

"PIRATES"

No início o ecrã é totalmente preenchido com o logotipo da "MicroProse".

A seguir ouvimos o som das gaivotas a guincharem em perfeita sincronia com os murmúrios das ondas, o clímax é total, quando ouvimos o barulho da madeira a ranger.

Depois desta introdução fabulosa surge finalmente no ecrã o título do jogo; "Pirates".

A "MicroProse" que ganhou fama no campo dos simuladores conseguiu lançar o seu primeiro jogo de estratégia/aventura à altura das grandes obras da "Cineware" (responsável pelo "Defender

piratas mais famosos ou limitamo-nos a ouvir músicas de piratas.

Estas músicas estão fenomenais, repletas de sons clássicos que são muito difíceis de reproduzir no computador, no total existem 10 melodias e os seus compositores são Bach e Handel.

"Pirates" permite-nos aventurar pelo mar em diferentes épocas, desde 1560 a 1680, abrangendo assim dois séculos distintos, a era dourada da pirataria e o final.

A nossa nacionalidade também pode ser escolhida; Inglês, Francês, Holandês e Espanhol (mas, ... e os portugueses, onde é que se meterá?).

A última selecção vai para a habilidade preferida que pode ser a agilidade em armas, força, inteligência, simpatia, capacidade de sedução,...

Só depois de termos escolhido estas opções é que a aventura começa.

O percurso a seguir fica por conta do jogador. Pode ir à descoberta de tesouros incas ou procurar o resto da família perdida (existem ainda mais missões).

Espaço de manobra não falta, pois o mapa inclui todas as Caraíbas e uma parte da Florida, Venezuela, Ilha de Trinidad, Cuba,

Repúblicas Dominicanas, até o Panamá está lá (sem o célebre canal).

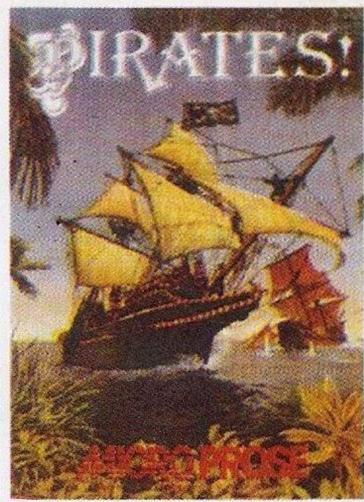
Uma vez no mar surgem as mais diversas embarcações; naus, fragatas, galeões.

Quando atacamos um navio podemos saquear todo o seu conteúdo (especiarias, ouro, mantimentos) ou até mesmo anexar essa embarcação à nossa frota, mas para tal é necessário vencer o capitão adversário, num duelo de espadas.

Nem toda a acção se desenrola no mar, sempre que avistamos terra podemos desembarcar (quando estamos em terras amigáveis), infiltrarmo-nos ou atacar.

Em terra há bastantes tarefas a realizar. Visitar uma taverna pode ser lucrativo, pois podemos recrutar novos membros para a tripulação, informarmo-nos das notícias que correm o mundo e, com um bocado de sorte surge algum pirata (o Capitão Gancho) com segredos valiosos à venda, tal como o mapa de um tesouro perdido ou a localização de uma das nossas irmãs perdidas.

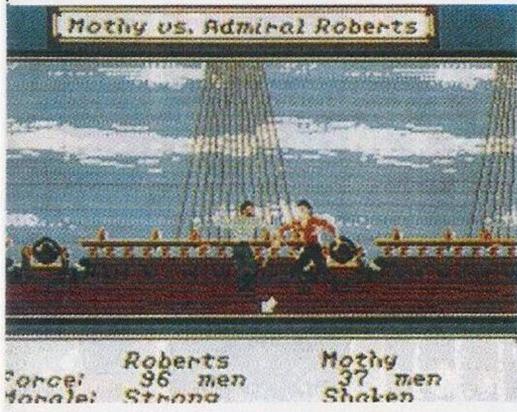
Também dispomos de tempo para as actividades sociais. Com as visitas ao governador, ganhamos alguma coisa, podem confiar-nos uma missão ou, se o nosso "status" (hierarquia militar ou monárquica) permitir podemos casar com a filha do governador (existem muitas à escolha).



Quando ao saque, podemos vender a comerciantes ou trocar por outros produtos, mas é preciso ter cuidado com os comerciantes, que são aldrabões, pois estes costumam roubar nos preços.

"Pirates" é tudo isto que dissemos e muito, muito mais, é uma empolgante aventura, diferente de todas as outras.

Só é de lamentar a ausência dos portugueses neste cenário, se tivéssemos presentes era mais emocionante.



of the Crown", "Lords of the Rising Sun", etc...).

