

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

BOMBAS PARA TODOS OS GOSTOS

TÍTULO: Kirel

MÁQUINA: Spectrum

Não se deixem iludir pelo aspecto simpático do *sprite* que controlamos em *Kirel*, uma espécie de cabeça de rã, que vagueia por «écrans» em 3D, construídos por blocos: na realidade trata-se de um jogo nada «simpático» do ponto de vista da facilidade, muito embora seja, graficamente, um regalo para a vista.

Constituído por 70 «écrans», o objectivo é avançar de um para outro, neutralizando as bombas que aí estão colocadas, no tempo limite indicado pela combustão do rastilho, que aparece na área direita. Neutralizar as bombas não é difícil, basta saltar-lhe em cima, mas o pior é alcançá-las, descobrindo o caminho pelos labirínticos blocos de cada «écran» (e também aqui há uma ajuda), evitando ficar bloqueado e usando da melhor forma os objectos que facilitam a tarefa.

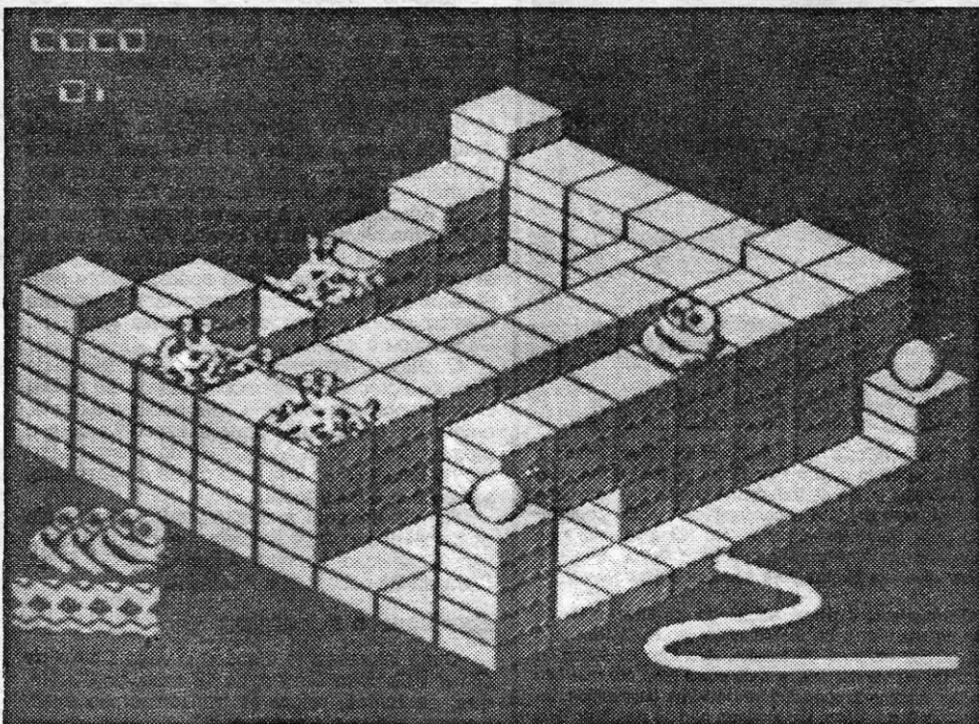
Olhando para um «écran», parece fácil de negociar, mas as paredes e a organização dos blocos são bastante complexas. Frequentemente, o nosso *sprite* desaparece-nos da vista — e é bom, então, carregar em BREAK, para fazer desaparecer os blocos e saber por onde ele anda (ENTER, para recomeçar). Por outro lado, e embora não o «matem», os estranhos bicharocos que vagueiam pelos labirintos fazem-no perder tempo e energia.

O jogo tem muitas surpresas e o ser que con-

trolamos também. Para passar de umas áreas para outras, quando não há continuidade, ele pode construir uma ponte (tecla «B») ou deslocar o bloco (tecla «O») em que esteja, descendo um nível, mas este truque tem de ser usado com prudência, de forma a não o deixar bloqueado. Em cada «écran» há diversos objectos, embora nem todos apareçam no mesmo, e uma espécie de fatia de bolo fornece energia para matar um monstro, enquanto as bolas dão mais tempo para resolver o problema desse «écran»; as setas dão a possibilidade de formar mais pontes e os does fornecem energia, havendo ainda pontos de teletransporte, que deslocam o desactivador de bombas para outro ponto do écran. Apanhar todos os objectos, todavia, não é o mais importante, e só neutralizar a bomba conta. Quando isto sucede, uma seta indica a direcção do «écran» seguinte.

