOGOS

Por Sérgio Barros Cardoso

Os videojogos e o seu público, na sua essência, são um meio que se tende a associar às mais recentes tecnologias e formas de comunicação. O tempo em que as impressões eram o principal veículo de informação vai longe e notícias de qualquer parte do mundo chegam-nos através de *tweets*, portais, Facebook, *feeds* e muitos mais. O facto de estas terem durado tanto é já um paradoxo em si mesmo. Por isso, e desde cedo, as revistas de Videojogos fazem um esforço por ser mais comerciais e, diria até, justificáveis, no acto da sua compra: vimos revistas a ser lançadas com VHS, com demonstrações, com jogos completos, guias completos, truques e dicas e todo o tipo de ofertas. Durante muito tempo o conteúdo era quase secundário e a revista era muitas vezes o acessório em vez do objecto principal da compra. Tudo isto não chegou… Não chegou para que o mercado português se visse privado da sua última revista de videojogos.

Chega aparentemente, para que um braço editorial de uma das maiores revistas de informática portuguesas, munido de um particular interesse na área dos videojogos (espero eu…), apanhe os despojos e surja dos escombros com uma nova edição impressa. Não quero fazer a crítica fácil: Portugal não é um mercado fácil para este tipo de revista, muitos falharam e a maioria não passou de *fancy fanzines*. A redacção da PC Guia Play é mínima: com três elementos, apenas com um revisor e um editor de arte. Tenho que reconhecer; para a velocidade a que se move a indústria e o mercado, um ciclo de edição mensal não deve ser nada fácil… Posto isto a revista cumpre com o que eu chamarei *check list* de sobrevivência: capa apelativa a um grande público? *Check*; *Reviews* a metro? *Check*; sistema de pontuação métrico? *Check*; "sobes e desces"? *Check*; preço acessível? *double check*!!!; Aspecto sóbrio e interessante? *Check*!

Numa Era em que todo o tipo de conteúdo é consultável online e as ofertas e "demos" quase deixam de fazer sentido, pois também elas são facilmente adquiríveis, o paradoxo está em que a única forma de ter uma publicação respeitada e pujante é centrá-la naquilo que realmente importa – no conteúdo! Conteúdo relevante, especializado, fundamentado e subjectivo. Tratar o videojogo como uma forma de arte ou pelo menos como uma congregação ou manifestação das várias formas de arte que o integram. A notícia e o facto devem ser apenas o mote e não o fim em si. A reportagem temática, o artigo de opinião, a entrevista, a opinião de autor e a associação com a indústria (editoras e independentes) e o jogador (amador, coleccionador e profissional) devem ser a base donde se ergue a revista ideal. Basta falar de publicações como a EDGE e a Retro Gamer para se perceber o que quero dizer. O paradoxo é que nesta Era de conexão total e global, uma impressão mensal deste género apenas sobrevive se for personalizada e informada e não informante, já que se dirige a um público, já de si informado, e que dispõe de todos os meios para tal a todo o momento.

Em tudo isto, a PC Guia Play falha redondamente! A sua equipa editorial mostra dificuldade em ser mais que um instrumento do marketing estabelecido no mercado nacional. O grande erro desta revista é assumir que o seu público é ignorante e tentar assumir-se como uma fonte de informação primária na temática dos videojogos, como se o primeiro contacto com as notícias e jogos acontecesse, de facto, no folhear das suas páginas. Mais que um erro, é pecado e pode ser suicida, não seja a falta de concorrência e o poderio da "revista mãe" (mesmo assim, veremos se tal será suficiente).

Nestes moldes, com conteúdo fraco e edição negligente, é muito discutível haver sequer espaço para a venda deste género de publicação nos quiosques em Portugal e a sua presença pode ser, inclusive, prejudicial para futuros periódicos.

A QUEDA É APENAS O INÍCIO

Até as Inteligências Artificiais têm dificuldades com puzzles em THE FALL

Por Luís Filipe Teixeira
Sistema: Wii U
Ano: 2014



Tomei a decisão de não investigar nada sobre *The Fall* antes de o jogar. Quis manter o mistério do título. Afinal não estava a jogar nenhum Mario Party ou até Assassin's Creed. Por surpresa minha não encontrei também nenhum manual de instruções com qualquer informação disponível. "Bem, assim sim!", pensei. Mas o melhor foi quando comecei finalmente o jogo. O mistério continuava. A única coisa que sabemos – porque nos é mostrado e não dito – é que fomos parar acidentalmente a um planeta incógnito. Caímos simplesmente lá: "e agora? Agora desenrasca-te."

Na tentativa de descobrir pelo menos o género do jogo, também me deparei com algumas questões. Carregamos uma pistola e andamos da direita para a esquerda (e vice-versa), por isso estamos perante um *platform shooter*, certo? Bem, a coisa não se apresenta tão simples quanto isso. Acontece que também temos de ir investigando o cenário como que se tratasse de uma aventura gráfica: pesquisa este objecto, usa isto com aquilo, usa esta fala numa escolha de quatro, etc. Mas e o tipo de atmosfera? Como podem ver nas imagens apresenta elementos de terror. Terror psicológico talvez? O que é

certo é que quanto menos esperava, deparava-me com criaturas ao longe. Ou melhor, estes iam aparecendo atrás só durante um segundo, impedindo-nos de olhar para eles com olhos de ver. Sabia que tinha aparecido ali algo a correr, mas o quê!? Claro que os elementos não acabavam aqui, pois tendo em conta o ambiente e cenário, sabia que também me encontrava num mundo de ficção científica. Ainda só estava no início! O que mais esperava por mim ainda?

Sem querer revelar demasiado – até porque descobrimos isto pouco depois da nossa aterragem – apercebemo-nos que somos ARID, uma inteligência artificial ultramoderna inserida num fato de combate. Esta é activada depois do piloto humano dentro do fato ter ficado inconsciente com a queda. Cabe-nos agora proteger o dono do fato, tentando arranjar forma de o reanimar neste planeta desconhecido planeta.

Ao longo do tempo vamo-nos familiarizando com a real personalidade de ARID e descobrindo o quão forte ela de facto é. Vamo-nos apercebendo que esta terá de ir ao desencontro do próprio protocolo se quiser salvar o seu piloto, pois nem todos os *puzzles* se resolvem de forma simples e directa. Tudo isso torna o nosso personagem mais "humano" e por isso mais autêntico, o que só joga a favor do jogo.

Mas falando dos *puzzles*, estes requerem um certo grau de exploração e investigação (o habitual nos jogos de aventura), por isso



não esperem por um jogo cheio de acção desenfreada. Não é só chegar ali e ir para a frente, como as imagens podem dar a crer. É preciso raciocínio e paciência.

Onde também é necessário ter paciência é com os comandos. Estes podiam ser mais intuitivos. Sempre que quero mexer em algum objecto, tenho de mexer o analógico direito e carregar no botão R. Depois disso ainda temos de mover o analógico esquerdo para escolher a opção que queremos fazer com esse objecto. Tenho a certeza que poderia haver uma forma mais simples de controlar tudo isso. Talvez seja melhorado na sequela! Pois é, porque este é o primeiro capítulo de uma trilogia. O segundo episódio chega já este Outono.

Adorei *The Fall*. Tendo em conta o visual minimalista do jogo, podemos correr o risco de pensar que a própria jogabilidade é bastante simples (alguém se lembra de *Limbo*?), mas existe aqui tanta variedade… Devo confessar: já há muito que não tinha este sentimento de solidão num jogo. *Super Metroid, Another World*,… Junto *The Fall* sem problemas a essa família.

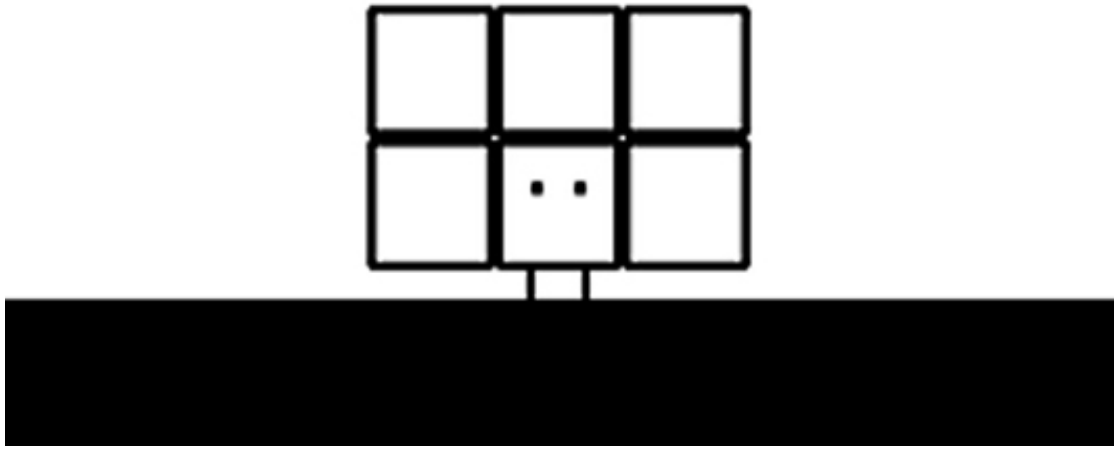
VEREDICTO

Um óptimo jogo que apesar de não parecer, oferece muita variedade.

NÃO FAZ MAL SER QUADRADO

Pensar em quadriculado para ajudar o BOX BOY!

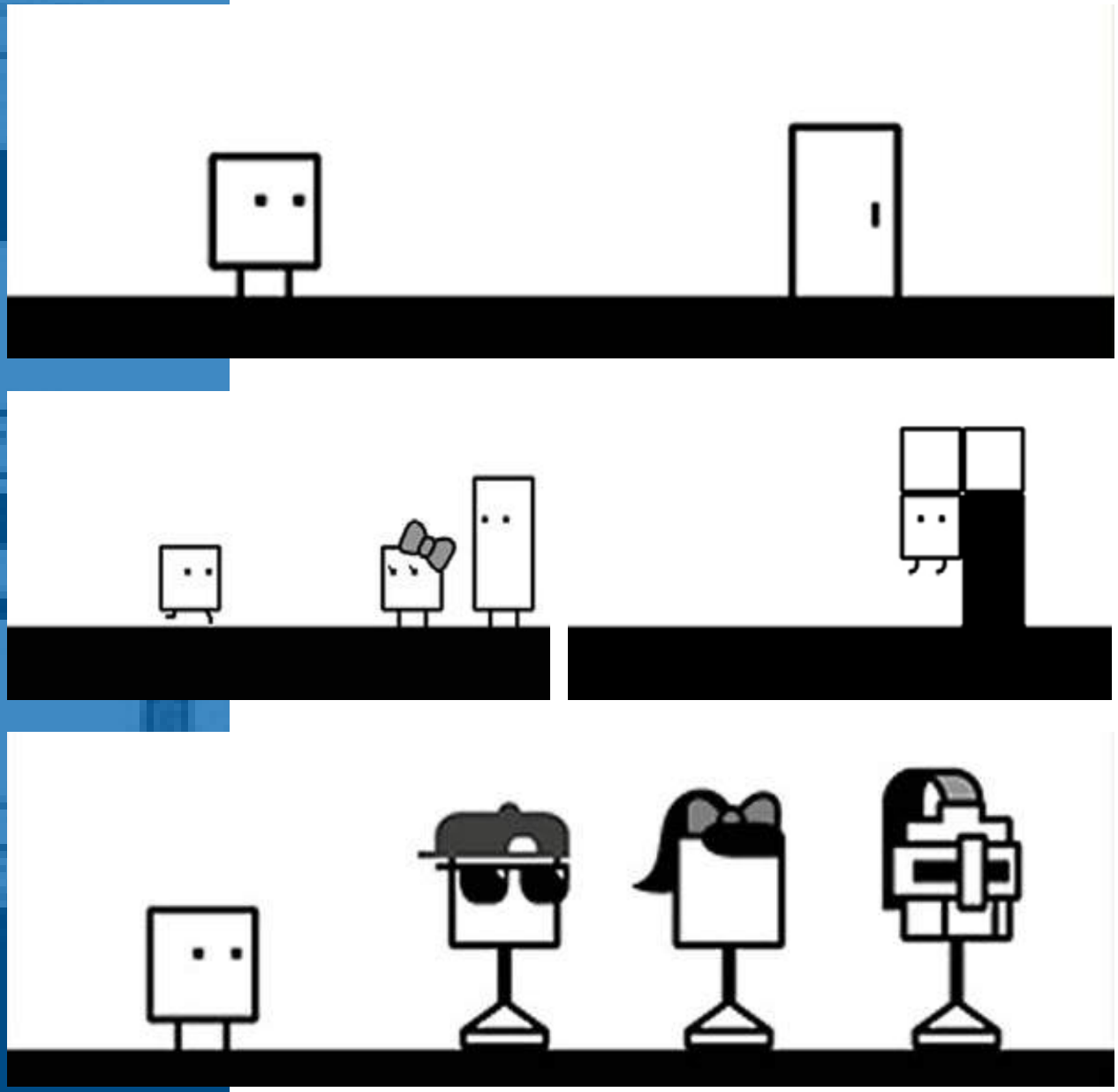
Por João Sousa
Sistema: Nintendo 3DS
Ano: 2015
Produtora: Nintendo



O género de plataformas 2D andou a roçar a extinção durante alguns anos parecendo que ia ser definitivamente substituído pelos jogos de acção e aventura 3D mas, felizmente, com a corrente Indie e retro que entretanto surgiu, houve uma grande revitalização do género. Os jogos de plataformas deixaram de ser apenas um conjunto bem coordenado de saltos para implementarem de forma inteligente um elemento de quebra-cabeças. Na maioria das vezes este elemento é resultado directo das suas mecânicas e é a razão que o torna único. *Box Boy!* é um exemplo disto. Conheci-o no último Nintendo Direct e, apesar de ser aparentemente o jogo mais simples que por lá passou, foi o que mais me despertou a atenção.

