

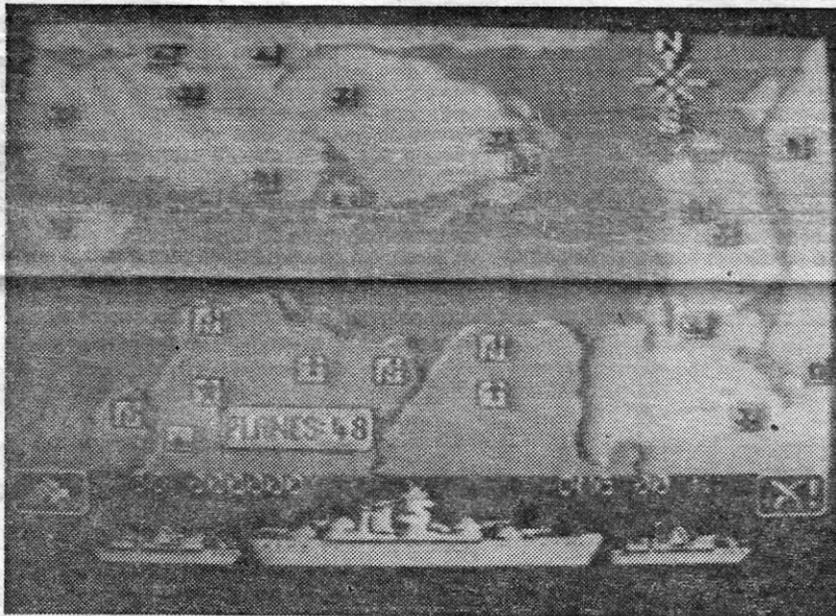
NAVIO EM MISSÃO SUICIDA

TÍTULO: Deathwake
MÁQUINA: Spectrum

O cenário de **Deathwake** é uma guerra indefinida, que, segundo os autores do programa, «não está a correr bem». O inimigo ocupa grandes áreas de um território invadido e os aliados necessitam de tempo para reequipar as suas forças, mas estão confrontados pelo facto de a outra parte estar prestes a concluir as pesquisas que lhe darão capacidade de fazer a guerra atómica.

A utilização de armas nucleares dará a vitória ao inimigo e algumas tentativas foram feitas para destruir a fábrica onde decorrem as pesquisas, mas aquela localiza-se no interior de uma montanha, no final de um longo e estreito braço de mar. De acordo com a história, ataques aéreos revelaram-se inúteis e o mesmo sucedeu a três raids de comandos — de que não ficou um só sobrevivente para contar o que se passara. Assim sendo, só resta uma esperança, e esta fica nas suas mãos, intrépido manipulador do Spectrum! Um poderoso navio, «The Undaunted», acaba de sair dos estaleiros, após sofrer reparações, e compete-lhe a si comandá-lo numa andaciosa missão: navegar canal acima, escoltado por dois navios mais pequenos, evitar tudo o que o inimigo lança contra si, chegar à montanha e, com uns tiros de canhão bem apontados, destruir a fábrica, enfiando as «ameixas» pelas suas portas, antes que estas se fechem.

Controlado por «joystick» (Kempston, Fuller, Interface II ou Cursor) ou teclas definíveis, o jogo divide-se em várias fases, envolvendo elementos estratégicos e de acção. A primeira fase, por exemplo, é a de ataque aéreo e no «écran» aparece um mapa com diversos símbolos. O nosso território fica na parte inferior esquerda/central e temos aí assinaladas as nossas bases aéreas. Movendo o cursor para uma dessas bases e carregando em «disparar» aparece a indicação do número de aviões aí existentes; move-se, então, o cursor para o objectivo inimigo que queremos atacar (é de boa prática tentar atingir as suas próprias



bases aéreas, para diminuir o número de aparelhos que, depois, atacará o navio), torna-se a carregar no «disparar», e assim por diante, até activarmos todas as nossas bases (ou não). Se quisermos cancelar a ordem, leva-se o cursor ao símbolo do lado direito inferior do «écran», se desejarmos atacar, ao símbolo do lado esquerdo, premindo em «disparar», nos dois casos.

