

OS JOGOS NO COMPUTADOR

68

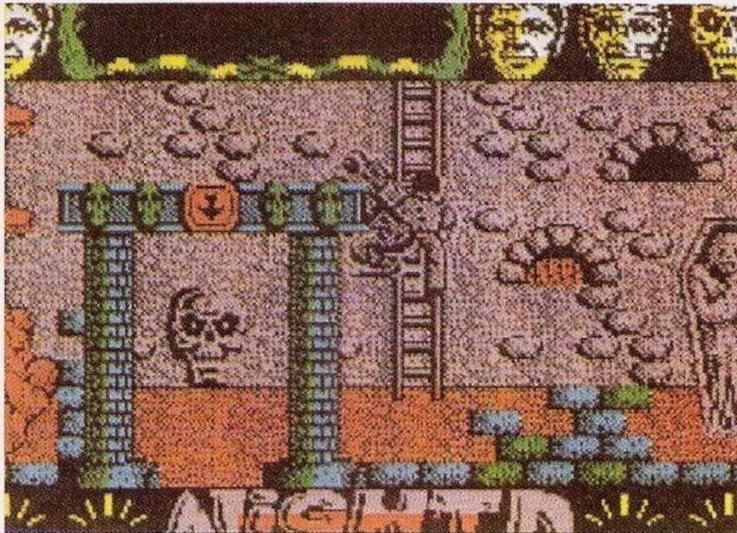
"NIGHTBREED"

Há algum tempo o domínio dos jogos interactivos pertencia a "Cineware", que conquistou fama neste género com o "Defender of the Crown", "King of Chicago", "The Three Stodges", ...

Eram, e ainda continuam a ser, jogos bastante bons e divertidos, mas com uma particularidade negativa. Apenas os possuidores dos computadores de 16 bits (compatíveis PC e AT, ST e Amiga) podem disfrutar estes títulos; as versões dos 8 bits demoravam quase um ano, ou mais, a serem programadas e, por vezes, nunca chegavam a ser feitas.

Essa ditadura comercial imposta pela "Cineware" chegou ao fim. Mesmo na altura em que todos dizem que os computadores de 8 bits estão ultrapassados, a "Ocean" acaba de lançar um jogo para todos os micros.

Não é nenhum truque. Já que 8



Quando à história, é baseada no livro de Clive Barker, que serviu de argumento a um filme com o mesmo título.

Em Inglaterra a estreia coincide com o lançamento do jogo mas, em Portugal, essas promoções comerciais nunca são pontuais: ou chegam tarde ou adiantam-se.

Para quem não sabe, Clive Barker é um dos mais conceituados e promissores escritores de histórias de terror, embora não tenha a fama do Stephen King, os seus últimos livros têm vendido milhares de exemplares.

Em "Nightbreed" a acção decorre em Midian, uma cidade lendária, onde todos os pecados são perdoados.

Algumas lendas narram que este local é habitado por várias raças de mutantes.

Entretanto, noutro local completamente diferente, "Boone", uma pessoa aparentemente normal é convencido por um psiquiatra malvado que foi autor de uma série de homicídios.

Desgostoso com a ideia de ser um assassino, "Boone" foge da civilização refugiando-se na pacata cidade de Midian onde acaba por encontrar sossego.

Mas essa felicidade dura pouco tempo, pois numa noite calma, é mordido por um mutante, tornan-

do-se, assim, uma criatura da noite (ou "nightbreed").

O perverso psiquiatra ao descobrir o refúgio dos mutantes, revela às autoridades, o resultado é aterrador, uma caça desalmada e sangrenta às pacíficas criaturas.

Para variar os maus são os humanos.

O nosso objectivo consiste em salvar todos os mutantes, excepto os "Beserkers", que não passa de uma raça hostil e tanto matam humanos como membros da própria irmandade.

O jogo está dividido em várias secções: o mapa do cidade com o cemitério, sanatório, hospital e a esquadra da polícia.

A acção predomina e, durante a maior parte do tempo, lutamos contra polícias, mutantes renegados, saltamos em plataformas e coordenamos estrategicamente todos os passos, para que não falte combustível.

Enfim, para quê falar mais. Tem um pouco de tudo na versão interactiva; no Spectrum é um jogo de acção.

Por duas disquetes tem imensos gráficos e cenas animadas com efeitos sonoros agradáveis.

Nome: "Nightbreed"
Género: **Interactivo e Acção**
Gráficos: **76%**
Dificuldade: **80%**
Som: **77%**
Apreciação Global: **A Comprar**
Computadores: **Todos os micros (devido às duas versões)**

SECÇÃO

Começamos com um clube destinado aos possuidores do Amiga, que não disseram o nome, esqueceram-se de o indicar ou ainda não o escolheram.

Dedicam-se a troca de jogos e dicas. Eis o endereço; Rua Combatentes da Grande Guerra, 42, 8900 Vila Real de Santo António.

Esta semana os compatíveis PC e o C 64 representam-se em força. Exemplo disso são os leitores que se seguem.

