

"CORSÁRIO"

Nesta edição temos um jogo espanhol para apresentar. Não é uma produção ao estilo da «Dinamic» em que todos os pormenores são aperfeiçoados ao máximo, mas tem quase todas as características habituais a que os nossos vizinhos ibéricos nos acostumaram.

Chama-se **Corsários** e é um produto da «Opera Soft». Tal como o título indica encarnamos um jovem e corajoso herói cuja tarefa é combater esses temíveis gaviões dos mares. O título ideal seria «Piratas», uma vez que são muito mais perigosos e rebeldes. Os corsários, como se sabe, eram pagos por um rei, a que prestavam vassalagem, para pilhar as embarcações dos outros países.

Suponho que optaram por «Corsários» para evitar problemas com os direitos de autor (o «Copy-right»), pois já existe um jogo para o Atari ST intitulado «Piratas» (de uma outra produtora), sem esquecer o filme de Roman Polanski, que, por coincidência, também se chama «Piratas».

Chega de tanta confusão e volte-mos ao tema da nossa rubrica. Como é usual entre os jogos espanhóis «Corsários» também está dividido em duas partes independentes, sendo possível carregar a segunda sem ter de introduzir qualquer tipo de código de acesso (nada mau!).

O objectivo é um bocado repetido, já foi visto numa dezena de jogos anteriores.

Trata-se de salvar a bela amada, que foi raptada pelos malvados bandidos.

O forte e a floresta

A primeira parte começa no forte. Logo aqui há uma série de inimigos para enfrentar. A acção desenrola-se ao estilo do «Renegade», muita violência gratuita, que

não passa de simples entretenimento.

Basicamente quase todas as lutas são de corpo a corpo, mas nem sempre isso acontece, pois há mandros que usam bombas. Para a luta dispomos de quatro golpes, o tradicional soco e pontapé mais o pontapé no ar e a rasteira. Não são muitos golpes mas é o suficiente (afinal não é o «Fist»).

Só temos uma única vida que está dividida em energia, precisamente em 600 unidades, cada golpe que sofremos decresce a nossa energia, cada golpe pode ter valores de 10 a 100 (se formos atingidos por armas).

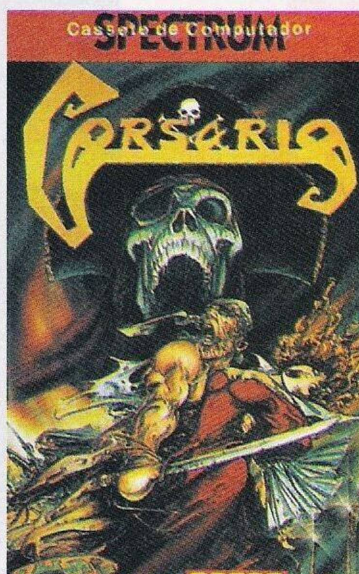
Existem duas maneiras de recuperar energia: apanhando um baú ou quando tocamos num personagem especial (parece um miúdo que sobreviveu a uma longa greve de fome). Uma vez fora do forte ainda temos pela frente um enorme caminho a percorrer pela floresta. Mais uma vez surgem novos inimigos: bandidos com mosquete, piratas com um olho vendado de espada numa mão e um gancho em vez da outra enquanto coxeiam por causa da perna de pau, canhões, espadachins, etc...

Mas nem tudo corre mal, pois já temos a possibilidade de recolher armas (mosquete e espada). Depois da floresta vem o cais que é bem pequeno. Saltamos para dentro de um bote e chegamos por fim à segunda parte.

A bordo do «Queen Opera» partimos da proa e temos de atingir a popa.

Para isso há que subir a todos os mastros e recolher a bandeira negra dos piratas (duas típicas caveiras).

A dificuldade aumentou substancialmente, pois anda sempre um papagaio pelo navio que pode atingir-nos a qualquer momento e não podemos avançar muito sem realizar a tal tarefazinha. No total



existem uns quatro mastros (aproximadamente).

Técnica medíocre bons gráficos

Sobre o aspecto técnico «Corsários» está médio, tem uns gráficos jeitosos bem ao estilo espanhol e variados (desde o pirata mais reles ao mais apetrechado).

Graficamente também tem grandes construções, como o forte e o galeão.

É de lamentar a ausência do menu, logo a impossibilidade de definição do teclado (além das teclas de comando o «G» aborta o jogo e o «K» pausa), enfim, não se pode ter tudo.

O som não tem nada de especial e a dificuldade é crescente (mas a valer).

