

# OS JOGOS NO COMPUTADOR

53

## O 1º ANIVERSÁRIO DOS NOSSOS "JOGOS"...

Hoje, excepcionalmente, não publicamos a já habitual crítica a um videojogo.

Isto porque resolvemos comemorar o primeiro aniversário da rubrica "Os Jogos no Computador". Desde há um ano que temos vindo a evoluir e a procurar novas formas de agradar a todos os leitores, sejam eles possuidores de diferentes computadores ou apreciadores de géneros diversificados.

Vamos de seguida viajar pelo tempo e rever algumas datas e acontecimentos do passado, que contribuíram para o engrandecimento da nossa rubrica.

Dia 23 de Julho de 89 foi a data da primeira publicação de "Os Jogos no Computador". Nesse dia estreámo-nos com a crítica do "Human Killing Machine", um jogo de luta que a agradou inúmeros leitores.

Passados três meses, no dia 15 de Outubro, em vez de criticarmos

um jogo, fizemos referência a um programa utilitário para o IBM PC (e compatíveis). Este utilitário chamava-se "ATM Words" e foi inteiramente programado por estudantes da Escola Secundária Anselmo de Andrade (Almada).

Em 19 de Novembro estávamos preparados para o primeiro crescimento. Tudo indicava que as duas páginas estavam para chegar mas, por falta de experiência ('mea culpa'), nesse dia enviei pouco material que viria a ser insuficiente, limitando-se a ocupar uma página e meia.

Esse erro foi rapidamente corrigido, logo na semana seguinte, em 26 de Novembro, os "Jogos no Computador" estreavam as duas páginas inteirinhas. Nesse dia criticávamos o "Casanova" e publicávamos o mapa do "Batman".

Já na década de 90, em 4 de Fevereiro, decidimos dar lugar aos computadores de 16 bits que apresentam uma imagem mais

aproximada da realidade e uma qualidade sonora incrível.

Por esse motivo criticámos o "Ghost'N'Gouls" em simultâneo para o Commodore Amiga e para o tradicional AX Spectrum.

Ainda no mesmo mês, no dia 11, abrimos a iniciativa do melhor jogo da década e do ano. Passados uns dias começamos a receber os votos. Nesta altura já temos os resultados que divulgaremos mais adiante.

A última data que destacamos é 4 de Março, a consagração dos 16 bits neste espaço, foi nessa edição, aquando da publicação da crítica ao jogo "Sim City", que na altura só funcionava no Commodore Amiga (já se encontra disponível noutras versões).

E assim chegamos até ao presente. De momento não pretendemos alargar o nosso espaço (nunca se sabe!) mas há algumas alterações que vão melhorar ainda mais a nossa rubrica.

Embora o objectivo de "Os Jogos no Computador" seja a divulgação dos videojogos e ajudar todos aqueles que nos escrevem, nunca deixámos de apoiar programadores portugueses, independentemente dos programas que produzem.

Jogos ou utilitários, o que realmente importa é a originalidade e a capacidade de usar o computador com uma finalidade diferente da diversão.

Até chegamos a receber vários programas enviados por leitores, na maioria foram jogos mas também recebemos alguns programas de carácter didáctico.

Um ano passou e ainda continuamos por aqui. Se tudo correr bem, festejaremos muitos momentos idênticos a este.

Para tal, contamos com o apoio de todos os leitores que têm vindo a ser o pilar da nossa rubrica.

Na próxima semana regressamos aos jogos, adeus e até breve.

## ELEIÇÃO DO MELHOR JOGO

Acabaram-se as votações e já chegámos aos veredictos.

Na categoria do melhor jogo da década de 80, o vencedor é o ... "Target Renegade" com a percentagem de 20,5 total de votos. Logo atrás, com a quota de 17 por cento, ficou o não menos famoso "Batman the Movie".

Quanto às restantes percentagens espalhou-se pelos mais diversos títulos, dos quais destacamos o "Robocop", "Tetris" e "Airborne Ranger".

Não foi nenhuma surpresa, pois este título sempre agradou a muitos jogadores.

