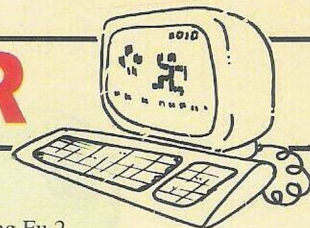
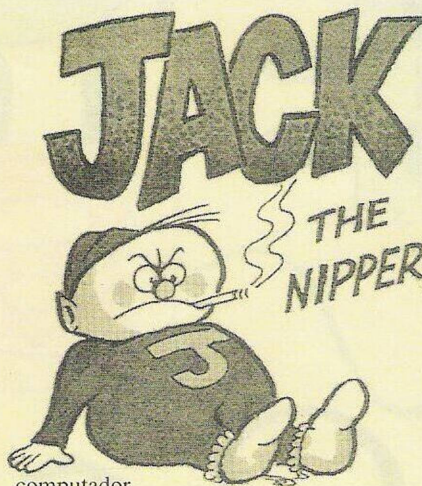


OS JOGOS NO COMPUTADOR



Paulo Ferreira



computador.

FIM

Para os mais impacientes que desejam acabar o jogo temos aqui uns «pokezitos» (introduzir na linha 45).

Poke 54047,0 — Vidas Infinitas
Poke 59414,0 Poke 59415,0 Poke 59416,0 —
Imunidade
Poke 55789,0 Poke 55790,0 — Balas Infinitas
Poke 55856,0 Poke 55857,0 — Lança-Chamas
Infinito

Código para a 2.ª parte — 63723
ONuno Gomes, possuidor de um Philips MSX VG
8020 deseja ajudas para os seguintes jogos:
James Bond 007-Living Daylights

Ye Ar Kung Fu 2
Rambo
Jack the Ripper
Por isso apelo novamente a todos os leitores a escreverem para cá se souberem de alguma informação.

Mas enquanto esperamos tentarei dar umas ajudas. No «Jack the Ripper» o nosso objectivo é atingir o maior grau possível de traquinas. Para isso, temos de fazer uma série de maldades, recorrendo aos diversos objectos que se encontram no jogo.

Por exemplo: com a corneta assustamos o gato, com a cola colamos a dentadura, no museu partimos as estátuas, etc...

Em «Rambo» temos de salvar os pobres reféns americanos que ficaram presos no Vietname após a guerra.

Para tal, devemos salvar o prisioneiro que está acorrentado numa cruz.

De seguida vamos para cima ao encontro do helicóptero.

Descemos para salvar o resto dos prisioneiros que estão numa gaiola de madeira (cuidado com helicóptero soviético) e assim se completou a missão (claro que isto tudo tem um grau de dificuldade).

Por hoje é tudo mas não desanimem pois para a semana há mais e temos muitas cartas de leitores para publicar.

Seja um deles escrevendo para:
«Correio da Manhã»
«Os Jogos no Computador»
Rua Mouzinho da Silveira, 27
1200 Lisboa.

"AFTER THE WAR"

«After the War» é mais um jogo espanhol com as características do costume, que os nossos vizinhos nos têm habituado: dificuldade, acção e gráficos atraentes. Traz o selo da famosa marca Dynamic que já conquistou o mercado britânico, assim como o português.

A história de «After the War» é uma versão estereotipada do que se tem visto acerca da era pós-nuclear.

Tudo se passa depois de uma guerra (a terceira, obviamente), na qual uma grande parte do nosso querido planeta Terra foi destruído. Bando de malandros e criminosos controlam grandes áreas da cidade.

No meio destas confusões pós-nucleares é-nos confiada uma perigosíssima missão (não sei no que consiste e nem é preciso saber, pois nestes jogos basta seguir em frente a matar tudo que move).

Os gráficos são da autoria de Snat-

cho (já responsável por outros jogos da Dynamic) e não há nenhum defeito a apontar. Os cenários estão primorosos e bem reais, tal como os prédios a cair, carros destruídos, canos de esgoto e a tão clássica cabeça da estátua da Liberdade no meio das ruínas.

Até o nosso protagonista está bem feito e grandito (tendo em conta os outros jogos). Se o movimento fosse um pouco mais suave aí é que a perfeição seria total.

O desenho de apresentação é simples e traduz bem a ideia do jogo, só que parece um bocado desfocado. A dificuldade é bem ao jeito espanhol, ao princípio tudo corre às mil maravilhas, mas com o decorrer dos níveis tudo se complica. «After the War» está dividido em fases e o jogador tem um certo limite de tempo para acabá-lo.

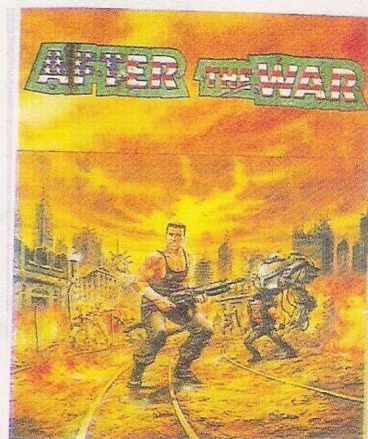
Escusado será dizer que no final de cada fase há um mauzão barbudo para derrotar. Para passar estes brutos só há

uma solução: O pontapé alto na cara (não confundir com o golpe do «Karate Kid»).

Os controles são redefiníveis mas fiquem a saber que não são as habituais cinco teclas, são seis, o que pode causar complicações aos mais trapalhões.

Os golpes de que dispomos são: soco alto, soco baixo, pontapé em frente, pontapé para cima, pontapé alto no ar (o tal para derrotar os barbudos) e as cotoveladas em cima e em baixo, que se tornam imprescindíveis nas fases mais avançadas. No total são oito.

Suponho que «After the War» é composto por dois jogos (partes) como tem vindo a ser hábito (por exemplo Navy Moves, Sol Negro, Freddy Hardest, etc...). Mas como a pirataria em Portugal tem feito tantas «trafulhices» que já nem sabemos o que pensar. Passemos para a conclu-



são que é bem breve. Se gosta de acção ou dos jogos espanhóis adquira «After the War» sem falta.

Nome: **After the War;**
Género: **Acção;**
Gráficos: **78%;**
Dificuldade: **60% (Crescente);**
Som: **65%;**
Apreciação Global: **A comprar por apreciadores.**