

OS JOGOS NO COMPUTADOR

36

"FOOTBALLER OF THE YEAR 2"

Foi em 1987 que a «Gremlin» lançou o «Footballer of the Year».

O objectivo deste divertido jogo era liderar a nossa equipa até aos vários campeonatos, nomeadamente do Reino Unido, Europeu e, até mesmo, ao Mundial.

Porém muitos compradores quando o adquiriram pensavam que o jogo era do estilo do «Mateh Day».

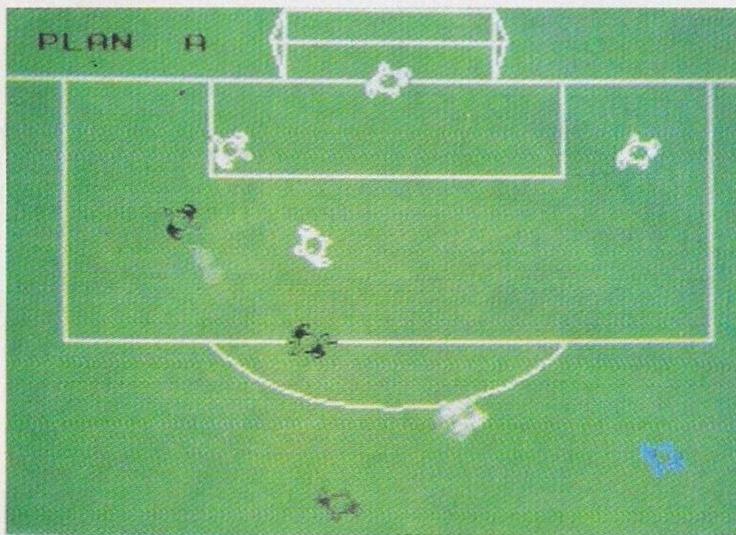
Mas nem por esse motivo podemos dizer que foram burlados pois «Footballer of the Year» veio introduzir ao mercado dos videojogos um conceito novo sobre os jogos de estratégia. Em vez das tradicionais e aborrecidas listas de jogadores e todas as opções os programadores optaram por icons gráficos, tudo foi simplificado e os pormenores foram reduzidos ao essencial.

No final o programa ficou semelhante aos jogos de tabuleiro tipo monopólio, mas com alguma dificuldade à mistura (dificuldade de concretizar o objectivo proposto pelo jogo não de compreensão). O ambiente era tão realista que, para acabar o jogo, uma tarde não era o suficiente (especialmente se desermos de divisão). Em casos destes, em que o factor tempo não é importante, podíamos sempre recorrer do «save» da situação, ou seja, gravamos o jogo tal como está e, para a próxima vez, continuarmos tal como o deixámos. Nada mau!

Se todos os jogos fossem assim era uma maravilha.

Mais uma vez a história repete-se. Não há o «Pesadelo em Elm Street II» sem o IV e «Sexta-Feira 13» já vai no oitavo capítulo. Ainda há casos mais modestos, como o «Retorno ao Futuro» e «Ghostbusters».

Bem esta teoria comercial também é aplicável aos jogos de com-



putador.

Não em casos tão graves como «Sexta-Feira 13», mas o princípio é o mesmo.

As continuações, geralmente, não passam da terceira mas, em contrapartida, há adaptações livres sobre o mesmo personagem.

Por exemplo existem três jogos protagonizados pelo «He-Man»: o de aventura, o de acção e, por último, a versão oficial do filme.

E se as vendas do «Footballer of the Year» foram muito boas, porque não apresentar uma sequela?

Fazem-se umas alterações aqui e ali e «voilà», já está feito outro jogo.

Na realidade «Footballer 2» não se distingue muito do seu antecessor.

O objectivo permaneceu o mesmo, mas a dificuldade aumentou substancialmente.

Nesta nova sequela existem cinco campeonatos para conquistar. Os três mais importantes são o «Gremlin Cup», o Europeu e o Mundial. Mas atenção! Aqui a despromoção para uma divisão inferior é muito frequente.

A descer todos os santos ajudam, mas para subir o caso é sério. Especialmente quando dispomos de pequenas quantias de dinheiro e, para o adquirir, temos de passar por jogos a que os ingleses chamam de «Trivia».

