

OS JOGOS NO COMPUTADOR

48

"COZUMEL"

Há bastante tempo que os nossos "hermanos" espanhóis nos traziam uma aventura, praticamente desde o "Engenhoso Cavaleiro da Mancha", mais conhecido por "D. Quixote".

"Cozumel" é a primeira parte de uma trilogia intitulada "As Lendas de Ci-U-Tham".

Estas coisas de trilogias nunca acabam por ter um fim feliz, mal o programador faz uma parte, já o público e as revistas começam a pedir a continuação anunciada. Algumas trilogias, como o "Senhor dos Anéis", baseada na monumental obra de Tolkien, demoraram anos a serem feitas.

Porém, na maior parte dos casos como o "Fairlight" e "Lords of Midnight", a trilogia nunca passou da segunda parte, acabando a última por cair no esquecimento.

Bem, esperemos que isso não aconteça nas "Lendas de Ci-U-Tham".

A aventura ocorre no ano de 1920, quando um barco sai de Cuba rumo a Yucatan, para desvendar os mistérios da civilização Maia. Mas, por azar, o nosso navio afundou-se a escassos metros da costa. A grande procura começou.

Nestas poucas frases resume-se a história do jogo.

Pela aparência da aventura, presumimos que deve ter sido feita com o "Graphic Adventure Creator", mas o(s) autore(s)

para disfarçarem as características deste utilitário resolveram acrescentar alguns pormenores mais pessoais, como os diferentes tipos de letras (caracteres), algumas palavras são acentuadas e o desenho de cada sala só é impresso no ecrã depois de estar todo feito, facto que não acontecia no "G. A. C."

Até agora temos revelado pequenos pormenores do jogo, mas estamos a esquecer o mais importante: como a aventura é espanhola, todos os comandos são em castelhano, o que dificulta a jogabilidade.

O castelhano é parecido com o português, mas... nem sempre podemos contar com essa vantagem.

Por exemplo, no primeiro ecrã estamos a boiar, ao largo vê-se a costa e à nossa frente está um barril e um 'tiburón' (tubarão).

Institivamente somos levados a metermo-nos dentro do barril para chegar à costa, evitando, assim, que o tubarão nos devore.

Nada disso e, mesmo que fosse, acreditem que explicar tudo isto em castelhano não é tão simples como parece. Podem crer que o 'míete-te dentro del barril' (aquele espanhol meio português) não funciona.

Porém, a simplicidade com que nos desembaraçamos desta situação é incrível, só mesmo visto. Basta escrever 'nada a costa'.

"Cozumel" é todo assim. Por isso quem gosta de aventuras com enigmas complexos e mistérios à "Sherlock Holmes", sugiro que mude de jogo, pois neste, todos os problemas têm uma solução simples e rápida.

Voltando à situação do jogo, assim que chegamos à costa e nos dirigimos ao centro da cidade, somos presos por exibicionismo, pois andávamos pelas ruas tal como viémos ao mundo (ou quase), sem roupa.

Esta situação também é simples de resolver, basta caminhar pela margem até encontrar-mos um barril, abrimo-lo e...

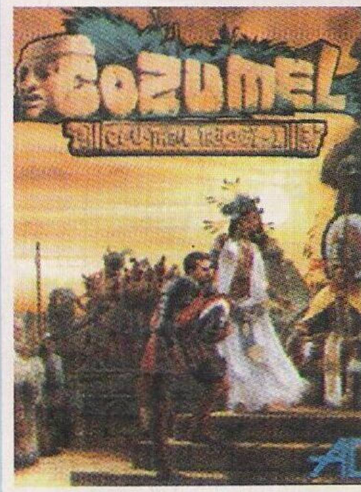
Mas que coincidência, dentro dele está mesmo o que precisávamos, uns 'pantallones', ou seja, um par de calças.

Tecnicamente "Cozumel" segue as pisadas das anteriores aventuras espanholas.

Textos curtos e directos, de uma simplicidade ímpar, nunca há necessidade de construir grandes frases.

Os gráficos, quer os de apresentação, quer os que surgem durante o jogo, são estupendos. Mas isso não é novidade, pois os espanhóis sempre cuidaram do aspecto gráfico.

Que gostar de aventuras tem em "Cozumel" um bom entretenimento e um agradável modo de passar algumas horas a desvendar os impenetráveis segredos da civilização Maia.