O primeiro menu do jogo é extremamente simples; continuamos uma situação previamente gravada, começamos uma nova carreira, consultamos a lista dos

Nome: Pirates
Género: Estratégia/Aventura
Gráficos: 94%
Dificuldade: 65%
Som: 93%
Apreciação Global: Imprescindível!
Computadores: Amiga, ST, PC

ENCRUZILHADA DO TERROR

Num dia de fortes tempestades e de nuvens negras, uma tremenda escuridão caía sobre a floresta da nossa aldeia e logo a seguir um relâmpago rasga o negro céu.

Como aventureiros que somos, (tipo Indiana Jones) resolvemos dar uma vista de olhos para ver o que aconteceu.

Mas no caminho para a aldeia caímos num enorme buraco. Quando nos apercebemos da situação, encontrámo-nos nas en-

cruzilhadas do terror.

Será que conseguiremos sair sãos e salvos destas temíveis grutas?

Esta é a história do "Encruzilhada do Terror", a aventura programada no "Graphic Adventure Creator" pela "Feliz Software", que é composta pelo **Nuno Cabral**.

Esta aventura prova que nem só os estrangeiros conseguem fazer jogos. O vocabulário é variadíss-

mo e inclui os verbos abaixo indicados e ainda muitos mais a abrir, apanhar, beber, cantar, rodear, correr, soltar, repousar, desistir, entrar, espiar, falar, lavar, ligar, nadar, rastejar, saltar e até mesmo voar.

Os gráficos são na sua maioria monocromáticos e ilustram perfeitamente as descrições textuais.

Quando ao desenrolar da acção, esta está repleta de supresas. Se metermos a cabeça num buraco

da parede, zás, cai-nos uma lâmina em cheio.

Numa sala sem luz, se por força do hábito ligarmos o interruptor, começa a chover ácido.

"Encruzilhada do Terror" está cheio de cenas arditosas à espera dos jogadores incautos.

Este título é uma empolgante e deliciosa aventura que tem como principal atractivo ser portuguesa.

Cá continuamos à espera de mais programas vossos.

SECÇÃO DO LEITOR

58

Hoje os clubes voltam a representar-se em força.

O "Forever" dedica-se à troca de jogos, dicas, etc...

Todos os sócios recebem um cartão (já temos o nosso) e habilitam-se a sorteios mensais, para obterem mais informações podem telefonar para (038) 52817 ou (038) 52093.

O Pedro Pinheiro e o Nuno Rosa resolveram juntar-se com um grupo de amigos e formar um clube, já possuem mais de 400 jogos e este numero está constantemente a crescer.

A especialidade deste clube é a venda de jogos, os interessados podem escrever para: Caminho D'el Rei, nº 23, Queijas (telefones: 4185306 / 4187557).

De Palmela escreveu-nos um leitor que formou um clube há pouco tempo, porém já tem alguns membros, mas gostaria de ter mais, especialmente raparigas.

Neste clube troca-se jogos, dicas, mapas, "pokes", em breve vai ser organizado um jornal que falará de jogos e programação.

Eis o endereço: Rua do Passadiça nº 13, 1º andar, 2950 Palmela (Telf: 2350030).

A "Alfa Software" é uma associação de entusiastas da informática que nasceu há um

ano. Esta associação sempre apostou na programação e, é através dela, que tem ganho uns cobres que dão para pagar as despesas, já fizeram um programa para gestão de videoclubes (registos dos filmes) e executam trabalhos em publicidade fazendo cartazes anunciando festas, torneios, etc...

São compostos por 22 membros e dispõem de 21 filiais espalhadas nas cidades de Covilhã, Fundão, Erada e Belmonte.

Esta próspera associação deseja entrar em contacto com outros clubes e com programadores (amadores e profissionais) ou simples utilizadores, a fim de trocarem ideias ou programas.

A "Alfa Software" tem a sua sede na Estrada Aldeia do Carvalho, nº 46, 6200 Covilhã, podem ainda telefonar para o (075) 25540.

O último clube desta edição foi formado pelo Pedro Martins. Este leitor tenciona organizar uma revista mensal e concursos de programação (com prémios para os melhores trabalhos).

Este clube intitula-se "Power Games" e pode ser contactado pela seguinte morada:

Rua de São Pedro, 18-1, 8500 Portimão ou pelo telefone (082) 24993.

"POKES" E DICAS

Da autoria do Paulo Malheiros temos os habituais "pokes" para o Commodore 64.

"Super Snake Sim" - Poke 9773,173: Sys 8192

"Sweep" - Poke 40960,5: Poke 38993,173: Sys 39551

"Tanium" - Poke 52255,174: Sys 16384

"Terminator" - Poke 8323,255: Sys 6704

"Train" - Poke 15758,173: Sys 6871

"Trap Door" - Poke 14914,96: Sys 14336

Para o Amiga há umas poucas dicas enviadas pelo Miguel Rui.

