

"SNOOPY"

Há já algum tempo que a conceituada marca de «software» «Edge» não produzia um único jogo.

O que era de estranhar, pois anteriormente tinha feito a fantástica saga de «Fairlight» e, mais recentemente, tinha introduzido no mercado um novo tipo de jogos de aventura.

Agora a «Edge» volta à carga com dois novos jogos (hoje só falamos de um), «Garfield 2» e «Snoopy», ambos do mesmo género.

Esta marca, ultimamente, tem aproveitado personagens da banda desenhada para protagonizar os seus jogos.

E, ao que parece, chegou a vez de «Snoopy» de entrar no mundo dos jogos de computador.

Os mais novos do ramo podem pensar que é uma estreia, mas na realidade não é tal, pois, no ano de 1983, ou 1984, foi lançado um jogo de corridas de carros em que o condutor era o famigerado «Snoopy». Só que a qualidade do programa era tão baixa que, rapidamente, o jogo caiu no esquecimento.

Agora é tudo diferente!

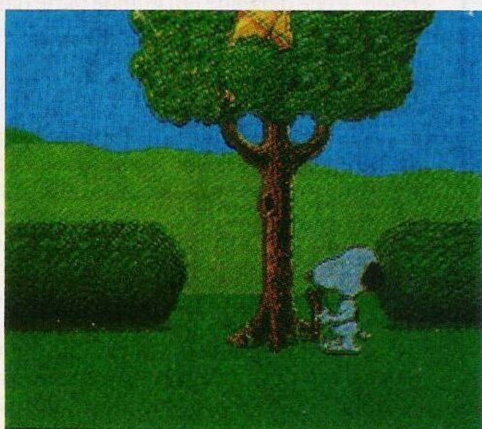
A «Edge» decidiu pôr «o preto no branco» e, assim, surge o primeiro jogo oficial e legal de «Snoopy» autorizado por Charles M. Schulz criador dos «Peanuts» (grupo de personagens a quem o simpático cão pertence).

Quem já viu «Garfield» vai encontrar algumas semelhanças, especialmente ao nível gráfico e do desenrolar da acção.

À procura do cobertor de «Linus»

Nesta aventura «Snoopy» busca o cobertor perdido de «Linus».

Para completar a missão o herói tem de interactuar com os restantes personagens: «Sally», «Lucy» e o divertido «Charli Brown».



Enfim, quase todos os «Peanuts» lá estão.

É uma história simples mas é o suficiente para um jogo de computador. Afinal, para este fim, não são precisos argumentos do tipo «Guerra e Paz» ou «Os Maias».

Os gráficos, embora muito simples, à excepção dos bonecos, conseguem captar a atenção dos jogadores, pois estão concisos e realistas.

Pelo mapa estão espalhados inúmeros objectos, cada um com a sua utilidade.

Entre esses objectos encontramos uma bola de futebol, uma máquina de escrever (é tão divertido ver o «Snoopy» sentado enquanto escreve à máquina), rebuçados, etc...

Normalmente, num jogo, sempre que utilizamos um determinado objecto, o computador indicamos só as consequências, nunca chegando a mostrar graficamente o personagem a usar esse objecto.

Em «Snoopy» essa barreira foi ultrapassada, pois para cada objecto há uma série de imagens animadas.

Entre essas cenas podemos ver «Snoopy» a escrever à máquina, a chutar uma bola de futebol, a comer, a atirar pedras com uma fisga, enfim, ficou muito bem conseguida a parte da animação.

Os programadores tiveram ainda o cuidado de acrescentar à aventura a opção de examinar, que é obtida pela tecla «a», mas atenção, se premirmos essa mesma tecla e estivermos a carregar um objecto, a função passa de «examinar» a «usar».

Além das teclas convencionais



(direcções) e das já referidas («x» – apanha e larga objectos, «a» – examina e usa objectos). Existem ainda mais duas. A tecla «s» serve para saltar (para que será??) e «space» para entrar nas casas.

