

"JETSONS"

Dos estúdios da "Hanna-Barbera" sempre saíram personagens divertidos, podemos lembrar os "Flintstones", "Jetsons" e "Scooby-Doo".

Estes bonecos têm-nos feito companhia nos livrinhos de banda desenhada mas, onde realmente se tornaram famosos, foi no pequeno écran.

Muitos personagens da B.D. têm passado para os microcomputadores, desde o famigerado "Rato Mickey" a "Astérix", passando pelos "Flintstones", "Homem-Aranha", "Hulk", ou o pançudo "Garfield".

Umás vezes com sucesso, outras nem tanto como era desejado. Agora chegou a vez dos "Jetsons" estrear nos computadores. Para quem nunca viu esta simpática família, podemos dizer que é uma espécie de versão dos "Flintstones" no futuro.

Num futuro à desenhos anima-



do, repleto de engenhocas malucas, que fazem todas as tarefas pretendidas pelo simples premir de um botão.

Neste tempo os carros barulhentos foram substituídos por naves espaciais e os electrodomésticos são muito mais complexos e perfeitos.

Até a cozinheira desta família é uma "robot" com capacidades ilimitadas.

Neste jogo a história é simples e sem grandes pretensões ao óscar do melhor argumento, mas é o suficiente.

O "Sr. Jetson" descansado na sua cama deixou-se dormir até tarde porque o seu avançado despertador se avariou (pensava que no futuro pequenos acidentes como este já não aconteciam) e agora está atrasado para o emprego.

Num ápice encontramos com o "Sr. Spacely", o temível patrão, que não está nada satisfeito com o atraso.

Para salvar o emprego temos que aceitar a tarefa imposta pelo chefe.

Agora é conosco de sermos capazes, ou não, de cumprir a tarefa.

"Jetsons" é uma aventura com textos pequenos e sempre acompanhados por gráficos coloridos, por vezes animados.

É jogado somente com o rato e as acções são seis no total: abrir,

fechar, olhar, dar, matar, andar e inter-actuar com os restantes personagens.

Estas acções vão-se dividindo conforme as situações do jogo. Com este processo não há possibilidade de errarmos ou algum comando devido à falta de instruções.

Mesmo quem não gosta de aventuras não vai resistir a dar a volta no "Jetson".

Logo no início ouve-se uma agradável mel-

lodia digitada que embora não tenha vozes, tem um ritmo contagiante.

Toda esta maravilha tem um pequeno senão: o jogo que adquirir é composto somente por uma disquete. Mas há lojas que vendem uma versão, aparentemente igual mas com duas disquetes.

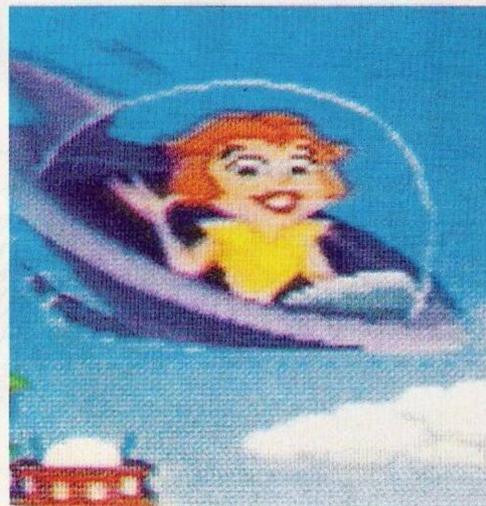
Qual a verdadeira?

Existe ainda outro defeito.

Sem qualquer aviso o jogo pode parar abruptamente e perguntar qual a agenda da página A e do quadrado B.

Se errar-mos temos ainda duas tentativas para remediar a situação.

Se mesmo assim continuar-mos a falhar, estamos mal: o jogo apa-



ga sem sequer dizer adeus.

Em Inglaterra "Jetsons" vem acompanhado por um livro de banda desenhada, só que perdeu-se na caminhada para Portugal.

Quem possuir um Commodore Amiga e o tal livrinho vai, concretamente, passar horas a fio a jogar ao "Jetsons".

Nome: **"Jetsons"**
 Género: **Aventura**
 Gráficos: **80%**
 Dificuldade: **50%**
 Som: **85%**
 Apreciação Global: **A não perder**
 Computador: **CBM Amiga**

PRÓXIMAS...

Cada vez mais os novos jogos têm a tendência a aproximar-se da realidade o mais possível.

Ou, quando isso não acontece, os programadores optam por um jogo ao estilo do cinema, onde o jogador é o protagonista e o guião é imprevisível, pois só o jogador é que vai decidir o que fazer.

Exemplo desses jogos da nova geração é o "Operation Stealth". Tudo se passa à volta dum furto, não de um furto simples, mas de um avião norte americano, o F-19 Stealth, a última maravilha da tecnologia no campo da aeronáutica.

Os suspeitos deste roubo são a KGB e o ditador "General Manigua", presidente de um pequeno país sul americano. Santa Paragua.

Neste jogo vestimos um "smoking" catita

com um laçinho e partimos para acção, tentando descobrir o responsável pelo furto. O protagonista é mesmo ao estilo de "007", pelo traje e truques que traz debaixo da manga. Sim, porque um espião que se preze tem sempre à mão coisas como cigarros explosivos, lápis com ácidos e muito mais.

O que torna o jogo mais fabuloso são as cenas animadas. Logo no início vê-se um agente infiltrar-se na base americana e levantar voo no F-19, continuando as cenas por aí adiante. Segundo os programadores, o lançamento está previsto para Maio deste ano, inicialmente para o ST e Amiga.

