



CAÇA DO SEU

Colagem: Tony



Qual é a melhor coisa para se fazer com qualquer computador?

Errou quem respondeu cálculos, planilhas, vídeos, FTPs, WWWs, malas-direta ou cartões de visita. O negócio sanguem bom é joguinho! Quem nunca nutriu nem mesmo uma paixão enrustida por um game qualquer, não viveu. Desvendar mistérios indecifráveis, caminhar por labirintos desconhecidos, chacinar alienígenas impunemente, passar horas diante de um tabuleiro de xadrez ou num bom joguinho de paciência pode não ser exatamente o seu modelo de passatempo, mas para uma grande e viciada maioria, é.

Essa mania que apaixona pessoas de qualquer idade cresce cada vez mais. Não é a toa que os softwares mais vendidos são games. Para se ter uma idéia, até o fim de 1994, o CD-ROM mais vendido do mundo era o jogo 7th Guest, da Virgin, com mais de um milhão de cópias vendidas em todo o planeta.

O mercado de games é uma coisa fantástica. Compreende desde a produção dos próprios joguinhos até uma indústria de produtos relacionados aos mesmos. Vai desde revistas especializadas até a produção de filmes no cinema baseados nos personagens dos games, ao contrário do que ocorria anteriormente (filmes como Indiana Jones, Stars Wars, Ghostbusters ou E.T. deram origem a grandes clássicos desde os remotos tempos do Atari). Existem jogos para todas as plataformas e os mais variados consoles. Clássicos como o russo Tetris e o maravilhoso Space Invaders ultrapassaram todos os limites possíveis e hoje podem ser jogados até no ônibus!

Um computador como o Macintosh não poderia ficar de fora. Mas nem tudo foi docinho para os mac-gamemaníacos. Nossa querida plataforma sempre teve menos jogos do que os PCs. Mas isso está mudando e mudando bastante. O investimento da Apple em novas tecnologias como o QuickTime VR, o QuickDraw 3D, os novos padrões de som e vídeo e, principalmente, o desenvolvimento de hardware dos novos Power Macs, estão fazendo o placar virar para o nosso lado.

Além disso, o sucesso da linha Performa no mercado Home despertou o interesse das grandes produtoras de games pela plataforma. Elas estão apostando muito nisso, lançando novos produtos para o Macintosh e convertendo grandes sucessos que existiam apenas em equipamentos PC.

NO MAC É MAIS LEGAL

Não podemos dizer que os jogos existentes até agora em Mac sejam caídos. Alguns games feitos para Mac também migraram para o PC com estrondoso sucesso, como o Myst, Hellcab, Journeyman Project e outros. Além disso, sem querer puxar a sardinha pro nosso lado, muitos games tem uma cara melhor no Mac. A própria capacidade gráfica do Mac fez com que as produtoras de games de PC melhorassem os seus próprios produtos. Um exemplo dessa mudança de paradigma seria a comparação entre a versão PC e a versão Mac do Prince of Persia. Quem jogou as duas versões sabe exatamente do que eu estou falando.

O início dessa mudança na disputa pela plataforma-mais-cool de games foi o lançamento quase que simultâneo dos grandes jogos-de-matança na plataforma Mac. De uma tacada só apareceram: Dark Forces, Marathon e Doom II, o jogo que sempre foi a pedra no rim dos mac-gamemaníacos. Por muito tempo, os pece-zistas chamavam nossas máquinas maravilhosas de "Macintrash" devido a um único motivo: o fato de que o Mac não tinha Doom. Agora, além de existir, ele roda melhor do que no PC. E os macmaníacos podem dar o troco: PC não tem Marathon, jogo que dá de dez em qualquer de seus similares.

A evolução está acontecendo rapidamente. Hoje, todos os grandes lançamentos mundiais são multiplataforma e normalmente funcionam melhor nos Power Macs, com notas altas nos quesitos recursos gráficos, sonoros e principalmente velocidade de processamento.

Podemos dividir os estilos de games de computador em: jogos-de-matança, jogo-de-nave, esportes, luta, aventura, corrida, pinballs, simuladores, de plataforma (tipo Mário) e, por fim, jogos-cabeça. Em apenas dois estilos o Mac perde feio para qualquer outra plataforma: luta e esporte, onde há apenas alguns jogos caídos de golfe e sky na neve. É inconcebível que não exista ao menos um Fifa Soccer, NBA ou Mortal Kombat para Macintosh. Mas tudo bem. Do jeito que as coisas vão, isso se resolverá rapidinho.

Essa matéria se propõem a mostrar os maiores jogos de todos os tempos (de acordo com a opinião do conselho editorial da MACMANIA) e os grandes lançamentos em Macintosh divididos entre esses estilos. Engatilhem suas armas e destruam seus inimigos.

por JEAN BOËCHAT

MAC UMA FORMA

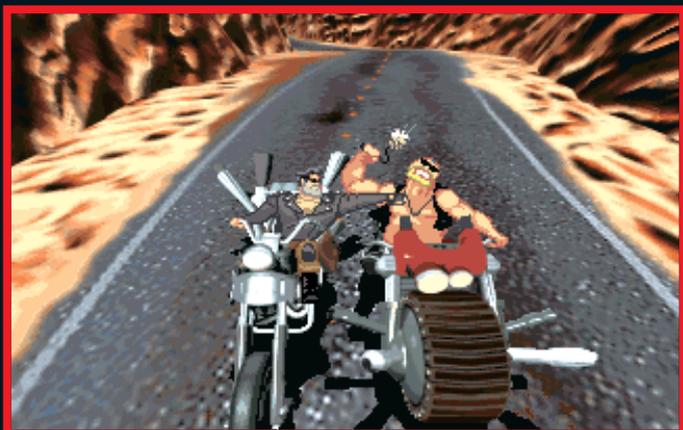
Fácil de usar, com melhores gráficos que os PCs, o Mac é uma bela máquina para quem é viciado em games

AVENTURA

Bom... esse tipo de jogo merece uma atenção toda especial. É o tipo de jogo que chega mais perto dos jogos-de-matança na preferência popular. São games extremamente bem elaborados, com um pique de história interativa ou desenho animado. Provavelmente, aí estão os maiores sucessos de vendas atuais.

Na atualidade, para se falar jogos de aventura, é preciso separar duas correntes: existem os jogos da LucasArts e depois vem o resto. A Lucas domina esse terreno, tanto pela qualidade quanto pela popularidade dos seus jogos.

A concorrência é braba mesmo. De um lado, obras primas como: *Myst* e *Hellcab*, os megahits da Virgin como *7th Guest* e *11th Hour* (que infelizmente não chegaram a tempo para esta matéria, paciência, fica pra próxima), histórias intrincadíssimas como o *Frankenstein* (ver *MACMANIA* # 21) e a megaprodução *Phantasmagoria*, da Sierra, com sete CDs cheios de sexo, terror e violência. Do outro, pesos pesados como: *Indiana Jones*, *Monkey Island*, *Full Throttle*, o novíssimo *Rebel Assault 2* e, por último, os lançamentos vindos da plataforma PC: *Sam & Max* e *Day of the Tentacle*.



As motos mais legais e os caras mais durões você encontra no *Full Throttle*

Full Throttle

Full Throttle é mais um jogo de aventura que mescla alguma interatividade com desenho animado de qualidade, trilha sonora bacana, direção de arte joinha e roteiro bem construído. É o primeiro *road-game* da história, com uma trama interessante. O personagem principal é Ben, um *easy-rider* que comanda a gang dos Polecats. Ele se envolve na disputa de poder na única fábrica de motos desse fictício mundo, a "Corley Motors". Ben acaba sendo acusado de um assassinato, sua gang é presa, sua moto é sabotada, está sendo procurado pela polícia e ainda tem que enfrentar as outras gangs violentas. A partir daí, tem que provar a sua inocência desmascarando o verdadeiro assassino, o grande vilão Adrian Ripburger, dublado por Mark Hamill (isso mesmo! O "Luke Skywalker", estrela de *Star Wars*!). Para tal, Ben não deve usar só a força bruta e seus conhecimentos como motociclista. Tem que usar a cabeça.

Para ultrapassar os obstáculos desse jogo não é preciso ser um adolescente viciado em games. Talvez por isso mesmo,

ele corre o risco de ser uma decepção. O que realmente faz os seus sestércios valerem na aquisição desse game é a própria história, a trilha sonora impecável – executada por uma verdadeira banda de motoqueiros – e, a animação, que roda num modo muito melhor renderizado num PowerPC.

Como bem afirmou o músico e game-macmaniaco André Abujamra, num BBS da vida, é um jogo pra se acabar rápido, sem grandes desafios.

