

## "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 malandros 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).

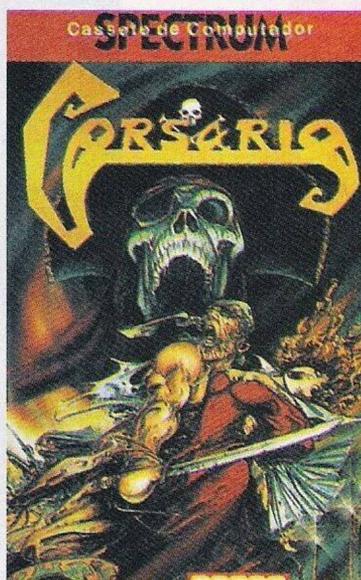
Existem duas maneiras de recuperar energia: apanhando um baú ou quando tocamos num personagem especial (parece um miúdo que sobreviveu a uma longa greve de fome). Uma vez fora do forte ainda temos pela frente um enorme caminho a percorrer pela floresta. Mais uma vez surgem novos inimigos: bandidos com 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: <b>Corsários</b>
Género: <b>Acção</b>
Gráficos: <b>79%</b>
Dificuldade: <b>60% (crescente)</b>
Som: <b>47%</b>
Apreciação global: <b>A comprar.</b>

## "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.

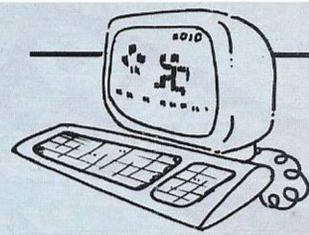
13 – Voltamos ao ecrã por onde descemos no poço.

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, Alhadãs 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.