Em relação à outra categoria, a do melhor jogo de 89, foi conquistado pelo "Batman the Movie" com 35,5 por cento.

Foi uma vitória com uma vantagem bem significativa dos restantes títulos.

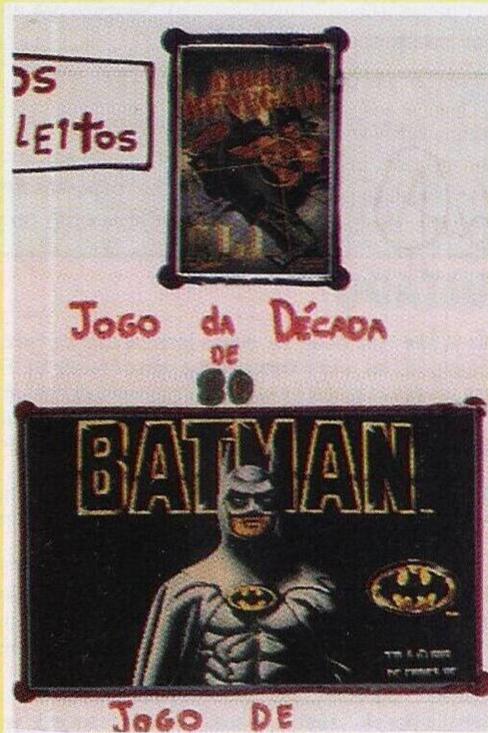
"Mith" e "Rick Dangerous" ficaram ambos em segundo lugar, com a percentagem de 10 por cento.

Os outros jogos que ficaram para o fim da lista foram o "Chase HQ", "Untouchables" e "R-Type".

Foi o fim desta iniciativa que só pôde ser concretizada com o apoio dos leitores.

Se para o ano ainda cá estivermos voltaremos a repetir a eleição do melhor jogo.

Mas até lá, havemos de arranjar qualquer entretenimento para passar o tempo.



## "POKES E D

Começamos com algumas dicas para o Amiga:

"Populous" - códigos de acesso aos mundos mais avançados: QAZIKEBAR, SUZKOPUG, TIMSODORD, KILLDIEMET

"Barbarian" - durante o jogo premir a tecla "Help" e escolher vidas infinitas

"Savage" - código de acesso à 4ª parte: "PORSCHE"

"Test Drive" - para curvar com mais precisão, carregue em "FIRE"

"Sentinel" - paisagem nº 0007 tem o código: 84256788

"Italy 1990" - para marcar golos infalíveis chutamos a bola com a potência máxima ao meio da baliza (em cima da linha de grande área)

"Clownmania" - durante a acção carregue na tecla "Help" para obter tempo e saltos ilimitados

"Beverly Hills Cop" - no écran onde se escolhe a dificuldade, escrevemos "MELLIE" para termos acesso aos diferentes subníveis

Passemos para o Commodore 64:

"Ninja Scooter" - Poke 31250,173: Sys 29696

"Oink" - Poke 39922,165: Sys 16384

"Olly and Lisa" - Poke 8844,165: 7427

"Operation Wolf" - Poke 36007,165: Poke 35107,173: Poke 35103,165: Poke 34952,165: Sys 16960

"Pac Man" - Poke 28520,165: Poke 22459,173: Sys 14336

# SECÇÃO DO LEITOR

Começamos esta secção com dois leitores possuidores do Commodore Amiga 500.

O **Nuno Silva** gostava de trocar jogos por correspondência para o Amiga, eis a sua morada: Avenida Luís de Camões, Lote B-5, 1º Esq., 2870 Montijo.

O **João Rosado** também está interessado em trocar jogos por correspondência com outros leitores e, se possível, entrar em contacto com clubes de utilizadores do Amiga.

Podem contactar o João pela seguinte morada: Rua Vaz Monteiro, 45-A, 7400 Ponte de Sôr.

Passemos de imediato para o **Cristovão Morgado** que é possuidor de um Amstrad CPC 464. Este leitor fundou, há pouco tempo, um clube para este computador, dando assim hipótese aos poucos possuidores desta máquina de obterem jogos e programas.

