

"MIDWINTER"

"Midwinter" é um jogo que tem dado que falar nas revistas britânicas.

Auto intitula-se o melhor jogo de estratégia da década e, na realidade, não é caso para menos.

Não é só a admirável e bem conseguida programação como a originalidade. Tudo começa com um "faz de conta"... que um enorme meteoro (de 30 quilómetros de diâmetro), caiu na superfície terrestre, causando distúrbios nas condições atmosféricas.

A Terra, outrora plena de energia e calor, vê-se reduzida a um vasto deserto de gelo.

O único paraíso habitável neste planeta é uma ilha que, por azar, é constantemente cobrada por criminosos.

Há já bastante tempo que o maníaco "general Masters" planejava um ataque surpresa à ilha.

Só que, desta vez, o temido aconteceu e o inimigo desembarcou na zona sul e não se contentando com esta parte, tem-se espalhado, ao mesmo tempo que ocupa as centrais de rádio e as estações de calor, que são o coração da ilha, pois quando forem

todas tomadas, não há nada a fazer.

Para evitar esta tragédia temos que bloquear os inimigos. Para tal um só homem não basta e, por essa razão, podemos recrutar membros para a resistência.

No total controlamos até 32 personagens (caso recrutemos todos os habitantes) e cada um tem a respectiva biografia e algumas características vitais para a concretização da missão, tal como a resistência física, a destreza em sabotagens, etc...

A área da ilha é mais de 100 000 quilómetros quadrados e, para viajar grandes distâncias, podemos recorrer a um "buggy" que costuma haver nas garagens.

Nos topos da montanha existem os teleféricos e as asas delta, mas sempre que algum destes veículos falhar, podemos usar o nosso rico par de skis.

A orientação do jogo é feita através de mapas que contêm todas as informações necessárias, como a localização dos postos da polícia, dos personagens e até dados geográficos, como a altitude das montanhas.

"Midwinter" está dividido em duas partes distintas, a de estratégia, onde escolhemos todas as acções a serem tomadas, a orientação pelos mapas, etc...

A outra parte é a simulação. Quando nos deslocamos de ski, a nossa visão é feita por uns óculos de neve, se for de um "buggy", estamos confortavelmente sentados e à nossa frente vemos o "cockpit" e, se estivermos de asa delta ou de teleférico, a visão é

diferente da anterior.

Pode acontecer estarmos muito sossegados a caminhar para algum posto e, subitamente, sermos bombardeados por algum avião ou "buggy". Nestas situações lançamos uma granada ou agachamo-nos para disparar.

Quando estivermos a recrutar membros, temos que fazê-lo com a máxima prudência porque, às vezes, é necessário o personagem adequado à situação.

Por exemplo, o sargento "Ambler" não conseguirá recrutar o senhor "Gunn", e sabem porquê?

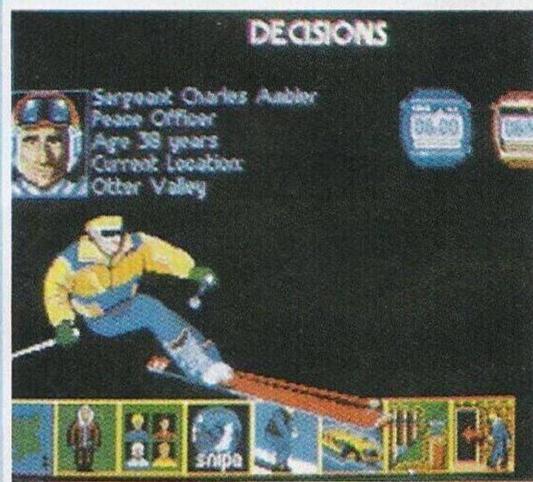
Se lermos a biografia do "Ambler" ficamos a saber que ele fugiu com a senhora "Gunn".

Isto é só uma pequena demonstração. Imaginem só a confusão de ligações amorosas e velhos ódios e amizades que enchem esta ilha.

Por isso é preciso ler todas as informações dadas até ao ínfimo pormenor.

Os gráficos são tridimensionais, preenchidos com várias cores e texturas a fim de imprimir um aspecto mais realista.

Este género de grafismo não é novo, mas nunca cansa pois para ver uma casa ou uma montanha, existem milhentas hipóteses, dependendo da nossa posição.



Chamamos a atenção para o programador e produtor deste jogo, que é o conhecido Mike Singleton, o rei dos jogos de estratégia no Spectrum.

Mas parece que o programador resolveu abandonar os oito bits para se juntar aos novos e mais potentes dezasseis bits.

"Midwinter" está disponível para o Amiga, ST e, possivelmente, para o IBM PC e compatíveis.