Kirel é um jogo excelente, mas difícil de completar, ou até de se avançar muito nele, apesar da facilidade do controlar o *sprite*. Os gráficos são muito bons e foi posto grande cuidado em toda a programação, como seria de esperar da editora, a Addictive Games. No essencial, será, decerto, um dos mais interessantes jogos do ano.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADES (1-10): 8
CONSELHO: A não perder



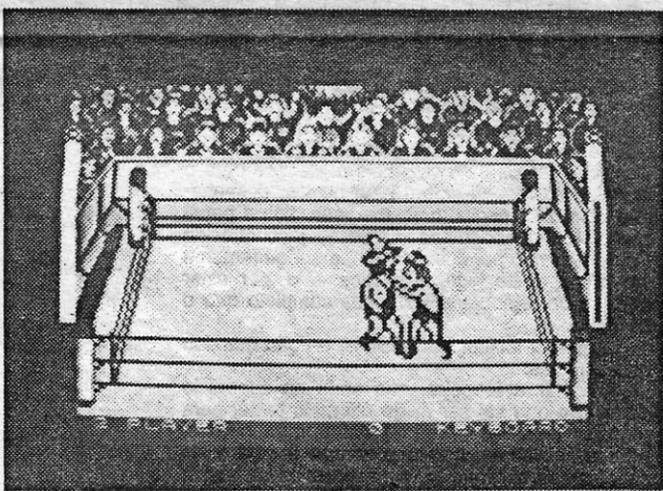
TUDO MENOS TIRAR OLHOS

TÍTULO: Rock'n' Wrestle
MÁQUINA: Spectrum

Havia simuladores de boxe, karaté, kung-fu, todas as artes de pancada que possam imaginar-se. Faltava a luta livre, a tal em que vale tudo menos tirar olhos, e a *Melbourne House* deu mãos à obra, produzindo um jogo que, em termos de gráficos, parece, à primeira vista, em relação ao que estamos habituados no género.

O «écran» apresenta o ringue de luta, em três dimensões, com o público em fundo e a preencher um pouco das zonas laterais, e o mocrmatismo, como habitualmente, ajuda a resolver os problemas de mistura de atributos, que seriam quase inevitáveis com outra solução. Com efeito, os *sprites* movem-se por toda a área do ringue, embora com animação menos perfeita que *Exploding Fist* ou *International Karate*, por exemplo, e fundos diferentes revelar-se-iam casos bastante «bicudos». Por outro lado, a solução encontrada para o desenho dos *sprites* é de relativo mau efeito e só com o correr do jogo, à medida que tentamos descobrir o que fazer com tanto movimento, é que esquecemos um pouco o resultado desta técnica de blocos.

Vamos ao jogo, no entanto. Trata-se de luta livre, acima o



dissemos, e um pouco de treino é indispensável para começar, por meio da opção «dois jogadores». Desta forma, podemos ensaiar à vontade os 27 golpes e movimentos que o programa prevê, sovando calmamente o adversário, sem esperar qualquer retribuição. De uma forma geral, muitos dos golpes da luta livre aparecem aqui, incluindo alguns que parecem pouco curiais, como agarrar o adversário, virá-lo ao contrário e martelar o solo com a sua cabeça...

O jogo tem algum interesse, mas, na nossa opinião, está bastante abaixo da generalidade dos simuladores que têm aparecido no mercado. Por outro lado, o

sistema de comandos, que os programadores procuram simplificar, utilizando, basicamente, quatro teclas, acaba por tornar-se um pouco complicado. De qualquer forma, e para os apreciadores, é mais um para a colecção.

