

OS JOGOS NO COMPUTADOR

37

"SPACE ACE"

Há poucos meses atrás quando surgiu a demonstração de um jogo chamado «Space Ace» os adeptos dos videojogos não acreditaram no que os seus olhos viram.

Autênticas cenas animadas, bem melhores do que alguns filmes de animação que andam por aí.

E o som?

Esplêndido!

Verdadeiras músicas bem ritmadas e plenas de emoção, com vozes à mistura.

Resumindo, só pela demonstração o jogo deixara uma enorme expectativa, nunca vista.

Os mais cépticos duvidaram, afirmando que aquilo não passava de um enorme golpe publicitário e, se alguma vez o jogo fosse publicado, não teria nem metade do que era prometido. Bem, passado umas semanas «Space Ace» estava nas lojas pronto a ser vendido.

Só que a um preço verdadeiramente escandaloso, 35 libras, o que equivale a uns oito mil escudos.

Isto em Inglaterra e nos restantes países onde o «software» está protegido pela lei.

Mas como estamos em Portugal, o fabuloso «Space Ace» pode ser adquirido pela módica quantia de 700\$00, excepto o valor das disquetes.

Quem gosta de jogos, de uma disquete só, para não ter de trocar e organizar a sequência de entrada, não vai gostar muito de «Space Ace» que é composto por nada mais nada menos do que cinco disquetes, mas a qualidade do

jogo supera qualquer tipo de inconvenientes.

O grande cérebro que está por detrás de «Space A.» é o genial Don Bluth, o actual Ás da animação.

Para Bluth esta não é a estreia no campo dos videojogos, uma vez que, anteriormente, já tinha prestado a sua capacidade de desenhador ao fazer os gráficos de «Dragons Lair», uma máquina que usa disco laser para buscar e imprimir gráficos a alta velocidade.

Como cineasta já se juntou a grandes nomes da Sétima Arte,



nomeadamente Steven Spielberg, para produzir «Fievel, Um Conto Americano» e, há bem pouco tempo, «Land Before Time». Cada vez mais os jogos de computador se têm vindo a revelar como um negócio próspero e por essa razão Bluth acaba de formar a sua companhia de videojogos, associada à Bluths Group.

Sem mais interrupções voltamos ao ponto da nossa conversa: «Space Ace» é composto de 33 cenas e, em cada uma, o jogador limita-se a escolher as direcções correctas, movendo o «joystick»



no momento ideal.

Se tomarmos a direcção certa, vamos progredindo e assistindo a imagens animadas, mas a partir do momento que errarmos só temos direito a ver a despedida da nossa vida terrena, o que já não é mau de

desenhos de fundo fenomenais, variadíssimos personagens desde os múltiplos inimigos ao nosso héroi, «Ace».

O mais impressionante é que nenhum dos gráficos é repetido.

Por isso é que «Space Ace» é, constantemente, comparado a um desenho animado.

Quanto ao som, também está indiscutível, repleto de vozes e efeitos sonoros, como a nave a explodir e os ruídos emitidos pelo raio.

O culminar de toda esta perfeição está bem presente nas últimas cenas.

Quando fugimos ao raio de «Borf» (o mauzão da história que raptou a nossa namorada) apanhamos um espelho gigante que irá reflectir o raio.

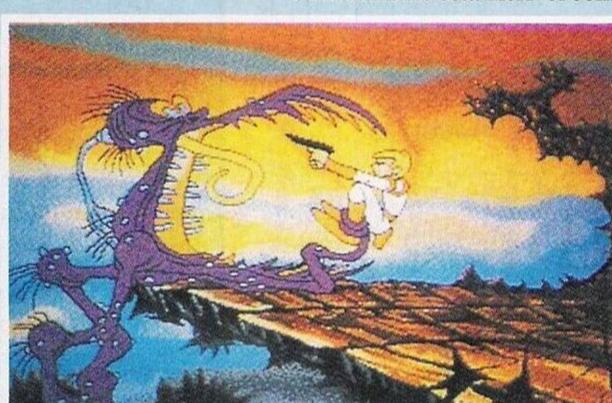
Desta maneira «Borf» é atingido e como num passe de magia ele encolhe, encolhe... até que fica transformado num indefeso bebé.

