

OS JOGOS NO COMPUTADOR

P R Ó X I M A S



No princípio do ano realizou-se uma feira internacional em Las Vegas, sob o nome de Consumer Electronics Show (CES), onde a indústria de entretenimento mostrou todo o seu potencial. Através desta exposição pudemos ter uma visão geral do que se adivinha para o ano em que é realizada, e muitas vezes é lá que o grande público e a Imprensa ficam a conhecer o lançamento de novos jogos, computadores, consolas e toda uma série de artigos da mais recente tecnologia.

Foi precisamente aqui, em 1984, o berço daquela futura estrela do cenário informático que é o Amiga 500. O ritmo inovador deste certame tornou-se cada vez mais espectacular: este ano foram lá lançadas duas novas máquinas com leitores CD, a **Laser Active da Pioneer** e a **3 DO da Matsushita/Panasonic**.

O 3 DO é sem dúvida filho de um deus maior, pois (quase) tudo parece soprar na direcção da maior glória desta máquina, desde a autoria à tecnologia. Os pais do projecto são essencialmente três: são a Electronics Arts, autora de mega sucessos no Amiga, quer no campo dos jogos (Populous, Desert Strike, F-18, etc.) quer nas aplicações sérias (Deluxe Paint, DMCS); a Matsushita, um titã da indústria electrónica japonesa e a Panasonic que, em princípio, é a distribuidora da futura consola. Mas a lista de coautores e de marcas que

imediatamente se prestaram a desenvolver software é gigantesca, tanto em quantidade como em qualidade: AT&T, Warner, Atari, MCA, Psygnosis, Ocean, Renegade, Virgin, Core Design, Microprose, Maxis, entre muitas outras. Usa tecnologia 32 bits RISC, a vanguarda nos processadores, consegue pôr milhões de cores no ecrã – e, repita-se, no ecrã (e não na paleta) – e é capaz de rotinas gráficas e de animação que

envergonham qualquer micro, com uma riqueza nunca vista de texturas, manipulação de objectos e transparências. Armazena cerca de 650 Megabytes de informação no disco e é capaz de ler não só os CD Audio como, também, os CD Foto (fotografias).

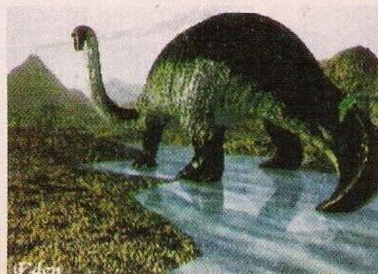
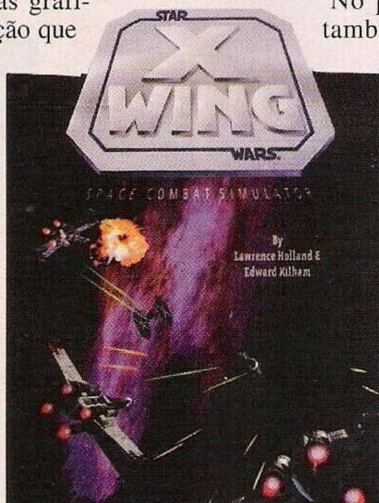
Por sua vez, o Laser Active da Pioneer é similar na maior parte dos aspectos tecnológicos, mas apresenta um outro atractivo: é ainda compatível com os jogos do Mega CD (a consola Sega Megadrive melhorada com leitor CD), e do NEC. As duas máquinas devem chegar aos grandes mercados nos finais deste ano.

Só resta saber se a presente realidade

de económica da Europa é capaz de suportar todas estas edições. Duvidamos muito que a bolsa da grande maioria dos portugueses se deixe seduzir pelos preços exorbitantes destas máquinas. De qualquer maneira, esperamos que os representantes da indústria electrónica e informática em Portugal manifestem interesse pelas estreias a que temos vindo a assistir.

No plano dos jogos, também se apresentaram aos olhos dos visitantes muitas e boas produções nesta nova era dos jogos de computador, e muitos deste títulos já circulam há algum tempo entre nós, como é caso do emocionante **"X-Wing"**, **"Chuk Rock 2"**, **"El Fish"**, etc.

A firma LucasArtes apresenta algumas sequelas como **"Maniac Mansion 2"** e começa agora a explorar o filão da trilogia épica da **Guerra das Estrelas**. Os apreciadores da FC decerto que ficarão saciados com o já presente entre nós **"X-Wing"** e ainda uma outra edição deslumbrante, mas só trazida para o CD-ROM: **"Rebel Assault"**. Este é dos primeiros jogos de arcade em CD-ROM,



com uma animação que promete agradar a gregos e a troianos.

A Maxis delicia os mais recatados apreciadores da estratégia com dois simuladores: **"El Fish"** e **"Sim Famm"**. **"El Fish"** foi desenvolvido por uma equipa de 40 pessoas entre as quais se incluem cientistas matemáticos e biólogos, e o motivo do jogo é o de simular um aquário com organismos complexos reais ou irreais, algas, peixes, sereias. De facto, este jogo apresenta duas vantagens: não dá o trabalho que um aquário real dá (e permite muito mais coisas) e está provado cientificamente que observar um aquário transmite uma sensação de tranquilidade ao cérebro.

