

OS JOGOS NO COMPUTADOR

27

"STUNT CAR RACER"

Apertem bem os cintos de segurança porque está na hora do **Stunt Car Racer** que é, nem mais nem menos, do que a última moda em jogos de corridas e onde se vive, intensamente, o espírito competitivo.

Finalmente surge um jogo onde não temos de salvar o mundo ou resgatar a nossa amada.

O objectivo é bem claro: custe o que custar há que chegar ao topo da primeira divisão e assumir o título de campeão.

Como é de esperar, no começo da temporada estamos na última divisão (quarta).

Por temporada é dado ao jogador (incluindo os personagens controlados pelo computador; Road Hog, Dare Devil, etc...) a possibilidade de entrar em quatro corridas.

Em cada corrida há três pontos a distribuir, sendo dois para quem cortar a meta em primeiro lugar e um ponto para o jogador que obtiver a volta mais rápida («Pole Position»).

Cada divisão tem duas pistas diferentes e, como é previsível, a dificuldade é crescente. Enquanto na quarta divisão

há pistas fáceis e simples como a «Little Ramp», nas primeiras divisões tudo se complica, os corredores são mais desleais, as pistas estão repletas de saltos gigantescos, rampas perigosas e são mais compridas, exemplo disso é a «Roller Coaster» (Montanha Russa).

Sempre que saímos da pista o nosso «damage» é incrementado e, se atingirmos o máximo, o carro avaria, perdendo assim todas as posições que tínhamos na corrida.

O mais emocionante nesta maravilha da programação é o 'gozo' de competir com o computador, isto porque na realidade vê-se o carro oponente a fazer cavalinhos (andar sobre as rodas traseiras), a

saltar e a dominar as curvas em 'relé'.

Até as ultrapassagens fantásticas são permitidas, fantásticas porque não é todos os dias que ultrapassamos um carro por cima ou por baixo. Isto é, quando saltamos podemos passar por cima do carro adversário e as ultrapassagens por baixo acontecem quando o outro carro está no ar (devido aos saltos).

O painel de controles do «Stunt Car» é bem simples.

No canto esquerdo superior está indicado o número da volta (cada corrida é composta por quatro voltas) e o turbo disponível (o turbo quando activado permite-nos atingir grandes velocidades).

Na parte inferior é-nos dada a distância do carro oponente.

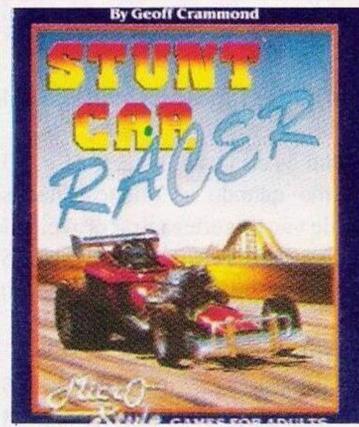
Quando a distância é positiva, significa que o outro carro está à nossa frente. Quando assume valores negativos é porque estamos na frente (há uma excepção, quando a distância é muito alta e, subitamente,

fica negativa. É sinal de que ficámos com uma volta de atraso. Neste caso já é impossível recuperar o tempo perdido, o melhor é abortar a prova e começar outra).

Em relação ao conto direito, é somente preenchido com dois tempos: o da volta mais rápida e o da volta presente.

Na parte central do painel está o velocímetro (nunca atingimos a velocidade máxima, ficamos sempre pelos 23 e, para alcançar esta velocidade, é preciso suar muito e ter muita genica) e dois símbolos: uma bandeira que significa a liderança e o cronómetro para a «Pole Position».

Quando algum destes símbolos está aceso é porque já conquistámos pontos. Mas cautela. Só podemos contar com essa certeza no final da corrida e, até lá, há que



manter a posição (o que não é muito difícil, o pior de tudo são as ultrapassagens, devido à largura da pista).

Os gráficos são um misto de vectoriais (traços) com o género do «Driller» (preenchidos), se estivermos a jogar com atenção compreendemos perfeitamente qual o limite da pista mas basta um pouco de desconcentração para perdermos a noção do que é palpável e onde podemos assentar as rodas do nosso poderoso Turbo V8 (é o modelo do carro).

Sempre que activamos o turbo (para aumentar a velocidade) vêm-se chamadas a sair duns tubos que o carro tem à volta do motor. É de lamentar não termos turbo suficiente para a prova inteira, mas chega para manter uma certa margem de avanço.

Relativamente ao som, também tem uma função neste jogo, já que indica se estamos com alguma(s) roda(s) fora da pista, o que é bastante útil pois, se formos avisados a tempo, ainda há possibilidade de corrigir a manobra.

Não há muito mais palavras que possam descrever esta obra-prima da programação.