O nosso personagem é um simples quadrado que se pode desmultiplicar ou estender para percorrer os níveis da melhor forma possível. A maior parte do tempo usarão esta habilidade para criar pontes ou escudos feitos de quadrados mas atenção que o número de parcelas disponível muda de nível para nível. Outras utilizações vão-nos sendo continuamente apresentadas e rapidamente dominaremos este mundo quadriculado.

Apesar de ser um jogo bastante curto nota-se que foi feito um esforço para que tudo que o compõe seja relevante, ou seja, é uma experiência rápida mas



bastante satisfatória. Não é demasiado complicado também mas, apesar disso, fez-me passar um bom bocado pois esteve constantemente a apresentar-me novas ideias. Quando pensam que todo o jogo vai ser como um passeio pelo campo surge o conjunto final de níveis que, sem dúvida que me deixou a coçar a cabeça. Sinceramente gostei da forma como a dificuldade foi doseada pois habitua-nos ao jogo de forma tranquila e desafia-nos num clímax final de dificuldade.

Visualmente é extremamente simples também, um conjunto de quadrados e um personagem com a mesma forma geométrica, tudo apenas com linhas de contorno e um fundo branco. Tenho pena é que apesar disso não use o efeito de 3D da consola visto que é algo que até resulta de forma bastante eficaz em títulos de plataformas 2D com a simples separação entre o primeiro plano e o fundo. Apesar disso este *Box Boy!* tem um estilo bastante característico e, às vezes, isso é suficiente.

VEREDICTO

Um jogo de puzzle/plataformas com mecânicas muito interessantes por isso não sejam quadrados, experimentem algo novo.

“DESTA VEZ ESTÁ A SER FÁCIL… OLHA, MORRI.”

QUEST OF DUNGEONS

Análise principal por: **Ivo Leitão**
Ano: **2014**
Produtora: **Upfall Studios**
Sistema: **PC / MAC / Android / iOS**

Sabemos que a cena indie portuguesa de videojogos está de boa saúde quando jogos como este Quest of Dungeons são *greenlighted* no steam num curtíssimo intervalo de tempo. Apesar do género *roguelike* não ser do agrado de todos, David Amador conseguiu de uma certa forma simplificar esse conceito e tornando-o mais acessível a outros públicos, embora o jogo consiga ser na mesma bastante sádico como manda a lei.

E para quem não está familiarizado com o assunto, o que raios é um *roguelike*? Bom, pensem num RPG de acção, com níveis completamente aleatórios e que cada movimento que façamos ou outras acções como usar itens, magias ou ataques correspondem a um turno que é usado em simultâneo por todos em campo. Ou seja, por cada acção que façamos, os inimigos à nossa vista fazem as suas. Isto pode não parecer nada de especial, mas quando as mortes são permanentes então teremos mesmo de ter o maior cuidado possível e utilizar estratégias de forma a não sermos cercados e planear cada movimento de cada vez.

Mas este não é um *roguelike hardcore* porque apesar de cada critical que apanhamos no lombo em graus de dificuldades maiores nos deixar completamente em pânico, também acaba por ser algo generoso nas habilidades especiais que podemos desencadear, na simplicidade de utilização de equipamento, sem restrições de peso de inventário ou fome, o que o torna também mais acessível. Por norma, o grau de dificuldade por defeito é o *hard*, mas não pensem que no easy a vida é completamente facilitada, também podem ter surpresas bem negativas quando menos esperam, como por exemplo descermos um andar por acidente, ir parar automaticamente a uma sala rodeada de inimigos, incluindo um feiticeiro que nos congela no lugar e durante uma série de turnos ficamos completamente indefesos e à mercê de todos os outros inimigos que imediatamente nos rodearam.

Até ao momento temos 4 diferentes classes para escolher, embora David Amador já nos tenha confidenciado que

está mais uma para vir. O guerreiro, também conhecido por *"tank"*, é aquele que apenas pode atacar em combates corpo-a-corpo, estando por isso mais exposto ao dano inimigo, mas também é o que possui uma vida maior. O assassino é a classe que nos permite usar arco e flecha, sendo provavelmente a classe mais recomendada para ser jogada nos graus de dificuldade superiores, a habilidade de causar dano à distância sem recurso a *mana* é preciosíssima. O feiticeiro (quaisquer semelhanças com o *black mage* de *Final Fantasy* são mera coincidência) é o típico utilizador de magia, com habilidades como ataques mágicos elementais de fogo, gelo e electricidade. Por fim temos o Shaman, que mistura um pouco artes mágicas com marciais.

E à boa moda de um *roguelike*, aqui tudo é aleatório: os níveis são construídos de forma aleatória, as armas e equipamento que encontramos também possuem características aleatórias, o mesmo para o inventário dos vendedores que vamos encontrando, a ordem pela qual vamos aprendendo novas *skills*, entre muitos mais. Por exemplo, a maior parte dos níveis têm apenas um *boss*, mas já apanhei níveis sem *boss* algum e outros com 2. Ainda notei um ou outro *bug* com essa "aleatoriedade", pois por vezes temos um número ímpar de portais e um deles não nos leva a lado nenhum ou até nos deixam na própria sala, o que é um pouco inútil (ou talvez não, caso queiramos fugir de um grupo de inimigos). Por vezes temos também



algumas quests a completar, uma vez mais de forma aleatória, que se resumem em procurar objectos especiais espalhados nos níveis ou derrotar algum inimigo bem mais forte que o normal. Quando são inimigos capazes de nos congelar, queimar, ou fazer sangrar por vezes também nos dão dores de cabeça e uma vez mais teremos de os tentar fintar de alguma forma. Outra das coisas de que gostei bastante foi o toque humorístico dado no jogo. A história começa com o *cliché* de um vilão dominar o mundo, tendo-o roubado de toda a sua luz. Surgem então quatro heróis dispostos a percorrer todos os perigos (as 4 classes previamente referidas), derrotar o mau da fita e restabelecer paz ao mundo. Mas depois de um breve diálogo acabamos mesmo por ser largados sozinhos, para regozijo dos outros três que lá ficaram (*he is so dead*). E esse toque humorístico lá vai continuando, com algumas bocas que os inimigos nos vão mandando, por vezes resultando em cheio e lembrando-nos que na aleatoriedade de um *roguelike* tudo pode acontecer.

Graficamente é um jogo bastante simples, mas tudo tem um aspecto visual que imediatamente nos remete aos RPGs clássicos da era dos 16bit. As *sprites* dos heróis fazem-nos lembrar personagens de outros jogos clássicos, o que terá sido certamente algo propositado em jeito de homenagem a esses clássicos de outrora. As músicas também vão sendo algo variadas e

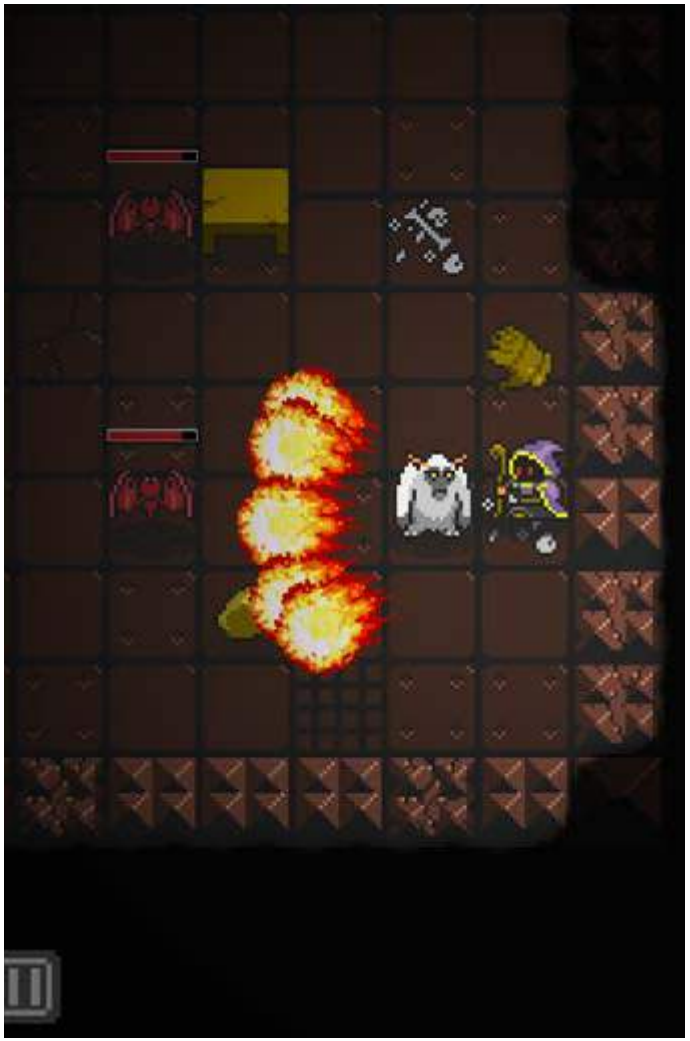
sempre agradáveis, algumas mais alegres como a melodia das lojas, outras mais tensas que se adequam perfeitamente à jogabilidade "passo a passo" que este *Quest of Dungeons* nos obriga.

Fico a aguardar pelas novidades que aí virão neste *Quest of Dungeons*. É um óptimo jogo e bastante viciante, mas tem potencial para melhorar mais.

Algumas das coisas que já foram reveladas e virão para uma versão 2.0 será uma dungeon adicional, uma outra classe, algum rebalanceamento das *skills* que cada classe pode desencadear, bem como poderemos enfrentar o zombie dos nossos heróis de aventuras anteriores, recuperando assim esse *loot* perdido. Mal posso esperar!







VEREDICTO

Simples e viciante. O facto de ter morte permanente e nos obrigar a recomeçar tudo do zero não é de todo um problema.

Mini por: Tiago L. Dias

É este o título que me tem ocupado as viagens de comboio para o trabalho. A versão Android para telemóvel está impecavelmente sólida. Demorei um pouco a dominar a movimentação com o dedo, mas passados uns quantos Game Overs, dou por mim agarrado para saber o que há mais para frente. É simples e bem feito, muito bom para dispositivos com ecrã de dimensões mais reduzidas. Não tem nada de novo no género, mas proporciona bons momentos, especialmente para o universo *mobile*.

Mini por: Victor Moreira

Como amante de *roguelikes*, *Quest of Dungeons* foi para mim uma excelente surpresa e tem sido uma companhia indispensável no Android. Não é, de todo, um jogo fácil (porque nenhum *roguelike* o é) mas iniciar uma nova aventura, quando sabemos que vai ser sempre diferente, não custa nada e acaba sempre por nos prender. Através de mecânicas simples e intuitivas, melhoramentos da personagem e imenso *loot* para encontrar, *QoD* promete viciar qualquer um! A banda sonora é excelente e o *look* retro um bónus gigante!