Nesta fase, é o computador que se encarrega de tudo e, terminado o bombardeamento, aparece outro «écran», com os três navios, que são atacados por aviões inimigos. Estes lançam torpedos contra os navios e temos, ao mesmo tempo, que evitar os torpedos, manobrando, e destruir os aparelhos. Mantendo o **fire button** premido, pode-se deslocar a mira para abater os aviões, mas, para manobrar os navios, é preciso «largar o gatilho». Note-se que os pequenos navios de escolta vão ao fundo quando são atingidos por um torpedo, ao passo que o «Undaunted» pode ser atingido três vezes, antes de se perder.

Sobrevivendo ao ataque dos aviões, entra-se noutra fase de acção, com perspectiva a 3D de bordo do «Undaunted», em que nos defendemos do ataque de barcos-patrolha, que lançam torpedos na nossa direcção. atingi-los antes que lancem os torpedos é a única maneira de passar

à outra fase, ou seja, levar o navio pelo meio de um campo de minas. A sequência seguinte, que faz lembrar **Beach Head**, inclui três grandes navios inimigos, que disparam contra o «Undaunted», enquanto nós temos rapidamente que achar a elevação correcta dos nossos canhões para os destruir. Passado este obstáculo, a rapidez é de novo essencial para meter as granadas pela porta da fábrica.

A **Quicksilver** conseguiu com **Deathwake** um excelente programa de acção, que põe à prova todas as suas faculdades, especialmente a boa pontaria e o tempo de reacção. Conjugando a tática de movimentar os navios e disparar contra alvos pode parecer um pouco difícil, a princípio, mas acaba por dominar-se ao fim de dois ou três «afundamentos». E lembre-se: destruir objectivos inimigos, na fase estratégica, aumenta as suas possibilidades por duas fases (se o objectivo ficou negro) ou por uma (se ficou sombreado), mas, além dos aviões, há outras bases que podem dificultar-lhe a vida.

Os gráficos são bons, na generalidade, com destaque para os tridimensionais, e o jogo merece uma óptima nota.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS: (1-10): 7
DIFICULDADE: Crescente
CONSELHO: A não perder

Pokes & Dicas

AUMENTA a colaboração dos leitores para esta secção e a correspondência vai avolumando-se de tal forma que passámos a dar um número de entrada a cada carta ou a agrupá-las por temas, de forma a que todos tenham resposta atempadamente ou não vejam muito adiado o contributo que nos deram a todos. Alguns leitores, por outro lado, pedem-nos respostas pessoais, enviaram mesmo selos ou sobrescritos já selados e endereçados, e isso desvirtua por completo o sentido desta secção — que é de todos e para todos —, além de nos ser impossível estar a responder dessa forma. Pedimos, portanto, que não o façam e esperem pelas vossas respostas neste espaço.

Posto isto, correio em dia, com grande destaque, esta semana, para **Ernesto Nuno**, de Lisboa, que diz ter quase conseguido complementar **Three Weeks in Paradise**, graças às indicações que aqui demos. E escreve, relatando os passos que deu:

— Para soltar **Herbert**: apanhem a lata vazia (**empty can**) e os chinelos (**flip flop**), que estão no posto do comércio, e vão até às areias movediças, onde os chinelos os impedem de se afundar; usem-nos em frente do caranguejo e ele vai soltar uma das suas pinças (**crab's pincer**), que devem apanhar e levar até ao lado direito da sala onde está o **Herbert**; há uma pequena alavanca no chão, do lado direito do leão, que devem retirar usando a pinça do caranguejo; uma vez retirada, podem passar a sala; agora, vão buscar os dois paus (**deux sticks**), que estão na sala do crocodilo, e o fole, que está em cima do poço; ponham-se em frente da fogueira apagada e carreguem duas vezes na tecla de usar; apanhem as cinzas quentes que ficaram na fogueira (**hot ashes**) e, com elas e com o fole, vão à sala do feiticeiro branco; usem as cinzas à frente do feiticeiro e a nuvem começa a deitar raios; ponham-se à direita da nuvem, usem o fole e esta vai para a esquerda; vão andando até a nuvem estar por cima da cabana no quadro do sapo; a cabana desintegra-se e em cima dos destroços vai ficar uma concha vazia (**empty shell**); apanhem a concha, vão ao poço, encham-na com as gotas que caem, depois vão até ao lado direito do poço e subam quando não houver bolhas (cuidado, se não tiverem «vidas infinitas», este é o quadro mais difícil). Com a concha já cheia, usem-na em frente do caldeirão e **Herbert** é solto.

Nuno ainda não conseguiu soltar **Wilma**, mas mandou o que já descobriu, que publicaremos para a semana, de forma a deixarmos também algum espaço para outros leitores. Pode até suceder que Nuno, entretanto, complete esta parte e nos mande o resto!

Aflitos com **Three Weeks in Paradise** estão **Tiago Frescata** e **António Manuel Malha dos Santos**, ambos de Lisboa, que pedem socorro urgente. Pois bem, já aqui estão umas indicações, que vos devem dar para uma semana. Quanto a **Tiago**, pede também ajuda para **Zorro**, de forma a conseguir chegar ao fim. Alguém pode dar uma mão?

Nuno Brito do Rio Oliveira tem outro problema, e este é com **Sir Fred**. Quanto ao objecto «do primeiro fosso» não sabemos, a menos que digas qual é, porque a disposição dos objectos nem sempre é a mesma. Mas não será a comida para a piranha? Quanto à garrafa, serve para pagar a passagem do rio. Ele quer ainda saber qual o melhor caminho, se o subterrâneo ou a passagem secreta, como se passa o fosso do lado esquerdo (começando o jogo por esse lado), como descer as escadas até às estrebarias e como passar o ancinho? Respostas urgentes, precisam-se, que o Nuno vai para os Açores e queria saber como continuar!

Entram os truques

Finalmente, alguns **pokes**, para facilitar a vida aos mais azarados. **Miguel Nuno Cartier Grima**, de Sacavém, de 14 anos de idade, mandou os seguintes, alguns dos quais de sua autoria, praticamente todos para vidas infinitas:

- PROJECT FUTURE: POKE 27662,2
- LUNAR JETMAN: POKE 23755,10
- ARCADIA: POKE 25776,0
- KOSMIC KANGA: POKE 2394,1
- JET SET WILLY I: POKE 36477,1

— MOON ALERT: teclar **PAPER 7**, puxar para baixo a última linha (carregando em «Caps» e «1»), e teclar **POKE 42404,255** antes do comando **RANDOMIZE USR**. Dá para 100 vidas. E, pela nossa parte, acrescentamos: **POKE 39754, 0** dá para vidas infinitas.

Quanto às outras questões que pões, sobre programas de jogos, veremos se poderá haver essa possibilidade.

Por hoje é tudo, continuem a mandar os vossos «Pokes & Dicas» e, sobretudo, ajudas para quem as pede. E, repetimos, não enviem selos ou sobrescritos para respostas pessoais, porque o intercâmbio processa-se por intermédio da secção.

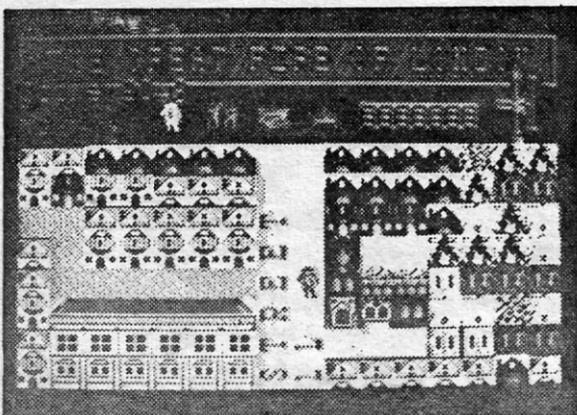
POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Monitor



THE GREAT FIRE OF LONDON

Em 1666, um pavoroso incêndio destruiu uma boa parte da cidade de Londres. As construções de então e os primitivos meios de combate ao fogo conjugaram-se para que as chamas se espalhassem de quarteirão em quarteirão, perante a impotência dos responsáveis pela cidade. Eles não tinham muito ao seu dispor — e o mesmo lhe sucederá, quando tentar apagar as chamas na simulação *The Great Fire of London*, com que uma editora sem grandes créditos, a Rabbit, surpreendeu bastante gente.

Controlamos, neste jogo, o chefe dos bombeiros da época, que pode utilizar apenas três métodos para combater as chamas: bombas de água, equipas de demolição simples e equipas de demolição apetrechadas com pólvora. O primeiro método é óbvio e não muito eficaz, porque o fogo espalha-se com grande rapidez e é necessário reabastecer constantemente as bombas no rio. Quanto às equipas de demolição, o seu objectivo é derrubar edifícios, para evitar a propagação das chamas, mas, enquanto as primeiras podem atacar prédios a arder, as segundas, em virtude da pólvora que transportam, só deverão fazer explodir edifícios ainda não atingidos, criando zonas de corta-fogo.