Esta cena é indiscutível, só mesmo vendo é que se pode aperceber a perfeição.

Não resta muito mais a dizer de «Space Ace». Quem possuir um Commodore Amiga ou um Atari ST não pode deixar passar este fenómeno dos videojogos, nem que seja só para apreciar o espectáculo visual que o jogo proporciona.

Algo nos diz que o génio criativo de Don Bluth não vai ficar por aqui. Com isso podem contar.

Graficamente está incrível com



Nome: «Space Ace»
Género: Acção
Gráficos: 95%
Dificuldade: 50%
Som: 91%
Apreciação Global: Extraordinário!
Computador: CBM Amiga & Atari ST

"POKES" E DICAS

Hoje também há espaço para a habitual secção de «pokes» e dicas.

Desta vez os nossos colaboradores foram os seguintes leitores: Miguel Santos, Nelson Cabrinha, Hugo Almeida e João da Silva.

E agora vamos ao que interessa:

«Nija Massacre» – Nível 5: Snow

Nível 10: Easy

Nível 15: Rack

Nível 20: Blue

Nível 25: Stag

Nível 30: Hull

Nível 35: Beer

Nível 40: Bard

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

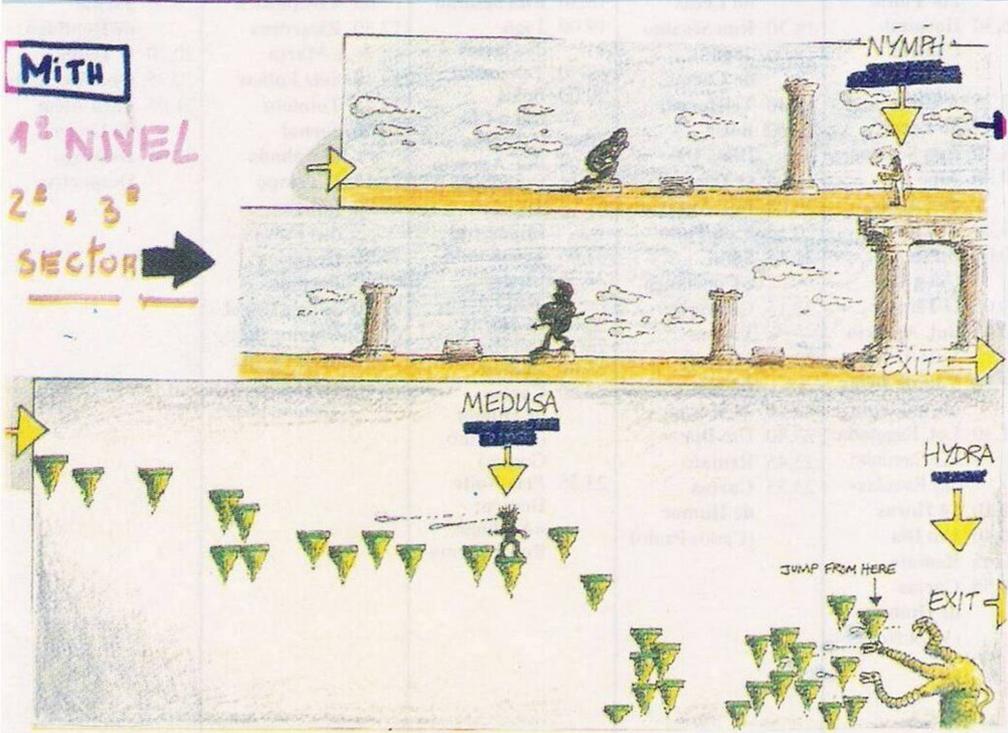
Poke 37772,0: Poke 37773,0: Poke 33595,0

