

OS JOGOS NO COMPUTADOR

20

"Mr. HELI"

A originalidade dos programadores ultimamente tem andado de rastros. Ou produzem jogos baseados em filmes ou fazem conversões das «arcades». Nomes sonantes como Bo Jangeborg que nos trouxe a magnífica saga do «Fairlight», ou equipas como a Denton Designs, responsáveis por êxitos como «The Great Escape» e «Where Time Stood Still», nunca mais apareceram.

Que é feito deles? É uma pergunta que decerto interessa a todos os consumidores de jogos, pois ultimamente este mercado tem vindo a cair na repetição, isto é, o público já começa a enjoar só de ver a mesma nave de sempre que já salvou vezes sem conta o nosso planeta Terra, e até o mundo inteiro. Bem, o jogo que vamos apresentar esta semana não é uma excepção.

Trata-se de «Mr. Heli», uma conversão das «Arcades» programada pela «Probe Software» para a «Firebird».

A equipa responsável por «Mr. Heli» preocupou-se mais em pôr o jogo no mercado o mais rapidamente possível, do que apresentar um trabalho digno e merecedor do preço. Por isso se explica a ausência do desenho de apresentação.

Quanto ao menu, também ficou na

gaveta dos projectos e só restou uma mensagem a indicar que para começar o jogo basta premir qualquer tecla (muito prático!)

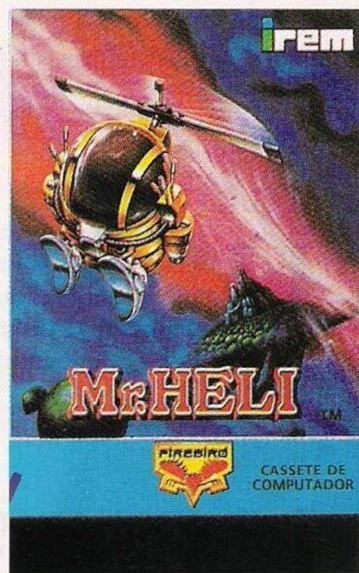
Nem sequer uma opção extra da escolha dos comandos deixaram aos pobres jogadores, nem «joystick» ou definição do teclado (As teclas são inalteráveis, para quem ainda não descobriu aqui vai a lista: «O» – Esquerda; «P» – Direita; «Q» – Cima; «A» – Baixo; «M» – Disparar tiros; «Space» – Disparar tiros e lançar mísseis quando estamos no ar ou projectar bombas quando pousamos).

Mas antes de entrarmos nos detalhes técnicos vamos ver o que narra a história de Heli. Tudo se passa no ano 2999 (só falta um) num planeta fértil e borbulhante de vida (semelhante à Terra), onde um temível cientista chamado «Muddy» mais os seus fanáticos seguidores resolveram dominar o planeta e transformá-lo num amontoado de poluição habitado por criaturas hostis. A nossa missão é limpar toda a «porcaria» que «Muddy» fez e desalojá-lo do seu esconderijo (que se situa nas profundezas da terra). No total, o espaço percorrido pelo jogador está dividido em seis secções. Os cenários são bastante diversos: desde ilhas flutuantes, camadas de rocha em movimento, magníficos templos subterrâneos,

etc... No início do jogo, só estamos munidos de simples disparos, mais os mísseis e bombas. Porém, se atingirmos certas rochas especiais, podemos recolher diamantes que na verdade se convertem em dinheiro, com o qual passamos a ter acesso a múltiplas forças que se vão tornando indispensáveis à medida que vamos avançando nos sectores.

Essas forças (ou poderes) vão desde a rajada rápida de tiros, a dois e três canhões, ou até mesmo à renovação da energia (basta ter trezentas unidades de dinheiro e dirigirmo-nos para o quadrado que tem o símbolo de gasolina). Os gráficos são da autoria de Jason Green e estão razoáveis, mas nada de espectaculares. Têm o mesmo estilo de traçado do «Silkworm», ou seja, linhas concisas e bem definidas, mas sem qualquer tipo de pormenores, que por vezes são o suficiente para embelezar e dar outro aspecto (temos como exemplo os gráficos espanhóis).

O som também não está mau. Tem uns poucos efeitos dos tiros das bombas e explosões. Quanto à dificuldade, pode enganar à primeira impressão, pois ao princípio o jogo não oferece resistência, corre tudo às mil maravilhas, mas ao avançarmos nas subsecções, tudo muda de figura e a extrema facilidade com que estávamos a jogar



rapidamente é substituída por uma dificuldade irritante. Sobre «Mr. Heli» não resta muito mais a apontar.