Afinal o que é a «Trivia»? Basicamente é um jogo composto por pequenas perguntas que abordam um determinado tema, neste caso, o futebol.

O pior está no teor dessas perguntas que são quase todas sobre o futebol britânico.

Mesmo os mais fanáticos adeptos de futebol encontrarão muita dificuldade em saber qual foi o

jogador inglês de 1986 ou o treinador do Liverpool na última temporada.

Existem, ainda, perguntas ligeiramente mais acessíveis (para quem é louco por futebol), do tipo: em que ano o Brasil derrotou a Checoslováquia pelo resultado de 3-1?

Esta é simples, foi em 1968.

Outra maneira de acertar é escolher uma das três respostas possíveis. Afinal temos 33,3 por cento de hipóteses de ganhar.

Outra característica que distingue este jogo do seu antecessor é o modo de marcar golos.

Aqui escolhemos o(s) plano(s) a adoptar e fixamo-lo(s).

Depois é só estar na posição certa e rematar no momento ideal.

Quanto ao resto do jogo permaneceu fiel ao antecessor.

Podemos comprar cartões de transferência, de golos, etc, e, até mesmo, provocar incidentes que podem ir desde a estadia no hospital ao roubo, ou, em casos mais felizes, à lotaria.

A qualquer momento podemos gravar ou carregar uma situação ou, em casos mais radicais, desistir para se começar.

Organizamos a equipa, escolhemos as táticas mais convenientes e seguimos sempre em frente.

É um jogo de estratégia que dá, com certeza, motivos para cativar muitos adeptos de futebol.

Nome: «Footballer of the Year 2»

Género: Estratégia futebolística

Gráficos: 60%

Dificuldade: 60%

Som: 55%

Apreciação Global: A comprar (por apreciadores).

"POKES"

E aqui está a secção de «pokes» e dicas:

«Last Ninja 2» – Poke 36578,0 (1.º nível)

– Poke 35993,0 (2.º nível)

– Poke 36751,0 (3.º nível)

– Poke 36513,0 (4.º nível)

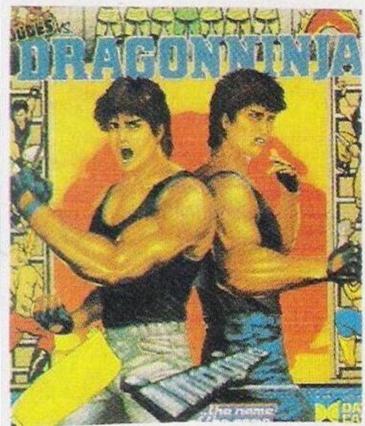
– Poke 36393,0 (5.º nível)

– Poke 36822,0 (6.º nível)

«Action Force 2» – Poke 60579,49

«Rambo 3» – Poke 23624,0; Poke 23887,111; Poke 23887,0; Poke 60190,0; Poke 63126,0

«Weels & Frago» – Durante o

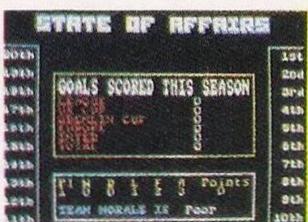
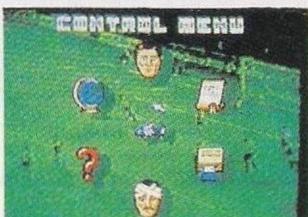


PROGRAMA

É bom de mais para ser verdade. Só no prazo de uma semana recebemos duas cassetes com programas feitos por portugueses, uma para o ZX Spectrum 48 K (e compatíveis) e a outra, por mais estranho que pareça, para o sistema MSX.

De facto é novidade para a nossa equipa a existência de programadores de MSX em Portugal, já que este sistema, a nível nacional, não obteve grande êxito. Começamos por rever os programas enviados pelo Pedro Miguel Nunes Costa (Spectrum).

Nessa cassete vimos o «Road Runner» «Calculator» e «Galaxian». Tanto «Road Runner» como «Galaxian» parecem jogos de revistas, quer pelos pequeníssimos gráficos, que têm somente o taman-



36

DICAS



jogo premir «WEST» para obter vidas infinitas.

