

OS JOGOS NO COMPUTADOR

77

"LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE"

Para a primeira edição de 1991 reservamos um título especial, mas primeiro ficamos com a introdução.

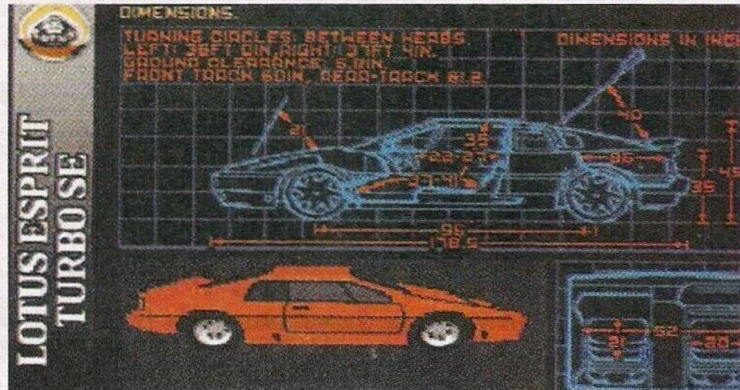
A febre da publicidade não tem poupado vítimas, "ataca" os jornais, televisão, filmes e agora conquistou uma nova presa: os jogos de computador. Há pouco mais de dois anos temos assistido a autênticos anúncios inseridos nos jogos.

Entre as marcas mais sonantes que aderiram a este sistema encontramos a Ford, Dunlop, Adidas, Toyota, Honda, Porsche e Ferrari.

Os ingleses ao verem certas marcas estrangeiras a serem publicitadas desta forma, prepararam um contra-ataque. O item escolhido pertence à elite dos carros desportivos britânicos e é comparável aos melhores modelos italianos e americanos. Estamos a falar do célebre Lotus Esprit Turbo SE.

A firma escolhida para dar vida a este cobiçado projecto foi a "Gremlin", que após largos anos de sucesso nos 8 bits, estende o seu domínio às máquinas mais potentes (demorou um bocado mas chegou um bom jogo sem o selo da "Ocean").

Até agora temos falado muito bem do jogo, mas ainda dissemos pouco de concreto em relação à originalidade e aspectos técnicos. Lembrem-se do famoso "Outrun"? Nas máquinas, foi e ainda continua a ser um dos melhores jogos de carros. Infelizmente, na conversão para os micros perdeu muita velocidade e som. É exactamente nesse ponto que "Lotus" brilha, pois consegue imprimir o "espírito" do "Outrun" nos computadores e ainda lhe adiciona alguns extras.



Não é desta que o jogo começa, se não premirmos a tecla para iniciar a prova (botão de disparar no "joystick"). O computador começa a exibir uma série de dados referentes ao Lotus SE. Quando digo "dados", não estou a dizer que sejam meia dúzia de palavras a indicar a velocidade e a aceleração, como é hábito nos jogos de corridas.

Tratam-se de várias informações detalhadas até ao ínfimo pormenor, desde o interior; posição dos indicadores, volante, "tablier", ... ao exterior, com todas as medidas do veículo. Só depois de apreciarmos todas essas informações é que será aconselhável começar a jogar. Primeiro vemos todos aqueles gráficos soberbos.

Finalmente chegamos à acção (pensei que não era hoje!). Existem três níveis de dificuldade crescente: o primeiro é composto por 7 corridas, o segundo por 10 e o último por 15. No total são 32 circuitos, o que equivale ao mesmo número de países, desde Inglaterra, França, China, Suécia, Estados Unidos da América e até mesmo Portugal, cuja pista se situa em Viana do Castelo.

As corridas diferem de local para local, umas têm curvas mais apertadas, outras buracos, barreiras ou poças de óleo, obrigando o condutor a manobras exímias, embora em media relativamente fáceis. Com um pouco de prática dominamos qualquer circuito.

Para passarmos de pista basta garantirmos uma posição entre os 10 primeiros (há

20 carros por corrida). Quanto melhor for a nossa posição mais pontos obteremos, mas em contrapartida largaremos mais atrasados na próxima corrida.

É difícil de entender? Então vou explicar de novo: se ficarmos em primeiro (1), na pista seguinte largaremos na última posição (20).

No canto direito estão indicadas todas as informações necessárias, como a nossa posição, voltas percorridas e o combustível que dispomos (h circuitos onde é imperioso um reabastecimento).