A tabela classificativa dispensa qualquer tipo de comentários.

Nome: **Stunt Car Racer**

Gráficos: **87%**

Dificuldade: **65%**

(crescente)

Som: **63%**

Apreciação Global:

Obrigatório

JOGO

Após tantos pedidos que temos feito sobre a produção de «Software» português, eis que chegou à nossa redacção um jogo inteiramente programado por portugueses. Esperemos que seja o primeiro de uma série de muitos.

Já devem estar ansiosos por saber algo mais sobre este jogo. Intitula-se «Gravidade Zero» (não confundam com o filme «Atmosfera Zero» porque não tem nenhuma relação) e é da autoria da Atlantis que é composta por Ruy Mendes e António Ricardo.

"GRAPHIC

Aqui continuamos o trabalho iniciado na edição de 7 de Janeiro.

Tínhamos ficado com as mensagens. Agora é a vez dos verbos, nomes e objectos.

Quanto aos verbos, no menu premimos a tecla «V» (verbos) e depois basta escrever o verbo antecedido do seu número.

Ao contrário das mensagens, o computador não tem qualquer verbo pré-definido, ficando assim à escolha dos utilizadores o n.º associado ao verbo.

O G.A.C. permite criar 255 verbos, o que é mais do que suficiente para uma aventura, mesmo para as mais complexas.

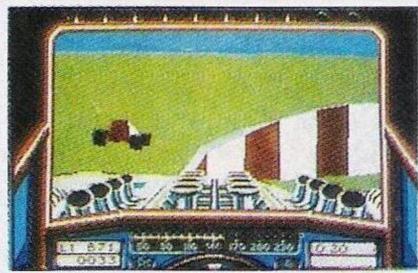
Podemos ainda utilizar verbos sinónimos, ou seja, nas aventuras há certos verbos que são repetidos bastantes vezes e para os jogadores não terem que escrever muito costuma-se usar abreviaturas (sinónimos), tal como nas direcções, norte pode ser abreviado para N e sul para S, para tal feito basta introduzir o verbo sinónimo com o mesmo número do verbo pretendido.

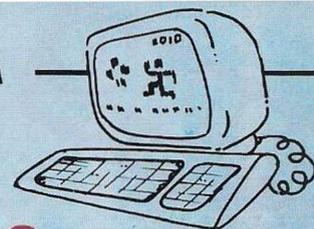
Há que ter em atenção que cada verbo só pode ter o comprimento de 35 caracteres.

Os nomes e objectos estão intimamente ligados, como poderão verificar.

Os nomes são as «coisas» que a aventura irá reconhecer, incluindo objectos. Mas, se quisermos apanhar algo, então terá que ser definido como objecto.

Podem parecer um bocadinho confu-





PROGRAMADO POR PORTUGUESES

O jogo é um simulador de voo (ou pretende ser) muito simplificado, ou seja, pelo «display» parece ser um simulador só que não simula nada, claro que com a própria Atlantis diz, é só o primeiro jogo que produzem e é preciso ter em conta que não possuem meios como as grandes produtoras estrangeiras (Ocean, Dinamic, e muitas mais...). Mas para o primeiro jogo, não está nada mau.

O desenho está semiprofissional tal como o resto do programa.

Há certos detalhes que podiam

ter sido mais aperfeiçoados: o próprio jogo em si não é original nem simulador, mais parece ser um daqueles jogos das máquinas pequenas (de bolso). No centro do ecrã está uma mira e às voltas anda uma nave inimiga. O nosso objectivo é atrair essa nave para o centro (mesmo no meio) para a destruir.

Essa tarefa tem de ser executada num certo espaço de tempo porque o «fuel» é limitado, tal como o laser.

Mas nem tudo são mágoas no «Gravidade Zero», ao jogador é

possibilitado escolher entre «Joystick» e teclado (esqueceram-se de indicar qual é o tipo de «Joystick», se é «Kempston» ou «Sinclair»).

No menu há mais duas opções; instruções e recordes.

Também reparei que o jogo foi programado em Basic e só depois é que adicionaram as protecções e algumas rotinas em «Assembler» (o som). Analisando mais profundamente o «Gravidade Zero» podemos concluir que foi uma experiência positiva, embora não reúna qualidade suficiente para competir

com os outros títulos expostos no mercado (todos eles estrangeiros).

Só porque é muito simples (o jogo não passa daquela mira), mas como é o primeiro jogo, e o que conta é a boa vontade e a intenção, gostámos do «Gravidade Zero».

Cá continuamos à espera de mais trabalhos vossos, sigam o exemplo da Atlantis, em vez de jogar seis horas guardem umas três horas para a criação do vosso próprio jogo e, com um pouco de motivação, verão que é tão divertido programar um jogo como jogar.

