

A VIOLÊNCIA E OS JOGOS

Por JOÃO CRUZ

Cá estamos em mais uma habitual edição de Micromania e desta vez vamos abordar um tema que para certos leitores é um assunto delicado e, para outros, pouco importante. Quanto a nós, pensamos ser um assunto bastante actual e ao mesmo tempo útil de ser abordado: trata-se da violência oculta, manifestada pelos video-jogos.

Temos vindo a apercebermo-nos de que, actualmente, os video-jogos que implicam violência na sua acção (tipo «shoot'em'ups») têm vindo a proliferar cada vez mais no micro mercado e é bom perguntarmo-nos até que ponto estes programas não afectam psicologicamente os seus constantes utilizadores. Apesar deste assunto já não ser novo é a primeira vez que o abordamos mais a fundo nesta secção. Teoricamente, os video-jogos deveriam afectar (a uns mais do que outros, dependendo dos sistemas utilizados pelas pessoas) os jogadores, pois muitos deles têm como acção a violência. Vemos, com frequência, que o objectivo da maioria des-

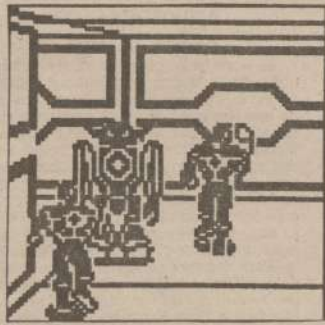
ses programas é destruir tudo o que nos aparece pela frente! O que se verifica, na prática, não corresponde à teoria. E porquê? As teorias provenientes de alguns psicólogos, que se debruçaram mais pormenorizadamente no assunto, são que os video-jogos não se tornam meios de expansão da violência a eles inerente, mas funcionam, sim, como catalisadores da violência existente em cada ser humano. Assim, quando estamos a jogar um jogo de acção e estamos empenhados freneticamente em abater todas as naves, ou inimigos que nos surgem pela frente, estamos a depositar todos os nossos esforços e acções (mais ou menos violentos) no «joystick», ou no teclado do computador e não em outra pessoa. O simples facto de darmos um «murro» na mesa, ou no computador, prova o facto de que estamos a descarregar as nossas depressões nervosas e como os jogos são adictivos, isto é, queremos sempre chegar mais longe, vai surgir o momento em que estamos tão exaustos que nos leva a concluir que, na

verdade, os video-jogos funcionam como um calmante para as pessoas mais temperamentais. No entanto, nem damos por isso... Eu, por exemplo, quando me encontro perante um jogo desse género, não me ocorrem pensamentos moralistas, pois quando estou a desencadear uma terceira guerra mundial num jogo de estratégia, ou estou a desintegrar uma série de naves espaciais num «shoot'em'up», sei que tudo não passa de um jogo no final e o que interessa é passar uns bons momentos de laser... Poderá não ser a melhor maneira de os passar, mas de certeza não há nada mais fascinante e adictivo do que o mundo fantástico e colorido dos video-jogos... e que o digam todos os micro jovens dedicados! Outro pormenor, do qual se podem tirar bastantes e positivas conclusões acerca deste assunto, é que se nota, na prática, que os jovens que jogam video-jogos são menos agressivos do que os que não têm esse «hobby». Portanto, a violência inerente dos jogos é inofensiva!

O QUE JÁ SE JOGA...



DOMINATOR



XYBOTS



CRAZY CARS II

Pelo que temos vindo a observar, ultimamente, programas do tipo «shoot'em'ups» continuam a surgir no micro-mercado com bastante frequência, o que conduz a uma certa falta de originalidade que se está a verificar neste domínio, devido ao muito pouco que existe para explorar nesse ramo. Então vão surgindo programas que recolhem as ideias de um, aplicam os gráficos de outro e têm a adicionar alguns novos pormenores, realizando assim um novo jogo de acção, de combates espaciais. Dentro deste conceito surge DOMINATOR, um jogo com gráficos bastante atraentes e coloridos, mas que quanto ao seu objectivo e desenrolar da acção, é a mesma história de sempre: destruir tudo o que nos surge pela frente! É no entanto um bom programa no género!

EDITOR: SYSTEM 3.
GÉNERO: ACCÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM BOM JOGO!

Estamos na presença de mais uma conversão de um jogo original das máquinas de jogos dedicadas. O seu nome é XYBOTS. Podendo ser jogado por dois jogadores ao mesmo tempo, este jogo tem como cenário o interior de um complexo numa perspectiva tridimensional e é nosso objectivo percorrer os diversos corredores que o constituem eliminando pelo caminho, as constantes hordas de «robots» e assassinos que tentam impedir a todo o custo a nossa progressão. Inicialmente, os gráficos não são muito atraentes, mas depressa esse sentimento nos escapa com o trepidante desenrolar da acção. XYBOTS é um jogo deveras adictivo, com bons pormenores técnicos, que lhe conferem uma certa originalidade, no domínio dos programas deste género.

