PUSHSTART

55



GERALT REGRESSA PARA UMA CAÇADA MONUMENTAL

THE WITCHER 3: WILD HUNT

TAMBÉM NESTA EDIÇÃO

TOP 11: JOGOS N64 DA RARE

SPLATOON

YOSHI'S WOOLLY WORLD

THE WITCHER + THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

MEGA CD - SIM, NÃO OU TALVEZ?

POW! - O FIM DA CULTURA GEEK?

E MUITO MAIS...

TOP



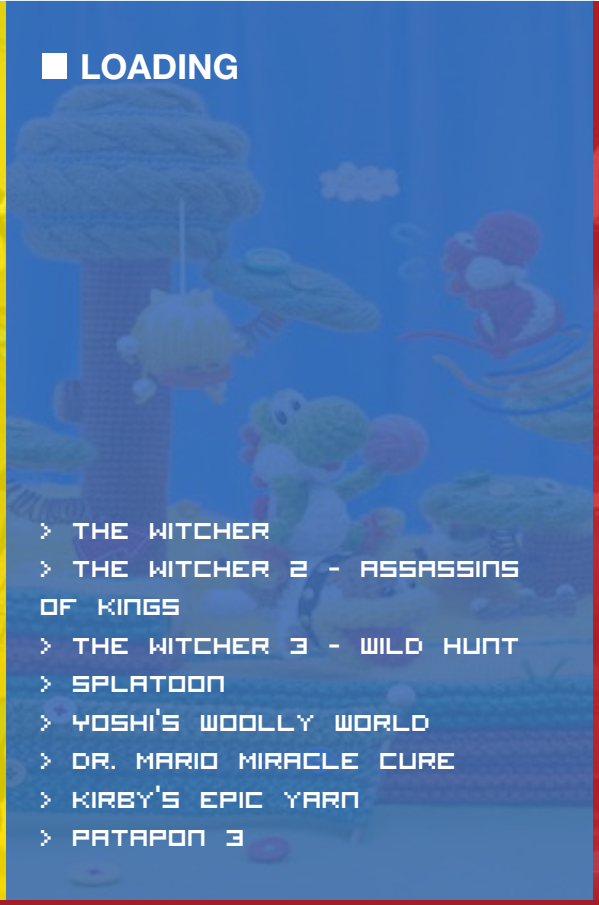
> TOP 11: JOGOS N64 DA RARE

OLD VS NEW



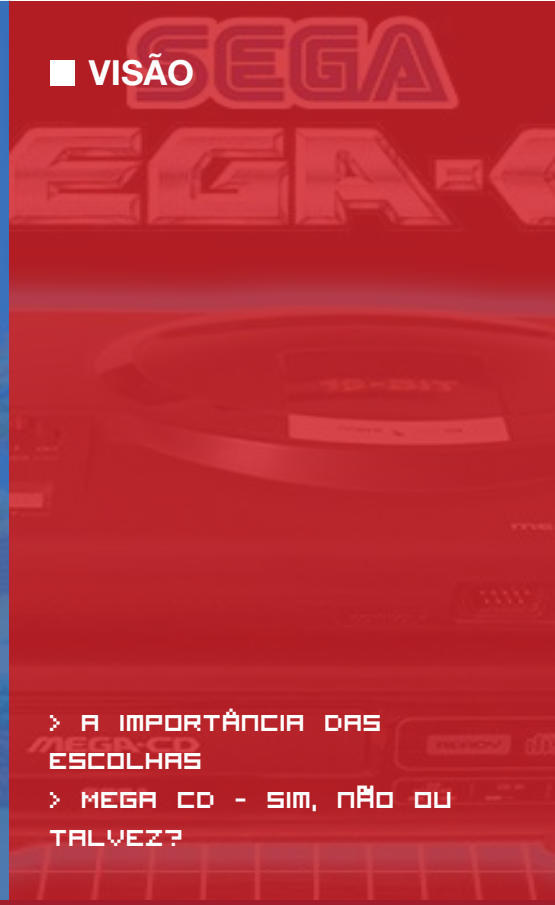
> SWORDS AND SOLDIERS VS SWORDS AND SOLDIERS II

LOADING



> THE WITCHER
> THE WITCHER 2 - ASSASSINS OF KINGS
> THE WITCHER 3 - WILD HUNT
> SPLATOON
> YOSHI'S WOOLLY WORLD
> DR. MARIO MIRACLE CURE
> KIRBY'S EPIC YARN
> PATAPON 3

VISÃO



> A IMPORTÂNCIA DAS ESCOLHAS
> MEGA CD - SIM, NÃO OU TALVEZ?

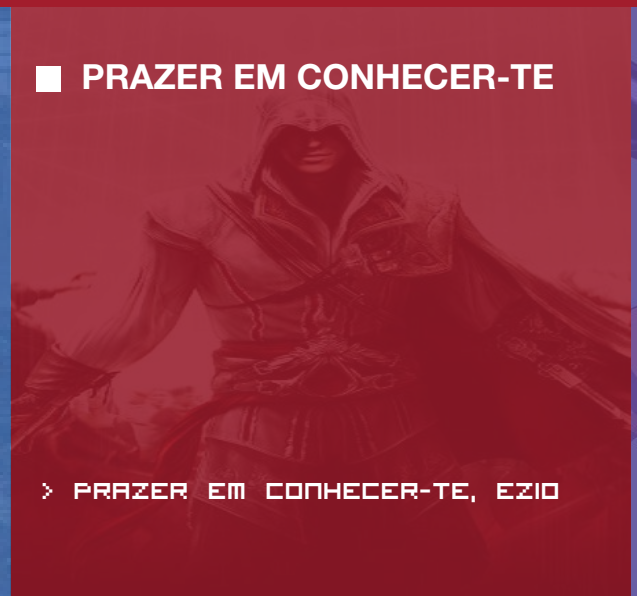
ESTE MÊS NA TUA REVISTA **PUSHSTART...**

OPINIÃO



> READY PLAYER ONE - ÓASIS OU MIRAGEM

PRAZER EM CONHECER-TE



> PRAZER EM CONHECER-TE, EZIO

PONTO G



> POW! - O FIM DA CULTURA GEEK?



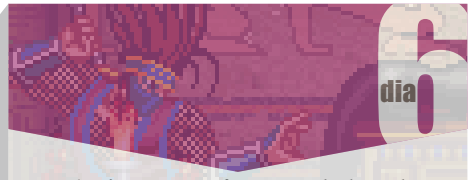
> O NOVO CALENDÁRIO RETRO
> HABEMUS MACHINA

JUNHO 2015 NO MUNDO DO RETROGAMING



A SEGA, juntamente com a Data-Discs, anuncia versões remasterizadas das bandas sonoras de ***Streets of Rage*** e ***Shenmue*** em vinyl. Além de ser um item que provavelmente terá muita procura, o vinyl ainda confere uma das melhores experiências de som. Um must, para amantes não só dos jogos, como também das nostálgicas sonoridades.

http://data-discs.com/products/streets-of-rage



Breaker's Revenge faz parte do lote de jogos Neo Geo que nunca saiu das arcades, mas agora, tantos anos passados, foi anunciado o lançamento em cartucho para AES deste título. É preciso perceber que não se trata de um port ou um trabalho feito por fãs, este é um lançamento oficial da Visco, com todos os direitos para tal.

http://goo.gl/Y4Ke6Z



Aqui está algo obrigatório ir jogar e viciar. *Dungeons & Dragons: The Rise of Warduke* é como que uma homenagem à série *D&D*, principalmente aos famosos *hack and slash* com elementos RPG. Além disso, é feito em OpenBOR com elementos da série e efeitos sonoros destes, e de outros conhecidos RPG's. Pesquisem, é gratuito!!

https://goo.gl/0rg2Ze



The Game (título interessante) é um novo jogo para Amiga que saiu cá para fora ainda em estado "beta" mas perto de estar finalizado, ou de nunca vir a estar finalizado (palavras do autor). Trata-se de um platformer com estilo arcade, onde é preciso percorrer níveis, apanhar estrelas e conseguir fugir de armadilhas e mauzões! Um bom "novo" título para a família Amiga.

http://driar.se/thegame/



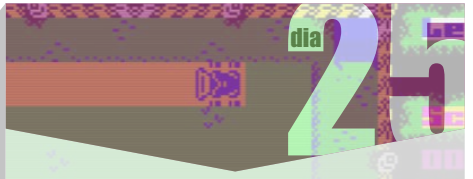
Mais um jogo para Commodore Amiga, desta vez um viciamente puzzle game, com multiplayer! Apesar do seu look e jogabilidade algo confusa, depois de apanharem o ritmo ***Equality*** promete horas a fio de verdadeira diversão. Não é a primeira vez que se ouve falar deste título, já que acabou por sair apenas para MS-DOS no início dos anos 90.

https://goo.gl/KznwIM



Para Commodore 64 aparece mais um título saído das arcades. Apesar de já existir uma versão do ***Ghost'n Goblins*** na biblioteca de jogos, esta versão não é só um melhoramento ou um hack, mas sim uma versão totalmente nova e fiel à arcade. Há mais níveis, batalhas com bosses e tudo mais que se possam lembrar da versão dos salões de jogos!

https://goo.gl/CPDEPA (WIP)



Ora aqui está algo bastante interessante. ***Rabid Mower*** é um jogo um tanto... diferente! Neste título controlamos um cortador de relva (sim, é verdade) e o nosso objectivo é cortar a relva sem tocar nos arbustos. Não queremos estragar a decoração, certo? Por momentos faz lembrar bastante o clássico dos telemóveis - ***Snake***. Parece bastante divertido.

http://rghost.net/6BBTR6KZT



Já se sabe que o famoso ***Minecraft*** está em todo o lado, desde consolas caseiras, às portáteis, passando pelos óbvios equipamentos mobile. Mas, faltava alguma coisa mais especial e impossível. ***AmsCraft*** é esse tal port impossível que um tal senhor que não deve ter muita ocupação quer fazer, desta feita para o Amstrad CPC! Wow!

https://goo.gl/dNQVX7 (WIP)

UMA VIAGEM AO SUBMUNDO DE VIZIMA

Ataque de monstros vindos da Polónia em The Witcher

Por Ivo Leitão
Sistema: PC
Ano: 2008
Produtora: CD Projekt RED



Em jeito de celebração pelo lançamento do *The Witcher III*, que tanta tinta tem feito correr na imprensa, resolvi pegar no primeiro jogo da série, que estava bem perdido num buraco negro ao qual chamo de *backlog*. E para ser sincero, nunca antes tinha jogado um título dessa franquia. Quando soube da existência da mesma, já o *The Witcher II* estava de vento em popa no mercado, pesquisei pela série e depois de ver dois ou três *trailers* cheguei logo à conclusão que "não quero saber de mais nada". Isto porque pelo pouco que vi, fiquei logo com a sensação que iria adorar e queria ser surpreendido. O mundo de *The Witcher* aparentava ser sombrio, repleto de personagens de moralidade duvidosa, com uma trama complexa, já para não falar nos combates violentos e cenas de promiscuidade quanto baste. Ou seja, *The Witcher* aparentava ser um *RPG* maduro para um público mais adulto e felizmente superou as minhas expectativas.

Mas o que é um *witcher*? São caçadores de monstros, treinados arduamente desde crianças onde são submetidos a uma série de provas que lhes conferem poderes sobrenaturais para melhor combaterem esses seres demoníacos. O

preço a pagar é a esterilidade, um pequeno preço se virmos que muitos não sobrevivem aos rituais aos quais se submetem. No entanto, com o decorrer dos anos, a popularidade desses mercenários acabou por decrescer bastante, com os mesmos a serem alvos de descriminação social e neste jogo já não veremos muitos *witchers* pela frente. O nosso herói é o *witcher* Geralt de Rivia, que tinha aparentemente morrido numa batalha, mas acaba por ser carregado de volta para Kaer Mohren, o último reduto dos *witchers*, bem vivinho da silva. Infelizmente a história começa com um dos maiores *clichés* de sempre - Geralt é amnésico e não se recorda de nada. Mas pouco depois as coisas começam a ficar mais interessantes com um grupo misterioso de bandidos a tomar Kaer Morhen de assalto com o único propósito de roubar os segredos dos seus laboratórios: as poções e reagentes alquímicos com os quais adquirem os seus poderes.

Os sobreviventes decidem partir para várias diferentes nações no encalço dos Salamandra, tanto para procurar vingança, como para saber o que raio esses bandidos estariam a tramar. A nós - Geralt e a feiticeira Triss, calhou visitar Vizima, a capital de Temeria. A partir daí, vamos conhecer a região, começando pelas aldeias nas imediações, diferentes partes da cidade e não só. Mas o melhor é mesmo conhecer "as gentes" de Vizima. Desde os *ghettos* onde senhoras de profissão duvidosa, bandidos e outros "sub-humanos", como anões ou elfos convivem, passando pelas aldeias de pobres agricultores, ou as gentes nobres



e chiques da parte rica da cidade. É nesse caldeirão de situações, com uma crescente tensão social e racial, conspirações políticas e crime organizado, que somos inseridos e onde cada personagem é bem capaz de nos surpreender pela sua personalidade, ou muitas vezes pelo que escondem. Por exemplo, há um velhinho muito simpático em que podemos ajudar numa *quest*. Depois eventualmente se decidimos entrar na sua casa numa outra altura qualquer para lhe dar os bons dias, descobrimos que o velhote é canibal: "Sim, sou canibal, e depois? Ao menos não como criancinhas... e olha, se me deixares viver recompenso-te". Depois temos o sistema de escolhas com uma moralidade muito questionável, onde não há uma decisão certa e errada, não há preto nem branco, mas sim em tons de cinzento, embora essa do velhote para mim não me tenha deixado dúvidas nenhumas. Essa forma mais adulta de contar a história foi sem dúvida o que mais me agarrou neste jogo.

O sistema de combate é diferente e à primeira vista pode parecer desnecessariamente complicado. Para atacar alguém simplesmente clicamos com o botão esquerdo do rato sobre a personagem ou criatura, mas o jogo emprega um sistema de combos que nos obriga a carregar novamente no rato apenas no *timing* certo, marcado com uma mudança no seu ponteiro. Depois temos de alternar entre a espada de aço ou de prata, onde as primeiras são vantajosas contra humanos, elfos e afins, mas as de prata são melhores contra seres sobrenaturais. Para além disso temos também





de alternar entre os vários tipos de combate: rápido, lento mas forte, ou para grupos, mais eficaz quando estamos cercados. Ainda poderemos equipar outras armas secundárias, para além de usar magias, poções que nos dão habilidades extra, ou construir as nossas bombas, o que me leva a referir o sistema de *crafting*.

Aqui, com base nas plantas que podemos apanhar ao longo do jogo, ou nos órgãos dos monstros que matamos, conseguimos extrair uma série de reagentes necessários para poções (que usam álcool como base). Depois basta misturá-los para obter a poção, mas nem tudo é assim tão simples. Ou fazemos as coisas ao calhas, ou temos arranjar livros que nos ensinem fórmulas de alquimia, bem como reagentes que podemos extrair de que plantas ou criaturas. Ou seja, principalmente no início do jogo, veremos plantas "desconhecidas" das quais não podemos apanhar nada até termos o conhecimento das suas capacidades. Nas restantes coisas que podemos construir também se aplica mais ou menos o mesmo raciocínio. É algo que me parece desnecessariamente complicado, mas lá acabei por me habituar e depois já se tornou algo perfeitamente natural.

No que diz respeito aos audiovisuais, este é um jogo competente para a sua época, embora não possua o poderio gráfico com que as suas sequelas ficaram conhecidas, até porque o mesmo foi desenvolvido utilizando uma série de diferentes engines, incluindo a Aurora da Bioware. Mas ainda assim foi bem suficiente para nos apresentar um mundo medieval



bastante credível, e repleto de pequenos detalhes que eu tanto adorei. Só tenho pena que a única grande cidade explorada seja a de Vizima e suas imediações, quando ao longo do jogo serão referidas muitas outras regiões. As músicas vão sendo variadas e bem conseguidas, alternando entre os temas mais *folk* medieval, bem como outras mais sinistras ou épicas para aqueles momentos de maior tensão. O *voice acting* é competente, embora seja melhor nalgumas personagens do que noutras. A única coisa que não gostei é o facto de o jogo ainda possuir alguns *bugs*, já que me aconteceu várias vezes fazer *load* do meu jogo para ver Geralt morto e estendido no chão. Felizmente que existem editores de *saves* algures na internet para dar a volta à situação, mas não deixa de ser algo chato de acontecer.

No fim de contas e mesmo não sendo um produto perfeito e com bastante margem de evolução em alguns campos, fiquei bastante surpreendido pela positiva após ter jogado este *The Witcher*. É um jogo maduro, com uma excelente história, uma narrativa sem paninhos quentes nem papas na língua. É praticamente um *Game of Thrones*, com as suas tramas políticas, cidades medievais repletas de sujidade em todos os sentidos, violência, criaturas sobrenaturais e o seu quê de erotismo. Deixou-me também bastante curioso em ler as obras originais do autor polaco Andrzej Sapkowski! Quanto a esta primeira obra da CD Projekt RED, encheu-me completamente as medidas.







VEREDICTO

Um *RPG* adulto, onde conspirações políticas, sexo e criaturas sobrenaturais andam de mãos dadas. O que há para não gostar?



TRAMA, INTRIGA, MONSTROS, MAGIA

Geralt vs *the world* em THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

Por: Sérgio Barros Cardoso
Sistema: PC / XBox 360
Produtora: CD Projekt RED
Ano: 2011



Vou simplificar as coisas: *The Witcher 2: Assassin's of Kings* é sublime!

Editado em 2011, dá sequência ao primeiro esforço da produtora polaca CD Project RED, *The Witcher*. Geralt of Rivia é um mutante de personalidade vincada, gostos mundanos e vida complexa que dá gosto explorar. Entra numa série de contos fantásticos da autoria de Andrej Sapkowski mas aqui o protagonismo vai todo para os jogos e intrigas político-sociais, preconceitos raciais e conflitos morais que povoam e enriquecem o mundo onde se baseia o jogo. A estória com as suas ramificações e camadas é um dos pontos fortes do jogo.

Tudo no mundo de Geralt é acinzentado. Este facto tem um peso importante na jogabilidade, sendo que iremos ter de fazer escolhas difíceis de consequências incertas. É raro um videojogo conseguir ir além da escolha dicotómica entre o bem e o mal, mas senti dúvidas e arrependimento, o que me envolveu ainda mais na estória e no mundo de jogo. Esta é outra das suas grandes virtudes: não se deixa esquecer facilmente e a motivação para progredir ou jogar novamente é constante.

The Witcher 2 teve, desde logo, um grande mérito: apresentar-se como a *killer app* de uma plataforma que andava a ser "atrasada" pelas conversões de consolas caseiras: o PC. Ao ser desenvolvido exclusivamente para este, *The Witcher 2* teve a responsabilidade de o trazer de volta à ribalta. E conseguiu: o jogo é deslumbrante em todos os sentidos. Os efeitos de luz, fluidez, animações, efeitos

de partículas: tudo é bonito neste jogo – apenas algumas texturas aqui e ali nos relembram que já lá vão 3 anos desde o seu lançamento. A experiência gráfica é de facto deslumbrante. Mas então não foi editado também para Xbox 360? Na consola, o jogo mostra-se bastante mais limitado graficamente (mesmo com um ano a mais de desenvolvimento dedicado) mas não deixa de ser, sem dúvida, um dos mais impressionantes da consola da Microsoft (o que não é dizer pouco). Nada disto seria relevante se não tivesse uma excelente direcção artística. Curiosamente, apesar de se desenrolar num mundo fantástico, o jogo é estranhamente mundano, terra-a-terra, afastando-se dos arquétipos do género e mantendo uma aura única. Sem dúvida um ambiente que potencia o foco nos personagens e nas suas interacções.

