

OS JOGOS NO COMPUTADOR

84

"SPEEDBALL 2"

Foram necessários dois anos para a prestigiada "ImageWorks" (presentemente uma das melhores firmas de videojogos para os micros de 16 bits) apresentar "Speedball 2", a sequela do "Speedball".

Para quem não sabe "Speedball" foi um dos pioneiros no género de desporto futurístico. Reúne características de inúmeras modalidades desportivas: basquetebol, andebol, rãguebi e futebol. É da praxe em situações semelhantes misturar muita violência (é o prato forte) e fornecer um argumento negativo da sociedade futura (tipo guerra nuclear ou malandros no governo).

No ano dois mil e picos... bla, bla, isto, bal, bla aquilo... (para abreviar o que não interessa) o governo corrupto (aí está!) e vicioso decide abolir todos os desportos por falta de audiência, à excepção de um (adivinhem qual?).

É particularmente por essa razão (e não só) que todas as atenções se viram para a reabertura da temporada do "Speedball", o melhor e único desporto capaz de mover milhões de adeptos.

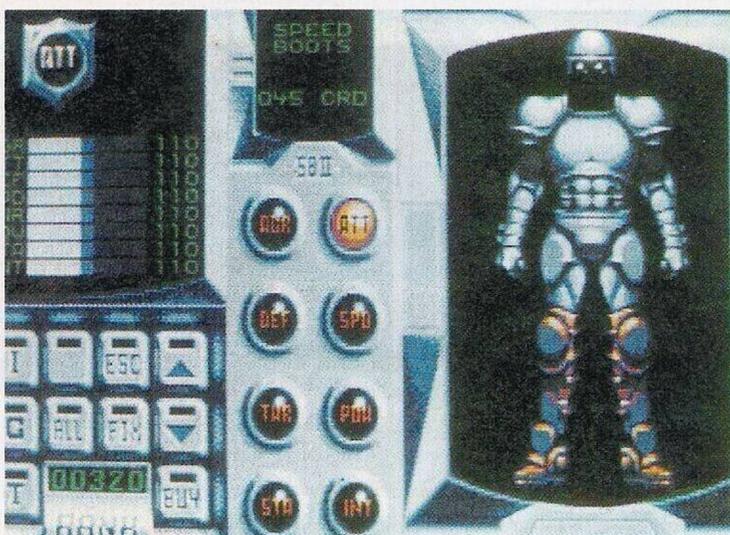
A nossa tarefa neste cenário futurista é conduzir a "Brutal Deluxe", a

pior equipa da história deste desporto, cuja singela posição o situa no último lugar da segunda divisão, ao topo da tabela, ou seja, assumir o título de campeão da primeira divisão (até rima).

É tão simples como isto!

O número 2 a seguir ao título está muito bem colocado pois a "ImageWorks" não ficou por uma remodelação simples do jogo, como é habitual em certas sequelas.

Os poderes do jogador foram ampliados ao máximo na acção e



na estratégia que em si já é uma novidade em relação ao predecessor. Começemos mesmo por aí, pela estratégia, se formos adeptos deste género e não nos ajeitarmos à acção, basta optarmos unicamente pelo cargo de treinador cuja função é encarregar-se da

Até agora temos assistido a novidades, mas não ficam por aqui, na acção também foram implementados alguns extras. As dimensões do campo (arena) são praticamente o dobro do original e durante o jogo podemos recolher objectos que nos facilitam a vi-

tória.

Cada golo marcado pode valer inúmeros pontos dependendo do trajeto da bola. Quando atinge as estrelas fixas das paredes laterais incrementa o valor do golo. A bola pode ser electrificada com a finalidade de atingir jogadores adversários (tão mauzinho!) e não só eliminamos um adversário (vêm dois "robots" médicos buscá-lo) como ainda ganhamos pontos.

Os gráficos são primorosos chegando a ocupar o ecrã na sua totalidade com desenhos ilustrativos da vitória (ou derrota). O som reproduz fielmente o ambiente no interior de um estádio: a multidão a gritar, o locutor entusiasta e os vendedores a anunciar gelados ("ice cream").

É mesmo ver p'ra crer!

Quem gosta de acção com um "cheirinho" a estratégia, servido por violência desnecessária no desporto (é isso mesmo!), não deve perder o "Speedball 2".



Nome: "Speedball 2"

Género: Desporto/Estratégia

Gráficos: 87%

Dificuldade: 79%

Som: 85%

Apreciação global: Obrigatório!