EDITOR: TENGEN.
GÉNERO: ACCÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 128K: 19.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: MUITO JOGÁVEL!

Inicialmente criado para os computadores de 16-bits, este CRAZY CARS II tem aqui a sua versão para os Spectrum. Uma vez mais se compreende que algo se iria perder nesta conversão, mas dentro das possibilidades obteve-se um resultado minimamente positivo. Como já sabem, este programa é o sucessor do original CRAZY CARS que alcançou um relativo sucesso apesar da monotonia do objectivo. A diferença deste CRAZY CARS II, reside no facto de, embora termos que correr contra o tempo, não temos que competir com outros veículos, mas sim evitar uns polícias corruptos que, a todo o custo, nos tentam impedir de alcançar o nosso «check-point» a tempo. Bons gráficos e razoáveis efeitos sonoros fazem deste CRAZY CARS II um bom jogo.

EDITOR: TITUS.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 14. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: BOM!

JUÍZES NACIONAIS



NUNO RICARDO MOURÃO RIBEIRO
RUA DR. TOMAS DE FIGUEIREDO
4970 ARCOS DE VALDEVEZ

OPERATION WOLF

A missão neste estrondoso programa de acção é salvarmos os prisioneiros de um campo de concentração, o que não se apresenta nada fácil. Em OPERATION WOLF nós somos um soldado de elite que, durante as seis fases de jogo, temos que matar o que nos aparece pela frente, excepto os prisioneiros ou os pacatos habitantes da região, sob pena de lhe ser descontada energia. A originalidade deste OPERATION WOLF é a de não termos o nosso herói, pois o ecrã funciona como se fosse a nossa visão. Enfim, OPERATION WOLF graficamente está muito bom, só pecando no som. No entanto, é um jogo que de certeza o cativará. Eis a minha classificação para este excelente programa:
APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48K: 14.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM AUTENTICO ESPECTÁCULO!



PEDRO G. F. AMENDEOIRA
RUA MANUEL JOSÉ DA SILVA
EDIFÍCIO BOLÍVAR, 3.º ESQUERDO
3720 OLIVEIRA DE AZEÍMEIS

PARIS-DAKAR

«Nuestros hermanos» encontram-se realmente na linha da frente no que diz respeito a jogos para micro computadores. Entre as dezenas de jogos espanhóis que «invadem» o mercado nacional, destaca-se este fabuloso PARIS-DAKAR. A nossa missão consiste em percorrer as nove etapas, agrupadas em três fases: Europa, Sahara e Ténere. Partindo da capital francesa é nosso objectivo alcançar as praias africanas de Dakar, competindo com os melhores do Mundo na busca do primeiro lugar nesta consagrada prova. As etapas são sempre diferentes e para nos auxiliar na difícil tarefa de orientação dispomos de um caderno de navegação. Decididamente, um jogo a ter entre os melhores.

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48K: 16.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: COMPRE JÁ!