The Witcher 2 tem uma estrutura de RPG, com 5 capítulos. O primeiro e últimos são relativamente lineares mas os 3 intermédios são locais abertos à exploração onde temos tanto que fazer entre as missões principais e as secundárias, mini-jogos e segredos que facilmente nos perdemos em cada um deles. Lembram-se da importância das decisões? Alguns dos locais ou personagens vão-nos passar completamente ao lado de acordo com as nossas escolhas, pois poderão nem sequer se aperceber enquanto jogam. Facilmente se passam 40-50 horas em cada *playthrough* e duas são o mínimo…

Nestes capítulos a forma como as missões primárias e secundárias se interligam é







espectacular. Por vezes é difícil de perceber onde terminam umas e começam outras. A exploração em busca de itens é fundamental para a progressão e as tarefas das missões secundárias oferecem recompensas satisfatórias e raramente indiferentes. Teremos de colher ingredientes para uma poção que facilita uma missão, pedaços de uma armadilha que ajuda a desafiar um *boss*, poderemos receber ajuda de um personagem que nos deve um favor ou acabar por matá-lo, tudo parece ter um fim que nos vai, de uma ou de outra, ser útil ou relevante. Isto dá uma coesão ao mundo de *The WIcther 2* que é fundamental para a experiência.

O que pode deixar algo a desejar é a sonoplastia, em alguns momentos. Enquanto o som e banda sonora orquestral acompanham de forma magnânima e opulenta os grandes momentos, na exploração e algumas missões mais alongadas as músicas e sons repetem-se e cansam. A sensação é em alguns momentos agridoce. No entanto, um excelente trabalho de vozes ajuda a que isto não chegue a importunar o nexo de toda a experiência.

Quanto à jogabilidade em si, Geralt é um tipo com capado e que se mexe bem. Alterna entre duas espadas, de ferro ou prata, cada uma com um ataque fraco e rápido e um forte e lento. Estas espadas podem ser enriquecidas com runas e óleos que modificam o seu efeito. Além disso, Geralt faz uso de poções que conferem efeitos temporários que se reflectem em si e nos ataques aos inimigos. A Magia não



é o seu forte, mas uns feitiços simples podem ser combinados de forma eficaz, sendo fundamentais nos momentos e modos mais difíceis de jogo (a preparação antes de cada batalha é imperativa). Acima de tudo, é um tipo que gosta de andar na moda, vestindo luvas, botas, calças e armaduras que, além de efeitos estéticos lhe conferem alterações das suas habilidades defensivas e ofensivas. Podemos obter tudo isto de forma variada, forjando armas e peças de roupa em lojas nas cidades e criando poções e óleos através da combinação e junção de vários itens encontrados no mundo. Claro que tudo o que fazemos nos dá experiência que poderá ser usada para progredir numa árvore de talentos que podem, por sua vez, ser "mutados". Também aqui teremos de tomar decisões, já que nem os itens nem o dinheirinho chegam para tudo. Apesar do jogo estar optimizado para um controlador (utilizei o da 360), o sistema de menus requer algum tempo de habituação e, mesmo utilizando o rato, são frequentes as acções não desejadas, especialmente numa fase inicial, notando-se a falta de algo básico como comparar equipamento em tempo real.

Originalmente, o jogo padecia da falta de um tutorial. Presumia que o jogador estava familiarizado com o primeiro título da série criando um pico de dificuldade inicial. A introdução posterior desse tutorial e uma Arena (que funciona também como modo de jogo independente, limitado mas divertido) facilitam a entrada de novos jogadores. De todas as formas os inimigos podem ser impiedosos, o que, com os picos de dificuldade apresentados, aliados a um sistema de gravação errático, nos podem levar a situações embaraçosas e a repetir secções prolongadas do jogo. Gravar manualmente é imperativo se quiserem ter uma aventura sem sobressaltos além dos provocados pelo enredo.

The Witcher 2 é todo um feito. Uma história de amor e uma ascensão meteórica com honras de referências estaduais por parte do Presidente dos E.U.A. e capa da Playboy polaca. E não é para menos: desde o rejuvenescimento do *gaming* no PC (que parece cíclico), passando por uma adaptação fantástica para uma das consolas caseiras, não há desculpa para não experimentarem uma das melhores aventuras "videojogáveis" dos últimos 10 anos com uma jogabilidade diversa, desafiante e sempre interessante com várias camadas estratégicas. Ah… E o terceiro capítulo assume que terão jogado este também! Ainda aqui estão?

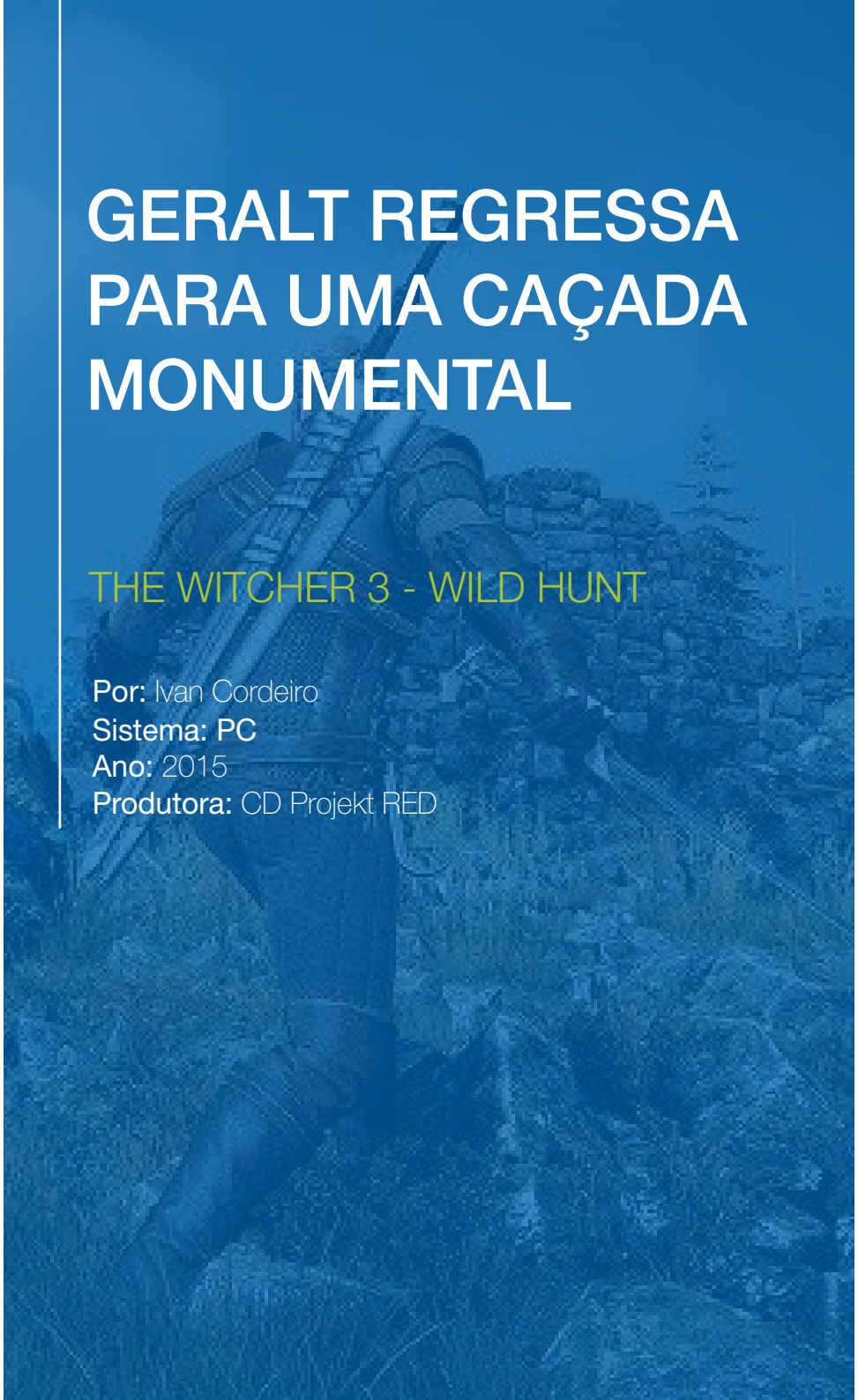
VEREDICTO

Uma das melhores aventuras que tive oportunidade de experimentar nos últimos tempos! Grafismo, jogabilidade, humor e diversidade – joguem já!

GERALT REGRESSA PARA UMA CAÇADA MONUMENTAL

THE WITCHER 3 - WILD HUNT

Por: Ivan Cordeiro
Sistema: PC
Ano: 2015
Produtora: CD Projekt RED



Se houve jogo que surpreendeu em 2007 foi *The Witcher*. Um *RPG* vindo da Polónia, que até então não tinha produzido nada de grande destaque, pelas mãos da desconhecida CD Projekt RED. O primeiro título da empresa foi imediatamente um sucesso por fazer as delícias dos amantes do género e também por trazer de volta alguns conceitos "abandonados" entretanto pelos mais modernos *RPGs* ocidentais. *The Witcher* não só meteu a CD Projekt RED nos radares de toda a gente na indústria dos videojogos como a própria Polónia, passando a ser esta a sua "bandeira" nesta vertente do entretenimento. O sucesso resultou naturalmente numa sequela. *The Witcher 2: Assassins of Kings* foi lançado em 2011, estreando a série nas consolas, mais propriamente na Xbox 360. Com a série a ganhar mais fãs e a chamar cada vez mais à atenção pela qualidade, chega-nos agora *The Witcher 3: Wild Hunt*. Ao contrário de 2007 agora toda a gente conhece a CD Projekt RED e toda a gente conhece a série *The Witcher.* Mas isto tem os seus aspectos positivos ou negativos, dependendo da opinião de cada um.

Quero começar por mostrar o desagrado por cada vez menos jogos serem construídos de raiz para o PC. Um dos atractivos do primeiro jogo da série foi a sua exclusividade e ter sido pensado em primeiro lugar para jogadores desta plataforma. Naturalmente um jogo pensado primariamente para PC parte de uma base ideológica completamente







diferente e com uma audiência algo especifica em mente. Devido ao terceiro capítulo ter sido pensado para agradar primariamente aos jogadores de consolas (porque aparentemente é onde está a base mais importante de jogadores) houve algumas coisas que mudaram drasticamente. O combate é sem dúvida onde reside a maior diferença. Este tornou-se muito mais focado em acção do que propriamente estratégia ou planeamento prévio. Não que isso seja mau, até porque o combate é muito bom, mas é algo que deriva bastante dos anteriores e que acaba por ir mais ao encontro daquilo que um jogador de consolas esperaria. Isto pode eventualmente vir a fomentar alguns comentários menos positivos dos puristas dos *RPGs* tradicionais de computador. Mas como disse, na verdade o combate, embora diferente, é muito bom. Embora seja muito mais virado para a acção, tornando-se praticamente num *hack n' slash*, o jogo pune aqueles que não o façam com inteligência. Os combates são normalmente exigentes e requerem que o jogador se foque. Se partirem para cima do vosso inimigo sem pensarem em nada vão rapidamente ser obliterados. De certo modo até faz lembrar um pouco os jogos da série Souls, embora a dificuldade não seja de longe igual, mas a importância de uma postura defensiva perante o desconhecido é essencial.

A outra grande diferença é não ser o *dreadnought* que toda a gente esperava em relação aos gráficos, tal como havia acontecido previamente com o antecessor. Isto tem a

sua razão de ser: a própria CD Projekt RED admite que, se não fossem as versões de consola, poderiam ter tirado mais partido de outras tecnologias e fazer com que o jogo fosse bastante superior graficamente no PC. No entanto, como também disseram, se não fossem as versões de consola o jogo nem sequer existiria por não ser economicamente viável torná-lo um exclusivo PC. Ainda assim, o jogo é lindíssimo, é um prazer enorme simplesmente andar a vaguear pelo mundo a explorar cada canto. As transições entre dia e noite estão fantásticas com uns efeitos de luz de babar. Todo o cenário é do mais bonito que já vi neste género de jogos, incluindo as personagens, a vegetação, os inimigos etc. Mas há algo extremamente importante que acho que pouco se fala em relação a *The Witcher 3: The Wild Hunt*: vindo de uma produtora polaca, é







evidente um tipo de ambiente muito distinto daquilo que as produtoras fora do antigo continente conseguem fazer nestes jogos. Há uma espécie de simplicidade e atenção à natureza que se aproxima muito da cultura europeia, principalmente da Europa oriental. Os edifícios, por exemplo, são muito mais "humanos" e característicos da nossa cultura; para trás ficam as cidades e casas espalhafatosas que caracterizam muitas vezes estes jogos. Penso que este tipo de ambiente só é possível vindo de alguém que realmente tem enraizado na sua cultura e no dia-a-dia que o rodeia certos aspectos pré-





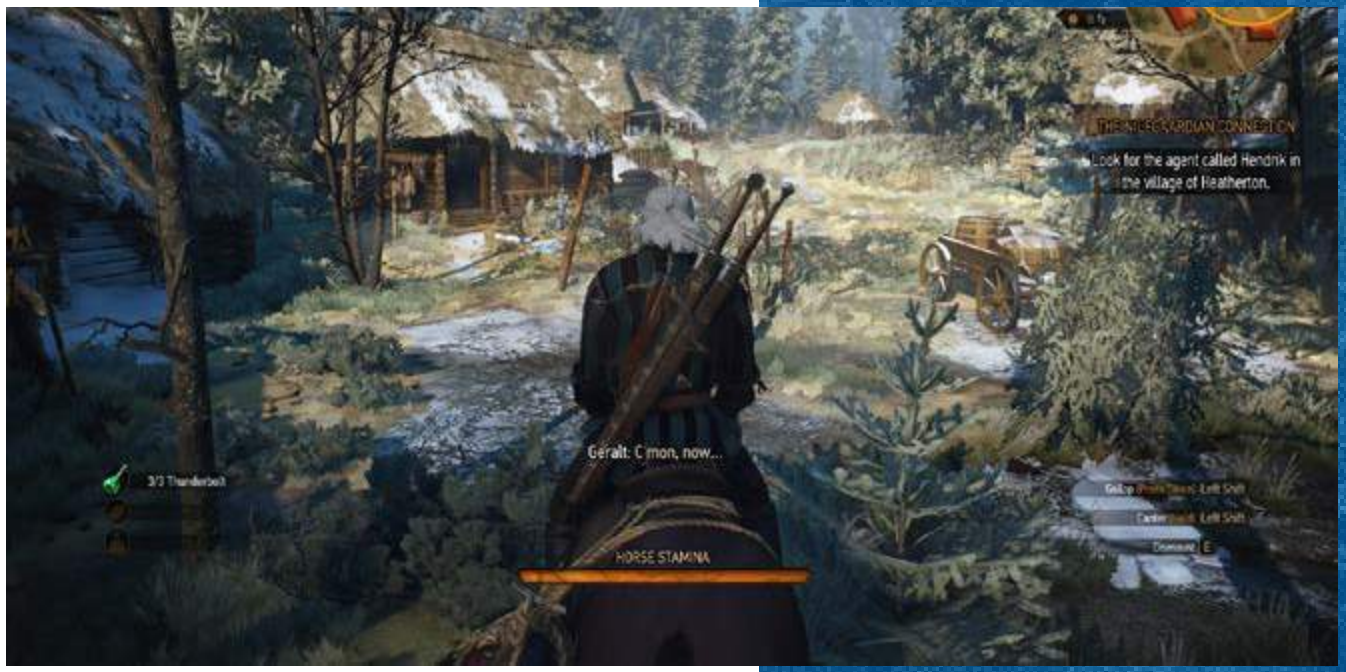
modernos e longe da "americanização" que a cultura sofreu nas ultimas décadas. É uma experiência, neste aspecto, bastante genuína e humana, muito diferente do que podem encontrar noutros jogos do mesmo género.

Posto isto, embora não tenhamos o novo *standard* em termos de *benchmark* no PC, podemos contar com uma das mais gratificantes experiências visuais até à data. Os tempos de exclusivos como *Crysis*, onde o grande objectivo era fazer os vossos computadores rebentar de tanto esforço, talvez tenha acabado. Mas olhando para *Witcher 3* e para o nível de optimização, isso sinceramente não deixa grandes saudades. É também de notar a incrível banda sonora que nos acompanha ao longo da aventura, uma das mais bonitas e épicas dos últimos tempos.

Embora a transição de um desenvolvimento focado no PC para um focado em consolas tenha trazido algumas mudanças, não acho que nenhuma delas seja propriamente negativa, apenas diferente. Mas há um aspecto, para mim, realmente negativo em *Witcher 3* que não posso deixar de referir. Mas antes de vos dizer o que é, tenho ainda de apontar que tal é culpa de como os jogadores encaram aquilo que é um jogo nos dias que correm. Imaginem se a campanha principal deste título durasse apenas seis horas… era um escândalo de proporções épicas que se propagaria pela internet a uma rapidez assustadora. Porquê? Porque para além de na actualidade convencionar-se que um jogo tem de ter pelo menos oito horas, por algum motivo que toda a gente desconhece, um *RPG* que se preze aparentemente tem de ter pelo menos umas vinte. O que acontece muitas vezes é que as empresas, para andarem dentro destes *standards* idiotas, acabam por nos oferecer conteúdo irrelevante para "prolongar a experiência". Mas de que serve prolongar algo apenas porque sim, se isso pode vir a aborrecer o jogador? Não sei, mas não quero imaginar se não o fizessem… os memes da internet nunca mais seriam os mesmos.

E é isto que nos traz ao único problema sério de *Witcher 3*, do qual este é apenas mais uma vítima: a progressão algo deficiente do mesmo. Passo a explicar. Uma maneira muito simples de prolongar a campanha tem sido a de colocar uma espécie de *side-quests* dentro da *main-quest*. Estas não acrescentam nada à narrativa principal e são muitas vezes apenas uma perda de tempo, muitas vezes incluídas apenas para "fazer tempo" e preencher as tais vinte horas convencionais do século XXI. Normalmente processa-se da seguinte maneira – O indivíduo A dá-vos a *quest* X, vão ter com o indivíduo B para fazer a *quest* X mas este primeiro quer ajuda a resolver algo que em nada vos diz respeito. Como tal, o B dá-vos a *quest* Y, essencial para B vos ajudar a completar a *quest* X. Mas ao tentarem fazer a *quest* Y, alguém tem o gato preso na árvore a 100 metros de distância e, embora estes sejam mágicos poderosos, não conhecem nenhum método para fazer o gato descer da árvore. Assim chegamos à *quest* Z, dada pelo indivíduo C que ainda menos tem a acrescentar à narrativa principal, ou até mesmo geral. Com





isto, resolvendo a Z vamos poder resolver a Y e consequentemente resolver a X, para finalmente sabermos o que precisávamos. Nisto perdemos três vezes mais tempo do que o necessário. Onde quero chegar com isto é que, embora a história contada em *Witcher 3* seja bastante interessante, a sua progressão está infestada com conteúdo para "encher chouriço". Era preferível este conteúdo ser algo secundário a ser descoberto por aqueles que gostam de explorar estes mundos fora dos parâmetros previamente delineados.

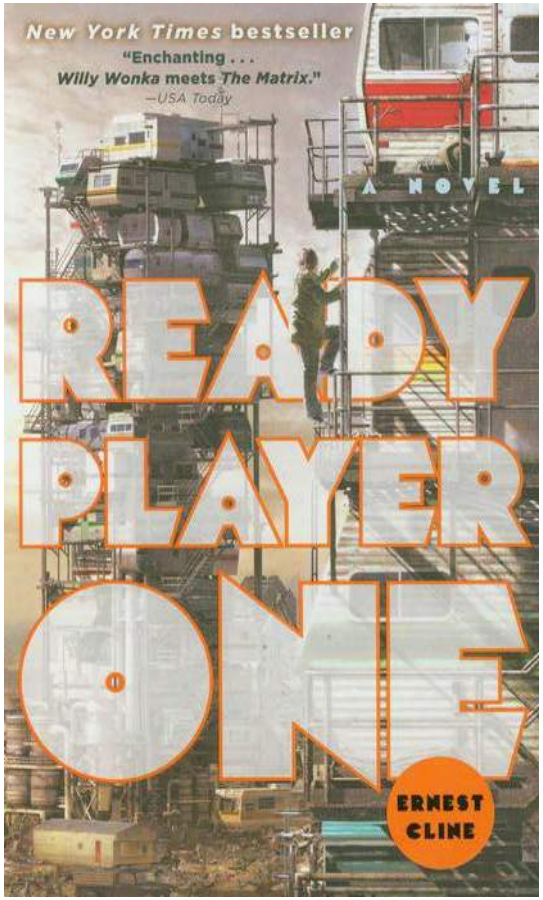
Para concluir, *The Wicher 3: Wild Hunt* é um jogo fantástico. Consegue ultrapassar os *clichés* deste género para criar uma experiência verdadeiramente única, apoiada numa jogabilidade cinco estrelas e um aspecto audiovisual irrepreensível. A par com *Bloodborne*, lançado no início do ano, este é mais um futuro clássico intemporal que nos chega em 2015 e mais uma referência no género dos *RPG*.