O chefe dos bombeiros é controlado pelo joystick (Sinclair, Kempston ou Protek), teclas de cursor ou as indicadas no menu, e cabe-lhe encontrar na cidade os meios de que dispõe, conduzindo-os para as zonas afectadas, de modo a que possam actuar, mas pode apenas usar um de cada vez. A cidade é mostrada no estilo planta, com gráficos muito precisos e coloridos, e uma opção inicial permite escolher o local onde deflagra o incêndio e os pontos de partida. Pensar depressa e bem é fundamental nesta simulação, de forma a desenvolver a tática adequada para o combate. O jogo não é fácil, mas os apreciadores deste género vão certamente achá-lo absorvente.



BACK TO THE FUTURE

O filme «Regresso ao Futuro» tem conhecido, ao que parece, um êxito razoável, mas sorte idêntica não deverá ter o jogo com o mesmo título, e «baseado» na película, que a *Electric Dreams* editou, talvez demasiado à pressa: é um programa pouco cuidado, quer ao nível de gráficos, quer no desenvolvimento da acção, e a classificação mínima que pode merecer é a de frustrante.

O jogo parece começar bem, com uma boa página de título, reproduzindo o cartaz do filme, mas todas as ilusões acabam aí. O que se segue é um pequeno número de screens, pelos quais se «passeiam» os personagens e onde existe uma série de objectos, que devem ser utilizados para atingir finalidade idêntica à da película de Spielberg: deixar o futuro como está, e uma fotografia, na parte inferior direita do écran, mostrará se o jogo está, ou não, a ser bem conduzido. Definitivamente, mais vale gastar o dinheiro numa ida ao cinema.

TURBO ESPRIT

R

Os jogos ligados a interesses publicitários não conseguem, por qualquer estranha razão — ou não será tão estranha como tudo isso —, ultrapassar a mediocridade, e alguma excepção que exista mais não fará do que confirmar a regra. E *Turbo Esprit*, da Durell, é mais um exemplo do que acabamos de afirmar.

Presume-se que a intenção seja promover o Lotus Turbo Esprit, mas o carro ficou mal servido, como ficou a Porsche com o jogo 911 TS, este da Elite. Seja como for, e ao volante do bólido, mete-se o jogador na pele de um agente especial, que tem por missão destruir uma quadrilha internacional e impedi-la de proceder à entrega de enormes quantidades de heroína. A droga está guardada em diversos locais da cidade e é levada por automóveis para um carro blindado, que circula na zona central. Atacar este carro ou qualquer das casas seria ineficaz, sem a droga estar toda concentrada no mesmo sítio, pelo que a tática é destruir os automóveis que fazem a entrega, um por um, e finalmente o veículo blindado. O problema, entre outros, é que os automóveis de entrega estão protegidos por outros.

Neste jogo, dispomos de quatro vidas e também de quatro níveis de dificuldade, podendo ainda escolher entre outras tantas cidades. Para facilitar (?), tem um modo de prática e oferece a possibilidade de SAVE/LOAD para o score. Com teclas definíveis e bons gráficos, apesar de alguns «estremecimentos» e da falta de proporção entre o «interior» e «exterior» do carro, o jogo torna-se, no entanto, muito pouco aliciente e podemos bem passar sem ele.

XVI — GUIA TV/«A CAPITAL»