Como veredicto final «Corsários» é um jogo a adquirir, especialmente por apreciadores do género.

Proporciona uns bons momentos de diversão e não se esqueçam, se falharem a missão a bela donzela anda pela prancha e é comida por um tubarão guloso.

Nome: **Corsários**
Género: **Acção**
Gráficos: **79%**
Dificuldade: **60% (crescente)**
Som: **47%**
Apreciação global: **A comprar.**

"POKES"

Agora é a hora dos «Pokes & Dicas».

Por conta do Luís Teixeira da «Atlantic Software» aqui vai os «pokes» para o «Last Ninja 2».

Last Ninja 2 – Poke 36578,0 (vidas inf. no n.º 1 nível)

Poke 35993,0 (vidas inf. no 2.º nível)

Poke 36751,0 (vidas inf. no 3.º nível)

Poke 36513,0 (vidas inf. no 4.º nível)

Poke 36393,0 (vidas inf. no 5.º nível)

Poke 36822,0 (vidas inf. no 6.º nível)

Enviado pelo leitor **Nuno Correia** temos a solução do «Terramex», o mais simplificada possível. Esperamos que seja possível publicar muitas mais soluções (têm a garantia de funcionar a 100%).

Terramex –

1 – Apanhar o aspirador

2 – Subir e recolher o cesto

3 – Seguir para o ecrã da esquerda para apanhar o barril

4 – Descer a montanha e seguir para a direita até apanharmos a flauta

5 – Regressar ao ecrã do início. subimos e viramos para a direita

6 – Apanhar o panfleto e continuamos a seguir para a direita.

7 – Descemos, recolhemos os lingotes e voltamos a subir e prosseguimos para a direita.

8 – Recolhamos o uniciclo e continuamos em frente.

9 – Esperamos pelo dinossauro e seguimo-lo, subimos para apanhar o chapéu.

10 – Caminhamos para a direita usando o chapéu para cair.

11 – Seguimos para a esquerda, recolhemos a bola e saltamos para dentro do poço.

12 – Seguimos para a esquerda e apanhamos o «flash» e o barril pequeno.

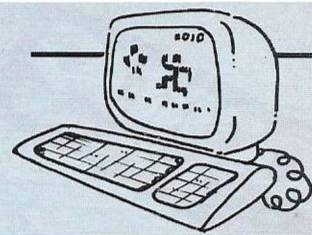
13 – Voltamos ao ecrã por onde descemos no poço.

14 – Viramos à direita, usamos o cesto, direita mais uma vez e utilizamos a flauta, continuamos a andar para a direita até ao final.

15 – Usamos o elevador e apanhamos o fole e as esporas.

16 – Agora é necessário voltar ao poço e sair dele.

17 – Caminhamos para a direita



E "DICAS"

até ao balão.

18 – Usamos o panfleto para fazer o balão levantar, usamos o fole para virar à direita e outro objecto para pousar na montanha (não devemos tocar no topo do ecrã).

19 – Caminhamos para a direita para apanhar as pedras, usamos o chapéu e saltamos para a direita.

20 – Voltamos a saltar e recolhemos o barril, mudamos para o primeiro barril e entramos no canhão.

21 – Utilizamos o chapéu e saltamos pelo buraco.

22 – Viramos para a direita para apanhar o copo de cerveja.

23 – Caminhamos para a esquerda até à sala da fórmula.

24 – A fórmula varia segundo o personagem que escolhemos na primeira parte.

Personagem – Objecto a usar (ou fórmula)

Fortisque-Smithe – Bola
Henri Beaucoup – Unicidade
Herr Krusche – Copo de cerveja
Big John Caine – Esporas
Wu Pong – Flash

25 – Seguimos para a direita até à sala sem gravidade e recolhemos o cristal.

26 – Caminhamos para a esquerda até chegarmos ao elevador, descemos até ao fim.

27 – Subimos a primeira escada e usamos o lingote para fazer uma cruz.

28 – Descemos, viramos à direita, subimos outra escada para recolher o medidor.

29 – Descer a escada à esquerda

até ao elevador.

30 – Subimos a escada até à primeira passagem à esquerda, passamos a ponte a saltar.

31 – Caminhamos para a esquerda, apanhamos a pilha, continuamos a andar pela esquerda e usamos o elevador.

32 – Dirigimo-nos para a esquerda e recolhemos a manivela, seguimos em frente e usamos o chapéu para saltar.

33 – Mais uma vez seguimos caminho para a esquerda mesmo depois de apanharmos o cabide.