VEREDICTO

A CD Projekt RED volta a não desapontar com mais um belíssimo *RPG* desta série que se torna cada vez mais um nome de destaque no género.

READY PLAYER ONE - OÁSIS OU MIRAGEM?

Por Gonçalo Neto



O futuro fica mais perto todos os dias. Ou será que vivemos a imaginar o que virá sem nos apercebemos que, afinal, o futuro já chegou? Quando a miragem se torna realidade, será que o oásis ainda tem o mesmo encanto?

Publicado em 2011 em versão inglesa, *Ready Player One* é o primeiro livro de Ernest Cline e é leitura obrigatória para todos aqueles que têm uma predilecção pela história dos jogos de vídeo e que imaginam com curiosidade como será o futuro desta indústria. Pontos de bónus para quem cresceu na década de 80.

Wade é um adolescente do ano 2044 que passa a maioria do seu tempo a procurar uma solução para a maior caça ao tesouro de todos os tempos. O OASIS é um ambiente virtual criado por James Halliday, um milionário excêntrico que morreu sem deixar herdeiros mas que deixa para trás um enigma: quem conseguir encontrar as três chaves que ele escondeu nos muitos planetas da simulação, abrir três portas e passar os desafios que cada uma encerra, chegará a um *easter egg* escondido e assumirá o controlo completo do OASIS e da sua fortuna. Acontece que Halliday era obcecado pela cultura popular dos anos 80 e é ponto assente que quem se aventurar nesta missão de descoberta terá de ter um conhecimento bastante vasto da década onde os jogos de vídeo chegaram ao grande público.

Todos os utilizadores do OASIS procuram o ovo de Halliday, mas após anos de trabalho de investigação ninguém está mais perto da vitória. Até Wade decifrar o primeiro enigma, descobrir a primeira chave e passar o primeiro desafio, tornando-se numa celebridade instantânea. A partir desse momento, torna-se também um alvo para uma empresa que tenta por todos os meios vencer a corrida e assumir o controlo do OASIS.

O futuro de *Ready Player One* é um local sombrio e sobrepopulado, onde o petróleo escasseia e o espaço virtual compensa a falta de espaço físico. É uma projecção pessimista do mundo de hoje, onde o fosso entre os ricos e os pobres mais parece um abismo sem fim. A tecnologia, claro está, não parou de evoluir e continuou o seu caminho triunfante até à sua total democratização. A população pode viver em torres feitas de *roulottes*, mas todas as famílias possuem vários computadores e sistemas de realidade virtual que lhes permitem escapar das tristezas da sua existência física. O sistema escolar público migrou para o OASIS, tornando-o muito mais do que um espaço de lazer. O ambiente virtual substitui assim, de facto, o mundo físico. A maioria das pessoas está ligada ao OASIS a grande parte das horas em que passa acordada, acedendo à simulação através de equipamento que inclui um visor e um fato que permite ao utilizador tocar em objectos virtuais e sentir no próprio corpo as interacções que o seu avatar experiencia virtualmente. Todos os "caçadores do ovo" passam a pente fino o diário de Halliday e consomem a cultura dos anos 80 em busca de pistas que os levem mais perto da resolução do desafio.

Quando Wade finalmente faz uma descoberta que o leva ao primeiro lugar da tabela de classificações, a sua vida muda



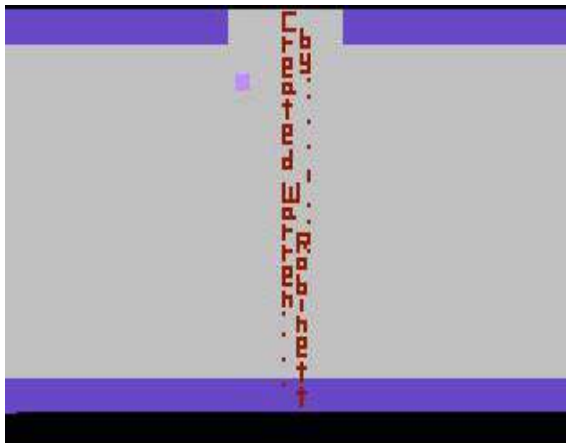




irremediavelmente, e vai precisar de todo o seu engenho para conseguir sobreviver às armadilhas que lhe são montadas por corporações gananciosas e até de alguma ajuda dos seus (poucos) amigos virtuais.

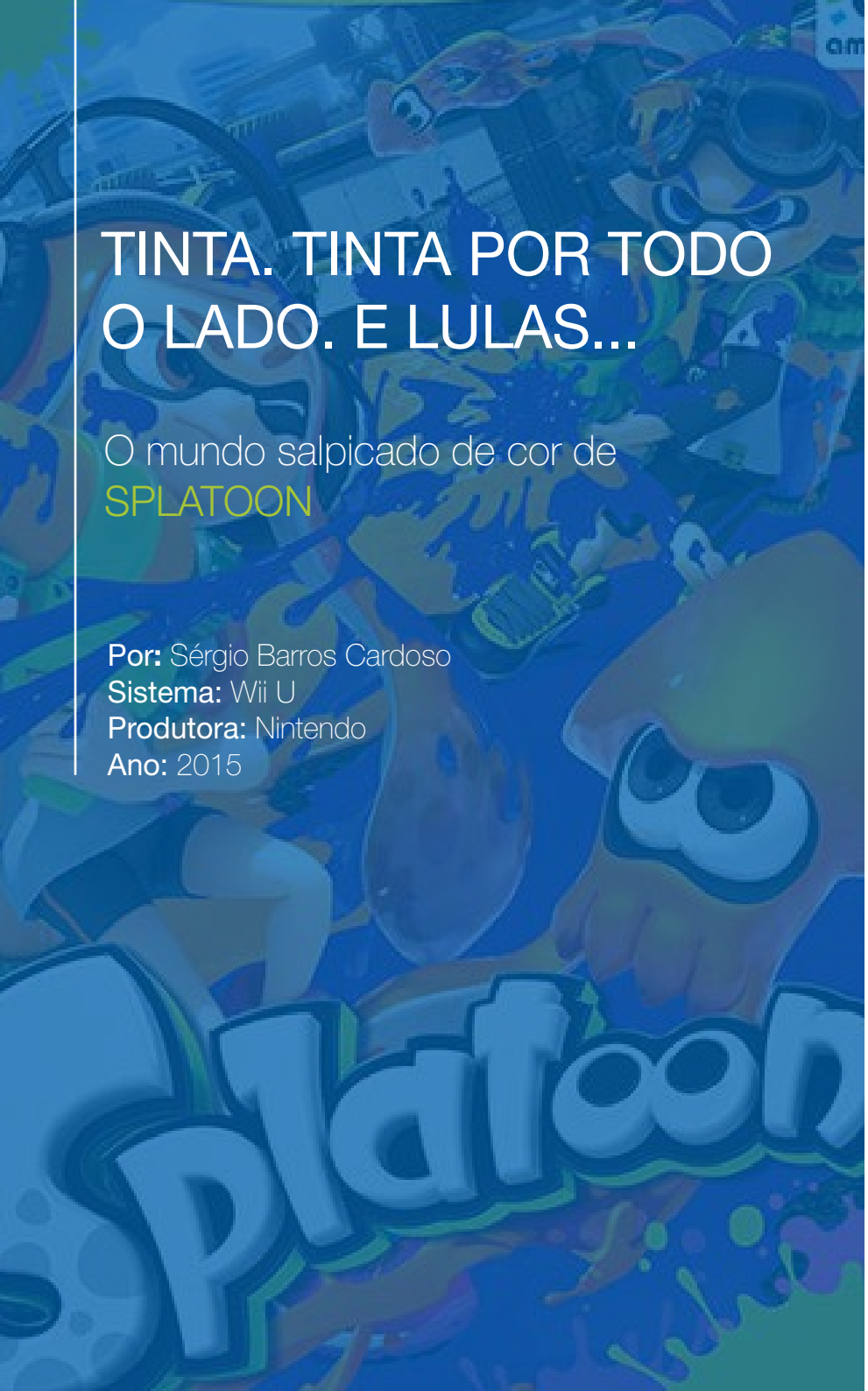
Ready Player One tem sido comparado a obras tão influentes como *Neuromancer*, de William Gibson, e ao universo do *Matrix* dos irmãos Wachowski. O modo como apresenta uma alternativa de futuro faz todo o sentido com as coordenadas a que temos acesso no presente, mas não deixa de ser um exercício brilhante de futurismo, do melhor que já tivemos o prazer de ler. Em 2011, à data da publicação, a realidade virtual era ainda uma miragem, mas menos de um ano mais tarde o encontro entre Palmer Lucky, um jovem empresário com uma visão chamada Oculus Rift, e John Carmack (então ainda) da Id Software, configurava-se como o momento zero de uma revolução que está em marcha a passos largos.

O futuro está a chegar e, se *Ready Player One* serve de alguma indicação, será um lugar brilhante cheio de possibilidades, mas também um mundo onde a liberdade tem um preço cada vez mais elevado, onde as amizades online mascaram ainda mais o isolamento das sociedades modernas, onde o limite da criatividade é a imaginação de cada um mas também a conta bancária. Queremos acreditar que o admirável mundo novo que aí vem nos vai possibilitar viver aventuras nunca antes experienciadas, mas é difícil não ficar apreensivo com as consequências de um mundo perpetuamente ligado à máquina mas desligado de interacções humanas em carne e osso. Será que a promessa da realidade virtual revelará um oásis, ou apenas uma miragem?





Ready Player One não tem ainda edição portuguesa. Quem o quiser ler tem também à disposição uma edição em português do Brasil lançada pela Leya, mas tendo em conta os excertos que tivemos a oportunidade de ler, quem tiver essa possibilidade deve sem dúvida procurar a edição original. Altamente recomendado para todos os que se interessam por jogos de vídeo novos ou antigos e por uma miragem de futuro que se torna mais real a cada segundo que passa.



TINTA. TINTA POR TODO O LADO. E LULAS...

O mundo salpicado de cor de SPLATOON

Por: Sérgio Barros Cardoso
Sistema: Wii U
Produtora: Nintendo
Ano: 2015

A Nintendo é, por regra, uma companhia que joga pelo seguro. Nesse sentido, aposta em ícones e num estilo que a define e caracteriza no mercado dos videojogos. Após um "desvio" pelo jogo casual, penetrando nas casas das famílias, não é segredo nenhum que a Wii U tem procurado saciar os jogadores mais tradicionais, talvez por falhar de raiz o apelo ao jogador casual - a aposta numa marca semelhante (o nome Wii) e um controlador complexo (o Wii Gamepad) não ajudaram. Splatoon é apresentado numa fase sensível para a consola e surge com objectivos dúbios: a Nintendo nunca se aproximou do género do *multiplayer shooter*… porquê agora?

O conceito de *Splatoon* baseia-se precisamente nas mecânicas deste género. Não se iludam: disparo primário, disparo secundário, habilidades, *respawns*, armas variadas e roupinhas que pouco ou nada afectam a performance, esta tudo lá! Sem história, após uma introdução parca, num ambiente frio complementado com personagens desinspiradas e uma sonoplastia entre o memorável e o simplesmente irritante somos colocados na pele de lulas que, por algum motivo, gostam de brincar às guerras. À medida que somos contextualizados percebemos que, algures perdida no tempo, houve uma verdadeira Guerra com um inimigo real: um qualquer derivado de polvo... Os Octarians. Estes são o verdadeiro inimigo, a verdadeira ameaça e uma ameaça que ameaça regressar. Poderia intuir-se uma hipérbole do mundo: para uns brincarem e manterem o seu estilo de vida, outros se sacrificam e lutam as nossas batalhas em segredo.

O jogo coloca-nos num mundo central onde temos acesso a todas as opções básicas que irei desvendando. Uma delas, algo escondida, é o modo jogador individual no qual nos vamos apercebendo dos detalhes da história e do mundo de jogo. Vamos conhecendo os nossos heróis à medida que encontramos pequenas bolhas de informação percorrendo vários níveis, curtos, bem interligados, desafiantes e muito imaginativos. Aqui nota-se, desde logo, a magia da Nintendo. Este modo, não sendo o foco da experiência, tem momentos verdadeiramente espectaculares, intensos e desafiantes. O *design* de níveis transforma as

mecânicas de um *shooter* na terceira pessoa em algo de refrescante, aliciante e fluido. Por sua vez, os *bosses* conseguem ser o complemento que desejamos e muito mais, colocando o jogador e todas as suas habilidades à prova. De referir que o jogo consegue também ser um platformer muito competente graças a controlos responsivos, simples e muito bem afinados. Consegue ser brilhante, mas sabe a pouco... Fundamentalmente pelo potencial desperdiçado. Apesar de alguns coleccionáveis e das variações permitidas pelo uso de um ou outro Amiibo (não testadas) poderiam haver mais níveis, mais mundos, mais objectivos, mais coleccionáveis e, por exemplo, *leaderboards* com *time-trials*, área de chão pintada por tempo, pontuações máximas e mini-jogos. A sensação é que este modo foi apressado e não se percebe porquê.

Bem, de facto, até se percebe. A intenção parece ser, desde a concepção, a de "Nintendizar" o *shooter* na terceira pessoa o máximo possível. Nesse sentido, o foco vai todo para o Modo Multijogador. Na "Nintendificação" não há balas, laser ou plasma, há tinta, muita tinta. Porquê? Porque somos moluscos, ora essa! E moluscos disparam tinta de armas de plástico! O *twist* vem de duas mecânicas originais: a capacidade que estas lulas têm de mergulhar e circular rapidamente encobertas na tinta derramada e a possibilidade de efectuar saltos rápidos para pontos específicos do mapa diminuindo os tempos mortos. Ambas são extremamente gratificantes. Além disso, a variedade e potencial estratégico de cada uma das armas é assinalável, já que existem para todos os gostos, mas mantêm-se no clássico do género - diferentes alcances, velocidades de disparo e potências que se misturam com os disparos secundários para







fornecer diferentes formas de dominar o terreno. Se tidas em conta com as diferentes habilidades associadas às peças de roupa adquiridas, então temos aqui muito a explorar.

Assim, travamos lutas não até à morte, mas até preencher o território em jogo com tintas das mais variadas cores, ganhamos pontos de experiência, compramos as tais armas e equipamentos, ganhamos mais experiência, subimos de nível, pintamos mais chão e subimos de nível e pintamos mais chão, damos um passeio no *lobby*, vemos bonecos iguais aos nossos e subimos de nível, mais compras, e sim, a experiência pode ser monótona; monótona e solitária. Mesmo jogando com muita gente.

Depois de muita tinta derramada, poderemos finalmente conhecer um novo modo de jogo. Após muitas *skirmishes* de 3 minutos, o tempo que a Ciência definiu como o ideal para o modo Turf Wars, finalmente temos uma espécie de King of the Hill onde protegemos, como equipa, o nosso pedaço de terra pintado. Sendo uma lufada de ar fresco, cedo este modo mostra ainda mais as limitações de algumas decisões frustrantes: a falta de comunicação *in-game* torna algumas batalhas desinteressantes, ainda que frenéticas, não há repetições, gravações e estatísticas. Aliás, tudo o que de bom existe neste jogo parece difícil de extravasar ou partilhar, apesar da competente integração das funções sociais do Miiverse, e qualquer vislumbre de estratégia esfuma-se numa anarquia Barbot. Sente-se a falta de *slots* e *loadouts* prévios que permitam, acima de tudo, poder trocar entre armas do nosso inventário correndo o risco de ter uma equipa homogénea, o que pode ser a morte dos "artistas". No entanto, um sistema de *ranking* alternativo e a garantia



de que apenas jogadores experientes partilham estas jogatanas (recorde-se que precisamos de ser nível 10) oferecem um nível de risco-recompensa que mantêm o interesse e quebram a monotonia que se instala pouco a pouco no modo Regular Battle.

Por último, o modo Battle Dojo permite batalhas um contra um em que o principal objectivo passa por ver quem rebenta mais balões, aproveitando o ecrã do Gamepad como um segundo ecrã. Apesar de serem sessões intensas e divertidas, a falta de progressão e sensação de recompensa a médio-longo prazo tornam este num bom modo de *pop-up and play* se tiverem um amigo ou familiar em casa.

Todas estas batalhas desenrolam-se em cenários muito semelhantes que bebem do mundo futurista de *Jet Set Radio* e colorido de *De Blob* com farta abundância a referências pop suburbanas. Contando com cinco mapas no lançamento do título, a Nintendo promete aumentar a conta de forma progressiva e gratuita. Graficamente os mapas são pouco variados mas o seu *design* intrincado, cheio de possibilidades estratégicas, torna esse facto apenas numa curiosidade. O jogo graficamente atinge o seu apogeu nas batalhas





épicas no modo de jogador individual ou no caos colorido do domínio de uma parcela de terreno nas Ranked Battles. Podendo parecer estranha, a decisão da rotação periódica dos mapas entre modos permite uma consolidação natural de estratégias mantendo o jogo fresco por mais tempo. É, na minha opinião, uma decisão de *design* acertada que permite compensar algumas limitações que já referi atrás.

A sonoplastia, em geral, pode ser um pouco desleixada e irritante, repetitiva com efeitos que cansam e que aparecem como estranhos e sem grande trabalho ou pensamento incluído; já as músicas, em particular, podem variar entre o memorável e a estagnação sonora; foi-me difícil perceber se este departamento teve trabalho suficiente já que a sua consistência deixa a desejar. Um pouco semelhante é o *design* dos personagens e inimigos sendo difícil de perceber se o objectivo foi o de simplesmente ser original ou apelar a um público mais jovem e urbano. Excepção seja feita aos *bosses* que mantêm o legado da Nintendo nos píncaros e alguns donos de lojas com o seu quê de carisma e personalidade. Claro que falamos de um departamento sujeito ao gosto pessoal mas a ideia geral que deixa é confusa e, diga-se, demasiado nipónica (e não no bom sentido).

Splatoon faz tudo para ser original e mostrar que é capaz ser um novo IP relevante da Nintendo imiscuindo a marca num reino altamente competitivo, o dos *shooters*. O que não é dizer pouco para uma marca cuja última pincelada a sério foi *Pikmin* para a Gamecube. A falta de conteúdo, personagens desinspiradas e sonoplastia irritante por vezes afectam um jogo que deve aspirar a ser bem melhor se tiver a coragem de cortar (ainda mais) com as limitações e convenções do género. No entanto, um surpreendente modo de jogador individual, a diversão franca no Multijogador e a jogabilidade afinada e viciante através de todos os modos, aliam-se à falta de alternativas do género na consola para justificar a sua compra, sendo que, ao preço de admissão, é practicamente obrigatória.