«Platoon» – Poke 33147,201: Poke

33102,201

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

Poke 24680,255



«Action Force 2» – Poke 23540,0: Poke 60579,49: Poke 51454,36

«Fury» – Poke 44782,0

«Gutz» – Poke 38915,62

«Buggy Boy» – Poke 37966,24

«Blue Bobble» – Poke 34313,15

«The Goonies» – Poke 33409,0

«Jack the Nipper 2» – Poke 43251,0

«Human Killing Machine» – Poke

35061,0: Poke 38647,0: Poke 38722,0: Poke

38748,0: Poke 39830,0: Poke 40519,0

«Sanxion» – Poke 35028,0

«Race Against Time» – Poke 59461,201

«Super Hang On» – Poke 49904,201: Poke

49695,201: Poke 49671,201: Poke 49815,201

«Flying Shark» – Poke 60429,0: Poke

60430,0: Poke 60431,0: Poke 53962,1: Poke

48930,201: Poke 53920,255

«Green Beret» – Poke 43768,0: Poke

43412,37: Poke 47689,201: Poke 40919,255

«R-Type» – Poke 37129,201: Poke

38241,22: Poke 38242,154

«Indiana Jones & Last Cruzade» – Poke

43076,0

«Strider» – Quando o jogo carrega primir nas seguintes teclas; «Z» e «O», quando começarmos a jogar carregamos em «H», «2» e disparar para passarmos de nível.

«New Zealand Story» – No menu das opções premir «Fluffy» e «Phillip» para obter vidas infinitas e poder de fogo.

Já chega por hoje, continuem a enviar-nos «pokes» e mapas – ultimamente este tipo de material tem andado muito em baixo, por isso toca a trabalhar um pouco mais neste sector – para:

«Correio da Manhã»

«Os Jogos no Computador»

R. Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa

"GRAPHIC ADVENTURE CREATOR"

Há algumas semanas que vínhamos a prometer o regresso deste utilitário, pois aqui está ele. Desde a última vez tínhamos ficado em dar exemplos de condições.

Ei-las:

If (Verb 3) Rese 1 Gto 2 Wait End

Se foi teclado o verbo 3 então desligamos o «marker» que controla a luminosidade e vamos até à sala 2.

If (Verb 13) Pict Okay End

Se foi teclado o verbo 13 então activa os gráficos e espera por uma nova ordem.

If (Verb 10) Mess 239 List Whit End.

Se o verbo 10 foi introduzido imprime a mensagem 239 e des-

creve os objectos que estão a ser carregados pelo jogador.

If (Verb 3 And Set? 3) Goto 6 Wait End

Se foi introduzido o verbo 3 e o «marker» 3 está ligado, então vamos para a sala 6.

If (Verb 7 And Noun 1 And Here 5) Get 5 Okay End

Se imprimimos o verbo 7 e o nome 1 e o objecto 5 está na mesma sala, então podemos carregar esse objecto.

If (At 3 And Res? 4) Mess 8 Exit End

Se estivermos na sala 3 e o «marker» 4 apagado ou a zero, então a mensagem 8 é imprimida e o jogador morreu, logo vai ter que começar outro de novo.

E acabámos de vez com este utilitário, nesta última parte não demos muitos exemplos mas pensamos que foram os suficientes, afinal foi só para demonstrar.

O leitor em casa, mais sossegadamente, pode construir condições muito mais complexas, o essencial já foi dado por nós; os argumentos e os parâmetros a que as condições regem. Agora é só dar asas à imaginação.

O próximo utilitário que iremos abordar será o «Professional Adventure Creator», também do mesmo estilo do «G.A.C.» só que mais elaborado, permitindo assim ao utilizador criar aventuras mais completas, mas o grau de compreensão também é relativo.

Temos dado atenção a este tipo de utilitários porque, de certo modo, se inserem no nosso programa de promoção ao «software» português.

Isto porque permitem a um utilizador (mesmo com conhecimentos limitados) criar o seu próprio jogo, despertando assim o espírito criativo que deambula em todos nós.

Claro que não é o mesmo do que programar a 100 por cento mas sempre é melhor do que estar sempre a jogar e, afinal, cada um joga com as armas que tem.

Vão ficando com atenção à próximas edições pois o «P.A.W.» deve estar quase a chegar.