34 – Colocamos o cristal no prato para pôr o transportador em funcionamento.

35 – Caminhamos para a esquerda, usamos as pedras e apanhamos o «geiger».

36 – Seguimos para a direita (até que enfim, já começava a ter tonturas de andar sempre no mesmo sentido) até à sala seguinte ao transportador, usamos a manivela e saltamos para o alvo.

37 – Apanhamos o carrinho e viramos para a direita.

38 – Seguimos nessa direcção até ao fim, recolhemos a roda e voltamos ao carro (saltar na manivela).

39 – Seguimos para a direita e usamos o transportador.

40 – Viramos à esquerda e mantemos essa direcção até ao fim, descemos no elevador (igualmente até ao fim).

41 – Subimos a escada, viramos à direita e subimos outra escada.

42 – Usamos a cruz, subimos a escada e viramos à direita.

43 – Usamos a fórmula e seguimos para a direita.

44 – Agora é só entregar ao cientista o que ele pedir (basta encostarem-se a ele).

E assim finalizámos o «Terra-mex».

O ESPAÇO DOS LEITORES

Aqui estamos de novo para mais um espaço dedicado aos leitores. Temos trocas de jogos por correspondência e pedidos de ajuda sobre determinados jogos. Sem mais demora começemos com o **Gonçalo Pinto** que necessita de «pokes» para o «Max Headrom», «Spiting Images» e «Bounces». O Gonçalo tem jogos para o Amstrad CPC 464, CPC 664 e CPC 2064 e trocas por jogos para o ZX Spectrum, eis a sua morada: Bloco D 1.º Esquerdo, Urgeiça, 3525 Canas de Senhorim. O **Hugo Rodrigues** e o **Luís Abrantes** precisam de ajudas para o «Indiana Jones», «Fórmula 1», «Double Dragon», «Dan Dare I & II», «Sigma 7», «Impossible Mission 2» e «Caped Crusader, Batman».

Passámos agora para a troca de jogos por correspondência com o **Nuno Correia** (o homem das soluções), quem estiver interessado pode escrever para Rua Alves da Cunha, n.º 5, 2675 Bons Dias, Odivelas. Na edição passada dissemos que, muito em breve, o CM ia fazer uma incursão no campo dos utilitários que permitem criar jogos. Bem, começamos já no próximo dia 17 e este é o itinerário que vamos seguir: «3 D Game Maker» (raro entre os utilizadores portugueses), «Graphic Adventure Creator», «Professional Adventure Creator» e «Quill» e, talvez, o «Rebel Star Kitt». Não percam estas edições pois vão ser muito interessantes.

Ainda neste âmbito resolvemos abrir uma excepção e publicamos o pedido do leitor **Jorge Dias** que tem para venda o compacto «Faça o seu próprio Jogo» que contém o «3 D Game Maker», «P.A.W.»,

«G.A.C.», «Art Studio», «Wham the Music Box», «Quill», «Omni Copy 2». Todos os utilitários vêm com instruções, excepto o «Quill» (que é muito semelhante ao «P.A.W.»), «Art Studio» (que é de fácil compreensão). Quem estiver interessado pode contactar o Jorge pelo n.º de telefone 2753463 (Almada). Abrimos esta excepção porque acreditamos que em certa parte poderá contribuir para a evolução do «Software Português» (Esperamos que sim, pois já estamos aborrecidos de estar sempre a jogar com produtos estrangeiros. Já é altura de alguém fazer qualquer coisa).

Prosseguimos para o **Nuno Simões** que precisa de «pokes» ou dicas para o «BMX Freestyle», «Dark Side», «Arkanoid 2» e «Black Lamp». O **Sérgio Santos** anda a formar um clube de jogos de computador. Já tem alguns sócios, já tem sede onde trata da correspondência e outro local para a programação, mas, como ainda pensa que tem poucos sócios e gostaria de adquirir mais, aqui fica a morada para quem quiser aderir: Sérgio Santos, Alhadas de Cima, 3080 Figueira da Foz.

Um jogo que anda a afligir muita gente é o «Indiana Jones e a Grande Cruzada», há jogadores que vêem a cruz mas não conseguem apanhá-la, outros depois de a ter não sabem por onde ir, etc... O melhor seria que, um leitor que já passou por tudo isto, tivesse a bondade de nos enviar um mapa explicativo. Por hoje é tudo, para a semana há mais. Continuem a escrever para o **Correio da Manhã, Os Jogos no Computador**, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.