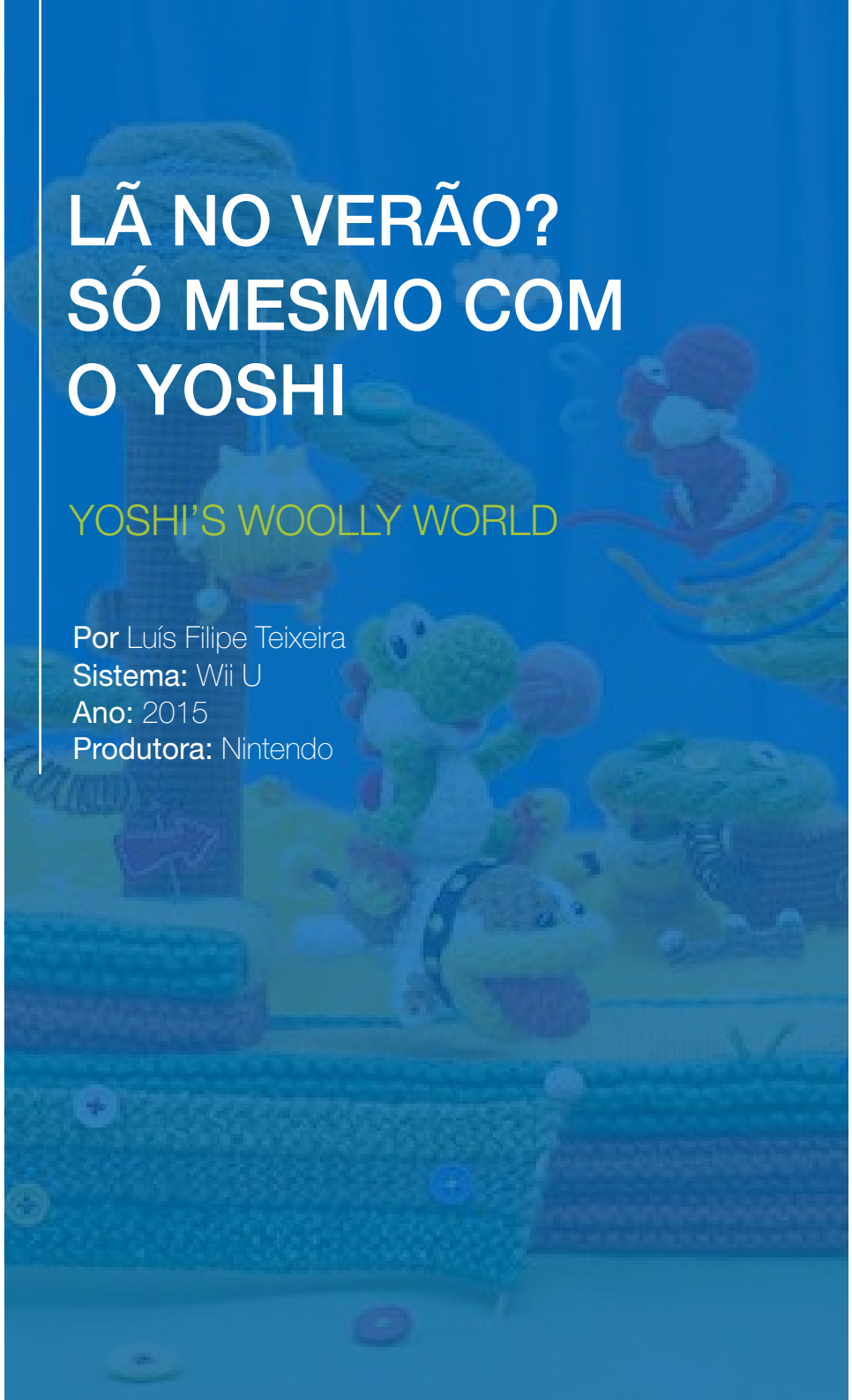
VEREDICTO

Uma abordagem original e divertida ao 3rd Person Shooter, com algumas mecânicas inovadoras, que fica aquém do seu potencial por ainda se prender a algumas convenções do género.

LÃ NO VERÃO? SÓ MESMO COM O YOSHI

YOSHI'S WOOLLY WORLD

Por Luís Filipe Teixeira
Sistema: Wii U
Ano: 2015
Produtora: Nintendo

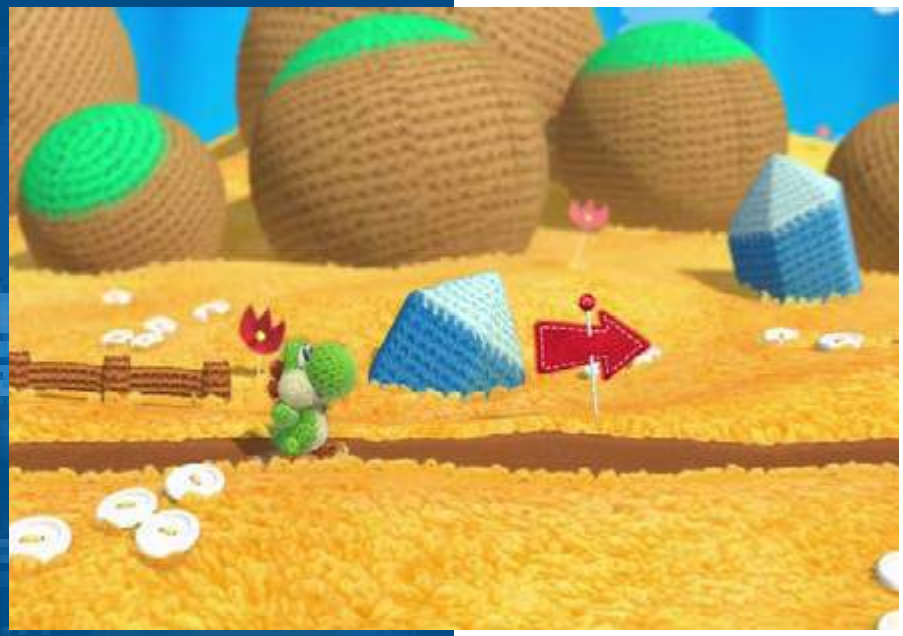


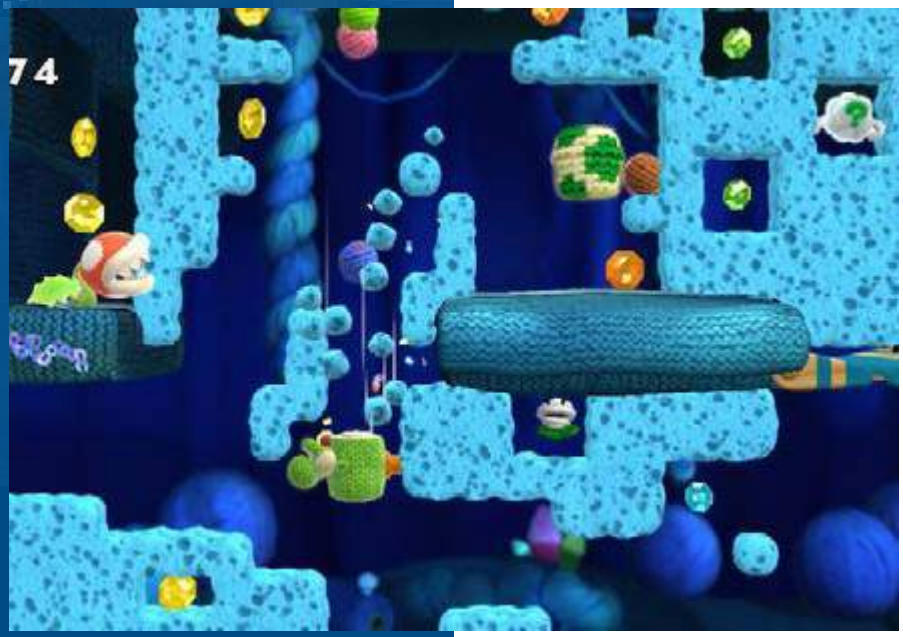
Os jogos Yoshi sempre tiveram um visual muito particular e este não é excepção. Quase todo o universo é composto por lã: os cenários, os objectos e os próprios personagens. Até nós e os nossos ovos fomos substituídos por rolos de lã e isso vai-se reflectir na jogabilidade. Ao lançarmos um rolo de lã para uma planta piranha, por exemplo, tapamos-lhe a boca com fios. Ao andarmos para a frente, passado um bocado as nossas patas transformam-se em rodas de lã. As paredes, também elas de lã, podem ser movidas para o lado, revelando passagens secretas. Outras paredes e objectos que apresentam fios soltos desfazem-se ao puxarmos por eles com a nossa língua. Mas também podemos tricotar certos objectos e plataformas, desvendando novas possibilidades. Enfim, está visto que este visual foi escolhido com o propósito de ir mais além. Se *Kirby's Epic Yarn* já apresentava esta mecânica, o amigo Yoshi leva-a bastante mais além com um tipo de jogabilidade deveras mais complexo, indo ao encontro de *Yoshi's Island*. E mesmo os inimigos. Se na realidade a maior parte deles já os conhecemos, também é verdade que devido ao seu novo visual, parecem-nos ter uma nova frescura.

Mas o jogo do Kirby saiu quando estava frio e lã é a última coisa em que pensamos agora que estamos no verão… A verdade é que os cenários super coloridos, o céu alegre, a música acompanhada de assobios e efeitos sonoros divertidos (a voz do Yoshi continua querida como sempre), deixam-nos num estado de espírito deveras alegre. O sol brilha na nossa cara.

A história é simples como qualquer jogo Mario. O feiticeiro Kamek desenrola sem aparente razão todo o bando de Yoshis de lã em rolos. Todos? Nem por isso, pois alguns conseguem-se esconder, cabendo-lhes agora salvar os amigos. Para isso, temos que encontrar em cada nível 5 flores sorridentes (que desbloqueiam níveis bónus), uma série de carimbos Miiverse e 5 rolos de lã, que são os nossos amigos transformados. Os Yoshis que são salvos ao longo do jogo, tornam-se jogáveis. Não só têm nomes engraçados, como se apresentam nas mais variadas cores. Cada um vai ter o seu favorito, aposto.

E se acham que as cores são a única variedade que vamos encontrar entre os Yoshis, é porque ainda não falei das várias transformações possíveis. Encontrando-nos num mundo composto por lã, tudo é possível. Sem querer estragar muitas surpresas, pode acontecer, por exemplo, transformarmo-nos num guarda-chuva e ser levados pelo vento para locais inimagináveis. Outra transformação fantástica é a de uma mota. Existe realmente imenso por explorar aqui e nunca sabemos o que encontrar a seguir. Como forma de aumentar as horas de jogo, temos também certas tarefas extra





para cada nível, depois de concluído pela primeira vez.

Variedade é o que não falta também nos imensos níveis. Se no início vamos encontrar uma espécie de homenagem ao *Yoshi's Island*, os níveis a seguir são completamente originais. São suficientemente largos e, mais importante de tudo, nunca senti que estivesse a jogar o mesmo tipo de nível duas vezes. É tão bom voltar a assistir a esta característica que já a saga *Donkey Kong Country* conseguiu fazer tão bem. Sabemos em que nível nos encontramos pelo simples facto de estarmos lá. Seja pelas diferentes mecânicas, seja pelo mundo em si. Novidade atrás de novidade é aquilo que tanto pedimos nos videojogos e aquilo que vamos encontrar aqui.

Como qualquer jogo deste universo, temos uma única resposta à pergunta se este é para crianças, para adultos ou até saudosistas. É para todos eles. A questão é que é incrivelmente simples adaptarmo-nos à mecânica do jogo ou até completarmos um certo nível, mas se quisermos apanhar tudo o que há para apanhar e chegar aos 100%, então as coisas já não são assim tão fáceis quanto isso. Mas como está na moda agora haver sempre um modo fácil – e ao qual discordo, pois retira a "obrigação" de completar o jogo "como deve ser" – podemos mudar de *Classic Mode* para *Mellow Mode* sempre que quisermos. É carregar no *Pause* e ir ao *Menu*. O próprio nome *Classic Mode* remete para a jogabilidade à moda antiga (!). O *Mellow Mode* oferece ao nosso personagem umas asas. Com a ajuda destas, podemos terminar o nível nas calmas, sem qualquer dificuldade. Além disso, possuímos mais vida, é-nos permitido recomeçar uma luta contra o boss imediatamente após, e por aí fora… Enfim, este modo é mesmo só para os mais inexperientes.

A ajuda mais viável, a meu ver, vem em forma de multijogador! São 2 os jogadores a poderem percorrer os níveis ao mesmo tempo, o que é sempre uma mais-valia neste tipo de jogos. Se por acaso não tivermos mais ninguém com quem jogar e quisermos ter um segundo Yoshi ao nosso lado na mesma, não há problema. É só colocar o amiibo Yoshi no comando e *voilà*! Podemos acrescentá-lo e removê-lo a qualquer altura com um simples toque no comando. E digo-vos que, às vezes, esta função pode ser útil. Já me aconteceu ficar sem bolas de lã para as atirar em momentos cruciais e tive de chamar o segundo Yoshi para resolver o assunto.

É claro que com a chegada do jogo, surgem também novos amiibos Yoshi. Estes são especialmente engraçados, pois são feitos de lã. Não, não têm o formato de lã. São mesmo compostos por lã! O amiibo Yoshi já existente continua a









funcionar na perfeição, claro. No entanto, com esse o "segundo jogador automático" já não se apresenta em forma de lã no ecrã. Mas então e se usarmos o amiibo Mario, Donkey Kong, Link ou os muitos outros que há por aí? Em vez de ficarmos com um segundo Yoshi no jogo, é criada uma fusão entre o nosso Yoshi e esse mesmo amiibo, ou seja, jogamos com um Yoshi que possui as cores do Mario, por exemplo. A dedicação colocada neste tipo de pormenores é incrível.

Yoshi's Wolly World é lindo. Visualmente claro, mas também em termos de *level design*. Se a jogabilidade e comandos é semelhante ao já velhinho *Yoshi's Island*, também é um facto que apresenta novidades que nos entusiasmam a continuar. Aliás, com a quantidade de jogos que há por aí para jogar e que nos fazem querer terminar um o quanto antes, para começar já o próximo, este é daqueles que pessoalmente me satisfez à brava. Demore o tempo que demorar, estou pronto para recolher tudinho o que há para recolher. Se antes de conhecer cada nível, era essa a curiosidade que me motivava, agora é mesmo o querer esmiuçar tudo que me mantém entusiasmado. Não sei, mas esta é para mim a melhor sequela que *Yoshi's Island* já teve.

VEREDICTO

Dos poucos jogos que me faz querer completar a 100%.

O MÉDICO MAIS FAMOSO DOS VIDEOJOGOS TROUXE COMPANHIA!

Vírus e curas milagrosas em DR. MARIO: MIRACLE CURE

Por Victor Moreira
Sistema: Nintendo 3DS
Produtora: Nintendo
Ano: 2015



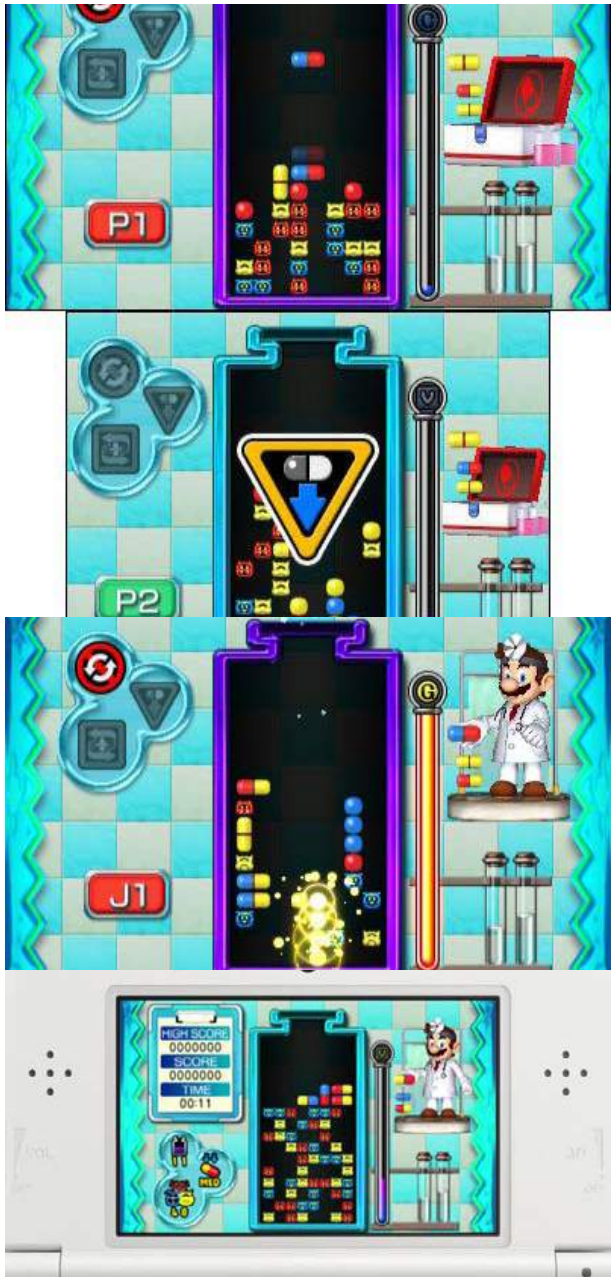
Clássico, renovado e intemporal. Hoje em dia lançam-se jogos antigos com cara lavada e conteúdo adicional que nem sempre são bem recebidos, na família Mario então, são uns atrás dos outros. Ainda assim, há casos que nos surpreendem e este novo *Dr. Mario* é sem dúvida um deles. Miracle Cure vem recheado de conteúdo e novidades que conseguem manter a chama deste quebra-cabeças bem viva.

A grande novidade deste novo título é mesmo o modo campanha, onde percorremos um sem fim de níveis, alternando entre o clássico *Dr. Mario* e o mais recente *Dr. Luigi* com as suas cápsulas em forma de "L". Os níveis vão alternando de personagem e variando entre níveis a solo e competitivas contra o CPU. O nome do jogo: *Miracle Cure* refere-se ao novo tipo de ajudas de que dispomos, desde bombas que libertam algumas cápsulas à sua volta, até poderes que eliminam linhas ou colunas. Para que recebamos estes tipos de cápsulas é preciso primeiro encher uma espécie de tubo de ensaio que se apresenta no quadro de jogo. É de facto agradável que o jogo tenha um modo mais desafiante e com um seguimento bem nivelado entre o mais

fácil e o difícil, para fugir um pouco ao modo infinito que normalmente estes *puzzle games* têm.

Mas é claro que também dispõe de um modo livre para jogarem como quiserem! Fora do "Miracle Cure Laboratory", onde encontram os níveis de desafio básico, avançado e também de treino, têm a opção de começar um jogo personalizado. A *miracle cure*, o tal tubo de ensaio que ao encher vos dá cápsulas poderosas, pode ser activado ou desactivado, e depois é só escolher um dos três modos que fazem da série um sucesso. O clássico *Dr. Mario* permite-vos reencontrarem-se com o tempo num jogo frenético. *Dr. Luigi*, por sua vez, saltou da Wii U para aterrar na 3DS com as suas próprias cápsulas, de formato "estranho". Há ainda o Germ Buster, um modo que faz uso do ecrã táctil, dando-nos a possibilidade de pegar nas cápsulas e arrastá-las para onde quisermos. Este modo apareceu em primeira instância na Wii, para tirar partido do wiimote, mas não é de todo o meu modo de jogo favorito. Em qualquer um dos modos podem também escolher se querem partir para um jogo infinito atrás do melhor resultado possível, ou se preferem jogar contra o CPU.

Dr. Mario: Miracle Cure tem também um modo competitivo online bastante bom. O jogo dá-nos à escolha entre o modo Dr. Mario e Dr. Luigi, com ou sem miracle cure, e depois procura um adversário para uma batalha cheia de vírus! Curiosamente, as vezes todas que tentei entrar online tive sempre sucesso, mostrando que há bastante gente a jogar. Se fui bem-sucedido e vitorioso? Isso já não é chamado para aqui... e prefiro não comentar!



Dependendo do vosso estado de espírito e vontade, *Dr. Mario: Miracle Cure* tem todas as soluções para libertarem o stress, trabalharem o raciocínio rápido ou enervarem-se ainda mais em batalhas com amigos ou desconhecidos. Apesar de ser uma fórmula que não muda muito, comprova que o que é bom não precisa de mudança. As novidades são bem-vindas e o facto de ser um título que reúne todos os novos modos de jogo num só é absolutamente fantástico.



