

OS JOGOS NO COMPUTADOR

196

"BILLS'S TOMATO GAME"

Depois do genial Lemmings 2, a Psygnosis chegou à nossa coluna de jogos com outro filho seu, menos pródigo, um jogo de tomates na mesma linha de aliança do jogador e do protagonista com a Natureza.

Romeu e Julieta na versão de tomates...

Era uma vez um tomate - macho - que dava pelo nome de "Terry" e uma exemplar feminina do tomate que era a "Tracy". Estes destes dois tomates eram, tal como Romeu e Julieta, actores de uma tragédia amorosa: quando Terry conheceu Tracy foi amor à primeira vista, mas os tomates apaixonados, depressa olharam em seu redor e viram que estavam num meio hostil para que o seu amor frutificasse.

Na verdade, eles estavam embalados num camião com muitos amigos seus, mais parecendo escravos numa nau. O seu destino era cruel: o par amoroso ia direitinho para o mercado, sofrendo o risco de ser comido pelos homens que o achem vistoso. Depois, como a sua jura de fidelidade e amor eterno lhes dá muita coragem, decidem fugir daquele horrendo camião e saltam cá para fora. Mas o argumento dos romances não tem um fim feliz tão cedo, e apesar dos nossos tomates passearem alegremente pelos campos de mãos dadas e procurarem uma planta para o seu futuro lar, ela (Tracy) é assediada por uma terrível criatura que resolve raptá-la para grande infelicidade de Terry. Sam, o esquilo, levou, a mais-que-tudo de Terry para bem longe dos seus olhinhos esbugalhados e, para maior desgraça do nosso herói ela está numa videira mágica.

Não perdendo um minuto na ausência do seu amor, ele enfren-

ta a morte com um sorriso nos lábios, caminhando frente ao vento e ignorando plantas enfeitiçadas para salvar a sua única razão de ser... vegetal.

A estrutura

A estrutura do jogo é composta por 100 níveis no total, que Terry tem de atravessar sucessivamente para arrancar Tracy do ninho do esquilo mau. Estas etapas estão por sua vez reunidas numa série de 10 mundos diferentes. Em cada um desses mundos os cenários, os adereços e as músicas obedecem a uma certa correspondência. Assim, temos vários universos: Egipto, mundo dos brinquedos, mundo do terror, mundo psicadélico, deserto e fábrica, entre outros.

Este é essencialmente um jogo de reflexão com traços de jogo de plataforma. O jogo visa coordenar os pensamentos do jogador em relação ao que se passa no seu visor com um estimulante efeito visual.

A ideia principal do jogo é muito simples: o nosso tomate começa no canto inferior esquerdo, sobre uma pequena plataforma que nos faz dar um salto pelos ares e, a partir deste impulso inicial, chegar à passadeira rolante no fundo do ecrã. Mas não devemos esquecer uma coisa: os tomates não se mexem e este é o principal problema. Devemos ser nós a

controlar a direcção e a velocidade do seu movimento através de ventoinhas, que nos fazem voar depois de lançados. Para ajudar em toda a gama de movimentos necessários há trampolins, blocos que lhe dão propulsão até à última parte. O jogo assenta mais ou menos sobre princípios da física, por exemplo a colocação de uma ventoinha a um plano superior ou num ângulo diferente cria outros movimentos no ar e a saída dos trampolins depende da forma como aterramos neles.

