PUSHSTART

54

QUANDO A FUSÃO DE JOGOS É PERFEITA

PUZZLE & DRAGONS Z + PUZZLE & DRAGONS Z: SUPER MARIO BROS. EDITION



TAMBÉM NESTA EDIÇÃO

TOP 10: IMPORTS DE DREAMCAST

ESPECIAL LEISURE SUIT LARRY - PARTE 2

MIGHTY GUNVOLT VS AZURE STRIKER GUNVOLT

MARIO KART: SUPER CIRCUIT

KICKSTARTER DE MÃOS DADAS COM O RETROGAMING?

E MUITO MAIS...

TOP

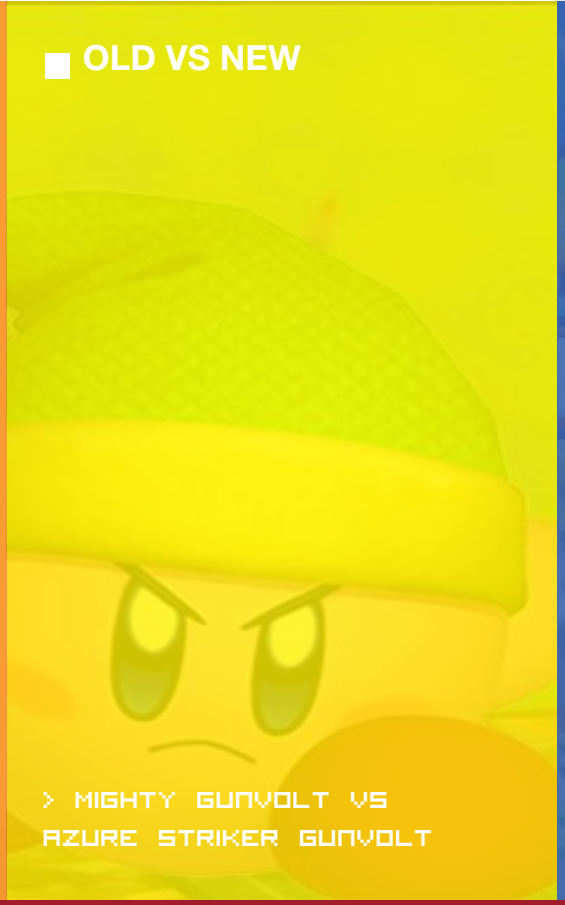
> TOP 10: IMPORTS PARA DREAMCAST

ESPECIAL



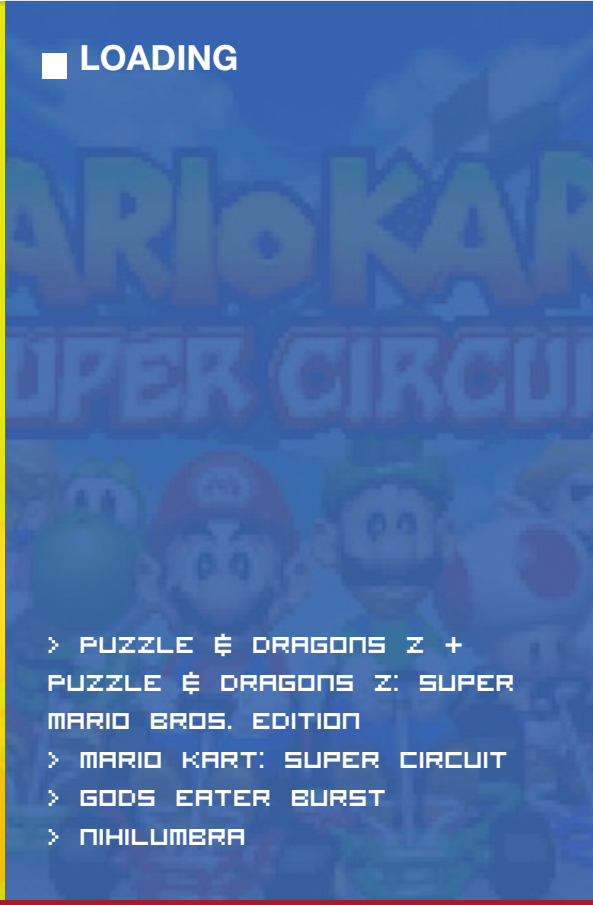
> LEISURE SUIT LARRY - PARTE 2
> PERSONAGENS DE VIDEOJOGOS PARA CASAR

OLD VS NEW



> MIGHTY GUNVOLT VS AZURE STRIKER GUNVOLT

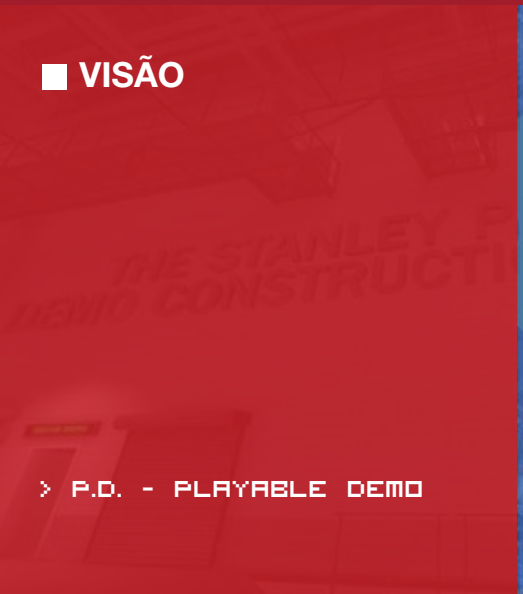
LOADING



> PUZZLE & DRAGONS Z + PUZZLE & DRAGONS Z: SUPER MARIO BROS. EDITION
> MARIO KART: SUPER CIRCUIT
> GODS EATER BURST
> NIHILUMBRA

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

VISÃO



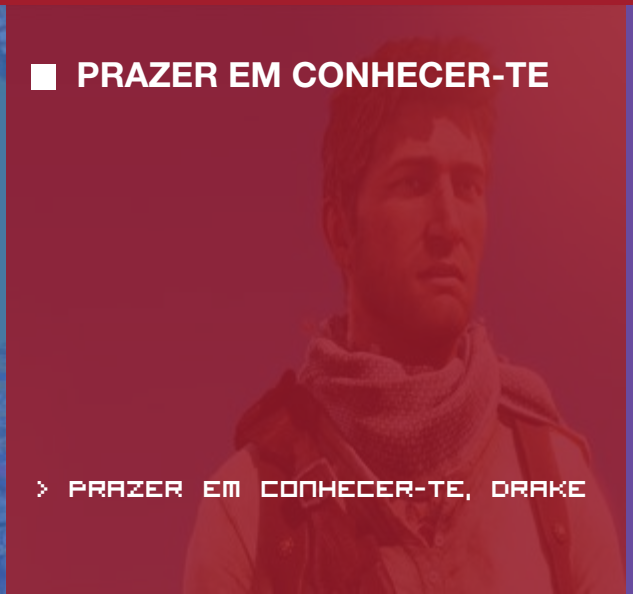
> P.D. - PLAYABLE DEMO

OPINIÃO



> KICKSTARTER DE MÃOS DADAS COM O RETROGAMING?

PRAZER EM CONHECER-TE



> PRAZER EM CONHECER-TE, DRAKE

> HABEMUS MACHINA
> O NOVO CALENDÁRIO RETRO

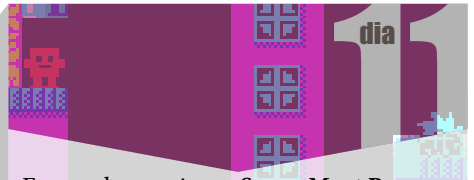
MAIO 2015 NO MUNDO DO RETROGAMING



8 dia

Pegamos num projecto já antigo, para dar nota que as coisas estão quase concluídas. Iniciado em 2014, ***Metroid - Rogue Down*** é um hack ao primeiro jogo da série, que está a ser totalmente refeito e redesenhado para criar uma espécie de prequela à série. O update dá-nos conta que as áreas de jogo estão definidas e há previsão de lançamento para este verão.

http://www.romhacking.net/forum/index.php?topic=18620.0



11 dia

E se pudessem jogar ***Super Meat Boy*** no ZX Spectrum? O famoso jogo, não só pelo aspecto sangrento, mas também pela sua elevada dificuldade recebeu um ambicioso port, para a máquina da Sinclair. É de salientar que estamos perante o jogo original, o que faz de ***Dead Flesh Boy*** um dos melhores ports já vistos, tendo em conta capacidades técnicas da máquina.

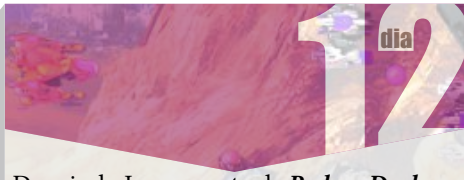
http://goo.gl/9OnTCB



12 dia

Há mais dois jogos na calha, tanto para Neo Geo MVS como AES. Não se trata de um jogo novo, mas um exclusivo da Neo Geo CD: ***Crossed Swords II***. Alem dos ports, houve também correcção de bugs e os jogos correm de maneira incrível. Como sempre, não é barato poder adicionar mais um título a esta bliblioteca, tanto de um como do outro sistema.

http://www.neobitz.com/crossedswords2



12 dia

Depois do Lançamento de ***Redux: Dark Matters***, a Hucast Games anunciou que está a trabalhar na sequela, ***Redux 2***, que provavelmente será lançada durante o próximo ano na Dreamcast. Para já, há apenas uma entrada nova no site dos produtores, onde têm algumas imagens que servem de teaser, assim como algum concept art, que é sempre interessante ver!

https://hucastgames.wordpress.com/



17 dia

Fighting Simulator World Champ é mais um daqueles jogos que nunca iriam ver a luz do dia. Estava previsto o seu lançamento após o título ***Flying Warriors*** ter saído, mas o que restou foi um protótipo, que agora está a ser reproduzido por dois coleccionadores que estão em posse deste. Por 110$, podem garantir uma das 150 cópias disponíveis!

http://goo.gl/v4DM6x



18 dia

Para os amantes do retrogaming no geral, mais uma boa notícia: há uma nova consola que vai fazer frente à RetroN 5, e que até oferece maior compatibilidade que esta. A ***Retro Freak***, criada pela Cyber Gadget, oferece praticamente tudo o que a rival tem, e ainda adiciona slots para TurboGrafx 16 e SuperGrafx.

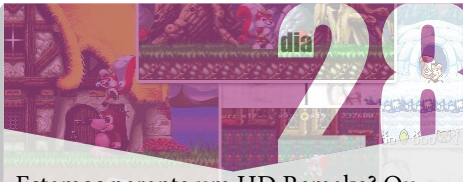
http://goo.gl/z1bW1h



28 dia

Mais um port super ambicioso que puxa cmpletamente pelo Zx81. ***Dragon's Lair*** é agora jogavél na máquina da Sinclair, levando-a praticamente ao limite! Note-se que o jogo foi originalmente lançado para arcades e em CD. É agora distribuido através de um cartão SD com uma label própria, onde vêm também ferramentas para que o jogo funcione no ZX81.

http://goo.gl/rzc81m



28 dia

Estamos perante um HD Remake? Ou uma sequela com grafismos actuais? Ainda não se sabe bem, mas Mr. Nutz, herói das plataformas da era dos 16 bits, parece ter regressado ao activo. Para já só houve um pequeno teasing com uma imagem alusiva ao esquilo, onde Phillipe Dessoly, criador dos jogos originais, sugere um iminente regresso do jogo.

https://goo.gl/KPFtQF

QUANDO A FUSÃO DE JOGOS É PERFEITA

PUZZLE & DRAGONS Z + PUZZLE & DRAGONS: SUPER MARIO BROS. EDITION

Por: Victor Moreira
Sistema: Nintendo 3DS
Ano: 2015
Produtora: GungHo Online Entertainment

Como entusiasta de *puzzle games* e acérrimo adepto do *Puzzle Quest* (e afluentes), foi com grande alegria que vi em tempos publicidade ao *Puzzle & Dragons* e o mesmo a surgir em variados tops que o definiam como um dos melhores jogos para dispositivos *mobile*. Infelizmente, numa jogada não muito compreendida pela GungHo, o jogo nunca viria a sair na Europa para o sistema Android, e portanto, nunca o iria conseguir jogar... Dado isto, é claro que os meus níveis de loucura voltaram ao seu melhor quando soube que a Nintendo iria receber de braços abertos este título na sua portátil, e ainda mais quando anunciaram que não só iriamos ter um jogo ao estilo do que as plataformas *mobile* oferecem, como também teríamos direito a outro, completamente baseado no Reino Cogumelo, nas suas personagens e nos seus inimigos!

Mas vamos por partes! *Puzzle & Dragons Z*, baseado no seu parente, adiciona ao estilo *match 3* uma história rica em conteúdo, surpresas e muitos encontros épicos! O nosso objectivo é restruturar o mundo que foi "recortado" em peças de *puzzles*, e para isso pomos à prova as nossas habilidades no campo de batalha, deslocando-nos pelo mundo como num verdadeiro *JRPG*. Há cidades, *quests*, *side-quests*, um número absurdo (no bom sentido) de linhas de texto e curiosos, ou hilariantes, discursos. Assim que entramos numa masmorra sentimo-nos como num velhinho *RPG*, parece que voltámos ao tempo dos *dungeons crawlers*. Apesar do movimento ser automático, lá paramos para entrar nas típicas batalhas. Mas não se iludam, não é fácil. Ao contrário do que seria normal, neste jogo de *puzzle* não há trocas directas de peças, pelo contrário, podemos pegar numa peça e andar com ela pelo quadro e pô-la onde quisermos, havendo um tempo limitado para isso. O problema? As outras peças todas mexem-se por onde passamos com a caneta, baralhando o quadro e assim destruindo possíveis combos que são importantíssimos no combate. Na verdade, fazer combos seguidos pode bem ser o segredo para a vitória.

O efeito Pokémon

O aspecto mais interessante do jogo são as criaturas que nos ajudam durante a nossa caminhada. Tal como cada peça tem o seu elemento – água, fogo, madeira, luz e escuridão (ou trevas) – também os



monstros se regem por este mesmo princípio, fazendo com que as nossas escolhas e as nossas trocas sejam mais ou menos eficazes, partindo do princípio lógico de que a água é mais forte contra o fogo, por exemplo, e por aí em diante.