VEREDICTO

Um *must-have* sensacional. Faltava o Dr. Mario encolher para caber no bolso.

A MAN CHOOSES; A SLAVE OBEYS

A Importância das Escolhas

Por: Miguel Coelho



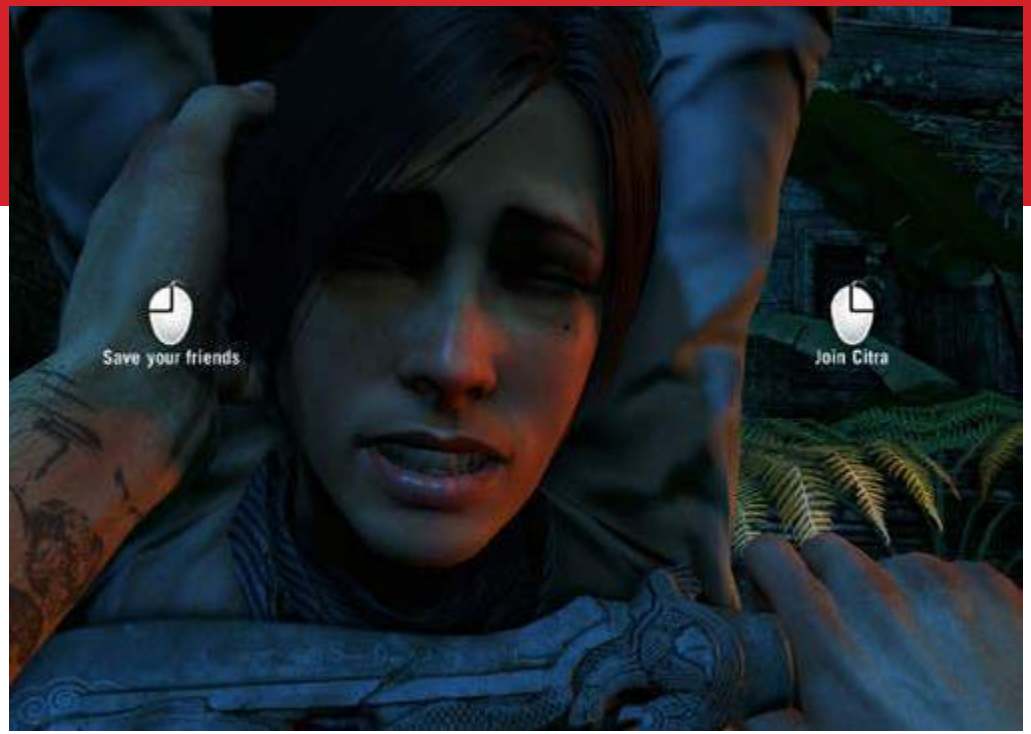
"A man chooses; a slave obeys."

É assim que *Bioshock* nos bofeteia na parte final do jogo. São estas as palavras que ecoam na minha cabeça há muito tempo e que sublinham, não só a genialidade da narrativa deste jogo, mas um tema que me parece ser de extrema importância geral: será que somos realmente livres dentro do mundo de um jogo? Não sei se consigo dar respostas mas, pelo menos, vou tentar reflectir sobre o assunto.

Comecemos então a desconstruir a primeira pergunta com outra: o que é que se pode considerar verdadeiramente uma escolha? Mesmo excluindo casos demasiado básicos para retratar esta situação (como decidir ir para a esquerda ou para a direita, escolher os níveis no *Super Mario World* etc.), há imensos exemplos de escolhas que podemos fazer e que afectam o percurso e/ou o resultado final da história: em *inFamous* podemos optar por usar os nossos superpoderes para o bem ou para o mal e percorrermos a história como um herói ou um vilão; no final de *Far Cry 3* são apresentadas as opções de salvarmos os nossos amigos ou juntarmo-nos à vilã; em *Fallout 3* temos várias espalhadas pela história, como a opção de detonarmos ou não a bomba de Megaton ou de matarmos ou não as pessoas dentro da simulação em Tranquility Lane.

Por outro lado, temos os exemplos muito frequentes em JRPGs em que, muitas vezes, temos um número bastante grande de personagens jogáveis ou de alternativas a explorar que dão a oportunidade de jogar o jogo e acabá-lo de imensas maneiras distintas. Por exemplo, *Star Ocean: The Second Story* para a Playstation tem 86 (!!!) finais possíveis; como se não bastasse, o port melhorado para a PSP (*Star Ocean: Second Evolution*) aumentou a parada para cerca de 100!

Todos estes casos são situações em que as escolhas são extremamente importantes e que, de uma forma ou de outra, afectam largamente a maneira como experienciamos os jogos. No entanto, continuo com a sensação de que não chegam bem a tocar naquilo que poderá ser a verdadeira





liberdade de escolha dentro de um jogo.

Para muitos, liberdade de escolha pode ser encontrada em *sandboxes* como *GTA*, *Assassin's Creed, Red Dead Redemption* ou *Skyrim*, em que podemos passar dezenas de horas a fazer pequenas missões, *sidequests*, tarefas ou simplesmente vaguear por um mundo vasto sem qualquer aparente restrição. No entanto, se tivermos em conta as suas linhas narrativas nucleares, são, quase todos, bastante lineares nesse sentido: podemos dar as voltas que quisermos, fazer 150 horas de jogo a "brincar" sem progredir na história mas, assim que voltarmos a ela, só há um caminho a percorrer e um final possível. Ou seja, nem sempre liberdade de movimentos se traduz em liberdade de escolha.

E assim voltamos a *Bioshock*. O primeiro jogo da série é uma metáfora perfeita para o que pretendo reflectir aqui: com a cena final e a frase dita no início deste artigo, repetida por Andrew Ryan até ficar cravada nos nossos cérebros, os criadores do jogo confrontam-nos com a possibilidade (ou a certeza) de que, afinal, tudo o que a nossa personagem fez durante a história foi comandado por uma voz externa e não fruto das suas escolhas.

E é aqui que nos bate, a nós, jogadores, a derradeira questão: "Mas afinal porque é que eu estive a fazer tudo isto?". A resposta? Eu diria "Porque não tinhas escolha". E o pior de tudo: mesmo que o jogador se recuse a cair nesta "armadilha", a única coisa que pode fazer é…não jogar.

Antes de chegar a uma possível conclusão, há ainda um ponto que queria trazer à atenção: as *cutscenes*. No contexto desta reflexão, as *cutscenes* são provavelmente a ferramenta mais cruel e sádica que um *game developer* tem contra os jogadores. Isto porque, durante uma *cutscene*, o jogador perde o controlo sobre as acções e é relegado para o plano de mero espectador, enquanto os acontecimentos são desenrolados à nossa frente e nós assistimos, impotentes. Somos forçados à não-interactividade.

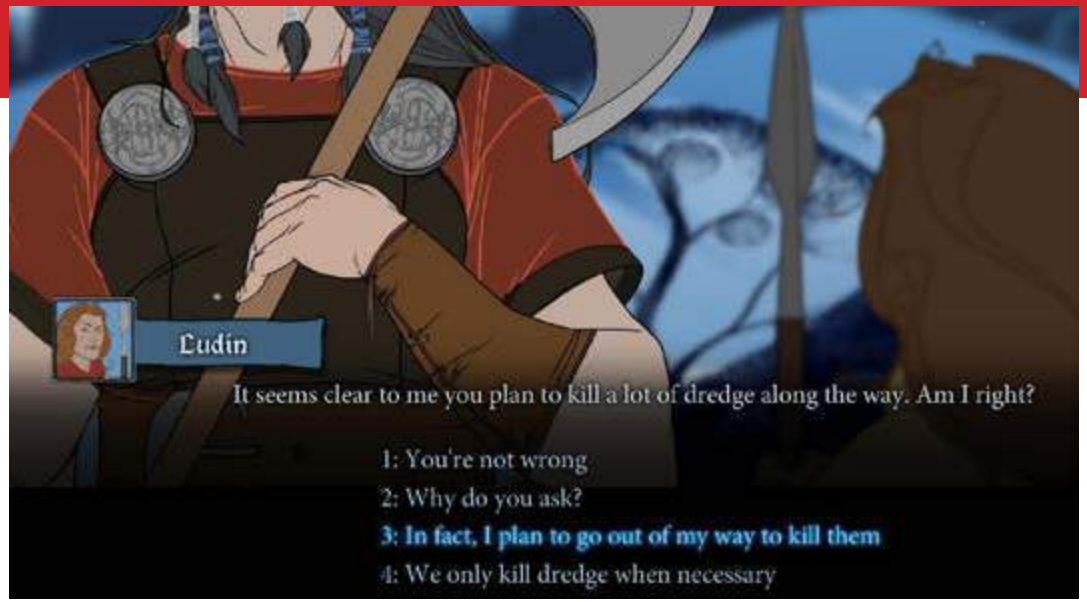
Apesar de parecer estar a caminhar para um beco sem saída com esta reflexão, tenham calma, há alguns exemplos que se aproximam daquilo que eu procurava ao falar de liberdade de escolhas em videojogos. Um dos últimos jogos em que senti que as minhas várias possíveis acções tinham, todas elas, consequências diferentes associadas foi em *The Banner Saga*; aqui, o peso da responsabilidade de uma tribo inteira, de um exército, fez-se sentir traduzindo

escolhas como tomar uma determinada rota, ajudar um casal em apuros, comprar mantimentos ou julgar os erros de um membro da nossa comunidade em situações de tensão extrema. Outro exemplo encontra-se na trilogia *Mass Effect* em que, para além da escolha nos diálogos e entre as rotas Paragon ou Renegade, temos controlo sobre os relacionamentos que queremos cultivar, na constituição das equipas que nos acompanham nas missões e até no desfecho de toda a saga.

Finalmente, temos talvez o exemplo "mais extremo" do que pretendo analisar em *The Walking Dead* (e no seu "parente próximo" *The Wolf Among Us*), jogos completamente centrados na narrativa e que fazem das escolhas a sua bandeira. Possivelmente, foi nestes que encontrei o maior grau de liberdade e realismo nesta área; nunca noutro jogo senti tanto que as minhas escolhas tivessem realmente consequências determinantes e, muitas vezes, desastrosas. Mesmo "sofrendo" do mesmo "mal" já falado anteriormente, comum a outros jogos (tem na mesma uma narrativa central e alguns desfechos que são inevitáveis), estes casos únicos conseguem transpor para o ambiente de um jogo os sentimentos de uma decisão complicada na vida real: o medo de falhar, a ansiedade, a indecisão, a sensação de que, aparentemente, não há uma escolha certa…

É estranho chegar a esta conclusão (mesmo tendo a sensação de que não é grande conclusão, no sentido tradicional da palavra): foi em *The Walking Dead*, provavelmente o ambiente mais emocionalmente claustrofóbico e sufocante que experienciei num videojogo, que encontrei maior liberdade, poder real de escolha e sensação de causa-efeito. O que me leva a crer que, pelo menos para mim, é apenas quando é oferecida a hipótese de que as coisas corram mal que somos realmente livres.

A man chooses; a slave obeys.





VISUAL, SOM E GRAFISMO EM SINTONIA TOTAL

Fios, fiapos e trapos em KIRBY'S EPIC YARN

Por Sérgio Barros Cardoso
Sistema: Wii
Produtora: Good-Feel / HAL - Laboratories
Ano: 2010



Não se pode dizer que, apesar de ser uma consola malograda pelos jogadores mais *hardcore*, a Nintendo Wii não tenha tido as suas pérolas. E, como habitual, muitas delas vêm dos estúdios internos do gigante nipónico. É o caso da aventura épica de Kirby, a primeira na Wii, lançada em 2010. A Nintendo viu um potencial tremendo num novo projecto desenvolvido pela Good-Feel e não o desperdiçou. Recrutou a HAL-Laboratories para colaborar e atribuir a chancela de um dos seus personagens icónicos: Kirby, o comilão polimorfo. A produtora, que estaria a ter alguns problemas com a identidade do protagonista e detalhes do desenvolvimento, beneficiou desta colaboração criando um dos melhores platformers que agraciou a consola.

O produto em desenvolvimento pela Good-Feel fundamentava-se no uso e abuso de um conceito: o fio. E se tudo fosse feito de fio e tecido? Criou um mundo em camadas onde os cenários e personagens eram feitas de fio e onde este facto estaria intimamente ligado com a jogabilidade. Apesar de esse parecer um conceito estranho a Kirby, a verdade é que a forma esférica e mole do personagem provou ser ideal para que o

conceito resultasse, trazendo a personalidade e carisma necessários a uma ideia já de si genial. O grafismo apresenta-se colorido e acolhedor bem como a sonoplastia, orgânica e adequada. Tomoya Tomita manteve a linha dos sons quentes e preenchidos com um forte predomínio do piano em complemento com instrumentos de sopro e alguma percussão acrescentando discretamente elementos mais típicos dos jogos Kirby. Este casamento grafismo-som está de tal forma perfeito que é difícil de os imaginar um sem o outro.

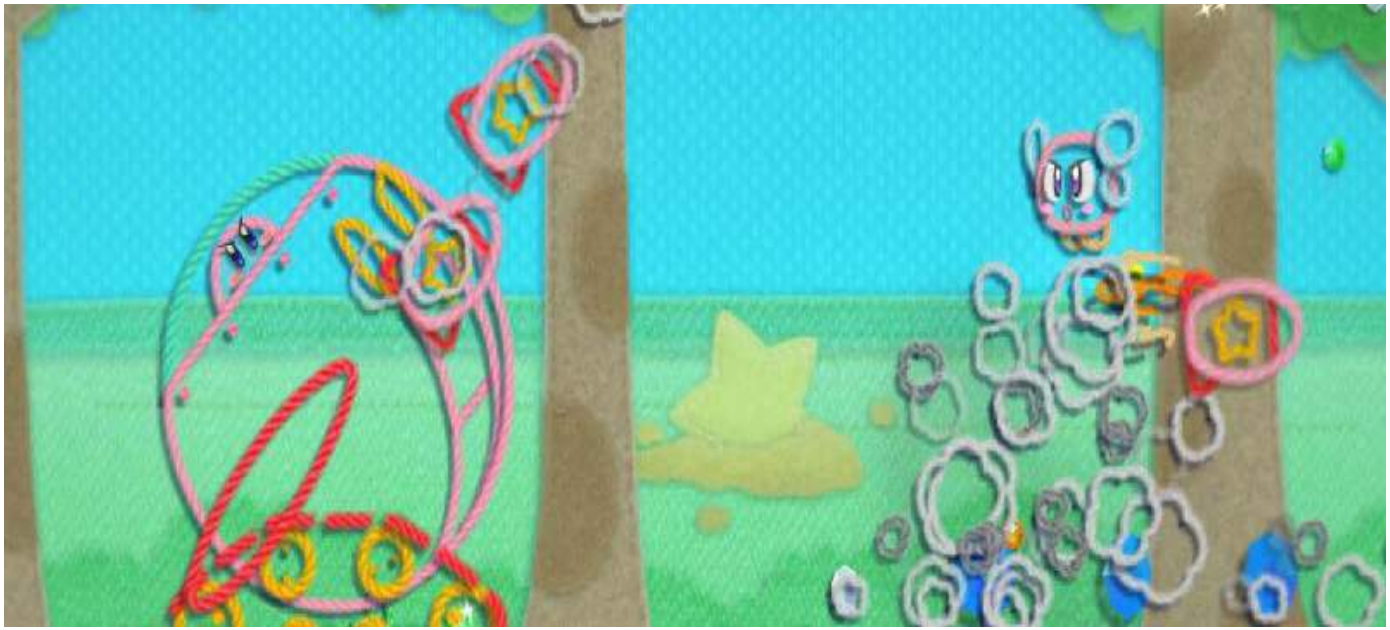
Quanto à estória é simples: a gula de Kirby levou-o a comer o fruto proibido e acabou feito em fio neste mundo da costura. Yin-Yarn, o grande vilão, dividiu o mundo em sete pedaços e nós teremos de ajudar o Príncipe Fluff (aparentemente o herói original) a reunir pedaços de fio mágico que servirão para o voltar a unir. Encontraremos aliados, velhos inimigos e *bosses* bem imaginativos. É preciso mais? Alguns dos níveis são verdadeiras lições de *level design* com ideias refrescantes e originais que dão nova vida aos típicos "nível da lava", "nível dos brinquedos" ou "nível das notas musicais". A forma como o grafismo serve os elementos da jogabilidade é soberba!

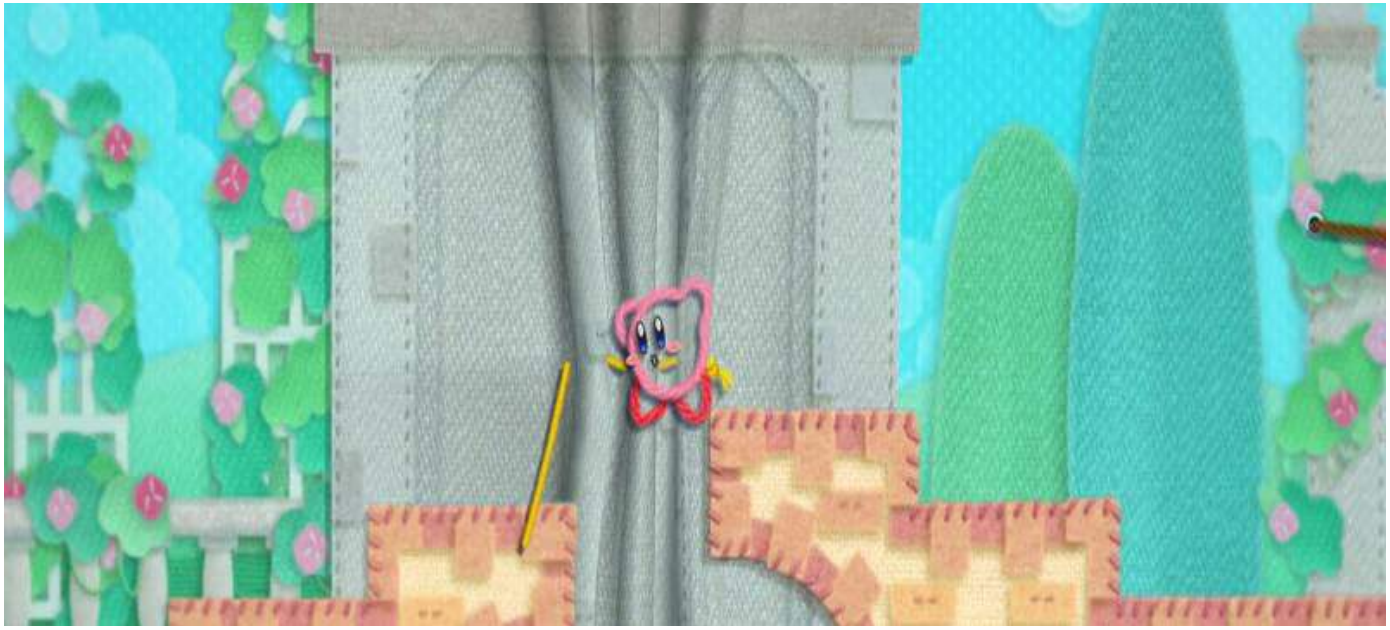
Não alheio a tudo isto é o facto de, em locais e momentos específicos, Kirby se transformar em diferentes veículos: um camião de bombeiros, uma nave espacial, um comboio, um *monster truck*, um foguetão, e muito mais. Estes vão além da mera função estética abrindo



novas possibilidades e mecânicas de jogo. A diversidade é impressionante e raramente nos vemos perante um momento aborrecido. A forma como estes se intercalam com os elementos mais tradicionais é muito bem conseguida e alguns níveis têm um ritmo muito próprio.