Sob o aspecto sonoro, além do barulho das colisões e do guinchar dos pneus, podemos escolher uma música para nos acompanhar durante a corrida.

Deixamos para o final o melhor. O "Lotus" tem a possibilidade de ser jogado simultaneamente por dois intervenientes, possuindo o dobro da emoção e da competitividade.

Esta opção inédita vem renovar o interesse pelas corridas que ultimamente têm estado um bocado para o repetitivo.

Antes de passarmos para a tabela classificativa lembramos, por mera curiosidade, que o preço deste veículo é de 55 000 libras.

Nome: "Lotus Esprit Turbo Challenge"

Género: Acção / Simulador

Gráficos: 93%

Dificuldade: 60%

Som: 73%

Apreciação Global: Obrigatório!

Computadores: Todas as versões

"POKES"

Já usamos tanto espaço nas restantes rubricas que, deste modo não nos podemos alargar muito nesta secção. Como não convém gastar palavras em banalidades, eis as dicas:

Commodore Amiga

"Ooops Up" - Códigos de acesso do planeta 88 ao 100; PI31, 2I10, A234, X3Q1, NEC1, GUF7, A3K9, C5J0, JH90, JUB1, V069, T800, 4799

"Turrigan" - Na tabela da pontuação escrevemos "BLUES-MOBIL" para obter 99 vidas (mais do que um gato) e 500 bombas

"Imortal" - O código de acesso para o segundo nível com todos os objectos e a energia ao máximo é: CDDFF10006F70

"Viagem ao centro da Terra" - Códigos do 2 ao 4 níveis: MANOWAR, METALLICA, KREATOR

Para este computador temos

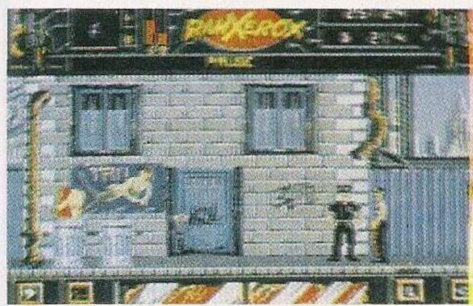
SECÇÃO

Esta edição é preenchida com clubes, vendas e a fantástica e esplêndida fanzine "Computer Magazine".

O Luis Velez escreveu-nos a anunciar a existência de mais um clube destinado aos possuidores do Spectrum. Dedicar-se à troca de jogos, pokes e dicas. Eis o endereço: Luis José Velez, Estrada Nacional, 244, 748 Avis.

A "Dinamic Software", além de ser uma firma espanhola produtora de video-jogos, passou a ser um clube português para os compatíveis PC e Spectrum. Para ingressar nesta associação basta escrever para a Rua Dr. Almeida, loite 4, 1 Esq, 3530 Mangualde.

A "Spectromania" troca jogos, ideias, mapas e dicas referentes ao Zx Spectrum. Este mesmo clube tem para venda um 48K com 50 jogos. Para mais informações escrevam ao Fernando



DICAS

77

ainda as soluções do "Loom" e "Larry", enviadas respectivamente pela "Dark Power" e João Teles, mas infelizmente hoje não dispomos de espaço para comercialmos, mas nas próximas edições não faltaremos ao compromisso.

Para o Spectrum tomamos a liberdade de retirar algum material (foi-nos dada a permissão pelos seus autores) da "fanzine" "Computer Magazine".

"Capitan Sevilla" - Código de acesso: 574527

"La Aventura Espacial" - Coordenadas de alguns planetas: LNM (145), UFD (196), UUY (006), IWQ (112), RTS (085), BOD (137), SUY (093), FCD (107), POI (134), OPK (140), IUD (003), YTX (061). Nos planetas IWQ, RTS e BOD usamos o diapasão electrónico (epson) para comunicar com os "aliens" (primeiro temos que acertar o tom).

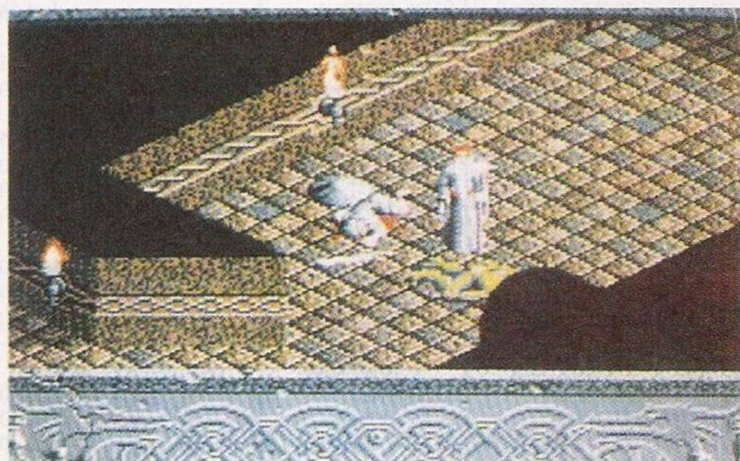


Em SUY, FCD e POI temos que ter muito cuidado e rapidez, podemos usar o CHAPO para activar os dois ultimos robots

