

# OS JOGOS NO COMPUTADOR

73

A programação do jogo apresentado esta semana, embora seja recente no mercado português, já data do distante ano de 1987. Pode parecer estranho, mas a verdade é que têm vindo inúmeros jogos antigos camuflados de novidades e não há maneira de os distinguir (que azar!), pois têm capas novas e uma apresentação cosmopolita. Se ainda fossem bons, o mal era menor, mas pelo jeito são os "restos" que nunca chegaram a desembarcar em Portugal e vieram agora para vingar-se.

Já que publicamos um jogo por semana, porque não este? Sempre serve de aviso a todos os possuidores Spectrum - não comprejam jogos que não conheçam de nome

## "STREAKER"

ou de revistas e muita atenção aos títulos duvidosos (como o desta semana).

"Streaker", data na realidade de 87, mas mesmo nesse ano não deve ter sido muito feliz, pois não traz nenhuma novidade, não passa de um velho tema revisitado com gráficos de segunda (terceira para ser exacto) categoria.

Na capa está presente o logotipo da "Bulldog", uma marca quase desconhecida que surgiu no auge do spectrum e desapareceu pouco tempo depois. Nem se podia esperar outra coisa de uma marca des-

tas, que faz o primeiro jogo e fica-se por aí. Porém, mais uma vez as aparências iludem e o verdadeiro autor não é a "bulldog" mas a "Mastertronic".

Do mesmo modo que a "Ocean" ficou conhecida pelos jogos de excelente qualidade e conversões de filmes e máquinas, a "Mastertronic" ganhou fama pelos jogos fracos que produz. Desde simuladores que não simulam nada, tiros e naves sem uma ponta de interesse e programas desactualizados, são algumas das especialidades (todos têm que ter algo na vida) da firma infeliz que sobrevive à custa da inocência dos compradores.

"Streaker" encaixa-se perfeitamente nestes parâmetros, mas se surgisse há alguns anos atrás (pelo menos uns 5 ou 6) a crítica seria mais receptiva.

Ultimamente as cassetes têm escrito na capa, "instruções em português" e este título também não é excepção. No verso da capa, ao procurarmos pelas ditas instruções (que nunca existem), encontramos a história, eis a primeira frase: "Ali estás tu, sosinho (esta mal escrito), sem as tuas nuvens e

cheio de fome, ..." Não é preciso dizer mais nada. O resto da história é previsível. A nossa missão consiste em recuperar as nuvens perdidas, sem esquecer os restantes factores de sobrevivência, energia, fome e sono (somos extraterrestres, mas também temos necessidades físicas).

Quanto ao desenrolar da acção, tem um sabor a "dejà vu". Basta lembrarmo-nos que há alguns anos atrás surgiu a febre dos jogos de acção aventura do tipo "troca objecto" com o "Pyjamarama", "3 Weeks in Paradise", etc...

"Streaker" funciona deste modo: controlamos um boneco gordo que anda pelos cenários a trocar objectos, desde habituais pedaços de comida, relógio, roupas, cartões magnéticos, telescópio, dinheiro, bola de futebol e por aí adiante.

Começamos a aventura em condições pouco favoráveis, sem uma única peça de roupa, o que por vezes nos faz passar por pervertidos e tarados sexuais e sem um único objecto por onde principiar o raciocínio.

Podemos gravar a situação para



## "POKES" & DICAS

Esta semana as dicas de aventuras para os compatíveis PC voltam ao ataque com o "Larry Suit Larry 3" e "Space Quest", mas por enquanto ficamos com algum material para outros computadores.

ZX Spectrum

"Renegade" - Poke 41045,0; Poke 41184,195 (vidas infinitas)

"Cyberbig" - Fazer uma pausa no jogo e premir a tecla "5" para obter 25 vidas e a tecla "3" para ficar com o carro

"Silkworm" - Poke 47894,0 (imunidade)

"Return of Jedi" - Poke 52140,0

"Atrog" - Códigos de acesso da segunda e terceira parte respectivamente: 4287 e 8046

"Pyjamarama" - Poke 48658,0 (vidas ilimitadas)

"Game Over, Parte I" - Poke 33333,201; Poke 32417,0; Poke 33482,1; Poke 39334,0; Poke 32417,0 (podemos atravessar muros além de possuímos energia, vidas e munições infinitas)

"Weels & Fargo" - Poke 47986,0

"Toi Acid Game" - Códigos do segundo ao quarto nível; 517, 124 e 500

"Xcutor" - Poke 47216,201

"Silent Shadow" - códigos do segundo ao quarto nível; Holland, 42319 e PB100

Depois deste material enviado pelos prezados leitores Inácio e "Sonix Soft".

