

OS JOGOS NO COMPUTADOR

51

"PIPEMANIA"

Desde os tempos remotos de "Tetris", aquele jogo famoso vindo do país da Perestroika (União Soviética) que os programadores vão experimentando novas formas de diversão.

O principal é que seja simples e contagiante, tal como acontece com o jogo russo.

Durante uns largos meses (e até agora), surgiram diversas versões mal disfarçadas do "Tetris".

Dessa procura de novos entretenimentos resultou "Pipemania".

Foi inteiramente programado pela "Empire" e produzido pela firma norte-americana "Lucas Film" (a mesma dos filmes do realizador George Lucas).

O resultado está estupendo, não há palavras que possam descrever com exactidão o prazer de jogar

"Pipemania" pois é algo que transcende tudo até agora visto.

Os gráficos são muito simples, o som idem, o programa parece feito em "Basic", mas quando nos pomos a jogar esquecemo-nos destas deficiências.

Já começa a ser chamado de "Tetris americano", mas não pensem que é por ser similar a este, pois pelo contrário, "Pipemania" é original em todos os sentidos.

Até agora temos dito maravilhas do jogo, mas ainda não dissemos em concreto qual a função do jogador neste título.

Não podia ser mais simples!

O nosso objectivo é construir uma canalização pela grelha que está disposta no écran.

O computador dá-nos uns segundos de avanço e quando esse tempo acaba, o óleo começa a percorrer a canalização construída por nós.

No canto superior direito, representado pela letra "D" está em contagem decrescente o tempo que o óleo deverá permanecer na canalização.

Se o óleo sair fora dos tubos, antes do tempo atingir o valor zero, perdemos. Caso contrário passamos ao nível seguinte.

Por cada quatro níveis

passados, jogamos um 'Stage' de bônus (sómente para obter mais pontos) e o computador dá-nos uma palavra chave (código de acesso) para da próxima vez que jogarmos começarmos do último sector que atingimos.

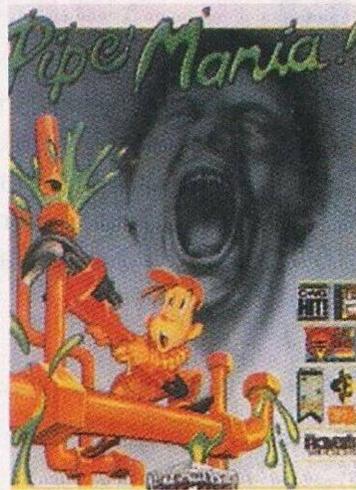
Existem dois graus de dificuldade, o "normal" e o "perito", mas acreditem que o "perito" é bem mais fácil do que o primeiro, porque neste grau podemos escolher entre dois tubos, enquanto que que no "normal" só há uma peça.

Podem haver níveis em que a nossa pontuação seja nula, isto porque cada peça colocada na grelha e não utilizada ou bombardeada (substituída por outra) sofremos uma penalidade de 50 pontos.

Não há muito mais a dizer do "Pipemania".

Apenas lembramos que "as aparências iludem". Superficialmente "Pipemania" parece um jogo simples, programado em "Basic", mas não é. Depois de jogarem vão ficar contagiados por esta nova febre.

A boa notícia é que o jogo está disponível para todas as máquinas: Spectrum (48, +, +2, +2A, +3), Commodore (64, 128), Amiga (500, 2000), Atari ST (520, 1040), MSX, IBM PC (e compatíveis), BBC, Apple Macintosh,



Archimedes...

Melhor do que isto é impossível (só faltava funcionar nas máquinas de calcular).

Nos níveis mais avançados o óleo tem que atingir a letra "E" sómente quando o tempo acabar e os obstáculos que estão dispostos na grelha não podem ser destruídos.

Para finalizar ficamos com a tabela classificativa:

Nome: "Pipemania"
Género: Perícia (resolver 'puzzles')
Gráficos: 50%
Dificuldade: 68%
(crescente)
Som: 60%
Apreciação Global: Imprescindível
Computador: Todos!

SECÇÃO DO LEITOR

A primeira carta foi-nos remetida pelo prezado leitor **Nuno Miguel** que fundou há pouco tempo a «Byteland», uma pequena firma que tem como principal função, a programação de jogos em português (Aleluia!).

Passados dois meses da sua fundação, a «Byteland» já acabou de fazer um jogo chamado «O Sábio».

Recebemos o teu jogo, mas não carregou totalmente, chega a imprimir o desenho no ecrã, mas no final, puff... apaga.

Tentamos de tudo, mudámos de gravador umas três ou quatro vezes e até experimentámos noutro computador (compatível Spectrum) mas no fim, o resultado foi sempre o mesmo.