Este clube denomina-se "Cris Soft" e já dispõem de mais de 120 títulos. Entre eles estão "Robocop", "Chase HQ", "Operation Thunderbolt", etc...

Neste clube trocam-se, vendem-se e compram-se jogos originais e cópias. Quem estiver interessado pode escrever para: "Cris Soft", Estrada de Pataias 22, Burinhosa, 2445 Pataias.

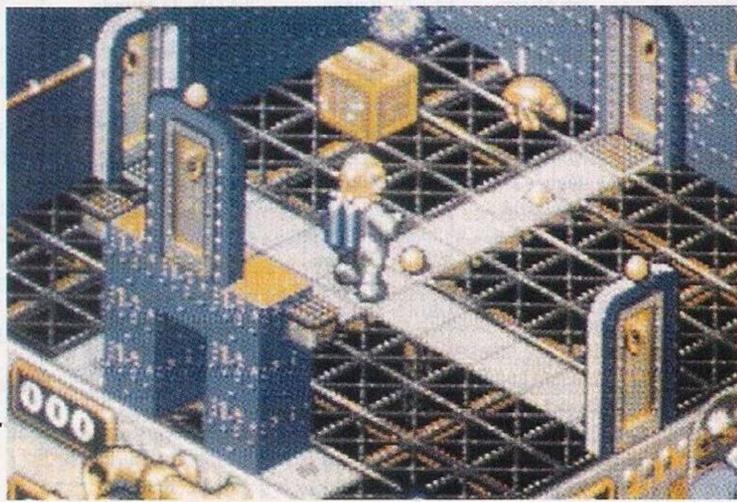
Uma carta curiosa que recebemos é da autoria do "**Spectrum + Group Sinclair**" que alerta todos os leitores que costumam comprar jogos.

Isto porque anda por aí um jogo chamado "**F-19 Stealth Fighter**" que é praticamente impossível de

jogar sem o auxílio de instruções, que é um manual de 120 páginas. Por isso, quando forem comprar este jogo, não se esqueçam de perguntar pelo manual.

A última carta foi-nos enviada pelo **Manuel Capinha** que gostava de entrar em contacto com jogadores de aventuras, especialmente com alguém que consiga jogar o "**Cozumel**".

Este leitor tem imensas dificuldades neste jogo e, por isso, agradecia qualquer tipo de ajuda. Para contactar o Manuel, podem telefonar para o 418 30 60 (Carnaxide).



"**Pandora**" - Poke 7185,0; Poke 7701,0; Sys 3887

"**Panther**" - Poke 14127,169; Sys 4096

"**Batman**" - para passar de nível premir "91KMC" não usem este truque do 5º nível

"**Untouchables**" - para obter vidas infinitas, escrever na tabela de Hi-scores "HUMPHREY BOGART", quando pretendemos passar de nível, carregamos em "QWE"

"**Shinobi**" - se definirmos as teclas como "GRUTS" ficamos com vidas infinitas

"**Exolon**" - repetimos a operação feita anteriormente e escolhemos "ZORBA"

"**Cibernoid I**" e "**II**" - tal como foi feito anteriormente, escolhemos "YXES" e "ORGY" respectivamente

"**Renegade 3**" - Poke 38500,0 (vidas); Poke 39095,0 (tempo)

"**Bioic Comando**" - Poke 34690,0

"**Crazy Cars 2**" - Poke 29403,9

Códigos de acesso:

"**Capitain Sevilla**" - 579527

"**Army Moves 2**" - 27351

"**Freddy Hardest**" - 897653

"**Navy Moves 2**" - 63723

"**Game Over**" - 18024

"**Sol Negro**" - 2414520

"**Titanic**" - Susie

"**Silent Shadow**" - 2º nível: Holland; 3º nível: 42379; 4º nível: PB100

"**Operation Wolf**" (128 k) - Poke 40756,183

"**Afteroids**" - premir "SILVE" ou "LIES" para obter imunidade

"**Star Force**" - redefinir as teclas como "TRO-NIC"

"**Rolling Thunder**" - no menu teclar "JIMBO" para ficar com vidas infinitas (ouve-se um som quando escrevemos).