Eis o nosso veredicto final: Uma vez que os programadores apostaram mais na «Conversão à perfeição», a atitude mais sensata será ver primeiro antes de comprar.

Nome: Mr. Heli
Género: Acção
Gráficos: 67%
Dificuldade: 55% (crescente)
Som: 67%
Apreciação global: Ver antes de comprar.

DÚVIDAS E O "TOP"

Enquanto não chegam mapas de jogos à nossa redacção vamos publicando várias cartas que os nossos leitores enviam, ficando, assim, a outra página inteiramente dedicada aos «poques e dicas».

Iniciemos com a carta do Jorge Dias, que nos critica sobre a falta de atenção que damos ao Commodore 64.

De facto, o Jorge tem um bocado de razão, mas não inteiramente, isto é, publicamos críticas de jogos para o «Spectrum» porque é o computador mais usual em Portugal (a nível de diversão), mas sempre que um leitor envia material para o Commodore, publicamos sempre sem problemas, exemplo disso é o material que está na outra página.

O Jorge pede ainda a todos os leitores que possuam o C 64 e estejam interessados em trocar jogos por correspondência, que podem contactá-lo para a seguinte morada: Calçada do Tojal, 76 1.º Dtb., 1500 Lisboa.

Um leitor muito divertido é o Filipe Farinha, pois com certeza não sabia que as cartas só eram publicadas após um período de duas a três semanas (é o tempo que esta rubrica demora a ser elaborada com antecedência) e julgava que tínhamos algum aparelho para tritar as cartas, pois tinha enviado uma carta e até à data não havia sido divulgada. No final da missiva diz o seguinte: **Esta é a terceira carta que envio e espero que ela não vá parar à barriga do come-papel. Será que vocês nunca dão descanso ao bicho?**

Além disso, o Filipe pediu ajudas para o «Rambo 3», «Trap Door» e «Turbo Sprite». Quem quiser ajudá-lo pode telefonar para o (01) 2581858. Passamos agora ao Pedro Constâncio, que também é um caso à parte, isto porque, sempre que nos envia alguma carta costuma juntar-lhe autocolantes, postais alusivos, etc... Estamos muito agradecidos com essa amabilidade. O Pedro precisa de material para o

«Crazy Cars», «Indiana Jones & Last Crusade», «Rick Dangerous», «Red Heat» e «Jaws» (Caramba Pedro, estás mesmo mal) e gostava de saber para que serve o «Omni Copy 2». Essa é simples: como o próprio nome indica, só pode ter uma utilidade, copiar programas (este é o melhor copiador existente).

Outro leitor que tem o Commodore 64 é o Bruno Alexandre, que pede instruções sobre o «Apollo 18», pois tem extrema dificuldade na parte da «Alunagem». Se algum leitor puder fornecer-lhe estas informações pode entrar em contacto pelo telefone 2762585 (Almada).

A Tânia Neves, por seu turno, tem um computador «Sharp MZ 700» e não consegue obter jogos para esse computador.

Lamento muito Tânia, mas parece que estás mesmo sem saída. Se algum leitor quiser ajudar pode escrever para: Bairro Fundo Fomento, lote B 1.º, B-3, 2.º C Vale Figueira 2825 Caparica (penso que esta é a tua morada pois a

caligrafia não estava muito legível).

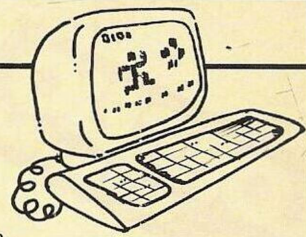
Fernando Panão precisa urgentemente de explicações sobre o «Total Eclipse», pois já tentou de tudo que há para experimentar e ainda não progrediu.

Em edições passadas publicámos um top de jogos, só que devido ao pouco espaço que dispunhamos deixámos de o divulgar.

Mas como esse problema deixou de ter significado, aqui vai o top elaborado pelo CM com a colaboração dos leitores.

TOP CM

- 1 – Red Heat
- 2 – Indiana Jones
- 3 – Batman
- 4 – Robocop
- 5 – After the War
- 6 – Stormlord
- 7 – Jaws
- 8 – SilkWorm
- 9 – Renegade 3
- 10 – Wec le Mans



"POKES" E "DICAS"

E aqui está a prometida página inteiramente preenchida pelos «Pokes & Dicas».