Esperam-se ainda os lançamentos como **"Prince of Persia 2"**, o **"Senhor dos Anéis"** em CD, **"Eye of the Beholder 3"**, **"Shadow of the President"**, **"Eden"**, **"Seal Team"**, **"Syndicate"**, **"Lilil Divil"**, **"When Two Worlds War"**, **Mad Dog McCree**, isto para só falar dos mais importantes.

Se os nossos leitores manifestarem interesse falaremos das novidades que se adivinham e das perspectivas para o futuro do nosso mercado, abordando temas como a rivalidade Amiga/PC, o Amiga 1200, a tecnologia CD nas suas várias facetas (CD ROM, CDTV, CDI, etc).

Portanto se têm alguma coisa a dizer façam o favor de escreverem, pois este tema está na ordem do dia.



DICAS

O prometido é devido. Por isso mesmo aqui fica a descrição, passo a passo, da aventura Ween the Prophecy.

Ween the Prophecy

(3.ª parte da solução)

Caminho:

Apanhar espada. Utilizar espada sobre o rochedo. Examinar morango. Utilizar caldeirão sobre o orifício. Examinar o orifício. Utilizar o Orivor sobre o monte de ouro. Apanhar de novo o caldeirão. Caminhar em direcção à construção.

Jardim:

Utilizar veneno sobre a serpente. Apanhar o diadema. Apanhar a tocha. Utilizar tocha sobre as silvas. Utilizar o caldeirão sobre o anel. Utilizar bola de cobre sobre o diadema. Utilizar tubo sobre a armadilha. Apanhar a armadilha com vespas. Utilizar armadilha com vespas sobre as vespas. Avançar.

Ponte:

Apanhar cerejas. Activar cinco vezes o pergaminho de baixo (o dinossauro torna-se numa vespa). Utilizar a armadilha com vespas sobre as vespas. Utilizar a flauta sobre Ween. Utilizar cerejas sobre Urm. Utilizar Urm sobre armadilha com vespas. Avançar.

Porta Enigmática:

Examinar o mecanismo. Apanhar o frasco. Chamar Petroy. Utilizar Petroy sobre o mecanismo para conhecer o enigma. Carregar nas teclas. Accionar a alavanca.

Dois exemplos:

A dupla depois do triplo, um simples e depois o seu triplo: 4239. Adicionar os números por ordem crescente para fazer oito: 134. Avançar.

Guardiã:

Apanhar monte de madeira. Utilizar madeira sobre a lareira. Apanhar a folha. Apanhar o martelo. Apanhar o escudo. Examinar a fonte. Apanhar o líquen. Utilizar o líquen sobre a lareira. Carregar nos dentes 12,4,6 e 3. Examinar pedra. Apanhar a gárgula. Utilizar a gárgula sobre a cimalha. Apanhar trapo e usá-lo sobre a água. Utilizar trapo molhado sobre a cabeça e o olho. Utilizar martelo sobre o braço. Apanhar ânfora.

Utilizar a ânfora sobre a lareira. Apanhar a lupa. Utilizar a lupa sobre a liga. Utilizar o pólen sobre o quarto. Utilizar a flor sobre a lareira. Utilizar o frasco sobre o enclave. Utilizar o veneno sobre o outro quartzo. Utilizar o tubo sobre a serpente. Utilizar a serpentina sobre a gárgula. Utilizar trapo molhado sobre a serpentina. Utilizar a folha sobre a lareira. Apanhar o filtro. Utilizar o filtro sobre a guardiã. Recuperar a serpentina. Utilizar tubo sobre o diadema. Utilizar a bola de cobre sobre a estátua. Examinar a estátua. Servir-se da passagem.

Santuário:

Examinar o tabernáculo. Apanhar as luvas. Examinar cofre. Utilizar luvas sobre as aranhas medonhas. Usar as luvas sobre o coração. Usar o coração sobre o espaço. Examinar a tapeçaria. Apanhar espelho. Examinar vaso. Apanhar chave, colar e cálice. Usar o cálice sobre a balança. Accionar o nariz. Utilizar a passagem secreta. Utilizar espelhos sobre as tendas. Usar a chave sobre a fechadura. Avançar.

Jardim do templo:

Examinar as raízes. Apanhar as raízes. Utilizar bola de cobre sobre o colar. Usar espada sobre o larício. Usar as raízes sobre a resina. Utilizar a resina sobre o monstro. Apanhar o saco e usá-lo sobre a serpente. Apanhar o laço. Utilizar a serpente sobre o man-gusto. Apanhar o digital. Usar a espada sobre o colar. Utilizar a bola sobre o diadema. Usar o tubo sobre a água. Apanhar as pérolas e usá-las sobre o bacia. Usar o digital sobre a bacia. Apanhar o fémur e usá-lo sobre a bacia. Apanhar a bacia. Usar a mistura sobre a rainha. Apanhar tubo e usá-lo sobre o diadema. Usar a bola sobre o colar. Utilizar a espada sobre a corda. Avançar.