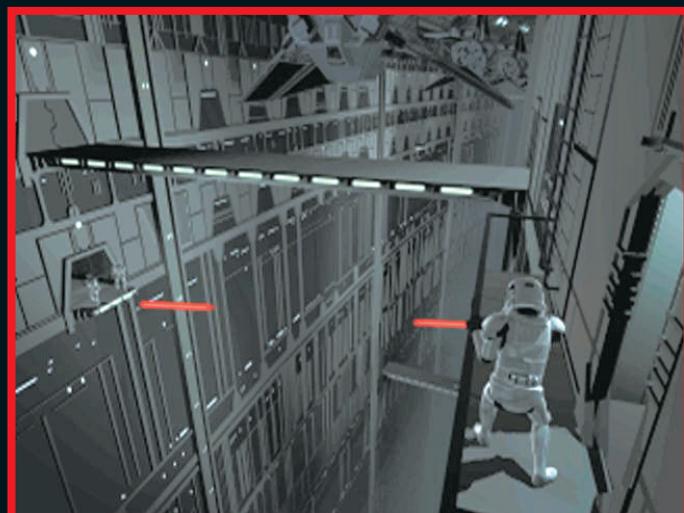
O final tem alguma surpresa, mas vale mais a pena esperar para ler as piadas contidas nos créditos finais.

Se ele tivesse a opção de seguir mais de um caminho, provavelmente seria bem mais legal. Não que seja impossível produzir um game assim. A LucasArts já tinha conseguido isto com *Indiana Jones*, o que o tornou muito mais interessante. É esse charme que determina o tempo de vida de um jogo de aventura, ou seja, a vontade de jogar uma segunda vez.

Agora é só pegar o seu blusão de couro, sua Harley, descolar umas tatuagens mutcho-lôcas e seguir pelas longas estradas da vida ouvindo qualquer coisa parecida com "Born to Be Wild" ou "Highway Star".

Rebel Assault II

Depois do fracasso do *Rebel Assault I* que só fez sucesso em PC, parece que o pessoal resolveu apostar na verdadeira magia cinematográfica da trilogia *Stars Wars*. De cara ele já começa detonando com as maravilhosas "cut-scenes" de qualidade técnica jamais vista em outro game e com a presença especialíssima de Darth Vader. A partir daí o jogador tem que pilotar todo tipo de nave por entre labirintos e batalhas espaciais. Mas o jogo não fica só nisso, as vezes o personagem principal (chamado de Rookie One) tem que descer da nave e lutar com apenas o seu laser. A sensação de estar pilotando um X-Wing ou uma nave cargueiro semelhante ao *Millenium Falcon* é maravilhosa. Para quem tem um joystick o jogo fica muito mais fácil. Mas não é impossível jogar apenas alternando o uso do mouse e do teclado. Se eles conseguissem juntar as partes em que o piloto está em terra com o visual e o esquema do *Dark Forces*, ele já



Não se engane: por trás dessa armadura do Império está um Jedi disfarçado

A FORÇA ESTÁ COM O MAC

Há muito, muito tempo atrás, em 1977, George Lucas re-inventava o gênero western no cinema com uma das maiores obras da ficção científica: a trilogia "Star Wars". Começava também um novo e ousado tipo de negócio: a indústria de efeitos especiais com a criação da Industrial, Light and Magic, uma empresa que usa tudo aquilo que pode se chamar realmente de tecnologia de ponta, responsável pelos efeitos de quase todos os grandes filmes do mainstream de Hollywood. Só pra citar alguns: qualquer um dos filmes de Indiana Jones, Forrest Gump, De Volta para o Futuro, Exterminador do Futuro, O Máskara, E.T., e como não poderia faltar, Jurassic Park. Tudo isso usando os melhores recursos da arte de fazer efeitos, *mock-ups* e mentiras junto às mais poderosas estações gráficas existentes: computadores Apple Macintosh e Silicon Graphics. Para se ter uma pequena idéia, apenas uma empresa no mundo tem mais equipamentos Silicon do que a I,L&M., a NASA.

Mexendo com tanta arte e tecnologia assim, ele não poderia deixar de enxergar novos filões para ganhar mais alguns milhões de dólares: a produção de gigantescos sistemas de Movie Theater e a criação e produção de jogos para computador através da empresa LucasArts.

E mais uma vez, deu certo.

Foram lançados grandes jogos, mas a maioria era apenas para PC, como por exemplo: TIE Fighter, X-Wing, Sam & Max Hit the Road, Day of Tentacle.

Mas o MAC não foi de todo esquecido.

Grandes sucessos como Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Rebel

Assault, Monkey Island foram lançados para Mac. Rebel Assault não despertou muito interesse entre os macmaniacos por um simples motivo: tinha cara de jogo de PC. Os gráficos e a jogabilidade – que em um PC tem que seguir um mínimo denominador comum para rodar tanto em um Pentium da AT & T quanto em um 386 montado em fundo de quintal na Coréia – não usavam todo o potencial que um Mac poderia oferecer.

Mas a LucasArts aprendeu. Três lançamentos recentes para ambas as plataformas: Dark Forces, a aventura heavy-metal Full Throttle e Rebel Assault II (a voz pode até continuar a mesma, mas os cabelos... quanta diferença!) são versões otimizadas para Mac e Power Mac, tirando o melhor proveito de cada plataforma. No Full Throttle existe até uma opção de vídeo que só funciona em Power Mac. A melhora nos gráficos faz cair o queixo de qualquer pecezista.

Mas o melhor ainda fica pro final. Foram relançados para a plataforma Mac os mega-sucessos: Day of the Tentacle, Sam & Max e X-Wing Collection (com todas as aventuras, lançamento previsto para fevereiro). Onde está a receita do sucesso da LucasArts? É nesse casamento perfeito de arte e tecnologia. Eles conseguem tirar o melhor desempenho gráfico e sonoro de qualquer game visto num Power Mac.

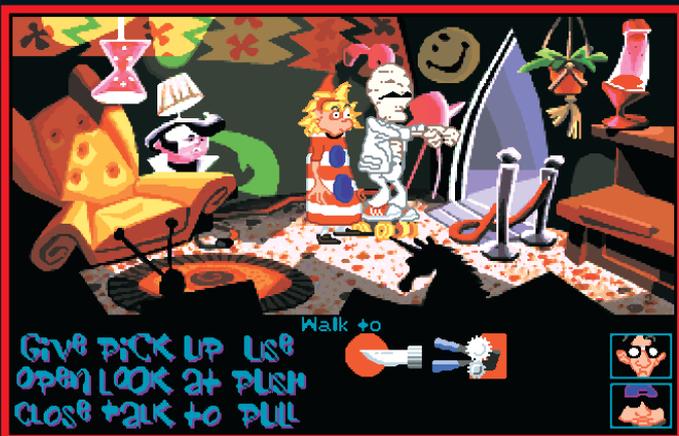
Por exemplo, no Rebel Assault II eles conseguem tocar um tipo de Quick-Time de tela cheia quase perfeitamente de dentro do CD e um sonzím do balacobaco como se fosse a própria trilha do cinema, tudo rodando em um Quadra 605. É a tecnologia usada finalmente para o bem...

AVENTURA

ficaria muito melhor. Para ficar perfeito só faltou uma luta decente com os sabres-de-luz. Assim qualquer um de nós poderia se sentir realmente como um legítimo cavaleiro Jedi. Que a força esteja com a LucasArts nos próximos lançamentos.

DAY OF THE TENTACLE

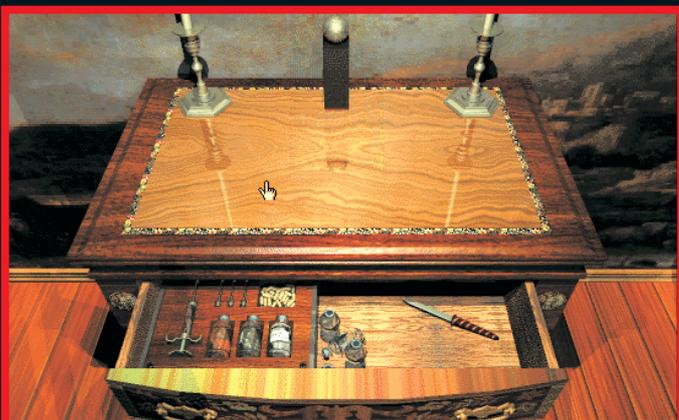
Visual de desenho animado muito legal. Ação bastante maluca num ambiente com uma perspectiva distorcida semelhante ao gabinete do Dr. Caligari. É bem difícilzinho, mas a diversão vale a pena. A história é a seguinte: para impedir os tentáculos de dominarem a Terra, um gordo heavy-metal, uma estudante de medicina neurótica e um nerd têm que viajar no tempo numa máquina que é uma privada. A partir daí eles tem que fazer coisas esdrúxulas, tipo: tirar a dentadura do George Washington, congelar um hamster e enganar o imposto de renda. Já deu pra sacar?