Passemos de seguida para outros permenores tal como a dificuldade que, como todos sabem, é muito subjectiva, especialmente quando se trata de uma aventura.

Jogar «Snoopy» requer uma certa habilidade e prática, já adquirida em jogos anteriores e por essa mesma razão este jogo é, até um certo ponto, um bocado selectivo. Não foi feito a pensar nas massas em geral, mas nos adeptos de aventuras.

Porém, se nunca jogou uma aventura, não sabe o que tem perdido até agora, pois este tipo de jogos é um autêntico desafio à perspicácia e à inteligência.

Quanto ao som, é praticamente nulo, mas em outras versões (ST e Amiga) acredito que haja umas tantas vozes e uma melodia saborosa. Não há muito mais a dizer sobre «Snoopy».

Basta realçar que é um jogo para quem gosta de aventuras, mas se ficou na dúvida o melhor é dar uma espreitadela antes de comprar.

Eis de imediato a tabela classificativa:

Nome: «Snoopy»
Género: Aventura / Acção
Gráficos: 88%
Dificuldade: 77%
Som: 50%
Apreciação global: A comprar por apreciadores

"GRAPHIC"

Aqui retomamos a explicação do «G.A.C.» que foi deixada em aberto há duas semanas atrás.

Tínhamos ficado nos parâmetros das condições (parte condicional e parte consequencial).

Hoje vamos diferenciar os três tipos de condições existentes:

– «High priority conditions»

São as condições prioritárias, pois são verificadas assim que o jogador entra numa sala (qualquer uma), antes de ter introduzido algum comando.

Estas condições costumam ser utilizadas em funções vitais, do género se ainda estamos vivos ou se determinada sala está acesa ou, caso contrário, morremos...

"POKES"

Nesta edição também temos um espaço dedicado aos «pokes» e dicas:

«Bobbie Bubble» – Poke 34313, a (nível = a)

«Agent X» – Poke 26817,201

«Army Moves» – Poke 50362,0

«Aliens» – Poke 31014,0: Poke 24683,0: Poke 24680,255

«Arkanoid» – Poke 33702,5

«Bobs Leigh» – Poke 43589,0: Poke 43549,0: Poke 43614,0

«BMX» – Poke 52108,0

«Captain Sevilla» – Código para a 2.ª parte é 579527

«Barbarian» – Poke 65518,5

«Camelot Warriors» – Poke 50784,255

«Colera» – Poke 26516,0

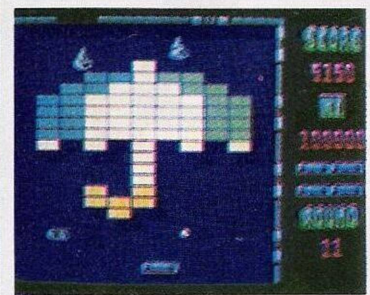
«Dan Dare» – Poke 39877,49: Poke 39678,50

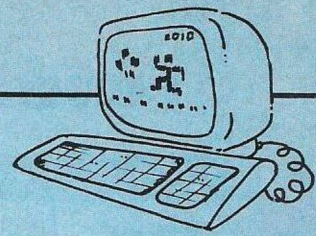
«Fury» – Poke 44782,0

«Firelord» – Poke 38818,0

«Firefly» – Poke 44997,25

«Garfield» – Poke 37895,0: Poke 37896,0: Poke 37772,0:





ADVENTURE CREATOR"

Deixamos a imaginação com o leitor.

– «Local conditions»

Tal como o próprio nome indica, são as condições destinadas a uma determinada sala.

São ideais para definir condições mais complexas, pois só vão ser verificadas na sala em questão.

Por cada sala podem existir tantas condições destas quantas pretendermos (se der memória para tal.)

– «Low priority conditions»

São o último género de condições, basicamente têm as mesmas características da anterior, só que, em vez de se aplicarem a uma sala em especial, têm uma função mais

global.

Também são verificadas depois do jogador ter introduzido alguma ordem.

