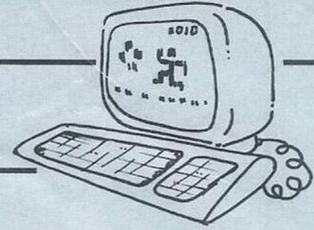


OS JOGOS NO COMPUTADOR



O «Correio de Domingo» inicia hoje uma rubrica semanal dedicada aos jogos de computador, cujo objectivo consiste em elucidar os leitores sobre a qualidade dos jogos existentes no mercado.

Tentaremos ser o mais justos possível, preocupando-nos apenas com o interesse, a qualidade e a capacidade de entretenimento dos jogos de que falarmos.

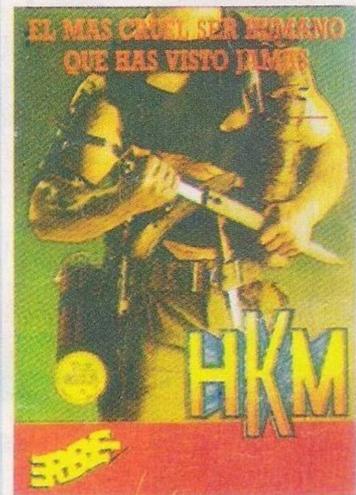
Apelamos, entretanto, a todos os que estiverem interessados em colaborar com esta secção, para que escrevam para o «Correio da Manhã» Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa, e enviem «pokes», mapas, "dicas", enfim, todo o tipo de material relacionado com o tema que gostassem de ver publicado.

Os jogos de luta têm vindo a evoluir de uma maneira interessante: primeiro eram no Oriente, com cenários bem elucidativos, um pôr-de-sol, uma casa ou um templo. Depois passaram para a cidade e aí a acção dava-se nos sítios mais recônditos: o metropolitano, parques de estacionamento, clubes nocturnos e ruas mal frequentadas. Agora a moda em jogos de género é lutar por esse mundo fora, com paisagens bem típicas do país que representam. É nesta última vaga que o HKM se encaixa perfeitamente. O nosso protagonista chama-se «Kwon» e são poucas as palavras que o descrevem, é duro como o «Rambo», tem os músculos do Arnold Schwarzenegger (um nome difícil de pronunciar) e é ágil como Bruce Lee. O jogo divide-se em níveis (países) e em cada nível há dois oponentes (humanos ou animais). O primeiro nível passa-se exactamente na... tentem adivinhar; a capital é Mockba (isto na língua de

origem), tetris, «perestroika»... Conseguiram? A cidade é Moscovo, capital da União Soviética. Os oponentes são: «Igor», um tradicional soldado soviético e «Swep-Ski», um enorme cão das estepes russas. A imagem de fundo é um magnífico palacete russo com as famosas cúpulas de estilo bizantino. O segundo nível leva-nos a Amsterdão, na Holanda, por sinal nossa parceira da CEE. Holanda é conhecida pelos seus moinhos, flores e pelas prostitutas que são exibidas nas montras. E é justamente neste ambiente, num «night-club», que teremos de enfrentar «Maria» e «Helga», duas moças bem difíceis de deixar para trás (mas que não deixam saudades). O próximo nível traz-nos até à nossa vizinha Espanha, na cidade de Barcelona, onde vai haver acção bem ao estilo latino. O cenário é uma praça de touros e o inimigo é «Miguel», um valente toureiro matador que está devidamente equipado com o «traje de

lucos» e estoque na mão. Como se isto não bastasse teremos de lutar com «Brutus», um colossal touro da raça dos Miuras.

O quarto nível é na Alemanha e o tema de fundo é uma adorável casa campestre com umas árvores de lado e umas ervazitas, tudo com aspecto muito rural. Para o ambiente ser perfeito só faltava ouvir o chilrear dos pássaros. O primeiro adversário é «Hans», protótipo do agricultor que tem uma fatiota catita e uns bonitos suspensórios. Mas não se deixem iludir pelo seu ar rústico, porque ele é mesmo difícil. O outro adversário chama-se «Franz». Este é tão mau que nem eu consegui derrotá-lo. Resta somente o quinto e último nível, mas como nunca o vi... O menu do jogo é incompleto, pois devia ter no mínimo mais uma opção: a definição do teclado. Os gráficos são estupendos, direi apenas que falam por si. O ponto fraco é a originalidade, isto porque HKM é quase um «remake», uma cópia



melhorada de «Street Fighter». Concluindo: Human Killing Machine é um jogo a adquirir, pelos gráficos que estão umas primorosas obras de arte e pela enorme dose de acção.

Género: Acção
Gráficos: 10
Som: 6
Dificuldade: 6 (crescente)
Ambiente: 9.

DA PIRATARIA

Pirataria é o nome que se dá ao comércio ilegal de «software». Em Portugal são muitas as casas comerciais que fazem negócio nestas condições e é acerca de uma delas que vou contar uma pequena história.

Eu resido em Almada e é aqui que costumo comprar os meus jogos, mas faço-o com um enorme pesar porque a loja onde vou tem o descaramento de vender quase todos os jogos com os ecrãs de apresentação alterados ou es-

tragados com inscrições do tipo «PS & LE» ou «PAMS» o que, suponho, sejam as iniciais do responsável por estas barbaridades. Mas a história não termina aqui: quando o jogo acaba de carregar aparece uma mensagem para introduzir o código que dá acesso a vidas infinitas. Estes códigos são sempre diferentes, isto é, há um código para cada jogo. Para terem uma ligeira ideia vou citar alguns exemplos:

«Spaceballs» para o «Return of Jedy»,

«Druipniet» para o «Operation Wolf», etc...

E se o engraçadinho que fez isto estiver, desculpem a expressão, a «dar em cima» de alguma garota aí o código deve ser com certeza «Love Sandra» ou «Love Nataçha». Enfim, cada maluco com o seu trauma. Restame esperar para que isto acabe e só não digo o nome da loja porque seria «declassé» e uma tremenda falta de ética da minha parte, mas podem crer que vontade não me falta.

A PROPÓSITO: