

ZOA Zone of Avoidance Casady & Greene

Preço: US\$ 45,00

Configuração: Mac colorido,
modelo mais rápido que um IICI

Intuitividade: ■ ■ ■ ■

Interface: ■ ■ ■ ■

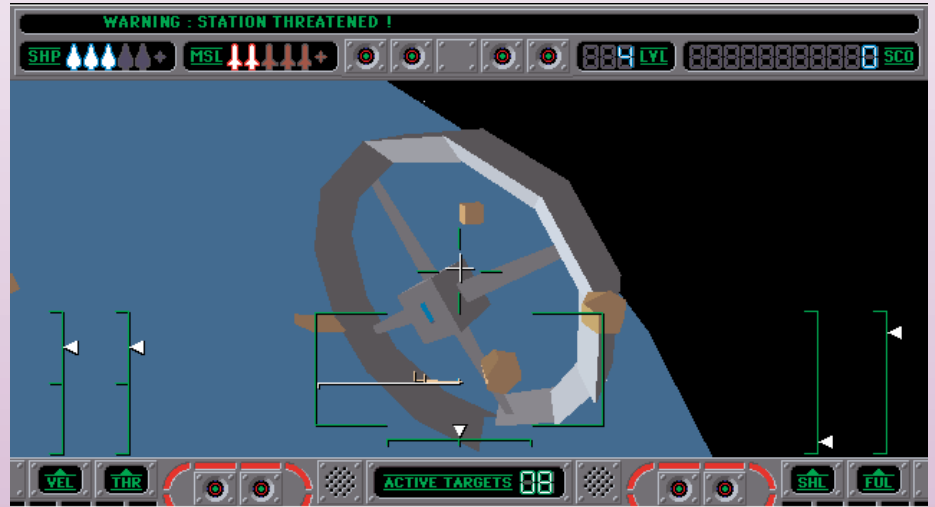
Diversão: ■ ■ ■ ■

Custo/Benefício: ■ ■ ■ ■

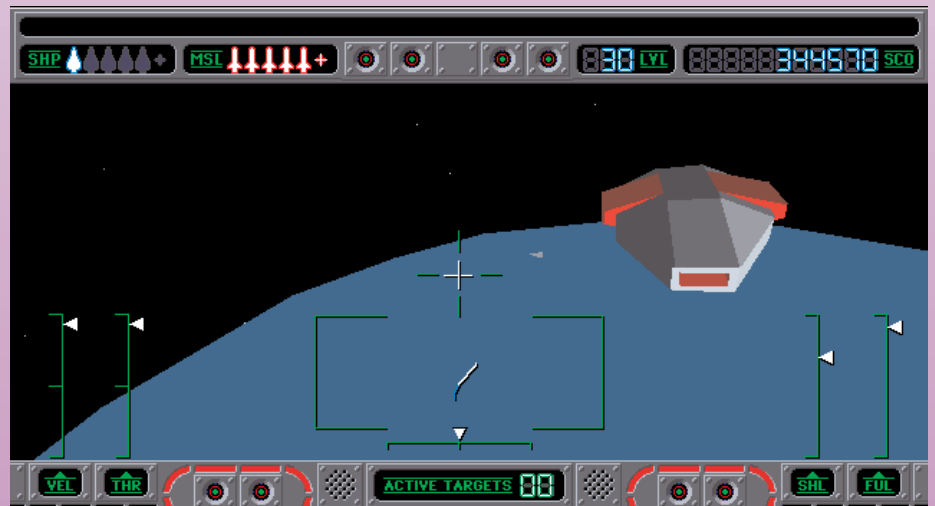
Os assinantes da MACMANIA já puderam brincar com o primeiro programa de realidade virtual feito para o Mac, o Gossamer, incluído em nosso disquete de brinde. Basicamente, uma coleção de cenários em que você pode navegar em qualquer direção, utilizando apenas o mouse.

ZOA eleva esse conceito à décima potência, em um game espacial extremamente viciante. Para realidade virtual só falta o capacete. Nele, você comanda uma nave encarregada de defender uma estação orbital que gira em torno de um planeta azul. Os gráficos são poligonais, semelhantes ao StarFox, do Super Nintendo.

Os inimigos são rápidos, ferozes e traiçoeiros. E além de tudo, atiram



Enquanto você sonha com Deep Space Nine, os asteróides arrebatam sua base



A imensa nave-mãe alien aparece de vez em quando para sugar a estação orbital

asteróides para cima de sua base. Se você conseguir proteger sua base até o final de uma fase, um raio tractor aparecerá para guiar sua nave até a estação. Se alguma nave ou

asteróide atingir a base, você terá que pousar manualmente.

Uma das grandes inovações de ZOA é o seu radar tridimensional. Imagine se alguém pedisse pra você: "faz aí um radar tridimensional simples, pequeno e eficiente". Não é pouca porcaria. Pois Julian James, o criador do ZOA, conseguiu. Formado por linhas retas horizontais e verticais, o radar parece uma aranha e requer um pouco de abstração, mas depois que você pega a manha, é genial.

Outra inovação: teoricamente o jogo 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.

Tony de Marco



Os verdes lançam mísseis, mas os vermelhos é que são fogo, eletrocutam sua nave

Casady & Greene
(001) 408-484-9228