Estes monstros vão-se juntando à nossa equipa, quer por captura, quer por "rebento". Sim, no campo de batalha é possível encontrar ovos que devemos, na nossa base, pôr numa máquina feita para o caso. Contudo, este processo acaba por ser completamente aleatório: tanto nos pode calhar um monstro com um nível alto e que realmente vai dar uma ajuda valente, como pode sair um coxo (sem maldade) e ficar de suplente... Mas há mais utilidades para estes monstros! Pelo caminho vão também encontrar peças, denominadas no jogo de chips, que vos vão permitir a evolução dos vossos bichos. Eles não só sobem de nível como ganham novos ataques, novos poderes e obviamente um *boost* total aos seus atributos. Sim, o jogo é complexo. Além disto, há ainda outra máquina – há máquinas para tudo – que vos permite evoluir os vossos monstros utilizando ovos, já que estes ficam marcados como "conhecidos" se já os encontraram antes, e não precisando de ter dois da mesma espécie, é algo extremamente útil para dar um *boost* à equipa.

Como mencionado, estes verdadeiros ninjas com asas e garras têm também poderes, ou ataques fortes, que são activados em batalha. Para isto, é necessário primeiro deixar que o ataque fique pronto, fazendo trios de peças do mesmo elemento. Ajuda bastante e pode também ser a salvação no final de uma masmorra.

Puzzle & Dragons: Super Mario Bros. Edition

Sensacional. Se o jogo principal é um vício enorme para quem se entranhe bem na sua jogabilidade excelente, já este é um mimo enorme para os fãs da Nintendo e dos seus heróis. Esta versão de *Super Mario Bros.* conta com toda a magia de *Puzzle & Dragons Z*, com as mesmas, e excelentes mecânicas, trocando apenas as personagens e ajudantes pelo Super Mario, Toad, Luigi, entre outros, e obviamente todos os imaginários inimigos da série. E olhem só, também há máquinas aqui! É possível evoluir as criaturas que apanhamos durante os níveis, sendo que algumas são tão familiares que até mandamos umas gargalhadas. Qual seria a evolução previsível de um goomba ou de um koopa? Ganham asas, claro! De resto, o jogo substitui o mundo sombrio dos malvados da Paradox – Os inimigos de *Puzzle & Dragons Z* – por um colorido e vibrante passeio pelo Reino Cogumelo! Mas, tal como no jogo acima citado, continua a não ser fácil. É preciso muita estratégia, pensamentos profundos antes de agirmos, e trocas que nos disponibilizem combos! As caminhadas e mapas são também substituídos por um mapa mais simples, e que







a Nintendo já nos habituou em jogos da série Super Mario. Este é, sem dúvida, um convite a algo diferente e completamente viciante. Não se deixem levar pelo aspecto casual do jogo, porque é muito mais que isso. Só o simples facto de ter mais de 200 monstros para encontrar e evoluir é um bom chamariz...

Já a sua complexidade e o desafio interessante que apresenta, propõe-nos uma viagem estratégica sem aborrecimentos! Não é por acaso que nos dispositivos móveis o título já tenha ultrapassado o arrepiante número de 40 milhões de *downloads* e nem tem o mundo rico que este apresenta. Marquem na lista de compras futuras, este é mesmo obrigatório.

VEREDICTO

Uma curiosa e excelente reunião entre *RPG*, *Puzzle* e Pokémon. Fantástico!

ARTS & CRAFTS

Sombras que dão que pensar em NIHILUMBRA

Por João Sousa
Sistema: Wii U
Ano: 2015
Produtora: BeatiFun Games



Lançado originalmente em 2012 como um jogo para iOS, *Nihilumbra* foi bastante bem sucedido em termos críticos sendo considerado um dos jogos do ano para essa plataforma. Entretanto, outras versões foram feitas para Android, PC e agora, finalmente, Wii U. Foi feito por uma equipa de seis pessoas aqui bem perto de nós (*nuestros hermanos*) e, apesar de apenas ter jogado a versão Wii U, penso que provavelmente esta será a melhor encarnação do jogo.

Pela minha experiência, os jogos da Wii U que mostram ênfase na utilização do *gamepad* ficam muitas vezes a perder a experiência da utilização do grande ecrã da televisão… senti isso na recente aventura de plasticina de Kirby e também em *Mario Vs Donkey Kong*. Ora, em *Nihilumbra* não tive tanto essa dificuldade. Controlamos o personagem da forma tradicional que estamos habituados e utilizamos os poderes de cor (já lá vamos) deslizando o dedo no *gamepad* para pintá--los no cenário. Esta dinâmica e o ritmo não muito frenético do jogo permitem que olhemos maioritariamente para a TV e, ocasionalmente para o comando.

É um jogo de plataformas e *puzzle* ao género de *Limbo* ou *Braid* onde encarnamos um personagem sombrio que recolhe diferentes tipos de plantas ao longo dos níveis. Cada planta tem uma cor específica que a diferencia e que corresponde a novas mecânicas de jogo. Verde faz saltar mais alto, azul deslizar no gelo, castanho torna as paredes pegajosas e aderentes (não deveria ser o verde?), etc… Toda esta variedade leva a um jogo em que avançar depende mais de uma conjugação bem pensada das várias capacidades do que simplesmente correr e saltar. Por outro lado, os níveis têm um aspecto de desenho à mão bastante agradável, se bem que com terrenos algo inóspitos e bastante solitários (com excepção de alguns monstros).

Na sua primeira versão (iOS) não tinha locução, apenas texto escrito mas, a partir da versão PC, ganhou um narrador que nos vai fazendo companhia ao longo de todo percurso. Isto, por vezes, torna-se um pouco artificial visto que, se quisermos ouvir toda a narração, teremos que nos mover mais lentamente do que o necessário pois o narrador fala de forma bastante pausada, quando poética (mas se calhar até há um esforço exagerado para ser artístico não só esteticamente mas também conceptualmente).

A ambiência musical é bastante boa e só peca pelo terrível efeito sonoro de magia de quando desenhamos com as cores no ecrã… é o som típico de estrelinhas mágicas usado em qualquer desenho animado de crianças e que, enquadrado no ambiente mais negro deste jogo, fica uma patetice.



É uma aventura que, como *Journey* ou *Monument Valley*, não traz um grande desafio em si mas o que nos faz avançar é mais a curiosidade do que acontecerá depois. Atenção que, apesar da comparação feita e do jogo não ser mau, não esperem também que seja tão bom como os dois que acabei de referir.



VEREDICTO

Um bom jogo que encontra na Wii U uma das suas melhores casas.



KICKSTARTER DE MÃOS DADAS COM O RETROGAMING?

Por Victor Moreira

O *crowdfunging* está na moda: é um facto. O Kickstarter foi provavelmente o maior impulsionador e é também a melhor ferramenta dentro deste "universo". Não só para videojogos, obviamanente, mas uma ferramenta poderosa em áreas tão distintas como a do vestuário, culinária ou cinema! O que me levou a questionar, de certa forma, foi quando começaram a aparecer projectos "a pedido" totalmente inspirados em obras-primas do passado ou até feitos por equipas ou pessoas que estiveram ligadas ao ramo noutros tempos. Obviamente que ninguém na comunidade deixou passar ao lado certos projectos e muitos deles, ou os que vou falar neste artigo, são do conhecimento massivo de todos. Mas impõem-se algumas questões.

Será que estes projectos precisavam disto?

Numa resposta rápida, sim. A maior parte dos jogos que saem do Kickstarter vêm de estúdios independentes, pequenas equipas ou, como mencionado acima, que se juntaram novamente e que aparecem com ideias frescas e inovadoras, ou então, com projectos inspirados em títulos de sucesso de outras eras. Num periodo onde ainda se atravessa o *"boom"* dos *indie* games, a impulsão dada à indústria é positiva e criativa – e entrega aos "maiores" estúdios desafios que fazem com que esta mesma indústria se mexa, por assim dizer. Se olharmos para jogos como *Call of Duty* ou *Grand Theft Auto*, que têm orçamentos a roçar os 500 milhões de dólares, é impensável que estes estúdios, que querem vingar neste ramo e tem ideias para isso, possam estar no mesmo patamar destes gigantes.

Não há crédito para a inspiração no retrogaming?

Em 2012, a Obsidian lançou o seu próprio projecto no Kickstarter – *Project Eternity*, que hoje conhecemos como *Pillars of Eternity* e foi um enorme sucesso, além de que a qualidade está à vista. Todavia, se olharmos para trás no tempo, a Obsidian teve a responsabilidade de criar jogos de topo como *Nerverwinter Nights 2* ou *Fallout: New Vegas*. A razão é simples: *Neverwinter Nights 2* foi totalmente feito com ferramentas e com ajuda da BioWare, que criara o primeiro jogo, além de que havia o total apoio e orçamento da parte da Atari, que ia lançar o jogo. O caso de *Fallout: New Vegas* é parecido, já que foi também a pedido, e com orçamento da Bethesda – o que até deu os seus frutos, já que grande parte desta equipa esteve na Interplay, e portanto, na criação deste IP durante os anos 90. Na página criada para este Kickstarter, a Obsidian não esconde a razão de pedir este tipo de ajuda: "(...) queremos voltar às origens e criar um bom *RPG* à antiga, e pelos métodos tradicionais, não conseguimos apoio para tal coisa(...)". Então afinal isto é mau para quem? Para as editoras que não quiseram apoiar o projecto?

O projecto da Obsidian foi um sucesso, a equipa pedia o valor de um milhão e cem mil dólares e acabou com quase quatro milhões, mas também tinha os trunfos para mostrar. Para quem queria fazer um *RPG* à antiga e tinha na equipa pessoas como Tim Cain (*Fallout*), John Sawyer (*Icewind Dale*) ou Scott Everts (*Planescape Torment*) tinha o mote necessário para todo o apoio que fosse preciso. Outro belo exemplo, e aquele que foi provavelmente o jogo que mostrou ao mundo que era possível remediar a falta de apoio para jogos de nicho é *Broken Age*. Da mente criativa de Tim Schaffer, que não fazia nada do estilo desde o lançamento em 1998 de *Grim Fandango*, apareceu no Kickstarter o outrora chamado *Double Fine Adventure*. Tim Schaffer explicara as suas razões para usar o *crowdfunding* e pelas suas palavras as coisas fazem sentido e dão direito a outra questão.







Terá a distribuidora demasiado controlo sobre o produto de quem o desenvolve?

Segundo a campanha, o jogo queria aproveitar esta ferramenta para ter total controlo no que sucederia com o mesmo. Onde iria ser lançado, como iria ser feito e que rumo levaria. Será que as distribuidoras ou quem financia o jogo também controla certos aspectos aquando do desenvolvimento? Pegando no parágrafo anterior, a Obsidian também queria fazer um jogo que ocorrese entre os eventos de *Fallout 2* e *Fallout 3* – a Bethesda não aceitou. As palavras tornam-se válidas, o Kickstarter também dá liberdade neste aspecto. De qualquer maneira, Broken Age foi um sucesso, apesar de ter passado por um momento menos bom já nos períodos finais, e por isso é que o jogo foi lançado em duas partes, para que houvesse maior financiamento com a compra da primeira parte do jogo. O objectivo primário da Double Fine era de 400 mil dólares, a equipa consegui quase 4 milhões. Impressionante.

Que futuro?

O Kickstarter nem sempre foi.. bom para todos. Há projectos que não correm tão bem, mas também há razões para isso. Nem sempre usar a inspiração num título do passado é suficiente, se o projecto também não mostrar algo que nos impressione. *Comix Zone*, por exemplo, é um dos vários e grandiosos jogos da geração de 16bit. Foi também usado como trunfo e inspiração para um jogo – Spectrum – que viu o Kickstarter deixá-lo de mãos a abanar. Mas até compreendo porquê... bom, pesquisem e digam de vossa justiça. Muito recentemente submergiram pelo menos três



projectos que conseguiram o que queriam, todos com ligações ao *retrogaming*. *ToeJam & Earl: Back in the Groove* é inspiração total no primeiro título desta série, com o mesmo aspecto e *look*. *Yooka-Laylee*, de mentes criativas ligadas a produções como *Banjoo-Kazooie* ou *Donkey Kong Country* não precisou de muitos dias (horas?) para atingir o objectivo – só para que se note – quando lerem isto o *crowdfunding* ainda não acabou e o projecto já quadriplicou o valor pedido. Por último, e muito mais recente: *Bloodstained*, o jogo que precisou de duas horas para passar o minimo pedido, com o simples mote de que era uma hode espiritual ao melhor de *Castlevania*.

Posto isto, o futuro deve continuar a sorrir a quem precisa deste movimento. Apesar de alguns precalços com empresas que não acabaram os jogos ou que simplesmente desapareceram com o dinheiro, a coisa parece ter endireitado e atrai cada vez mais *indies* e projectos para títulos de nicho. Outros títulos que merecem menção e que não fizeram parte deste artigo incluem *Mighty No. 9*, *Shovel Knight* ou *Carmageddon Reincarnation*, e claro, todos têm raízes e inspiração nos velhinhos anos 80 e 90. Agradeçam ao *Broken Age* e ao Tim Schaffer.

CÉLULAS, PARA QUE VOS QUERO?

Batalhas ao nível celular em GODS EATER BURST

Por Gonçalo Cardoso
Sistema: PSP
Ano: 2011
Produtora: Shift



Assim que comecei o jogo, e após ter sido presenteado por uma *cutscene* em formato *anime* muito interessante, apercebi-me que tipo de jogo era. É impossível não reparar nas parecenças com a série *Monster Hunter*. Desde o combate, passando pela história algo singela, acabando no formato de base - missão - voltar a base, este jogo não é nada de muito inovador. Mas consegue pegar nestes aspectos e torná-los únicos.

A história é passada em 2071 num cenário completamente apocalíptico onde predominam os monstros Aragami. Nós fazemos parte da organização Fenrir, que são os bons da fita, e que vão acabar com estes seres terriveis. Para isso, arranjaram uns tipos, de seu nome God Eaters, que controlam as God Arc, armas especias que contêm células de Aragami. Como já devem ter percebido, somos um desses tipos. No início, temos a possibilidade de personalisar o nosso personagem como bem nos apetecer.

A partir daqui, a história não evolui muito progressivamente, mas vamos encontrando uma série de companheiros prontos a ajudar nas nossas demandas. O sistema de missões é, normalmente, aceite na nossa base e depois somos transportados para a área da missão, onde temos de aniquilar uma série de Aragamis. O aspecto mais brutal de *Gods Eater Burst* é sem dúvida o combate.

O grande trunfo dos criadores do jogo, foi possibilitar ao jogador o controlo de



uma espada e de uma arma de fogo, ao mesmo tempo, com a distância de um botão na consola. Assim sendo, podemos facilmente alternar entre o combate corpo-a-corpo e o combate à distância. Um aspecto muito interessante é que, consoante o sítio em que acertam os vossos golpes, o dano varia, tornando assim o combate desafiante e obriga o jogador a procurar qual a melhor zona do corpo para desferir golpes.