Mini por: Miguel Coelho

A simplicidade é a chave para cativar e agarrar um jogador e é isso que *Quest of Dungeons* faz de melhor. Contudo, não se reduz a isso, tem conteúdo suficiente para construir a partir daí e mantem-nos agarrados, tendo como principal trunfo ser um *roguelike* e, por isso, oferece uma experiência diferente de cada vez que o jogamos.
O facto de ter sido feito por apenas uma pessoa e essa pessoa ser portuguesa acrescenta-lhe, para mim, valor extra, pois é sempre bom saber que a nossa (ainda pequena) indústria está bem entregue.

A FORÇA É FORTE NESTE JOGO

STAR WARS DARK FORCES

Por Ivo Leitão
Sistema: PC
Ano: 1995
Produtora: LucasArts

É certo e sabido que a *franchise* Star Wars é um sucesso tremendo. Para além dos filmes, gerou vários livros, *comics*, séries de animação e claro está, os videojogos também não ficaram de parte. Para além das esperadas adaptações dos filmes, temos recebido muitos outros que atravessam os mais variados subgéneros de videojogos. No auge da popularidade de *Doom*, alguém na LucasArts achou que seria boa ideia lançar um *first person shooter* passado no universo de Star Wars, mesmo sabendo que a série sempre foi conhecida pelos seus combates com sabres de luz ou intensas *dogfights* no espaço. E não é que até se safaram bem?

Aqui encarnamos na personagem de Kyle Katarn, criada propositadamente para este jogo. Kyle começou por se alistar no exército Imperial, onde adquiriu todos os seus conhecimentos de combate. Mas quando descobre que foi o próprio Império que esteve por detrás da morte dos seus pais, Kyle torna-se num mercenário ao serviço dos rebeldes, em conjunto com a sua companheira Jan Ors, outrora espiã também ao serviço dos rebeldes. Aqui a história começa um pouco antes dos eventos do primeiro/quarto filme da saga, com a nossa primeira missão a ser infiltrarmo-nos numa base imperial e roubar os planos da primeira Death Star. As missões seguintes já passam depois do primeiro filme e colocam-nos uma vez mais em missões mais estratégicas, onde nos iremos cruzar com algumas caras conhecidas.

Essa é logo das primeiras diferenças que vemos neste *Dark Forces* comparativamente com outros FPS da altura: aqui é dada muita mais importância à história da aventura e não matar tudo o que mexa à nossa frente até chegarmos ao final do nível e partirmos para o próximo. Todos os níveis têm os seus próprios objectivos, que nos são passados com um *briefing* inicial e várias *cutscenes* narradas intercaladamente. Na questão do armamento temos uma notável ausência: o sabre de luz, que só apareceu na sequela. De resto temos muitas armas futuristas, explosivos e outros itens que podemos utilizar, como lanternas, óculos de visão por infravermelhos ou outros equipamentos como máscaras de gás, o que só por aí já oferecia mais variedade na jogabilidade comparativamente com



outros jogos similares. Mas há mais: este e os jogos que continuaram com esta série (*Dark Knight*, *Jedi Outcast*) sempre tiveram um foco maior em apresentar alguns outros desafios que não os combates. Os níveis aqui são bem grandinhos e com alguns *puzzles* para resolver, mais uma vez não é o *run 'n gun* que se calhar muitos esperavam. Isso e o sistema de *checkpoints* algo disfarçado, pois não é possível salvar o nosso progresso a qualquer momento como em muitos outros FPS, existindo porém alguns *checkpoints* invisíveis, onde renascemos caso percamos a vida algures no nível.

A nível técnico ainda é um daqueles jogos em "duas dimensões e meia" ou seja, apresenta níveis em três dimensões, mas os inimigos são *sprites* em 2D. Mas mesmo não sendo completamente tridimensional como por exemplo *Quake* que saiu no ano seguinte, *Dark Forces* já incluiu algumas melhorias técnicas que não eram comuns outros jogos similares da altura, como a capacidade de agachar, saltar, olhar para cima e para baixo. Mas picuinhices de lado, não deixa de ser um jogo graficamente bem competente para a época, com os cenários, inimigos e restantes personagens a estarem bem detalhadas. As *cutscenes* foram muito bem-vindas, na minha opinião, e a decisão de não incluírem actores reais em sequências de *full motion video*







como em *Dark Knight* foi, para mim, uma boa decisão. No que diz respeito ao som... bom, aí é que não tenho nenhuma razão de queixa mesmo! Vamos ouvir continuamente várias melodias bem conhecidas para qualquer fã de Star Wars, o que gostei bastante. Os efeitos sonoros são bons e a narração também, já nessa altura a Lucasarts não brincava em serviço.

Como um jogo passado no universo Star Wars, acho que esta primeira entrada na *franchise* no mundo dos *first person shooters* acabou por se sair muito bem, tanto na jogabilidade, como na história e missões que teríamos de desempenhar. Para além da falta notória do sabre de luz que só viria a ser colmatada em *Dark Knight*, ficou também a faltar uma vertente *multiplayer*, o que é pena. É certo que hoje em dia já seria algo ultrapassado, tendo em conta a larga oferta que temos no mercado de FPS *multiplayer*, mas penso que seria um bom extra se tivesse sido incluído na altura. Se ainda não o jogaram, recomendo que o façam e já agora as suas sequelas também, pois a história de Kyle Katarn e Jan Ors não se fica por aqui.

VEREDICTO

Com um grande foco na história, exploração e vários gadgets para usar, *Dark Forces* deixou a sua marca nos FPS clássicos. Mais um bom jogo da saga Star Wars.

CLÁSSICO DE PESO

O regresso dos *cute'm ups* em grande com 3D FANTASY ZONE II

Por Gonçalo Cardoso
Sistema: Nintendo 3DS
Ano: 2015
Produtora: M2



Mais um clássico revitalizado para a grande 3DS. Desta vez, temos um *shooter* bem à maneira. Lançado originalmente em 1987, na Master System, consola histórica da SEGA, este jogo é muito apelativo e fácil de se gostar dele. Mas este é o *remake* do *remake*, ou seja, foi feito a partir da versão de PS2, lançada em 2008, que já tinha grandes melhorias em relação ao original. Este é então a melhor versão que podem encontrar e também a mais barata. Se nunca o jogaram, esta é, sem dúvida, a versão definitiva.

Os cenários são deliciosos e fiquei extremamente surpreendido com a inclusão do 3D. Dá uma sensação completamente diferente ao jogo todo e oferece, de facto, a sensação de mais uma dimensão. *Fantasy Zone II* é um *shooter* simples, com vários bosses à mistura e muita moeda para apanhar. Com estas, podemos comprar upgrades novos a nossa nave, como maior poder de fogo ou engenhos para aumentar a velocidade da nave, bem como uma série de opções como dificuldade reduzida. Podemos fazer uma espécie de time travel entre os cenários para completar os níveis e encontrar novos inimigos.

Existem dois modos há escolha:







O *story* e o *endless*. O primeiro, onde eliminamos os inimigos necessários até aparecer o boss para completar o nível, o clássico modo de qualquer videojogo. O segundo, o mais divertido na minha opinião, tem como único objectivo ficar o maior tempo possível vivo, estilo survival. É incrível como é que algo tão simples consegue ser tão viciante. Apesar da dificuldade inicial e de por vezes o ecrã ser um autêntico caos, este jogo é espantosamente "*cool*". Destaque ainda para a banda sonora que é sem dúvida das melhores coisas que o jogo tem. São temas frenéticos e cheios de energia e tornam a nossa aventura bem mais animada.

Sem dúvida que é melhor que o seu antecessor e é também das melhores ofertas retro que têm nesta portátil. Não é para todos os jogadores, mas tanto os velhos como os novos amantes de shooters "à antiga" irão ficar bastante satisfeitos com esta bela pérola. Não é um simples *port* ou *remake*, é a recriação carregada de melhorias e adições que tornam este jogo uma referência na Nintendo Eshop.

VEREDICTO

Um clássico intemporal na sua melhor versão.



THE GAMES TOME

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

**Para ouvir cliquem na imagem*



OLD **VS** NEW

KIRBY´S ADVENTURE
VS
KIRBY AN THE RAINBOW CURSE

Por João Sousa

BOLAS COR-DE-ROSA

Old	*New*
Kirby's Adventure	**Kirby and the Rainbow Curse**
Wii U	Wii U
2013	2015
HAL Laboratory	HAL Laboratory

Quem diria que Masahiro Sakurai, o responsável pela série de sucesso Smash Bros seria também o criador dum dos personagens mais fofinhos da Nintendo? Esta criatura redondinha e cor-de-rosa tem um ar imediatamente inocente e provavelmente por isso, a sua série de jogos pode ser conotada como mais infantil. Isso é, em parte, verdade, pois são sem dúvida jogos algo permissivos em termos de dificuldade, mas não pensem que não são óptimos para adultos também. Aproveitando o lançamento recente de *Kirby and the Rainbow Curse* na Wii U e de *Kirby's Adventure* na Virtual Console da Wii U venha daí mais um Old Vs New da PUSHSTART. Devo começar já por dizer que este embate não é justo pois apesar destes dois jogos terem o mesmo protagonista são bastante diferentes entre si e isso é, aliás, característica desta série, o facto de experimentar coisas novas. O título mais recente *Kirby and the Rainbow Curse* acaba por funcionar mais como um sucessor de *Kirby: Canvas Curse* lançado para a DS. Nesta sub-série, não controlamos o protagonista directamente mas sim através de uma linha colorida que vamos desenhando com o *stylus* e o Kirby, coitado, lá vai aos rebolões por ela. Esta forma de jogar foi uma surpresa criativa na portátil da Nintendo e, nesse sentido, esta nova inclusão não inova muito porque já vinha de trás. Relativamente a este ponto pode questionar-se se é mais agradável interagir desta forma num jogo de plataformas ou simplesmente usar controlos tradicionais. São, sem dúvida, experiências diferentes e, tal como referi num artigo de opinião na passada edição da revista PUSHSTART (A falsa sensação de controlo), este tipo de controlo indirecto sob o personagem cria menos empatia com o mesmo. Deixamos de ser o Kirby para sermos nós próprios, o Deus que põe o estômago de Kirby a andar às voltas. Senti por vezes também que o jogo parecia mais complicado do que necessitava ser por esta inclusão alternativa de controlo mas, apesar disso, com uma rápida habituação começarão a manipular o tracejado convenientemente e a conduzir o personagem pelas linhas que vão criando. Por outro lado, o facto de utilizarmos controlos tácteis (ou, para melhor precisão, o *stylus*) torna completamente impossível jogar sem tirar os olhos do *gamepad*, o que é uma pena visto que a estética deste jogo é soberba. A Nintendo tem brincado bastante com texturas, e se em *Kirby's Epic Yarn* o nosso personagem era um novelo de lã desdobrando o tecido da realidade (literalmente) desta vez os





novelos ficaram para o Yoshi (que chegará em breve) e dá-se aqui forma à plasticina. E que bem que ficam estes cenários feitos desta massa de moldar em que até se conseguem ver as dedadas dos seus criadores! Não é a primeira vez que o aspecto de plasticina é usado num jogo mas continua a ser algo bastante único e, neste caso, particularmente eficaz. Parece não fazer muito sentido ter um jogo na Wii U em que vamos jogar sem sequer olhar para a televisão… mas se tiverem mais alguém em casa, rapidamente vão juntar uma plateia à volta do grande ecrã, além disso existe um modo multijogador que é bastante divertido. De forma semelhante ao que acontecia em *Epic Yarn*, Kirby volta a conseguir transformar-se em diferentes veículos como um tanque ou um submarino e a variedade que esses momentos trazem à jogabilidade é muito boa e bem-vinda. As batalhas contra os bosses são também um dos pontos altos deste jogo pois desengane-se quem pense que é uma brincadeira de crianças… alguns são mesmo duros de roer! Mas não nos esquecemos do outro título recentemente recuperado desde a Wii U, *Kirby's Adventure* que é também excelente. Apesar de ter um estilo gráfico mais convencional, é aquele estilo muito Nintendo, cheio de cor e personalidade e isso é sempre bom. Em termos de jogabilidade é um pouco mais tradicional e remete para os jogos de plataformas 2D a que estamos mais habituados mas é altamente entusiasmante e cheio de acção. Aqui a principal particularidade em destaque é o poder de sucção de Kirby que ao sugar os seus inimigos permite-lhe adquirir os seus poderes dando acesso a uma série de truques variados (imaginem os *power-ups* de Mario mas com um *twist*). Tem também vários minijogos e é excelente quando jogado em modo *multiplayer* local. Se não o jogaram na geração anterior aproveitem agora para o adquirir pois está com um preço muito em conta e continua a valer completamente a pena.
Assim sendo não há vencedor, o *old* é muito bom e o *new* também, e ainda bem que assim é pois nesse caso, quem fica a ganhar somos nós.











