

OS JOGOS NO COMPUTADOR

"PGA TOUR GOLF"

Para esta edição de aniversário resolvemos publicar um título especial. Não de aventura ou acção, mas de um género pouco divulgado neste espaço.

Um simulador, não de qualquer viatura (avião, automóvel...) como é a maioria dos jogos pertencentes a este género, mas de golfe.

Por um preço acessível (inferior a qualquer taco de golfe), qualquer jogador, mesmo o mais desajeitado, pode experimentar este desporto elitista.

A primeira impressão induz-nos em erro: colocar uma pequena bola num buraco não é tão fácil como parece. As adversidades são imensas, nomeadamente vento, bancos de areia, árvores, água, relevo do campo, escolha dos tacos...

Antes de avançarmos mais, comecemos pelo princípio.

«PGA Tour Golf» é composto por quatro circuitos: TPC Avenel, Sawgrass, Sterling Shores e PGA West Stadium.

Entre eles a dificuldade é ténue: uns têm buracos fáceis e difíceis, como é o exemplo do «Amen» e «Island hole».

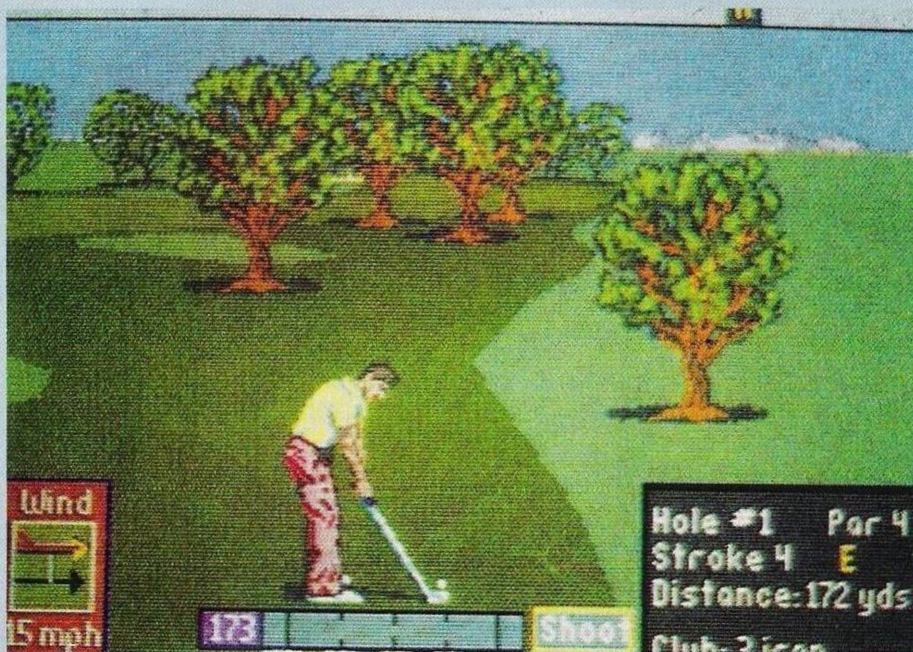
Em termos de simulação, «PGA» aproxima-se com sucesso da realidade. Aliás, todos os programas da «Electronic Arts» (especialista em simuladores) são dotados de um alto grau de verosimilhança.

Não podemos levar todos os tacos («Club») para o jogo (excesso de peso), o que nos obrigará a fazer uma selecção cuidada.

«PGA» dispõe de vários modos de visão. Por cima do campo, onde podemos apreciar o trajecto efectuado e o progresso, o «lie» ou posição em que a bola se encontra (à superfície, sobre a relva, meio enterrada..) e, caso seja a ocasião, um «zoom» sobre o «green». Esta última opção permite-nos ver com maior pormenor o relevo do terreno e pode ser rotacionado em duas direcções (o ponto de referência é a bola), esquerda e direita.

No início de cada buraco um jogador profissional (Tony Armour III, Crais Stedler...) aconselha-nos sobre os obstáculos que iremos encontrar e os procedimentos correctos.

No canto inferior exhibe-se o número de



tacadas já efectuadas, a distância ao buraco, direcção do vento e a respectiva intensidade, o taco utilizado e o par.

«Par» é o número de tacadas que um jogador tem de executar para concluir um buraco. Esse número que, depende da dificuldade e da distância, pode ser três, quatro ou cinco.