Completamente pirado e com gráficos de babar, o Day of the Tentacle mata

MYST

Um dos maiores sucessos de todos os tempos. Esse game mudou o paradigma dos jogos de aventura. Todo em 3D de ótima qualidade, com uma história genial e enigmas quase indecifráveis. O mais legal é que o Myst foi todo feito em Mac utilizando o programa Strata Studio Pro para criar as imagens e o HyperCard para linkar as telas.



Se você gosta de ficar horas, dias, semanas, caçando objetos, Myst é o game

Foi um dos melhores casamentos entre bom uso de técnica avançada, arte e criatividade. Tão bom que já saiu pra PC e vende muito! E o pessoal que o criou já está desenvolvendo o Myst 2.

INDIANA JONES AND FAITH OF ATLANTIS

Um dos primeiro grandes sucessos da LucasArts nessa praia dos jogos de aventura. Como num filme, você, no papel do famoso arqueólogo, tem que enfrentar os nazistas em busca da terra perdida de Atlântida. É um dos primeiros jogos a permitir dois finais. Quem preferir leva a garota até o final ou esquece ela em algum lugar sombrio.



Pegue seu chapéu e o chicote, Indiana Jones, o gostosão, está de volta

THE DIG

Novo lançamento da LucasArts. Por enquanto só vimos a versão demo. A abertura promete. Belas imagens e música legal. A tripulação de um ônibus espacial se perde no espaço e cai num planeta totalmente desconhecido. Sua missão é sobreviver às futuras desventuras que aparecem nestas terras distantes. A interface é meio estranha e no começo o jogo não é muito convidativo. Mas como é versão demo, ainda não deu pra explorar o bastante. Vamos esperar o oficial com direito a resenha logo que sair.



O The Dig leva um jeitão de Full Throttle no espaço, mas é cedo para julgar

JOGOS DE NAVE

O nome já diz tudo. Desde o ancestral Desk Invaders (um primo do jurássico Space Invaders em formato de Desk Accessory, podendo ser acessado pelo Apple Menu) até o descombobulante Descent (um híbrido entre jogo de matança e nave), jogos de nave sempre tiveram público garantido. Não tem muito que falar não... o básico é atirar em tudo na tela e de vez em quando pegar alguma coisa e não esbarrar em outras.



Desk Invaders é "o" clássico

aparecerá para guiar sua nave até a estação. Se algum asteroide atingir a base, você terá que pousar manualmente. A grande novidade do jogo é que ele não tem fim. Você pode começar de qualquer fase, até a 99, e continuar jogando até cansar ou ser esmagado pelas hordas crescentes de inimigos. A mesma Casady & Greene é responsável por um clássico

O Mac tem uma boa tradição em jogos de naves. Uma das últimas novidades é o Zone Warrior, da Casady & Greene. Ele não é nada mais que o velho e bom ZOA, em versão só para Power Mac, totalmente renderada. Você comanda uma nave encarregada de defender uma estação orbital que gira em torno de um planeta. Se você conseguir proteger sua base até o final de uma fase, um raio trator



O painel do Zoa ficou de doer, em compensação, essas naves renderadas...

dos games de nave: Crystal Quest e sua versão revista e melhorada, Crystal Crazy. Os dois estão mais para teste psicomotor do que para jogo de nave, mas todos os elementos estão lá: inimigos sacanas, bombas, escudos e tiros. E os sons do jogo são um show a parte. Quem já ouviu o ahhhh orgásmico quando uma fase é fechada nunca esquece. Um jogo que não pode faltar no Mac de qualquer candidato a cadete espacial é o PegLeg, da High Risk Ventures. É um

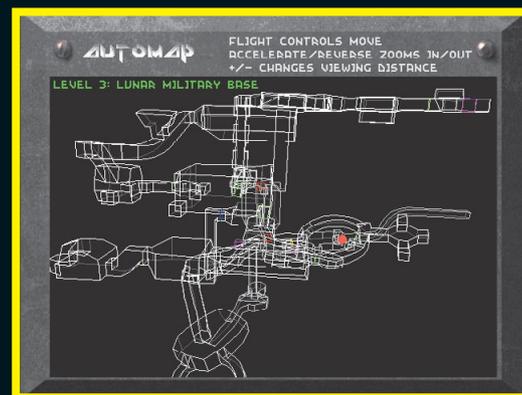
DESCENDO AO INFERNO NA BANGUELA

Descent é mais uma opção para quem gosta de jogos do tipo Marathon: um esconde-esconde espacial com muitas arminhas bacanas e vilões cada vez mais difíceis de vencer. A grande diferença que Descent oferece é o fato da

aventura se desenrolar dentro de bases espaciais sem gravidade. A pequena nave controlada pelo jogador move-se por corredores que não se estendem apenas na horizontal, mas que se emaranham e se torcem em algumas das plantas arquitetônicas mais complicadas já imaginadas. Apesar de não vir escrito na capinha do CD, é conveniente evitar aquela feijoada ou aqueles oito pedaços de pizza antes de se aventurar em uma sessão de Descent. Até o jogador se acostumar com os comandos, a tonteira e um pouco de enjôo são quase inevitáveis. Mesmo estando



Você girou, girou, girou, quase vomitou e lá está o bichão na sua frente. Agora, e só atirar



Sinta o drama que é ficar perdido pelos túneis do Descent



Uma revista gringa não curtiu o PegLeg. Não devem ter jogado

três níveis de velocidade para adequar o jogo a viciados e cafês-com-leite. Outro clássico dos clássicos é o Spectre, um dos primeiros jogos do que se pode chamar de “realidade virtual sem capacete”. Você controla um tanque poligonal em um campo de batalha virtual com o objetivo de capturar bandeiras e trucidar seus inimigos. Vale a pena pedir pros amigos trazerem os Macs deles pra uma festa só pra jogar Spectre em rede. O jogo roda bem, mesmo em rede AppleTalk. Os gráficos da versão original são meros polígonos formando pirâmides, paredes e moinhos. A versão mais recente, Spectre VR, encaixou uns filminhos QuickTime nas paredes, trouxe novas armas e portais de teletransporte, mas não acrescentou muito à jogabilidade.

equipado com um mapa 3D giratório, o jogo testa mais o senso de orientação do que acontece em um Marathon ou Doom. Além dos comandos para ir para frente, para trás e para os lados, a nave tem controles de giro lateral que são necessários para reorientar o eixo de visão. Como os inimigos vêm de todos os lados, inclusive de baixo para cima, basta uma batalha para não se saber de que porta se veio.

Dá para jogar Descent apenas com o teclado, mas se aproveita muito melhor o “passeio” com um bom joystick, que simplifica os comandos e permite prestar mais atenção aos inimigos. Um negócio chato é que não se pode salvar uma fase no meio dela. Então, se um robô gigante mata a nave do jogador no último corredor, ele vai ter mais duas chances de passar pelo brutamonte, mas sempre começando lá da porta de entrada, tendo de recuperar todas as armas que tinha. Se não conseguir mesmo assim, azar; vai ter que refazer a fase inteira e pegar todos aqueles milhares de robzinhos de novo. E tem mais, as fases só acabam depois que se escapa da explosão de cada base explorada, por portas que estão quase sempre muito longe de onde se completou a missão. Em relação a versão para PC, o jogo do Power Mac melhorou a definição dos gráficos, sem perder em velocidade. Testado em um 8500/120 (o jogo só roda em Power Macs), o CD só apresentou problemas no mapa 3D, que teimou em mover-se para fora da tela por conta própria cada vez que foi acionado. Um dos destaques de Descent é o seu áudio: as músicas, os sons das armas e dos robôs são bem legais.

MARCOS SMIRKOFF

Conselheiro editorial do MACINTOSHICO, cyberpiloto de Silicon na Vetur Zero, exterminador dos labirintos impossíveis, terminou o Myst em algumas horas.

jogo bem simples, com animações e sons bem legais, tanto dos aliens quanto dos diferentes tipos de tiro que você ganha no decorrer do jogo (as famosas “Bolas de Tênis”, “Ossinhos” e “Rosquinhas”).

PegLeg tem mais um lance muito jóia. Pode ser jogado em qualquer tamanho de tela, o que propicia mais facilidade e/ou dificuldade. E ainda há

SIMULADORES

O desejo do homem voar já vem de centenas de anos e deve ser por isso que ele há anos vem se esmerando na criação desses jogos. Nisso a Microsoft até que acertou com o seu velho Flight Simulator. Mas o homem não queria apenas voar – queria guerrear também. Então começaram a surgir os simuladores de avião de guerra de todos os tipos. Hoje tem até simulador de helicóptero e de submarino. Os destaques vão para: Hellcats, A-10 Attack e o grande F/A-18 – um dos melhores jogos de Macintosh de todos os tempos.

O Hellcats é um joguinho de avião muito bacana. É simples e diz facilmente a que veio. Ao contrário dos seus colegas de grande porte, ele apenas necessita de um pouco de boa vontade para aprender a voar e sair por aí detonando inimigos japoneses. Existem duas versões. A diferença entre uma e outra está apenas em algumas armas e nos cenários das diferentes batalhas. É o simulador mais intuitivo no mercado. Se você é daqueles que gosta de dar seus tirinhos mas não quer decorar a posição de vinte comandos só pra fazer seu avião decolar, esse é o seu jogo.

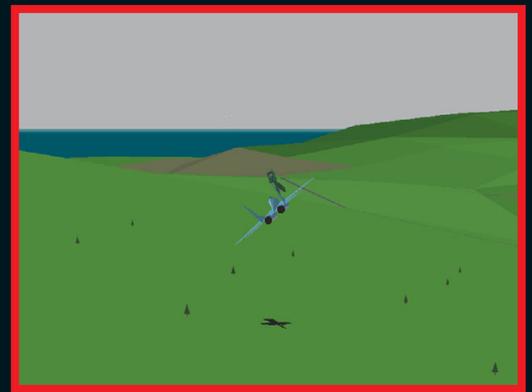
Já o A-10 Attack deveria ser considerado o Windows95 dos games. Promessa de longa data que demorou para aparecer e não agradou muito. É muito complicado. Mas é realista às pampas e tem suporte para três monitores para aqueles que fazem questão de se sentir dentro do cockpit. Vale a pena experimentar. Como no F/A-18, é extremamente necessária a presença do manual e um joystick facilita bastante a pilotagem.



A-10 para a torre, hora de decolar



Os canalhas vão conhecer a fúria e as bombas de HellCats



A-10 para a base, A-10 para a base! O alvo está na mira!

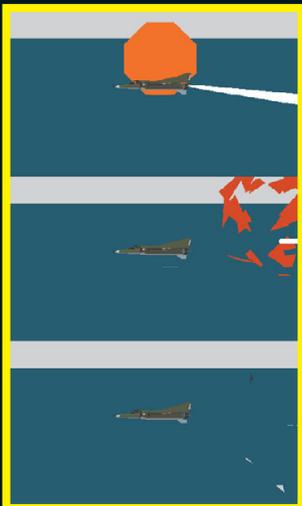
F/A-18 HORNET 2.0

O F/A-18 é um jogo que, antes de mais nada, intimida. Também, pudera! Só pra começar, os instrumentos e displays do avião são tantos que precisam de duas telas. Os comandos ocupam a maior parte do teclado; tudo faz alguma coisa. Você acaba querendo ter pés de macaco, pra poder tirar o sapato e usar vinte dedos. São tantas teclas e combinações obscuras que fariam um DOS corar de vergonha e sair da sala, cabisbaixo. Pois é, amiguinhos, isto não é o River Raid. Simulador de voo é assim mesmo,

ame-o ou deixe-o. Pros que amam, essa complexidade é justamente o grande barato do jogo. E parece que tem muita gente nessa; o F/A-18 está virando uma espécie de cult no mundo Mac. Há pastas especializadas nele nos BBS aqui de São Paulo, e fanáticos que formam ligas, mantêm rankings e disputam campeonatos via modem.

Tudo bem que há as velhas raposas dos céus virtuais, que conseguem destruir o Iraque de olhos fechados, mas e o usuário novato? Foi nesse espírito, de

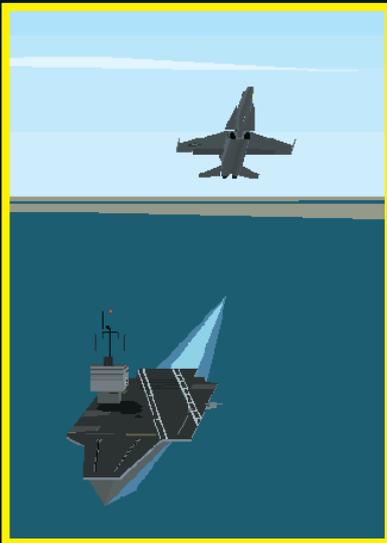
quem nunca mexeu num simulador antes, que entrei de sola no F/A-18. Seguindo os conselhos do Tio Dave, deixei o manual de lado (afinal isso é coisa de maricas) e fui direto pro treinamento. É surpreendentemente fácil tirar o bicho do chão, controlando só com o teclado numérico. Você logo, logo está dando rasantes pelas praias do Hawaii e assustando os surfistas e suas famílias. Quando você descobre como destravar as armas, então, é uma beleza. Não sobra um civil de pé. Há diversas etapas do treinamento,



Coma isso!!! Lacaio de Saddam



Mísseis destravados. O alvo está bem no meu nariz. Pela América, por Deus...



F/A-18 para a "Mãe": O "Rebê" está a caminho

e você vai ter de deixar o seu preconceito contra manuais de lado rapidinho. Você aprende a decolar e pousar na pista e no porta aviões, a se orientar pelo radar, a atacar alvos no solo (oba!) e a detonar aviões inimigos (OBA!). Por falar nisso, a quantidade de armas disponíveis pra brincadeira é impressionante. Há uns quinze tipos de míssil e bomba: tem mísseis ar-ar guiados por calor e por radar; mísseis ar-terra guiados por radar, laser e câmera de TV (a famosa

"bomba inteligente" que todo mundo viu na guerra do Golfo); bombas balísticas e guiadas por laser, uma politicamente incorretíssima bomba atômica; isso sem deixar de lado a popular metranca. É claro que você vai ter que decorar as siglas de todo esse arsenal e também aprender o modo de mirar e acionar, que é diferente pra cada arma (contra uma bateria antiaérea é melhor usar um AGM-65E ou um AGM-88B? Resposta: isso depende se ela está ou não emitindo radar). Aliás, é por causa disso que a guerra aérea de hoje em dia perdeu totalmente o glamour dos tempos do Barão Vermelho; na maior parte dos casos você nem chega a ver o inimigo – ele é só um ponto no radar no qual você trava o míssil, espera o painel acusar que entrou no alcance, dispara e vai pra casa. O jogo resolve essa questão de um modo bem bacana: dá pra mudar o ponto de vista da câmera; além da visão de dentro do cockpit, dá pra se enxergar do lado de fora, do ponto de vista da torre e do seu parceiro; dá pra ver o inimigo (tanto no ar como no chão), tem uma câmera que acompanha o míssil que você acabou de lançar e – o mais genial – uma câmera na ponta do míssil. Todos esses pontos de vista tem uns travellings de câmera muito loucos, além da possibilidade de você controlar o ângulo de visão. No fim das contas, além de tentar matar todo mundo, você acaba brincando de editar ao vivo as cenas do combate. É claro que depois de acabada a missão há a possibilidade de dar um replay em tudo. Os gráficos são muito bons (tudo 3D, óbvio), tem missões diurnas e noturnas (com o céu estrelado, uma beleza) e requintes do tipo a tela escurecer quando, numa curva muito radical, o piloto começa a perder consciência por causa da força G. Dá pra jogar em telas desde 512 pixels (Color Classic) a 1152 pixels de largura (monitor 21"); fora isso, tem uma opção delirante de ligar três monitores no seu Mac e poder olhar pra frente e pros lados. Uau! A movimentação do jogo é bem suave, os objetos principais (tipo o seu avião, o porta-aviões, as instalações inimigas e os principais aviões inimigos) são bem detalhados. Os demais personagens têm modelos um pouco mais toscos – há F-117s, B-52s, lançadores de Scud, barcos e o escambau – mas mesmo assim funcionam bem.

As missões do pacote básico são todas baseadas na Guerra do Golfo. Tem coisa pra caramba pra fazer; atacar refinarias e fábricas de armas químicas, escoltar ataques de B-52s e A-10s, abater bombardeiros, caças e helicópteros iraquianos; detonar bases de míssil Scud (detalhe realista: os Scuds estão



Preciso voar rente as dunas para não ser pego pelos radares iraquianos

estacionados do lado de mesquitas, como realmente acontecia), escoltar caças de desertores, defender plataformas marítimas de petróleo contra ataques de hovercrafts (eles assumem que a guerra foi por causa do petróleo mesmo) e também viagens como jogar uma bomba atômica numa represa. De acordo com o sucesso nas missões, o seu piloto vai acumulando promoções e condecorações, ou também pode ir preso e enfrentar uma corte marcial se fizer uma cagada muito grande. Na hora em que você se cansar de debulhar os pobres iraquianos, dá pra comprar módulos com missões adicionais em outros lugares. Já está disponível um pacote com missões de uma crise imaginária na Coréia do Norte (pois é... está cada vez mais difícil achar Impérios do Mal hoje em dia). O F/A-18 tem código para Power Mac e 680x0. Num 7100/66 com 7Mb de RAM alocados pra ele (o sugerido é 6Mb) e monitor de 21" ele roda que é uma beleza. Apesar da complexidade, o jogo segura muito bem a performance quando rodado num Quadra 605 com 4.2 Mb de RAM alocados (é o mínimo) e monitor de 14". Se a coisa ficar preta, dá pra baixar o nível de detalhe dos modelos e desligar efeitos como nuvens, estrelas e detalhes no solo. Pra jogar, ideal mesmo é um joystick tipo Manche. Os gamepads tipo o do Nintendo não se dão tão bem, aí é melhor usar o teclado mesmo. Mas não precisa esquentar, só com o teclado dá pra dar uma canseira boa nos iraquianos. Se você tiver uma rede local e mais cópias do jogo (cópias compradas, não adianta copiar a mesma pra outros computadores, esperto!) dá pra organizar altos combates com os amigos. Se você tiver um modem e o ARA (AppleTalk Remote Access), então, dá pra ficar se matando com outro cara pelo telefone. Vale a pena acessar o Super BBS (011-3061-5588), lá tem uma pasta de F/A-18 com dicas, sharewares (tipo um que deixa fazer replay no meio do jogo) e truques sujos (um que "resuscita" pilotos abatidos e apaga as cagadas do currículo); os malucos por lá têm até uma associação de pilotos, com uma galeria de screen shots das manobras mais radicais. Agora é só arranjar a trilha sonora adequada (recomendo desencavar o "Aces High" do Iron Maiden) e sair por aí detonando tudo o que aparecer voando pela frente.

TOM BOJARCUK

Conselheiro editorial do MACINTOSHICO. Passou direto do River Raid pro F/A-18 e nem sentiu. Não curte Iron Maiden (apesar de concordar que é uma boa trilha sonora pra velocidade e violência).

JOGOS DE MATANÇA

Para quem não sabe do babado, jogos de matança são aqueles onde o que vale é a seguinte máxima: algumas armas nas mãos e uma idéia na cabeça: matar. Eles disputam hoje a preferência dos gamemaniacos com os jogos de aventura. Entre os principais lançamentos nessa área se encontram: Doom II, Dark Forces, Blood Bath e o maravilhoso Marathon 2.

WOLFENSTEIN 3D

O primeiro de todos os jogos de matança. Lançado primeiro no PC, ele era filho de um famoso clássico dos games de Apple II, o Castle Wolfenstein. A história do jogo é a seguinte: você se encontra dentro de um castelo infestado de nazistas, pastores alemães e um cara chamado Adolf Hitler. O objetivo é sair matando todo mundo a torto-e-a-direito para ir subindo nos andares do castelo. Foi lançado para Mac como shareware.



O Wolfenstein trouxe o enorme prazer de matar nazistas e pastores-alemães

DOOM II

Olha ele aí gente! Durante muito tempo, esse foi o grande calão no dedão dos mac-gamemaniacos. É provavelmente um dos maiores sucessos de todos os tempos em micros da linha PC. Também, vendendo em banca de jornal, até o CD-ROM do Costinha! O barato dele é que ninguém quer saber de história nenhuma, o lance é matar, fria e implacavelmente, tudo o que passar na frente. Como nos outros jogos a gente vai colecionando artefatos bélicos e derramando sangue por todos os lugares. Doom é o que nós podemos chamar de mais próximo a um simulador do massacre na Casa de Detenção. É violência pura! A versão Mac foi um dos primeiros games a utilizar a tecnologia QuickTime Music Instruments. Doom também pode ser jogado em rede ou por modem.



Com as dicas da MACMANIA qualquer Zé Mané arregança todo mundo no, até que enfim, Doom II

DARK FORCES

Este foi o primeiro lançamento simultâneo Mac-PC da Lucas-Arts. É também um dos melhores jogos para qualquer fã ardoroso da série cinematográfica Star Wars. Você é um soldado rebelde que tem várias missões a cumprir adentrando os territórios do Império, com direito até a uma passada nos domínios de Jabba, the Hut. Como nos outros jogos de matança, você começa com um pequeno laser e vai seguindo adiante coletando mais e melhores armamentos para a destruição total. Os cenários, as músicas e os efeitos especiais nos carregam para dentro do próprio filme. A única coisa em que realmente ele deixa a desejar é a falta de uma boa luta de sabre-de-luz. No resto, ele é impecável. Mas como já foi dito na resenha do Rebel Assault II, uma fusão entre ambos seria a própria perfeição.



No Dark Forces os cenários são dignos dos filmes e os fanzocas vão delirar



Muitos acham que o Marathon põe o Doom II no chinelo. A gente tem certeza!

MARATHON

Considerado por publicações especializadas o melhor jogo de 1995. Um legítimo jogo-de-matança com tudo que tem direito e muito mais limão.

Colônias espaciais foram invadidas por alienígenas de sangue amarelo parecidos com os guerreiros africanos de "Os Deuses Devem Estar Loucos". Além disso você tem que conviver com computadores tipo HAL 9000, daqueles que têm uma inteligência artificial baseada em ácido lisérgico. A grande diferença conceitual entre ele e os outros é o fato de que nem todo mundo é inimigo e que muitos deles podem virar-a-casaca e se tornarem amiguinhos. Como você pode perceber, caro leitor, a história é bem complicadinha. A versão 2 não é apenas uma versão com mais chinfrá do que a primeira... é realmente uma continuação da anterior. As únicas diferenças são: a espingarda calibre 12 (dá pra imaginar o estrago?) e a possibilidade de nadar debaixo d'água.

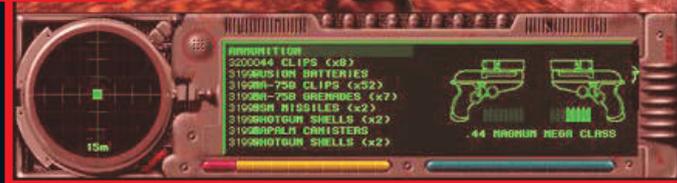
O primor tecnológico começa a partir do som. Quem jogar com caixinhas externas ou fone de ouvido vai se sentir dentro da ação devido a utilização do melhor som estéreo. Os cenários e todos os gráficos são feitos num 3D de boa qualidade, e que funcionam muito bem num Power Mac.

O grande barato é você jogar em rede, principalmente se o padrão desta for Ethernet. Com isso você pode chamar a turma do escritório ou convidar os coleguinhas de escola para sair detonando em 3 opções de *network-gaming*: "times contra times", "todo mundo contra todo mundo" ou "todos juntos somos fortes". Num jogo com essa complexidade toda você consegue tirar o melhor da rede sem os tradicionais 'pulinhos' que aparecem. Depois, é só se deliciar com os gráficos de barra que contêm o total da chacina por pessoa, por time ou total geral de mortos.

São essas pequenas diferenças de conceito e apuro técnico que colocaram o Marathon no primeiro lugar no pódio dos melhores games de matança.



Quando esse aí abre o manto, você leva ferro



Que tal um delicioso banho de lava para começar o dia animado e disposto

BLOOD BATH

O nome já diz tudo. Nada mais, nada menos, do que o mais puro banho de sangue. Ao contrário dos demais jogos citados aqui, em vez do jogador sair andando por labirintos atrás de objetos, senhas e vitimas em potencial, elas vêm atrás do mesmo. O jogador fica numa tocaia e fica se defendendo dos ataques dos terroristas. O cenário é real e os terroristas não são bonequinhos em 3D. É gente de verdade mesmo! Corre por aí, à boca pequena, boatos de que estaria sendo feita uma versão brasileira chamada "Chacina no Capão".



Blood Bath é campeão! Esqueça tudo e dê vazão ao seu mais baixo instinto

JOGOS DE PLATAFORMA

Os jogos de plataforma são outros que fazem grande sucesso entre a galera mac-gamemaniaca. São aqueles joguinhos com personagens que sobem e descem, pulam, correm, balançam em cipós, lutam, brigam, apanham, tudo isso por algum motivo nobre.

Mas antes de falarmos na atualidade, nós devemos voltar ao passado, aos remotos tempo do Mac Plus e dos monitores de 9 polegadas em preto e branco. Naqueles bons tempos, o grande sucesso era o maravilhoso Dark Castle e sua continuação Beyond Dark Castle. Esses jogos foram o começo de tudo. Fizeram tanto sucesso que o Dark Castle ganhou até uma nova versão colorizada.

Dentre os antigos o maior exemplo ainda é o Lode Runner, agora bem melhorado na sua versão Lode Runner, The Legend Returns. Entre os lançamentos recentes figuram o Power Pete e o ótimo Pac In Time. Mas o jogo-de-plataforma que é o "ó-do-borogodó" é o Prince of Persia, nas suas duas versões.