QUEM DISSE QUE OS METAIS NÃO TÊM SENTIMENTOS?

Prazer em conhecer-te, Clank

Por Gonçalo Cardoso

Mais um mês, mais um personagem, mais um *sidekick*. Desta vez, temos connosco um dos mais temidos, fortes e furiosos seres do mundo dos videojogos. Bem, talvez não, mas é um personagem bem engraçado e, caso fosse um ser humano, aposto que seria muito boa pessoa. Clank é o seu nome, fiel companheiro de Ratchet e todos o conhecem, espero eu; se não conhecem, estamos cá exactamente para isso. Daí o nome da famosa série Ratchet & Clank. Não vou falar das dezenas de jogos em que este amigo já entrou pois daria para escrever um livro, vou mais dar alguns pontos importantes sobre a sua criação e mostrar a sua importância no universo dos videojogos. Vamos, então, conhecer o Clank.

Quem é?

Clank nasceu numa fábrica de robôs, no planeta Quartu, mas a verdadeira alma deste foi criada por Orvus, um ser da raça Zoni muito superior ao usual que criou a Great Clock, uma máquina que servia para manter o tempo e restaurar problemas. O seu verdadeiro nome é XJ-0461 e este pequeno robô tem tantas habilidades como qualquer Bimby de hoje em dia. Desde fazer transformações no seu tamanho, que lhe permite infiltrar em qualquer lugar, ou hackear qualquer estação terminal, Clank é uma máquina multi-funcional. Além disto, tem um sentido de humor muito interessante, faz nos lembrar um escritor inglês do século XIX, daqueles que tem sempre algo a dizer de uma forma extremamente intelectual.

Clank entra em todos os jogos da série Ratchet. São cerca de 5 na Playstation 2, 6 na Playstation 3, e mais 2 na PSP, sendo que um deles é inteiramente dedicado a ele, o *Secret Agent Clank*. Podem jogar com ele em praticamente todos os jogos da série, aspecto que sempre achei fabuloso na criação dos jogos pois há sempre uma secção algures onde este companheiro vai ser bastante útil. Tal e qual como os jogos evoluíram, sendo uns com mais características de plataformas, outros viram-se mais para a acção, o próprio Clank vai acompanhando este processo e nunca fica para trás. À parte disto, faz uns cameos hilariantes em jogos como Resistance: Fall of Man ou Everybody's Golf.".



Importância no mundo dos videojogos

Esta série, e por consequente este personagem, trazem me óptimas recordações de quando era mais novo. Decerto que já conhecia os videojogos e que já tinha tido outras paixões, mas Clank foi dos primeiros personagens que me interessei verdadeiramente. Sempre achei que tinha algo de muito humano e tratava-se apenas de um pequeno robô. Não estou com isto a dizer que Ratchet não é um herói bestial, mas Clank tem qualquer coisa que mexe mais comigo. Foi ele a principal razão para começar a seguir a série e desde a sua estreia, em 2002, que nunca mais parei de os jogar. Parecendo que não, já se passaram 13 anos, já é uma relação de longo prazo. Acompanhei os bons e os maus momentos, como uma passagem fraca para Playstation 3 mas que com o tempo se compôs e voltou às origens da série.

Espero que a Insomniac continue o seu excelente trabalho na geração actual e que possa trazer mais aventuras desta destemida dupla e, de preferência, com várias intervenções do nosso amigo metálico. Eles já se podem considerar estrelas, visto que até um filme sobre eles vai sair este ano. Só espero que a sétima arte faça jus aos nossos amigos.









DAR VIDA NOVA A UM VELHO JOGO

Reaproveitar Cenários

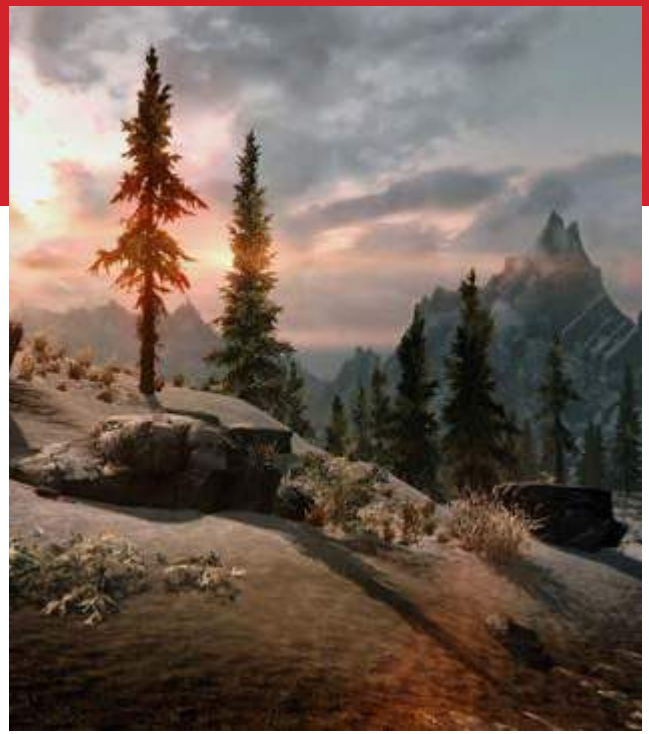
Por: Tiago Dias

Escrevo estas linhas com a consciência que me vão chamar nomes e acusar de não perceber nada dos meandros da rentabilização de um videojogo. Mas cá vai. Dizem que estamos numa democracia e temos liberdade de expressão, portanto é isso mesmo que aqui exploro.

Vamos esquecer o *multiplayer* e focarmo-nos em *single-player* para expor o que me vai na cabeça. Quantas vezes já acabaram um jogo daqueles enormes cheios de detalhe e vida, com quilómetros de áreas para visitar e depois sentem pena de o arrumar na prateleira? Peguemos no *Skyrim* ou no *GTA V*. Este último é de um detalhe enorme, com vida própria, tem mecânicas assustadoras, horas e horas de desenvolvimento, milhões de euros investidos e que no fim apenas lhe retiramos umas dezenas de horas de divertimento. O jogo acabou e agora? Desperdício? Podemos explorar cada esquina, cada metro quadrado, mas vão faltar os objectivos. Acabei o *GTA V*, parece que já fez 3 décadas, mas volta e meia ainda vou lá dar uma espreitadela, dar uma volta na cidade, ver de novo a fantástica casa do Franklin, dar uma volta de helicóptero, mas tudo apenas como turista. Agora a pergunta inocente... porque não reaproveitar o cenário para fazer outro jogo?

Vamos lá a ver, continuando no exemplo do *GTA V*, já temos o motor gráfico, os sons, toda a mecânica de movimento. Só teria de se fazer uma nova história e criar algo seminovo. Mas não seria para criar o GTA 5,5 ou GTA V 2.0. A ideia seria fazer render todo o universo do jogo. Por exemplo, um *point n' click* seria, para os amantes de aventuras gráficas, uma dádiva dos Deuses. As personagens até podiam ser novas. Só de pensar fico com uma poça de baba aos pés. Mas podia ser outra coisa... sei lá, um Mist dos tempos modernos, ui, mais baba, já tenho baba pelos joelhos. Obviamente seria necessário desenvolver algumas mecânicas, plot, inventários etc... mas a base, o que mais trabalho e horas leva aos estúdios já estaria feito ou quase feito.

Vejamos os contras, pessoalmente não vejo nenhum, mas estou certo que os estúdios encontrariam entraves. Se fosse



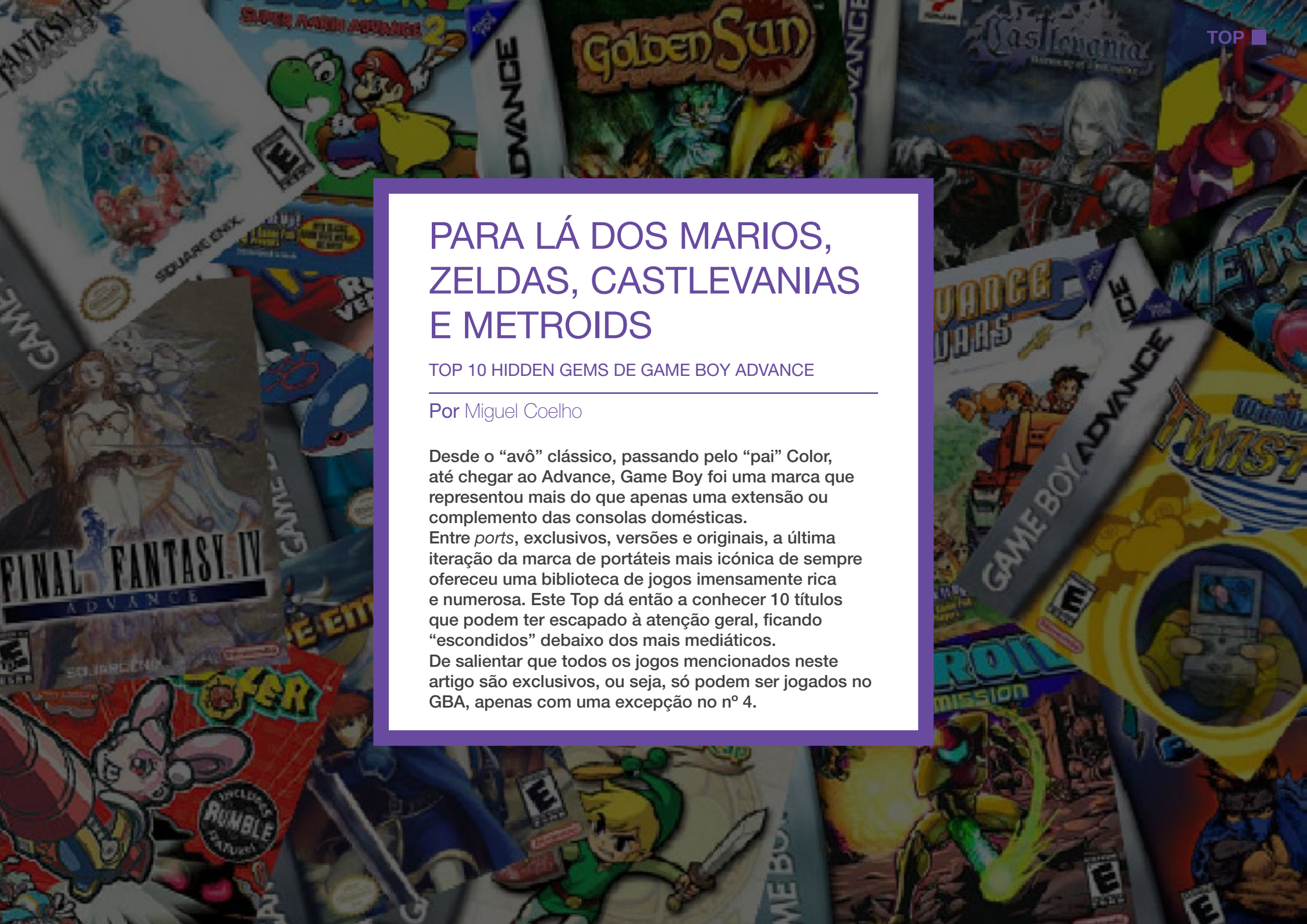




lançado o *"The secret of Los Santos"*, um jogo *point n' click* onde jogávamos na pele de um polícia com o mesmo sistema de mundo aberto, as reacções seriam interessantes. Os adeptos do género poderiam gostar e o jogo iria vender, nunca sequer perto dos números de *GTA V* obviamente, mas daria um novo motivo para se explorar o cenário; e que cenário. Por outro lado, outros tantos jogadores achariam imediatamente uma banhada. "O quê, aventura? Onde está o sangue, onde é que está o espancamento e por ai fora?". O estúdio iria ver um risco de diminuição de status da serie, calculo eu. O mainstream é tramado, para não dizer pior. Mas que seria bom, seria. Um bom jogo de *puzzle*, aventura, ou mesmo quem sabe algo tipo Sims, com um mundo destes seria "upa upa". Imaginem um *Last Of Us* em mundo aberto Los Santos... a baba já chega à cintura, estou desidratado...

Mas atenção, estes reaproveitamentos teriam de ser feitos com cautela; é de evitar aproveitar o *Skyrim* e meter um nórdico de capacete de chifres a fazer ski alpino, ou no *GTA V* o Trevor a jogar Badmínton...