O que nos leva ao principal defeito do jogo: a sua facilidade. *Kirby's Epic Yarn* é, num primeiro contacto, tremendamente fácil – aliás, é impossível morrer façam o que fizerem. Esta foi uma das maiores dificuldades da equipa de produção numa fase inicial, mesmo antes de este jogo ser um jogo do Kirby. A Good-Feel endereçou este problema de uma forma não original mas competente: o nosso objectivo não é mantermo-nos vivos mas fazer a melhor pontuação – para isso temos de coleccionar gemas, tesouros e manter um ritmo, uma *streak* que nos dá pontos de bónus. Numa fase inicial estarão a fazer medalhas de ouro só com uma mão, mas logo perceberão que existe um desafio tremendamente recompensante em conseguir bater os níveis da forma mais perfeita possível. Perderão gemas ao ser atingidos, ao cair e o simples facto de irem contra uma parede ou inimigo desencadeia uma animação que vos humilha um pouquinho… Esta facilidade inicial pode, mesmo assim, afastar aqueles que procuram um desafio, mas mesmo estes serão recompensados pela sua paciência. Nada disto seria importante se os controlos não respondessem da forma mais adequada.





Tratando-se de um *platformer* da Nintendo, o que acham? Simples e capazes.

Depois de terminarmos o modo principal (ou à medida que avançamos) ganharemos novas motivações para repetir os níveis sob a forma de mini-jogos com objectivos específicos que podem mudar ligeiramente a abordagem aos mesmos. Temos inúmeros segredos, níveis e remendos (coleccionáveis) para descobrir sendo que as tais *playthroughs* perfeitas podem abrir novas portas. Podemos também vestir a pele de um decorador e usar os colecionáveis para tornar o apartamento de Kirby mais habitável ou pura e simplesmente um local de *hoarding*.

O jogo de estreia de Kirby na Nintendo Wii pode não ter sido concebido originalmente como tal, mas o visual e sonoplastia assentam no personagem que nem uma luva. O casamento entre as duas produtoras internas da Nintendo gerou um dos melhores títulos da Wii e um dos mais refrescantes da sua época. É um imprescindível da consola e podem disfrutar dele através a Virtual Console a um preço acessível.

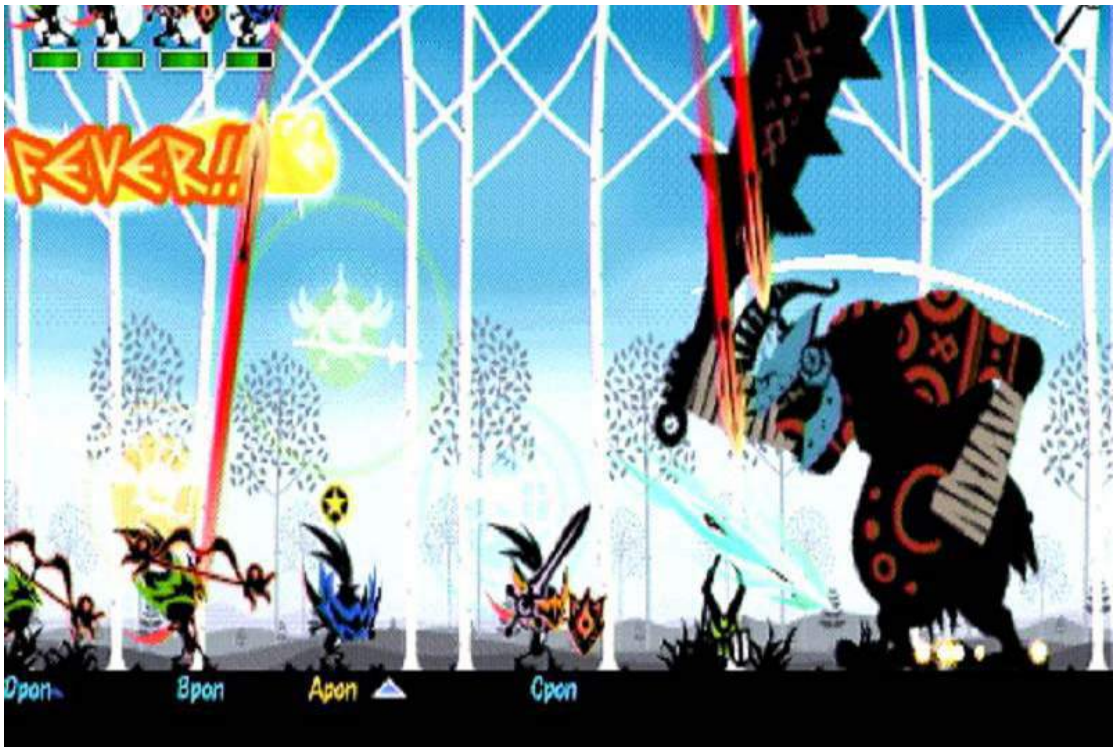
VEREDICTO

Este jogo é um mimo! Vale a pena experimentar pela originalidade e aspecto gráfico. É uma das pérolas da Wii!

UMA VALENTE DOSE DE ALEGRIA!

Estratégia e aventura com ritmo em PATAPON 3

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



Continuando as análises a jogos da PSP, aquela que é para mim uma excelente consola portátil com uma "biblioteca" invejável, surge mais uma agradável surpresa. Sendo o primeiro jogo da série que jogo, não irei falar dos aspectos que são melhores ou piores que os antecessores, vou limitar-me a dizer o que achei verdadeiramente dele. E foi, sem dúvida, uma grande surpresa. *Patapon 3* faz a mistura perfeita entre vários estilos, desde o ritmo e a música, passando pelos RPGs, acabando na aventura. A ideia do jogo é simplesmente brilhante e agarra logo qualquer jogador.

Começa com a habitual *cutscene* que nos mostra a situação da narrativa: os Patapons foram transformados em estátuas de pedra e apenas Hatapon escapou a este feito. É este amigo que nos vai chamar, nós que somos o herói que comanda as tropas Patapon. Temos para escolha três heróis distintos: Yarida, o herói que transporta a lança, a escolha ideal para novatos, Yumiyacha, o herói do arco, recomendado para os que procuram um desafio interessante e, por fim, Taterazay, o herói do escudo, o indicado para jogadores experientes



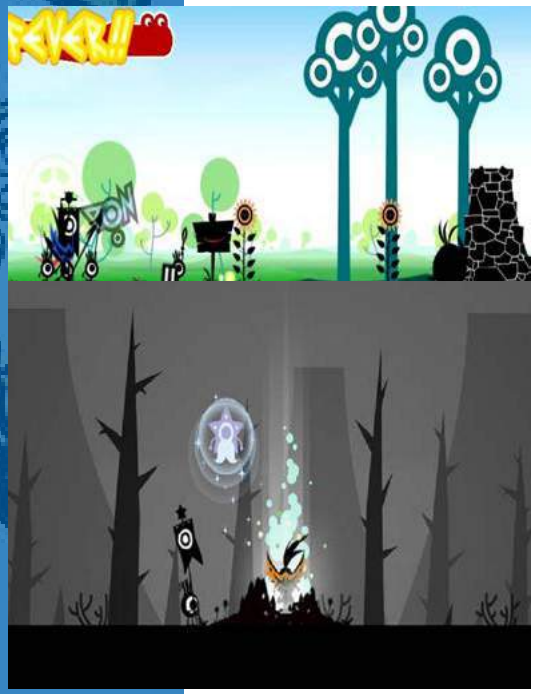


e que estejam habituados as mecânicas da série.

Após esta escolha, temos alguns níveis de tutorial para percebermos como funciona o jogo. O grande objectivo passa por criar sequências de botões que definem os movimentos das nossas tropas, desde atacar, defender, andar, saltar, invocar, tudo é feito através do ritmo que o jogo nos pede e da nossa perícia com os botões. O desafio passa por dominar e decorar estes controlos todos e saber o momento certo para utilizá-los. No final de cada nível, e estamos a falar de mais de 80, recebemos uma série de prémios com base na nossa prestação em campo.

Na nossa "base", temos todo o tipo de edifícios à nossa disposição. Temos o Ferreiro, onde melhoramos as nossas armas,





o Armeiro, onde podemos desmantelar os nossos equipamentos em troca de Ka-ching, a moeda do jogo. A Caserna serve para trocar as classes dos nossos Patapons, bem como, ver o nosso progresso e quais as próximas habilidades a aprender. Podemos também personalizar a nossa equipa e decidir a ordem pela qual queremos os nossos Patapons no campo de batalha.

Os gráficos são, sem dúvida, um aspecto que ressalta à vista. O seu 2D colorido e "disforme" cativa logo qualquer jogador para dentro do ecrã. A música é o grande centro de acção e é a partir dela que todo o jogo avança, ou seja, torna-se impossível ou pelo menos muito difícil de jogar sem som.

Fiquei absolutamente surpreendido com este título. Não tinha dificuldades nenhumas em colocá-lo num top 10 da PSP. É viciante, único e todo o aspecto visual vislumbra qualquer um. Visto que a Vita tem os seus dias contados, está na hora de pegarem nesta velha amiga e descobrirem os tesouros que ela guarda para vocês.

VEREDICTO

Mais um jogo obrigatório para esta portátil da Sony. Original, criativo e divertido.

CRÓNICA AO *ADD-ON* MAL AMADO

Mega CD - Sim, não ou talvez?

Por: Ivo Leitão



Enquanto a Sega esteve no activo no negócio de consolas e portáteis, sempre foi uma empresa que nunca teve medo de apostar em novas revisões de *hardware*, acessórios e *add-ons*. Já na década de 80 assistimos a imensos lançamentos de hardware nos seus sistemas 8bit, mas foi com a Mega Drive que foram lançados os *add-ons* mais conhecidos e, por conseguinte, mais polémicos também: A Sega Mega-CD e a Sega 32X. Ambos têm os seus prós e contras e tiveram aceitações distintas de entre os fãs da empresa nipónica. Na minha opinião, a 32X foi um erro crasso, já a Mega CD nutro-lhe um carinho especial, pelo que resolvi escrever este artigo de opinião sobre a mesma.

A ideia de ter uma consola que usasse CDs já não era nova. Na verdade, para além dos sistemas compatíveis com LaserDisc (um outro média óptico), a NEC já tinha lançado o seu próprio addon para a sua PC-Engine/ Turbographx 16 chamado de CD-ROM² no Japão ou Turbographx-CD no mercado ocidental. O lançamento japonês já tinha decorrido algures nos finais de 1988 e acabou por atingir um sucesso considerável, pois com a introdução de CDs como forma de armazenamento de *software*, passou a ser possível incluir *clips* de vídeo e áudio de qualidade de uma forma muito mais barata, resultando no lançamento de jogos baseados em *anime* ou mesmo RPGs com mais *eye candy*. Naturalmente a Sega interessou-se por esse mercado e acabou por lançar em finais de 1991 no Japão a sua Mega CD. Infelizmente por cá a mesma apenas chegou em meados de 1993.

E o que trazia a Mega CD de especial para além do suporte à tecnologia CD? Bom, processamento e memória adicionais, o que permitiu ao *software* de CD utilizar algumas técnicas famosas na SNES como a rotação e *sprite scaling*. No entanto o hardware da Mega Drive acabou por ser uma limitação das potencialidades da Mega CD, pois os seus processadores de vídeo não permitiam a apresentação de muitas cores no ecrã em simultâneo (o limite teórico eram 64 cores, embora com técnicas especiais de programação fosse possível dar a um pouco a volta à coisa), resultando em *clips* de vídeo





com poucas cores e muito baixa resolução.

Mas passemos ao que interessa: os jogos! A percepção geral, pelo menos de nós aqui ocidentais, é que praticamente tudo o que a Mega CD recebeu foram ou conversões de jogos da Mega Drive com CD-Audio, *clips* de vídeo e um ou outro extra como mais níveis, ou os famigerados jogos em *full motion video* na onda do *Night's Trap* ou *Sewer Shark*. Em relação aos primeiros, sim, acho-os algo dispensáveis pois não é pelo facto de terem melhores músicas que valeria a pena investir num *add-on* caro (o preço da Mega CD passava dos 50 contos na moeda antiga). A excepção, a meu ver, se calhar seriam nos *Ecco the Dolphins* pois as bandas sonoras do Spencer Nielsen são fantásticas. Mas nem todas as conversões eram tão "preguiçosas" assim. Jogos como *Jurassic Park* ou *ShadowRun* acabam por ser completamente diferentes das suas incarnações na Mega Drive.

Já no que diz respeito aos infames jogos em FMV, bom, é verdade que os mesmos envelheceram muito mal, mas temos de olhar para as coisas de uma forma mais ampla. Na primeira metade da década de 90, jogos em FMV eram o último grito e todas as plataformas que lessem CDs, como o PC, CD-I, ou 3DO acabaram por receber dezenas destes exemplos. Até a Jaguar CD com as suas vendas incríveis ainda tem um ou outro título! Os estúdios americanos da Sega (e não só) simplesmente limitaram-se a seguir as tendências. Acho que a única coisa em que realmente poderemos apontar o dedo é mesmo pelo facto de os vídeos na Mega CD serem de muito menor qualidade que na concorrência.

Mas felizmente existem vários jogos que resistiram ao teste do tempo e são certamente nomes de peso que qualquer apreciador da Mega CD tem na memória. Claro que estou a falar em títulos como *Sonic CD*, a conversão do *Final Fight* que fez roer de inveja muitos donos de SNES, os excelentes RPGs da Game Arts (*Lunar Silver Star* e *Eternal Blue*), uma das obras mais marcantes de Hideo Kojima - o fantástico *Snatcher* - ou outras *hidden gems* como os *shmups Keio Flying Squadron* ou *Silpheed*. O *remake* dos primeiros 2 *Shining Force Gaidens* da Game Gear, como *Shining Force CD*, também é outro título de renome (e infelizmente bastante caro nos dias que correm). Mas existem muitos mais nomes interessantes e muitos deles até se ficaram apenas pelo Japão, como a conversão do *ShadowRun*, inteiramente diferente do jogo de mesmo nome na Mega Drive e SNES, tal como foi referido acima, ou outros RPGs que ficaram esquecidos no tempo como *Record of*





Lodoss War, *3x3 Eyes* ou uma conversão do *Shin Megami Tensei*.

Mas a título meramente pessoal, mesmo esses jogos que envelheceram mal, como o polémico *Night Trap*, *Road Avenger* e tantos outros, trazem um certo charme. Talvez seja apenas a nostalgia a falar, pois o *slogan* "entra no próximo nível" acompanhado de pequenos excertos de jogos com "altos gráficos" cirurgicamente seleccionados ficaram bem gravado na memória e ainda hoje me fazem querer ter uma Mega CD na minha colecção pessoal. A Mega CD pode não ter sido o sucesso comercial que a Sega esperava, pode ter sido bastante cara, muitos dos seus jogos podem ter envelhecido mal, ou mesmo não ter tido o suporte a nível de *third parties* que gostariam, mas, a meu ver, foi uma aposta interessante e que faria todo o sentido em arriscar. E vocês, caros leitores, acham que a Mega CD foi um erro ou uma oportunidade que deveria ter sido aproveitada?



5 CLÁSSICOS



SONIC CD
Provavelmente o maior motivo de compra de uma Mega CD por aquela altura. Excelente jogo de plataformas da era clássica da Mega Drive e aquela capa sempre me deixou fascinado em criança.



SNATCHER
Seria uma *hidden gem* se não fosse a fama que Hideo Kojima ganhou com *Metal Gear Solid*. Jogo de aventura gráfica com uma história matura e inspirada no clássico de cinema *Blade Runner*, absolutamente recomendado embora seja bastante caro.



SHINING FORCE CD
O output de RPGs dos sistemas da Sega sempre ficou aquém da concorrência, embora existam algumas notáveis excepções. Este foi um lançamento muito benvindo pois reune 2 jogos de Game Gear que não tinham chegado à Europa com mais uma série de extras e a jogabilidade clássica de Shining Force. Infelizmente também caro!



FINAL FIGHT CD
Excelente *beat 'em up* da Capcom cuja conversão para a Mega CD ganhou notoriedade face à conversão original para a Super Nintendo. Aqui teríamos as 3 personagens à nossa disposição, bem como o modo cooperativo para 2 jogadores, algo que escandalosamente falhou na versão SNES.



NIGHT TRAP
Para mim nem é dos melhores da Mega CD, mas é sem dúvida o jogo FMV mais famoso do sistema. Aqui temos de defender uma série de moças roliças que planeavam ter uma *pijama's party* sossegada, mas vêm-se constantemente invadidas por vampiros e temos de arranjar maneira de as proteger. Qualidade de filme de série B!

5 HIDDEN GEMS



HEART OF THE ALIEN
Lembram-se do *Another World* da Delphine Software, onde tínhamos um misterioso mundo alienígena para explorar? Pois bem, a sua sequela directa saiu exclusivamente para a Mega CD e continua logo após os acontecimentos do original, mas agora controlamos o nosso amigo alienígena.



KEIO FLYING SQUADRON
Por alguma razão a Mega CD tem uma série de *shmups* de óptima qualidade e o *Keio Flying Squadron* é um deles. É um jogo bem colorido, detalhado, difícil e carote, assim como a sua sequela da Saturn que também nunca chegou aos mercados norte-americanos.



SILPHEED
Mais um *shmup* da Mega CD e este até é bem original. Para além de apresentar gráficos em 3D poligonal, todos os *backgrounds* são na verdade um *clip* de vídeo que vai sendo reproduzido durante o jogo, resultando numa experiência bastante frenética.



THE SPACE ADVENTURE
The Space Adventure seria o *Snatcher* dos pobres, mas para a minha surpresa também anda caríssimo. É também uma aventura gráfica *sci-fi* e com algum conteúdo mais adulto que irá certamente agradar aos fãs da aventura de Hideo Kojima



CORPSE KILLER
A Mega CD tem imensos jogos em FMV, mas o *Corpse Killer* deve ser dos que melhor envelheceu com o decorrer dos anos. Isto se tivermos uma Menacer e uma TV CRT, pois este é um *light gun shooter* cheio de zombies por todo o lado.

5 IMPORTS



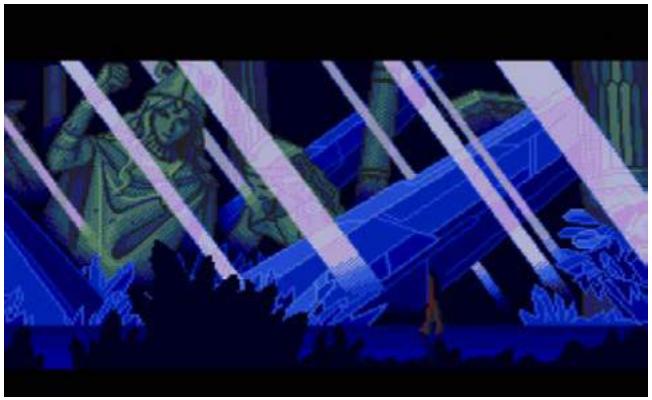
SHADOWRUN
Este é mais um daqueles jogos que é uma pena não ter saído do Japão. Esta versão é completamente distinta das versões de Mega Drive e SNES, sendo um misto de *visual novel* e RPG. Tem também a curiosidade de ser o último jogo lançado para o sistema no Japão.



POPFUL MAIL
Existem vários jogos que não se consegue perceber porque não chegaram até nós e o *Popful Mail* é um deles. É um excelente e bem humorado *sidescroller* na veia dos *Wonder Boy in Monster World*.



NINJA WARRIORS
Provavelmente até conhecerão este nome da Super Nintendo e por algum motivo, mesmo este jogo sendo completamente em inglês, a versão Mega CD não saiu do Japão. Um bom *sidescroller* de porrada com ninjas!



LUNAR
Tanto o *Silver Star* como o *Eternal Blue* foram 2 excelentes RPGs produzidos pela Game Arts e com tradução para inglês a cargo da Working Desings. Infelizmente, e apesar de ambos os jogos terem tido várias reedições para diversas plataformas, é vergonhoso que nenhumas tenham chegado até nós, pobres europeus.



VAY
Mais um JRPG que a Working Designs conseguiu levar para os Estados Unidos e uma vez mais nós ficamos de fora. A vida é dura.