Atari ST

"Impossamole" - Dependendo das palavras introduzidas na tabela da pontuação obtém-se vários resultados, "ANNFRANK" eleva a energia, "OOCHOUCH" permite-nos caminhar na água, "COMMANDO" para a contagem do tempo das armas, "LUMBAJAK" aumenta a capacidade de armazenar energia

"Robocop" - Premimos "return" para pausar o jogo e escrevemos "ALEX MURPHY", agora sempre que carregarmos no botão esquerdo do rato ficamos com a energia infinita

Chegamos finalmente aos compatíveis PC, porém, antes de passarmos às aventuras ficamos com uma dica bastante útil para o "Hunt for Red October".

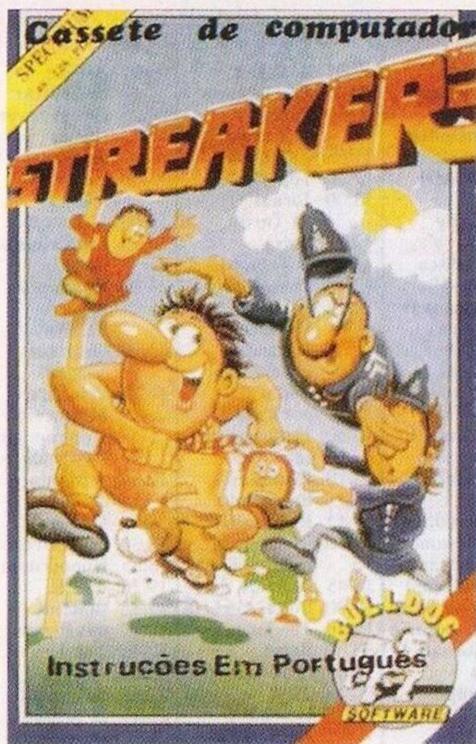
Quando estivermos a ser perseguidos por embarcações soviéticas ou prestes a embater em mi-

nas, premimos "ESCAPE" e gravamos a situação com "SAVE", ao carregarmos a situação não há um único inimigo.

A primeira aventura é o "Larry 3". Eis a lista dos dez primeiros objectos e a respectiva utilização: marijuana serve para fazer uma corda, entregamos a garrafa a Patti e o cartão de crédito a uma senhora. Usamos o par de cocos para matar o porco e com a relva fazemos um saio de índio; com o dinheiro, usamos a nota de 20 dólares para subornar o maître e os 500 dólares para pagar o tratado de divórcio. Com a faca podemos cortar e esculpir um "souvenir" num pedaco de madeira e, por mais estranho que pareça, o "soutien" também é utilizado para matar o porco.

Passemos para as dicas do "Space Quest", enviadas gentil-

## SECÇÃO DO LEITOR



continuarmos o jogo noutra altura, mas essa opção só é válida quando possuímos o gravador (o objecto, embora o verdadeiro também seja uma peça fundamental).

O resto do jogo é igual a muitos outros títulos deste género.

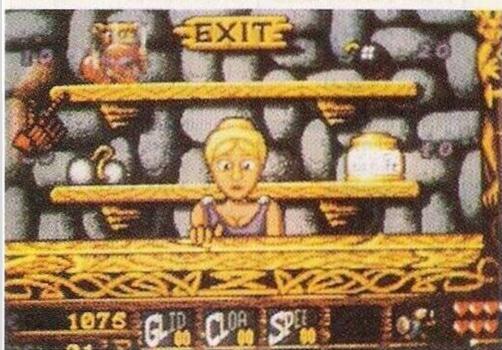
Os objectos, alguns são para uso imediato (o relógio avança o tempo e as roupas cobrem o corpo) e outros são para colocar nos sítios devidos, nem podia ser outra coisa. Até aqui parece que "Streaker" não é assim tão mau, mas é-o, pois a verdadeira desgraça são os aspectos técnicos.

Os gráficos parecem ter sido feitos por uma criança e a animação é deficiente, é tudo tão mau que nem o desenho de apresentação se salva. Além de foleiro, as cores estão mal distribuídas (quase monocromático).

Para que falar mais, "Streaker" apareceu no local e na altura erra-

dos. Sem mais comentários passamos à tabela classificativa.