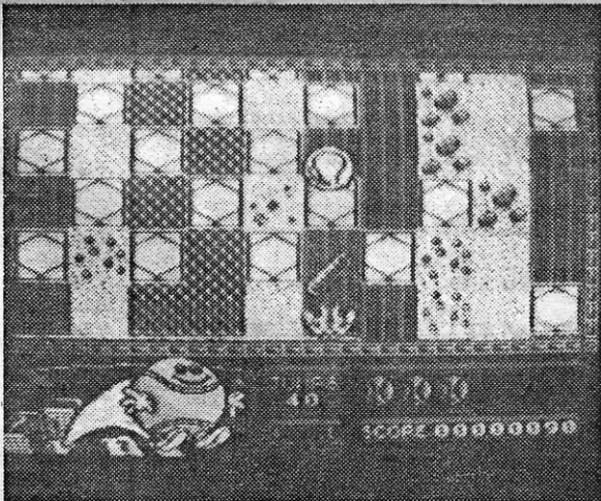
GÉNERO: Simulador de luta
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): Crescente
CONSELHO: Comprar com reservas

SALTOS DE BOLA DÃO DORES DE CABEÇA

TÍTULO: Bounder
MÁQUINA: Spectrum

O objectivo de *Bounder* é manter uma bola de ténis aos saltos, ao longo de 174 *screens*, distribuídos por dez níveis, e aqui muita gente pensará que é fácil e que nem valerá a pena pensar mais no assunto. Nada mais errado, todavia *Bounder* é um dos jogos interessantes ultimamente aparecidos, exige mais reflexos rápidos e dedo rápido que a maioria dos *bang-bangs* e, não sendo espectacular, prende a atenção e constitui um excelente desafio.

A bola conduz-se ao longo dos *screens*, em *scroll* vertical, e o primeiro problema é fazê-la «aterrar» nas pedras hexagonais. Fora delas é o fim, e há que regressar ao princípio. Isto porque esta é uma bola de ténis muito especial, com obstáculos e «inimigos» diversos a evitar. Como dissemos, fora dos hexágonos perde-se, porque nessas áreas abundam cacos de vidro, pedras afiadas e muros, que devem ser ultrapassados. Além disso, estra-



nhas aves e outros objectos voadores têm também o mau hábito de convergir para o percurso da bola, o que, como se compreende, dificulta sobremaneira o seu avanço. Nem tudo é mau, todavia, porque cair num quadrado com uma seta dá força dupla ao próximo salto, havendo ainda pontos de teletransporte... e as incógnitas dos sítios marcados com pontos de interrogação.

Simples como parece ser, *Bounder* é, na verdade, bastante difícil e brilhantemente programado, com uma impe-

cável animação da bola, que aparece maior ou mais pequena, consoante estamos mais ou menos «próximos» dela. Com comandos de boa resposta, de teclado ou *joystick*, o jogo é de fácil manuseamento, embora o pior seja acertar nos locais de «aterragem» próprios.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A não perder

«A CAPITAL»/GUIA TV — XIII

COLORSOM

- * TELEVISÃO A CORES
- * VÍDEO
- * ALTA FIDELIDADE HI-FI

LABORATÓRIO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA

ASSEGUARAMOS-LHE MATERIAL DE ORIGEM

TELEFONEM-NOS SEM DEMORA E FICARÃO SATISFEITOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA AO DOMICÍLIO ATÉ ÀS 24 HORAS
NAS ZONAS: LISBOA • SINTRA • ESTORIL • VILA FRANCA • LOURES • ALMADA

☎ 80 12 06

☎ 80 96 52

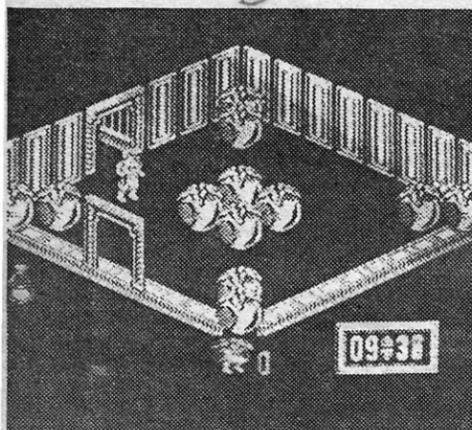
NO FINAL DE CADA REPARAÇÃO FAZEMOS UM TESTE ELECTRÓNICO

SERVIÇO DE URGÊNCIA 24 HORAS

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Monitor

ATTACK OF THE KILLER TOMATOES



Com este ridículo título, *Attack of the Killer Tomatoes* foi já classificado com o Pior Filme Vegetal do Mundo, mas a *Global* tratou de transformá-lo num jogo bastante aceitável...