LABIRINTO DE COMPUTADOR NÃO DEIXA PERDER UM SEGUNDO

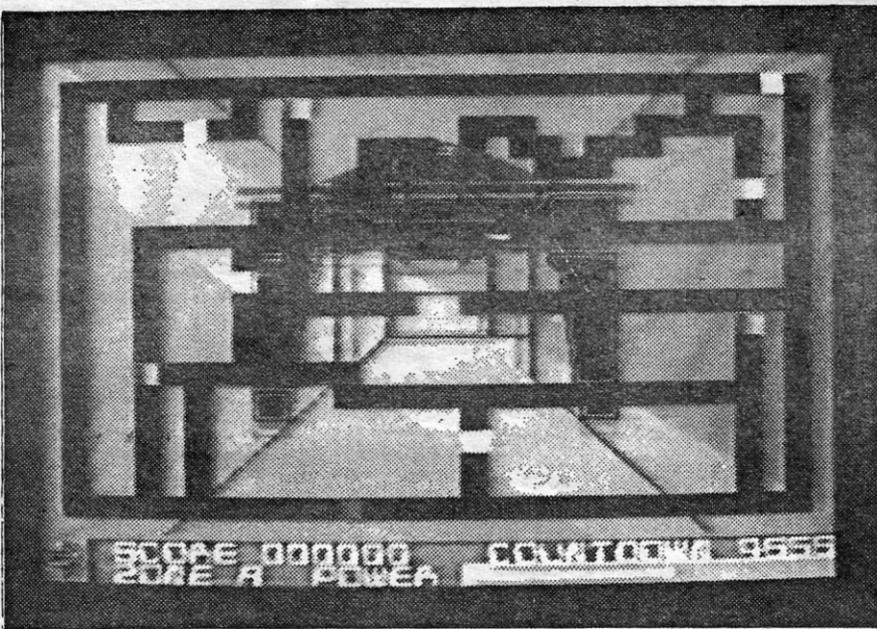
TÍTULO: Vectron
MÁQUINA: Spectrum

Uma nota saliente deste jogo da Firebird é o facto de Vectron ser um dos programas mais rápidos que já vimos para o Spectrum, o que lhe confere também maior grau de dificuldade, exigindo toda a perícia no teclado (comandos definíveis) ou com o «joystick» (opções para Kempston, Interface II ou Cursor), excelentes reflexos e bom golpe de vista. Trata-se, diga-se desde já, de um jogo de acção diferente, com características inusitadas, que o distinguem dos usuais «bang-bangs».

O autor, Mike Follin, foi inspirar-se no filme «Tron» para desenhar este jogo, que se passa no interior de um computador, situado noutra dimensão espaço-temporal, onde a personagem que controlamos se encontra encerrada. O computador está construído como um labirinto e em qualquer momento podemos consultar o respectivo mapa (teclas «B» a «Break»), desenhado em blocos de gráficos, sobreposto ao «screen» onde se desenrola a acção. Neste mapa podem ver-se não só as defesas do computador como a sua saída e a nossa posição relativa, o que se revela bastante útil na primeira fase do jogo. Aliás, convém fixá-lo de memória, ou reproduzi-lo em papel, dado que, numa fase ulterior, deixamos de ter acesso a esta facilidade.

No labirinto existem dois tipos de defesas, os «randomizers», uma espécie de naves em forma de «U» invertido, e os «fireballs», que são perigosos tanques de combate, mais mortíferos do que as primeiras, embora também vulneráveis, se conseguirmos apanhá-los por detrás. As naves, pelo menos na primeira fase, são bastante fáceis de destruir e encontram-se, em regra, nas margens do labirinto, ao passo que os tanques estão mais no interior. O principal problema, todavia, não reside nestas defesas, mas sim no próprio labirinto.

O jogador encontra-se a bordo de uma nave, que avança velozmente pelos corredores e perde energia dos seus escudos de protecção cada vez que colide com as paredes. Ora, é preciso ter boas reacções e golpe de vista para poder virar nos locais adequados, sem chocar com qualquer obstáculo. Tudo isto enquanto estamos atentos aos



inimigos, mas, aqui, e como dissemos, é útil o mapa, porque nos permite concentrar na «navegação», se não há «randomizers» ou «fireballs» à vista (no mapa, a nossa nave é identificada por um bloco branco, os tanques por um bloco magenta e as outras naves por blocos vermelhos). Nesta fase, temos que destruir todos os que aparecem, procurando, ao mesmo tempo, novas fontes de energia para reabastecer o escudo e o «laser», indicadas no mapa por blocos cinza.

No centro do labirinto há uma saída e, uma vez destruídos todos os inimigos, há que encontrá-la para passar à fase seguinte, onde um «robot» representa a ROM do imenso computador. Este «robot» deve ser atingido nos olhos, quando estes se iluminam, mas é preciso ter cuidado com os disparos que ele faz contra a nossa nave. Com a destruição da ROM, deixamos, então, de ter acesso ao mapa do labirinto, para o qual voltamos, em busca da saída para a dimensão normal. Note-se que a nossa nave é colocada aleatoriamente num ponto do labirinto, pelo que se torna muito difícil achar a

secção de fuga. É bom ter então em mente o mapa, porque essa secção se situa na sua parte inferior direita, e a tática adequada nos corredores deverá levar-nos até lá — isto é, se o tempo permitir, porque o jogo está em constante contagem decrescente, e se não fugirmos ficamos para sempre prisioneiros no computador. Encontrada a saída, no entanto, os problemas não acabaram: o «écran» mostra agora uma visão da retaguarda da nossa nave, perseguida pelos «randomizers» e «fireballs» que restam, os quais devem ser destruídos.