Se não te der muito trabalho, podias enviar outra cópia (desde que mudes o gravador onde efectuas as tuas gravações), pois cá estamos em pulgas para jogar ao «Sábio», mesmo que

esteja em «Basic» não importa. O fundamental é que seja divertido.

Já que não podemos publicitar o teu programa de estreia, sempre atendemos aos teus restantes pedidos.

Quem estiver interessado em trocar programas utilitários com o Nuno, pode escrever para: «Byteland», Rua Alves da Cunha, N.º 5, 1.º esquerdo, 2675 Bons Dias, Odivelas.

Para adquirir o «Sábio» basta enviar 150\$00 para a mesma morada.

Passemos de seguida para o **Victor A. G. Ferreira**, possuidor de um Commodore 64.

Este leitor deseja entrar em contacto com outros utilizadores do mesmo computador para trocar jogos e programas.

O Victor também enviou a montagem da ligação do C 64 a um amplificador, a fim de disfrutar das qualidades de som que o computador permite.

Mas, por enquanto não é possível publicarmos, se houver algum leitor interessado nas montagens (botão de «reset» e ligação a um amplificador), basta enviar-nos uma carta e logo publicaremos na secção do leitor.

Para contactar o Victor Ferreira basta escrever para: Rainha de Baixo, 3100 Pombal (não se esqueçam do nome).

O **Luis Miguel Branco** pede ajuda para vários jogos, «Joe Blade 3», «Stunt Car Racer» a «Mig 29».

Qualquer tipo de material para estes jogos são bem-vindos, desde «pokes», dicass, etc...

À medida que o dia 22 de Julho se aproxima (data do primeiro aniversário da rubrica «Os Jogos no Computador»), as previsões do melhor jogo do ano e do jogo da década vão-se tornando realidade.

Não houve nenhuma alteração desde a última contagem, na categoria do melhor jogo de 89 quem lidera é o «**Batman 3, the Movie**» por uma margem bastante significativa.

No jogo da década é o «**Target Renegade**» a assumir o comando, mas, logo atrás por um insignificante ponto surge o «**Batman 3**».

"POKES E DICAS"

51

Para esta semana temos a solução do primeiro nível (missão) do «Thunderbirds», algumas «dicas» e «pokes» para a Spectrum e Commodore 64.

Sem mais demora comecemos com o **C 64**:

«Hades Nebula» – Poke 6513,234; Poke 6514,234; Poke 6515,234; Sys 18550

«Haunted House» – Poke 7609,234; Sys 9500

«Hawkeye» – Poke 7468, 173; Poke 6105,189; Sys 23558

«He Man» – Poke 6513,173; Sys 18550

«Henry's House» – Poke 4063,173; Sys 2560

Fiquemos de seguida com o **ZX Spectrum**:

«Night Raider»: Controlos – «P» – Pausa; «Q» – Desistir; «N» – Subir; «J» – Descer; «Z» – Esquerda; «X» – Direita; «I» – Disparar; «S» – Status; «L» – Lançar torpedo; «L» – Janela do piloto; «2» – Janela do engenheiro; «3» – Janela do navegador (mapa); «4» – Janela do artilheiro da retaguarda.

«Garfield» – Poke 33595,0 (não passamos fome)

«Thunderbirds» – 1.^a Missão: «Mine Rescue»

Nesta fase temos que salvar um homem que ficou preso numa gruta e precisa ser resgatado num determinado espaço de tempo (99 unidades). Para completar esta missão é necessário:

– Com o Alan escolhemos um lanterna e uma lata de óleo, para o Brains ficamos com uma pilha e outro objecto qualquer.

– Iniciamos a missão com Brains, andamos para a direita, subimos escadas, novamente para a direita e largamos o segundo objecto (ficando com a pilha) para podermos recolher a chave.

– Caminhamos para a esquerda, subimos escadas, direita, subimos escadas, esquerda, voltamos a subir e largamos a chave, descemos as escadas e apanhamos o martelo.

– Vamos subindo as escadas até chegarmos ao elevador, usamos o martelo para pô-lo a funcionar (não há nada que um bom martelo não arranje), depois desta operação trocamos o martelo pela chave.

– Entramos no elevador (com a chave e a pilha) e, quando atingirmos o topo dirigimo-nos à bomba de água e usamos a chave para arranjá-la, deste modo já não morremos afogados, como a chave deixou-nos de fazer uso, podemos largá-la.

– Voltamos ao elevador e descemos até encontrarmos o detonador, apanhamos-o e regressamos ao topo, subimos e viramos para a direita, subimos

as escadas, esquerda (sempre com a lanterna).

– Descemos e pousamos o detonador, voltamos atrás para recolher o rastilho, dirigimo-nos para o monte com a dinamite, pousamos a pilha e usamos o rastilho e o detonador.