De momento não está prevista uma conversão para o Spectrum ou qualquer outro computador de oito bits.

Que puder comprar este título não hesite em fazê-lo pois "Midwinter" é o jogo gelado que vai aquecer por muito tempo.

Nome: "Midwinter"
 Género: **Estratégia**
 Gráficos: **93%**
 Dificuldade: **75%**
 Som: **80%**
 Apreciação global: **Extraordinário**
 Computador: **CBM Amiga**
 (Tudo isto numa só disquete)



SECÇÃO DO LEITOR

A primeira carta desta secção pertence ao **Paulo Jorge**, residente na Atalaia (a dois quilómetros do Entroncamento).

Este leitor procura desesperadamente um programa que permita trabalhar com gráficos no sistema MSX.

Isto porque o Paulo vai fazer um trabalho escolar sobre Portugal na CEE e o Mercado Comum e resolveu apresentá-lo por computador.

Mas a escassez de programas técnicos obrigou-o a pedir ajuda.

No passado número 4007, do dia 14 de Abril de 1990, publicamos uma pequena crítica a um programa chamado "MSX Drawer 1" que

permitia o uso de gráficos e, por essa razão, o Paulo procurou-o nas lojas mas não o encontrou.

É simples a razão. O programa ainda não se encontra à venda (pelo menos na maioria das casas comerciais).

O mais que podemos fazer é deixar o número de telefone do Paulo, caso algum leitor queira ajudá-lo (o mais rapidamente possível, pois ontem já era tarde).

O número é o 66366 e o indicativo 049; se possível entre as 18.30 e as 24 horas.

A próxima carta é do **Anselmo Pinheiro**, director de uma jovem casa de "software", que está a dar os seus primeiros passos no mundo da programação.

Já tem um título, "Boomerang Software" e procuram um programa que possam ajudá-los. Quem estiver interessado em vender algum programa do género do "Professional Adventure Writer", "3 D Game Maker", "Graphic Adventure Creator", "Laser Basic", "Gens 3",

etc...

Por fim o Anselmo procura os números 125, 106, 107, 108, 109 e 110 da revista Microhobby.

Os interessados podem escrever para: Anselmo Pinheiro, Marmeleiro, 6300 Guarda.

No fim estão os leitores que desejam trocar jogos e programas por correspondência.

O **Pedro Coimbra** possui um Commodore Amiga 500 e gostava de trocar jogos com outros leitores. Eis a sua morada: Av. Luís de Camões, Lote B-6, 2º Dto, 2870 Montijo.

Quanto ao **Victor Batista**, também está interessado em trocar jogos, só que o computador em questão é o ZX Spectrum + 3 e pode ser contactado pelo endereço: Victor Manuel M. Batista, Aldeia Ana de Aviz, 3260 Figueira dos Vinhos.

Por último o **Helder Micael**, também possuidor de um Spectrum. Quem estiver interessado pode escrever para: Helder, Quinta dos Passarinhos, Lote 14, 7520 Sines.

"POKES E DICAS"

Para secção de "pokes e dicas" desta edição resolvemos começar com algum material para o Commodore 64.

Para introdução de "pokes" neste computador, introduz-se o respectivo valor seguido do "Sys" para o jogo começar.

Comodore 64

"Great Giana Sisters" - Poke 8257,173 Sys 2098

"720 Degrees" - Poke 2398,173 Sys 2128

"OutRun" - 10 Sys 65371:Print Chr\$(5) "Insert Out Run"

20 For a=53216 To 53255:Read B: Poke a, B: Next 30 Input "Press Return To Load"; Load 40 Sys 53216 50 Data 32, 44,247, 32, 108, 245, 169, 203, 141, 208, 8, 169 60 Data 247, 141, 209, 8, 76, 16, 8, 169, 0, 141, 200, 4, 169 70 Data 208, 141, 201, 4, 76, 0, 4, 169, 173, 141, 140 135 80 Data 76, 157, 148

"Action Biker" - Poke 19287,47 ? 16384

"BMX Simulator" - Poke 13937,0 Sys 4096

Também temos espaço para o Commodore Amiga.

Amiga

"Swords of Sodan" - Na tabela da pontuação escrevemos 'RAD' para ficar com vidas infinitas.

"Ninja Warriors" - Quando o jogo carrega, teclando-se "CHEDDAR" com o 'Caps Lock' ligado obtem-se créditos ilimitados.