A grande barreira à compreensão do jogo é a língua castelhana mas, se consultarmos algumas soluções de aventuras ficamos a conhecer um vocabulário útil para a resolução deste tipo de jogos.

Antes de passarmos para a tabela classificativa deixamos uma dicas que podem ajudar:

Norte — N; Sul — S; Oeste — O; Este — E; Informações — X; Inventário — I; Ver — M; Ajuda — A (raramente funciona).

Nome: "Cozumel"
Género: Aventura
Gráficos: 70%
Dificuldade: 75% (devido à língua)
Som: Não tem
Apreciação Global: A comprar por apreciadores

SECÇÃO DO LEITOR

A secção do leitor desta semana é, quase na sua totalidade preenchida com a crítica do "Em Busca de Uma Nova Terra", que é a aventura feita pelo prezado leitor Ricardo Perdigão.

Para a programação do jogo, o Ricardo recorreu ao "Graphic Adventure Creator".

A aventura tem lugar no ano 2492, data da explosão do planeta terra.

Uma nave com 300 habitantes parte para o espaço infinito em busca de um planeta semelhante à Terra, para formar, assim, uma nova humanidade.

Comandamos a nave através do Spectrum (ó Ricardo! Isso nem parece teu, podias ser mais imaginativo e inventar um nome qualquer para o computador de bordo, do género XP-2000 ou Magnus ZX, mas o Spectrum?) com a finalidade de encontrar o planeta ideal. Esta é a história do "Em Busca de Uma Nova Terra" que surge no início do jogo e é acompanhada por uma série de gráficos ilustrativos e bem coloridos.

Basicamente acção desenrola-se em três planetas e na nave espacial.

Um planeta é azul, com uns anéis semelhantes a Saturno, outro é arroxado e o último é vermelho.

O nosso objectivo consiste em descobrir qual dos planetas é o indicado para podermos descer à superfície e resolver todos os "puzzles" e enigmas que encontremos, tal como as portas fechadas, alçapões e armários.

Em quase todos os planetas há sinais de vida. Mas terá sido extinta, ou é hostil e está à espreita de uma oportunidade para atacar? Isso cabe ao jogador descobrir.

O Ricardo tão entusiasmado em fazer uma aventura com gráficos bons, gastou imensa memória, logo o vocabulário acabou por ficar limitado.

Da próxima vez que algum leitor enviar uma aventura, não se esqueça de indicar todos os verbos e comandos aceites pelo jogo.

Antes do "Em Busca de Uma Nova Terra" ser posto à venda precisa dos últimos retoques, porque fazer uma aventura é como escrever um livro policial, em que todos os detalhes têm que ser estudados até ao mais ínfimo pormenor, caso contrário pode aparecer situações pouco agradáveis, como é o caso desta aventura: quando abrimos um armário encontramos um pedaço de corda; se por acaso repetirmos a acção, voltamos a encontrar outro pedaço de corda, e isto não fica por aqui, pois pode repetir-se infinitamente. Outro exemplo são as palavras em inglês.

Se fizermos o inventário dos objectos e não possuímos nenhum invés da palavra "nada" surge "nothing" (que é o sinónimo em inglês).

"Em Busca de Uma Nova Terra" é um jogo agradável, servido por gráficos muito bons e coloridos. Mas, em contrapartida, o vocabulário é limitado. Apesar de tudo demonstra como, a partir de uma ideia aparentemente simples, se podem fazer grandes jogos.

Sigam o exemplo do Ricardo e tentem criar algo com a vossa imaginação.

Cá continuamos a apoiar este tipo de actividades. Se nos remeterem os programas até fazemos "publicidade à borla" no espaço da secção do leitor (é como se fosse, pois anunciarmos a existência do programa em questão).

Finalizamos esta secção com duas cartas de leitores.

A primeira carta é do Pedro Marques, possuidor de um Sinclair PC 200 que está interessado em trocar e vender jogos por correspondência. Podem contactá-lo pelo telef. 252 16 (não se esqueçam do indicativo) ou pela morada: Rua Serpa Pinto, nº 79 A R/C, 3500 Viseu.

Deixámos para o fim a carta enviada pelas "anónimas" (quem enviou podia ter a coragem de se identificar). Como podem calcular, foi remetida por fãs do Michael Jackson a contestarem a nossa crítica ao "Moonwalker" e ao que dissémos nessa edição.