– Seguimos para a esquerda, descemos e vamos novamente para a esquerda, onde se encontra o homem a salvar.

– Mudamos para o outro personagem (Alan) e descemos as escadas, vamos para a direita, largamos a lanterna e recolhemos uma pequena plataforma (parecem umas escadas) e usamos-a no ecrã que se segue.

– Voltamos atrás para apanhar a lanterna e seguimos para a direita, descemos, direita, voltamos a descer, esquerda e descemos.

– Carregando a lanterna e a lata de óleo seguimos para a esquerda até encontrarmos um carro, utilizamos o óleo e voltamos atrás para apanhar o compressor.

– Seguimos para a esquerda e entramos no elevador, descemos e caminhamos para a direita, descemos, pousamos a lanterna (ficando com o compressor) e recolhemos a carga para o compressor.

– Subimos e caminhamos para a direita, usamos o compressor na barra de ferro, seguimos para a direita até vermos o homem (no mesmo local onde já se encontra o Brains).

– Se tudo foi cumprido, descerá uma corda para puxar Alan e o homem.

– Mudamos para o Brains e com ele regressamos ao ecrã inicial (onde começámos o jogo), depois disto, o computador dá-nos o código para a segunda parte.

Os códigos das restantes missões são:

2.^a Missão: RECOVER

3.^a Missão: ALOYSIUS

4.^a Missão: ANDERSON

«Toi Acid Game» – Códigos: 2.^o nível – 517, 3.^o nível – 124, 3.^o nível – 500

«Batman the Movie» – Premindose em «IKMC» passa-se de nível

«Chase H. Q.» – Poke 31138,0

«Astro Marine Corps» – Código do 2.^o nível – DAGOBAB

«Viagem ao centro da terra» – Códigos: 2.^o nível: EV AMARI ASE-FUE – 3.^o nível: SMITH

O material desta edição foi enviado pelos leitores: **Luis Miguel Branco e Mário Costa**.

Na próxima semana regressamos com mais «pokes», «dicas» e jogos.

«Correio da Manhã»

«Os Jogos no Computador»

Rua Mouzinho da Silveira, 27

1200 Lisboa

PRÓXIMAS...

Estão de parabéns os possuidores do Commodore Amiga e Atari ST pois vão ser os únicos a desfrutar a maravilhosa e «sexy» «Elvira, Mistress of the Dark».

«Elvira» é o nome do mega-jogo que tem captado a atenção das revistas britânicas. Os gráficos são fenomenais e o som é incrível.

O nosso papel nesta aventura é de captar alguns fantasmas que vagueiam pelo castelo assombrado e o importante é apanhar as seis chaves mágicas que servirão para abrir um cesto que... bem, esses detalhes ficam para outra altura.

O desenrolar da acção é semelhante ao «Dungeon Master» mas com grafismos muito mais interessantes e diversificados, como o labi-



rinto, o jardim, as salas, etc...

Claro que todas estas maravilhas tinham que «caber» no computador de qualquer modo, por isso quem possuir um Amiga terá que despende três disquetes. No ST é ainda mais alarmante pois são cinco disquetes.

"Notícia de última hora:"

Acabámos de ser informados que «Elvira, Mistress of the Dark» também está disponível no IBM PC (e compatíveis); nas versões de oito bits, nem pensar!

Eddie, o monstro criado pela banda «Iron Maiden», está em vias de passar para um jogo, diversas firmas estão a disputar os direitos da conversão.

Se tudo correr bem, lá para os fins do ano Eddie vai passar nos monitores.

Quanto ao tema do jogo ainda não se sabe, mas com certeza que inclui violência e «heavy metal».

Outra aventura que também tem feito muito sucesso é o «Ultima VI» (o seis não é só para impressionar, é mesmo a sexta parte de um jogo).

Originalmente escrita para o PC, apenas agora se vê projectada noutras versões.

A história é simples, tínhamos regressado da «Britannia», terra mítica de magia e seres fabulosos (isto passou-se um «Ultima V») e, muito confortavelmente, estávamos a tomar o nosso cafezinho e a ver televisão quando ouvimos um tremendo trovão. Saímos de casa para ver o que tinha acontecido, mas quando pusemos o pé fora da porta atravessámos um portal do tempo (daqueles que aparecem na «Quinta Dimensão»).

Quando olhámos em redor já era tarde demais, pois estávamos presos a um altar de sacrifícios e já os esfomeados canibais estão a discutir como ía ser feita a sobremesa. Mas, por sorte, um milagre aconteceu (claro, senão o jogo acabava): três amigos nossos soltaram-nos do altar e levaram-nos até à presença do «magnânime Lord of Britannia».

Este sujeito propõe-nos uma tarefa e, a partir daí, a odisséia começa.

Para quem gosta de aventuras é bem capaz de ser interessante.