No entanto, pedia-se um maior cuidado nos controlos e na câmara, mas este é um problema frequente em outros jogos da PSP, devido à falta de um segundo analógico. No final de cada missão, recolhemos as recompensas e voltamos para a nossa base, onde esperamos por futuras direcções. Na base, podemos alternar o tipo de balas que usamos em combate, que vamos desbloqueando mais à medida que derrotamos bosses, comprar itens, armaduras, armas melhores e falar com todos os nossos companheiros. Para os mais novatos, o jogo dispõe de uma série de missões para practicarem os vossos ataques e compreenderem as mecânicas do jogo.

É impossível jogar este título e não reparar na sua qualidade gráfica. Tanto os personagens, como os monstros ou até as armas, apresentam um excelente nível de detalhe. Estamos a falar de um jogo com 4 anos que parece que saiu há um par de meses. Tal foi o seu sucesso no Japão que surgiu um *anime* em sua homenagem.

Apesar de não ser inovador em nenhum aspecto, este jogo é muito satisfatório e tem um combate muito entusiasmante. Pedia-se só uma história mais profunda e os controlos mais aprimorados. De resto, um bom jogo e uma óptima alternativa aos fãs de *Monster Hunter*.



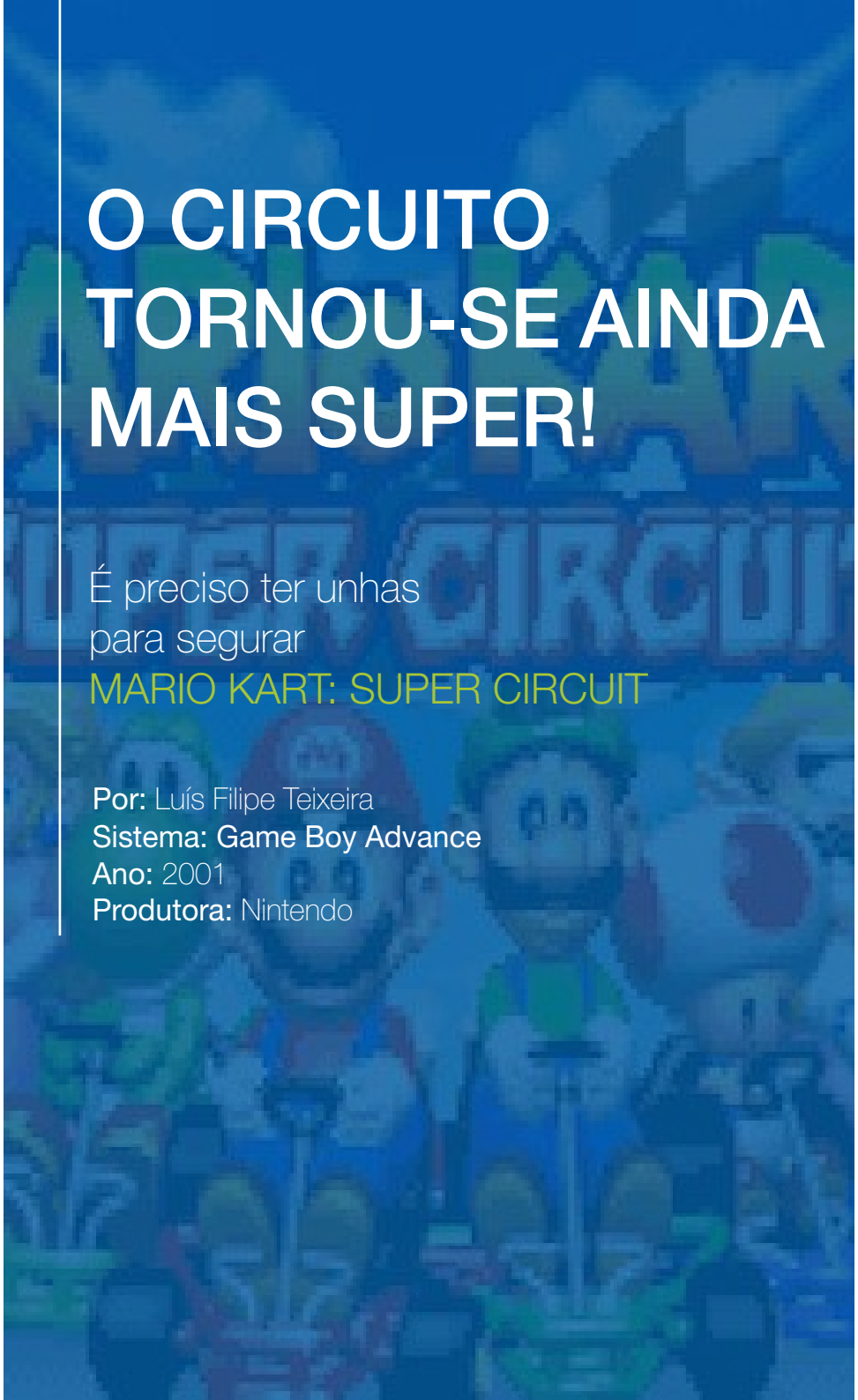




VEREDICTO

Um bom jogo para quem gosta deste género. Uma boa altervativa a *Monster Hunter*.





O CIRCUITO TORNOU-SE AINDA MAIS SUPER!

É preciso ter unhas para segurar MARIO KART: SUPER CIRCUIT

Por: Luís Filipe Teixeira
Sistema: Game Boy Advance
Ano: 2001
Produtora: Nintendo

Se acham que o novo Mario Kart 8 está rico em conteúdo, têm razão…

Mas esperem, este velhinho *Mario Kart: Super Circuit* (GBA agora disponível na Virtual Console da Wii U) não lhe fica nada atrás! Para além de 20 pistas originais, podemos desbloquear também todo o conteúdo da versão da SNES, *Super Mario Kart*. É incrível como conseguiram esmagar tanto conteúdo num único cartucho.

Para muitos, o Game Boy Advance é uma simples Super Nintendo portátil. No entanto, quem olhar para os jogos com olhos de ver, rapidamente se apercebe que possuem uma qualidade técnica bastante superior.

Mario Kart: Super Circuit é um excelente exemplo disso, pois graficamente encontra-se entre *Super Mario Kart* e *Mario Kart 64*. Os cenários trabalhados e as cores acentuadas dão-lhe um aspecto soberbo, para não falar da complexidade e quantidade de "coisas a acontecer" nas pistas. E não nos podemos esquecer também do factor sonoro que até consegue incluir algumas vozes.

Desejo boa sorte a todos os que começaram esta saga na Wii ou até Wii U, pois o veículo é muito mais díficil de controlar em *Super Circuit*. As curvas e contra-curvas não ajudam claro, sendo necessário possuirmos reflexos aperfeiçoadas e dedos bastante ágeis. Podemos dizer que esta versão é só para os verdadeiros *pros*. Senti mesmo algo que raramente sinto nas novas versões. Se nos chegarmos a encontrar em último lugar,







dificilmente acabaremos em primeiro.

Quanto às pistas, originalidade não falta e até são consideradas por muitos das melhores que nos foram oferecidas até agora. Acho que sendo assim, até podemos olhar para alguns exemplos:

Sunset Wilds – As pedras e as tendas dos índios(?) dificultam-nos o progresso. Estamos no faroeste. Esta é a pista que consegue demonstrar melhor as capacidades do GBA. Se começamos a corrida com o sol vermelho à nossa frente e o céu em lusco-fusco, depois de terminada a primeira ronda apercebemo-nos que o céu entretanto escureceu e que o sol já lá não está. Na terceira ronda já é noite cerrada e a luz da lua cheia bate-nos fortemente na cara.

Snow Land – É natal, os sinos tocam…e o chão está escorregadio. Encontramo-nos literalmente em cima de uma pista de gelo e se já antes era difícil ter um controlo perfeito do veículo, então aqui é só mesmo para quem completou todas classes da carta de condução. Felizmente as curvas não se encontram tão apertadas aqui. Não deixa de ser engraçado colocar uma casca de banana numa pista já ela escorregadia.

Sky Garden – Lembram-se daqueles níveis secretos do *Super Mario Bros.* que se encontram por cima das nuvens? É exactamente aí onde se encontra também esta pista. A única coisa que consegue segurar o nosso veículo é um caminho de pedra que foi colocado por cima das nuvens. A música dá-lhe um tom engraçado, oferecendo-nos um ambiente super divertido.

Rainbow Road – Todos sabemos que existe pelo menos uma pista destas em cada jogo, mas devo dizer que nunca presenciei uma tão dificil. A versão da SNES podia não ter barreiras nenhumas, mas a pista em si era bastante simples. Agora esta é só curvas e ratoeiras e não sei que mais. Além disso, para além de não possuir barreiras que nos impeçam de cair, têm no lugar disso rampas! Ou seja, basta um simples toquezinho para sermos catapultados para o infinito. Os mais experientes poderão tomar partido disso e magicar alguns atalhos.

Bowser Castle – Aqui gostaria apenas de referir a presença de um Bowser's Castle diferente em cada Grand Prix. É como que se estivessemos a terminar um mundo normal do *Super Mario*.

Mais uma vez a variedade é grande num título *Mario Kart*. Tenho de sugerir este jogo a todos os







que querem conhecer melhor a história desta saga e não só, também àqueles que preferem um jogo com um nível de dificuldade acima da média (no que toca a série). Só é pena o modo multijogador ter sido retirado da versão da Wii U.

VEREDICTO

É uma pena terem removido o modo multijogador, mas se existe Mario Kart com enorme conteúdo, é este.

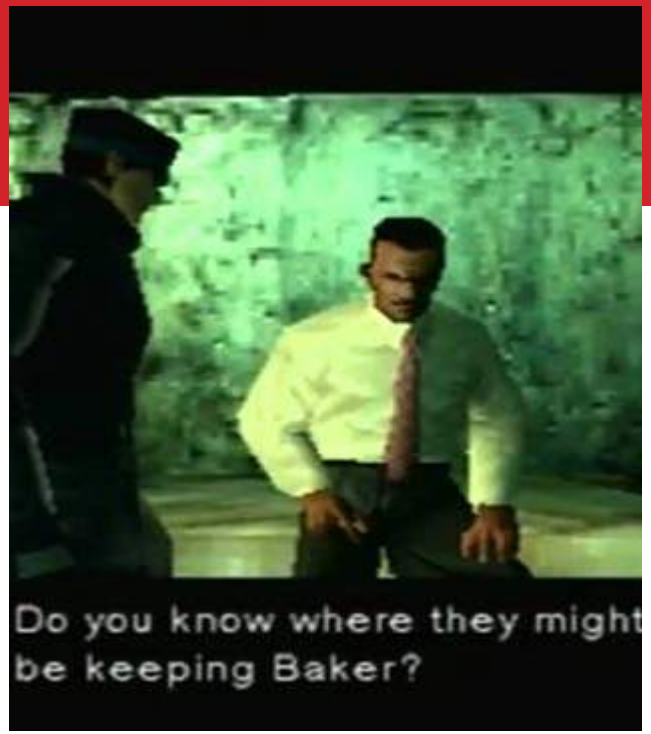
UMA DEMO JOGÁVEL É GOURMET!

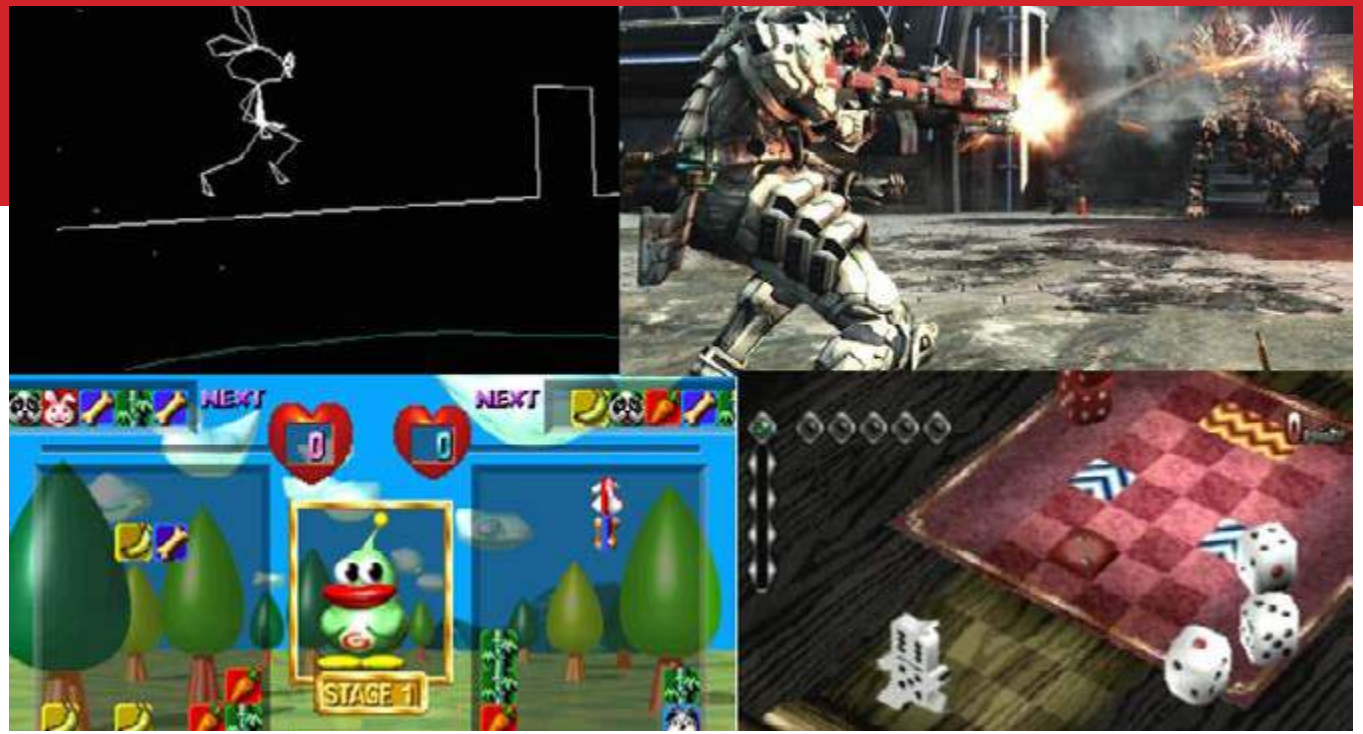
P.D.: Playable Demos

Por: Sérgio Barros Cardoso

É uma das regras oficiosas em qualquer artigo ou escrito nos tempos que correm: colocar a palavra no Google e no YouTube em busca de inspiração e de outras opiniões. Uma busca rápida por *"Playable Demo"* regurgita artigos e vídeos com duas mensagens básicas: as demonstrações de videojogos já eram, estão mortas, são praticamente inúteis e se a nossa opinião é outra seguramente temos mais que 30 anos de idade e a sorte de viver naquilo que posso chamar de *golden age* das demonstrações ou *demos* jogáveis. Por outro lado, uma das demos mais influentes e elaboradas data de 2014 e chama-se *P.T. Playable Teaser*. Serão as *demos* algo do passado? Estarão apenas fora de moda?