Agora que estou a acabar, chamem-me de maluco, que não percebo nada de nada, mas aposto que qualquer um de vocês já chegou ao fim de um jogo de mundo aberto a pensar: "E agora que faço eu que isto acabou? Ficou um vazio, quero mais!".



PARA LÁ DOS MARIOS, ZELDAS, CASTLEVANIAS E METROIDS

TOP 10 HIDDEN GEMS DE GAME BOY ADVANCE

Por Miguel Coelho

Desde o "avô" clássico, passando pelo "pai" Color, até chegar ao Advance, Game Boy foi uma marca que representou mais do que apenas uma extensão ou complemento das consolas domésticas.
Entre *ports*, exclusivos, versões e originais, a última iteração da marca de portáteis mais icónica de sempre ofereceu uma biblioteca de jogos imensamente rica e numerosa. Este Top dá então a conhecer 10 títulos que podem ter escapado à atenção geral, ficando "escondidos" debaixo dos mais mediáticos.
De salientar que todos os jogos mencionados neste artigo são exclusivos, ou seja, só podem ser jogados no GBA, apenas com uma excepção no nº 4.

KURUKURU KURURIN

Género: Puzzle
Ano: 2001

Este título de lançamento do GBA (que é um dos trava-línguas mais tramados que já disse) podia muito bem não ter saído no nosso território, visto que os americanos não tiveram direito a ele, o que muitas vezes compromete a vinda dos jogos para o ocidente. Mas ainda bem que veio, pois trata-se de um dos *puzzle games* mais originais, desafiantes e divertidos que já joguei.

Nele controlamos uma espécie de helicóptero, do qual temos apenas a visão picada e, portanto, só conseguimos ver a hélice. O objectivo passa por conseguirmos conduzir essa hélice através de percursos sinuosos, com obstáculos e bastante apertados sem bater nos limites mais vezes do que o permitido. Simples, mas extremamente viciante.





ADVANCE GUARDIAN HEROES

Género: Acção
Ano: 2004

Ok, quem me conhece vai já dizer "Se este jogo não estava aqui caía um santo do altar!", tendo em conta o *fanboy* assumido que sou de *Guardian Heroes* para a Sega Saturn. A verdade é que não precisava de o ser para incluir este jogo nesta lista.

Esta versão de *Guardian Heroes*, o segundo e último jogo da série, continua a fórmula de sucesso com um *side scrolling beat'em up* em 2D que tenta expandir um pouco as ideias originais, desde logo com o movimento: no primeiro jogo apenas conseguíamos mudar de plano, *à la Fatal Fury*, enquanto neste temos mais liberdade, podendo saltar bastante alto e afastar e aproximar do primeiro plano com mais fluidez. Apesar de ter alguns problemas de *frame rate* quando tem de lidar com vários inimigos e animações simultâneas, continua a ser um óptimo jogo de acção e uma excelente maneira de matar saudades do título original.

SIGMA STAR SAGA

Género: Action RPG
Ano: 2005

Esta recomendação vem também com um aviso prévio: este jogo pode não ser para toda a gente. *Sigma Star Saga* propõe um conceito bastante interessante (ainda que não sendo original), misturando dois géneros de jogo diferentes: RPG e *shmup*. O primeiro, em forma de RPG de acção, passa-se na maior fatia do jogo, em que temos de explorar, combater, apanhar objectos e resolver problemas, enquanto o segundo traduz-se em instâncias em que temos de atravessar certas zonas e derrotar inimigos como se de um *space shooter* se tratasse.

O conceito é bom e, em muitas ocasiões, funciona, transformando o jogo em algo diferente do comum, no entanto a longo prazo pode não compensar o tempo e paciência gastos para alguns jogadores. Ainda assim, merece mais atenção e deve ter-se em conta como uma das *hidden gems* do GBA.



ASTRO BOY: OMEGA FACTOR

Género: Action Platformer
Ano: 2003

Apesar de não ser muito popular no ocidente, Astro Boy é uma das personagens mais icónicas e amadas do Japão, criado pelo mítico Osamu Tesuka em 1952 (!!!). As boas notícias é que não precisam de conhecer a obra de Tesuka para apreciar esta pérola resultante do trabalho sempre único da Treasure. Posto isto, já têm uma ideia do que podem esperar: sendo um jogo da Treasure, vai ter de certeza muitas vagas de inimigos, tiros e lasers com fartura e um ritmo frenético. Para além disso, podem contar ainda com níveis bem desenhados, boss battles entusiasmantes e desafiantes e, no geral, um *action platformer* do melhor que se pode oferecer naquela geração.





BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND

Género: Action RPG
Ano: 2003

Boktai já foi mencionado por mim aqui na PUSHSTART aquando de um artigo especial, em que foi destacada a sua característica mais distintiva: a utilização de um receptor de energia solar no cartucho que alimenta a nossa arma dentro do próprio jogo. Desenganem-se os que acham que *Boktai* vive deste *gimmick* e que o esgota nos 5 primeiros minutos de jogo; é um RPG bastante bom e com muito para oferecer a quem gosta do género, bem como a sua sequela, *Solar Boy Django*.
Para além de uma boa *hidden gem*, é pertinente referir ainda que se trata de um exclusivo GBA e tem o toque de génio de um senhor que muitos de vocês podem conhecer: Hideo Kojima.

GUNSTAR FUTURE HEROES

Género: Action Platformer
Ano: 2005

Ok, eu sei que, depois de *Astro Boy: Omega Factor* e *Advance Guardian Heroes*, este é o terceiro jogo da Treasure nesta lista e já estou a abusar...juro que é último! Não tenho culpa que façam jogos tão bons!
Gunstar Future Heroes (ou *Gunstar Super Heroes*, dependendo da região) é mais uma sequela de um grande IP de sucesso de outros tempos, desta vez da Mega Drive. É certo que a glória do primeiro título eleva bastante a fasquia, no entanto este não se deixa envergonhar por isso e consegue ser, ainda assim, um jogo com as melhores características herdadas do seu antecessor, oferecendo uma jogabilidade frenética, muita coisa a acontecer no ecrã e diversão a baldes.





RIVIERA: THE PROMISED LAND

Género: RPG
Ano: 2004

Se calhar por ser muitas vezes apelidado de "uma SNES portátil", o GBA herdou um legado dessa adorada consola da Nintendo que enriqueceu imenso a sua biblioteca de jogos. Um género onde podemos observar claramente isso é, sem dúvida, nos RPGs.

Escavando por entre os mais óbvios *Final Fantasy*, *Golden Sun*, *Tales of Phantasia*, *Sword of Mania*, *Breath of Fire* e outros que tal, podemos desenterrar *Riviera*, uma pérola da Atlus, *habitué* nestas andanças dos RPGs. Não é extraordinário nem se destaca largamente dos outros já mencionados, no entanto tem algumas características particulares que lhe dá um *twist* interessante, como a navegação entre ecrãs ser feita apenas com a escolha do caminho a seguir carregando no *D-Pad* na direcção que queremos.

DRAGON BALL ADVANCED ADVENTURE

Género: Action Platformer
Ano: 2004

Advanced Adventure é um *side scrolling beat'em up* em 2D que acompanha uma grande parte do arco da história da primeira série, em que Son Goku ainda era uma criança, fez os seus primeiros amigos e teve como primeiro grande adversário a Legião Vermelha. Depois de terminado o modo de história, destaque para o desbloqueio de uma opção *versus* que simula o famigerado torneio de artes marciais, em que o combate se converte num *fighting game* no qual podemos utilizar as personagens com que nos cruzámos durante o jogo.

É um título muito sólido, tanto na jogabilidade como nos aspectos técnicos e tem o poder de trazer boas memórias aos que na altura viam avidamente a série na TV. Seguramente, para mim, o melhor jogo da série nesta portátil da Nintendo.





NINJA COP

Género: Action Platformer
Ano: 2003

Ninja Cop (ou *Ninja Five-O* na América do Norte) é um dos jogos mais raros e caros do GBA, no entanto, não é por isso que está nesta lista. É muitas vezes visto como o resultado que sairia se se metesse numa misturadora *Ninja Gaiden*, *Revenge of Shinobi* (as semelhanças na jogabilidade são inegáveis) e *Bionic Commando* (o uso do *grappling hook* não deixa espaço para dúvida), contudo, consegue ser muito mais do que isso. É aceitável reconhecer reapropriações de elementos desses jogos mas confinar *Ninja Cop* a essa definição é redutor pois estamos a ignorar um dos melhores *action platformers* da consola.

É pena ter sido lançado em poucas quantidades e no final de vida da consola, factores que transformaram este jogo numa *hidden gem*, quando deveria ser antes um clássico.

KLONOA: EMPIRE OF DREAMS

Género: Puzzle Platformer
Ano: 2001

Klonoa é uma série que parece não conseguir escapar-se do estatuto de *hidden gem*, seja em que plataforma for. Na Playstation passou ao lado de muita gente, sendo hoje alvo de muita cobiça por parte dos colecionadores dessa consola; mais tarde viu a sua continuidade na Playstation 2 com um excelente jogo, mas manteve-se discreto no meio da sua imensa biblioteca; no GBA até teve 2 títulos, este *Empire of Dreams* e *Dream Champ Tournament*, mas mais uma vez voou por baixo dos radares.

Klonoa é um *platformer* muito bem construído, com um *level design* excelente, desafiante, que obriga a pensar e a fazer algum *backtracking* mas, ao mesmo tempo, recompensador e que consegue cativar-nos a jogar e fazer várias tentativas até conseguir aquele resultado que mais queremos. Não se deixem levar pela aparência fofinha e algo infantil da personagem, pois por trás disso está, não só a maior *hidden gem*, mas também um dos meus jogos favoritos do Game Boy Advance.





DE LOST WAGES A NONTOONYT

Especial Leisure Suit Larry - parte 1

Por Gonçalo Neto

Corria o longínquo ano de 1987 quando apareceu no planeta Terra uma *diskette* misteriosa. De mão em mão, de PC em PC, esta *diskette* pirata percorreu o mundo e mudou para sempre a ideia de que os videojogos eram coisa para meninos. Mas de onde vinha?

Sejam bem-vindos ao Especial Leisure Suit Larry! Quer seja para relembrar um velho amigo ou para descobrir uma das personagens mais controversas da história dos videojogos, encontrarão na PUSHSTART algo divertido para ler. Mais que não seja, a primeira entrevista de Al Lowe a uma publicação portuguesa. E que entrevista!

***Leisure Suit Larry In The Land Of The Lounge Lizards* (1987)**

Leisure Suit Larry in The Land of the Lounge Lizards foi editado pela Sierra On-line Systems, a empresa formada por Ken e Roberta Williams, que anos antes tinham criado o género de aventuras gráficas com *Mystery House* (1980) e lançado o primeiro clássico do género com *King's Quest: Quest for The Crown* (1984). Larry foi desenvolvido usando o motor AGI (Adventure Game Interpreter), criado pela Sierra para *King's Quest* e que seria a principal ferramenta da empresa até ao início da década de 90.

A ideia para o projecto surgiu quando Ken Williams pediu a Al Lowe para adaptar *SoftPorn Adventure* (1981), uma aventura de texto editada pela empresa em 1981, usando o motor AGI. Lowe conta-nos que disse a Ken que "Este jogo está tão fora de moda que podia usar um *leisure suit*!" numa referência à moda *kitsch* dos anos 70, e que "a única maneira que podia pegar no jogo para o refazer seria se ele me deixasse gozar com ele". O resultado foi um título que, em pouco tempo, se transformou num objecto de culto. Inicialmente um *flop* de vendas, a Sierra começou a desconfiar de que algo estranho se passava quando começaram a vender mais livros de dicas para *Leisure Suit Larry* do que cópias do jogo. Em breve se tornou aparente que os resultados de vendas não batiam certo com a popularidade de Larry, e que o facto de ser um jogo com uma temática adulta criava problemas para as lojas, pouco habituadas a vender este tipo de entretenimento na América conservadora de Ronald Reagan, mas não para os consumidores, que se deliciaram com esta aventura pouco convencional e copiaram avidamente o jogo, dando origem ao mais famoso dos primeiros casos de pirataria em massa.