Nome: "Streaker"  
 Género: Acção/Aventura  
 Gráficos: 39%  
 Dificuldade: 70%  
 Som: 37%  
 Apreciação Global: Esquecer!  
 Computadores: Spectrum



mente pelo Luis Manuel Guerra. Na última vez que publicamos material referente a este jogo, tínhamos conseguido escapular da nave Arcada - que estava prestes a explodir -, no veículo de salvação em pleno espaço. Nunca pressionamos o "don't touch button". Se isso acontecer somos catapultados através de "limbos espacio" temporais para o jogo "King's Quest", não é demais?

Passado um bocado o monitor começa a despejar informações sobre o planeta Keronna, a nave é atraída pela gravidade deste planeta e acaba por pousar.

Quando damos por nós a nave está despedaçada e o melhor é procurar equipamento que possa vir a ser útil, apanhamos o kit de sobrevivência e saímos com o "take off the seatbelt" e "leave ship".

Na próxima semana continuamos com as dicas para ambas as aventuras. Esta edição foi só para abrir o apetite.

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

Escusado será dizer que a maior parte das cartas que recebemos são-nos remetidas por leitores interessados em vender material usado. Já chegaremos, lá mas em primeiro lugar vêm os clubes e as trocas.

O "Clube Vale Software" é uma pequena associação destinada aos possuidores do Zx Spectrum e Commodore 64. As suas actividades são a troca de jogos, programas e "pokes", e a morada é a seguinte: Vale de Lagar, Lote 22, 1º Dto B, 8500 Portimão.

Da bela e verde Sintra escreveu-nos o "Spectrum, lda", que se dedica inteiramente ao rei dos micros em Portugal, o Spectrum (com um nome destes nem se esperava outra coisa). As suas principais actividades não fogem à regra. Troca de todo o tipo de material relacionado com computadores, jogos, mapas, etc...

Ainda é um grupo com pequenas dimensões pois, foi formado há pouco mais de um mês (Novembro passado), mas tem grandes perspectivas para o futuro. Qualquer informação referente ao "Spectrum, lda" pode ser remetida para a Rua Dr. Félix Alves Pereira, 16, 4º Esq., 2710 Sintra.

Também aproveitaram a carta para levantar um problema: quando gravam um programa para a cassette e voltam a carregá-lo, surge no ecrã a mensagem "0 Ok, 0:1", que dá acesso à listagem. Para evitar esse acesso há que fazer a protecção da listagem, tendo-se de recorrer a uma rotina: para gravar com autoexecução, em vez do normal Save "título", acresces Line 0, eis o resultado; "Save "Título": Line 0".

A "New Soft", que tem a sua sede na Estrada da Marinha Grande, A Dos Pretos, 2405 Maceira Lis, teve a amabilidade de remeter-nos a sua mini "fanzine" destinada aos sócios, na qual ainda continuam com duas páginas (uma com críticas outra para o top e "pokes"). Duas páginas, por pouco tempo, pois esperam ampliar o seu espaço dentro em breve.

O David Silva é possuidor de um Commodore 64 e pretende adquirir esses programas, um em "cartridge" e o restante em cassette, "Simon's Basic Sib 6410" e "Assembler Tutor Ast 6420", o número de telefone é o (055) 561323.

O Jorge também tem o mesmo computador e pretende trocar impressões acerca desta máquina com outros leitores, a sua morada é: Calçada do Tojal, 76, 1º Dto, 1500 Lisboa.

Do C 64 passamos ao Sam Coupe, com o Raul Costa a estar interessado na troca de jogos, programas e dicas e tudo o mais relacionado com esse computador. Para contactar o Raul basta escrever para a Rua Diana de Liz, 46, 7000 Évora.

A primeira venda que anunciamos esta semana não é de nenhum computador, mas de programas. O Eduardo pretende vender sete jogos feitos por ele próprio, os quis são de aventuras e parecidos com as histórias do "Dragons & Dungeons". Pela lista que nos enviou ainda não completou um único jogo, mas para tirar as dúvidas convém telefonar para o próprio Eduardo pelo número 4531521 (depois das 20 horas).

O Bruno Miguel, que tem para venda um Amstrad PC 1512 com 512K, duas drives, rato e cerca de 170 disquetes, também gostaria de contactar alguém com um Amiga 500 para venda. Os interessados podem telefonar para o (082) 25610.

A última carta é da prezada leitora Maria José, que tem para venda um Spectrum +2 a um preço muito acessível. A morada é Rua Nova Lisboa, 12, 4º D, Setúbal.