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

SWORDS AND SOLDIERS
vs
SWORDS AND SOLDIERS II

Por Luís Filipe Teixeira

BOA ALTERNATIVA PARA QUEM FALTOU ÀS AULAS DE HISTÓRIA

Old	*New*
Swords and Soldiers	**Swords and Soldiers II**
Wii U	Wii U
2014	2015
Ronimo Games	Ronimo Games

Não sabia o que me esperava quando peguei no primeiro *Swords & Soldiers*. Confesso que não sou muito de me viciar em jogos de estratégia e pensava que o mesmo iria acontecer agora. No entanto, fui apanhado de surpresa não só pela facilidade com que senti em me familiarizar e dominar as mecânicas todas, como pelo prazer que estava a sentir em completar nível após nível. Já o disse e continuo a dizer: *Swords & Soldiers* é o jogo ideal para quem quer entrar no género. Com isto não descarto, de todo, os veteranos, pois também eles irão sentir uma enorme satisfação aqui.

Em vez de assistirmos ao jogo numa habitual perspectiva *top-down*, olhamos para o campo na horizontal. Os nossos guerreiros posicionam-se à esquerda e têm de abrir caminho até à direita. O combate é feito quase de forma automática e à medida que vão morrendo uns dos nossos, vão aparecendo outros. Aí é que entramos nós. Compramos novos guerreiros, desbloqueamos e lançamos special moves e por aí fora. Vejamos os personagens como uma espécie de Lemmings que andam sozinhos e batem em tudo o que mexe, mas que precisam do nosso comando se quisermos que façam algo mais do que isso, como regenerar, lançar feitiços, atacar de forma mais mortífera, etc. Todos esses comandos vão sendo desbloqueados à medida que vamos encontrando dinheiro e mana.

Seria redutor se esse fosse o nosso único objectivo, mas felizmente temos várias missões que nos pedem para cumprir outros mais variados: proteger a nossa aldeia, construir torres certificando-nos que não são derrubadas, roubar determinados objectos, etc. É tudo bastante divertido.

Com 3 grupos étnicos diferentes, cabe-nos percorrer a história de cada um. A dos Vikings, Astecas e Chineses e todos eles apresentam não só formas de combate diferentes, como possuem uma personalidade distinta e sempre, mas sempre cómica. Todo o jogo possui um ambiente cómico, quer visualmente quer através dos diálogos: "aquele velhote não me quis como seu imperador. Achas isso normal?"

Apesar de ter jogado *Swords & Soldiers* na Wii U, nunca liguei a televisão a não ser quando jogava em modo multijogador em que um jogava no *Gamepad* e outro com o Wii Remote. O facto de estarmos a controlar o jogo todo com o *stylus* no ecrã do comando faz com que não queiramos saber da televisão para nada. Até digo mais, é praticamente impossível conseguirmos jogar





o jogo a olhar para a televisão quando usado o *Gamepad*. A questão é que a jogabilidade é feita muito à base de carregar nos ícones certos: chamar mais guerreiros, lançar armas e feitiços, construir torres…

Achei todas as missões de tal forma interessantes que até já sonhava com isso. Queria era jogar mais. Terminado o jogo, o meu desejo era o de uma sequela. Precisava de mais e finalmente mais veio.

Swords & Soldiers II oferece-nos realmente tudo aquilo que podíamos pedir. Mais níveis, mais personagens cómicos e mais vício. A começar pelo mais óbvio, o visual apresenta-se bastante mais elaborado. Os desenhos são mais detalhados e coloridos, ajudando-nos a transportar mais facilmente para todos aqueles belos mundos. A apresentação é fantástica. Outra coisa que existe aqui é o elevado número de falas. Já antes era o caso, mas agora existem falas em quase tudo. Estamos constantemente a ouvir uma ou outra piada e até temos um narrador que nos conta a história geral.

Quem jogou o primeiro, não vai precisar de quaisquer instruções aqui. A mecânica é a mesma e é mesmo isso que se pede. Isso não quer obviamente dizer que as lutas e missões não sejam mais complexas, porque o são. Existem muitos mais moves à escolha, fazendo com que às vezes até seja necessário parar e pensar que estratégia seguir (isso depois de termos sido derrubados e derrubados vezes sem conta). O ouro e a mana continuam a ser fulcrais na compra de guerreiros e lançamento de feitiços. Quando nos deparamos com missões em que





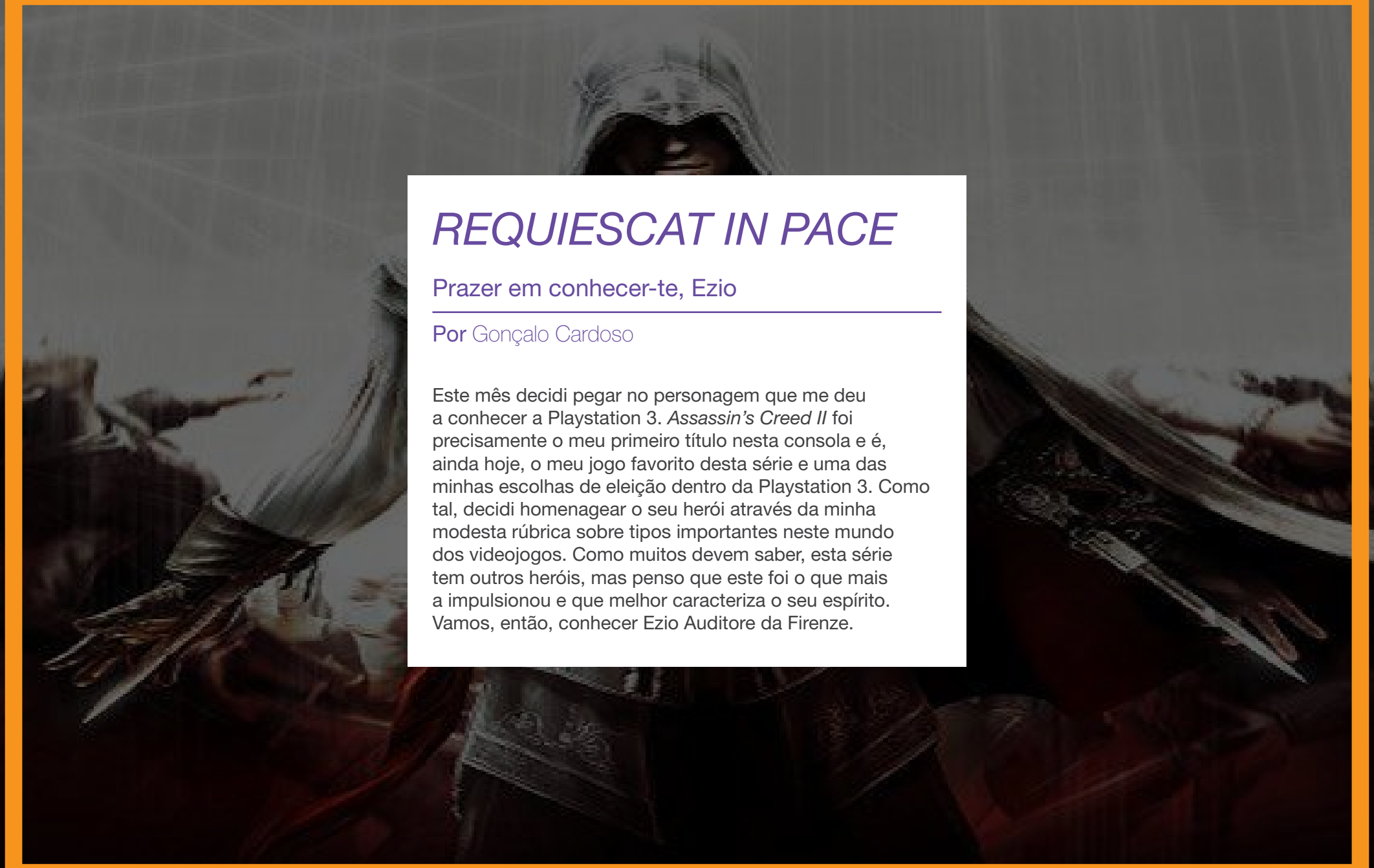




não vamos ganhando nada disso ao longo do caminho, ou seja, só temos uma específica quantidade à disposição, torna-se mesmo necessário pensar de forma diferente.

Enquanto que no primeiro tínhamos de percorrer aquelas três histórias daqueles três grupos diferentes, aqui temos uma única história principal espalhada por um grande mapa, mas que também ela engloba personagens diferentes. Ora estamos a jogar com os Vikings, ora com os Persas, ora com os Demónios. Os novos personagens são no mínimo tão engraçados como os antigos e essa era uma das curiosidades que tinha. Possuem bastante personalidade e, lá está, as piadinhas continuam cheias de imaginação: "Papéis, por favor" "Papéis? Eu tenho machados para ti!" quando confrontados numa fronteira. "Já apanhei a quarta ovelha. Isto está-me a deixar cheio de sono…" numa parte em que temos de resgatar oito ovelhas. "Não passei anos a deixar crescer a barba só para que esta seja simplesmente queimada agora" quando um deles se depara com o risco de cair para dentro de uma lava. Como disse, os diálogos e monólogos são uma constante.

Quem adorou o primeiro, vai adorar o segundo, nisso não há volta a dar. O único problema destes jogos é que são tão viciantes que, quando terminados, queremos mais uma sequela. Existem bastantes medalhas por desbloquear e também o modo multijogador que nos leva a andar à porrada com um amigo, mas acho que o modo principal, uma vez completado, dificilmente voltamos lá. Ficamos sim, à espera do próximo. Podemos contar com mais um? Por favor...?



REQUIESCAT IN PACE

Prazer em conhecer-te, Ezio

Por Gonçalo Cardoso

Este mês decidi pegar no personagem que me deu a conhecer a Playstation 3. *Assassin's Creed II* foi precisamente o meu primeiro título nesta consola e é, ainda hoje, o meu jogo favorito desta série e uma das minhas escolhas de eleição dentro da Playstation 3. Como tal, decidi homenagear o seu herói através da minha modesta rúbrica sobre tipos importantes neste mundo dos videojogos. Como muitos devem saber, esta série tem outros heróis, mas penso que este foi o que mais a impulsionou e que melhor caracteriza o seu espírito. Vamos, então, conhecer Ezio Auditore da Firenze.

Quem é?

Nascido a 4 de Julho de 1459, na linda cidade de Florença, Ezio começou a notar nas suas capacidades de assassino após a morte do seu pai e dos seus dois irmãos. Sobrevivendo com a mãe a este ataque, foi o tio, Mario Auditore, que o ajudou nos seus primeiros passos dentro deste ramo. Ezio torna-se então um letal assassino de excelência. Sendo um descendente de Altair, herói do primeiro jogo da série, Ezio está presente também em *Assassin's Creed: Brotherhood* e *Assassin's Creed: Revelations*. Ao longo da história, vamos aprendendo uma série de habilidades que vão melhorar as nossas capacidades como *killer* italiano. Sempre com o seu aspecto astuto e com um andar sempre pronto para fazer das suas, Ezio é a voz de uma série que marcou a última geração de consolas. Poderia falar de todos os outros heróis da saga, mas Ezio é sem dúvida o mais conhecido e o mais importante da série.

Ezio simboliza aquilo que a série tem de melhor: carácter, personalidade, sabedoria, história, romance, mistério e muita acção e aventura. Todos estes aspectos deram cor e destacam-se nesta gloriosa série.



Importância no mundo dos videojogos

Apesar das recentes críticas à série, mais concretamente à Ubisoft, pelo facto de lançarem um novo AC todos os anos, muitas vezes com algumas falhas e sem novidades relevantes, eu acho que é das melhores séries dos últimos tempos. Não só consegue criar de forma exímia e reconstituir qualquer época histórica e qualquer cidade, como consegue criar uma narrativa com personagens fictícios e reais à mistura, criando assim uma experiência única e original para os jogadores. Escolhi também Ezio pois a sua história passa-se numa época que eu gosto particularmente, a altura do Renascimento Italiano. É formidável poder andar livremente pelas ruas de Florença e de Roma, passar por monumentos históricos e encontrar personalidades como Leonardo Da Vinci.

É certo que Ezio é apenas um dos personagens entre muitos, mas foi talvez aquele que impulsionou a série para o seu nível de estrelato, depois de uma entrada ligeira do primeiro capítulo. *Assassin's Creed II* veio confirmar-se como o derradeiro título desta saga.









AQUELA QUE CONSEGUIU SUPERAR A NINTENDO

TOP 11 JOGOS N64 DA RARE (E MOMENTOS)

Por Luís Filipe Teixeira

A Rare teve, para mim, o seu auge na era da Nintendo 64 e foi a principal responsável para que esta se destacasse como a minha consola favorita. Com cada novo jogo, uma nova obra-prima.

Terminado o contrato, a empresa mudou-se para a Microsoft. Com isso, foram-se despedindo também os principais programadores para outros cantos. Foram-se… até que se juntaram recentemente sob um novo nome – Platonic Games. Com o anúncio de que estariam a desenvolver uma sequela espiritual de *Banjo-Kazooie*, não vejo melhor altura para enumerar por ordem de preferência todos os seus jogos da N64. Tratando-se de talvez da era que mais me marcou, irei abordar este top de uma forma mais pessoal.

MICKEY'S SPEEDWAY USA

Género: Kart Racer
Ano: 2000

Adoro a Disney e jogos de corrida que não se levam demasiado a sério, mas este foi para o fundo da lista porque me passou despercebido na altura e só o joguei muito mais tarde. Não criou o mesmo impacto.

Bastante mais frenético do que *Diddy Kong Racing* e *Mario Kart 64*, mas com *power ups* menos inspirados. No entanto, a magia da Disney é apresentada em todo o seu esplendor visual, graças a uma Rare que por esta altura já conhecia o *hardware* da N64 como ninguém.





BLAST CORPS

Género: Acção, Puzzle
Ano: 1997

Destruir, destruir, destruir! O prazer que me dava estragar tudo e mais alguma coisa quando era mais novo. Mas aqui o que temos de fazer é impedir o apocalipse. E como é que conseguimos isso ao destruir casas e prédios inteiros? O que acontece é que um camião carregado de mísseis nucleares anda à solta e pronto, como evitar explosões? Derrubando os obstáculos, claro!

A variedade de veículos que temos à disposição é o que faz com que o jogo não se torne repetitivo, mas eu gostava era mesmo de usar os robôs gigantes.

KILLER INSTINCT GOLD

Género: Fighting
Ano: 1997

Existem jogos de luta que se especializam no *gore*, outros no realismo e outros na quantidade de bolas de fogo que consegues fazer. Este foca-se nos *combos*. Quantos murros e pontapés seguidos consegues dar até que surja o famoso *C-C-C-C-C-COMBO BREAKER!!!*

Eram poucos os personagens realmente memoráveis, mas os que o eram, ainda hoje o são. Sei que perdi muitas horas a tentar mestrar os *combos* todos e quando olhava pela janela, já se tinha levantado o sol. Boas notícias: era da forma que já podia aumentar novamente o volume para ouvir a maravilhosa banda sonora como devia ser.



PERFECT DARK

Género: FPS, Stealth
Ano: 2000

Também este só o joguei bastante mais tarde, principalmente porque ainda não tinha tirado o *GoldenEye 007* da minha memória. Muitos podem pensar que esta é apenas uma versão feminina do Mr. Bond, mas o que gostei na altura foi do facto de termos de ser bastante mais cuidadosos nas nossas missões, principalmente porque a inteligência artificial aqui é deveras elevada. Os inimigos não se metem de forma disparatada à nossa frente, escondem-se quando necessário, vão buscar as armas uns dos outros, roubam-nos a nossa!... Sabia que estava aqui perante algo especial.





JET FORCE GEMINI

Género: Acção, 3rd Peson Shooter
Ano: 1999

Que grande *hidden gem*! Eu olhava para as imagens e parecia-me tudo tão detalhado e bonito na altura. Os cenários gloriosos, os extraterrestres em forma de formigas gigantes, nós, os 3 membros da Galactic Police Squad, cada um com diferentes habilidades… Em *Secret of Mana* aprendi o que era jogar com 3 personagens ao mesmo tempo, estudo que continuei neste *shooter* em terceira pessoa. Com um nível de dificuldade à moda antiga e uma I.A. de fazer inveja a muitos (pode acontecer os inimigos largarem as armas e renderem-se quando se veem encurralados) este é um título para os mais duros.

GOLDENEYE 007

Género: FPS
Ano: 1997

É óbvio que a primeira coisa que me vem à cabeça são as horas que passei a jogar o modo multijogador. Acho que nunca tinha jogado algo assim na altura. Percebe-se até porque foi bastante inovador e aqueles controlos ainda hoje são do mais perfeito que há.

Mas não descansei também enquanto não completei a totalidade das interessantíssimas missões. Foi através das *cutscenes* e seu detalhe gráfico que passei a conhecer a história de *GoldenEye*, pois até lá nem tinha visto o filme!





DIDDY KONG RACING

Género: Kart Racer
Ano: 1997

O design das pistas não são tão boas como as de *Mario Kart 64*, são até bastante simples, mas apresentam um ambiente mais acolhedor. Porém, o facto de possuir um modo aventura coloca-o entre as minhas preferências. Não é fácil conseguir apanhar todas as moedas espalhadas (e escondidas) e ainda ficar em primeiro, não é fácil termos de vencer vários bosses finais nas diferentes pistas, mas é super divertido poder contar com tanta variedade no que poderia ser um simples jogo de corrida. Só vai ao encontro da atitude inventiva da Rare.

CONKER'S BAD FUR DAY

Género: 3D Platformer
Ano: 2001

Vivendo na Suíça, tinha o privilégio de ter os jogos todos em alemão. Pela primeira vez deparei-me com um jogo inteiramente em inglês (agora percebo quem vivia em Portugal), mas por surpresa minha, até me dei bem.

O que define este jogo são 2 coisas: em primeiro temos o contraste entre os bonequinhos fofinhos e o seu conteúdo adulto. Ouvi-los a dizerem asneiras enquanto se vomitam todos ou mijam para a parede é sensacional. Em segundo temos as dezenas de referências a outros filmes.





DONKEY KONG 64

Género: 3D Platformer
Ano: 1999

Sempre fui grande fã desta série e, como seria de esperar, muitos ficaram relutantes com a sua transição para o 3D. Cá eu fiquei bastante entusiasmado. Tudo tinha de ser em 3D por esta altura.

Muitos não gostaram do facto de teres de percorrer o mesmo nível com todos os 5 personagens para poderes apanhar tudo. Já eu considerava que cada um me proporcionava uma aventura diferente. Tecnicamente não o acho tão bom quanto os 2 acima, mas está lá bem perto. E quem não consegue esquecer aquele *Donkey Rap*?

BANJO-KAZOOIE

Género: 3D Platformer
Ano: 1998

Estávamos em 1998 e eu já tinha lido tanto sobre esta dupla. Já tinha visto tantas imagens que me deixavam de água na boca. Uma coisa de que a Rare se gabava era da falta de nevoeiro nos cenários. Conseguíamos ver tudo e mais alguma coisa, por mais longe que estivesse. Isso era novidade para mim. E quão inventivos eram os níveis, e quão cheios de personalidade eram todos os personagens. E as transformações e a quantidade de *moves*… Se *Super Mario 64* revolucionou, este inovou. Mas uma inovação em grande escala!



BANJO-TOOIE

Género: 3D Platformer
Ano: 2001

Grande escala é o que vamos encontrar também aqui. Nunca pensei que pudessem superar a perfeição. Os nossos amiguinhos já não eram nenhuns desconhecidos e a juntar-se às já dezenas de moves do anterior, temos aqui outros tantos (como é possível?). Os níveis são ainda maiores e as tarefas mais elaboradas com imensos segredos por descobrir (como é que a N64 aguentava tanto?). Estava a adorar o jogo e um dos pensamentos que me ocorria era: isto é mesmo… mesmo colossal. A Rare deixou-nos de facto em grande.