Demo jogável: entendo-a como um fragmento de um produto inacabado, ou não, que pretende mostrar o melhor que um videojogo tem para oferecer; pode preceder o produto final, acompanhá-lo no seu lançamento ou ser lançado posteriormente como forma de captar novos públicos ou atenções. O tempo mostrou-nos já como podem ser incríveis, mágicas até! Como podem suportar novas propriedades intelectuais, destruir algumas já estabelecidas, relançar companhias ou autênticos tiros no pé. São, por definição, a única forma de *marketing* apenas possível e original de um videojogo, única para este meio de entretenimento já que no seu cerne se explora e encontramos aquilo que o conforma: a jogabilidade. Tudo o resto é acessório e como tal, o jogador pode conhecer e explorar a seu bel-prazer as mecânicas da jogabilidade; o produtor pode, desta forma, mostrar como o seu produto é bom, como funciona e, a partir daí, tudo pode ser melhor, pode gerar expectativa e conquistar o consumidor. Se acompanharmos uma boa jogabilidade de uma história, um universo envolvente, objectivos relevantes, bom grafismo e uma banda sonora estupenda teremos um vencedor. O inverso pode ser escandaloso, um desastre! É um risco, mas a beleza reside no controlo que o produtor tem sobre aquilo que quer mostrar. Se for dado o passo, os jogadores tratam do resto...





Algumas das melhores experiências que tive ao crescer como jogador foi com demonstrações jogáveis de um videojogo. Estou certo que não estou sozinho. Joguei *Duke Nukem 3D* e os anteriores em *shareware*. Comprei uma Sega Saturn porque tinha 9 demos jogáveis, nove!!! Descobri assim que *Sega Rally* e *Panzer Dragon Zwei* iam ser os melhores jogos de sempre. Até descobrir que *Meal Gear Solid* ia ser o melhor jogo de sempre… numa das melhores demonstrações, mais completas, mais espectaculares até se conhecer a demonstração do segundo capítulo da série: todo um portento técnico e todo um veículo de desilusão após conhecermos a versão final do jogo. Podemos falar ainda de extravagâncias como *Christmas Nights* ou o primeiro disco de *Panzer Dragoon Saga* a acompanhar a edição UK da revista oficial Sega Saturn. *Tekken 3* e o seu multijogador, *Gran Turismo* e o seu modo de repetição, *Mr. Domino* e a sua estranheza estranhamente viciante, *Tony Hawk's Pro Skater* (ambos!) e a sua infinitez a dobrar de diversão, *Half Life* e a sua magnificência, *Silent Hill* e um novo medo desconhecido. Jogos se fizeram e venderam à custa das demos que levavam atreladas. E já mais recentemente, vimos em *God of War 3* um jogo irresistível, renascemos um pouquinho por dentro após ver a espectacular premissa de *Sonic Unleashed* (para depois recebermos um estalo bem dado), deliramos com a apresentação e jogabilidade viciosa de *Vanquish*, segurámos no novo bebé da Rocksteady que a iria colocar no topo do mundo. Já *The Stanley Parable* e *Dead Rising 2* brilharam por criar novo conteúdo que pede para ser experienciado independentemente do produto final, mas deixando a semente para o mesmo.

Com um mundo de possibilidades, diversidade e tanto sucesso (não raras vezes o jogador acaba por adquirir o produto final se a *demo* for aliciante), o que se passa?

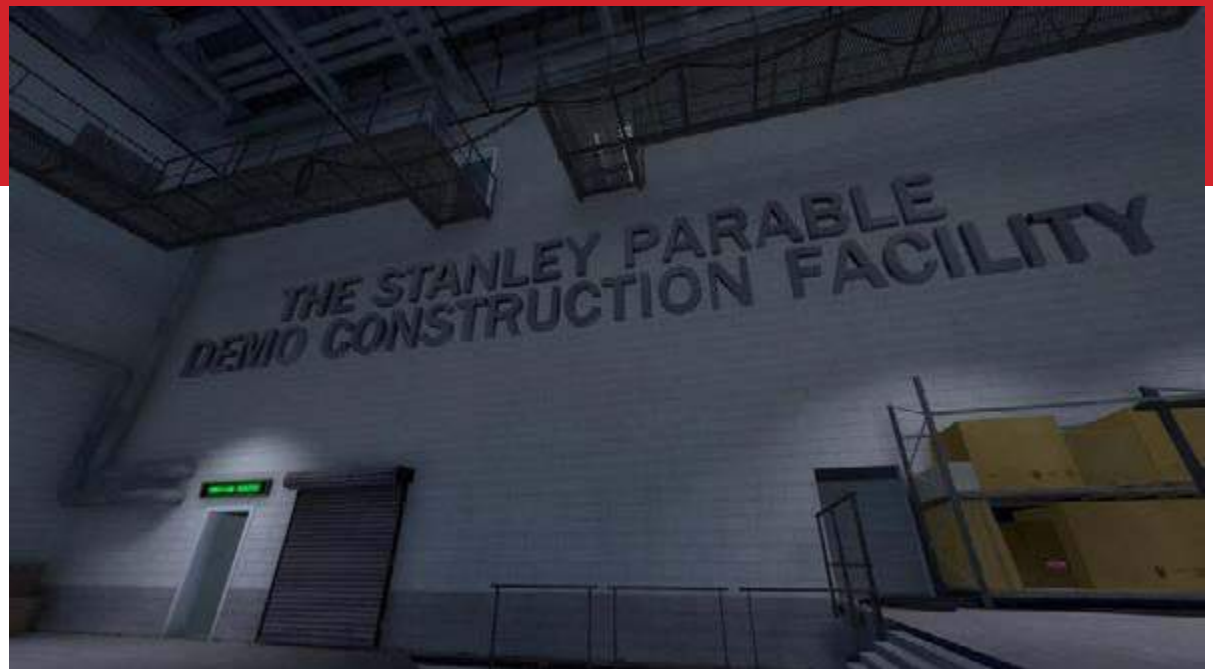
Uma das causas explicativas para este facto é a inexperiência dos "Senhores de Fato" nesta mina de ouro que são os videojogos. A natureza interactiva do nosso meio levou a que, na sua infância, não tenha havido pudor em colocar nas mãos dos jogadores algo que o fizesse salivar ou algo para partilhar e falar, quase que naturalmente – mas, atraídos pela expansão da indústria dos videojogos, não adaptados à reformulação do mercado musical e cinematográfico, os "Senhores de Fato" trouxeram capital e vícios. O risco é visto como intolerável nos tempos que correm… Orçamentos são gerados em torno das vendas no 1º dia e na 1ª semana e

em função do seu coeficiente de nota, o *DLC* está preparado para ser lançado após o lançamento do jogo e tem já um calendário preparado, existem também planos de contingência – o *DLC* pode ser cancelado, passa-se a um novo projecto, reorganiza-se a equipa e os autores, despedem-se pessoas. O mercado de 2ª mão é também parcialmente responsável: o sucesso tem de ser imediato antes de circular a cópia usada que arruinará nova receita, para quê jogar uma demo se o produto pode ser comprado completo? Além disto temos os *gameplays*, confortáveis e controlados, de fácil acesso e de consumo rápido para o comum dos jogadores, uma *demo* implica investir tempo e aprender. Todos os anos, as maiores expectativas de um jogador ao longo do ano geram-se com a E3 ou feiras semelhantes: aí há acesso a *demos* jogáveis e não jogáveis e é a loucura mas sempre num ambiente altamente controlado, com guião e parafernália adjacente, mais uma vez de consumo rápido e fácil. Por último, os prémios. Um jogo, antes de sair, já ganhou vários prémios de vários tipos e as cerimónias de entrega encontram-se convenientemente agendadas e programadas para oferecer publicidade fácil e *hype*.

Nós próprios, os jogadores, estamos tão ocupados a saltar de jogo em jogo, que nem queremos saber, vemos o espectáculo e ficamos excitados por tudo e por nada e, sim, a culpa é nossa também. Este princípio do *teaser*, da exibição, do festival, das cerimónias de prémios, retirado directamente da indústria da música e cinema é dirigido a fazer o jogador pensar que irá estar na presença de um produtor tão bom que nem vale a pena pensar em não comprar – *take my money*, dizemos! Em vez de demos, cedemos aos *pre-order bonus* sem significância, *day-1 DLC* que nunca usámos, edições de limitadas a 50 000 unidades ou mais, subornos... Todas estas formas de aparente *empowerment* do jogador acabam por limitar









severamente a decisão informada do mesmo. Um severo caso de excesso de escolha como limitante da liberdade da mesma. Estamos a ceder ao *fast-food* publicitário: uma *demo* jogável é *gourmet*!

E do nada surge *P.T., Playable Teaser,* alguém pegou no risco, meteu um laço e disse: sê grande! E foi. Foi genial! Uniu jogadores e não jogadores. Fez a E3 tremer. Fê-la secundária. A forma como num pedaço de conteúdo jogável, aglomerou tantas vertentes do videojogo moderno assusta: a vertente gráfica, a vertente jogável, a vertente social, de sentimento de comunidade e partilha. Mostrou que os autores têm verdadeira consciência das suas potencialidades e de como as alcançar. Mas, face ao desenrolar da história percebe-se que este terá sido um último esforço, quase desesperado por parte dos "tradicionalistas" da Konami para mostrar que valia a pena continuar o seu legado. Infelizmente os "Senhores de Fato" não perceberam… e pensaram: vamos fazer jogos para o mercado móvel!

Este *case study* mostra que existe espaço para esta forma de *marketing*, interactiva e única nos videojogos. Mostra que ainda existe espaço para o risco mas levantas questões: qual o seu papel e de que forma moldam as expectativas do jogador actual? O que fazer de diferente para captar a atenção do jogador e dos investidores? Como gerir este tipo de conteúdo interactivo e as expectativas por ele geradas? Como o usar em diferentes fases do desenvolvimento do próprio produto ou até após o seu lançamento? Que novas formas de publicidade ou promoção podem ser exploradas mantendo a liberdade de escolha do jogador? Claro que a questão que os "Senhores de Fato" querem ver respondida é: como fazer dinheiro com isto?!



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
MIGHTY GUNVOLT
VS
AZURE STRIKER GUNVOLT
Por João Sousa

OLD VS OLDER OU TALVEZ NÃO

Old	*New*
Mighty Gunvolt	**Azure Striker Gunvolt**
Nintendo 3DS	Nintendo 3DS
2014	2014
Comcept	Inti Creates

O anúncio dum sucessor espiritual de *Mega Man* sob a forma de *Mighty No. 9* foi algo que levantou bastante entusiasmo nos *gamers* saudosistas dessa série. Keiji Inafune deu a cara pelo Kickstarter deste projecto que em apenas dois dias alcançou o seu objectivo e acabou por angariar 400% do valor inicialmente pedido. Parece que estava toda a gente sedenta de um videojogo ao género de *Mega Man* feito por membros da equipa original certo? Bem, na verdade pelos vistos não há nada como uma boa campanha mediática e penso que foi isso que aconteceu neste caso. *Mighty No. 9* parece ser, de facto, um jogo divertido e com um bom estilo gráfico muito próximo de um desenho animado mas afinal não é algo assim tão único ou exclusivo… é que os mesmos estúdios trabalharam simultaneamente em outros dois jogos precisamente desse género que já lançaram. São eles *Azura Striker Gunvolt* e *Mighty Gunvolt* e, apesar de só agora chegarem a nós, nos Estados Unidos e Japão saíram há quase um ano.

Estes dois títulos provavelmente têm muito do que *Mighty No. 9* virá a ter mas por alguma razão surgiram de forma muito mais discreta. Porque será o novo projecto algo tão especial para a equipa e os outros, tão semelhantes, não? Na minha opinião todos eles são importantes mas a estratégia de marketing e financiamento do próximo título resultou não apenas financeiramente mas também no sentido de criar uma aura especial de interesse público à volta do projecto.

Diria então que para os propósitos de escrever mais um *Old Vs New* esse parece ser o *new* enquanto, de certa forma, *Azura Striker Gunvolt* é o *old* e *Mighty Gunvolt* um *older* (apesar de surgirem todos entre 2014/15). Mas concentrando-nos então no que temos de momento e começando por *Mighty Gunvolt,* é o que se poderia esperar dum sucessor de *Mega Man*, ou melhor, não um sucessor mas um contemporâneo dos seus jogos 8 Bits. É algo de volta aos básicos em termos da jogabilidade em que se pega e sabe-se logo o que fazer: correr, saltar, disparar e destruir *robots*. Basicamente é só isso que interessa e fá-lo de forma competente. O estilo gráfico imita directamente o que era recorrente na era NES e, no que toca a história, nada faz muito sentido com textos tão absurdos que lembram as más traduções dos anos 80/90 que eram casos comuns do chamado *lost in translation*. Este título não tem uma grande responsabilidade em mãos visto que na verdade é um bónus gratuito na compra do seu parceiro e daí entender-se a sua curta duração. Mesmo assim faz muitas coisas interessantes e certas,





seja numa pura homenagem ao passado ou ao próprio catálogo de personagens do estúdio por isso é óptimo poder receber um presente assim. *Azure Striker Gunvolt,* por outro lado, opta por homenagear a era seguinte, a das consolas 16 Bit. Os gráficos são bastante mais ricos e detalhados apesar de se notar ainda alguma pixelização (intencional) nas personagens.

Se a sua progressão não linear nas lutas contra *robots* e *bosses* fazem novamente lembrar *Mega Man*, o jogo consegue ainda assim criar uma nova identidade. A diferença fulcral é que aqui as armas não servem propriamente para destruir, apenas para marcar uma espécie de alvo que é usado para direccionar os poderes do protagonista. É uma ideia um bocado estranha mas original e, passado pouco tempo, já desencadeamos esse processo como se fosse a coisa mais natural do mundo (basicamente é como se tivéssemos um ataque preparatório e outro de finalização). O nosso herói pode então atacar com descargas eléctricas ou utilizar essa mesma electricidade para percorrer de forma mais eficaz os caminhos ao bom velho género dos jogos de plataformas.

