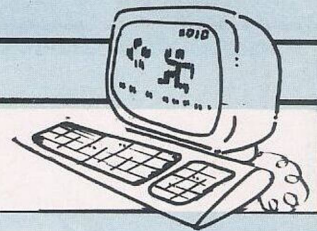


# OS JOGOS NO COMPUTADOR



Paulo Ferreira

## SPACE RACER

Os jogos de corridas, tal como os de naves, assumem um particular interesse pois, por muito parecidos que sejam, são sempre aliciantes de jogar e têm a formidável vantagem de nunca passar de moda.

Mas mesmo assim de tempos em tempos surgem jogos que, embora sejam do mesmo género, sofrem algumas alterações para não os tornar muito iguais e repetitivos.

Disto é exemplo **Space Racer** que tem umas vagas semelhanças com «Space Harrier» e «Pole Position», resultando quase numa fusão entre estes dois jogos e, como complemento, tem o «habitué» das corridas: a competição entre os oponentes, as curvas apertadas e sobretudo a velocidade.

Mas tudo isto ressurgiu de uma forma diferente, ou seja, o jogador

conduz uma «Jet Bike» espacial que tem a capacidade de lançar mísseis.

Estes constituem por vezes uma ajuda bastante eficaz, mas não convém abusar do seu uso pois, cada vez que disparamos, estamos a consumir a nossa energia.

«Space Racer» é constituído por três percursos diferentes, sendo a dificuldade crescente.

Os outros corredores são totalmente desleais e estão sempre à espera de uma oportunidade para nos empurrar contra as árvores e placares que rodeiam a estrada.

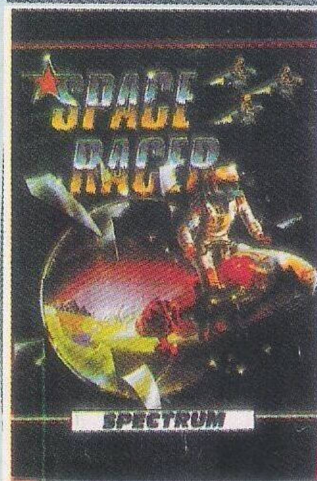
A energia que cada jogador tem é escassa em relação à duração de cada corrida.

### Versão com som

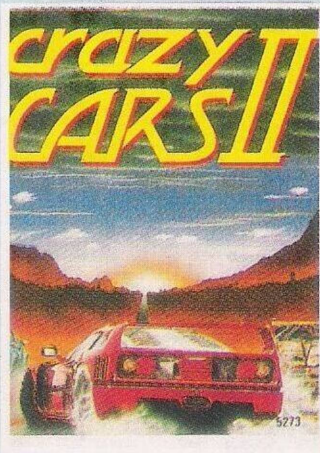
Na versão para o Commodore

Amiga e IBM PC & compatíveis, o jogo é repleto de efeitos sonoros, com aqueles «yeah», «okay», chegando-se mesmo a ouvir a ignição do nosso veículo. Quanto à música é simplesmente espectacular. Direi que só pode ser digitalizada, pois ouve-se a bateria e a guitarra eléctrica com tal perfeição que até parece real.

No Spectrum o jogo é completamente mudo e quanto ao menu ficou a fazer companhia ao som, pois quando «Space R.» carrega, ou quando perdemos o jogo, simplesmente recomeça. E isto tudo sem cerimónias, pois não se dá ao trabalho de esperar que alguém prima uma tecla. Porém, se aprecia jogos de corridas experimente este e não desanime à primeira. Tente de novo.



Nome: **Space Racer**  
Género: **Ação / Simulador**  
Dificuldade: **75 %**  
Som: **0 %**  
Apreciação global: **a comprar**



## CRAZY CARS 2

por uns gráficos razoáveis, tinha só um inconveniente: era monótono e repetitivo. Por muito que se andasse, tudo parecia igual.

Esta característica passou para a sequela **Crazy Cars 2** que apesar de ser um jogo muito bom e bastante superior ao seu antecessor, não deixa de transparecer um ar a monotonia.

Em «Crazy Cars 2» o nosso veículo é o último modelo lançado pela Ferrari, o famoso F 40 (carro comemorativo dos 40 anos da marca) que tem a capacidade de atingir as 327 MPH, o que equivale a 526 km/h (parece impossível mas fiz as contas numa calculadora).

A acção desenrola-se no estado de Colorado (onde está o famoso Canyon) e, para findar o nosso objectivo, temos de percorrer todas as cidades deste estado.

O tempo que é dado para ir de uma cidade a outra é cerca de onze minutos reais. Embora seja bastante, por vezes não chega, pois as

estradas e desvios que o mapa tem são tantos que ao mínimo descuido vamos parar a um estado vizinho (Utah ou Arizona).

A polícia está sempre ao nosso encalce e quando tem uma oportunidade bloqueia o caminho e... prisão!

As estradas podiam ter as curvas mais fechadas, com mais obstáculos e, sobretudo, mais carros porque estar a ver o F 40 e a polícia durante minutos a fio torna-se repetitivo e dá ao jogo um aspecto solitário.

Os gráficos estão soberbos e a melhor maneira de os apreciar é fazer o carro dar uns «piões». Para isso têm de acelerar até ao máximo (high e 327 mph) e, de seguida, trocar a mudança (low), virar com toda a força enquanto se trava.

Se tudo deu certo o carro deve estar a rodar. Para parar a imagem basta premir a tecla «p» (pausa).

Que tal a posição do carro de lado e de frente?

Decerto que é o melhor em gráficos de carros até à data.

Quanto ao menu não há nada a dizer, é só uma mensagem a indicar o nosso destino e nem sequer tem uma opção para «joystick» ou definição do teclado. É imperdoável.

O som dá perfeitamente para o efeito, explosões, travagens, troca de mudanças, etc...

Concluindo, «Crazy Cars 2» é um jogo para «aceleras» e para os amantes de velocidade, afinal 526 km/h devem chegar.

Mas deixo claro que isto tudo tem um preço: a monotonia.

Nome: **Crazy Cars 2**  
Género: **Ação / Simulador**  
Gráficos: **87 %**  
Dificuldade: **60 %**  
Som: **58 %**  
Apreciação global: **veja primeiro, compre depois.**

Há algum tempo atrás surgiu um jogo intitulado «Crazy Cars», cujo objectivo consistia em fazer a travessia de alguns estados dos EUA.

O ponto de partida era a Flórida e o Arizona a meta. O jogador tinha como único oponente o tempo e, além disso, podia escolher o seu carro entre as seguintes marcas: Porsche (911 ts), Lamborghini (Countach) e Ferrari (GTO).

Era um jogo agradável e servido