Comecemos com o material enviado pelo Luís Farinha e Hugo da Cruz: **Dukes of Hazzard** – Poke 39316,255; Jet Set Willy – Poke 35899,0

Raid Over Moscow – Poke 46512,182; Druid – Poke 24890,201

Dan Dare 2 – Poke 32504,0; Barbarian – Poke 37529,0

R-Type – Poke 37362,201; Renegade 3 – 38500,0; Poke 39095,0

Enduro Racer – Poke 34427,201; Poke 41148,198

O espaço que se segue é totalmente dedicado aos possuidores do Commodore 64:

«Buble Boble» – Objectos e as suas funções:

Chapéu de chuva – Avança níveis
Anéis – Incrementa pontos ao movimentarmos-nos

Rebuçados – Melhora o nosso poder de fogo

Bengala – No fim do nível podemos recolher um diamante ou fruto gigante

Lâmpadas mágicas – Amarelas – Têm a mesma função que os rebuçados

Lâmpadas mágicas – Rosas – Destroem todos os inimigos

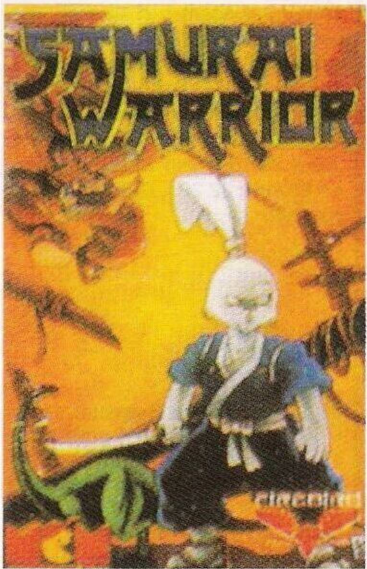
Ténis – Aumenta a nossa velocidade

Bomba – Tem a mesma função das lâmpadas rosas

«Fernandez Must Die» – A nossa missão é destruir as casas e não salvar os prisioneiros.

Voltando agora ao «ZX Spectrum», temos uma explicação minuciosa do jogo «The Train» enviada pelo grupo «World Soft». Mas antes do material aqui fica o apelo da «World S.».

Somos um grupo que gostaria de



trocar jogos com os leitores do «CM». Quem quiser adquirir a nossa lista de jogos deve escrever para World Soft, Rua Maria da Fonte, 68 – 2.º Esq. 1100 Lisboa.

Eis a explicação:

The Train

A acção passa-se na França, em plena Segunda Guerra Mundial. Interpretamos o papel de Perrier le Feu, um activista da Resistência, que ajudado pelo seu amigo e companheiro de armas Le Duc, tem que capturar um comboio e levá-lo até à Riviera, antes das oito horas.

A primeira parte do jogo consiste em cobrir Le Duc, que irá engatar as agulhas dos carris. Passado isto, já podemos entrar no comboio.

– Dentro do comboio –

A tecla «1» dá acesso à frente da locomotiva, onde se podem abater os aviões inimigos.

O mesmo acontece com a tecla «2», só que é pela parte traseira.

«4» vemos o mapa e «5» exhibe o nosso «Status» ao mesmo tempo que pausa a acção.

Premindo «3» surge o painel de controlo da locomotiva.

– O painel de controlo –

Brake – Travões do comboio.

Furnace – Fornalha, cuidado com o gasto do carvão.

Throttle – Acelerador, não convém ter a velocidade máxima.

Whistle – Apito, tem várias funções consoante as vezes que tocamos o apito.

Steam Blow Off – Serve para baixar a pressão quando esta está muito alta.

Forward/Reverse Lever – Alavanca de marcha, para baixo o comboio matém uma marcha normal, para cima é a inversão de marcha (só deve ser utilizada quando estamos parados, caso contrário partimos o sistema).

– Como pôr o comboio em andamento –

Desligam-se os travões e põe-se o acelerador quase no máximo (quase!).

Deixa-se o comboio ir assim, enquanto vamos destruindo os aviões que costumam aparecer.

Quando o Le Duc avisa que estamos perto de uma estação, começamos a travar muito lentamente.

– Estações –

Estão representadas no mapa por círculos.

Quando esses círculos são azuis, é porque estão sob domínio nazi.

Quando são vermelhos é porque foram tomadas pela Resistência.

Sempre que as estações estiverem sob o domínio nazi, temos que cobrir Le Duc para poder efectuar uma transmissão, avisando a Resistência para tomar a próxima estação ou ponte.

– Pontes –

No mapa, as de cor branca são da Resistência, as restantes pertencem

aos nazis.

Nunca podemos passar por uma ponte ocupada pelos inimigos sem parar, caso contrário seremos destruídos. Temos de parar para tomá-la, ou seja, destruir os nazis que a ocupam (é semelhante ao «Beach Head»).

– Final –

Quando conseguimos chegar à estação da Riviera, dentro do limite do tempo.

A «World Soft» também enviou umas ajudas semelhantes para o «Fire & Forget» mas que são perfeitamente dispensáveis, uma vez que esse jogo é do tipo «Dispara sobre tudo que aparece à tua frente».

Agora é o nobre espaço dos «pokes», todos eles foram enviados pelo Luís Teixeira da «Atlantic Software».

Total Eclipse

– Poke 47735,0 (não passa o tempo)

Poke 47823,0 (não gastamos água): Poke 46064,0; Poke 47810,0;

Poke 48154,0; Poke 50911,0 (não se cansa): Poke 47283,33;

Poke 47286,54; Poke 47289,0 (temos sempre 5 anks)

After Burner – Poke 48900,0 (vidas inf.): Poke 48905,0 (munições inf.)

Thunder Blade – Poke 65152,0; Poke 65155,0 (imunidade aos choques): Poke 65139,0 (vidas inf.)

Rambo 3 – Poke 60190,0 (continuamos o jogo mesmo depois de morrer): Poke 63126,0 (imunidade na 3.ª parte)

Samurai Warrior – Poke 35833,0 (tempo inf.): Poke 43189,0 (não gastamos dinheiro): Poke 37866,0 (imunidade aos golpes inimigos): Poke 45092,175 (golpe mortal): Poke 35878,201 (o mendigo não mata): Poke 40767,0 (ganhar o jogo)

1943 – Poke 48721,201 (energia inf.): Poke 53114,0 (smart bombs inf.): Poke 53158,0 (rollings inf.)

Mega-Chess – No nível 1 e 2 se carregarmos na tecla «M» o computador jogará a nossa peça mais indicada.

Cobra – Poke 34928,0 (vidas Inf.): Poke 37915,201 (imunidade): Poke 41205,183 (armas inf.)

Dizzy – Poke 54216,0 (imunidade)

Athena – Poke 47971,201 (energia inf.): Poke 47968,201; Poke 35832,201 (imunidade): Poke 51612,0 (vidas inf.): Poke 48932,201 (tempo inf.)

Fire Fly – Poke 44997,255 (vidas inf.)

Manic Maner – Premir «TYPEW-

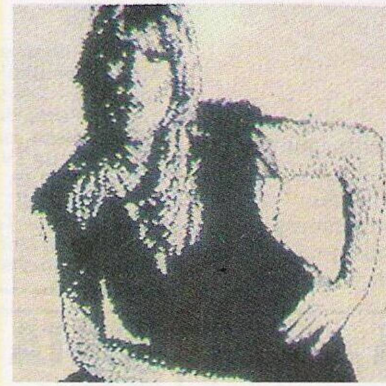
RITER»

Hysteria – Poke 44588,201

Ainda da autoria do Luís Teixeira temos para oferecer um «poke» muito precioso e procurado. Só o publicamos porque decerto vai agradar a muitos leitores embora seja um bocado injusto introduzir um «poke» neste tipo de jogos. É o «poke» para a «Samantha Fox Strip Poker», havendo no entanto um pequeno senão. Só tem utilidade para quem possua o multiface 1 ou a quem souber interromper o jogo durante as cartadas fazendo-o voltar ao basic.

Está dividido em 4 operações; 1.º Esperamos por uma «hand» (mão) que seja boa (terá mesmo que ser para ganharmos). 2.º Interrompemos o jogo para introduzir o «poke» 26758,0. 3.º

Quando regressarmos ao jogo e ganharmos a vez, os nossos pontos (dinheiro) começaram a incrementar muito rapidamente, quando atingimos 5000 (aproximadamente) voltamos ao basic para introduzir o «poke» 26758,109. 4.º De regresso somos contempla-



dos com a sequência da Samantha Fox a despir-se (claro que não passa do soutien).

A «Atlantic Software» também está decidida a adquirir novos membros. Todos os sócios recebem um cartão e há a possibilidade de virem a ter uma revista e grandiosos concursos, etc..., e tudo isto sem pagar qualquer quota.

É de facto tentador, eis o endereço: «Atlantic Software», Urbanização da Gaia, Lote 8, 1.º Esq., Buraca, 2700 Amadora.

Mais uma vez estamos a chegar ao fim, mas antes temos uma mensagem importante a transmitir:

A partir deste momento esta rubrica publicará, sempre que algum leitor nos enviar, jogos portugueses, tanto faz que sejam de aventura como de acção ou estratégia, o que importa é que sejam portugueses, acima de tudo.

Por isso toca a programar em vez de estarem sempre a jogar. Ainda no âmbito da programação, este espaço fará muito brevemente uma incursão aos utilitários que permitem criar jogos. Para a semana cá estaremos de novo, continuem a enviar-nos material para o nosso endereço:

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