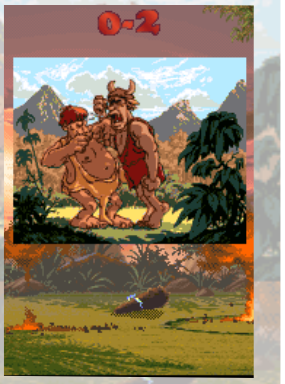


SUGESTÕES COM CHEIRO A SALÃO DE JOGOS



Stone Ball (Art & Magic, 1994)

Bem-vindos à era pré-histórica! *Stone Ball* é uma hilariante espécie de futebol com homens das cavernas... mas é mais que isso! Todos equipados com perigosas mocas o jogo inclui também pancadaria na luta desenfreada pela posse da bola, ou melhor, da pedra. Em *Stone Ball* temos à escolha equipas bem distintas, cada uma caracterizada pela sua localização e pontos fortes em campo. Há equipas que primam pela defesa, outras pela técnica e outras gostam mais de atacar. Depois das escolhas feitas, partimos para um 2 contra 2 em terrenos que, não bastando já a parte da porrada, ainda contam com acontecimentos estranhos, como seres da pré-história que saem a correr das balizas (na verdade são cavernas) ou outros que teimam em correr atrás de nós para nos atrapalhar! Foi assim que o futebol nasceu. Ou não!

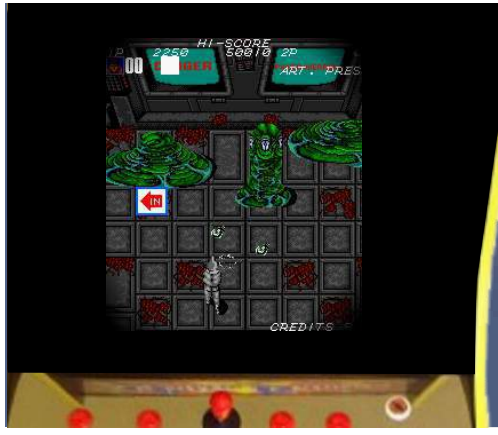




Trio The Punch (Data East, 1989)

Aqui está um jogo que é tão hilariante que se torna estranho demais. Na sua essência trata-se de um jogo de acção com três personagens à escolha, cada uma com a sua arte e mestria num tipo de combate. Na nossa aventura começamos por conhecer homens que cospem fogo, mas aqui, todos os inimigos parecem cuspir qualquer coisa! Logo no 1º encontramos um *boss* que cospe projécteis... pelos pés. Mais para a frente há uma cabra, que cospe outras cabras (é a arma do bicho) e que, mesmo que a matemos, vai-nos transformar em cabra no nível seguinte e passamos também a cuspir outras cabras (!). Depois há estátuas gigantes de inimigos, todos a cuspir qualquer coisa. Damos por nós a esquivar-nos de facas e de peixes (sim, peixes!). Experimentem e vejam bem o ecrã de *continue* – é a parte dos pesadelos!





SAR - Search And Rescue (SNK, 1989)

Search and Rescue foi o último jogo a sair antes da SNK se focar totalmente na Neo Geo, e é também preciso dizer que é um título a ter em atenção. Trata-se de um *top-down shooter* em que temos a missão de explorar uma nave espacial infestada com *aliens*. Os controlos não são os melhores e tornam o jogo ainda mais difícil do que já é, mas apresenta um bom desafio, misturando o *run and gun* e o *shmup* para criar uma boa experiência. Contando com uma boa palete de cores, inimigos que ficam na memória e uma percepção da vida extraterrestre aceitável, é um jogo aconselhável até aos fãs de *Alien* por exemplo, já que é impossível não mencionar que houve aqui alguma inspiração...



PONTO G

Por Margarida Cunha

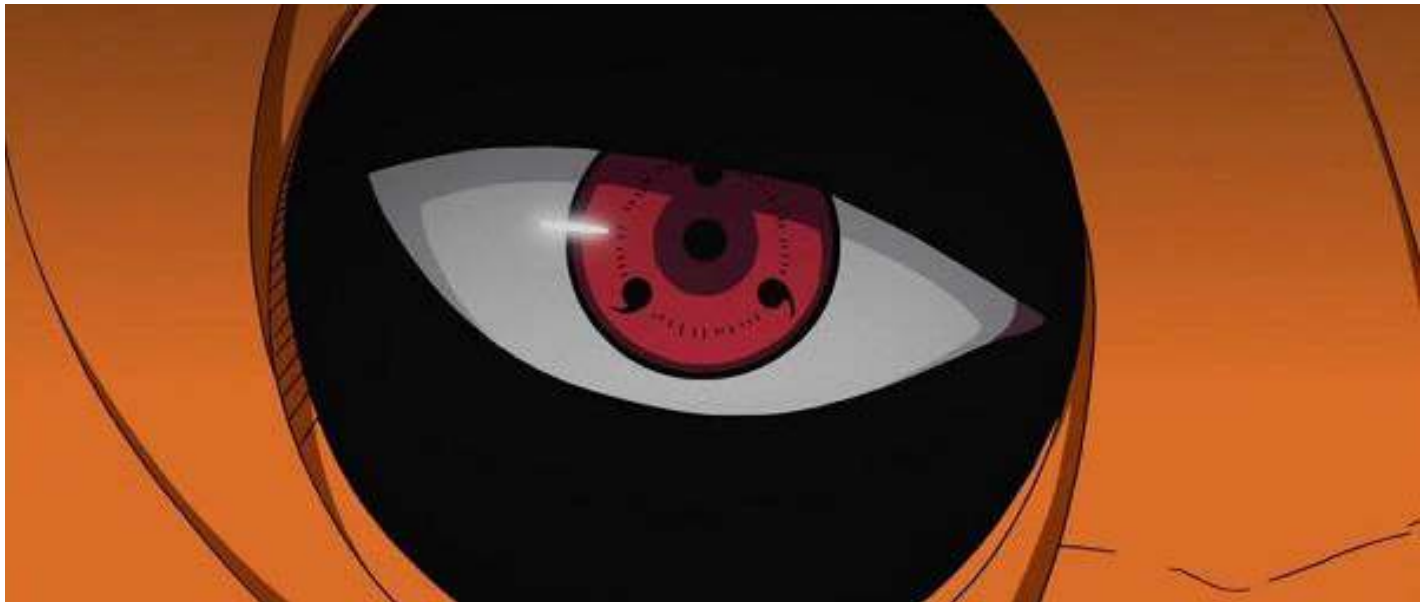
A primeira dama da PUSHSTART coloca o dedo nas áreas mais sensíveis da cena *gaming*.

POW! - O FIM DA CULTURA *GEEK*?

Ultimamente, o Homem-Aranha anda por todo o lado. Vejo-o na TV, na série de desenhos animados *The Ultimate Spider-Man*, a ~~tecer~~ fazer comentários irónicos; em t-shirts de pessoas com quem me cruzo na rua, dos 6 aos 60 anos; no meu *feed* de notícias, pois parece que o novo actor escolhido para lhe dar vida (Tom Holland) é demasiado jovem e baixo… De repente, não se fala de outra coisa e fomos todos apanhados na teia. Onde andou o Aranhiço este tempo todo?

A elevação do nosso *friendly neighborhood* Homem-Aranha – e de todos os seus colegas que saltaram dos quadradinhos para as salas de cinema – ao estatuto de super-estrela é hoje tendência comum na cultura popular. Uma tendência que se insere na (relativamente recente) massificação de produtos e figuras características do universo *geek*. Aonde é que isto nos leva? De acordo com Simon Pegg, – actor, produtor e argumentista britânico (lembram-se dele em *Shaun of the Dead*?) – à infantilização da sociedade. "Quanto mais o espectáculo se torna na prioridade criativa, menos profundos e desafiadores são os filmes", desabafou ao Radio Times.





Quando é que as coisas mudaram? Ser *geek* não era um *free-pass* vitalício para o *bullying* e a humilhação? Como é que a Marvel se tornou rainha dos *blockbusters* e os videojogos vendem (e custam) mais do que os filmes? Quando é que ser *geek* passou a ser *cool*?

UM COMEÇO DIFÍCIL

Aparentemente, o termo *geek* como o conhecemos hoje popularizou-se nos anos 90, embora os vestígios do fenómeno sejam bem mais remotos. Segundo o Dictionary.com, um *geek* é uma pessoa com entusiasmo e qualificação excessivos em relação a um determinado tema ou actividade – um significado lato, bem mais abrangente do que a conotação tecnológica tradicionalmente atribuída ao conceito. Devido a essa abrangência, e porque *geeks* e *nerds* partilham gostos e experiências comuns, ambas as (outrora) subculturas serão abordadas neste artigo como sendo um único público.

Como leitores da PUSHSTART, saberão, provavelmente na primeira pessoa, que ser *geek* nos anos 80 e 90 não era exactamente um passaporte para a popularidade. Pelo contrário, gostar de banda desenhada e de jogar videojogos era pretexto para constantes gozos e humilhações ("Super-heróis? Que criancice! Dar chutos na bola é que é de homem, duh!"). Como qualquer grupo de pequena e disfarçada dimensão, os *geeks* – pouco entusiastas das aulas de Educação Física – aprenderam a ser auto-suficientes e a desenvolver uma casca dura para se protegerem dos ataques alheios.

Hoje, qualquer pessoa sabe quem é o Frodo ou o Master Chief. "Luke, I am your father" virou rap viral no YouTube. Como Pete Warden afirma no seu blog,

os *geeks* eram a Aliança Rebelde; agora são o Império.

DA PRATELEIRA PARA A RIBALTA

Como é que os *geeks* saltaram da prateleira para… todo o lado? A causa consensual é o *boom* tecnológico e a proliferação da Internet. A democratização da tecnologia não só permitiu a rápida e eficaz disseminação da informação como elevou ao estatuto de ícones *geeks* como Bill Gates e Steve Jobs.

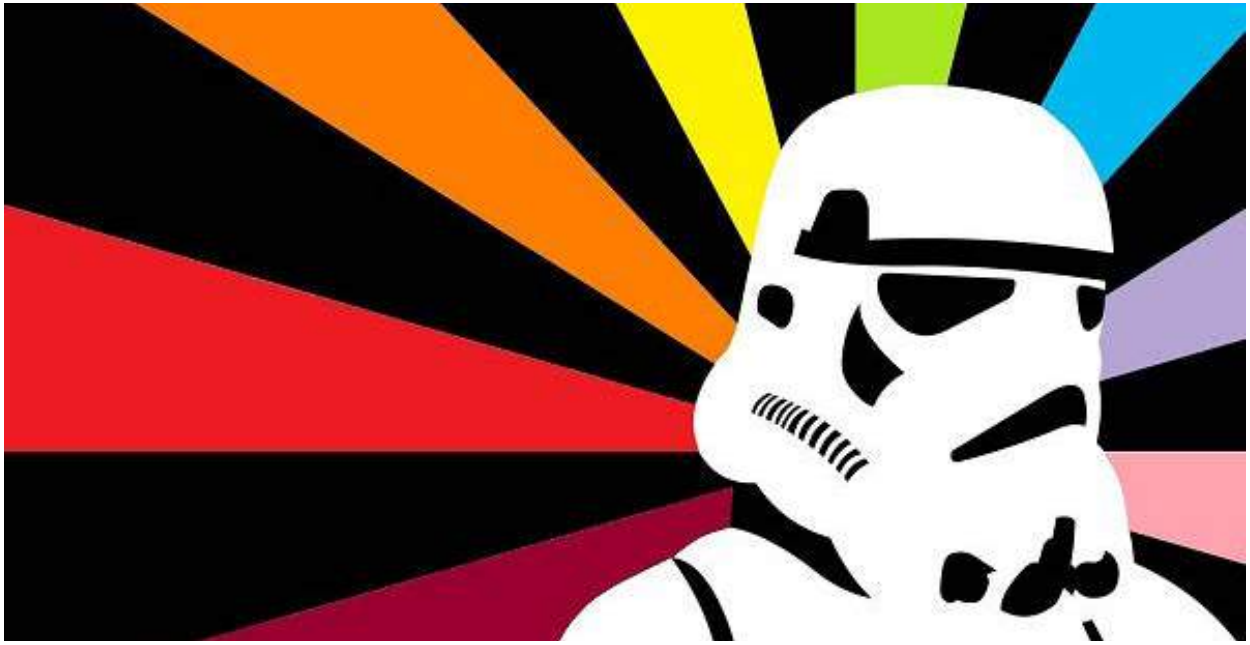
Os videojogos deixam assim de estar confinados a caves escuras e são catapultados para a ribalta, com orçamentos cada vez mais dignos de super-produções de Hollywood. Mario, Sonic ou Pikachu já não são apenas personagens; transformaram-se em marcas mundialmente reconhecidas.

Abram também alas para a Marvel, que muitos crêem ser igualmente responsável pela diluição da cultura *geek* na cultura *mainstream*. Há quem considere que a sua compra pela Disney, em 2009, tenha marcado o início do fabrico dos *blockbusters* do género – no entanto, *Iron Man*, lançado um ano antes, já dava indícios de que os super-heróis viriam para ficar.

"The Big Bang Theory" é também um dos suspeitos apontados para a popularização da cultura *geek*, materializando todos os estereótipos na personagem Sheldon Cooper – que muitos prémios valeu a Jim Parsons.

O problema destes indicadores é que se torna difícil apontá-los como causadores ou consequências da massificação da cultura *geek*. Será que a Marvel popularizou os *geeks* ou o crescimento do fenómeno *geek* é que criou um terreno fértil para que as criações da produtora proliferassem? O mesmo se aplica a







"The Big Bang Theory". A série teria um sucesso tão notável caso não houvesse já um público amplo e heterogéneo disposto a consumi-la?

Interpretações à parte, uma coisa é certa: hoje, ser *geek* já não é pertencer a um pequeno grupo de socialmente inaptos. Os especialistas do *marketing* souberam aproveitar a onda e, hoje, fenómenos anteriormente de nicho, como a Comic Con ou a E3, são autênticos desfiles de marcas e celebridades à escala global. Segundo Chris Coleman – especialista da empresa WGSN, dedicada à previsão de tendências – ser *geek* é, actualmente, um indicador económico, sinónimo de educação, motivação, independência e empreendedorismo.

O LADO NEGRO DA FORÇA

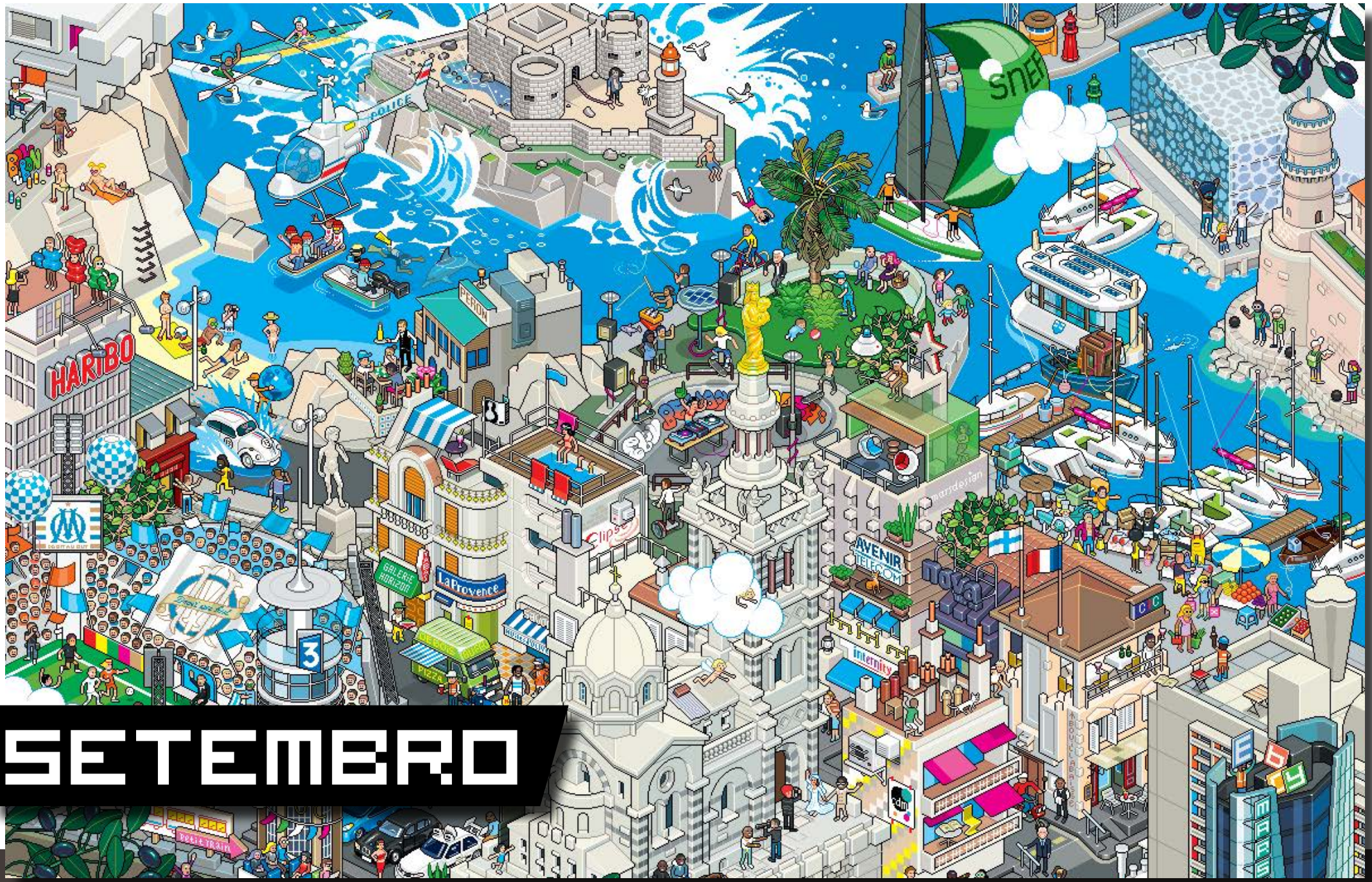
Como em todos os fenómenos de crescimento exponencial, com o grande poder veio a grande responsabilidade – mas nem todos os *geeks* estiveram à altura do desafio. Habituados à postura defensiva que, no passado, lhes permitiu sobreviver, muitos não admitem críticas à sua cultura (que agora se globalizou e, portanto, encontra-se mais exposta ao escrutínio público), fechando portas à inclusão da diversidade e da igualdade de género. Fóruns e artigos criados com o objectivo de fomentar o diálogo são rapidamente manchados por comentários de gente amargurada e precipitada, que muitas vezes se fica pelos títulos e parte imediatamente para o insulto; gente que se serve do anonimato para revelar o pior de si; gente doutorada em sarcasmo mas que faltou a todas as aulas de compreensão e tolerância.

Embora não possam ser generalizadas, estas manifestações do *dark side* cultural – bem como a aparente massificação de tudo o que é *nerd* e *geek* – levam a que muitos preconizem o fim da cultura *geek*. Por um lado, porque, ao ser absorvida pela cultura popular, perdeu a sua razão de existir. Por outro, porque fica indelevelmente associada à resistência, à mudança e a comportamentos de exclusão.

DE HERÓI A VILÃO?

Acredito que todos os fenómenos cumprem um propósito num espaço e tempo próprios. E se o papel da cultura *geek* tiver sido o de Dark Knight, tendo-nos fornecido o que merecemos mas não o que precisamos agora? Ou será que, como um Obito Uchiha ou um Anakin Skywalker, o *geek* tinha tudo para ser um herói mas as circunstâncias tornaram inevitável a emergência de um vilão? Ou então foi tudo uma questão de *timing* e, se tivesse morrido mais cedo, o *geek* teria morrido como herói, em vez de se transformar em vilão – como postulou Harvey Dent?

Perguntas suspensas que teremos de nos colocar. Entretanto, se cada um souber controlar o seu próprio Venom, o universo será um lugar tranquilo.


SNEF
POLICE
PERON
HARIBO
Clipso
GALERIE ABRIZOU
La Provence
PIZZA
AVENIR TELECOM
Internity
3
Petit Train

SETEMBRO