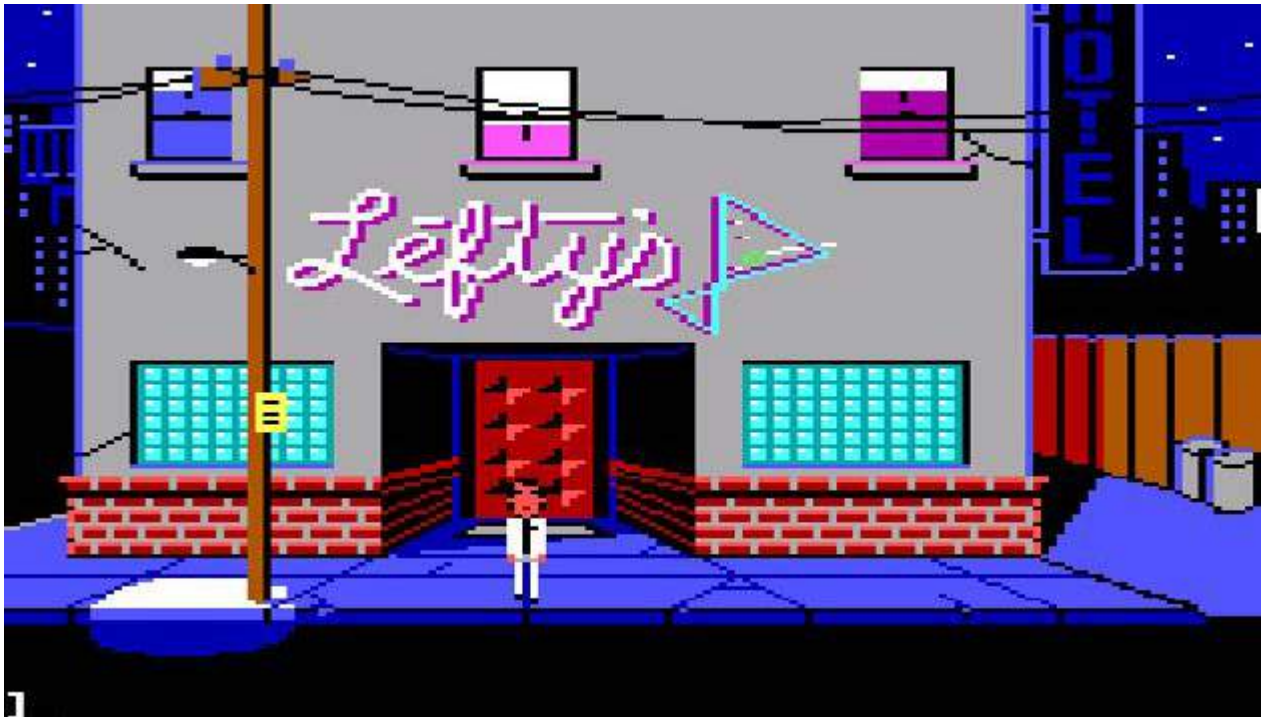
Ao longo dos anos, a lenda de *Leisure Suit Larry* cresceu, e a ideia de que é um jogo pornográfico criou raízes. Mas desengane-se quem espera um jogo titilante cheio de nudez pixelizada. Os jogadores podem ter vindo pelo deboche, mas ficaram pelas gargalhadas. Não existe nudez no jogo, apenas situações de cariz sexual que, de tão caricatas, mais facilmente provocam uma gargalhada do que outra coisa qualquer.

Uma das suas características mais interessantes, e um dos factores que contribui para a sua individualidade, é o cenário. *Leisure Suit Larry* passa-se na cidade imaginária de Lost Wages, uma recriação de Las Vegas, por



oposição a cenários fantásticos, tão comuns à época quanto nos dias de hoje. Al Lowe diz-nos que "achava que já existiam demasiados jogos passados em ambientes pós-apocalípticos, ou de *swords and sandals* (espadas e sandálias), não havia muitos jogos que se passassem nos dias de hoje, em cenários contemporâneos, sobre assuntos contemporâneos. A mim parecia-me que os jogos estavam a passar ao lado do essencial". Parte do charme de Larry é precisamente colocar-nos na pele de um homem sem poderes especiais, numa aventura com um objectivo com o qual a maioria dos jogadores se podia identificar. No essencial, ajudar um homem (de 40 anos) a perder a virgindade.

Mas se muitos aceitaram de bom grado o desafio e se perderam nas luzes de Lost Wages, muitos outros não perceberam a piada. As acusações de sexismo e misoginia serão para sempre parte da narrativa que rodeia o jogo, mas para Lowe e para muitos outros, *Leisure Suit Larry* deve ser olhado como uma paródia, e não como uma apologia da promiscuidade. Lowe comenta que os jogos da série sempre tiveram uma percentagem elevada de mulheres a jogá-los, possivelmente porque "em todos os jogos as mulheres eram personagens mais inteligentes e mais capazes, o Larry era sempre quem era gozado".



Seja como for, os méritos do jogo falam por si. Explorar Lost Wages é um prazer, e a cada passo encontramos uma personagem caricata, uma piada, um motivo para sorrir. Não se pode dizer que o humor do jogo seja particularmente inteligente, mas também não é isso que se pretende. Larry é um dos primeiros anti-heróis dos jogos de vídeo, e é às suas custas que nos vamos rindo e descobrindo os encantos de uma aventura adulta e



descomplexada.

É difícil definir o que torna um jogo num clássico, mas no caso de Leisure Suit Larry os sinais estão à vista. A temática insólita, pouco explorada tanto em 1987 como em 2015, com um tom cómico pouco comum em jogos de computador é um dos factores determinantes. Os gráficos em EGA (Enhanced Graphics Adapter), programados no motor AGI, são característicos dos lançamentos dos primeiros anos da Sierra e representam um dos estilos mais reconhecíveis pelos amantes de aventuras gráficas *old-school*. O tema musical é indelével, e tornou-se icónico do universo dos jogos de vídeo. Criado "em 20 minutos" tendo como inspiração o tema *"Alexander's Ragtime Band"* de Irving Berlin, é essencial no impacto da primeira impressão do jogo, e captura na perfeição o universo cómico em que nos vamos submergir.

No centro está, claro, a jogabilidade. O processador de texto é, para os jogadores contemporâneos, polarizador, mas era na época prática comum em jogos de aventuras pré-*point & click*. O facto de termos de introduzir manualmente os comandos de texto no jogo significa que temos de descobrir não só o verbo certo para usar em cada ocasião, como também que temos de descrever acertadamente os objectos que vemos no ecrã. Por vezes, a solução está mesmo em frente aos nossos olhos e apenas a barreira linguística nos impede de resolver o quebra-cabeças. Mas isso são pormenores. O importante é que os puzzles, muitos deles vindos de *SoftPorn*, são divertidos e recompensadores. O resto… primeiro estranha-se, depois entranha-se.

Ritual iniciático para muitos jogadores menores de idade, que penaram para ultrapassar o questionário introdutório que tentava distinguir quem era maduro o suficiente para lhe ser permitido o acesso ao jogo (a menos que descobrissem a mítica combinação de teclas ALT+X), *Leisure Suit*





Larry representa o fruto proibido que se tornou o mais apetecido. Talvez seja representativo de uma certa adolescência, talvez seja o melhor jogo para adultos de todos os tempos. O que é certo é que as aventuras de Larry estavam apenas a começar.

***Leisure Suit Larry Goes Looking For Love (In Several Wrong Places)* (1988)**

No princípio de *Larry 2*, o nosso protagonista tenta fazer uma surpresa romântica a Eve na sua casa de Los Angeles, nas descobre que afinal Eve não tinha os mesmos planos que ele. Para Larry, a noite que passaram juntos na *penthouse* do casino de Lost Wages foi o início de uma longa história de amor, mas para Eve foi apenas uma *one night stand*. Desiludido mas disposto a encontrar o amor verdadeiro, Larry parte com um só dólar no seu bolso em busca da felicidade. O que se segue é uma aventura rocambolesca onde cabem programas de televisão de encontros de solteiros, sorteios de lotaria, espionagem internacional, cruzeiros, mamãs com taras perigosas, queimaduras solares mortais, transformismo, saltos de para-quedas e uma ilha paradisíaca. Sem esquecer o plano diabólico de um cientista maluco para dominar o mundo. Se parece *over the top* é porque é mesmo.

Em termos de história, *Larry 2* traz-nos



mais e melhor, quando comparado com o jogo precedente. A jogabilidade mantém-se idêntica, mas desta vez o jogo apresenta-nos o mapa de modo faseado. Começamos na cidade e temos que resolver uma série de *puzzles* até podermos embarcar num cruzeiro. O grande problema do jogo encontra-se logo na fase inicial e partiu de um erro de design. Nas palavras de Al Lowe, "Nem eu nem as pessoas que testaram o jogo percebemos que se saísses de Los Angeles sem o creme solar, duas *diskettes* mais tarde morrias." De facto, após ganhar o concurso televisivo e a lotaria, o jogador tem um tempo limitado para reunir todos os itens de que precisa para concluir a aventura antes de embarcar no cruzeiro. Se demorar demasiado tempo, o barco parte sem Larry. E são vários os itens necessários para impedir a morte de Larry mais tarde, nomeadamente o creme solar



e um refrigerante. Uma vez no cruzeiro, não há modo de voltar atrás. A jogabilidade de *Larry 2* progride, então, numa lógica de tentativa e erro. Cada morte faz-nos perceber o que fizemos errado e só nos resta carregar um jogo previamente gravado e tentar de novo.

Outra característica importante do jogo é o facto de ter consideravelmente menos conteúdo sexual que o seu predecessor. Em *Larry 2* continua a haver raparigas para romancear, mas invariavelmente as tentativas de *flirt* resultam em cenários mortais. Isto deve-se ao facto de, segundo Lowe, muitas *reviews* terem criticado o primeiro jogo por "haver demasiado sexo e ser misógino". Por outro lado, as opiniões sobre o segundo Larry disseram que não havia sexo suficiente. Lowe percebeu então que era preciso perceber as diferenças entre o que a crítica politicamente

correcta dizia e o que o público realmente queria.

No seu todo, *Larry 2* é um jogo mais elaborado do que o original, mais exigente do ponto de vista da jogabilidade e mais longo. Em termos gráficos, nota-se alguma evolução, embora ainda mantenha o estilo EGA comum às aventuras gráficas da época. O melhor do jogo continua a ser a escrita, com situações hilariantes a cada passo. Poderá não ter capturado na perfeição o espírito do seu antecessor, mas estabeleceu firmemente os alicerces para o próximo jogo da saga.

***Leisure Suit Larry III: Passionate Patti In Pursuit Of The Pulsating Pectorals* (1989)**

No princípio de *Larry 3*, o nosso protagonista encontra-se na ilha de Nontoonyt casado com a filha do chefe Keneewauwau. Tem uma boa casa, um bom trabalho, tudo parece estar a correr bem para Larry, que por uma vez pode descansar à sombra da bananeira. Mas se assim fosse não teríamos um fantástico jogo de aventuras tropicais pela frente. Nos primeiros 5 minutos do jogo Larry perde tudo, a mulher, a casa, o trabalho e a promessa de uma vida livre de percalços hilariantes. Melhor para nós!

Larry 3 é um regresso à boa forma do jogo original. Al Lowe ouviu as críticas ao segundo jogo e aprendeu a lição. Nas suas palavras: "Deves conhecer o teu público, descobrir o que querem e dar-lhes isso mas de modos diferentes. Não lhes dês as mesmas piadas vezes sem conta, mas certifica-te de que és consistente com o que estabeleceste originalmente". No universo de Larry, mais do mesmo significa mais obscenidade-*light*. Em *Larry 3* é possível definir o grau de "*Filth*" do jogo, ou seja o quão escaldante queremos que a acção seja. Duvidamos que alguém tenha jogado em outro grau que não o máximo, mas as diferenças não são muitas. No grau menor (com o nome de "*Mother Goose*") temos uma barra a tapar as imagens mais explícitas, e no grau máximo temos a vista completamente desimpedida. Logo na primeira cena, o jogo anuncia ao que vem, com Larry a espiar uma habitante da ilha através dos binóculos de um miradouro. Estamos já longe da contenção de *Larry 2*. O terceiro capítulo traz-nos o jogo mais picante da era EGA, mesmo que talvez não tenha sido suficiente para saciar a quem ansiava por um Larry *hardcore*.

