

## "XYBOTS"

Depois de «APB», a «Tengen» e a «Domark» voltam à carga, desta vez com «XYBOTS», uma conversão das arcades.

Segundo a contracapa do jogo os produtores julgam ter feito o programa do século, pois pode ler-se o seguinte: «Há um ano atrás os peritos disseram que 'Xybots' era impossível de converter para os microcomputadores.

O programa era demasiado grande e muito complexo, mas os elementos da equipa de programação da 'Tengen' perante esta conversa limitaram-se a olhar uns para os outros com um enorme sorriso na cara.

Passou um ano e o resultado está à vista».

Bem, nem oito nem oitenta, a conversão está razoável, mas não algo que se diga de especial.

No jogo podemos controlar dois personagens, o major «Rock Hardy» e o capitão «Ace Gunn» (estes nomes!!).

É ainda possível controlar ambos os personagens, simultaneamente. Claro que esta situação é para dois jogadores.

O nosso objectivo é percorrer o maior número de níveis (de certeza que não são infinitos).

Todos os níveis estão repletos de inimigos; os temíveis «Xybots», entre outras formas de vida mecânica, que disparam ou vêm ao nosso encontro, provocando danos irreparáveis. O «display» do jogo (ecrã) está em perfeita harmonia com as restantes características.

Em cada canto da parte superior estão os dados pessoais de cada jogador: as vidas, a energia, as armas, etc... e, no centro, está o mapa do nível que contém informações muito úteis, que vão desde a localização da saída do nível, do jogador, dos teletransportes, dos «robots» inimigos e, até mesmo,

dos poderes benéficos.

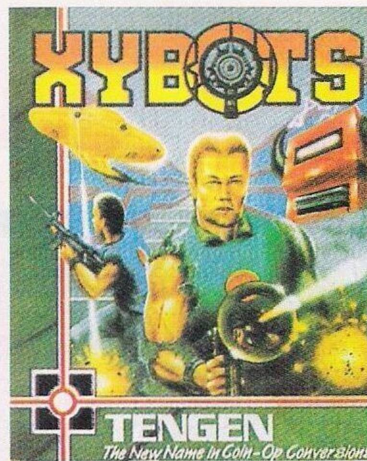
Na parte inferior do ecrã é onde o jogador se movimenta. É de realçar a grande vantagem que «Xybots» tem: cada jogador tem o seu ecrã de jogo independente do outro. O que significa o fim daquelas enormes confusões que aconteciam quando ambos os jogadores partilhavam o mesmo espaço, por vezes bastava um boneco afastar-se da área coberta pela visão do computador, que para o pôr de maneira que fosse novamente visível era um verdadeiro tormento.

Durante a acção temos a hipótese de apanhar objectos muito úteis, tais como chaves, energia ou, o mais apetecido, dinheiro. É precisamente através dele que podemos adquirir poderes extras (entre eles a velocidade super, aumentar o poder de fogo, reduzir a velocidade com que a nossa energia decresce, mudar de escudos ou de arma por outra mais poderosa).

«Xybots» é um jogo bem no estilo de «Gauntlet», só que os seus programadores, confrontados com o problema da memória, tiveram de sacrificar certas partes do jogo para beneficiar outras. A animação é exemplo disso, ficou fraca e um bocado imperfeita. Além disso só vemos o nosso protagonista de um sentido, de costas. A partir daí podemos mudar de perspectiva mas é só em relação às nossas costas é que ela muda. Por isso sempre que estivermos a ser atacados pelos lados temos logo que rodar a nossa visão até ficarmos frente a frente com o inimigo, pois é a única maneira de o atingir.

O som não foi esquecido e, por vezes, ouvimos uns efeitos agradáveis. O mesmo não se pode dizer dos gráficos, estão simples e muito imperfeitos (pouco caprichados é a melhor definição que podemos aplicar), até o desenho de apresentação, que nunca ocupa memória, ficou desleixado. Um pouco mais

# OS JOGOS NO COM



de dedicação não mata nem nunca matou, por isso não estou a perceber qual foi a ideia da Tengen.

Quanto aos níveis, como já devem estar a adivinhar, são carregados na memória através de blocos à parte, mas não se assustem, pois a cada bloco equivale uns quatro a sete níveis (o que já não é nada mau) e até à data nunca me apareceu qualquer tipo de mensagem que me ordenasse a rebobinar (é estranho este sistema, será que uma vez instalado na memória já não é ocupado por outros dados?)

Se na realidade fosse assim os níveis eram um bloco desnecessário. Enfim, o que eles inventam!!).

O balanço final que fazemos de «Xybots» é bem simples e directo.

Se gosta de bons momentos de acção e está disposto a trocá-los por gráficos simples aconselhamo-lo a adquirir o jogo.

Mas o melhor, para não se induzir em erro, é ver e jogar primeiro, para comprar depois.

Eis a nossa tabela de classificação:

Nome: «XYBOTS»

Género: Acção

Gráficos: 57%

Dificuldade: 65%

Som: 76%

Apreciação global: **Ver antes de comprar.**

## "POKES"

Depois da crítica ao jogo vêm os 'pokes'. Nesta edição temos material muito sortido.

Não percamos tempo e comecemos com eles:

**Last Ninja 2** – Poke 40777,0:

**RentaKill Rita** – Poke 57982,0

**Buggy Boy** – Poke 37966,24:

**Paper Boy** 50577,24

**Xenon** – Poke 29524,0: **Motor-**

**Bike Madness** – Poke 63201,0

**H.A.T.E.** – Poke 32562,255:

**Garfield** – Poke 33595,0

**Rex** – em vez de pôr o código normal para o 2.º nível ponham 8880888973999409 e iniciarão o 2.º nível com nove vidas e 116 200 pontos.

**Sol Negro Premir '1','2','J':**  
**Nebulus** – Poke 32921,0

**Coliseum** – Teclar  
'T','S','A','B','E','L'

**007 Licença para Matar** – No 5.º nível ultrapassar com cuidado o camião e bater com a nossa parte de trás no camião.

Assim perdemos energia.

### Garfield

Agora é a vez da solução para o **Garfield**.

Mas para quem não conhece a história do jogo aqui deixamos um breve resumo:

«Garfield» foi incubido de salvar a sua namorada, que foi levada para o canil da cidade, mas para lá chegar ele vai ter que desempenhar algumas tarefas. Comecemos pelo princípio:

– Apanhar o candeeiro que está em cima da televisão.

– Ir até aos subterrâneos e chutar, várias vezes, um gato pequeno chamado «Normal, até ele largar uma nota.

– Apanhamos a nota e levamos-a até a loja «Health Food».

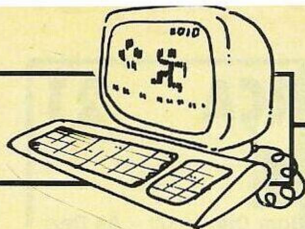
– Largamo-la para apanhar os espinafres que o dono da loja nos dá.

– Levar os espinafres até ao indivíduo que está nos subterrâneos a guardar o cofre.

– Dar um pontapé no cofre para obter a chave.

– Levamos a chave até um pe-

# PUTADOR



## SORTIDOS"

queno jardim e largamo-la.

– Procurar a pá que está numa casa sem nome.

– Levamos a pá até à loja «Hard Ware Store». Entregamo-la ao empregado que nos dará uma nota.

– Com essa nota voltamos à casa de comida «Health Food».

– Largamos a nota e apanhamos a comida de pássaro que o empregado nos dá.

– Levamos a comida até ao jardim.

– Largamos a comida para apanhar a chave, saltando logo para apanhar um pássaro que vai para a cidade.

(E é assim que vamos até à cidade)

– Entramos na porta de negro que está mesmo na nossa retaguarda.

– Aí «Garfield» acaba de salvar a namorada.

(Claro que esta solução está o mais simplificada possível e além destas tarefas há que ter em atenção outros aspectos, como a fome e o cansaço).

### Outros jogos

– Passemos de seguida para outros jogos.

«**Renegade 3**» – No menu premir ao mesmo tempo «Q» e «T» e voltamos a premi-las sempre que desejarmos passar de nível.

«**Comando**»:

10 Clear 40000: Let t=0

20 For n=65030 to 65052

30 Read a: Poke n, a: Let t=t+a:

Next n

40 Print «Ligue o gravador»

50 Load «Code»

60 Poke 65441,172: Poke

65442,74: Randomize Usr 65485

70 Data 49, 0, 45, 175, 33, 4, 105, 114, 35, 119

80 Data 35, 35, 119, 35, 119, 35,

50, 254, 254, 236

90 Data 195, 30, 100

Nesta edição recebemos cartas de leitores que desejam trocar jogos por correspondência, aqui estão eles:

**Pedro Dias** – Rua Mouzinho de Albuquerque, Ferragudo, 8400 Lagoa

**Hélder Simões** – Rua Capitão Tavares Dias, n.º 8, 2.º dt.º, 3100 Pombal

**World Soft** – Rua Maria da Fonte, 68-2.º Esq.º, 1100 Lisboa

**Pedro Silva** – Rua Luís Teixeira Macedo e Castro, 32, 3.º Dt.º, 2900 Setúbal

**Pedro Fernandes** – Rua Adelino Amaro da Costa, n.º 8, 2.º-A, 2780 Paço D'Arcos.

Antes de finalizarmos temos para publicar um compacto de pedidos de ajuda.