O **Sandro Frederico** tem um PC com uma "drive" de 3,5 " e gostaria de entrar em contacto com leitores possuidores do mesmo computador, para trocar programas e algumas informações.

Para contactar o Sandro basta escrever para o Bloco B 22 Esq, Montes Hermínios, 3530 Mangualde, ou telefonar para o (032) 622732.

O prezado leitor **Luís Manuel Guerra** tem um Schneider Euro PC e pretende trocar informações

"POKES"

A solução do "Operation Stealth" acabou, mas ainda temos mais aventuras para desvendar, uma delas é o "Space Quest I", mas isso fica para mais tarde.

Por enquanto, ficamos com algumas dicas para vários computadores.

Commodore Amiga

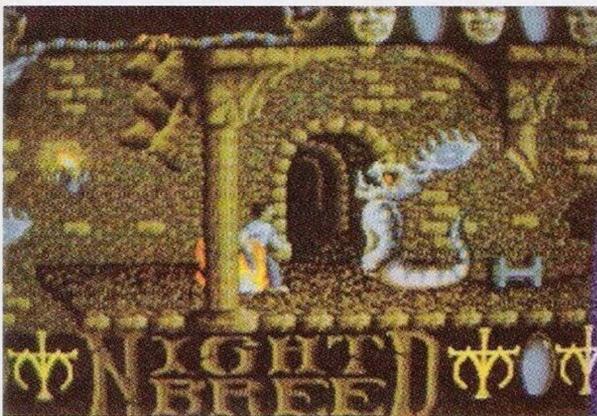
"**F 29 Retaliator**" - Para obter munições ilimitadas escrever "CIARAN" na introdução do nome

Atari ST

"**Ghouls'n'Ghosts**" - No ecrã dos créditos teclamos "DELBOY" para ficarmos imunes a todos os inimigos

"**Beverly Hills Cop**" - Escrever "MELLIE" na opção da dificuldade, deste modo podemos começar o jogo em qualquer secção

"**Ivanhoe**" - Começamos o jogo normalmente e pausamos, ao escrevermos "JC IS THE BEST" basta premir "N" para avançar um nível, "Delete" para eliminar todos os inimigos que estão no ecrã e "Ctrl" mata o monstro da fase de bonus



bits não é o suficiente para suportar jogos interactivos, contorna-se o problema de modo que ninguém fique a perder.

Faz dois jogos diferentes, subordinados ao mesmo tema, um para este tipo de computador; claro que a versão Spectrum não é muito interactiva, mas sempre é melhor do que nada.

O título de que estamos a falar é o recente "**Nightbreed**", a estreia da "Ocean" em jogos interactivos (denominam-se assim porque nunca seguem a mesma linha).

Tentam aproximar-se o mais possível de um filme e, por isso, o jogo divide-se em várias secções que equivalem a cenas desse filme. Existem partes de acção, estratégia, aventura e raciocínio.

O LEITOR

obre programas.

Os seus jogos favoritos são os de estratégia e de aventura e, neste momento, está a tentar resolver o "Space Quest", pelo que qualquer dica para este título é bem vinda.

Como podes ler na secção de "pokes" e dicas, estamos a providenciar esse assunto. Os interessados podem escrever para a Rua Ferreira de Castro, 6, 2º Dto, Cova da Piedade, 2800 Almada.

O **David Silva**, residente em Linfaes tem grandes dificuldades em obter material para o C 64, não só programas de carácter utilitário e didáctico, mas também jogos.

Por isso pretende contactar clubes ou, simplesmente, possuidores deste computador para trocar programas por correspondência. Eis alguns títulos que não consegue obter: "Simon's Basic Sir 6410", "Assembler Tutor Ast 6420", "Power Play".

Bem, parece que o teu problema fica em "stand by". Da próxima

vez não te esqueças de pôr o endereço no interior da carta. E que isto sirva de exemplo a muitos outros leitores: quando escrevem a esta rubrica, com a intenção de trocar programas ou qualquer outro assunto relacionado com a morada, ponham-na sempre no interior.

Dizemos isto porque, quando recebemos a correspondência, depois de uma breve leitura, as cartas são catalogadas por temas e os envelopes vão para o fundo do caixote.

Passemos de imediato para o **Rui Carlos** que gostaria de contactar possuidores do C 64 para trocar programas e, se possível aprender a introduzir "pokes" neste computador.

Os interessados podem telefonar para o 2058643, ou escrever para a Rua Poeta Sebastião da Gama, 10, 3º Esq, 2830 Barreiro.

A última carta desta semana foi remetida pelo **Hugo Alexandre Malveiro**, leitor que não é nenhum programador profissional, mas costuma fazer umas rotinas interessantes.

Desde há algum tempo tem-se envolvido na programação de

jogos, mas sempre na linguagem Basic, sendo o seu problema saber quais os títulos de programas que facilitam esta tarefa.

Ja dissemos os programas vezes sem conta mas, como é por uma boa causa, o desenvolvimento do "software" nacional, voltamos a repetir.