A história desenrola-se totalmente na ilha de Nontoonyt, mas nunca o seu nome foi tão despropositado. Nontoonyte é um



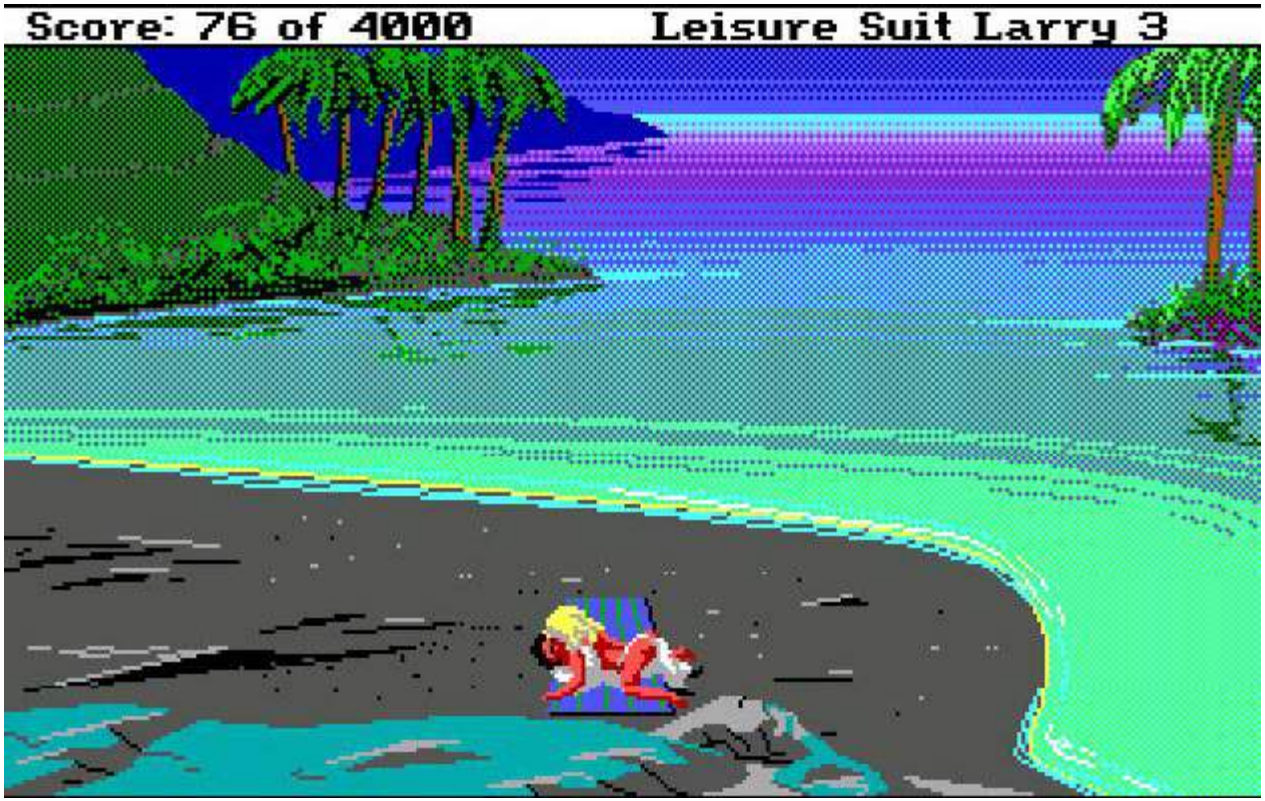




trocadilho com a expressão "*none tonight*", que presumivelmente significa "nada de sexo esta noite". Cheira-nos que é piada recorrente, já que o vilão de *Larry 2* se chamava Nonookee, trocadilho para *"no nookie"*, que vai dar ao mesmo. Mas se Larry jogar as cartas como deve ser vai ter muita "acção" neste terceiro capítulo. São 5 as mulheres que desencaminham o nosso herói e, mesmo que invariavelmente tudo acabe por correr mal, pelo caminho Larry não se poderá queixar muito, já que é possível "interagir" com todas elas. A última a ser romanceada é, claro está, a mais importante.

Passionate Patti é uma pianista de bar de hotel e vai revelar-se a mulher mais importante da vida de Larry. Conta-nos Al Lowe que a génese da personagem partiu de Ken Williams, o fundador da Sierra: "Acho que foi o Ken Williams que inventou o nome, mas ele chamou-lhe Polyester Patti. Disse-me que já que tinha feito o Leisure Suit Larry, agora devia fazer a Polyester Patti". Mas Lowe não estava interessado em criar uma versão feminina de Larry: "O meu objectivo com ela tornou-se fazer dela tudo o que o Larry não é". E assim nasceu uma personagem crucial no universo de Leisure Suit Larry, não só porque acaba por dar a Larry uma âncora emocional, como se tornou uma personagem jogável no terceiro e no quinto jogo da saga. Após uma breve aparição no final de *Larry 2*, regressa em força no terceiro capítulo para protagonizar aquela que talvez seja a primeira troca de personagem jogável num jogo de aventuras. Lowe conta que "Tinha visto exemplos disto em filmes, ocasionalmente, e em livros, mas tanto quanto sei nunca tinha havido um jogo onde começasses a jogar enquanto uma personagem e depois trocasses para outra". De facto, na sequência final do jogo assumimos o controlo de Patti e vamos em busca de Larry que, por





causa de um mal-entendido, quase deita fora a felicidade que tanto lhe custou a alcançar.

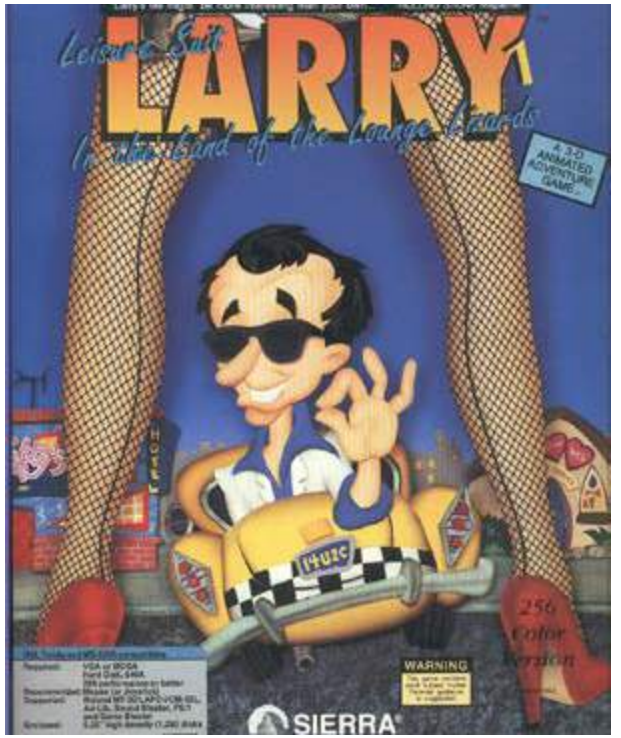
De *puzzle* em *puzzle*, a jogabilidade de *Larry 3* não se distância dos títulos anteriores. Continuamos a ter de encontrar os itens certos e a ter de usá-los de maneiras criativas para desbloquear novos eventos e caminhos por onde avançar na história. Talvez o aspecto mais significativo da narrativa seja mesmo o facto de assumir por completo a sua intenção de ser uma paródia. São vários os tópicos que Al Lowe se dedica a parodiar, desde comportamentos e tendências da cultura popular, como a fixação com o culto do corpo exemplificada por uma sequência em que Larry se inscreve no ginásio e adquire os tão almejados *"pulsating pectorals"*, à sátira da própria empresa onde trabalha. Se a presença de Ken Williams nos jogos do Larry já era assídua, desta vez Al decidiu acabar o jogo quebrando de modo fantástico a "quarta parede" do entretenimento, ou seja assumindo que Larry e Patti são, de facto, personagens de um jogo de aventuras: "Foi a minha pequena homenagem ao *Blazing Saddles*, do Mel Brooks, fazer a Patti sair do jogo, salvando o Larry primeiro e depois fazê-los aparecer na Sierra e andar através dos cenários de *Police Quest*, *Space Quest* e *King's Quest*, acabando por serem contratados pelo Ken Williams".

Larry 3 é o jogo que encerra com chave de ouro a trilogia de Larry no motor AGI, e merece um olhar mais atento na cronologia da saga do que muitos críticos lhe concederam quando saiu. Poderá não ser o melhor jogo da trilogia, mas também não temos a certeza o que seria preciso para nos fazer esquecer Lost Wages.

Leisure Suit Larry In The Land Of The Lounge Lizards (VGA) (1991)

Entre o terceiro capítulo da saga e o quinto, existe o enigma que é *Leisure Suit Larry 4: The Missing Floppies*. O teórico da conspiração que há em mim gostaria de acreditar que, algures numa gaveta, as *diskettes* de *Larry 4* repousam até serem descobertas por "videoarqueólogos" do futuro. Mas Al Lowe diz-nos que não: "Um dia fui aos escritórios da Sierra fazer alguma coisa e encontrei uma mulher que já não via há uns tempos. Ela perguntou 'Então no que estás a trabalhar agora, no *Larry 4*?', e eu respondi à chico-esperto 'Não, no *Larry 5*! Claro que sim, no *Larry 4*'. Mas quando disse aquilo alguma coisa fez clique na minha cabeça e pensei 'Sabes que mais, talvez esta seja a solução para os meus problemas, quem disse que tenho que fazer os jogos todos em sequência?'"

Os problemas de Al Lowe advinham do facto de ter passado largos meses a trabalhar num projecto que se revelou demasiado ambicioso



para a altura. A ideia era criar um jogo de aventuras multijogador, mas a tecnologia ainda não estava à altura do que se pretendia: "Acabámos por criar um produto, chamava-se *The ImagiNation Network*, e acabou por se tornar num ambiente de jogos *online* bastante bem sucedido ao longo dos anos, mas era ainda muito cedo para fazer um jogo de aventura gráfica *online*". Assim sendo, Al voltou aos controlos da *franchise* que o tornou famoso. Por esta altura já a LucasArts dava cartas há já bastante tempo com o motor SCUMM,

desenvolvido para *Maniac Mansion* (1987) e aperfeiçoado desde então até se tornar no mais avançado interface de aventuras gráficas da altura. A Sierra não quis perder o comboio do *point & click*, e embora tardiamente acabou por desenvolver o motor SCI (Sierra's Creative Interpreter), primeiro para o *King's Quest IV* de Roberta Williams, a primeira-dama da Sierra, e depois incorporado por outras equipas como as de *Space Quest* e *Police Quest*.

O *remake* de *Leisure Suit Larry In The Land Of The Lounge Lizards* é, então, a primeira aventura de Larry Laffer em VGA e com interface *point & click*, e é tudo o que se podia esperar dele. Os *puzzles* mantêm-se idênticos, embora a escrita tenha sido parcialmente re-imaginada. Tudo o que fez do jogo original um clássico encontra-se aqui representado, com algumas surpresas pelo meio. O grafismo primitivo do original ficou para trás e o VGA abriu as portas a uma explosão de cor que pintou o mundo de Larry como nunca o tínhamos visto. O novo estilo assenta-lhe bem, embora as proporções exageradas e o surrealismo dos cenários afaste o jogo do simulacro de realidade que tinha sido tão especial no jogo original. Aqui estamos mais próximos de um mundo de fantasia, mas tão longe quanto possível das paisagens medievais de *King's Quest*.

O resultado, no entanto, foi positivo do ponto de vista criativo e serviu bem o intuito de levar Larry a um novo público, a geração das cores garridas do início dos anos 90. Por outro lado, segundo Al Lowe "O *remake* não vendeu muito bem e confirmou a ideia que eu tinha de que as pessoas queriam jogos novos, não reformulações dos jogos antigos. Hoje em dia, porém, isso tornou-se menos importante, porque as pessoas hoje têm muita nostalgia pelos títulos mais antigos". Acreditamos que haja alguma verdade nestas palavras. Ainda que o primeiro *remake* do Larry original tenha actualizado o jogo em termos gráficos e de interface, apenas 4 anos separaram os dois lançamentos. Agora que já passaram quase 30 anos desde o lançamento do jogo original, talvez faça mais sentido regressar às raízes e fazer o Larry *"come again"*, tal como aconteceu com o lançamento do recente *Leisure Suit Larry: Reloaded* (2013) Seja como for, trata-se do único exemplo de que nos lembramos em que um jogo de computador é lançado 3 vezes em motores diferentes. Por nós, podiam continuar a sair.

Não percam a entrevista completa a AL Lowe no site da PUSHSTART.







PONTO G

Por Margarida Cunha

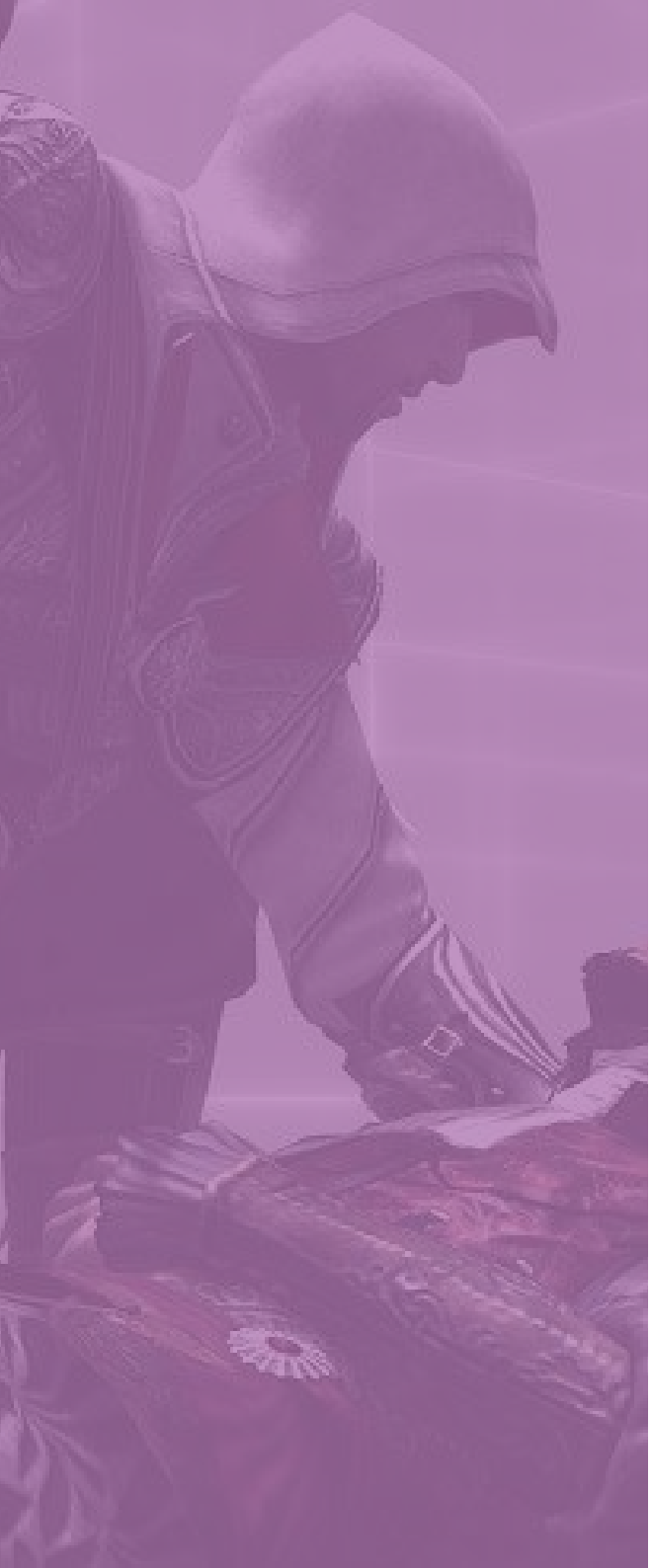
A primeira dama da PUSHSTART coloca o dedo nas áreas mais sensíveis da cena *Gaming*.

A WINNER IS YOU!

- Frases inesquecíveis dos videojogos.

Os videojogos desde sempre têm lugar cativo nas nossas prateleiras e corações. Contudo, a recente e progressiva elevação do seu estatuto na indústria do entretenimento traduz-se no legado histórico que, pouco a pouco, se vai formando.

Uma das heranças mas ricas que os videojogos nos têm deixado são frases icónicas que ecoam em fóruns, *memes* e conversas de café ainda hoje. Dependendo da idade e da consola de eleição, as preferências poderão mudar. Aliás, muita coisa muda. Excepto a guerra. *War never changes.*





"Finish him!" – MORTAL KOMBAT

Esta frase tem um significado especial para mim. Basicamente, assim que o narrador proferia as sagradas palavras, eu – do alto dos meus cerca de 8 anos – entrava em modo *button mash* e carregava em tudo o que aparecia à frente, porque, hey!, alguma *Fatality* havia de sair dali. Não, nunca saía…

"Hey, listen!" – THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

A doce Navi nunca se cansa de nos alertar para os perigos rebuscados de Hyrule, tipo fumo na montanha ou marcas no chão. O que faríamos sem uma fadinha que tem o talento de apontar o óbvio?

"Thank you Mario! But our Princess is in another castle!" – Saga SUPER MARIO

A princesa estava sempre noutro castelo, o que sempre me pareceu demasiado conveniente – para ela e para o Bowser. Será que na "*Friend Zone*" também há moedas para apanhar?

"Game Over, YEAH!!!" – SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Nunca percebi quem seria o sádico que achava boa ideia festejar um *Game Over*. Posso apenas imaginar a quantidade de comandos que terá voado janela fora nessas ocasiões.

"Hadouken!" – Saga STREET FIGHTER

À semelhança das *Fatalities*, o *Hadouken* era, para mim, algo complexo. Porque não se carregava num botão, nem em dois botões: era preciso executar ali uma meia-lua manhosa ou coisa do género. Era muito

esforço – e, além disso, toda a gente jogava com o Ryu ou o Ken. Mais valia escolher a Cammy.

"Snake? Snake? SNAAAAAAAAKE!!!" – Saga METAL GEAR SOLID

Além de um toque telefónico e de uma voz inconfundíveis, Snake tinha ainda uma série de *"cheerleaders"* que se encarregavam de nos ensurdecer de cada vez que ele falhava uma missão.

"Requiescat in pace" – ASSASSIN'S CREED II

Para quem considera a morte algo violento, Ezio Auditore da Firenze é a prova de que o processo pode ser bem célere e pacífico – ao contrário de uma ida à Segurança Social.

"The cake is a lie" – PORTAL

Nem tudo o que luz é ouro e nem tudo o que parece doce é bolo. Mas se o mecanismo de esforço/recompensa funcionou com os cães de Pavlov, porque não haveria de funcionar connosco?

"Would you kindly…?" – BIOSHOCK

Esta deixa ascendeu ao estatuto de frase de culto, motivando memes, um site e discussões do foro moral acerca do papel do livre arbítrio. Será possível escolhermos ser controlados?

"All your base are belong to us" – ZERO WING

Existirá frase mais inesquecível do que esta? Bem, CATS, uma coisa é certa: quando o assunto é frases que atentam à língua inglesa, *a winner is you*!



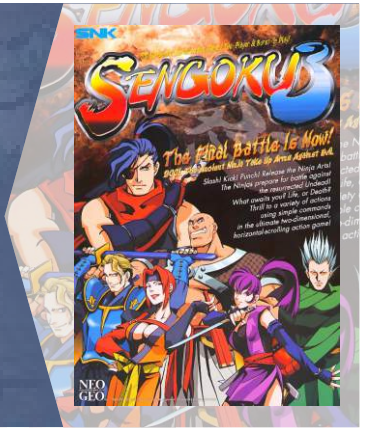


SUGESTÕES COM CHEIRO A SALÃO DE JOGOS



Sengoku 3 (Noise Factory, 2001)

Um excelente *beat 'em up* que se mostra distante (em muitos aspectos) dos anteriores jogos da série! Em *Sengoku 3* é nosso dever parar uma força demoníaca, tendo ao nosso dispôr várias personagens, cada uma com as suas habilidades e fraquezas. O ponto mais curioso do jogo, é que após completarmos os primeiros três níveis (que podem ser escolhidos pela ordem que quisermos) os bosses que derrotámos vão-se juntar à nossa caminhada, aumentando assim o número de escolha possível dentro do clan. *Sengoku 3* é um jogo lançado já na era 2000, e por isso aparece extremamente bem polido e com animações de cortar a respiração. Brutal!





Street Hoop (Data East, 1994)

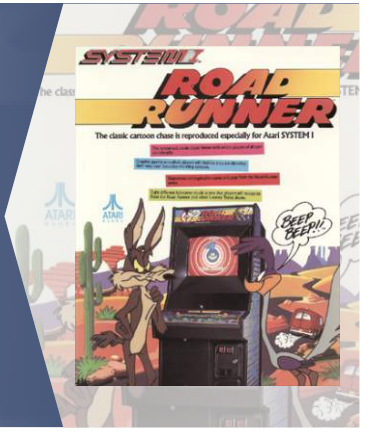
Street Hoop está para os jogos de basketball assim como o *Super Sidekicks* está para os jogos de futebol. Altamente divertido e com a temática do basket de rua, foi um jogo que era imensamente visto nas arcades nos anos 90. A versão americana do jogo substituíu os vários países que podiam ser selecionados por cidades, o que era compreensível dada a importância e a grandeza da NBA. Curiosamente, a equipa americana de lutadores que aparece no *King of Fighters '94* e *'98* tirou inspiração deste jogo para dar vida a Lucky Glauber, um expert em basketball e artes marciais. Se não têm como voltar atrás no tempo, é possível jogar em casa, na Wii, através da compilação *Data East Arcade Classics*.





Road Runner (Atari, 1985)

Para um jogo de 85, a qualidade gráfica e o aspecto cartoonish que faz ligação aos conhecidos desenhos animados, é um espanto. Como sempre, o nosso objectivo é dar a fuga e não ser capturado por Wile E. Coyote, mas neste jogo nem sempre é bom estar o mais longe possível. Algumas mecânicas do inimigo tornam a nossa vida complicada, e estar longe demais é uma delas, já que podemos ser surpreendidos por um foguete aparecido do nada com o coiote em cima e sem possibilidade de escapar! Pelo caminho há vários bónus e uma panóplia de armadilhas que precisamos evitar, ou até as podemos usar contra o inimigo se o conseguirmos atrair para elas! Bip bip!



GAMERS EM TEMPOS DE CRISE

Por Victor Moreira

Depois de uma curta pausa na rúbrica, o Gamers em Tempo de Crise está de volta, com algumas sugestões novas tiradas do baú temporal! Não se preocupem se tiverem os "bolsos rotos", há aqui jogos para muitas horas de diversão.



PACAPONG

Há videojogos que nunca se esquecem, e que guardam o seu cantinho especial na crescente indústria. Depois, há alguém que se lembra de os enfiar todos numa Bimby e sai um prato especial de divertimento que nunca acaba. pacapong é uma mistura de *Pac-Man*, *Space Invaders* e *Pong*, onde também entra do nada o famoso *Donkey Kong* para aumentar a loucura do jogo. Além de ser algo inovador, o título permite multiplayer e é graficamente vistoso, apesar da sua simplicidade! O objectivo é apanhar e lançar com sucesso o Pac-Man (em vez da bola do *Pong*) atravessar de uma ponta à outra e repetir, e assim sucessivamente... Divirtam-se, como nos anos 80!

LINK:
http://kingpenguin.itch.io/pacapong



PHANTASY STAR ONLINE BLUE BURST ULTIMA

Ninguém sabe, afirma ou desmente se *Phantasy Star Online* é de facto dado como *abandonware* ou não, mas a verdade é que o número de fãs e nostálgicos aumenta a cada dia que passa em servidores não oficiais e ninguém se preocupa com isso. Sendo assim, têm aqui uma boa maneira de voltar ao mundo que iniciou com sucesso há uns bons anos atrás e que muito não conseguem parar de jogar! No site do servidor "ultima" encontram tudo o que precisam para voltarem às épicas batalhas com amigos ou desconhecidos de todo o mundo!

LINK:
http://phantasystaronline.net/

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



POKÉMON TYPE WILD

Este é um daqueles casos onde assenta bem a frase "os fãs fazem melhor"! *Type Wild* é um *fighting game* em 2D com personagens tiradas do mundo de Pokémon, e é tão polido, fluído e com tanto detalhe que poucos diriam ser um jogo feito por fãs da série. Pode não fazer frente a muitos dos melhores jogos de luta, mas de repente tornou-se algo obrigatório a experimentar pelos que gostam de tudo o que abrange o universo *Pokémon! Type Wild* não só trás uma dezena de lutadores, como também implenta em cada um um rigoroso *moveset* ao estilo de jogos como *Street Fighter*!

LINK:
http://pokesho.com/typewild/download.html


KILL
NOW
EAT
JERK
FEED
PLAY
HELP
HELP
Flirt
SHOP
Gboy
TRESOR
POLICE

JUNHO