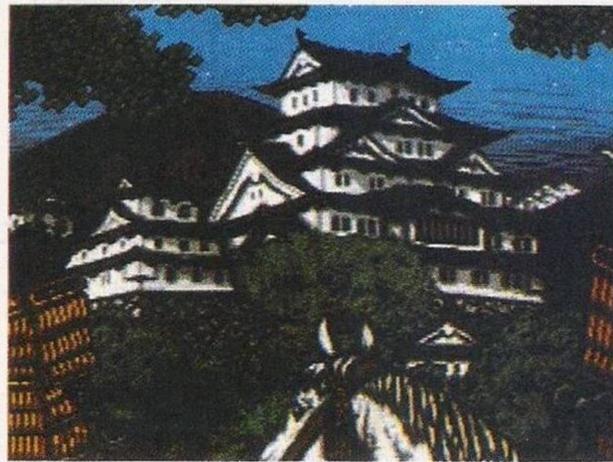
"Battle Squadron" - Escrever "CASTOR" durante o jogo para ficar imune, premindo F1 a F10 mudamos de armas.

"Beach Volley" - Escrever "DADDYBRACEY" e premir F1 para passar de nível.

Passemos de imediato para a solução do "Dizzy 3, the Fantasy World" que ficou incompleta na passada edição.

Tinhamos ficado na parte em que o "Old Grand Dizzy" dá-nos um "strong crowbar".

Com este objecto forçamos a



entrada no poço, para o lado direito há uma chave, para a esquerda há um vendedor que aparece após pouco tempo de espera.

Apanhamos a chave e trocamos a vaca por um feijão ("a single green bean") no vendedor.

Plantamos o feijão no cenário do "The smelly allotment" no meio do estreme aí existente, a seguir vamos à porta que estava fechada no princípio do jogo e que se abre com o "brass door knocker". No caminho accionamos a quarta chave nos elevadores, abrimos a tal porta e encontramos um balde que deverá ser levado a um riacho (fica no mesmo ecrã onde encontramos a terceira chave).

No cenário "Base of the vulcano" deitamos o balde no sitio onde

plantamos o feijão.

Este crescerá rapidamente e da terra sairá um gigantesco feijoeiro, subimo-lo (isto não me é estranho) até atingirmos a primeira nuvem, daqui saltamos para outra nuvem que fica à direita. Continuamos a pular até encontrarmos o ovo do dragão. A seguir vamos para a casa dos elevadores e descemos pelo buraco que existe em baixo do elevador.

Depois de termos entrado no buraco, colocamos o ovo no ninho para o dragão nos deixar passar por cima da sua cabeça. Na mina a seguir ao dragão usamos a picareta para abrir uma passagem. Apanhamos o objecto que está no corredor ("an old thick rug") e levamo-lo ao castelo das nuvens.

PRÓXIMAS...

Os amantes da aventura e possuidores do Amita ST ou compatíveis PC têm agora (está prestes a sair) um novo título a não perder.

Chama-se "Cadáver" e é a última produção dos magnânimes "Bitmap Brothers".

O jogo tem grandes semelhanças com o inesquecível "Fairlight", só que o mapa é gigantesco e os objectos são tantos que nem sabemos por onde começar a raciocinar. Todas estas emoções são servidas por gráficos soberbos (já jogamos a demonstração e está um verdadeiro mimo, só é pena não ter som, pode ser que o jogo quando for lançado tenha alguns "beeps"). Qualquer aventureiro que se preze não pode perder este jogo, pois é o primeiro do género para os computadores de 16 "bits", especialmente no Amiga.

Anda por aí um programa para o Amiga intitulado "AMOS", que é o programa ideal para quem gosta de programar e fazer jogos.

A linguagem usada é compatível com o BASIC só que a velocidade é muito superior a esta. A julgar pela demonstração, as capacidades deste programa são inúmeras, quer no campo gráfico e sonoro (se algum leitor possuir o "AMOS" com as devidas instruções, contacte-nos, pois estamos interessados em adquiri-lo). É outros dos programas a comprar sem falta.

Colocamos o objecto em cima dos punhais que nos obstruem a passagem. Accionamos a alavanca para o elevador descer e, dentro dele sairá a nossa amada Daisy.

Dizzy encontra-se finalmente com o amor da sua vida mas para acabarmos de vez este jogo ainda temos que apanhar as 30 moedas de ouro que estão espalhadas pela ilha. Só depois disto é que Dizzy tem dinheiro suficiente para comprar uma casa e viver feliz para sempre junto da sua amada Daisy.

Deixámos para o final algumas dicas e "pokes" enviados pelo Clube Spectrum 2000 e Nuno Carvalho.

"Myth" - Poke 62045,0
"Livingstone Spongo 2" - Código para a segunda parte: 15215

"Garfield" - Poke 39562,0: Poke 40753,0: Poke 40754,0: Poke 51478,0: Poke 51479,0: Poke 51480,0: Poke 51481,0

"MegaNova" - Código para o 2º nível: 26719 / Código para o 3º nível: 16640.

Acabámos por esta semana, voltamos no próximo Domingo com mais novidades.