"New Zealand Story" - Premindo-se no botão direito do rato fica-se com vidas infinitas (só em algumas versões) Passemos de seguida para o ZX Spectrum

"Short Circuit" - Poke 36485,201: Poke 37901,201

"Hysteria" - Poke 44607,0: Poke 36097,202

"Avenger" - Poke 54046,0

"Turbo Girl" - Poke 27269,255

"After Burner" - Poke 39871,0: Poke 39872,62: Poke 39873,5: Poke 39874,50

"Commando" - Poke 56981,24: Poke 27773,58

"Winder Boy" - Poke 34632,0

"Zynaps" - Poke 41255,32: Poke 39739,201: Poke 45000,255

"Aliens" - Poke 24683,0:

"Nebulous" - Poke 35269,201

"Match Day 2" - Poke 44051,0

"Ghosts'n'Goblins" - 10 Clear 65000: Load "" Code: Poke 65277,200

20 Poke 65281,245: Poke 65256,111: Poke 65257,85

30 For n=65477 To 65496: Read a: Poke n,a: Poke Next n 40 Randomize Usr 65224

50 Data 33, 208, 255, 34, 174, 96, 1, 112, 234, 197, 201, 33

60 Data 191, 194, 34, 217, 140, 195, 3, 128

"Green Beret" - Poke 42076,0

"Os Intocáveis" - No 1º nível seguem-se as setas e ma-

tamos os bonecos de branco a fim de recolher as provas deixadas por eles.

No 2º nível dispara-se para os barris que vão aparecendo.

"Project Future" - Poke 27882,0

"Robocoop" - Poke 32701,0

"Titanic" - Premir em '2', '3', '5', '8', para obter vidas infinitas

"Real Ghostbusters" - Poke 39135,255: Poke 39212,255

"Virus" - Poke 44945,0

"Thing Bounces Back" - Poke 38195,5

"Bedlan" - Poke 30037,0

"Rapid Fire" - Poke 30476,63

E por mais uma semana findamos a secção de pokes & dicas. Agradecemos aos leitores Luís Teixeira, Ângelo Tavares, Hélder Alexandre, Sérgio Lopes, João Capela, Helder Micael, Rafaelo Bergonse, Anselmo Pinheiro, Carlos Manuel, João Braz, Pedro Alexandre e Victor Batista (que multidão).

Antes de nos despedirmos lançamos uns pedidos de ajuda enviados pelos nossos leitores: "X-Out", "Submariner", "High Steel", "Toi Acid Game", "Duck Out", "Living Stone 2" e "Postman Pat 1 e 2".

Continuem sempre a escrever-nos para:

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

PRÓXIMAS...

Há uns pares de anos atrás surgiu um jogo chamado "Elite", da autoria da "Firebird", em que a finalidade não era matar um determinado mau da história, como acontece em centos de jogos, mas saber pilotar uma nave espacial e comercializar pelo universo fora.

Havia mais de 2 mil planetas para visitar e o melhor deste jogo era a variabilidade. Cada vez que começávamos um jogo de novo, era completamente diferente do anterior.

Passado uma temporada, ao que parece, a moda voltou a pegar. Sem mais nem menos, começaram a surgir jogos do mesmo género, por vezes com algumas variantes, outras nem tanto, mas a ideia fundamental permanece imutável.

Alguns destes títulos são: "Warhead", "Xiphos" e "Space Rogue". Se por acaso virem algum destes títulos, não hesitem em adquiri-los.

"Hard Drivin" é o nome de um jogo de simulação de automóvel que veio revolucionar o género, pois quando sofriamos um acidente, tínhamos a possibilidade de rever a colisão como se tivesse sido filmado por uma câmara.

O resultado foi estrondoso e, por isso, a "Mindscape" preparou a sua versão deste jogo mas com acrescentos surpreendentes. Podemos escolher o nosso veículo e a pista por onde corremos, que estão repletas de "loops", bancos de areia, túneis enormes, saltos e muito mais obstáculos.

Relativamente à parte de repetição da acção — como se fosse visto de uma televisão — ficou extraordinária. Não só vemos a repetição, como podemos escolher o ângulo de visão, acelerar ou diminuir o movimento, ampliar ou reduzir a imagem. Resumindo, neste sector ficou com todas as opções que compõem um video.

Quando já estivermos aborrecidos com as pistas que vêm incluídas no jogo, podemos construir as nossas.

"Skid Marks" vai deixar pucas hipóteses aos futuros jogos que sigam a mesma linha, pois mais completo do que isto é praticamente impossível.

"Iceman", "The Colonel's Bequest", "Conquest of Camelot" e "Hero's Quest" são os títulos dos novos jogos da Sierra, uma das melhores casas norte-americanas de "software", especialmente no campo da aventura onde já nos trouxe o divertido "Larry" por umas três vezes e todas elas foram de morrer a rir. Estas novas aventuras devem estar a sair para o IBM PC e compatíveis, Atari ST e Amiga.