Para construir aventuras, os melhores títulos são o "Professional Adventure Creator", "Graphic Adventure Creator" e "Quil"; em jogos de acção, a escolha é limitada "3D Game".

Desenhadores são vários, mas somente dois merecem uma referência: "Art Studio" e "The Artist 2"; para compôr músicas, o melhor é o "Wham the Music Box".

Com estes títulos tens uma área de trabalho bastante ampla e de qualidade.

Antes de nos despedirmos lembramos aos prezados leitores, que costumam enviar material para a secção de "pokes" e dicas, que o material mais apreciado, neste momento, são os mapas e "pokes" para o Spectrum, por isso se quiserem estar actuais, apliquem todos os esforços nestes pontos.

PRÓXIMAS

Não é nenhuma "macacada", mas a "Ocean" empenhou-se em converter para os micros um jogo bastante divertido, que anda nas salas de máquinas.

Intitula-se "**Ugh**" e nele controlamos um simpático macaco, na sua aventura contra o mal. "Toki", é o nome dele, e não é macaco de nascença, mas um humano que foi transformado por um feiticeiro.

Conseguirá "Toki" pôr termo a este encanto pouco atractivo? Esperemos que sim.

Na mesma linha do "Hostages" um jogo fabuloso repleto de acção, chega "Alcatraz", uma luta contra a droga no seu máximo.

Infiltramo-nos no covil do inimigo (na famosa prisão) e tentamos acabar com a vida do barão dos narcóticos, Pedro Escobar.

"Alcatraz" tem ainda a vantagem de ser jogado simultaneamente por dois intervenientes, muita acção promete este título da "Infogrames".

DICAS

"**Strider**" - Se avançarmos deitados não perdemos energia quando somos atingidos

A pedido de inúmeros leitores, temos algum material para os compatíveis PC, "pokes" da autoria do **Alexandre Santos** e dicas para o "Space Quest I" enviado pelo **João Paulo Mealha**.

"**Bob Winer**" - Procurar no ficheiro "Bob.exe" a cadeia A0 B6 27 3C 13 74 e substituir para EA B8 00 3C 13 74 e fazer o mesmo na cadeia 05 FF 01 00 00 00 00 00 00 00 por 05 FF 01 A0 B6 27 C6 06 93 38 09 E9 3D FF

A seguir vem o "**Space Quest I - The Sarien Encounter**", o jogo começa com o som do alarme, a nave foi invadida pelos "Sariens".

Dirijimo-nos para a esquerda e entramos na sala, saímos da sala e voltamos a entrar, esperamos um pouco e ...

Entra no ecrã um homem de idade, muito fraco; quando este perder os sentidos aproximamos e escrevemos "view man"; antes do homem morrer aponta para o fundo da sala e diz "astral body".

De seguida vamos para a máquina do fundo e examinamos a ("view screen"), depois de surgir o monitor



introduzimos "astral body".

Esta máquina é uma biblioteca informática com centenas de registos; o único que nos interessa é o intitulado "Astral Body" que contém os planos da construção da "Star Generator".

Apanhamos o registo ("take cartridge"), aqui não ha mais nada a fazer, saímos pela esquerda e atravessamos duas salas.

Pelo caminho encontramos vários colegas caídos no chão, vítimas de um violento combate; perto do homem morto escrevemos "pick card" para ficarmos com uma chave especial.

Seguimos para a direita e entramos na elevador. É preciso ter muito cuidado nesta parte, pois se ouvirmos passos, não é de ne-

nhum sobrevivente, mas de um guarda "Sarien", que não hesitará em disparar.

Se isso acontecer é o fim, por isso é

conveniente gravar o jogo de tempos em tempos. Para tal basta premir F5.

Para nos livrarmos do "alien" entramos no elevador rapidamente e deixamos a porta aberta; assim o "sarien" não consegue ver-nos.

Uma vez no andar de baixo seguimos para a direita e entramos na porta que foi arrombada; nesta sala estava o "star generator", no fundo existe um pequeno monitor.

Examinamos o ("view screen") para obtermos umas informações: o computador dirá que a nave iniciou o sistema de auto destruição e o tempo que resta para a explosão.

Temos que agir rapidamente,

mas não é preciso ter muita pressa pois esta semana não avançamos mais.

Finalizamos este espaço com algum material para o Spectrum enviado pelo **Paulo Santos**.

"**P 47 Thunderbolt**" - Na tabela da pontuação escrever "ZEBEDEE" para ficar com vidas infinitas

"**Scooby Doo**" - Poke 29614,0: Poke 42144,0

"**Enduro Racer**" - Poke 42143,0: Poke 41244,0

"**Wizar Lair**" - Códigos de acesso: "CAIVE", "DUNGN", "LYONS", "CRYPT", "LIAYR", "VAULT"

"**Arkanoid 2**" (versão portuguesa) - Poke 33702,0

"**Super Stunt Man**" - Poke 23322,201: Poke 25517,0

"**Grizor**" - Poke 33015,99

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

"**R Type**" - Poke 33374,0

A nossa morada é "**Correio da Manhã**", "Os Jogos no Computador", R. Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa