

OS JOGOS NO COMPUTADOR

63

"UNREAL"

Os franceses voltam a surpreender o público com a sua mais recente produção no campo dos 16 «bits». «Unreal», em português «Irreal», é o título do novo jogo gaulês.

Desde os pormenores gráficos ao som, tudo está perfeito, excepto a história que se limita à velha lenga-lenga da missão de salvamento de um inocente. Desta vez, os maus da fita são as temíveis «forças do caos», que ameaçam a pacífica existência dos habitantes do mundo de «Unreal».

Mas, isso não passa de um pequeno defeito (pois existem maiores). O grande trunfo do jogo é o espectáculo audiovisual, que deslumbra qualquer adepto dos videojogos.

Mesmo os mais exigentes, habituados a bons grafismo, rendem-se aos programadores franceses. Porém para isto ser possível, houve alguns sacrifícios que tiveram de ser feitos. O primeiro é a quantidade de disquetes – o habitual é uma ou duas – mas neste caso são três (em casos extremos chegam a quatro e cinco) como o «Space Ace», que é um autêntico devorador de memória). A primeira é ocupada com o desenho de apresentação (que por sinal é uma verdadeira obra de arte) mais a música e o programa suporte. Nas restantes disquetes estão guardados os níveis.

O jogo é composto por quatro níveis que correspondem a uma

parte da história.

No primeiro e no último montamos um dragão e temos de nos desviar de criaturas aladas, rochedos, trovões, etc...

Este par de níveis faz-nos lembrar o «Space Harrier» ou o mais recente «Afterburner», mas com uma velocidade bem superior. Mal temos tempo de nos desviar dos obstáculos, pois tudo pode acontecer num ápice.

O segundo e o terceiro níveis têm algo em comum com outros jogos anteriores. Nesta fase conduzimos o nosso personagem a pé pelas florestas e caminhos do castelo. Está parecido com o «Shadow of the Beast», mas acreditem que os gráficos são muito superiores.

As árvores têm cores ultra-realistas, o desfile do ecrã é suave e rápido, os movimentos do boneco e das criaturas estão impecáveis. Até a neve quando cai do céu parece que pertence a um quadro. Mais real do que isto é difícil de superar. Só se for em gráficos e som digitalizado, mas neste caso perderia o tal «toque» artístico.

A música de fundo segue a mesma linha de perfeição, pois encaixa-se perfeitamente no cenário. Até agora temos dito maravilhas do jogo, mas chegou a altura de apontarmos os defeitos. Além da quantidade de disquetes, o acesso à «drive» e o tempo de espera por cada nível é irritante. Sempre que «Unreal» vai ler um

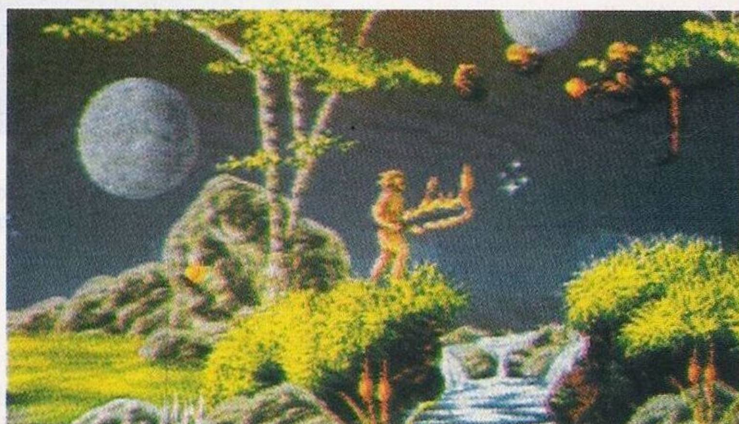
nível temos que aguentar uma infinidade de tempo para o computador processar a estrutura gráfica e imprimir os primeiros «sprites» (grafismos). Quase dá para irmos à casa de banho ou ler as principais notícias do jornal (acreditem que é verdade!).

Tirando este detalhe, que não é tão pequeno como parece, «Unreal» é um delírio do princípio ao fim. A apresentação está formidável, tem um som à maneira e usa gráficos vectoriais construídos por bolas (costuma usar-se este sistema em demonstrações).

De momento «Unreal» está disponível no Amiga, mas não tarda não a surgir versões nos restantes computadores. Claro que os piratas voltaram a fazer das suas, é por esse motivo que este título chega a Portu-

gal com algumas alterações. O jogador pode praticar a qualquer altura um dos quatro níveis sem ter de acabar um dos anteriores. Isto até dá um certo jeito.

Nome: «Unreal»
Género: Acção
Gráficos: 87%
Dificuldade: 65%
Som: 85%
Apreciação global: Imprescindível
Computadores: Amiga (por enquanto)



PRÓXIMAS

A «Ocean» tem para os próximos meses uma série de novidades bastante «quentes», desde versões de máquinas, sequelas de jogos anteriores a versões de filmes.

O primeiro destaque vai para o «F 29 Retaliator 2», que surge como uma versão melhorada do antecessor; a velocidade foi incrementada, os grafismos são muito mais diversificados.

Os programadores afirmam que é neste título que foi posto em prática todos os objectivos que pretendiam atingir no «F29 Retalia-

tor», impossibilidade devida a motivos de atraso.

Já andavam a anunciar o jogo há bastante tempo e não havia maneira de o porem à venda (é um dos vícios da «Ocean»). Da mesma firma vai chegar muito brevemente a versão do «Total Recall», que em Portugal recebeu o nome de «Desafio Total».

Isso mesmo é o último filme protagonizado pelo Arnold Schwarzenegger. O cenário é o misterioso planeta Marte, mas já colonizado e explorado pelos terrestres.

Quem já viu o filme dispensa comentários. A julgar pelas imagens do jogo, tem semelhanças com o «Robocop»: muita acção servida por gráficos agradáveis.

63

SECÇÃO DO LEITOR

Para variar começamos com os possuidores dos compatíveis PC. O primeiro é o **Luís Miguel Gonçalves** que gostaria de trocar jogos e programas (especialmente destinados ao Turbo Pascal e GW-Basic) com outros leitores do «Correio da Manhã».

O computador do Luís tem uma «drive de 3,5 e uma de 5,25» Para entrar em contacto com este leitor basta escrever para a **Rua Comandante Ramiro Correia, Lote 78 – 2825 Monte da Caparica.**

A **Paula Moura** faz-nos algumas perguntas relacionadas com os programas mais usados nos compatíveis. Para programar jogos, já utilizou o GW Basic mas a rapidez não é muita, o que dificulta os movimentos no ecrã.

Bem, se procuras por algo rápido, mas em contrapartida mais difícil, tens o Pascal (na versão turbo). Se ainda pensares que precisas de mais velocidade, resta-te o C ou o ultra-rápido Assembler.

Escusado será dizer que a velocidade é proporcional à dificuldade. Para obter programas destes e outros utilitários a preços bem acessíveis em casas comerciais, é quase impossível. Experimenta a troca com outros leitores, de certeza que fica muito mais barato.

Na próxima carta envia a tua morada no interior do envelope.

Dos compatíveis PC passamos ao Atari 520 ST com o **Miguel Marcos**, que tem encontrado bastante dificuldade em obter utilitários para este computador, especialmente programas de ficheiros e «databases».

Quem estiver interessado em trocar utilitários e também jogos para o ST, pode escrever para o **Miguel Marcos, Rua de S. Remo, n.º 2, 2765 Monte Estoril.**

"POKES E DICAS"

É o Amiga novamente a liderar o topo desta secção. Eis algumas dicas para este computador, enviadas pelo leitor **Fernando Ribeiro.**

«**Falcon Mission Disk**» – Para recarregar todas as armas premir simultaneamente em «X», «Shift» e «Control».

«**Pipe Mania**» – Códigos de acesso: «HAHA», «GRIN», «REAP»

«**Fighter Bomber**» – Se introduzirmos o nome «BUCKAROO» temos acesso a todas as missões do simulador.

«**Batman the Movie**» – No desenho de apresentação em que aparecem o Batman e o Joker juntos, escrevemos «JAMMMMM». Se tudo correu bem, a imagem ficará invertida, bastando-nos premir F10 para passar de nível.

Agora regressemos ao «Operation Stealth», cuja solução já nos acompanha à algumas semanas. Depois de sermos lançados à água, activamos o relógio que comprámos na praia.

Uma vez soltos nas cordas que nos prendiam, temos que nadar junto da Miss Paráguia e quando estivermos na posição correcta (isso descobre-se com a prática) vamos aos verbos e introduzimos «operate cords» e assim a rapariga já pode salvar-se.

É quase certo que não vão conseguir a primeira, mas com persistência não há nada que seja impossível.

Se a nossa respiração chegar para atingirmos a superfície seremos recolhidos por alguns membros da resistência.

A seguir vêm algumas cenas animadas no quartel general e montes de diálogos. Blá blá blá, e somos a última esperança da resistência, etc... Conseguem meter-nos num espectáculo de ilusionismo como pretexto para entrar no palácio presidencial.

O mágico faz desaparecer a rapariga quando ela entra da caixa e, quando é a nossa vez, nem a caixa ficou para contar a história, pois também foi evaporada no acto de magia

Este truque é só para Houdinis e companhias. Não tentem fazê-lo em casa, pois nem o Paul Daniels conseguiria realizá-lo. Depois vêm mais umas cenas de acção e durante quatro níveis temos de percorrer alguns labirintos.

Por cada nível apanhamos a chave de saída e dirigimo-nos à porta, facto nada especial pois

a simplicidade é total.

Quando saímos do último labirinto vamos parar a um corredor e abrimos a última porta da direita.

Na sala vemos uma enorme biblioteca, uma escrivaninha e uma estátua. Se operarmos o braço da estátua abre-se um compartimento secreto que esconde o cofre. Se tentarmos abrir com a combinação errada, «bummm» nada feito. Mas, se nos lembrarmos temos um aparelho para estas situações, a tal pequena caixa que estava junto do envelope. Usámo-la no cofre e operámo-la para activá-la. Trabalhar com esta pequena peça electrónica é bastante difícil, pois ao mínimo deslize vai tudo ao ar. Mas isso é um assunto que fica para a próxima semana. Fiquemos de seguida com «pokes» e dicas para o Spectrum.

«**Aliens**» – Premir «COIN» para obter vidas infinitas

«**Motor Bike Madness**» – Poke 63201, o: Poke 33321, 255

«**Desolator**» – Poke 34352, 255: Poke 45214,0

«**Mazemania**» – Poke 23490, o: Poke 23495,0 (vidas ilimitadas e imunidade)

«**Silkworm**» – Poke 47894,0

«**Last Ninja 2**» – Poke 36578,1

«**Dizzy**» – Poke 62746, o: Poke 59544,1

«**Moley Christmas**» – Poke 802,0: Poke 38352,0

«**S.D.I.**» – Poke 41304,126 (vidas infinitas)

«**Firelord**» – Poke 39171,58

«**Spherical**» – códigos de acesso: «YARMAK», «RADAGAST», «ORCSLAYER», «SKYFIRE», «MIRGAL», «GHANIMA», «GLIEP», «MOURNBLADE», «TADAWIN», «GUMBACHACHMAL», «ILLUMINATUS», «SPACE».

E acabámos, por esta edição, com o material enviado pelo **Luís Teixeira, José D., Victor Fonseca e Victor Pinto.**

Contamos de novo com mais material no próximo domingo.

Escrevam-nos:

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

Até a Microprose não resiste à febre das continuações. É por esse motivo que tem na forja o «Silent Service 2», um simulador de submarino.

Mas não é só a «Ocean» que consegue os direitos dos filmes famosos (parece impossível!).

Nas revistas começa a ser anunciado em «posters» o «Gremlins 2» cujos direitos do jogo caíram sobre a «Elite», constituindo o regresso em grande desta firma!. Esperemos que sim, pois já não apresentam um jogo decente à algumas décadas (bem, não é há tanto tempo assim, mas anda lá perto).

Para o fim deixámos o melhor. No ano passado houve a «Batma-

nia» que não conheceu limites, expandiu-se nas pranchas de skate (são um horror), ténis, cadernos escolares, chapéus, T-Shirts,... Mas isso já lá vai, o que está a dar é a «Dick Tracymania». Depois do filme está lançada a febre. Claro que a disputa pelos direitos do jogo deve ter sido bastante renhida, mas tudo acabou em bem. O filme é produção dos Estúdios Disney, logo o responsável do jogo é a Disney Software.

Assim fica tudo em família, mas esta firma vai recorrer à Titus para distribuir o jogo.

Voltaremos com mais novidades em breve.