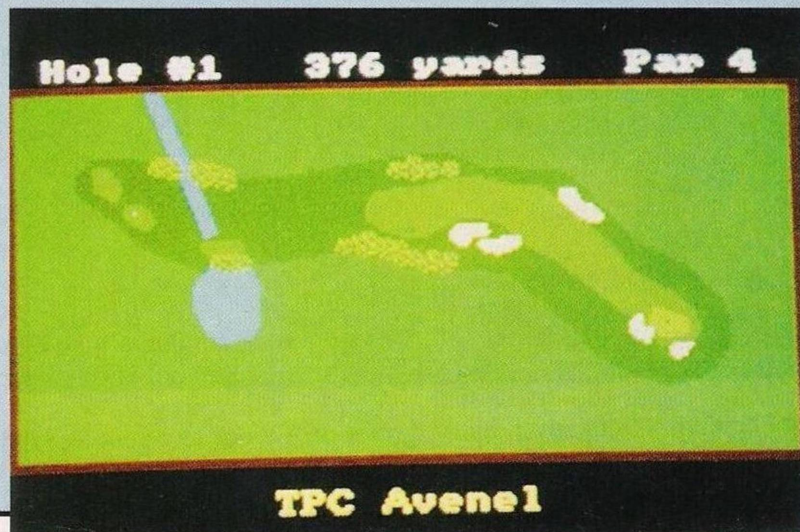
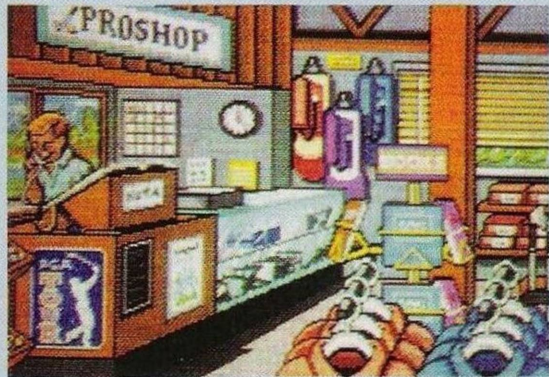
Quanto menos tacadas utilizarmos, maior será a hipótese de ascender às eliminatórias.

Os prémios, somas astronómicas, variam dos 300 mil e os dois milhões de dólares.

A partir daqui é só jogar (máximo de seis jogadores) e aprender. Essa é uma das vantagens do «PGA Tour Golf»: não requer muitos conhecimentos sobre a modalidade, apenas os básicos.

Com a prática dominamos todos os termos técnicos: «birdie» (uma tacada abaixo do par), «boogie» (duas), «green», «fringe», «chip»... e, quem sabe, podemos até ser entusiasmados a experimentar o golfe a «sério».

Nome: «PGA Tour Golf»
Género: Simulador
Gráficos: 73%
Animação: 75%
Som: 80%
Originalidade: 85%
Jogabilidade: 81%
Total: 89%
Versões: Compatíveis PC/
e Amiga



POKES & DICAS

Commodore Amiga:

«Leonardo» - Códigos de acesso aos níveis mais avançados:

EMMENTALER, ALP-HORN, MATTERHORN

«Rainbow Islands» - Para obter vidas infinitas, empurramos o «joystick» até ficarmos com três créditos e premimos as teclas Q, W, E, T, Y e «Fire», simultaneamente.

«Rotor» - Códigos de acesso aos níveis; GAG, LIP SLY, MEW, ANE, TNT, PIT

«Strider 2» - No início do jogo premimos as teclas S, T, R, I, D, E, R e a função «F2» simultaneamente. Se tudo correr bem, surgirá, num canto do ecrã, uma pequena cara e bastará teclar «E» para obter energia extra «T» para incrementar a velocidade e «D» para aumentar a energia do «droid»

«Eliminator» - Códigos de acesso do 2 ao 14.º nível; AMEOBA, BLOOP, CHEEKI, DOINOK, ENIGMA, FLIPME, GEEGEE, HANDEL, ICICLE, JAMMIN, KIKONO,

LAPDOG, MIKADO

«Time Machine» - Escrever na tabela da pontuação «Dizzy» e durante o jogo basta teclar 1, 2, 3, 4, ou 5 para escolhermos esse mesmo nível, esta opção também nos permite obter nove vidas.

«Dragon Breed» Pausamos o jogo e escrevemos «IREM» (não carregar no «enter») para ficarmos com vidas energia infinita, ao premirmos «N» passamos de nível.

«The Amazing Spider Man» - Durante o jogo ao teclarmos a função «Help» restauramos a energia ao máximo.

«Escape From the Planet of Robot Monsters» - Quando estivermos a defrontar um monstro no final de um nível, carregamos no botão de «fire» do «joystick», até perdermos toda a energia; quando voltarmos à acção ficamos com imunidade.

ZX Spectrum:

«Vixen» - Poke 51789,0: Poke 57541,0

«Untouchables» - Carregar em Q, W e E para passar de ní-

vel «Score 3020» - Teclar «METALKIOZ»

«Loopz» - Códigos de acesso aos níveis mais avançados; EASY, CUTE, ARTY, FOXY, CRAS, WHET, POLL, ZUIS, EMMA

«Mutante Zone» - Durante o jogo premir em «CHARLY» ou «EASY» para obtermos vidas infinitas ou imunidade.