"**Trought the Trap Door**" - Poke 47492,0; Poke 53730,201; Poke 34589,24 (imunidade, o último 'poke' serve para ver o fim do jogo).

"**Buggy Boy**" - Poke 38952,62; Poke 38953,112; Poke 38954,0 (tempo).

"**BombScare**" - códigos para os teletransportadores: ZEPHA, DELTA, NITRO, YTRON, QUART, XYLEN, CRYPT, ASTRA.

"**Down to Earth**" - Carregar no 1, 2, 3, 4, 5 (simultaneamente) para passar écran.

"**Hopping Mad**" - Poke 41968,0 (vidas inf.); Poke 41709,0 (tempo)

"**Great Escape**" - Poke 45928,0 (atravessa portas); Poke 41182,0 (moral infinita)

"**Nightmare Rally**" - na tabela de pontuação, escrevam "CHEVRON", ou "AVENUE".

Por esta semana acabámos esta secção. Na próxima edição regressamos com mais novidades e, talvez, com alguns 'pokes' e programas que possam interessar a quem costuma programar. Continuem a enviar material. O desta edição foi enviado pelos seguintes leitores: **Pedro Martinho, Cláudio Miguel, Paulo Malheiros, Pedro Miguel, João Rosado, Nuno Silva, Rui Carvalho e Joaquim Santos**. Mapas são o mais difícil de obter, por isso, são muito bem vindos...

Agora não se esqueçam de juntar as cinco preferências.

Eis o nosso endereço: **Correio da Manhã**

"**Os Jogos no Computador**"

R. Mouzinho da Silveira, 27 - 1200 Lisboa

## PRÓXIMAS...

Já que tantos leitores insistiram na publicação de um "top", dentro de poucas semanas vamos começar a divulgá-lo.

Como não temos patrocinador (estamos numa de independência) o "top" elaborado não corresponderá às vendas.

Para colmatar esse defeito, resolvemos toroar o problema, mas para tal é necessário a colaboração dos prezados leitores (novamente! Se estou a tornar-me aborrecido, digam-mo num postal).

Em vez do "top" ser de vendas, passa a ser de preferências. Os leitores que costumam enviar 'pokes' e dicas ou até mesmo expôr qualquer dúvida, juntem-lhe cinco títulos que mais gostam (claro que têm que ser novidades).

Se a experiência começar a dar frutos, o "top" é publicado mensal ou quinzenalmente, dependendo das cartas que recebermos. Os adeptos dos antigos jogos a três dimensões (os que usam a perspectiva isométrica) estão de parabéns, pois está de volta um jogo que usa todas as técnicas.

Chama-se "Treasure Trap" e é uma mistura de "Aquafool" com "Knith Lore". Os gráficos estão esplêndidos, tal como o som. Quem gosta de fazer mapas para se orientar melhor, não precisa de fazê-lo em "Treasure T" pois o computador já possui essa opção. Este título deve chegar brevemente em três versões: Amiga, ST e IBM PC.

A Ocean continua a dispender fortunas em publicidade.

Seja qual for a revista britânica, só vemos páginas inteiramente preenchidas com anúncios dos novos títulos da "Ocean". Alguns deles já se encontram em Portugal.

São eles: "**Rainbow Islands**", "**Chase HQ**", "**Shadow Warriors**", "**F 29 Retaliator**", "**Sly Spy**" e o misterioso (ainda não foi revelada nenhuma imagem) "**MCMXC**".

A batalha de Inglaterra regressa aos microcomputadores depois de largos anos de ausência.

A responsável por este regresso inesperado é a conceituada firma "Lucas Films" mas quem realmente publica no mercado é a famosa "US Gold".

O nosso objectivo é defender a costa britânica dos ataques perpetrados pelos nazis (em plena 2ª Guerra Mundial).

A acção desenrola-se quase na sua totalidade no ar, em combate com os aviões alemães, é uma espécie de "Top Gun" dos anos 40.

É o título ideal para quem gosta de simuladores aéreos.

Por hoje é tudo, e na "PRÓXIMA" semana cá estamos de novo.