Esta carta foi demais, excedeu-se em todos os sentidos, foi a mais ridícula, a mais pequena e, pior de tudo, foi a mais ordinária. Bem, isso são águas passadas que espero que tenham acabado de vez.

48

"POKES E DICAS"

Esta semana tem sido cheia de aventuras. Para a secção de "pokes & dicas" desta edição temos a solução do segundo nível do "Tusker".

Então vamos lá à solução:

Quando o jogo começa, avançamos passo por passo pelo lado direito, pois, na direcção contrária, cai-nos um caldeirão em cima da tola e se andarmos rapidamente (nem que seja dois passos seguidos) surgirá um enorme monstro do chão.

Para evitar esta criatura desce-mos o máximo possível e avançamos com "pézinhos de lã".

A partir daqui começamos a fazer uso da pistola, pois os inimigos são duros de roer (necessitam de dois tiros para morrerem).

Seguimos em frente até passarmos por dois ecrãs (em cada um existe uma cabana mas, por enquanto, não entramos em nenhuma delas).

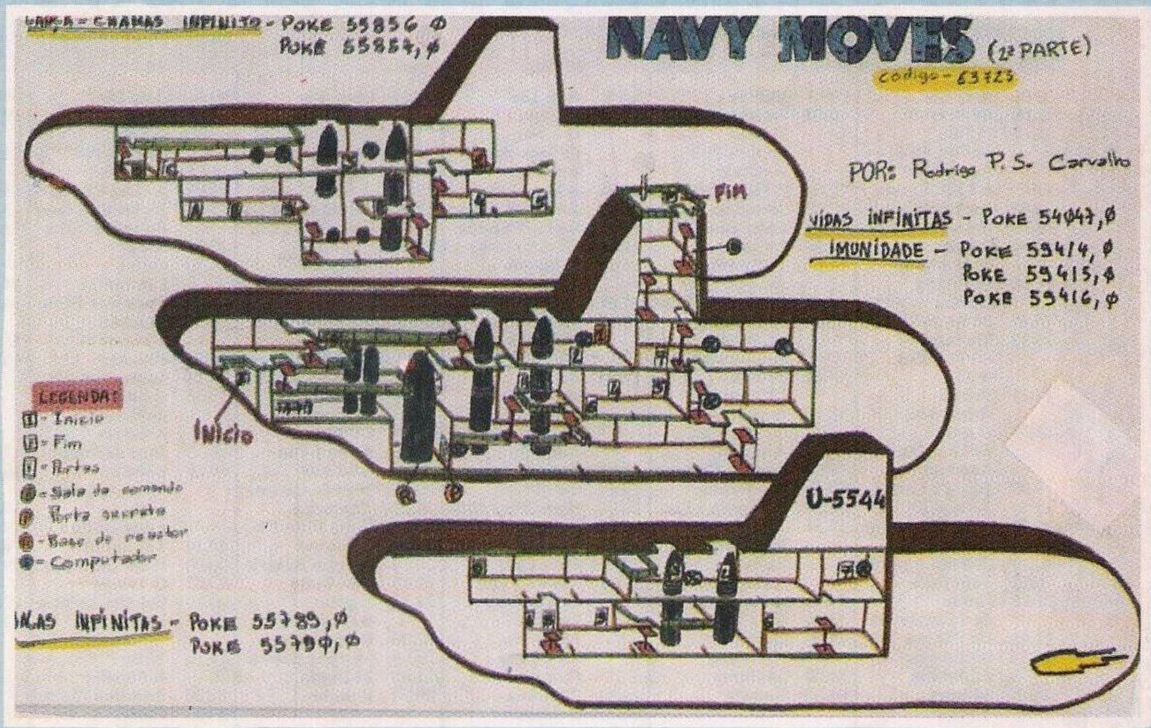
Paramos no local onde estão duas pedras saltitantes e uma chave.

Quase não é preciso dizer nada, como é hábito nas aventuras, apanhamos a chave e regressamos à sala anterior.

Entramos na cabana e eliminamos o inimigo para podermos seguir à esquerda.

Deste modo seremos transportados para outra sala, matamos mais homens (que jogo tão violento) e caminhamos para o lado direito.

Se tudo correu bem entrámos num écran onde está um ídolo a



disparar projectéis moríferos. Se repararmos bem, por baixo do ídolo está a porta, mas não entramos nela até termos obtido todos os objectos necessários.