Falésia:

Apanhar o prato e usá-lo sobre a resina. Usar a resina sobre a flor. Apanhar o corno e utilizá-lo sobre a madeira. Apanhar a liana, depois de usá-la sobre o corno e a madeira. Utilizar a picareta ao pé da árvore. Apanhar prato e utilizá-lo

sobre a nascente. Usar água sobre o cogumelo. Apanhar pedra. Esperar pelo pássaro. Usar a pedra sobre o pássaro. Examinar o olho e o verme. Usar os vermes sobre o cogumelo. Descer a escada.

Praia:

Apanhar o ramo e usá-lo sobre o entalhe. Examinar morangueiro. Apanhar morango. Apanhar flauta e usá-la sobre Ween. Usar o morango sobre Urm. Apanhar o ouro. Examinar o monstro. Usar o ouro sobre o monstro. Apanhar a mochila e a rede. Usar a rede sobre o mar. Usar o martelo sobre os remos. Utilizar os remos no barco. Examinar o coqueiro. Apanhar o invólucro do coco. Utilizar o invólucro do coco sobre as nassas. Utilizar as nassas sobre os remos. Utilizar bola de cobre sobre o colar. Usar a espada sobre o bambou. Usar o bambou sobre o barco. Utilizar espada sobre o peixe. Usar os ovos sobre a aranha. Apanhar pano. Utilizar a vela sobre o mastro.

Mar:

Usar espada sobre o colar. Usar a bola sobre o diadema. Utilizar tubo sobre garrafa. Apanhar a rolha. Usar tubo sobre o diadema. Usar a bola sobre o anel. Usar o caldeirão sobre a água (várias vezes). Usar martelo sobre o cadeado. Examinar em redor. Apanhar o alcatrão. Usar a rolha sobre o alcatrão. Usar a rolha alcatroada sobre o orifício e usar muito rapidamente o martelo sobre o orifício.

Ilha:

Apanhar chave. Usar a chave na fechadura. Entrar na cabana.

Cabana:

Apanhar a pá.

Ilha:

Usar a pá na areia até termos oito buracos. Examinar e recolher o conteúdo dos buracos. Usar a espada na ostra e apanhar a pérola. Entrar na cabana.

Cabana:

Usar a flauta sobre Ween. Apanhar morangos e dar a Urm. Apanhar ouro. Dar ao velho o seguinte: ouro, olho, diamante, a pérola, o lingote, o escudo, sandália, os ossos de peixe e as jóias. Utilizar a espada sobre as pranchas

na parte detrás. Ir pela passagem.

Selva

Utilizar a espada sobre os ramos. Usar a espada sobre os arbustos à esquerda da flor. Apanhar o ouro. Carregar num dos orifícios e o Orivor aparece. Dar o ouro ao Orivor e apanhar a corda. Usar a corda sobre um ramo. Apanhar o ramo. Usar o arco sobre a noqueira. Usar o tubo com as penas e as penas com as flechas. Apanhar ramo. Usar o arco e depois a espada na noqueira.

Entrada

Apanhar cana e usá-la no olho. Examinar velho. Apanhar a pena e usá-la no cofre. Apanhar frasco de pólen e peçonha (veneno). Apanhar morangos. Usar a flauta sobre Ween. Usar os morangos sobre Urm. Apanhar o ouro. Usar o ouro sobre o velho. Apanhar a cana. Usar a cana sobre o olho. Apanhar os mirtilos. Usar a flauta sobre Ween. Utilizar mirtilos sobre Urm. Usar Urm sobre o velho. Usar veneno e pólen sobre o caldeirão. Usar poção sobre cogumelos. Apanhar trufa. Usar veneno e pólen sobre o caldeirão. Usar a poção sobre a erva do fundo. Apanhar camomila. Utilizar veneno e trufa sobre o caldeirão. Utilizar Lucyferys (esta poção=peçonha+trufa) sobre os rubis. Utilizar o caldeirão sobre a água. Utilizar o caldeirão sobre a lareira. Utilizar a camomila sobre o caldeirão. Apanhar o caldeirão. Usar a infusão sobre o verme. Utilizar o verme sobre os cogumelos. Ir para a esquerda.

Agradecemos aos nossos leitores

Bruno Dias e José Forcadó.

Por esta semana acabamos a nossa prestação com Ween, mas a última parte vai ser publicada futuramente. Aproveitamos hoje para “despachar” grande parte desta aventura, e para a semana voltamos à habitual crítica de jogos e às colunas a que nos adaptámos. Até lá continuem a participar com as vossas ideias para: “Correio da Manhã”, “Os Jogos no Computador”, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 2.º, 1200 Lisboa.