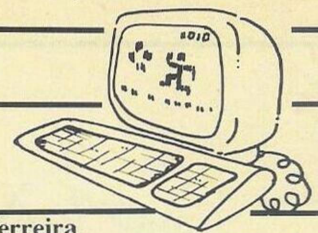
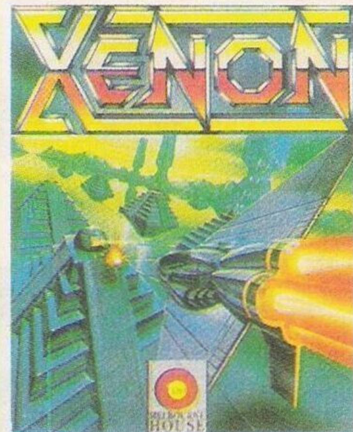


OS JOGOS NO COMPUTADOR



Paulo Ferreira

XENON



pleto de acção, mas tem como ponto fraco a originalidade. Porém, se for o seu tipo de jogo, não deixe de o adquirir. Nem que seja só para avolumar a sua colecção.

Nome: Xenon
Género: Acção
Gráficos: 76%
Dificuldade: 79%
Som: 60%
Apreciação Global: a comprar

Os adeptos dos jogos de tiro ao alvo estão novamente de parabéns pois surgiu um adversário à altura que, com certeza, promete muitos momentos de diversão e algumas emoções fortes.

À primeira impressão «Xenon» parecia ser um bocado diferente mas o destino não quis que tal acontecesse e este jogo é quase uma réplica de «Slap Fight» com outros jogos já vistos à mistura. Mas não desanimem, pois os ingredientes do costume — a velocidade das naves, as explosões e as chuvas de tiro — estão lá, se bem que pudessem ter sido aproveitadas de um modo mais original.

No jogo comandamos uma nave muito especial devido à sua capacidade metamórfica, isto é, consegue transformar-se num tanque.

Os limites da nave não ficam por aqui, o jogador tem ainda ao seu dispor oito diferentes tipos de armas

ou poderes extras, tal como a velocidade para o tanque, o lazer perfurador e, até mesmo, um escudo que torna o nosso veículo invencível durante certos instantes.

Em relação aos inimigos há-os de todos os géneros, desde canhões a naves, mísseis, etc., enfim, todos os tipos de sujeitos que já estamos habituados a ver nos outros jogos.

Xenon está dividido em sectores e, por sua vez, cada sector se divide em duas etapas e, no final de cada uma, existe uma nave gigantesca que o intrépido jogador deverá destruir para seguir o seu caminho.

Só é pena que essa grotesca nave seja sempre a mesma (isto nos três primeiros sectores). Pelo menos deveria ter uma alteração que, por mais ligeira que fosse, já aliviava a monotonia do jogo.

Poupar tempo

Ultimamente tem vindo a ser

hábito os níveis serem blocos a carregar à parte e, neste caso, «Xenon» também não é uma excepção, o que resulta em mais tempo enquanto se espera que o jogo faça todos os carregamentos necessários.

Quanto já viram o trabalho de horas ir abaixo quando perderam o jogo e lá têm que rebobinar a casete e começar tudo de novo? Muitos... nós, por exemplo.

Foi precisamente neste campo que os programadores de Xenon resolveram investir. Quando o jogador perde todas as vidas não é necessário regressar ao princípio pois o jogo recomeça sempre no sector que está instalado na memória.

Este é o grande trunfo de Xenon e até que enfim assistimos a uma dose de bom senso no meio de tanta violência copiada.

Concluindo Xenon é um jogo re-

A PROPÓSITO:

DO "SOFTWARE" PORTUGUÊS

Já todos devem ter ouvido falar em jogos ou programas portugueses.

A realidade é que eles existem, só que podem contar-se pelos dedos os que tiveram um relativo sucesso.

Eles são: «Mad in Cas\$cais», «Talismã», «Carlos Lopes», «Maratona» e «Arkanoid 2».

Os três primeiros são aventuras programadas através de utilitários para esse fim («Graphic Adventure Creator», «The Quill»). «Maratona» é de desporto e por enquanto o único de programação integral.

Sobre «Arkanoid 2» mais vale ficar calado porque é uma cópia do famoso «Arkanoid».

Vamos vê-los mais aprofundadamente e descobrir quais são os melhores.

«Carlos Lopes», onde o jogador encarna, tal como o nome indica o famoso campeão olímpico português e o objectivo consiste em chegar a Lisboa e, provavelmente, vencer alguma maratona.

Aqui o ambiente é um bocado parado, com gráficos simples e pobres, que apenas servem para ilustrar a descrição.

Em «Talismã» tudo se passa num ritmo

completamente diferente. O cenário deste jogo é nos arredores de Lisboa e é proposto ao jogador assumir o papel de um anjo da guarda de Portugal, que tentará recuperar os quatro fragmentos perdidos de um talismã mágico.

Os gráficos são estupendos tal como o resto do jogo.

«Mad in Cas\$cais» goza ainda a fama de ter sido o melhor que se fez por cá, talvez por ser o primeiro a aparecer.

É uma aventura aliciante, cheia de acção e peripécias com enigmas e «puzzles» bem difíceis de resolver.

Agora é a vez dos jogos que não pertencem ao género da aventura.

«Maratona» é, talvez, o menos conhecido de todos, isto pela baixa qualidade dos gráficos e dos movimentos do personagem.

Aqui o ponto de partida é levar o nosso atleta à perfeição, através de cinco maratonas.

Podemos escolher a alimentação base, o treino, equipamento, etc., todos os factores que pesem para a corrida.

Passando para último jogo e o pior de todos, «Arkanoid 2» (o pirata e não o original) assis-

timos a um grande desapontamento.

O programador (Paulo Sousa) simplesmente teve o trabalho de «pokear» na memória para mudar os níveis.

Por isso vai o nosso conselho para o responsável:

— Ó Paulinho, como é que é? Assim não dá, nem nós vamos na tua conversa; tens que compreender que também é preciso um bocado de originalidade; tens que criar e não copiar.

(Tenho a impressão que este Paulo S. é o pirata de Almada, será??)

Passou um ano ou dois e até à data não surgiu mais nada. Será que foi desta vez que os programadores portugueses decidiram ficar calados? Até quando?

É certo que custa fazer um jogo e vendê-lo por uma bagatela, mas se for de qualidade até pode vir a ser vendido para fora do País.

Temas nacionais para jogos é o que não falta. Afinal 800 anos de história é suficiente.

Para a semana cá estamos de novo, e não se esqueçam de enviar cartas e tentarem programar um pouco.