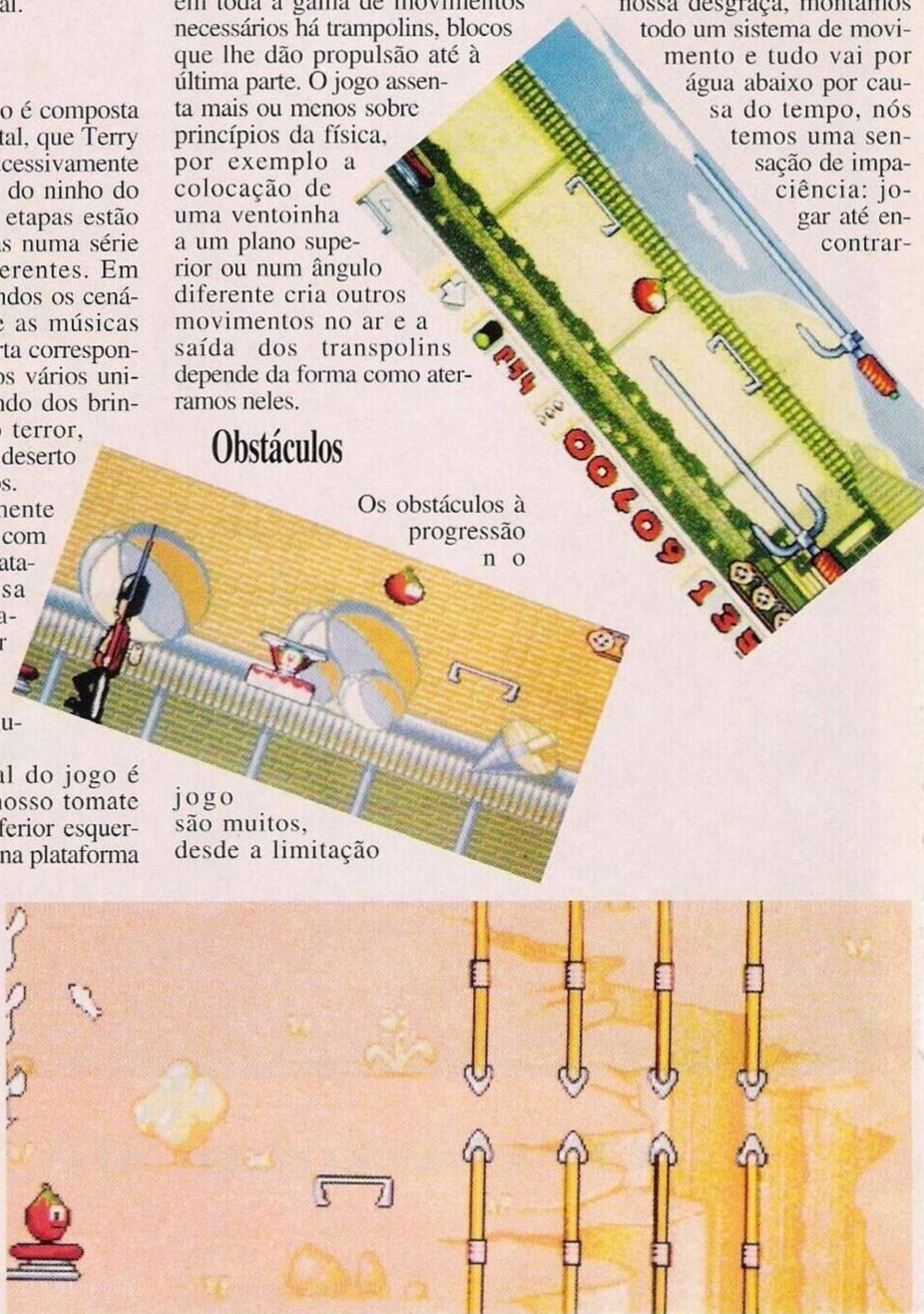
Obstáculos

Os obstáculos à progressão no

jogo são muitos, desde a limitação

de tempo ao evidente crescimento de dificuldades dentro do nível. As primeiras fases são extremamente simples, mas depois são cada vez mais e mais complexas, se bem que não há problemas em morrer já que se pode repetir.

Mas mesmo quando, para nossa desgraça, montamos todo um sistema de movimento e tudo vai por água abaixo por causa do tempo, nós temos uma sensação de impaciência: jogar até encontrar-





mos
uma solução.

Quando acabamos um nível é-nos dado um código de acesso (password) que permite retomar o jogo a qualquer nível, confortavelmente. As palavras chave são geradas à sorte, e a disquete não pode estar protegida de gravação mesmo quando estamos a jogar, as consequências são ligeiramente egoístas: se metemos esse código no computador de um amigo elas podem não funcionar ou ir parar a outro nível.

Um par de tomates/ vedeta de televisão

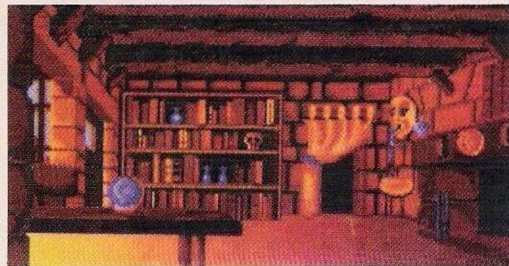
A originalidade deste jogo é uma das suas principais atracções e contribui para um novo fôlego no género com novas perspectivas. Ele deve muito ao seu tema e ao personagem que dão um ambiente muito próprio a "Bill's...". O jogo não pára de obrigar o jogador a novas tácticas e aproximações em relação aos puzzles, isso dá-lhe uma duração de vida relativamente grande. Toda a privilegiada concepção de jogo pode coroar este jogo como um clássico. De facto estes tomates já se tornaram uma celebridade da TV e aparecem como uma vedeta que se preze quase semanalmente num programa de videogames da britânica Sky One, onde jogadores de vários pontos do país natal concorrem entre si pela vitória e por prémios atraentes.

A música é bela e combina bem com o ambiente, sendo melodiosa e bem ritmada. Se bem que este jogo esteja bem longe da espectacularidade e ser irritante ou aborrecido após algumas partidas para certas pessoas; Bill's Tomato Game é, no mínimo, um jogo que merece ser observado e jogado por alguns tempos.