Numa avaliação geral, *Vectron* é dos melhores jogos editados em 1985 e satisfaz entusiastas de géneros diversos, embora, repetimos, seja quase excessivamente difícil. Mas quem gosta de coisas fáceis não compra um computador, pois não?

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADES (1-10): 10
CONSELHO: A não perder

ESPANHA PARA QUE VOS QUERO

TÍTULO: Costa Capers
MÁQUINA: Spectrum

A primeira coisa a fazer ao acabar de carregar *Costa Capers* é premir a tecla «Enter», a menos que se goste de «Arriba España», tocada em beeps de Spectrum (e muito razoavelmente, diga-se). Depois disso, é altura de tentar resolver o problema de Ted, que foi passar férias no país aqui ao lado, quer ir embora e teve o azar de perder a máquina fotográfica. Ora, sem esta, como vai ele provar aos amigos que aí esteve?

A Firebird produziu, neste caso, um bom jogo de plataformas, com diversos problemas para resolver, o menor dos quais é passar os diversos obstáculos, mas com um bug irritante, pelo menos na cópia que adquirimos. Em determinados quadros, quando Ted cai, esta acção repete-se até perder to-

das as suas vidas, caso em que passamos para um «écran» em que um toiro lhe dá uma marrada para dentro de um prato de sopa. Os movimentos de Ted são controlados pelas teclas de cursor («5», «8» e «7») ou por teclas alternadas da terceira fila (esquerda/direita), teclas da primeira fila (saltar), podendo-se fazer pausa com «A».

Na parte inferior do «écran», à esquerda, temos a indicação do estado físico de Ted, talvez típico de quem anda metido nos copos em férias e apanha sol a mais: «embriagado», «com uma ressaca» e «vítima de insolação», e escusado será dizer que a sua aptidão para se mover é afectada por aqueles factores, designadamente pelo primeiro. Portanto, cuidado com a cerveja! Também em baixo, mas ao centro, indica-se o dinheiro de que ele dispõe (sem dinheiro não há viagem de regresso), o tempo que lhe resta e a data. Finalmente, à direita, uma janela indica os objectos.

Para poder regressar a casa, e além da máquina fotográfica, Ted precisa de várias coisas, como o passaporte, o seu cartão de crédito e outras peças da bagagem, mas encontrá-los e recuperá-los é que se torna difícil. Há cerca de 50 salas para explorar, com soluções engenhosas no referente a plataformas, caminhos, escadas, elevadores, obstáculos, além dos inevitáveis «inimigos», e conseguir que Ted saia incólume é, frequentemente, um bom bico-de-obra. Pouco traz de novo em relação a antecessores mais famosos, como *Jet Set Willy* ou *Dynomite Dan*, mas é um bom jogo, capaz de nos manter bastante tempo, e em desespero, diante do televisor.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar

Micro Rato
Informática
BREVEMENTE
IBM COMPATIBLE COMPUTERS

- SISTEMA COMPATÍVEL PC
- 256 RAM
- ZX 360K FDD
- CENTRONICS PRINTER PORT
- KEY BOARD
- 12" GREEN MONITOR

200 000\$00 + IVA = 232 000\$00

AV. ÁLVARES CABRAL, 28-D (Junto ao Largo do Rato)
1200 LISBOA • Telefone 68 67 39

CÓSMICO CENTRO
Comércio de Electrónica, Lda.
Rua Pascoal de Melo, 81 - Loja 16
Centro Comercial A. C. Santos
1000 Lisboa - Tel. 52 47 56

COMPUTADORES MODS. 800 XL, 130 XE
COM SOFTWARE GARANTIDO

OS MELHORES PREÇOS DO MERCADO

PERIFÉRICOS

- PRINTER 1027 LQ
- PRINTER 1029
- DISK DRIVE 1050
- TOUCH TABLET
- LIGHT PENS
- TRACK BALL
- JOYSTICKS CX. 24

CONTINUAMOS COM TODA A GAMA SPECTRUM E QL
DEMONSTRAÇÕES DE MATERIAL E PROGRAMAS PROFISSIONAIS
AS QUARTAS E SÁBADOS DAS 15 ÀS 19 HORAS