Existem mais alguns elementos criativos como o facto de certos caminhos serem inclinados o que, por si só pode não parecer nada de especial mas é bom perceber que não é tudo apenas *chapa 5*. O jogo torna-se ainda bastante mais complexo que *Mighty Gunvolt* no sentido em que podemos, não só ganhar novas armas, como também gerir a forma como evoluiremos os nossos superpoderes que trazem variedade à jogabilidade. É bom perceber que há bastante trabalho e criatividade no desenvolvimento deste jogo mas a questão de preferir algo assim ou mais directo aos básicos será sempre pessoal. Felizmente com



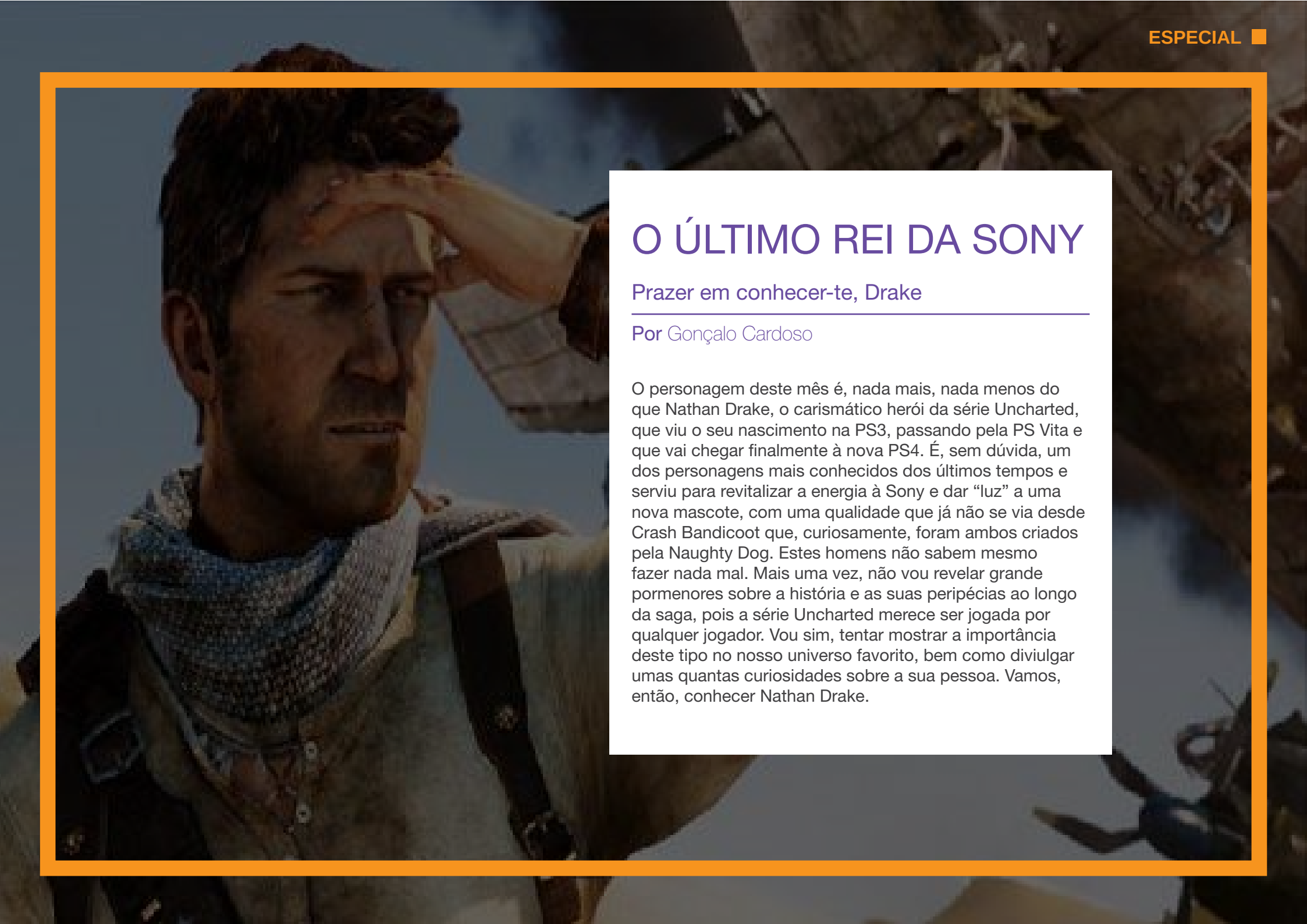






este conjunto temos a hipótese de ter ambas as experiências.

Esperemos para ver o que acontecerá com *Mighty No. 9*, se poderá sobreviver ao *hype* inicial que teve mas entretanto temos já a certeza que *Azure Striker Gunvolt* e *Mighty Gunvolt* são dois jogos sólidos e uma boa indicação do que aí vem.



O ÚLTIMO REI DA SONY

Prazer em conhecer-te, Drake

Por Gonçalo Cardoso

O personagem deste mês é, nada mais, nada menos do que Nathan Drake, o carismático herói da série Uncharted, que viu o seu nascimento na PS3, passando pela PS Vita e que vai chegar finalmente à nova PS4. É, sem dúvida, um dos personagens mais conhecidos dos últimos tempos e serviu para revitalizar a energia à Sony e dar "luz" a uma nova mascote, com uma qualidade que já não se via desde Crash Bandicoot que, curiosamente, foram ambos criados pela Naughty Dog. Estes homens não sabem mesmo fazer nada mal. Mais uma vez, não vou revelar grande pormenores sobre a história e as suas peripécias ao longo da saga, pois a série Uncharted merece ser jogada por qualquer jogador. Vou sim, tentar mostrar a importância deste tipo no nosso universo favorito, bem como diviulgar umas quantas curiosidades sobre a sua pessoa. Vamos, então, conhecer Nathan Drake.

Quem é?

Tendo uma descendência invejável do grande Sir Francis Drake, Nathan é um explorador/caçador de tesouros/aventureiro/pessoa que quer descobrir mais sobre os seus antepassados. A quando da criação de Nathan, os designers inspiraram-se na aparência de Johnny Knoxville, bem como Harrison Ford e Bruce Wills, e que fizesse lembrar heróis como Tintin, Doc Savage, Indiana Jones ou John McClane, da série de filmes *Die Hard*. O resultado foi excelente em termos visuais. Mas qual deveria ser a personagem deste tipo? O pessoal da Naughty Dog tentou criar uma personagem humilde, de alguma forma parvo, engraçado, corajoso e que transmitisse alegria ao jogador. E, tudo isso, foi conseguido de forma exímia. Não é por acaso que já é considerado dos melhores personagens de sempre. A própria aparência física de Drake mostra essa simplicidade: uma camisola branca e umas calças castanhas são o vestuário frequente deste herói.

Após as primeiras horas de jogo percebemos exactamente isso. Drake não é aquele indivíduo musculado e engatatão, estilo Duke Nukem, nem engraçado e fofo, como Mario, é sim uma imagem extremamente humana. Cria no jogador uma sensação de extensão da sua personalidade.

Claro que, dado o estilo de jogo e as origens do personagem, Drake é muitas vezes associado a uma versão masculina de Lara Croft. É legítimo fazer esta associação mas, após conhcermos este simpático senhor, percebemos que são persongens bastante diferentes.



Importância no mundo dos videojogos

A par de todas as atribuições, todos os Tops em que consta e todo reconhecimento que tem nos media, Nathan Drake é capaz de ser dos melhores, se não o melhor, personagem da última geração de consolas. Não é por acaso que *Uncharted 2: Among Thieves* é muitas vezes considerado o melhor da PS3 ou que *Uncharted 4: A Thief's End* é dos jogos mais esperados do ano. É verdade que a jogabilidade, os gráficos, a banda sonora e tudo isso conta muito, mas o poder de Drake nesta série é algo de transcendente. Ele é o pilar que segura a série e que leva com ele toda a sua história. Muito sinceramente, não conheço ninguém que tenha jogado esta série e que não tenha gostado nem dos jogos nem do personagem príncipal.

Só espero realmente que não acabem com ele, como fizeram com Crash e muitos outros grandes personagens. Tem potencial para continuar em, pelo menos, mais 56 jogos. Fora *spin-offs* e outros suportes, como literatura e banda desenhada, onde também já fez a sua estreia. Quem ainda não jogou ou nao conhecia este ser, fica aqui o conselho para exprimentarem uma das melhores séries da história dos videojogos.







SONHOS IMPORTADOS

TOP 10 IMPORTS DE DREAMCAST

Por Miguel Coelho

Apesar do seu curto ciclo de vida, a Dreamcast presenteou-nos com uma biblioteca recheada de clássicos, *ports arcade* quase perfeitos, *hidden gems* e muito mais. Ainda assim, deixou a sensação que podia ter feito muito mais e a sua morte prematura acabou por travar algumas localizações com bastante potencial.

Este Top dedica-se precisamente a apresentar 10 casos em que as regiões PAL ficaram a salivar por jogos a que apenas os Japoneses e/ou os Norte Americanos tiveram direito.

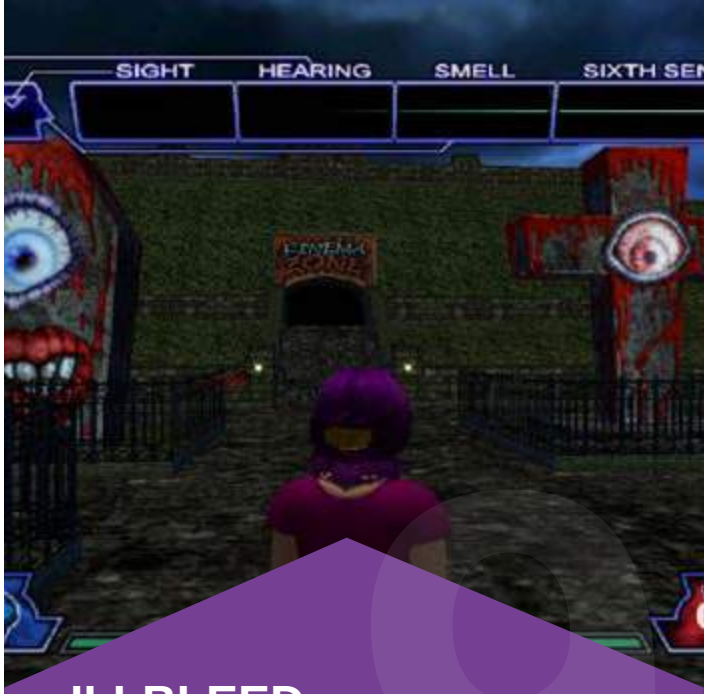
NAPPLE TALE: ALISIA IN DAYDREAM

Género: Platformer
Ano: 2000

Este título muito interessante combina dois géneros com bastante eficácia; por um lado, é um *platformer* 2.5D, comparável a *Pandemonium!*, em que, apesar dos ambientes e personagens serem em 3D, os movimentos são executados apenas em duas dimensões; por outro lado, é um *RPG* em que temos a liberdade de explorar alguns cenários livremente, percorrer aldeias, falar com *NPCs*, aceitar *quests*, comprar artigos e usá-los para progredir mais na acção.

Não sei se estava prevista uma localização ou tradução, mas é sem dúvida um jogo com muito potencial que pode ser ignorado devido ao seu aspecto "demasiado japonês".





ILLBLEED

Género: Survival Horror
Ano: 2001

Illbleed, apesar de se encaixar no género *survival horror*, é suficientemente estranho para ser difícil de descrever. Possui os elementos típicos de um jogo deste género, como *Resident Evil* ou *Silent Hill*, (*puzzles* para resolver, itens para procurar, algum combate), no entanto tenta dar-lhe um *twist* original com um sistema de detecção de armadilhas através dos sentidos (visão, audição, olfacto e um sentido "paranormal"), o que faz com que possa ser visto como um antepassado espiritual de *Eternal Darkness* para a GameCube. Para além disto, a sua história bizarra digna de filmes de terror manhosos de série B, que resulta num humor não-propositado faz de *Illbleed* um título de culto.

Para quem o quiser importar, para além do Japonês, teve lançamento na América do Norte, o que quer dizer que está traduzido para inglês, tornando-o acessível para jogar.

BOMBERMAN ONLINE

Género: Acção
Ano: 2001

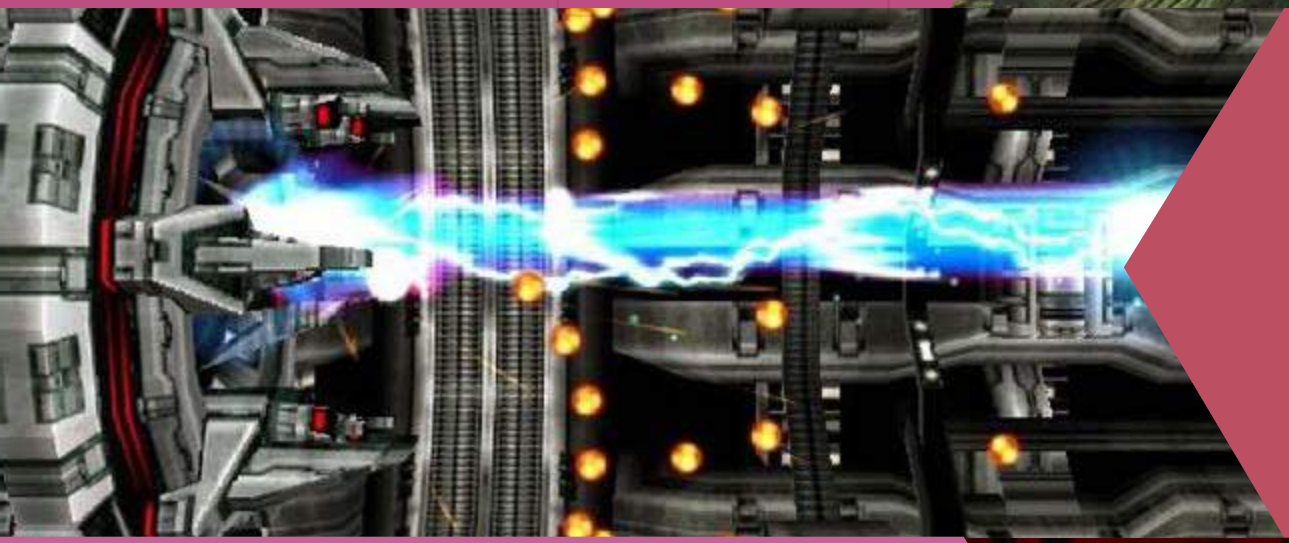
Metade do título chega para justificar a presença deste jogo nesta lista: *Bomberman*. Há poucos jogos com um conceito tão simples que conseguem ser tão viciantes e divertidos. Em praticamente todas as plataformas por onde passou deixou títulos de enorme qualidade (muitas horinhas passei eu a jogar *Mega Bomberman* na Mega Drive ou *Neo Bomberman* na *arcade*), até chegar à Dreamcast onde, apesar de não ter desiludido na entrega dessa qualidade característica, ficou preso em terras Americanas e nunca viu uma localização para a Europa. E não se deixem enganar pelo título porque, embora se proclame como *Online*, é perfeitamente jogável *offline* actualmente.



