

VIDEO
JOGOS

ESCOLHA CONNOSCO OS MELHORES PROGRAMAS

Por FERNANDO FRAGA DA SILVA

GIRANDO NA BEIRA DO ABISMO

TÍTULO: Gyroscope
TIPO: Jogo de Acção
COMPUTADOR: ZX Spectrum
EDITOR: Melbourne

O giroscópio é um pequeno aparelho inventado no século passado e que graças a um duplo conjunto de eixos parece desafiar, quando gira, as leis da gravidade.

A sua capacidade de se manter sempre equilibrado, apesar dos movimentos e choques exteriores, tem sido aproveitada para a construção de bússolas nos navios e aviões. Chegou agora a vez de ser também utilizado num jogo para computador.

A finalidade, aparentemente simples, é guiar o pequeno giroscópio através de cinco percursos em quatro «écrans», ou seja num total de vinte «écrans». A dificuldade vai aumentando de percurso para percurso, e a acção é já muito rápida no primeiro.

Mas, felizmente para os amantes dos jogos difíceis, não é nada simples controlar os movimentos do giroscópio e evitar que ele caia ou choque contra os inimigos.

A visão dos «écrans» é em três dimensões, com uma qualidade gráfica muito boa.

Podemos ver uma série de campos com rampas, passagens estreitas no alto de colinas, precipícios, etc. Temos que acelerar o giroscópio nas descidas para

ele ganhar suficiente movimento nas subidas e passar as curvas com o ângulo e velocidade precisas.

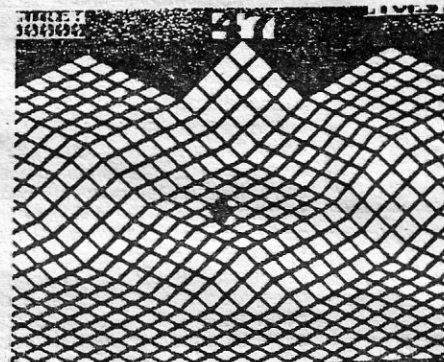
Se o giroscópio for demasiado depressa cai pelos bordos das passagens. Estas são cada vez mais difíceis conforme o jogo avança, surgindo gelo no solo, o que o torna muito escorregadio, ou então ímanes puxam o giroscópio para os precipícios.

Existem ainda uns inimigos que perseguem o giroscópio, atrapalhando-o ou mesmo empurrando-o para quedas mortais.

Quando se morre, o giroscópio prossegue a próxima vida no mesmo «écran», continuando o jogo até se gastarem todas.

Temos um máximo de 60 segundos para terminar cada corrida, pelo que não podemos perder muito tempo a ser prudentes nas curvas! O tempo que falta é mostrado no topo do «écran», assim como a pontuação e as vidas que restam.

Para quem goste de jogos rápidos, com bons gráficos, e para quem seja capaz de ficar agarrado horas a fio a um «joystick» sem dar por isso, este é um programa a não perder.



APRECIAÇÃO (DE 1 A 5):

Qual. Programação: ★★★★★

Uso de Gráficos: ★★★★★

Prender a Atenção: ★★★★★

Valor Global: ★★★★★

TOP
A CAPITAL

Programas mais vendidos esta semana em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum:

JOGOS

- Impossível Mission
- Rambo
- Robot
- Back to School
- Comando
- BC Quest

NÃO JOGOS

- Blast
- Convite a programação

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva e Informundo e Triudus.

POPEYE E OS ESPINAFRES JOGO INCENDIÁRIO

TÍTULO: Popeye
TIPO: Jogo de Acção
COMPUTADOR: ZX Spectrum
EDITOR: DK Tronics

Quem não conhece o famoso marinheiro Popeye dos desenhos animados, do cinema, dos livros em quadrinhos, que fica com uma força colossal ao engolir o recheio de uma lata de espinafres?

Neste jogo o trabalho de Popeye é encontrar todos os corações perdidos pela sua namorada, Olívia Palito, assim como apanhar latas de espinafres, chaves e outros objectos que o podem ajudar na sua missão.

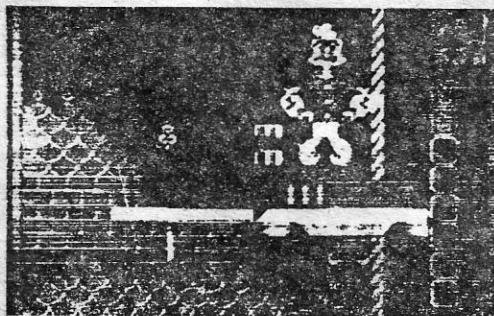
Mas o seu arqui-inimigo, o velhaco Bluto, está à sua espera e a única maneira que Popeye tem de recuperar de um soco de Bluto ou de outro acidente de percurso é comer uma lata de espinafres.

As chaves são necessárias para entrar em salas onde estão outros objectos ou outros obstáculos.

Mas o marinheiro pode saltar, andar, subir e descer cordas e escalar subidas.

Os gráficos são de muito boa qualidade e com «sprites» bastante grandes, representando na perfeição as figuras nossas conhecidas dos desenhos animados.

Mas os movimentos e tempos de resposta do nosso



herói não são famosos, havendo um certo lapso de tempo entre o nosso comando de «joystick» e as respostas da figura no «écran».

APRECIAÇÃO (DE 1 A 5):

Qual. Programação: ★★★

Uso de Gráficos: ★★★★★

Prender a Atenção: ★★★

Valor Global: ★★★

TÍTULO: The Great Fire of London
TIPO: Jogo de Estratégia
COMPUTADOR: ZX Spectrum
EDITOR: Rabbit Software

A cidade de Londres ardeu realmente em 1666, destruindo praticamente toda a capital medieval de Inglaterra e originando uma série de histórias, peças e lendas. Obviamente na era das tecnologias da informação o assunto regressa sob o signo dos computadores.

O jogo cai no campo da estratégia, a que se junta um labirinto, representado por um mapa de Londres que se desenrola no «écran», como se este fosse uma janela.

O combate ao incêndio, que tem um máximo de quatro dias, é chefiado pelo presidente da câmara, o «lord mayor» de Londres, que tem sob as suas ordens equipas de três tipos:

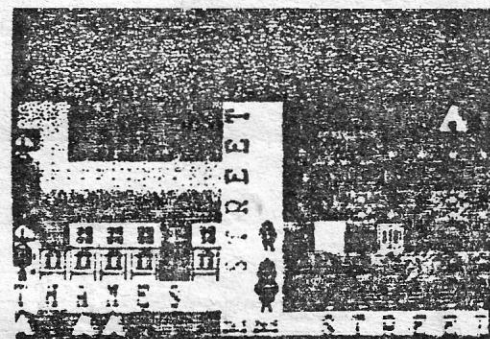
Bombeiros para apagar o fogo com água, operários de construção civil que procedem a demolições e especialistas em explosivos para as mesmas demolições.

A água tem que ser transportada pelos bombeiros a partir do rio Tamisa.

O vento é o principal obstáculo para apagar o fogo, pois empurra as chamas violentamente.

O jogador pode escolher entre a opção de um vento certo ou mudando constantemente de direcção. Pode ainda determinar o tempo.

O «lord mayor», depois de conseguir controlar o fogo,



bloqueando as chamas através da água e das demolições, fica a gostar tanto do trabalho que pega outro fogo, mas com um novo mapa e com outros nomes de ruas.

APRECIAÇÃO (DE 1 A 5):

Qual. Programação: ★★★

Uso de Gráficos: ★★★★★

Prender a Atenção: ★★★

Valor Global: ★★★