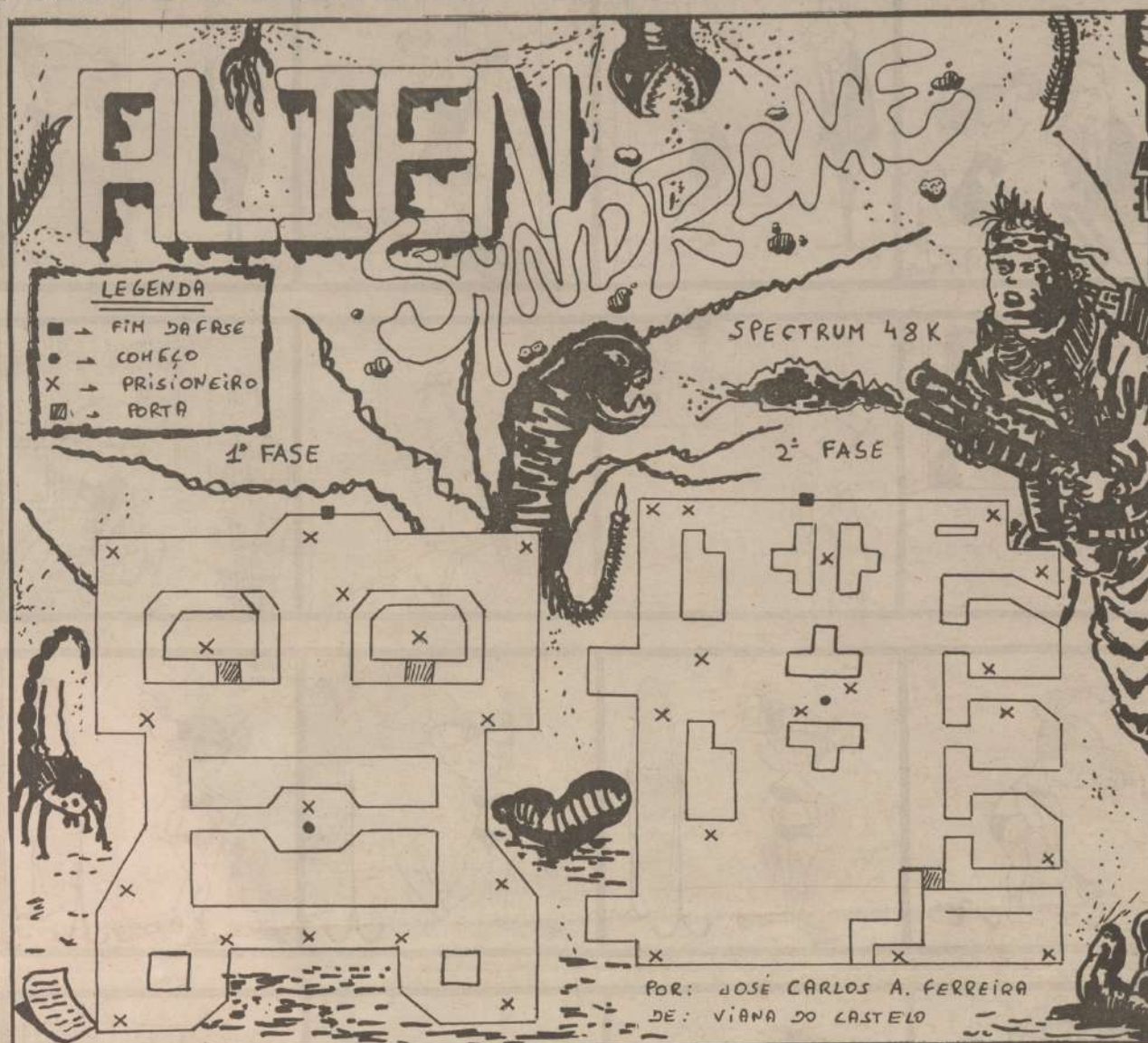
JOGOS	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1-FORGOTTEN WORLDS	1-ABRACADABRA	1-E. HUGES SOCCER	
2-XYBOTS	2-CORRUPTION	2-WEC LE MANS	
3-ZYBEX	3-JACK THE RIPPER	3-VIGILANTE	
4-XENON	4-BARD'S TALE	4-RED HEAT	
5-AFTER THE WAR	5-CARVALHO	5-ROBOCOP	

DE TOPO

SPECTRUM

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES



+++ DICAS +++

1. **INDIANA JONES**: NO QUADRO DE ESCOLHER AS TECLAS, TECLAR "JINGO" TEREMOS VIDAS INFINITAS
2. **ROBOCOP**: SE TIVERMOS MAIS DE METADE DA NOSSA ENERGIA PODEMOS MATAR PRIMEIRO A RAPARIGA E: SÓ DEPOIS O BANDIDO
3. **CYBERNOID II**: NO QUADRO DE ESCOLHER AS TECLAS, TECLAR O, R, G, Y TEREMOS VIDAS INFINITAS
4. **BASKET MASTER F.M.**: PARA EVITAR FAZER OS GESTOS DE 3 PONTOS ESPERE MAIS DE 3 SEGUNDOS ANTES DO LANÇAMENTO
5. **ARKANOID II**: SE FIZER UM SCORE SUPERIOR A 25000 ESCREVA NA TABELA DE RECORDES "MAAAH" E DE SEGUIDA EM "BREAK". CONTINUARÁ NO NÍVEL EM QUE PERDEU, COM AS VIDAS INICIAIS.
6. **STAR FORCE**: SE DISPARANDO NUMA BOLA AZUL A NOSSA NAVE ANDARÁ MAIS RÁPIDO.
7. **QUARTZ**: QUANDO Atingir um score carregue "HI GREG" E DEPOIS EM Z, S, D, G, H, B E TERÁ 8 VIDAS

POR: NUNO MOURÃO E ALBANO ARAÚJO DE: ARCOS DE VAIDEVEZ

BALL BREAK	35739,N	POR:
ARMY MOVES	573679	<i>Rylo</i>
" "	546030	<i>Beura</i>
TARGET REV	62975,20	
" "	587487	
" "	5633233	
MAD MIX	39947,N	

ESCREVAM PARA:
JORNAL DE NOTÍCIAS
MICROMANIA
4052 PORTO CODEX