Computadores: Amiga, ST e PC

(versão ainda na forja)

preparação física dos jogadores (no ginásio), compra de material suplementar (poderes extras) e aquisição de novos jogadores.

É preferível controlarmos ambas as fracções, gerimos o clube da melhor forma e asseguramos um bom resultado em campo.

Cada equipa é composta por doze elementos, um guarda-redes, dois defesas e três médios, atacantes e defesas. Todos eles podem ser "dispensados" desde que tenhamos dinheiro suficiente (ganho em vitórias).



"POKES" E DICAS 84

Enquanto não recebemos dicas, pequenos truques e "pokes" que tanto apreciamos, vamos publicando as soluções do "LOOM" para os 16 bits e o "Vendetta" para os 8 bits.

Começemos com o "Loom", da autoria do "Dark Power" que tem monopolizado esta secção há várias semanas consecutivas.

Depois de vermos o futuro através da esfera saímos da sala e vamos ao encontro do Bispo. Activamos-lhe o cursor duas vezes para este cumprir a ameaça.

Abre-se no chão um buraco que serve de ligação para o mundo dos mortos. deste sairá um fantasma para matar o Bispo. Agora já podemos apanhar o bastão mágico, voltamos a sair e a entrar. Quando reparamos que a fera saiu da jaula para nos perseguir, ao tentarmos fugir caímos no buraco de ligação entre os dois mundos.

Dirigimo-nos ao buraco que tiver as menores dimensões para encontrarmos o fantasma do Rusty. Depois de ouvirmos esta figura aplicamos-lhe o feitiço de curar para ajudá-lo, o esqueleto agradece-nos e vai-se embora. Saímos do buraco e fechamo-lo com o mesmo feitiço anterior (de curar). Prosseguimos para o próximo buraco e repetimos a operação (ajudando os seus habitantes e fechando-o no final).

Pouco tempo depois encontramos o bando de cisnes no lago, uma destas aves dirige-se-nos (mais tarde descobrimos que é a nossa mãe, que infeliz novidade) explicando que ainda falta cobrir um buraco. Voltamos atrás (por onde entramos) e tapamo-lo.

Regressamos ao lago e andamos pela esquerda até encontrarmos um novo buraco (o jogo está cheio deles), atravessamo-lo para voltarmos à ilha. Ao entrarmos na cabana-palácio (esperar um pouco) vemos o nosso tutor a ser perseguido pelo fantasma que matou o Bispo. O tutor tentará dizer-nos o feitiço que destrói o tear, mas antes disso o fantasma enfeitiça-o impedindo-o de falar.

Dirigimo-nos ao tear e activamos o cursor duas vezes consecutivas, o tear dir-nos-á o feitiço utilizado pelo fantasma, voltamos à sala e ditamos o feitiço ao contrário (inverso) para quebrar o encanto. Acontecerá uma nova perseguição e o tutor acaba transformado num pato assado. Voltamos ao tear para aprender esse feitiço, repetimos a operação (tocando ao contrário) para libertá-lo mais uma vez.

Desta vez o fantasma fica mesmo aborrecido pois elimina o tutor com o poderoso feitiço de destruir. Nesta deplorável cena foi revelado finalmente o feitiço

mais cobiçado, agora já podemos aplicá-lo no tear.

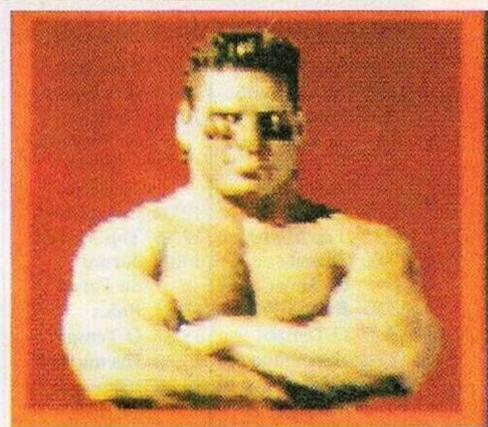
Ao destruí-lo abre-se um novo buraco (mais um!!) donde sairá a mãe do herói, quando entrarmos no buraco o fantasma tentara destruir-nos mas antes disso aplicamos no herói o feitiço de transformar pessoas em cisnes (dado pelo tear no início do jogo).

Esquivamo-nos do feitiço e acabou tudo bem para os bons da história. Acabámos de vez esta longa aventura mas ainda há mais jogos para resolver.