«Gauntlet» - Poke 48488,20

«Renegade» - Poke 410415,0:

Poke 41148,195

«Gryzor» - Poke 33015,99

«Eliminator» - Poke 35179,50:

Poke 35962,0

«Score 3020» - Poke 51924,201:

Poke 44981,0: Poke 46933,255

«Wonder Boy» - Poke 33353,n

(n=nível inicial)

«1943» - Poke 48721,201: Poke

53114,0: Poke 43158,0

«Stormlord» - Poke 56877,0

«Ikari Warriors» - Poke

41178,144

«Green Beret» - Poke

WONDER BOY

1º NIVEL por Luis Graça



40919,255

«Great Escape» - Poke

50209,201

«ThunderCats» - Poke 31401,0

«Target Renegade» - Poke

62765,0: Poke 62975,20

«Dragon Ninja» - Poke 38918,0

«Batty» - Poke 48430,13

«Sir Fred» - Poke 46647,201

«Platoon» - Poke 31138,0

«Slap Fight» - Poke 48872,0:

Poke 48873,0: Poke 48874,0

Acabou-se!

Por hoje não há mais «pokes»,

agradecemos aos leitores:

Paulo Gonçalves, Bruno Silva,

Nuno Lopes, Luís Graça, Luís

Tosciano, Mário e Paulo, Pedro

Martins, por terem a gentileza de

remeter-nos material de qualidade.

Para a próxima semana há mais.

ITOS POR PORTUGUESES

ho de um caracter, quer pelo pouco espaço ocupado pela acção do jogo.

Como programas não reúnem as capacidades suficientes para rivalizar com os jogos ingleses e espanhóis, o que é lamentável. Mas o outro programa, o «Calculator», já tem algo que se aproveite.

Foi feito a pensar na outra faixa de utilizadores.

Este pequeno «grande» programa contém uma série de fórmulas, além de permitir o cálculo de inúmeras variáveis, entre elas a determinação de volumes e, áreas, de triângulos, rectângulos e quadrados.

Quem frequentar o 9.º ano de escolaridade vai encontrar fórmulas conhecidas da Matemática e da Física, tais como a determinação

das raízes de um polinómio do 2.º grau, a resolução de um sistema a duas variáveis, etc...

Outra ferramenta do «Calculator» é a possibilidade de fazer conversões de unidades.

Desde Quilos a Newtons, calor a Joules...

Da colectânia de programas enviados pelo Pedro (que constitui a «Micro Beiras») este é o último que desperta algum interesse.

Todos os jogos estão programados em Basic o que vai ainda tornar mais lento a execução dos comandos.

Mas o que conta é a intenção.

Quanto ao utilitário do MSX ele fica para a próxima semana. Por isso não a percam por nada deste mundo.

SECÇÃO DO LEITOR

E como não podia deixar de ser a secção do leitor continua a ter um espaço predominante nesta rubrica.

Sem mais demora começemos com o David Estrela que está interessado em trocar jogos por correspondência. Eis a sua morada: Rua Nossa Senhora das Dores, n.º 55, Boavista, 2400 Leiria.

O Paulo Gonçalves, muito gentilmente, oferece os seus conhecimentos de informática.

Muito bem, e que tal se nos enviasses uma rotina em «Assembler» que anulasse a tecla «Break» sempre que esta fosse premida?

De certeza que ia agradar a muitos leitores.

Em relação à eleição do melhor jogo de 89 e da década de 80 as urnas ainda continuam abertas.

Até agora quem lidera o melhor jogo da década é o «Batman 3» que está empatado com o «Target Renegade».

Antes de prosseguirmos para a próxima questão queremos apresentar as mais sinceras desculpas por não termos publicado o prometido espaço sobre o «Graphic Adventure Creator», lamentamos profundamente, mas para a próxima edição podem contar com ajudas para este utilitário.

Até lá continuem sempre a escrever-nos, enviem «pokes», mapas, etc...

«Correio da Manhã»

«Os Jogos no Computador»

Rua Mouzinho da Silveira, 27

1200 Lisboa.