"Livingstone II" - Para vidas infinitas na primeira parte tecamos "C" e "J", para a segunda parte carregamos em "OPERA" e space, o código de acesso é: 15215

"Freddy Hardest 2" - Poke 59005,0

"Ulisses" - Quando estivermos agarrados a uma corda carregamos simultaneamente em "V" e



"E".

O mesmo leitor que enviou o código para o "Immortal" pretendia saber o que fazer no 2º nível. Já apanhou as três jóias e descobriu a sala secreta. Só falta saber a posição das jóias para abrir a porta do terceiro nível.

No próximo domingo regressamos com mais novidades, estejam atentos!

"Correio da Manhã", "Os Jogos no Computador", Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa

DO LEITOR

Simões, Rua Dr. Brito Sousa, 3840 Vagos, Aveiro.

Outro anúncio de venda veio da "Softclub", cuja sede fica na rua Sousa Martins, 49, 8900 Vila Real de Santo António. Esta associação dedica-se exclusivamente à venda de "software" por correspondência.

O João Teles enviou-nos a solução do "Larry I" e pede ajudas para o "Police Quest in the pursuit of the Death Angel" e "Larry II". O teu pedido fica lançado no ar: quanto à solução que enviaste, tentaremos publicar, mas isso vai demorar algum tempo, pois este tipo de jogos não é muito aconselhável ao público mais jovem. Com um bocado de boa vontade talvez consigamos disfarçar certas partes.

Tal como na crítica do jogo, deixamos o melhor para o fim. Estamos a falar da "fanzine"

"Computer Magazine". Já recebemos inúmeras revistas deste género ("Computomanias", "MicroShow"), mas esta é a mais profissional de todas (isto não significa que as restantes não sejam boas).

Toda a revista é processada por computador para evitar problemas na montagem das páginas (ocorre frequentemente quando se recorre aos textos escritos à maquina como originais), deste modo imprime um aspecto sóbrio e profissional.

O humor é um factor predominante desde a primeira página, com o director anónimo, até à ultima, que está repleta de piadas. Os artigos da "Computer Magazine" são bastante interessantes e o primeiro intitula-se "Sabe como funciona?...".

Nessa secção tratam dos mais diversos assuntos, desde a música

assistida por computador ao mercado português de jogos, que fala da prometida e temida legalização do "software" (muito interessante!).

O espaço seguinte é reservado ao passatempo mensal. As críticas dos jogos são na maioria acompanhadas por mapas e dicas, muito original! As últimas páginas são destinadas a previsões e ao correio dos leitores (onde publicamos os pokes e dicas mais pedidos).

Os defeitos da revista contam-se pelos dedos: ocupam-se somente do Spectrum e por vezes surgem construções gramaticais não muito agradáveis (as vezes acontece!).

Apenas por 175 escudos temos acesso a uma revista brilhante. Se a virem à venda, não hesitem.

Falaremos mais da "Computer Magazine" noutra ocasião, pois já tivemos acesso a exemplares anteriores e contactamos os seus autores.

PRÓXIMAS

Não publicavamos esta rubrica há imenso tempo. Já que entramos num ano novo, vale a pena dar uma espreitadela nas novidades que se aproximam.

"Ranxerox" é uma das mais recentes produções da "Ubisoft". As aventuras deste herói da banda desenhada estão repletas de sexo e violência. Sera que no jogo assistiremos a isso tudo? É possível, pois no anúncio aparece escrito "A sua mãe não iria gostar".

O nosso último destaque vai para o fabuloso **"Powermonger"**, um jogo bem ao estilo do "Populous" com muitos mundos para conquistar. O objectivo é o mesmo: fazemos papel de um deus que tem o poder da criação, temos que fazer o nosso povo evoluir contra as invasões inimigas dirigidas por outra entidade divina.

Quem gosta de estratégia não deve perder por nada este título magnífico.