O **Pedro Miguel** e o **Tiago** pedem ajudas para o **Army Moves 2** e **1. Fox Fights Back, Operation Wolf, Fernandez Must Die, Mickey Mouse** e **Strip Poker 2 +** (se quiseres ver a menina despida vais ter de aprender a jogar poker pois é a única maneira honesta de o fazer). Quanto ao **Vasco** e ao **Nuno** estão aflitos em **Xcutor, Crazy Cars, Wec le Mans, Chuckie Egg, Robocop, After the War, Rambo 3, Arkanoid 2, Overlander, Out Run, Beyond the Ice Palace, e Action Force 2.**

O último pedido de ajuda é o da **Paula Feliciano** que pede todo tipo de material para o **Time Scanner, Silk Worm, Skate Crazy e Thunderbirds.**

A **Florbela Afonso** na carta que nos enviou pedia dicas sobre a gravação de jogos. Quanto à gravação há dois processos muito eficazes, com um copiador (o melhor é o OmniCopy 2) e com um gravador de dois Decks (assim não tens qualquer tipo de problemas).

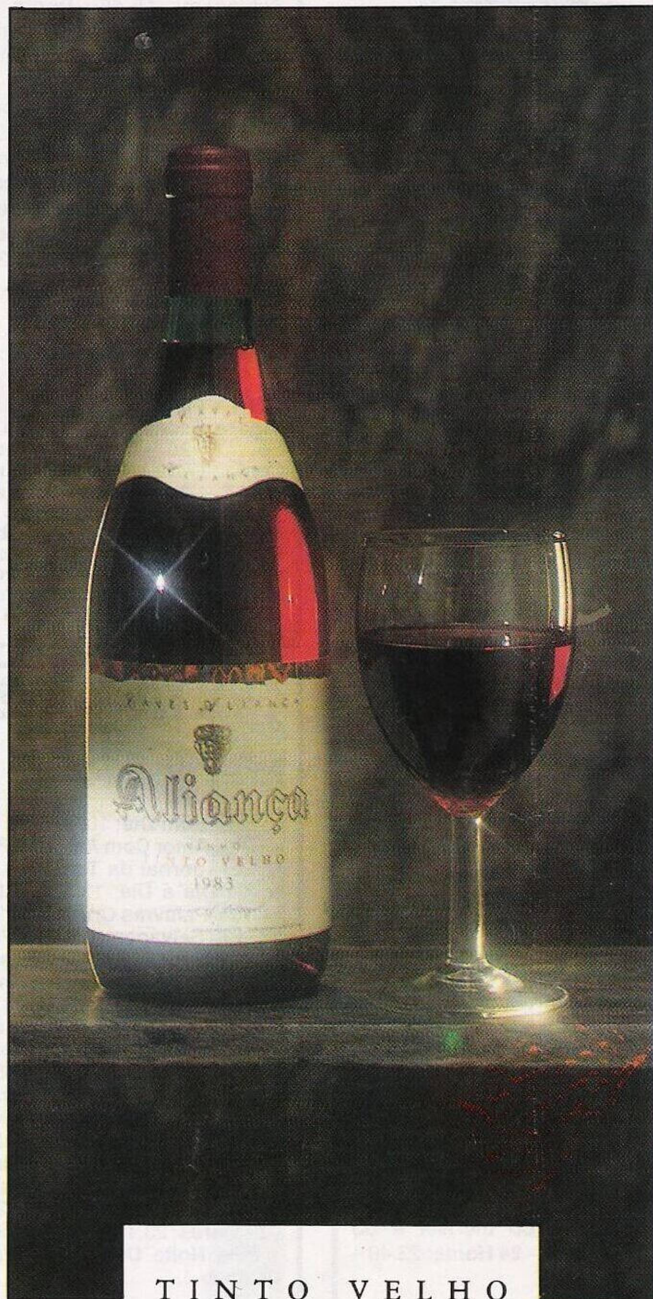
Mais uma vez estamos a finalizar, o material que publicámos na secção do leitor foi enviado pelos leitores **António Martins, Pedro Dias, World Soft, Pedro Sanchez, Raul Vicente, Pedro Fonseca, Pedro Silva** e **Carla Moura.**

Até para a próxima semana e não se esqueçam de escrever para cá.

Eis o nosso endereço:

**Correio da Manhã**  
Os Jogos no Computador  
Rua Mouzinho  
da Silveira, 27  
1200 Lisboa

# Aliança



T I N T O V E L H O

Uma nova concepção da qualidade

C A V E S A L I A N Ç A