PRINCE OF PERSIA I & II

Quem não se apaixonaria por uma aventura das Mil e Uma Noites? Diversão garantida na luta do Príncipe da Pérsia pelo amor de sua princesa contra o malvado grão-vizir. Para isso ele tem que correr, pular, lutar, tomar um maravilhoso porre de poções mágicas, ou seja, pelear um bocado! A arte desses joguinhos, aliadas a qualidade gráfica dos Macs realmente encanta qualquer pessoa.

Duelos com árabes do mal, caveiras imortais e medusas horrosas. Andar de tapete voador, galopar num cavalo alado e lutar contra a própria sombra. Muita emoção! A Broderbund está lançando um CD-ROM que reúne as duas aventuras do príncipe. A título de curiosidade, o Prince of Persia é um filhote de um clássico dos anos 80: Karateka. Realmente vale a pena perder algumas noites para ganhar o beijo da princesa!



Sai pra lá magrelo, eu sou o Príncipe da Persia e vou te jogar lá para baixo

LODE RUNNER, THE LEGEND RETURNS

Antigo jogo de Apple II relançado para o Mac em grande estilo. Mais de 150 níveis com grande qualidade de som e imagem e versões em disquete e CD-ROM.

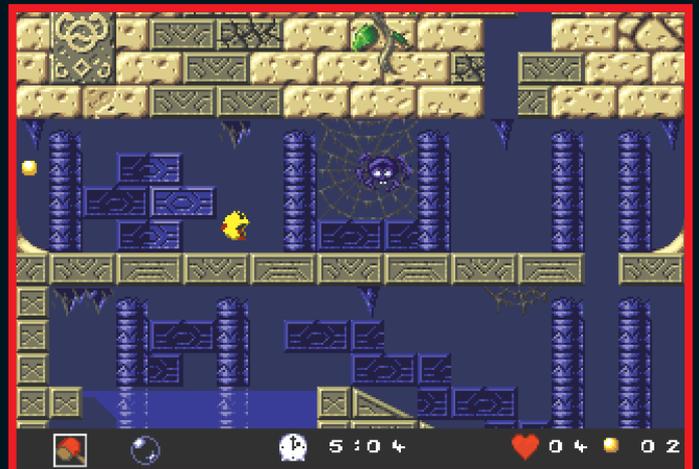
Os níveis são divididos em dez mundos, onde o herói corre atrás dos tesouros que foram roubados de seu povo, através do labirinto subterrâneo do Império Perverso, perseguido por um bando de monges malucos. Ele conta com a ajuda de pequenas ferramentas para conseguir cumprir sua missão, como bombas, armadilhas, baldes de lodo, britadeiras, etc. Um dos grandes charmes do jogo é a possibilidade de editar e criar novos níveis conforme a sua própria imaginação, usando o Game Generator.



Queimar monges é algo que já passou pela sua cabeça? Tente o Lode Runner

PAC IN TIME

É a redenção do game mais famoso do mundo. É o primeiro jogo para Mac com estética de SuperMario/Sonic. Nessa nova aventura, o herói Pacman tem que viajar no tempo para salvar a sua família das garras do mal. Bem movimentado, com lances muito engraçados e desafios intrigantes. Para quem gosta de jogos onde usar a cabeça é tão importante quanto a coordenação motora e habilidade no manejo do joystick.



Nada como reencontrar nosso velho amigo Pacman, que voltou no Pac in Time



Medieval até a medula, *Dark Castle* é para os que gostam de correntes e afins

DARK CASTLE E BEYOND DARK CASTLE

Dois grandes clássicos em preto e branco recém-colorizados. Um herói caminhando através de um castelo atrás da magia para poder salvar o mundo do mal. Bem simples e bem resolvido. Uma animação bem legalzinha para a época. Ele tem algo de *Prince of Persia*, pode até ser colocado como um pai dos jogos de plataforma e aventura no Mac! A versão colorida é bem legalzinha. Não ficou com cara de *Casablanca*.

POWER PETE

Joguinho muito legal que vem em *bundle* com o *Performa 6200*. Pete é um boneco de mola que tem a missão de salvar coelhinhos em uma loja de brinquedos. Parece meio mingo, mas não é. A variedade de armas, inimigos e labirintos tornam *Power Pete* um jogo altamente viciante, daqueles que você não larga enquanto não termina.



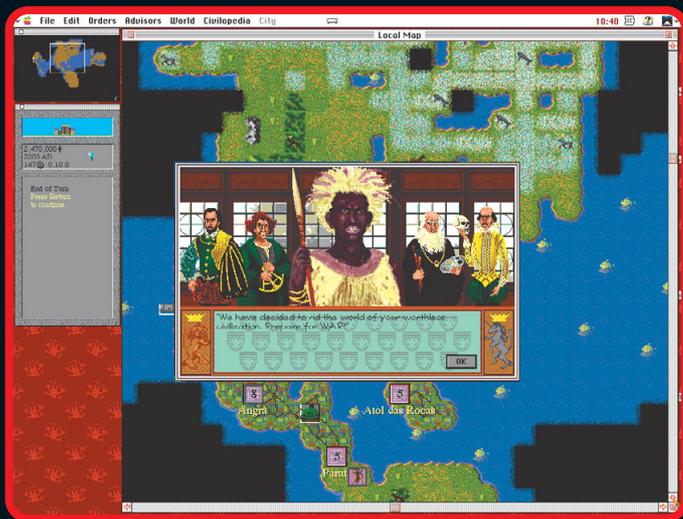
O saco no *Power Pete* é ter que passar por três fases muuuito parecidas

JOGOS CABEÇA

Joguinhos para aquela gente descolada que procura diversão nos grandes desafios da vida. Tem quebra-cabeça de todo os jeitos possíveis... desde o puzzle da maçã dos velhos sistemas até coisas bem mais complicadas como os milhares de desafios no maravilhoso The Incredible Machine ou nas combinações do tradicionalíssimo Shangai 2. Dentre os mais recentes lançamentos podemos destacar o Zoop, um joguinho bem *cool*!

CIVILIZATION

Grande jogo. Brincar de construir uma civilização da invenção do fogo até a conquista do espaço. Escolha o seu povo, o mundo que quer habitar e mãos-a-obra! É um grande jogo de estratégia e inteligência. Estamos aguardando ansiosamente a nova versão chamada de CivNet, que permitirá o jogo em rede, inclusive pela Internet. A versão PC já saiu.



Reivente a roda, bote fogo nos outros povos, no Civilization você faz história

SHANGAI 2

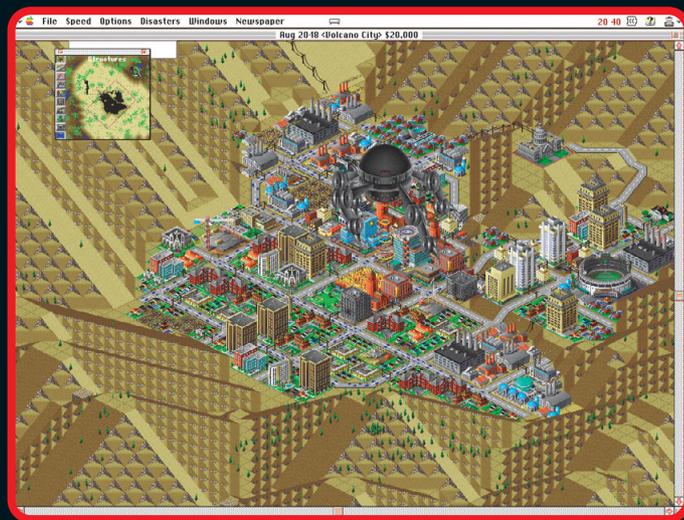
Tradicional jogo chinês muito bem adaptado para o computador. Um minuto para aprender as regras, uma vida para se tornar um mestre. Você só tem que encontrar peças iguais que não estejam presas por outras peças e retirá-las do tabuleiro. Se conseguir chegar ao final (não é tão fácil assim), você ganha um biscoito da sorte, com uma frase profética escrita em péssimo inglês. Está para sair uma versão multimídia, com direito a filmes QuickTime nas pedrinhas. Simplesmente um luxo!