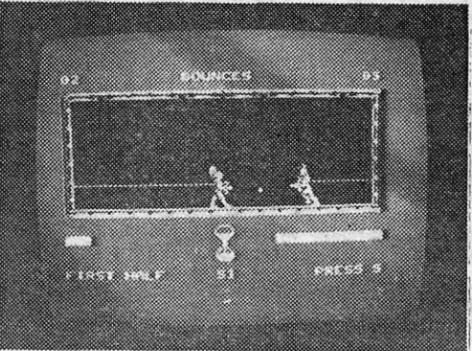
O argumento é risível, sobretudo em filme, mas, de facto, temos visto pior, incluindo em jogos. O cenário é uma fábrica de puré de tomate...

Wimp tem que manter a fábrica em funcionamento e eliminar os oito tomates, facilmente reconhecíveis, porque são os únicos com pernas...

A personagem começa o seu trabalho às 9 da manhã e deverá terminá-lo às 17 horas. O «écran», como referimos, é praticamente todo ocupado por salas em 3D...

Para apanhar objectos, usam-se as teclas numéricas e, para movimentar o *sprite* «Z» e «X» dão rotação para a esquerda e direita...

BOUNCES



A primeira vista, ninguém dá muito por *Bounces*, mas, como um pouco de paciência, algumas pessoas acabarão por achar minimamente interessante este «desporto do futuro»...

Bounces tem apenas um *screen*, onde aparecem dois competidores, armados de tubos, com os quais deverão apanhar e lançar uma bola...

O jogo tem dois objectivos, de dificuldade diversa. Um consiste em atingir o adversário com a bola, evitando, ao mesmo tempo, ser atingido...

Para apanhar a bola, é preciso apontar o tubo na sua direcção e premir a tecla ou botão de «disparar», quando esta se cruza com aquele...

Pokes & Dicas

CONTINUAMOS com algumas dificuldades em dar vazão à correspondência, por falta de espaço, alguns números, e continua muita gente «pendurada».

Abrimos com uma referência ao nosso leitor *Manuel do Carmo Peres*, que pediu ajuda para diversos jogos. Lembra-se? Pois bem...

Quando a *Terrormolinos*, e na fase inicial do jogo, os *screens* só aparecem quando se perde!

Repete-se aqui a sua morada, porque ele gostaria que outros leitores lhe escrevessem: Rua Conceição Sameiro Antunes, 52-3.º Esq.º, Cova da Piedade, 2800 ALMADA.

Explorar o Spectrum

Carta interessante mandou o João Carlos de Oliveira Cardoso Coelho, de 12 anos, do Cacém, que, às tantas, refere (e transcrevemos exactamente o que ele escreveu):

«Há uma coisa que me entristece bastante, e que é o facto de muitos amigos meus só se interessarem por jogos, e não explorarem as incríveis e inúmeras capacidades dos vários Spectrum Timex e essa grande máquina de produção de figuras (e não só...) que é o Atari...

Claro que não quero com isto dizer que não haja já muita gente a interessar-se por todas estas últimas capacidades referidas.

Muitas vezes, eu digo às várias pessoas que conheço, e têm computadores, para comprarem manuais dos seus computadores, para ao menos saberem do que eles são capazes...

Já agora deixo aqui uma sugestão: «apesar das funções do computador estarem todas explicadas nos manuais, não seria bom passarem uma lista com a explicação de cada uma delas...

Demos todo este espaço à carta, porque achamos que ela reflecte bem o espírito com que seria desejável encararem-se os computadores.

O João Carlos enviou dois programas para «Linha a Linha», mas não são originais, pelo que não os publicaremos.

A saga WALLY e PYJAMARAMA

Dicas para jogos dos *Wallies* ainda chegam e, para começar, damos a resposta do Jorge M. Amaral Pinto a um pedido de ajuda que aqui tinha sido feito:

Para apanhar a pinça do caranguejo, em *Three Weeks in Paradise*: ponham-se no quadro do *geyser*, saltem para a frente...

Atrasado, muito atrasado com as dicas para este mesmo jogo veio o António Manuel Barata dos Santos, de 11 anos, do Barreiro...

O António Santos pedia ainda umas ajudas: quer saber como acabar *Fairlight*, *V*, *Max Herdrom* e *Movie*.