Este tipo de condições costuma associar-se a acções que se repetem, constantemente, independentemente da sala.

Como apanhar e largar objectos (este exemplo é o mais simples).

A definição dos diferentes tipos de condições obedecem aos parâmetros que já referimos em edições anteriores.

Na próxima edição vamos passar da teoria à prática (finalmente) com exemplos mais demonstrativos.

E DICAS

Poke 37773,0: Poke 33595,0

Esta semana houve poucos «pokes» mas não desanimem pois para a próxima edição há mais, muito mais.

Por cá ainda continuamos à

espera dos vossos votos sobre o jogo do ano e o da década de 80.

«Correio da Manhã», «Os Jogos no Computador» Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.

"TUSKER" (Solução)

Aqui está a solução do 1.º nível do «Tusker» enviada pelo leitor Nuno Guerreiro.

Em vez de a apresentar sob a forma habitual de acções, do tipo faz isto e aquilo, resolvemos publicá-la duma maneira bem mais original.

Tal como o Nuno nos remeteu: «Tusker» – A este jogo espectacular,

Uma rima sem desatino,
O sonho de um homem
Pode tornar-se no seu destino

Para de nível passar
E ajudar o pobre eremita
Tem que para a carta olhar
Que pelo seu pai foi escrita.

«Primeiro dia do quarto mês do ano de 1932

Para aqueles que esta carta acharem: Durante a minha busca pelo cemitério dos elefantes, a grande fonte de riqueza e sabedoria, o meu primeiro obstáculo foi o grande deserto do Sara.

Aí eu estava desesperado, pois não tinha água para beber e estava desarmado contra o ataque de alguém.

Passados uns dias começaram a aparecer nómadas, os quais eram muito hostis e não hesitavam em atacar-me.

Logo tive de aprender a defender-me com o único recurso que possuía: o meu corpo.

Dessas lutas consegui obter água, que me deu forças, uma faca, uma pistola com as respectivas balas e, por fim, um pequeno frasco de ácido sulfúrico.

Depois de caminhar durante cinco dias na direcção «este» cheguei a uma gruta num oásis e aí entrei.

A gruta tinha um enorme lago repleto de perigosos crocodilos e estava dividida em duas galerias.

Na primeira galeria estava um baú, mas tinha a fechadura tão deteriorada que para a abrir tive que lhe dar um pontapé.

Estava à espera de algum tesouro, mas só encontrei um livro sobre idiomas aborígenes.

Na outra galeria existia uma espada e um monte de pedras que achei que podiam ser úteis. Tinham uma inscrição aborígene que traduzida dizia: «Beat about the bush to pass» (Bater sobre o mato para passar!).

Passsei semanas a fio a tentar decifrar o enigma.

Até que, uma semana mais tarde, enquanto passeava pelo oásis, pensei que talvez estivesse escondida por detrás do mato, perto da gruta, uma passagem secreta.

Aí pus-me a cortar o mato com a espada e, com efeito, havia uma passagem.

Ao mesmo tempo que entrei, notei que a gruta era habitada por estranhas tribos de selvagens.

Para lá da passagem existia uma pequena floresta subterrânea com árvores e vegetação rasteira.

Continuando a exploração, tive de lutar com mais alguns aborígenes que se opunham à minha passagem, tendo também de enfrentar uns macacos irritantes que se punham constantemente a atirar cocos a quem passasse.

Por fim encontrei um gigantesco monstro que se debatia desesperadamente para se libertar de umas correntes que o prendiam.

Vendo o pobre animal sofrer, tentei utilizar um pouco de ácido sulfúrico nas correntes (baixo + lado + disparar) para ver se o libertava.

Com efeito as correntes cedaram e o monstro saiu tão contente que com a pressa me ia esmagando.

Assim que o monstro se desviou, deixou aberta a passagem para a aldeia (2.º nível).

Sigam estas pistas e chegarão aonde eu cheguei.

Boa sorte!»

Martin Tusker