Milhares se converteram ao Mac após uma partida de Shangai

SIMTUDO

Tudo começou com o SimCity, onde você era o prefeito de uma cidade e tinha que promover seu crescimento, cuidando bem da população e tomando cuidado com eventuais desastres. Uma idéia original que a Maxis reutilizou em proporções irritantes, algumas vezes para o bem, como é o caso do SimTower, onde seu objetivo é montar um arranha-céu, outras para o mal, como no SimLife, um dos mais chatos da série. A empresa chegou a instituir um concurso para quem tinha uma boa idéia para um Sim. O próximo a ser lançado é o Simsland, onde o jogador brinca de Dr. Moreau, povoando uma ilha com bichos e plantas esquisitas. Na nossa opinião, se você for comprar um jogo da linha Sim, deve ficar entre duas opções. A primeira é o próprio SimCity original, que até hoje tem a sua graça, ou no máximo sua versão revista e melhorada, SimCity 2.000. Outra opção é o SimAnt, um simulador de formigueiro. O mais divertido de todos os simuladores da linha "Sim", onde você vive o dia-a-dia de uma comunidade de formigas. Seus anseios, suas emoções, tudo mostrado com muita aventura por entre as selvas de um jardim! Enfrente os exércitos inimigos, lute contra aranhas-gigantes, mas muito cuidado... não vá ser pisado pelo dono da casa.



Monstros, incêndios e outras catástrofes são a graça do SimCity 2000

THE INCREDIBLE MACHINE

São dezenas de desafios interessantes. Do tipo: você tem uma bola que precisa ser furada para que uma gaiola prenda um gato numa ponta de tela e para isso tem que usar alguns apetrechos disponíveis e através deles encontrar a melhor solução para o mistério. Você pode usar um revólver, um macaco que pedala uma bicicleta, ventiladores, roldanas, bolas de boliche, canhões e etc. O negócio é por a cabe-



Liberte o Tom & Jerry que existe dentro de você com *The Incredible Machine*

ça pra funcionar mesmo. Se sua praia é quebra-cabeça, este é o seu jogo. A versão em CD tem mais de 150 desafios, dezenas de novos adereços, permite que você monte o seu próprio *puzzle* e ainda tem um modo de jogo em dupla.

Zoop

Este é o jogo que veio para derrubar o Tetris! Pelo menos é o que diz seu fabricante, a Viacom, de sua estréia no mundo dos games. Portado para tudo quanto é plataforma, o Zoop é um dos jogos cabeça mais hypados da história do game. Tem até sua própria página na Web com uma versão em Java. O jogo é uma espécie de Tetris com adrenalina. Você controla um triangulinho em um tabuleiro, cuja missão é obliterar peças inimigas para não deixá-las tomar conta do seu território. Raciocínio, estratégia e rapidez são igualmente necessários. Gráficos bem bolados, tabuleiros hipnóticos. Altamente viciante.



Girar, apontar, fogo! O Zoop parece simplezinho mas é cheio das manhas

JOGOS DE CARRO

Jogo de carro é algo que ainda está um pouco em falta tanto no PC como no Mac. Para os saudosistas, podemos lembrar dos idosos Grand Prix e Test Drive, jogos que tiveram sua época mas que nestes tempos de Power Mac, não causariam muita emoção.

Por enquanto, o título de campeão ainda é do genial Color Vette. Um verdadeiro jogo de carrinho. Vette é o sonho de todo boyzinho frustrado! Ter um carrão para sair disputando uns rachas da hora, pelas ruas de San Francisco! Você pode até brincar de Edmundo e sair atropelando freira, criancinha e etc. Ele tem um módulo de turismo para podermos passear pelos pontos turísticos mais legais. Memoráveis são alguns bugs como por exemplo, andar na água ou ficar sem gravidade e sair voando por aí. (Foi num vôo desses que descobrimos um prédio com a palavra MacWorld na fachada!). O personagem mais famoso do jogo é o guardinha Joel Powers, com bigodinho de gosto duvidoso que parece que usa roupa de couro com zíper na frente e atrás. Fuja o quanto puder de suas multas implacáveis...



O visual do Vette é pré-histórico mas, quem se importa? Pise fundo e acerte aquela velhinha

Mas a maré baixa de jogos de corrida para Mac vai mudar em breve. Pelo menos dois bons lançamentos estão programados para o começo de 1996. O primeiro é o IndyCar Racing II, desenvolvido pela Papyrus e distribuído pela Virgin, onde você vai poder correr contra as estrelas da fórmula Indy de 1995 nos 15 circuitos dos EUA. Segundo o fabricante, a ênfase do programa está no realismo e o jogo vai requerer muita destreza do piloto. Não vai ser qualquer um que vai conseguir manter o carro na pista. Devido aos gráficos texturizados e à velocidade do jogo, IndyCar Racing II só vai rodar em Power Macs.

O segundo lançamento é bem menos realista, mas tem um visual caprichado. Speed Demon, da Cerebus Software promete ser um dos jogos de corrida mais divertidos já lançados. Nada como dirigir um carrão envenenado equipado com... mísseis inteligentes! Além de disparar pelas estradas você pode literalmente jogar seus adversários para fora da corrida, além de atropelar veadinhos (cervos, para os maus entendedores, o jogo não é tão politicamente incorreto assim) que passam no meio da pista.

Mas se você não quer esperar para meter o pé na tábuca, sua opção é o Al Unser Jr., da Mindscape. Bicampeão das 500 milhas de



Pelo visto o Speed Demon vai garantir a dose de adrenalina



O IndyCar promete ser realista. Vai ter nequinhão ralando no muro



Al Unser Jr. promete mas não cumpre. Cadê o game do Fittipaldi?

Indianapolis, Al Unser Jr. inspirou um jogo que não agradou muito aos aficionados por este tipo de jogo. A explicação é simples: Al Unser Jr. é um game de corrida, não um simulador de automóvel. Se você quer ter a sensação realista de ser um piloto, se preocupar com aerofólios, condições da pista e etc, esqueça. Mas se você só quer saber de pisar no acelerador e chegar em primeiro, vá em frente (se bem que aí, o melhor mesmo é você trocar seu Mac por um videogame).

ESCOLHA SUAS ARMAS

Um mac-gamemaniaco de primeira linha precisa estar bem equipado para enfrentar a nova safra de games que vem por aí. E para isso são necessários três elementos: uma boa máquina, um bom CD-ROM e um bom joystick.

Quanto à máquina, é duro dizer, mas um Power Mac é fundamental. Entre os games resenhados para esta edição, só três (Descent, Zone Warrior e IndyCar Racing II) rodavam apenas em Power Macs. Mas este número tende a aumentar, principalmente em simuladores e jogos de muita velocidade. Além disso, a grande maioria dos jogos é otimizada para Power Mac, ou seja, eles têm gráficos e movimentos bem melhores quando jogados em uma máquina com chip PowerPC.

O CD-ROM, é óbvio, deve ser de quádrupla velocidade. Se você tem um Mac sem CD-ROM, a melhor escolha é o próprio CD-ROM da Apple, o Apple 600, que, tanto em sua versão interna quanto externa, não fica nada a dever às outras marcas em termos de preço/velocidade.

Mas o item mais importante para detonar com tranquilidade nazistas e navezinhas é o joystick. Controlar naves e carros pelo teclado enche o saco de qualquer um. Até bem pouco tempo atrás era impossível encontrar joysticks para Mac no Brasil. Hoje a coisa já mudou de figura.

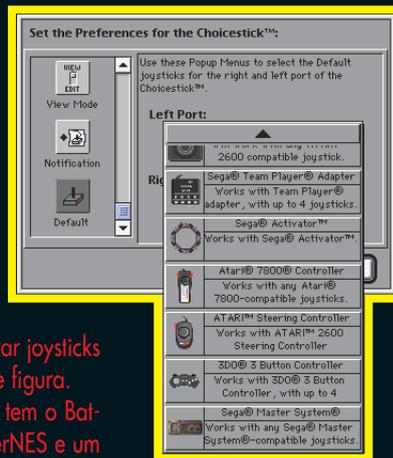
A MacAlly, representada no Brasil pela MGI, tem o Bat-Wing, um pad muito semelhante aos do SuperNES e um modelo tipo manche para simuladores e jogos de nave.

Durante os testes, apanhamos um pouco para configurar os joysticks da MacAlly, mas, passada esta fase, eles funcionaram a contento com todos os jogos. Outra opção são os joysticks da Gravis, os mais conceituados entre os fanáticos por games, trazidos pela MacFamily, que também está trazendo uma opção bastante interessante: o ChoiceStick, da Kernel Productions.

O ChoiceStick permite que você ligue no Mac joysticks de MegaDrive, Atari ou 3DO, incluindo controladores cabeludos como o Sega Activator (onde você controla o game com movimentos do corpo) e o Sega Remote Arcade System um joystick sem fio que permite que você jogue a seis metros do seu Mac. O ChoiceStick permite ligar dois joysticks na porta ADB do Mac e, segundo a MacFamily, deve custar de R\$ 80 a R\$ 100.