Compatíveis PC:

«Kings of the Beach» - Códigos de acesso; SIDEOUT, GEKKO, TOPFLITE, SUNDEVIL

«Game Over 2» Durante a zona I, permanecer no canto superior esquerdo do ecrã para passar de nível com todas as vidas. Finalizamos esta secção com a solução do «Leisure Suit Larry in the Land of Lounge Lizards» ou simplesmente «Larry I». Depois de tantas semanas a fio com esta solução, hoje acabamos de vez com este jogo, mas ainda há por aí muitos outros para desvendar.

Depois de termos carregado no botão da secretária, uma por-

ta, neste mesmo andar, abrir-se-á.

Entramos e dirigimo-nos até à varanda (após termos rodeado o sofá). Neste cenário encontramos uma piscina e uma bela rapariga a banhar-se.

Entramos na piscina («nude») e estabelecemos contacto visual («look her»), depois desta aproximação entregamos-lhes a maçã («give apple to her») e...

Acaba aqui! Quanto ao resto é uma cena animada, não vamos dizer mais, para não estragar a surpresa.

Antes de findarmos agradecemos aos prezados leitores **Bruno Clímaco, Rui Pedro, Nuno Ricardo, «NEWgame», José Borges, «C.A.C.» e João Teles** (solução do «Larry I») pelo excelente material enviado.

No próximo «Correio de Domingo» regressamos com mais novidades. Fiquem atentos e vão escrevendo para:

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

SECÇÃO DO LEITOR

Estamos de parabéns:

Mais um ano que passou, o segundo.

Desde a nossa primeira edição temos vindo a evoluir e esperamos continuar a crescer, sempre nesse sentido.

Nesta rubrica já divulgámos imensos jogos, entre eles alguns de autoria portuguesa, não tantos como desejávamos, mas, sempre é melhor que nada.

Esclarecemos dúvidas questionadas por leitores entre outros assuntos.

Agora que a legislação do «software» está prestes a entrar em vigor, justifica-se, cada vez com mais intensidade, a presença do nosso espaço. Enquanto os jogos são baratos (cópias piratas), não há problema em comprar um título fraco, ou que não seja do nosso agrado.

Basta comprar outro, já que o preço não é significativo. Mas, com os originais, estes deslizes são

autênticas «facadas» na bolsa. Quando vamos a uma casa comercial para adquirir um jogo temos que saber, exactamente, o que vamos comprar.

Ainda sobre este assunto, deixamos um recado aos distribuidores e responsáveis destes programas originais recreativos.

Tenham um bocado de senso! Estão a cobrar preços equiparados (com diferenças mínimas, mas por vezes superiores) aos praticados na Grã-Bretanha. Mas esqueceram-se de um «pequeno» pormenor: o trabalhador médio inglês tem um vencimento muito superior ao do português.

Se continuarem com esses preços é preferível colocarem os jogos nas prateleiras, junto do caviar, entre outros produtos de luxo.

Dito isto passamos à iniciativa do **melhor jogo de 1990**.

Bem, houve uma tremenda confusão. Inicialmente pretendíamos distinguir os melhores, jogos cuja

produção fosse do ano de 1990. Mas foram tantos os leitores que colaboraram nesta votação que, após o escrutínio, surgiram títulos anteriores e posteriores a 90. Entre eles alguns são vencedores.

Já que tomou este rumo, deixou de se tratar dos «melhores de 90» mas «os mais jogados em 90/91». Eis os resultados nas diferentes categorias, 8 e 16 «bits» respectivamente.

Acção: «Robocop 2» e «Golden Axe»; **Estratégia:** «Sim City» e «North & South»; **Aventura:** «Vendetta» e «Operation Stealth»; **Simulador:** «Super Monaco Grand Prix» e «Wings»; **Perícia:** «Plotting» e «Pang»; **Conversão de Arcada:** «Pang» e «Golden Axe»; **Firma:** Ocean, em ambas categorias; **Jogo mais jogado:** «Pang» e «Kick Off 2».

O título que mais nomeações obteve foi o «Pang», no total de três. Embora seja mais apreciado

na versões de 8 «bits». O já antigo «Sim City» continua na ribalta e parece querer manter esse lugar por muito tempo. A conversão do «Golden Axe», especialmente nos 16 «bits» obteve uma vitória esmagadora.

O último comentário, em relação às eleições, é sobre a firma. A «Ocean» venceu por uma margem abismal, o que volta a ser prova do seu domínio no campo dos videojogos.

Mas, atenção, esse domínio não pode durar sempre. A «Psygnosis» e a «Lucasfilm Games», entre muitas outras firmas que o digam, pois, ano após ano, têm vindo a evoluir e a ganhar adeptos.

Parece que, por hoje, está tudo dito. Agradecemos a todos os leitores que têm vindo a acompanhar-nos, pois sem eles este espaço não tera fundamento. Obrigado por tudo e fiquem sempre na nossa companhia!