Passemos de seguida à solução do terceiro nível do "Vendetta" (é parecido com o 1º nível), com um murro abrimos a porta da direita, entramos na sala para apanhar uma das bazucas que estão fixas à parede, ainda na mesmo local utilizamos o pé-de-cabra para abrir as caixas e obter munições e um colete antibala e apanhamos o conteúdo da pequena caixa (contém energia).

Saímos e avançamos dois ecrãs para a direita, subimos as escadas e viramos à direita até a caixa que se abre com o pé-de-cabra (apanhar chave). Voltamos atrás, descemos as escadas e entramos na porta que se encontra neste ecrã.

No interior abrimos as gavetas da mesa superior para apanhar um



mapa e da mesa inferior para ficarmos com uma bolsa (desprezar a outra mesa). Avançamos para o próximo quarto e recolhemos um sapato que se esconde na cama inferior. Saímos para voltar ao local inicial 9 onde começamos o jogo).

Destruímos o tanque com a bazuca (so temos uma chance) e dirigimo-nos ao carro, utilizamos a chave para abrir a porta e seguimos estrada fora até ao quinto nível.

É tudo por hoje!

Esta semana foi totalmente preenchida com aventuras, esperamos que os leitores adeptos de jogos de acção invertam esta situação.

A vossa correspondência deve ser enviada, como é habitual, para "Correio da Manhã", "Os Jogos no Computador", Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.

SECÇÃO DO LEITOR

Aqui estamos para mais uma semana. Hoje resolvemos encurtar um pouco (sem exageros!) esta tão apreciada secção para ver se ganhamos espaço na rubrica de "pokes" e "dicas".

Procedemos deste modo pois temos muito material e bom, especialmente soluções de aventuras em lista de espera. Sem mais perda de tempo começemos com os clubes.

A "Orion-Soft" (ex "CPA") é uma associação que se ocupa de três sistemas diferentes: Spectrum, Compatíveis PC e CBM Amiga (500 e 2000). Quem estiver interessado em inscrever-se na "Orion", pode fazê-lo através do endereço: Rua Aquilino Ribeiro, Lote 23, 2º Dto, Serra das Minas, 2735 Cacém.

A "Informania" também tra-

balha com os PC's e Spectrum, neste recente clube troca-se jogos, ideias, mapas e dicas. Com a periodicidade trimestral realiza-se um sorteio entre os sócios, os prémios vão desde jogos a revistas. Para mais informações escrever para a Rua Acácio Barradas, 34, 4 Esq. 2900 Setúbal (Telf: 33837 da rede de Setúbal).

O Nuno Silva, residente na Av. Luís de Camões, Lote B-5, 1º Esq., 2870 Montijo, pretende trocar "software" com outros leitores para o Amiga 500, desde jogos, utilitários e demos.

As vendas continuam a marcar presença. A primeira desta semana refere-se a um 128 K +2A com os respectivos manuais e 70 jogos. Podem obter mais informações pelo telefone 2031065 ou pela morada Rua de S. Tomé e Prínci-

pe, 8, Baixa da Banheira, 2830 Barreiro.

O jovem Nuno pretende desfazer-se de um Timex 2048 com um monitor e impressora. Podem contactá-lo pelo telefone 4438848 (Paco d' Arcos) depois das 20 horas.

Findamos esta secção com o leitor Rogério Martins que diz possuir para venda um copiador para o Spectrum da sua autoria. Sendo programador é o máximo que se pode ter em termos de "software" para o dito computador. é de fácil utilização e consegue guardar na memória todo o tipo de blocos, dos pequenos aos grandes (onde a maioria dos copiadores falham).

Podem adquirir esta preciosidade intitulada "CopySoft" através do seguinte endereço: Rogério Cordeiro Martins, Poço dos Ferreiros, 8150 S. Brás de Alportel.

PRÓXIMAS

Esta semana o nosso destaque vai inteiramente para dois jogos um deles para os micros e o outro para as máquinas de arcadas que costumam ser um trampolim para as versões nos computadores.

O primeiro é o "Masterblazer", um "remake" do antigo "Ballblazer" da "Rainbow Arts".

O objectivo permaneceu inalterável, controlar a nave num imenso campo com a finalidade de empurrar a bola contra as linhas demarcadas para marcar pontos (semelhante ao futebol).

"Pit Fighter" é o jogo das arcadas que está a causar sucesso nos salões de jogos. Gráficos super-realistas, som perfeito e o angulo de visão muda constantemente.

Enquanto a realidade virtual não chega aos sistemas mais caseiros, "Pit Fighter" é o último grito na perfeição.