L.O.L.: LACK OF LOVE

Género: Aventura
Ano: 2000

Outra das características que define a Dreamcast é a existência de meia dúzia de bizarrias que ainda hoje ficamos a pensar como é possível existir algo assim e quem é que se lembrou disso (sim, *Seaman* e *Typing of the Dead*, estou a falar de vocês). *Lack of Love* pode ser considerado um avô de *Spore*, na medida em que controlamos um ser vivo estranho que está a tentar sobreviver e evoluir executando algumas tarefas que envolvem ajudar outros seres vivos a sobreviver e evoluir também e, para isso, temos à nossa disposição 4 acções diferentes: atacar, falar, dormir e urinar (não estou a gozar, é mesmo verdade). Um jogo que requer paciência e persistência mas que se destaca por ser bastante original e diferente. Infelizmente, para além de não ter sido localizado para a Europa, não saiu sequer do Japão.



BORDER DOWN

Género: Shmup
Ano: 2003

Ao fazer este Top, prometi a mim mesmo que não abusava dos *shmups* nem de *fighting games*, visto existirem imensos e serem praticamente todos de enorme qualidade. Para um dos representantes do primeiro género escolhi então *Border Down*, um *shmup* que se distingue por utilizar um *gimmick* diferente e bastante interessante: cada nível tem 3 versões diferentes (*borders*), cada vez que perdemos somos relegados para uma versão abaixo que é mais difícil do que a anterior. Pode parecer estranho e contraditório mas, se pensarem bem, faz todo o sentido: o jogo recompensa o jogador habilidoso que se consegue manter vivo durante mais tempo; quanto mais se aguenta, mais fácil fica o jogo e vice-versa.

LAST BLADE 2

Género: 2D Fighter
Ano: 2000

O último *fighting game* em 2D lançado para a Dreamcast ofereceu uma despedida em beleza de um género imensamente prolífico nesta consola e que julgo não ter sido igualado em mais nenhuma nessa altura e desde então. Ao dizer-se que é um jogo da SNK já não preciso de dizer o óbvio: grafismo lindíssimo, personagens e animações super detalhadas, jogabilidade fluida e quase sem falhas… vocês já sabem. O que *Last Blade 2* traz de diferente é uma filosofia e mecânicas em que apenas vi paralelo na série Samurai Shodown; o foco cai num combate com armas, mais *slow paced*, calculado e em que os erros se pagam caro. Uma coisa que demonstra isso mesmo é a presença de um botão mapeado exclusivamente para fazer o que chamam de "*repel*", um espécie de *parry* que interrompe qualquer golpe adversário, deixa-o vulnerável e oferece-nos um golpe "grátis". Profundo, desafiante e perfeccionista, *Last Blade 2* é 2D *fighting* no seu melhor e está disponível em versão Japonesa e Norte Americana.





E.G.G. ELEMENTAL GIMMICK GEAR

Género: Action RPG
Ano: 1999

E.G.G. é o nome dado ao fato estilo *mecha* que o nosso personagem, que esteve em sono profundo durante imenso tempo, usa tanto no seu dia-a-dia como em batalha. Neste *action adventure* com gráficos desenhados à mão, exploração e muito *puzzle solving*, as comparações com os jogos em 2D da série Zelda são quase inevitáveis, embora não signifique que seja uma cópia insossa.

Elemental Gimmick Gear não é completamente original mas é divertido e cumpre bem com o que se compromete a fazer. Possui uma versão Norte Americana, apesar de sofrer alguns problemas de tradução e é uma pena não haver uma localização PAL nem mais jogos do género.

GAROU: MARK OF THE WOLVES

Género: 2D Fighter
Ano: 2001

Para muitos considerado dos melhores jogos do género feito pela SNK e um dos melhores na biblioteca da Dreamcast, *Mark of the Wolves* é, para mim, logo a seguir a *Street Fighter III: 3rd Strike*, o que de melhor se fez a nível de *fighting games* em 2D nessa geração.

A qualidade das *sprites* e das animações, a fluidez de jogo, o sistema de combate, está tudo aprimorado quase ao máximo; e, tendo em conta que estamos a falar da SNK, empresa que é reconhecida por ser especialista no género, dizer que este é dos seus melhores trabalhos é um testemunho da enorme qualidade que se vê aqui.

O jogo foi localizado para a América do Norte, no entanto tem alguns problemas de som, pelo que, se isto for incómodo para vocês, será melhor optarem por importar a versão japonesa.





SEGAGAGA

Género: RPG
Ano: 2001

Tenho de confessar que nunca joguei *Segagaga*, no entanto sou quase forçado a, não só colocar o jogo nesta lista, mas também colocá-lo logo em segundo lugar. Se não vejam: *Segagaga* é um *RPG* em que os nossos personagens têm de conduzir a própria SEGA à vitória sobre a maléfica DOGMA (uma paródia da sua rival no "mundo real", Sony, que na altura competia com a Playstation 2) pelo domínio do mercado. Para isso, teríamos de derrotar vários adversários na forma de empregados da SEGA e de personagens icónicas como Alex Kidd, Sonic ou Amigo. Agora digam-me se não têm tanta vontade de jogar isto como eu tenho?

O jogo, devido à sua natureza bizarra, teve alguns percalços pelo caminho, acabando por ser lançado muito perto da data em que se anunciou a morte oficial da Dreamcast e, portanto, nunca saiu do Japão. Apesar de ser uma óbvia paródia, é inevitável não ver *Segagaga* como um símbolo do que acabou por acontecer na realidade: o domínio avassalador da PS2 sobre a Dreamcast, o que ditou o golpe fatal para a SEGA.

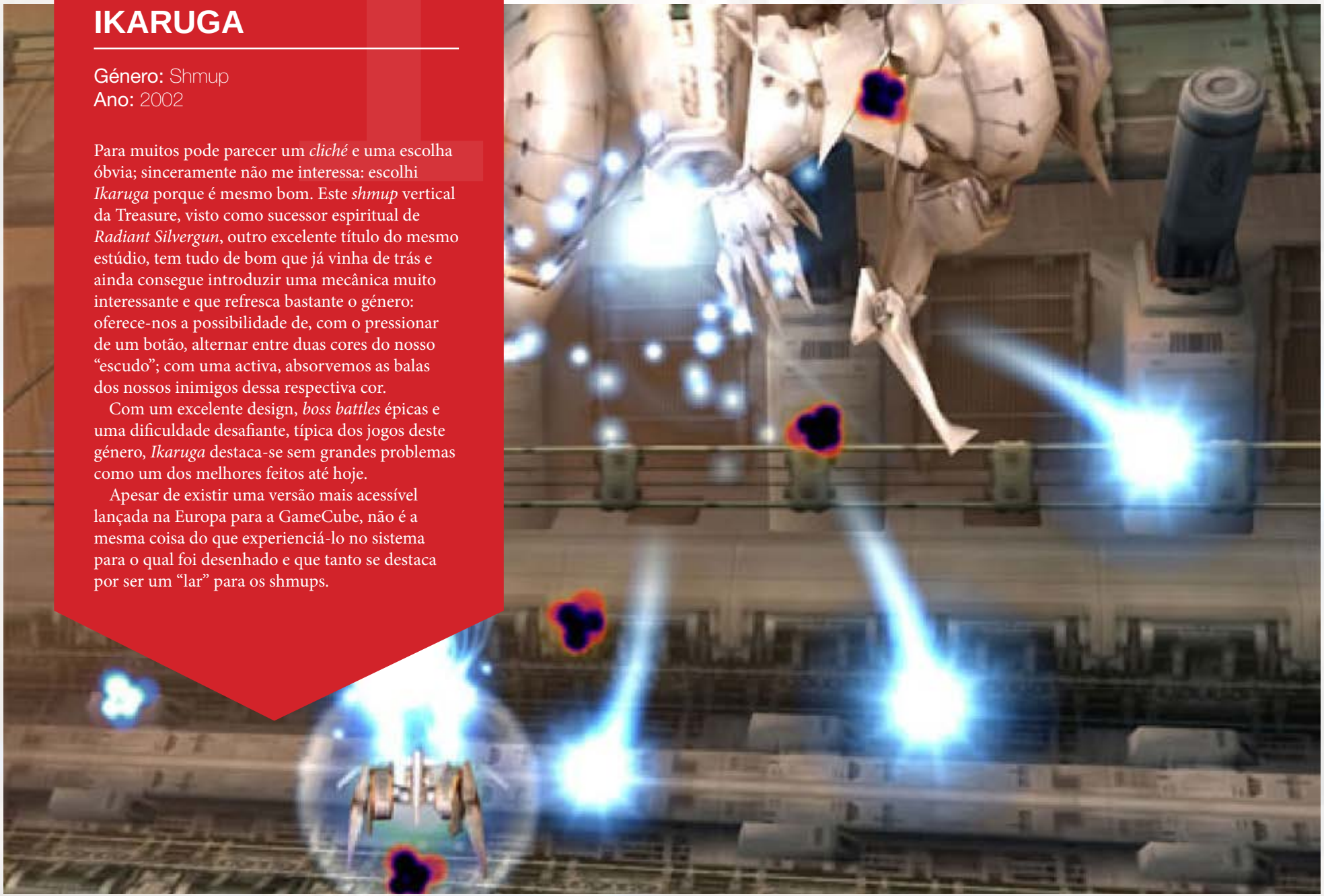
IKARUGA

Género: Shmup
Ano: 2002

Para muitos pode parecer um *cliché* e uma escolha óbvia; sinceramente não me interessa: escolhi *Ikaruga* porque é mesmo bom. Este *shmup* vertical da Treasure, visto como sucessor espiritual de *Radiant Silvergun*, outro excelente título do mesmo estúdio, tem tudo de bom que já vinha de trás e ainda consegue introduzir uma mecânica muito interessante e que refresca bastante o género: oferece-nos a possibilidade de, com o pressionar de um botão, alternar entre duas cores do nosso "escudo"; com uma activa, absorvemos as balas dos nossos inimigos dessa respectiva cor.

Com um excelente design, *boss battles* épicas e uma dificuldade desafiante, típica dos jogos deste género, *Ikaruga* destaca-se sem grandes problemas como um dos melhores feitos até hoje.

Apesar de existir uma versão mais acessível lançada na Europa para a GameCube, não é a mesma coisa do que experienciá-lo no sistema para o qual foi desenhado e que tanto se destaca por ser um "lar" para os shmups.





DE HOLLYWOOD A LOST WAGES

Especial Leisure Suit Larry - parte 2

Por Gonçalo Neto

Os anos 90 foram um ponto de viragem para as aventuras gráficas. A Sierra assumiu por completo o interface do *Point & Click* e Al Lowe guiou as aventuras do nosso pateta de serviço por novos e inesperados caminhos. Nesta segunda parte do **Especial Leisure Suit Larry** analisamos os quatro últimos jogos da saga produzidos por Lowe e recordamos alguns dos jogos de video mais cómicos de todos os tempos.

***Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does a Little Undercover Work* (1991)**

No final do terceiro jogo da saga, Larry e Patti acabam juntos, a gozar de um aparente idílio romântico a fazer lembrar a velha expressão "e viveram felizes para sempre". Mas, se em termos de narrativa este chavão é precioso, causa dores de cabeça na altura de escrever o próximo capítulo da saga. E as dores de cabeça de Al Lowe eram mais que muitas no princípio da década de 90.

Al estava envolvido num projecto ambicioso: criar um sistema online que permitisse a mútiplos jogadores interagir em conjunto num jogo de aventuras. Conta-nos Al que "queríamos fazer algo parecido com o *Ultima Online*, mas estávamos 10 anos adiantados". A certa altura tornou-se aparente que todo o trabalho que estava a ser desenvolvido pela equipa do projecto demoraria muito tempo para ver a luz do dia e que, se calhar, tinham planos mais ambiciosos do que a tecnologia da altura permitia concretizar. A experiência acabou por dar frutos, criando *The ImagiNation Network*, um ambiente online multijogador que permitia aceder a jogos simples como damas e xadrez, mas para Al Lowe significou que estava na altura de regressar à saga que o tornou famoso.

Tendo em conta que Larry e Patti tinham ficado com o seu arco narrativo resolvido no terceiro jogo, Al estava encravado. Segundo nos conta, "pensei bastante no que fazer, mas não estava com sorte". A solução chegou quando, em jeito de piada, disse a uma colega que estava a trabalhar no quinto jogo da saga. Foi o suficiente para nascer a ideia de saltar por completo o quarto capítulo, que ficaria conhecido como L*eisure Suit Larry 4: The Missing Floppies*. Deste modo, Al tinha caminho livre para inventar o que quisesse para o quinto capítulo, porque "podia referir-me a coisas que se passaram no Larry 4 e podia ser qualquer coisa, porque o Larry 4 nunca existiria".

Assim, Larry 5 começa com o nosso casal amnésico e a viver em cidades diferentes. Larry trabalha como rebobinador de cassetes numa empresa de produção de filmes para adultos e Patty regressou à sua profissão de pianista de bar. A narrativa do jogo divide-se em duas partes distintas: por um lado, Larry é encarregue de levar a cabo audições para



um concurso televisivo duvidoso, "America's Sexiest Home Videos", e terá de viajar por toda a América para encontrar as 3 mulheres mais capazes de surpreender as audiências; por outro, Patti é contactada pelo FBI para tentar desmarcarar uma conspiração no seio da indústria musical e prender executivos sem escrúpulos que estão a poluir as mentes jovens do país com mensagens subliminares e música rap de terceiro escalão. Al Lowe decide assim parodiar o panorama de entretenimento do início dos anos 90 através de uma série de episódios caricatos que vão levar os nossos protagonistas a viver peripécias memoráveis. Sempre com uma pitada de sarcasmo e humor adulto a rodos.

A história do jogo é um dos seus pontos fortes, bem como uma banda sonora do melhor que a série já viu e um impressionante grafismo a 256 cores. Mas Larry 5 peca por ter uma dificuldade bastante limitada, até por ser o primeiro que não contém cenários de morte e por exigir do jogador procedimentos repetitivos que acabam por dar a sensação de terem sido introduzidos sem outra razão aparente que aumentar a complexidade de um produto que é, no fundo, o mais simples da saga. Al Lowe conta-nos que "todos nós (na Sierra) subestimámos o grau de dificuldade que os jogos deviam ter se não precisássemos do processador de texto".



Mas os jogos não se medem apenas pelo tempo que demoram a ser completados e seria uma pena que Larry 5 fosse para sempre renegado por não oferecer um desafio tão complexo como os seus antecessores. Há muito humor por descobrir e muitos ecrãs fantásticos para explorar. É o jogo preferido de muitos fãs e o último da lista para muitos outros. Há jogos assim. Nada mau para um Larry que quase não chegou a existir.



***Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out!* (1993)**

Larry 6 é, simultaneamente, uma ruptura com o passado e um regresso às origens da série. Desta vez, Patti é completamente deixada de fora, como se nunca tivesse existido, uma novidade desde que a personagem apareceu no covil do Dr. Nonookee no segundo jogo da saga. Por outro lado, a acção de Larry 6 passa-se toda no mesmo espaço físico, o *spa* de luxo "La Costa Lotta" (um piada com a expressão inglesa "costs a lot"), fazendo lembrar o primeiro e terceiro capítulos da série, por oposição ao jogo anterior, no qual tínhamos de viajar de cidade em cidade para captar as audições das meninas mais debochadas da América.

Larry concorre a um concurso televisivo para solteiros e, pasme-se, perde. Mas ainda assim é-lhe permitida entrada livre no spa, ainda que tenha que ficar alojado no pior quarto das instalações. Cabe-nos a nós, os jogadores, ajudá-lo a passar um bom bocado em La Costa Lotta. E todos sabemos o que isto significa no dicionário de Larry Laffer. São 8 as mulheres com quem podemos interagir, mais do que em qualquer outro capítulo da série. Desta vez, Al Lowe vai um pouco mais longe no humor: "Nos Estados Unidos nessa altura, a comédia também estava a alargar os horizontes. Filmes como o *Dumb and Dumber* e outros com o mesmo tipo de humor fizeram-me pensar que estava à vontade para ir mais longe". De facto, Larry 6 contém as situações mais extremas da saga até então, mas não vale a pena pensar já em conteúdo hardcore. O jogo continua num limbo entre a comédia de situações e um sonho adolescente. As várias personagens podem aflorar tópicos picantes como BDSM e bissexualidade, mas no fundo existem como alavanca para um só resultado: humilhar Larry das formas mais cómicas possíveis. Mentimos: existem também para nos fornecer, cada uma delas, com um item que precisamos para





conquistar a mais bela e pura das belezas do *spa*, Shamara.

Reagindo, talvez, às vozes que criticaram a facilidade de Larry 5, esta aventura de Larry é das mais complexas da série. Os *puzzles* são mais exigentes que o habitual e exigem que reunamos muitos objectos para os conseguirmos resolver. As mortes estão de volta, mas desta vez servem apenas propósitos cómicos, já que nos é permitido voltar atrás instantaneamente se nos depararmos com um cenário de *game over*.

Larry 6 é o primeiro jogo da saga a ter diálogos gravados, mas saiu primeiro em versão silenciosa de baixa resolução. Os planos iniciais contemplavam um jogo em SVGA com diálogos gravados, mas segundo Al Lowe "se apenas tivéssemos feito o jogo em *hi-res*, teríamos realmente limitado o nosso potencial de vendas porque nessa altura não havia muita gente com leitor de CD-ROM". Mais uma vez na história da série, a tecnologia conspirava, tal como mais uma das musas de Larry, contra o nosso protagonista. Felizmente, Lowe conseguiu convencer a Sierra a lançar mais tarde o jogo tal como queria ter feito de início. Melhor para nós, que podemos hoje jogar ambas as versões e descobrir um caso raro de um jogo entre dois momentos distintos do desenvolvimento da indústria dos jogos de vídeo.



Com a versão sonora chegou Jan Rabson, o actor que viria a encarnar Larry até chegar o interregno de Larry Lovage e dos jogos "malditos" da saga. Al lowe conta-nos, com piada, as dúvidas que sentiu ao escolher uma voz para a sua criação mais famosa: "Pensei que (Jan Rabson) era capaz e esperei que tudo fosse correr bem, porque apenas estive com ele uma vez, durante alguns minutos!". A nós, hoje, parece-nos uma voz indissociável do espírito pateta que faz de Larry Laffer uma das personagens mais reconhecíveis da história dos jogos de vídeo. E assenta que nem uma luva nesta aventura descomplexada que tem tudo para agradar aos fãs da série.



***Leisure Suit Larry: Love For Sail!* (1996)**

Ninguém esperava que Larry Laffer tivesse finalmente encontrado o amor para todo o sempre. Depois de Eve, Kalalau e Patti, Larry rendeu-se a Shamara, que se revela no início de Larry 7 algo bem diferente do que aparentava ser no jogo anterior. De facto, no início de Larry 7, Shamara deixa Larry acorrentado à cama do quarto e as coisas aquecem mas não do modo que Larry gostaria, com a cama a pegar fogo e o nosso protagonista a ter de saltar do quadragésimo andar para salvar a pele. Contudo, há males que vêm por bem, e é assim que Larry descobre o cruzeiro que

servirá de palco a esta aventura em alto mar. Mal chega a bordo, Larry fica deslumbrado pelo capitão… uma loira espampanante que organiza um concurso semanal que permite ao vencedor passar uma semana gratuita com ela na sua cabina. A fazer o quê não sabemos, mas podemos imaginar.

Imaginação é precisamente o que não falta a este jogo, o que é insólito visto tratar-se do sexto jogo da série (lembremo-nos que o misterioso Larry 4 nunca chegou a existir). Mais vale dizê-lo já: Larry 7 é o melhor jogo da saga e um dos melhores jogos de aventuras em 2D de sempre. As razões são muitas, mas para começar basta dizer que o jogo é um largo passo em frente em relação a todos os aspectos dos anteriores. A história é interessante, com personagens cativantes baseadas em actrizes do mundo real, a escrita é apurada e eleva a novos patamares o humor típico da série, os diálogos são excelentemente interpretados pelos actores.

Por todo o lado vemos o resultado de valores de produção sem precedentes na saga. Os gráficos, em particular, são fantásticos e ainda hoje, quase 20 anos mais tarde, representam um exemplo do melhor que já vimos no género. Al Lowe diz-nos que "por essa altura tínhamos connosco bons animadores, que vinham do projecto do *Torin's Passage*". A propósito da sequência psicadélica que nos é apresentada quando uma das nossas possíveis conquistas tem um ataque de mau perder num jogo de *strip-poker* de dados, Lowe conta que a equipa encarou o desafio com muita garra: "Todos tinham interesse na história da animação, por isso quando disse que queria fazer uma sequência psicadélica eles ficaram muito entusiasmados".

Mas não é só pelos altos valores de produção que este título tem um lugar especial no panteão das aventuras gráficas. Por esta altura, Al Lowe sentia a necessidade de inovar em toda a linha. A caixa de Larry 7, daquelas grandes que nos fazem lembrar os gloriosos anos do PC, vinha com um cartão muito particular. Denominado CiberSniff 2000, foi um artefacto repescado das velhas aventuras de texto dos anos 80 que permitia ao jogador raspar a sua superfície para aceder a cheiros que ilustravam, através de um sentido muito pouco utilizado pelo meio, um pouco melhor os cenários do jogo. Em determinadas alturas da narrativa, um ícone aparece e impele-nos a respirar os aromas do universo de jogo. Diz-nos Al Lowe que "foi uma ideia muito difícil de vender à Sierra, porque custava dinheiro extra e era estranho, envolvia lidar com uma







empresa com a qual eles nunca tinham feito negócio. Mas eu convenci-os". Outra das novidades era o facto de os jogadores poderem inserir as suas vozes e até uma fotografia sua no jogo. E, claro, como esquecer os dildos escondidos pelos cenários, numa paródia aos livros do Wally?

Os jogos do Larry sempre foram demasiado picantes pelas vozes mais conservadoras e criticados por prometer mais do que ofereciam para os fãs de entretenimento adulto. Desta feita, Larry 7 eleva a fasquia com algumas cenas que vão para além do que a série nos tinha mostrado até então. Foram o suficiente para valer ao jogo o seu primeiro certificado M (adultos). "Tínhamos essas mensagens nas nossas caixas desde o princípio, mas o Larry 7 foi a primeira vez que o resto da indústria nos apanhou!" conta-nos Al Lowe entre risos. Nada de chocante, mas certamente impróprio para menores. Pelo menos para alguns.

Tudo somado, *Love for Sail* é um jogo que vale mesmo a pena experienciar, mesmo para quem não se deixa convencer hoje em dia pelos encantos dos gráicos EGA do passado da saga. Foi o último jogo de Larry antes do descalabro que chegou com o sobrinho deslavado, Larry Lovage, protagonista de duas aventuras das quais mais vale não se falar, pelo menos no contexto deste artigo. Poderia ter sido o último jogo de Larry de Al Lowe e é, discutivelmente, o último grande jogo desenvolvido pela Sierra. Mas Larry voltaria aos nossos ecrãs, num milénio diferente. Graças a nós, os fãs, para quem as aventuras de Larry representam um capítulo muito especial na história dos jogos de vídeo.



***Leisure Suit Larry: Reloaded* (2013)**

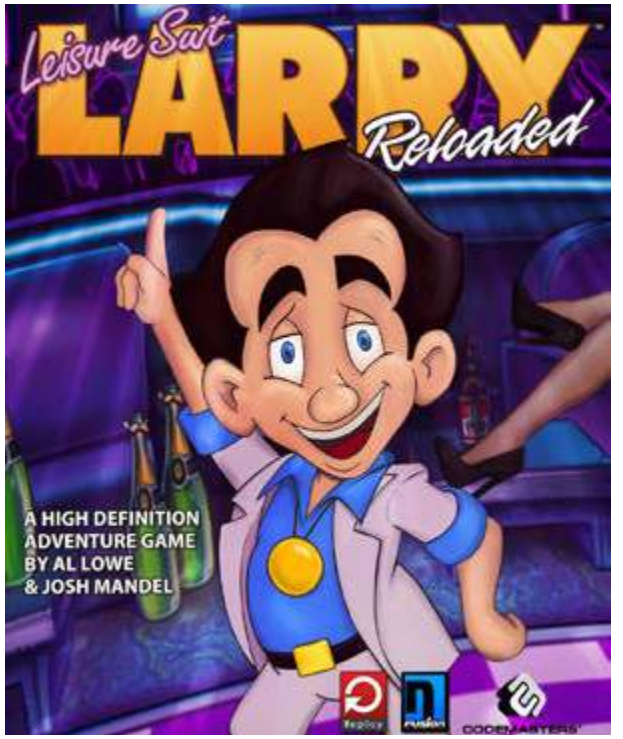
26 anos, 22 anos, 17 anos. São estes os intervalos de tempo que marcam a distância de *Leisure Suit Larry: Reloaded* do jogo original, do remake em VGA e do último jogo da saga escrito por Al Lowe. Será tempo suficiente para se voltar ao lugar onde se foi feliz? A sabedoria popular diz-nos que nunca o devemos fazer mas, no que toca a *Lost Wages*, as opiniões dividem-se.

A propriedade intelectual da franchise andava perdida pelos corredores da Activision, até alguém se lembrar de produzir *spin-offs* protagonizados pelo sobrinho de Larry, dando origem a produtos amaldiçoados dos quais não devemos falar sem bater três vezes em madeira. De negócio em negócio, Larry foi parar às mãos da Codemasters e resgatado das profundezas do retro-espaço através de uma campanha de angariação de fundos do Kickstarter, conduzida nos primeiros e gloriosos tempos de popularidade desta plataforma digital. Al Lowe foi trazido de volta aos comandos da série e estabeleceu-se uma parceria editorial entre a Codemasters e Replay Games, que entregou o desenvolvimento do jogo sido à produtora N-Fusion Interactive. A campanha do Kickstarter correu bem e *Reloaded* viu a luz da Internet com novo conteúdo e em glorioso HD, tornando-se assim no primeiro Larry em alta definição. Mas será que valeu a pena?

Não nos enganemos: *Reloaded* é um jogo produzido principalmente para agradar à comunidade de fãs da série, e é sob este ponto de vista que as suas forças e fraquezas devem ser analisadas. Seria um exercício fútil criticar o passo lento da jogabilidade: este é um jogo clássico de aventuras, vestido com um *leisure suit* HD. Seria hipócrita dizer que é um jogo sexista sem consideração pelas sensibilidades contemporâneas: a paródia é intemporal. Seria, até, desonesto clamar pelo politicamente correcto: o humor é, por definição, transgressivo. Será o target dos jogos do Larry composto por geeks em eterna adolescência? Bem-vindos ao século XXI.

O que *Reloaded* merece é, isso sim, ser contemplado como um artefacto que tinha tudo para não existir e que consegue chegar às nossas mãos com uma dignidade que não reconhecemos no seu protagonista. É um jogo que nos diz "aqui estou, como me queriam, divirtam-se comigo e deixem-me levá-los de volta a um tempo diferente". A isto chama-se nostalgia, mas não lhe levamos a mal por isso.

De facto, existe aqui muito pouco que apele ao jogador contemporâneo que não esteja familiarizado com a saga. Contudo, para quem anda há anos a seguir as desfeitas deste palerma, Reloaded é um jogo que não



desaponta. A história é praticamente igual, mas o texto foi praticamente todo reescrito. Al Lowe conta-nos que "todo o código de base, os gráficos, tudo foi perdido quando a Sierra foi por água abaixo. A única coisa que restou foram algumas das minhas *diskettes* originais, que usava como backups naqueles tempos." Com Josh Mendel ao seu lado, outro dos designers míticos da Sierra, decidiram meter mãos à obra e reimaginar o conteúdo do jogo. Segundo Al, a sua vontade de introduzir mais piadas no jogo fez com que Mendel

"enlouquecesse e introduzisse milhares de linhas engraçadas". Este novo conteúdo é notório para quem conhece bem o jogo original, bem como as diferenças em alguns dos *puzzles*. Os desafios estão agora mais lógicos e complexos, elevando *Reloaded* a algo mais do que uma simples reformulação gráfica com pequenos apontamentos de novo humor. Existe até uma nova rapariga para romancear, fruto de a baliza de financiamento do Kickstarter ter sido ultrapassada com sucesso.

O carinho de Al Lowe ao projecto é evidente, e é uma pena que o jogo não tenha tido mais sucesso. Al diz-nos que "o jogo vendeu bem, mas não o suficiente para patrocinar o desenvolvimento de futuros projectos, e era isso que realmente queríamos". Parece que a saga de Larry chegou mesmo ao fim. Pelo menos como o conhecemos. Duvidamos que, algures num futuro próximo, não exista ninguém com vontade de reviver Larry Laffer para mais uma voltinha. Mas, seja quem for, terá de ter muito jogo de cintura para reviver uma personagem que é, como poucas, sinónima do seu criador.

Esperemos que Larry Lovage não esteja escondido à espera de atacar de novo. Bolas!

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











VESTIDOS DE NOIVA, COPOS DE ÁGUA E VIDA A DOIS PIXELIZADA

Com que personagem de um videojogo casavas?