NOME: BILL'S TOMATO GAME

GRÁFICOS: 82%
ANIMAÇÃO: 61%
MÚSICA: 81%
JOGABILIDADE: 92%
ORIGINALIDADE: 90%
TOTAL: 84%

DICAS



Esta semana temos uma maré fraca de dicas. Ficamo-nos por algumas dicas de Compatíveis PC e a solução de Ween the Prophecy da editora francesa Cocktail Vision.

Compatíveis PC:

- **The Humans:** Códigos de acesso a alguns níveis:

- 2.º nível - Andie Pandi
- 3.º nível - Get a life
- 4.º nível - Carlos
- 5.º nível - Howie
- 6.º nível - Mooble
- 7.º nível - Csl
- 8.º nível - The humble one
- 9.º nível - Pixie

Leisure Suit Larry 1 - Premir ALT e X para passar à frente as perguntas iniciais. The/Immortal - Palavras de acesso a todos os níveis

- 2.º nível - CDDFF10006F70
- 3.º nível - F47EF21000E10
- 4.º nível - 8FDFE31001EB0
- 5.º nível - 6210E4300EB0
- 6.º nível - 3B7FB53010E41
- 7.º nível - 84D0F63010EC1
- 8.º nível - E011F730178C1

The Simpsons - Bart vs the Space Mutants - Quando nos aparece o ecrã da família Simpson no sofá, escrever Cowabunga e carregar ENTER. O truque dá vidas infinitas.

Ween the Prophecy (2.ª parte da solução)

A semana passada ficámos na parte em que seguíamos para a

esquerda.

Subterrâneo esquerdo -

Apanhar corda. Utilizar corda sobre a prancha. Utilizar óleo sobre o prato. Utilizar o caldeirão sobre o

anel. Examinar o crânio. Utilizar a bola de cobre sobre a órbita. Recuperar a bola de cobre. Apanhar pedra lunar. Utilizar tibia sobre orifício. Utilizar óleo sobre a tibia. Activar a alavanca. Regressar à direita. Utilizar prancha ligada sobre a pedra. Caminhar para a estela.

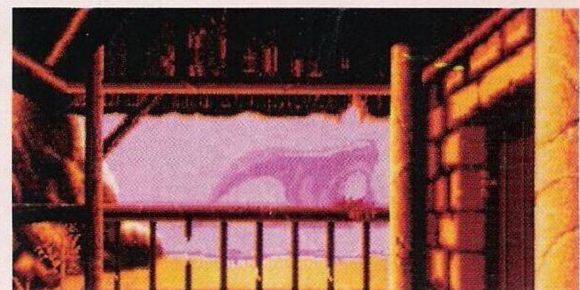
Estela -

Examinar o crânio. Examinar a pedra. Apanhar pedra solar.



Apanhar lança. Apanhar tibia. Utilizar a tibia sobre a lança. Utilizar a tibia e a lança sobre o cortinado. Utilizar a tibia e a lança sobre as amoras. Utilizar a tocha sobre o suporte. Examinar estela. Utilizar pedra solar sobre o nicho. Utilizar a pedra lunar sobre a pedra. Utilizar a flauta sobre Ween. Utilizar amoras

sobre Um. Utilizar Um sobre o orifício. Apanhar a chave. Utilizar a chave. Utilizar a chave sobre a fechadura.



Ir para a direita.

Sepulcro -

Examinar a espada. Levantar o gancho. Apanhar a espada. Utilizar a espada sobre a estátua. Levantar a armadilha. Utilizar a bola de cobre o anel. Utilizar o caldeirão sobre o ácido. Examinar mecanismo. Apoiar-se sobre a espada, o sol e a coroa. Examinar esconderijo. Apanhar efígie. Ir para a esquerda.

Estela -

Examinar Bargol. Examinar estela. Utilizar ácido sobre runa. Utilizar efígie sobre o nicho.

Lago -

Caminhar em direcção à coruja. Apanhar pluma. Examinar cofre. Usar pluma sobre o cofre. Apanhar veneno e recipiente. Ler o pergaminho. Utilizar veneno sobre o caldeirão e, também, o recipiente. Usar poção sobre a folha. Examinar o morangueiro. Apanhar o morango. Utilizar flauta sobre Ween. Utilizar morango sobre Um. Apanhar ouro. Utilizar ouro sobre a semiestatuetta. Utilizar a estatueta sobre a água.

Agradecemos aos nossos amigos **Bruno Dias** e **José Forcado**.

Acabou por hoje. Pareceu-nos um bocaco curto mas para a semana há mais e melhor. Escrevam-nos sobre o que quiserem para: "Correio da Manhã", "Os Jogos no Computador", Rua Mouzinho da Silveira, 27, 2.º, 1200 Lisboa.