ADVENTURE CREATOR"

so mas é assim mesmo.

Numa aventura podem existir 255 nomes e objectos.

Para as condições os verbos são tratados por «Verb», os nomes por «Noun» e, finalmente, os objectos são tratados como nomes no início e só depois desta fase é que se constroem condições mais complexas que serão explicadas na devida altura.

Tomemos como exemplo uma condições simples:

If (verb 10 and noun 1) get 1 end.

If (verb 9 and noun 2) goto 3 end.

Na primeira condição o computador verifica se foi introduzido o verbo 10 e o nome 1, caso se verifique a condição apanhamos o objecto 1.

A segunda condição já envolve nomes mas sem os relacionar com objectos.

Se foi introduzido o verbo 9 e o nome 2, então somos deslocados até à sala 3.

Por esta semana encerrámos o G.A.C. mas continuamos com mais explicações nas próximas edições.

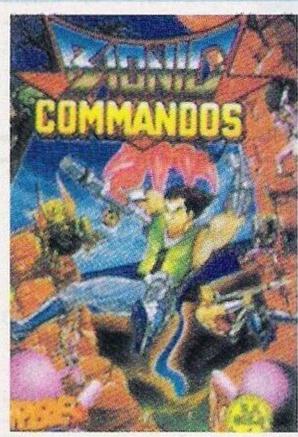
“Pokes e Dicas”

Passemos para a nossa habitual secção de «pokes» e «dicas»:

Rambo 3 – Escrever «Kate-queru»

After the War – Poke 56056,0: Poke 56060,201 (vidas infinitas)

Hundra – Poke 40716,0



Xenon – Quando o jogo estiver em modo «pause», premir simultaneamente «TINY» para ficar indestrutível.

Virus – Poke 44945,0

Platoon – Poke 31268,1: Poke 29983,1: Poke 33063,201 (imortal)

Victory Road – Poke 34783,0: Poke 34784,0: Poke 34785,0 (vidas)

Forgotten Worlds – Poke 37592,0: Poke 37583,0: Poke 37594,0

ThunderBlade – Poke 36515,201 (vidas)

Para quem gosta de programar tem aqui uns «pokes» muito úteis: Poke 23572,32 – Anula a função «Edit».

Poke 23756,0 – Passa a linha 1 para 0, tornando-se, assim, impossível a sua alteração.

Poke 23613,0 – Premindo «Break» o computador limpa a memória.

Poke 23609,x – x varia de 0 a 255 e é a duração do som que o computador emite sempre que premirmos alguma tecla.

Poke 23624,x – x varia de 0 a 7 e serve para alterar a cor da «Border».

Poke 23658,8 – Com este «poke» o computador fica sempre no modo «Caps Lock» (escreve sempre com letras maiúsculas).

Regressemos agora aos jogos.

ThunderCats – Poke 34023,201 (imunidade).

Ikari Warriors – Poke 41178,x (x=n.º de vidas).

Black Lamp – Poke 42405,255: Poke 42887,0.

FireFly – Poke 44998,255.

NorthStar – Poke 44433,0 (elimina os inimigos).

Jet Bike Simulator – 10 Load "" Code 23296: Poke 23372,104 20 Poke 23773,91: For F=23400 to 23407

30 Read a:Poke F, a: Next F



40 Data 62, 201, 50, 106, 195, 198, 92

50 Randomize Usr 23296

Garfield – Poke 33595,0 (para não passar fome).

Laser Squad – Poke 27380,255: Poke 32772,255:

Poke 40821,255

Poke 45521,255

Bionic Commando – Poke 34690,6

Titanic – O código da segunda parte é «SUSIE»

Fernandez Must Die – Poke 47301,n (n=n.º de vidas do jogador 1).

Poke 47290,n (n=n.º de vidas do jogador 2).

Sol Negro – O código da segunda parte é «2414520».

Savage – O código de acesso para a segunda parte é «SABATTA», e, para a terceira parte é «FERGUS».

E, mais uma vez, encerramos esta rubrica, agradecendo aos leitores **João Luís Assude, José Carlos Valério, Sandro Filipe, Bernardo Coelho, Luís Miguel, Rui Manuel, Nuno Miguel, Nuno T.** (que também está interessado em formar um clube onde se troquem jogos, mapas, ideias e programas. Aqui está a sua morada: Nuno T., Rua do Mercado, n.º 12 R/C Direito, 6290 Gouveia) por terem enviado o material exposto na secção de «pokes» e dicas.

Cá continuamos à espera de mais cartas vossas. Enviem «pokes», mapas, tudo que estiver relacionado com computadores.

Correio da Manhã

Os Jogos no Computador

Rua Mouzinho da Silveira, 27

1200 Lisboa