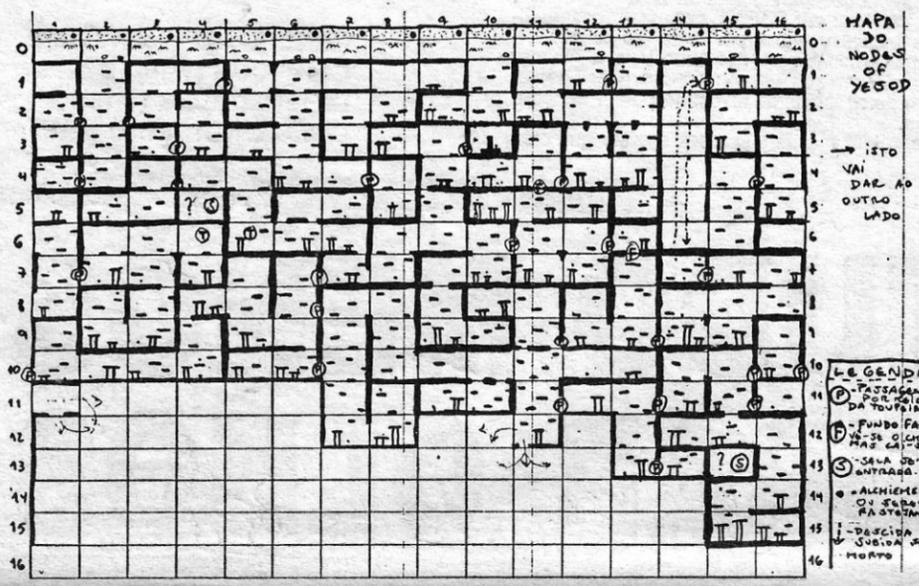
jogos e, ainda, para *Green Beret*, mas este já o demos a semana passada (esta resposta serve também para o Mário Lopes, de Sacavém).

E é o mesmo Mário Lopes quem manda a solução para *Pyjamarama*, que a seguir damos (não publicamos o mapa do *Everyones* a *Wally* por ter saído já na publicação que indicaste):

Apanhar a libra na sala dos frangos; trocar a libra pelo *penny* na sala do HELP; abrir a porta da sala onde está o vaso; apanhar o martelo...

escorregar pelo corrimão e trocar a chave de ignição pelo capacete; trocar a pistola *laser* pela bola de praia; trocar a bola pelo balde...

O Mário Lopes, em contrapartida, gostava de saber como acabar *Friday the 13th* e queria vidas infinitas para este jogo.



Nodes of Yesod

O João Carlos, do Estoril, respondeu ao pedido de instruções para *Nodes of Yesod* e enviou um mapa, feito por ele, mas, infelizmente, não dá boa reprodução e não o podemos publicar.

Quanto a indicações básicas, o João mandou as seguintes:

Apanhar a toupeira, que anda na superfície da Lua, e que vai ser muito útil mais tarde, para perfurar algumas paredes...

Acrescentamos nós que o personagem que controlamos é um explorador enviado à Lua, onde os cientistas julgam estar um Monolito...

O João Carlos, que envia também *pokes*, tem um problema com o programa *Wham!*, quanto à audição das músicas.

A poka é que a gente se entende

E, finalmente, alguns poucos mais. Primeiro, os do João:

- MOON ALERT: POKES 39754,0 (vidas inf.), 42404,n (n=n.º de vidas), 42654,195 (imortalidade)...
- FINDERS KEEPERS: POKES 34252,0 (vidas inf.) ou 30394,n (n=n.º de vidas)...
- PROJECT FUTURE: POKE 27662,0 (retira seres)
- SABRE WULF: POKE 43575,255

E como o espaço já não é muito ficamos com uns *pokes* mandados pelo André Ferreira Gonçalves:

- BRUCE LEE: POKE 51795,0 (vidas inf. para o 1.º jogador), POKE 51803,0 (vidas inf. para o 2.º jogador)
- CAVELON: POKE 24019,146: POKE 24080,184
- UNDERWORLD: (com desenho separado) 10 LOAD "", SCREENS 20 LOAD "", CODE 30 POKE 23314,201 40 RANDOMIZE USR 23000 50 POKE 59377,0 60 RANDOMIZE USR 26610 (fazer RUN e ligar o gravador com a fita no início do programa)

Quando aparecer «Start the tape then press any key», carrega-se em ENTER e espera-se.

Para a próxima daremos maior prioridade a *pokes*. Entretanto, mandem mais, sobretudo para corresponder aos pedidos.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL» TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26 1124 LISBOA C0DEX