MGI: (011) 287-0448

MacFamily: (011) 725-1661



Interface do Choicestick

João Queiresma



Escolha seu modelo. Foi-se o tempo em que os macmaniacos ficavam na mão e no teclado

PINBALL

Pinball no Mac é quase um monopólio. Uma única empresa, a Starplay Productions, é responsável pela produção dos melhores jogos de pinball para qualquer plataforma. Podemos afirmar, sem medo de ser feliz, que você não irá encontrar no universo PC nenhum jogo que se compare em termos de realismo aos jogos da Starplay. Você chega a sentir o efeito da gravidade sobre a bola e as molinhas que impulsionam os *flippers*. É preciso colocar uma ficha virtual para começar a jogar, dá pra chacoalhar a máquina para fazer a bola subir um pouco mais e, chacoalhando ainda um pouco mais, fazê-la dar *Tilt*.

O enfoque da empresa é simples: reproduzir com o máximo de fidelidade de máquinas clássicas de pinball. Tudo começou com Tristan, criado em 1990, quando a empresa ainda se chamava LittleWing. Um pinball eletrônico simples e honesto, mas que já mostrava que os programadores por trás do game sabiam o que estavam fazendo. Conseguir a proeza de jogar com três bolas extras fazia qualquer um se sentir o Tommy do Macintosh.

Depois veio EightBall DeLuxe, muito mais realista, com truques e bônus reproduzindo fielmente a máquina original. O único senão é que o jogo continuava confinado a uma tela pequena. Esse problema foi solucionado com Crystal Caliburn, o primeiro pinball a tomar toda a tela do Mac. Cheio de rampas, pegadinhas e bônus, Crystal é um jogo viciante. Você sempre quer jogar mais uma vez para ver se bate seu próprio recorde. O último lançamento da Starplay foi Loony Labirynth, que levou o efeito atingido em Crystal Caliburn à última potência. Rampas gigantescas, cenários psicodélicos, bolas múltiplas, tudo embalado por uma trilha sonora contagiante.

A última da Starplay é que ela contratou o designer do Marathon para produzir um jogo de nave chamado ShadowWraith, a ser lançado em breve. Correndo por fora, o 3D Pinball, da Sierra, é um game híbrido que, se não chega a ter o *look and feel* dos jogos da Starplay, pode interessar aos que não estão nem aí para fidelidade histórica aos jogos de pinball. O jogo tem três cenários espaciais, *flippers* múltiplos e efeitos especiais. Sua bola pode ser pega por uma nave e transportada para outro ponto do jogo, por exemplo. Ao contrário dos outros pinballs, neste a máquina está em perspectiva, dando uma ilusão de tridimensionalidade.



Sem a preocupação de ser fiel as máquinas do passado, o 3D Pinball viaja na interface



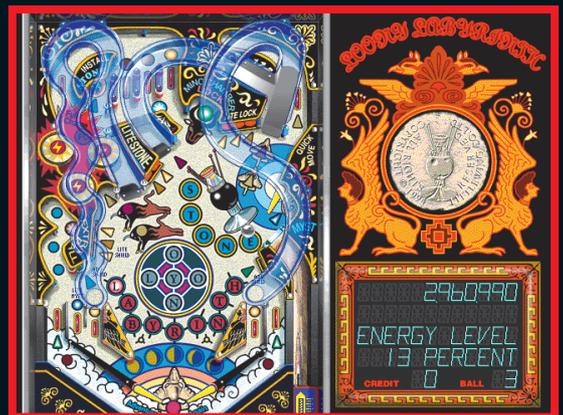
O Tristan impressionou no começo, mas logo foi superado



O EightBall DeLuxe matou a saudade da máquina original



O Crystal Caliburn foi mais longe com suas rampas invocadas



O Loony Labirynth é o mais radical dos jogos da Starplay

UM MERCADO VIRGEM

O mercado de games para Mac é uma realidade no Brasil, só as vendas ainda não se deram conta disso. Se contarmos só as promoções da Apple de junho pra cá, já são mais uns quatro mil usuários com Macs e seus respectivos CD-ROMs, sedentos por software para aproveitar seu equipamento. Não é um mercado desprezível, está crescendo rapidamente e quem chegar primeiro, leva.

A Brasoft (011-238-1444), a principal distribuidora de softwares para o mercado *home* do país, promete trazer este ano todos os títulos disponíveis para a plataforma da Apple. A Brasoft representa a Lucas Arts, Maxis, Sierra, Interplay, entre outros fabricantes de software.

"Fizemos uma experiência com o Full Throttle no final do ano passado que foi muito positiva", diz Flavio Roque, diretor da empresa. "Trouxemos 500 cópias e vendemos todas em um mês, o que provou que existe mercado". Segundo Roque, além de trazer todos os títulos Mac que representa para o Brasil, a Brasoft pensa em legendar alguns, como faz com títulos para PC. "O limite mínimo para legendar um game é de mil cópias. Acredito que o mercado Macintosh tenha condições de suportar esse limite", diz Roque.

Algumas empresas já saíram na frente para abocanhar o mercado de games para Mac. A Tomorrow (011-852-4466), loja de informática especializada em CD-ROMs é uma delas, com vários títulos para Mac e até um Performa no show-room para o usuário experimentar o game antes de comprar.

A MacFamily (011-725-1661) é uma revenda Apple que quer se especializar no mercado *home* e está trazendo para o Brasil o F/A 18, um dos melhores simuladores de voo em qualquer plataforma. A CompuGrafia (011-822-3200) é outra revenda de olho nesse mercado, já credenciada como revenda Brasoft especializada em Macintosh. Do outro lado, temos a Impacto (0800-12-0130), tradicional revenda de software para PC que está começando a trazer produtos para Mac.

Para prestar um serviço às empresas que estão interessadas em abocanhar este mercado (e para os leitores que quiserem ir direto à fonte), publicamos ao lado uma lista com os telefones e endereços na Web de todas as empresas citadas nesta matéria. (M)



JEAN BOËAÇHT

Conselheiro editorial do *MACINTOSHICO*, tarado por carros velozes, mulheres enigmáticas e alienígenas melequentos, diretor da *Planeta Multimídia* e pesquisador da *Escola do Futuro*, nas horas vagas, dá curso de sumô e artesanato com giz.

E-mail: jean@usp.br

QUEM FAZ O QUÊ!

Activision

(Shanghai II)

Tel: (001-310) 207-4500

Fax: (001-310) 820-6131

<http://www.activision.com>

Broderbund

(Myst, Prince of Persia)

Tel: (001-415) 382-4400

Fax: (001-415) 382-4419

<http://www.broderbund.com>

Bungie Software

(Marathon)

Tel: (001-312) 563-6200

Fax: (001-312) 563-0545

<http://www.bungie.com>

Changeling

(PegLeg)

Tel: (001-512) 419-7085

Fax: (001-203) 292-5089

Casady & Greene

(Zone Warrior, ZOA,

Crystal Quest/Crazy)

Tel: (001-408) 484-9228

<http://www.casadyg.com>

Delta Tao

(Dark Castle, Beyond Dark Castle)

Tel: (001-408) 730-9336

www.outland.com/deltatao/

Graphic Simulations

(FA/18)

Tel: (001-214) 386-7575

Fax: (214) 386-7875

<http://www.graphsim.com>

GT Interactive

(Doom II)

Tel: (001-800) 610-4847

<http://www.gtinteractive.com>

LucasArts

(Rebel Assault, The Dig, Full Throttle, Sam & Max, Day of the Tentacle, Dark Forces)

Tel: (001-415) 721-3300

<http://www.lucasarts.com>

MacPlay

(Descent, Power Pete)

Tel: (001-415) 472-3400

<http://www.macplay.com>

Maxis

(Simcity/Tower/Town)

Tel: (001-510) 254-9700

<http://www.maxis.com>

Microprose

(Civilization)

Tel: (001-410) 771-0440

Fax: (001-410) 771-9150

<http://www.microprose.com>

Mindscape

(Al Unser Jr, Pac in Time)

Tel: (001-415) 897-9900

Fax: (001-415) 897-2747

<http://www.mindscape.com>

Papyrus

(IndyCar Racing-Nascar)

<http://www.papy.com>

Sierra

(Lode Runner)

Tel: (001-800) 743-7752

<http://www.sierra.com>

Spectrum Holobyte

(Vette)

Tel: (001-800) 695-4263

Fax: (001-510) 522-3587

<http://www.microprose.com>

Starplay Productions

(8Ball, Tristan, Lonny Labyrinth, Crystal Caliburn)

Tel: (001-970) 447-9562

Fax: (001-303) 447-2739

Time Warner

(Hell Cab)

<http://www.warneractive.com>

UnderWorld Software

(Blood Bath)

Tel: (001-310) 827-2311

Viacom Interactive

(Zoop)

Tel: (970) 339-7114

Fax: (970) 339-7103

<http://www3.zoop.com>

Velocity

(Spectre)

Tel: (001-415) 776-8000

www.velocitygames.com