Seguimos para adireita e usamos a chave no cadeado da porta (para tal usem o golpe de mãos com cima+disparar+esquerda, de modo a que acertemos no cadeado).

Entramos na porta que acabámos de abrir e recolhemos os medicamentos.

Voltamos para trás e atravessamos a porta que está por baixo do ídolo.

Caminhamos para a direita por duas vezes, até encontrarmos uma caixa de fósforos que devemos apanhar (a caixa encontra-se no canto superior esquerdo).

Voltamos a caminhar para adireita e, mal entramos na sala, des-

viamos-nos das balas (é só descer ao máximo).

Usamos a caixa de fósforos no vaso da planta para esta arder, recolhemos o resto da combustão (cinzas) e continuamos no caminho da direita.

Nesta sala está um homem deitado no chão em estado febril.

Para salvá-lo usamos os medicamentos e em troca recebemos uma chave.

Depois desta longa caminhada voltamos à sala que tem as pedras a saltar, viramos à direita até chegarmos a um écran que tem uma porta guardada por dois homens.

Para abrir a porta usamos a chave no primeiro homem (baixo+disparar+direita) e as cinzas no segundo (usando o mesmo golpe).

Se tudo correu como o previsto, os homens desapareceram e, finalmente, está aberta a porta que é a passagem para o terceiro nível.

Depois da solução do segundo nível de "Tusker", passemos a mais material que vos ajudará a completar alguns jogos.

"Batman the Movie" - Poke 31588,201: Poke 31677,275

"Ghouls" n' "Ghosts" - Poke 35387,0 (vidas infinitas)

"Power Drift" - Poke 47242,0 (classificação garantida)

"Vigilante" - Poke 40089,250 (vidas infinitas)

"The Untouchables" - Na tabela de pontuação escrevam "HUMPHREY BOGART" (com um espaço entre os dois nomes), quando voltarem ao menu deve estar no canto superior esquerdo escrito 'Test Mode: Active', comecem a jogar normalmente e, quando desejarem passar de nível, primam "Q, W, E".

Para o fim deixámos uns poucos "Pokes" para o Commodore 64:

"High Noon" - Poke 18033,255: Sys 16384

"Hover Bover" - Poke 32133,65: Sys 32768

"Hypercircuit" - Poke 31352,250: Sys 26624

"Imhotep" - Poke 38054,201: Sys 36443

"Iridis Alpha" - Poke 16411,128: Sys 26624

É tudo por hoje, os colaboradores desta edição foram:

José Carlos Ferreira (Spectrum) e Paulo Malheiros (C 64).

Continuem a escrever para:

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

PRÓXIMAS...

Depois de "Platoon", a guerra do vietnam volta aos microcomputadores pelas mãos da "Ocean".

O título deste novo jogo é "Lost Patrol", a história é o habitual. Sete soldados americanos esperavam por um helicóptero de salvamento, que ia buscar os últimos sobreviventes da guerra, mas o inesperado aconteceu: Os guerrilheiros abateram o heli, deixando os soldados à mercê da selva.

Só resta uma solução, percorrer o caminho a pé, até ao próximo posto aliado.

É quase impossível, mas não há outra solução. Na selva inúmeros perigos espreitam, à espera de vítimas, vietnamitas assassinos, armadilhas mortais e ani-

mais.

Os franceses, depois de espan-tar o mundo com o magnífico "Capitain Blood", não pararam com os jogos, cada um sempre melhor que o anterior.

A última dos gauleses é "Fred", um jogo de acção e aventura com uma boa dose de senso de humor à mistura.

Os gráficos são estupendos, e a julgar pelas previsões deve ter uma apresentação soberba, pois ocupa inteiramente uma disquete.

O nosso último destaque vai para "Escape From the Planet of the Robot Monsters" (só o título mete respeito).

Este jogo remonta aos antigos filmes americanos da década de

50, mais conhecidos por série B (quando eram de ficção ou de suspense). A terra está a ser invadida por seres alienígenas, que forçaram cientistas humanos a criar um super "robot", com a finalidade de dominar os habitantes da terra.

No início a história é narrada por imagens sugestivas, bem ao estilo da banda desenhada.

Podemos escolher a missão, que vai do salvamento dos cientistas, a destruir os "robots" inimigos.

Este título tem, ainda, a possibilidade de ser jogado por dois personagens simultaneamente.

Brevemente "Escape From the Planet of the Robot Monsters" estará disponível para todos os microcomputadores..