Por Equipa PUSHSTART

Qual a personagem que seria ideal para dar o nó? Com o número de horas que damos a um videojogo obviamente que não dá para conhecer ninguém como deve ser, mas se tivessem de escolher? Não interessa o meio onde vive, não interessa se está num pais em guerra, ou num cenário macabro de terror. Imaginem um portal no qual podem trazer para o vosso mundo real qualquer personagem. Quem seria?
Vários membros da equipa PUSHSTART dão as suas respostas.

TIAGO LOBO DIAS

ZOE CASTILLO
(DREAMFALL THE LONGEST JOURNEY)

A minha escolha será: Zoe Castillo (*Dreamfall Longest Journey*). Porquê? Zoe tem ali caracteristicas agradaveis. Sincera, simpatica q.b., meio melancólica, e tem proporções "normais" para personagem de videojogos. Tem uma voz (Dreamfall original) bastante calma, um sotaque brilhante que me prendeu ao ecrã no primeiro momento. Foi a personagem que mais me encantou até hoje. E fisicamente é muito apelativa! Mas teria de ter mais uns anitos em cima...



SÉRGIO BARROS CARDOSO

LARA CROFT
(TOMB RAIDER)

Todo um ícone dos videojogos, a menina Lara, jovem aristocrata britânica, é a minha parceira ideal para casar. Lara Croft é o garante de uma vida plena de aventura e viagens exóticas que incluem contacto com vida selvagem variada: lobos, velociraptors, leões, grifos, o T-Rex ocasional e até seres humanos. Se tolerarmos o tiroteio ocasional e a vida social complicada, poderemos contar com o seu sentido de humor sagaz, a sua personalidade forte, definida e uma capacidade de decisão firme em situações difíceis. É uma sobrevivente! E é preciso toda a sua coragem e espírito para poder ser Mãe! Os seus atributos físicos também não são de menosprezar e, convenhamos, é a miúda mais cobiçada da escola!



ANDRÉ SANTOS

MONA SAX
(MAX PAYNE)

A minha personagem eleita para casar seria Mona Sax. Além de inteligente, plena de recursos e claro está, bonita, é uma mulher que nada teme e que fácil e rapidamente invadiu o mais profundo do meu ser psicológico. Para Max Payne foi uma verdadeira obsessão mas para mim uma fonte de inspiração e encantamento. Apesar do seu reduzido protagonismo na série, não deixou de causar um grande impacto em mim. Ainda lhe escrevi algumas vezes... mas sempre sem resposta... *damn you Mona Sax, damn you!!!!*



MIGUEL COELHO

BONNIE MACFARLANE
(RED DEAD REDEMPTION)

Pondo as coisas de forma curta, sem Bonnie, *Red Dead Redemption* acabaria nos primeiros 10 minutos de jogo, visto que é ela que salva a vida a Marston, o nosso protagonista. Para além disso, Bonnie é uma mulher incomum, tendo em conta a sua personalidade e, principalmente, a era e sociedade em que se insere; uma mulher independente, assertiva, inteligente e sem papas na língua como ela, mesmo nos nossos tempos seria vista como uma ameaça para muitos, quanto mais no Oeste Americano no início do séc. XX.

Uma mulher com estas características e que, ainda por cima, gere o seu próprio rancho, mete mãos à obra sem medo sempre que é preciso e sabe cuidar de si e das pessoas de quem gosta é, sem dúvida, uma séria candidata a esposa exemplar.



FRANCISCO

DAPHNE
(DRAGON'S LAIR)

Mulher de formas voluptuosas e aparente natureza permissiva.

Foi assim que Daphne a princesa em *Dragon's Lair* apareceu na minha vida. Insinuosa com vestidos semi-transparentes, foi me instigando a mente num jogo que me torturava a paciência. Pré-*Fritz The Cat* e pós-Disney , Daphne mulher de poucas palavras mas muita pinta, era definitivamente para casar! *"Please save me"*, diz ela dando dez a zero à Princess Peach ou Daisy! Só esperava dar menos pregos no casório do que dei no jogo.



SÍLVIA FARINHA

MARIO
(SUPER MARIO BROS.)

A minha escolha de personagem para casar, e para vos provar que o aspecto não é tudo, seria o canalizador preferido de todos nós, *Itsa him, Mario!* Ora, se reflectirmos bem sobre o ponto fulcral da questão, o Mário tem o aspecto típico do homem português, baixinho, rechonchudo e bigode farfalhudo, com todo o charme que se pode esperar de um Italiano! Além disso, Mario é um ser persistente e que vai sempre em busca do seu amor, mesmo que esta o tenha trocado por um ser mais robusto, já por diversas vezes. E se formos a ver bem, dá sempre jeito ter por casa um canalizador que já tem um negócio de família montado...



JOÃO SOUSA

MAMA
(COOKING MAMA)

Não faltam raparigas jeitosas no universo dos videojogos mas se pensar numa para a vida toda a escolha torna-se bastante mais complicada. Jill Valentine (*Resident Evil*) ou Blaze (*Streets of Rage*) seriam escolhas interessantes mas daria para viver com elas? No fim de contas, às vezes são as coisas mais simples que nos conquistam e, nesse sentido, a Mama é uma das melhores escolhas para esposa. É uma verdadeira companheira com a qual podemos aprender diversas coisas. Sabe cozinhar e jardinar e, se algo corre mal, *"don't worry, Mama will fix it"* (mas cuidado quando ela se zanga...).



GONÇALO NETO

ELAINE MARLEY
(THE SECRET OF MONKEY ISLAND)

Elaine Marley tem os atributos certos de uma mulher de sonho. Governadora da ilha de Melee, Elaine é uma mulher bonita e inteligente que não se deixa intimidar por ninguém, nem mesmo por mortos-vivos. As donzelas em apuros não têm o mesmo charme. Quem não se apaixonaria por alguém assim? Melhor que tudo, é rapariga para se deixar levar por um pateta bem-intencionado. Parece-me perfeito.



VICTOR MOREIRA

CLARA LILLE
(WATCH_DOGS)

Provavelmente, Clara Lille (*Watch_Dogs*) seria a minha pretendente perfeita do mundo dos video jogos! Além de ser uma *hacker* de topo, tem um coração que se vai abrindo aos poucos, a fim de rectificar os erros que fez na vida. Tem um sentimento maior que o aspecto sombrio que as roupas fazem transparecer e, ao mesmo tempo, parece que nos puxa com todo o mistério que a envolve. Sejamos sinceros: uma *nerd* dos PC's é sempre uma boa aposta para uma vida a dois... Não podiamos era ter conta no Facebook, e muito menos "segredos digitais"!



RAFAEL TABOSA

JADE
(BEYOND GOOD & EVIL)

A minha escolha recairia na Jade (*Beyond Good & Evil*), personagem que me cativou com a sua personalidade forte e inteligência. Visto ser uma mulher que não tem medo de sujar as mãos nem de se chegar à frente para resolver os problemas, é justo dizer que coragem também não lhe falta. Como se isto não bastasse, é alguém que se preocupa e ajuda os outros sem esperar algo em retorno. Só seria necessário resolver, depois, a questão de o Uncle Pey'j ser, ou não, uma bagagem obrigatória.



MARGARIDA CUNHA

SOLID SNAKE
(METAL GEAR SOLID)

Solid Snake, escolho-te a ti! Quem melhor do que um espião fluente em 6 línguas, com um QI de 180 e sensual para apimentar um casamento? Casar comigo seria uma missão acessível a poucos; uma missão que envolveria paciência, perspicácia e Pentazemin. Snake seria, portanto, o homem ideal. Além disso, consegue manter conversas ao telefone, o que ajudaria sempre a estimular as coisas quando ele tivesse de se ausentar em missões. Estão, assim, reunidos os ingredientes para manter um casamento sólido mas sem monotonia. Os nossos filhos – filhos da liberdade, claro está – não iam gostar muito da ideia do pai saber sempre onde e com quem andavam mas pelo menos eu conseguiria dormir sossegada.



LUÍS FILIPE TEIXEIRA

BUFFY SUMMERS
(BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS)

Não sei se estarei a fazer batota, mas a verdade é que o jogo recria na perfeição a essência da personagem. Eu tentei, mas dentro do mundo dos videojogos não existe concorrência. Venha quem vier. Vejamos, sabe o que quer e luta para que isso se concretize; é totalmente independente, mas preocupa-se com as pessoas à sua volta; consegue ser séria e ter um óptimo sentido de humor quando necessário; como toda a gente, não é perfeita e comete erros, mas consegue compensá-los. É sempre bom ter ao nosso lado alguém com personalidade ponto. Passei a conhecer todas essas virtudes bem cedo na minha vida. Ela cresceu, eu cresci. Foi amadurecendo e eu também. Na verdade, já estamos casados há muito, mas não digam a ninguém...



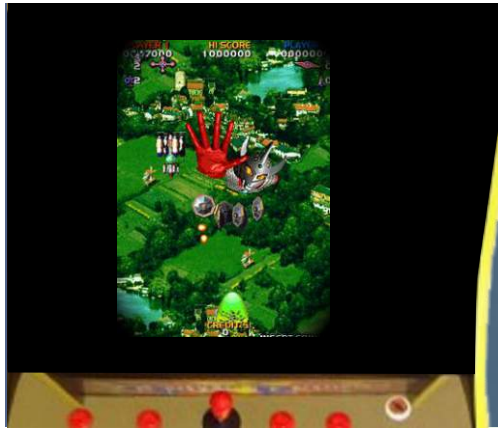
IVO LEITÃO

SHODAN
(SYSTEM SHOCK)

Já que estamos aqui todos a escolher um conjunto de píxeis para casar, porque não avançar para o próximo nível? Eu escolheria a Shodan, a Inteligência Artificial implacável de *System Shock*. É super inteligente e pragmática. Calculista, metódica e lógica, é capaz de tomar sempre as decisões mais eficazes, o que será certamente bom para controlar o orçamento familiar. A sua preocupação com os seus Offspring revela os seus instintos maternais. Só é pena é ela querer a extinção de toda a vida humana, mas é sempre bom apimentar um pouco o relacionamento.

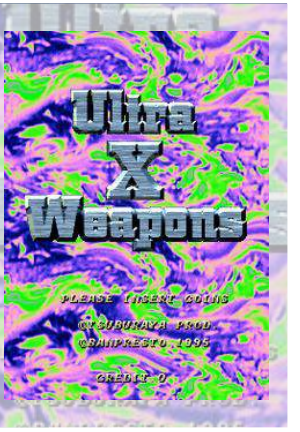


SUGESTÕES COM CHEIRO A SALÃO DE JOGOS



Ultra X Weapons (Banpresto, 1994)

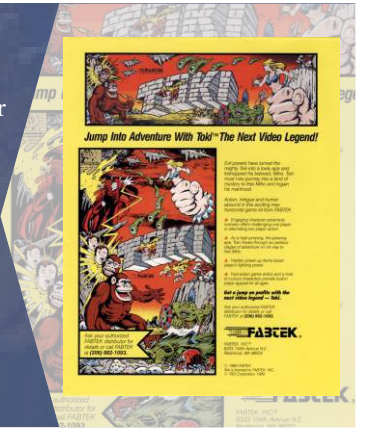
Ultraman é daquelas séries de televisão icónicas do Japão, algo que como tantas outras coisas nipónicas explodiu por lá. E como não podia deixar de ser, há as óbvias conversões para o mundo dos videojogos! Na minha colecção pessoal há um cartucho de SNES ligado a esta série, que é também um dos piores jogos de toda a biblioteca da consola de 16bit da Nintendo... Foi por isso, e com grande surpresa, que dei com este *Ultra X Weapons*, também baseado em *Ultraman*. Este *shmup/bullet hell* é de facto um bom jogo, e digno do rótulo de "*possible only in japan*". Quer dizer, não é esplendido, mas é suficientemente bom. Temos à escolha sete naves, cada uma com os seus apetrechos e com um ajudante diferente, que quando activado – é a arma especial – preenche o ecrã e leva tudo na frente. Bem, é um jogo que pelo menos me faz esquecer que tenho aquele cartucho do *Ultraman*!





Toki (TAD Corporation, 1989)

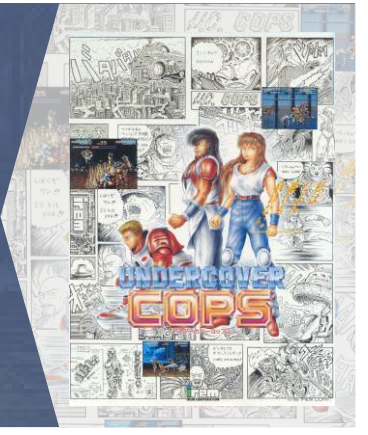
Este sem dúvida um brilhante *platformer*. Com elementos de *shooter*, já que *Toki* cospe bolas para atacar e eliminar os inimigos, a nossa tarefa é atravessar uma série de níveis para salvar Miho, raptada por Vookimedlo. *Toki*, um homem tribalesco vestido à Tarzan, é ainda transformado num macaco, assim como toda a população da ilha, mas ao contrário dos outros habitantes, agora inimigos, este apercebe-se e toma controlo dos novos poderes para partir à aventura! Além desta façanha de "cuspidelas", é possível eliminar também os inimigos saltando-lhes em cima. *Toki* é daqueles jogos em que se morre instantaneamente por qualquer coisa. Não há *healt points*, e como se costuma dizer, é um "jogo à homem"! Há diversas conversões, sendo a de Mega Drive a que criou mais controvérsia por ser um jogo totalmente diferente. A melhor é provavelmente a de Commodore Amiga ou a da Atari ST.





Undercover Cops (Irem, 1992)

Numa tentativa de "apanhar o comboio" dos *beat 'em up's* modernos, a equipa da Irem criou um jogo sólido, futurista e bastante grotesco para a altura. E também difícil claro! Nesta aventura, passada em 2043 na cidade de Nova York, controlamos uma das três possíveis personagens que formam um novo grupo de combate ao crime. Apesar da excelente jogabilidade, parece que os inimigos têm sempre alguma na manga para nos cortarem os ataques. Quanto à parte *"gory"*, logo no primeiro boss há um compactador de carros que nos tira uma vida se lá caírmos. A boa notícia, é que se conseguirmos empurrar para lá o boss, é *one hit kill* directo! Um facto interessante, é que praticamente toda a equipa que participou neste projecto, saiu mais tarde para formar a Nazca Corporation e lançarem *Metal Slug*. Há também um port do jogo para a SNES (só no Japão, claro) e uma série de *Mangas* alusivas a *UC*.




DISKINECT
FREAKSHOW
COLLECTIBLES
LIFE-LIKE
COSPLAY
HOW TO
KILL A
Pink Unicorn
Maid Cafe
GADGET
ZONE
PXL CON
USED
GAMES
SELL
HERE
FOOD
Exit
Henchmen
Buff
KILLS

JULHO