Quem gostou do "Space Ace" tem agora um novo jogo do género: o "Dragons Lair 2, Escape From Single's Castle". Também são cinco

disquetes e funciona só com 512K de memória mas, nestas condições, o jogo fica sem som. Para disfrutar a cem por cento é necessário a expansão de um mega.

Parece impossível mas não é.

Está entretanto, prevista uma conversão do "Space Ace" para o Spectrum +3, mas não há nada ainda confirmado mas se chegar a ser feito muitos possuidores deste computador vão reparar as prateleiras das lojas.

Finalmente, vêm aí, mais jogos com os personagens da banda desenhada, entre eles estão o "Astérix", o "Justiceiro", "X-Men" e "Rogue Trooper". Pela lista já dá para ver que há de todos os géneros, desde comédia à ventura e acção.

SECÇÃO DO LEITOR

Decidimos publicar na secção do leitor um artigo interessantíssimo sobre os computadores e jogos.

A velha frase que diz "There are no business like show business", ou seja, não há negócio como o do espectáculo, está perfeitamente ultrapassada.

Agora o negócio que está a dar é a tecnologia de ponta e o entretenimento. Estudos feitos num mercado largo, o maior de todos, os Estados Unidos da América, revelam os lucros obtidos em 89. Em disquetes e cassetes, bem como outros suportes de informação "software" para ser mais exacto, os americanos gastaram uma fortuna, nada mais nada menos do que 49 000 000 contos. (Isto porque se disser em escudos é um "palavrão" que mal cabe na calculadora).

Em material mais pesados, hardware, consolas (nome que dão às maquinetas, que só servem para jogar, também conhecidas por "videopac") e outros materiais adjacentes foram gastos 417 480 000 contos.

É uma loucura total e esses valores são só referentes aos E.U.A.. Imaginem qual será a quantia total com o resto do mundo.

A consola que mais lucro rende é a Nintendo que embora seja antiga e ultrapassada por novas consolas, com mais potencialidades, não deixa de fazer vendas incríveis.

Basil — Poke 41296,0

Virus — Poke 37835,0

E já está tudo por esta edição.

Agradecemos aos leitores **João Alves, Pedro Gonçalves, Paulo Jorge e Paulo Almeida** por terem enviado material.

Para a próxima semana contem conosco nas páginas habituais, até lá continuem a escrever-nos para:

"Correio da Manhã"

"Os Jogos no Computador"

Rua Mouzinho da Silveira, 27-1200 Lisboa

"POKES E DICAS"

Commodore Amiga:

Para este computador temos um "montão de coisas boas Algumas dicas espalhadas e a solução do "Space Ace". Xybots — Na tabela de pontuação introduzimos o nome "ALF" para obter energia infinita.

ThunderBlade — Pelo mesmo processo anterior, na tabela de pontuação escrevemos "CRASH", no jogo seguinte, sempre que premimos a tecla de 'Help' o jogo passa de nível.

Forgotten Wolds — No écran de apresentação escrevemos "ARC", seguido da tecla 'Help'.

Na acção se premirmos "S" passamos para a próxima loja, caso premirmos "N" avançamos um nível.

Falcon — Durante as cenas de combate carregamos em "X", Shift e Control para aumentar as munições.

Space Ace — Pausamos o jogo e escrevemos "DODEMODEXTER" para assistirmos à demonstração.

"Space Ace"

Para o Amiga temos ainda tempo para a solução do "Space Ace";

Cena 1 - Direita, Esquerda, Baixo

Cena 2 - Direita, Esquerda, Esquerda, Esquerda

Cena 3 - Baixo, Cima

Cena 4 - Cima logo que a nave começar a arquear na direcção do forte

Cena 5 - Disparar para matar o monstro

Cena 6 - Quando o esmagador estiver a meio do écran viramos Direita seguida de Cima

Cena 7 - Direita, Direita

Cena 8 - Baixo, Direita

Cena 9 - Baixo, Esquerda

Cena 10 - Quando Ace estiver em frente ao monstro premir a tecla de Disparar

Cena 11 - Cima

Cena 12 - Cima

Cena 13 - Direita

Cena 14 - Cima

Cena 15 - Direita

Cena 16 - Esquerda

E por hoje deixamos em "suspense" o resto da solução, que terá continuação na próxima semana.

Para este computador acabou-se o material, mas antes de passar para o Atari ST, deixo claro que o material aqui divulgado funciona somente em jogos originais ou cópias dos mesmos.

Quem possuir versões pirateadas, não vai, por certo, disfrutar dos truques que publicamos.

É pena mas não podemos fazer nada, afinal os piratas quando mexem num jogo costumam deixar sempre opções de batota, como as vidas infinitas ou munições.

Atari ST:

Gouls'n'Ghosts Quando o jogo começar escrevemos "STEPHENBROADHURST" para activar as vidas infinitas

Starquake — Códigos: Hindi, Luang, Solun, Flied, Borno, Rokea, Sochi, Tabet, Tsoin, Ching, Cwore, Kwang, Davro, Kaled

Damos agora lugar ao ZX Spectrum que esta semana tem pouco material

ZX Spectrum:

Vigilante — Poke 48735,0

North Star — Poke 48379,0

Jet Set Willy 2 — Poke 23879,217

Batman — Poke 39915,0

Jet Pac — Poke 25018,0

Avenger — Poke 50480,201

Rambo — Poke 38841,24

Target Renegade — Poke 62936,0; Poke 62949,0

Action Force — Poke 23540,0

Exploding Fist — Poke 23756,103

AirWolf 2 — Poke 23377,0

