

"TURRICAN 2"

Esta semana voltamos a apresentar uma seqüela. Embora a qualidade dos videogames tenha vindo a evoluir, sempre que ouvimos falar em seqüelas a primeira ideia que nos vem à cabeça é um produto mal acabado, onde impera a falta de originalidade e a repetição de ideias anteriores (até costuma dizer-se que o primeiro é sempre o melhor).

Esta situação ocorre frequentemente, mas está dependente da firma produtora, quando a seqüela é lançada a curto prazo, praticamente por razões comerciais (aproveitando a fama do antecessor). O produto final costuma ser desapontante. Não por falta de qualidade, mas por ser muito repetitivo.

Felizmente existem casos excepcionais que fogem à regra, como o "SpeedBall 2" que ultrapassa em todos os aspectos possíveis e imaginários o primeiro "SpeedBall".

Em "Turrican 2" estamos perante uma situação idêntica, não só contém o espírito de acção e jogabilidade do antecessor mas ainda supera-o em inúmeros itens.

A história não é muito importante, mas sempre é interessante ouvir o pretexto que os programadores inventam, aqui vai: depois de ter derrotado o temível Morguli, um poderoso demónio de três cabeças (no primeiro "Turrican") tudo indicava que a humanidade podia viver em paz durante umas centenas de anos.



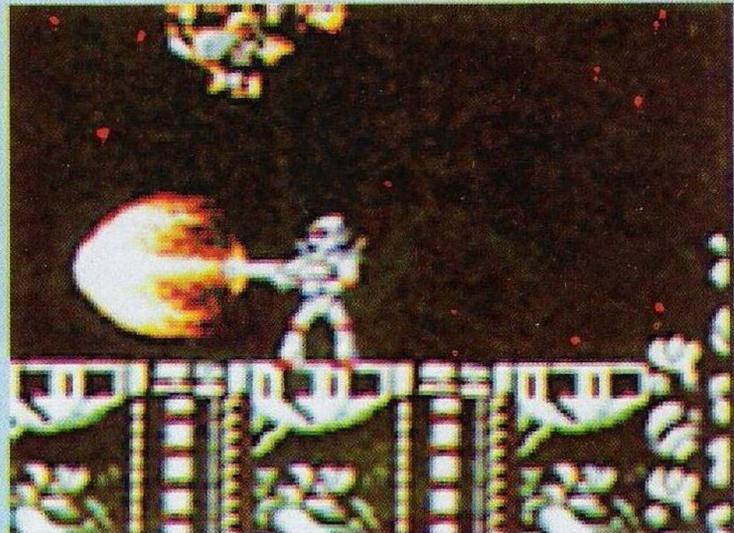
Entretanto, no distante mundo de Landorin uma biomáquina ameaça extinguir todos os colonos terrestres com a sua horda de robots assassinos (já ouvi isto!).

Conseguirão estes simples amontoados de porcas e parafusos vencer a inteligência humana?

Nem pensar, os maus que se acautelem pois Turrican chegou e está disposto a repor a justiça e a vingar os fracos e os oprimidos.

Dito isto, eis o que faz de "Turrican 2" um jogo de qualidade; som, animação e jogabilidade.

A animação é excelente (nos "scroll" dos cenários e nos bonecos) com movimentos suaves e gráficos bastante co-



loridos (passa despercebido os tons do céu que variam em relação à altitude).

O som que em muitos jogos de acção não costuma passar de uns poucos efeitos sonoros, neste título é um verdadeiro delírio para os ouvidos. Tem inúmeras vozes, explosões aterradoras e, enquanto tudo isto acontece ainda ouvimos a banda sonora (cada nível tem mais do que uma música a acompanhar a acção).

A última característica desta tríade é a jogabilidade, a dificuldade é gradual, no principio tudo corre às mil maravilhas, os poucos inimigos são facilmente eliminados e as plataformas não constituem nenhum problema, mas à medida que avançamos os robots são cada vez mais perigosos, o

mapa complica-se (tipo labirinto) e as plataformas são mais estreitas.

Além disto o "Turrican 2" possui uma vasta série de armas novas com nomes bem sugestivos; "destructo wall", "plasma cannon", "gyroscope", "mega weapon", "bounce weapon", "laser", "multiple", ...

Um são raios concentrados (mais e menos potentes), outros fazem ricochete ou dividem-se.

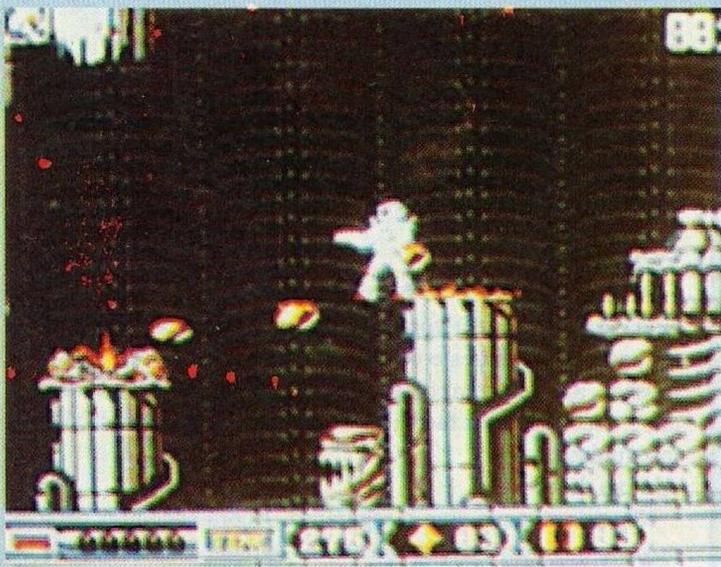
Outra inovação é a possibilidade do herói emitir uma barreira destrutiva à sua volta e transformar-se numa lâmina circular (serra) que dilacera os inimigos ao mais ligeiro toque e

ainda deposita cargas explosivas no solo.

"Turrican 2" é mais um jogo de acção do que palavras, quem gostou do primeiro vai delirar com esta seqüela.

É pura acção levada ao extremo. A não perder!

Nome: "Turrican 2"



Genero: **Acção**
/Plataformas

Gráficos: **85%**

Animação: **91%**

Som: **93%**

Originalidade: **50%**

Jogabilidade: **89%**

Total: **92%**

Versões: **Spectrum, C 64, ST e Amiga**

(revista esta semana)

POKES & DICAS 88

Parece que o Spectrum anda com pouca sorte nesta secção, pois esta semana os computadores de 16 bits voltam a dominar.

Esperemos que os possuidores do "speccy" invertam a situação remetendo material recente (de dicas e "pokes" antigos temos dezenas e dezenas de páginas).

Commodore Amiga:

"James Pond" - Na tabela da pontuação escrevemos "JUNK-YARD" para começarmos o próximo jogo com vidas infinitas

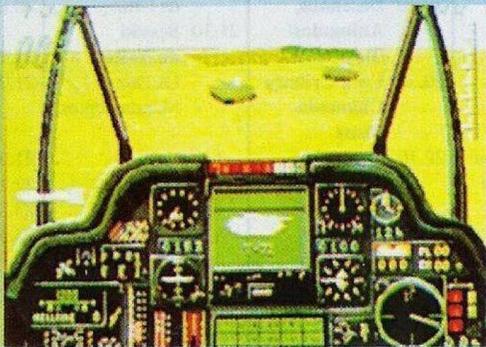
"Viking Child" - Códigos de acesso aos níveis; "IMAGITEC", "JOJO SM", "GUSTAVUS", "NINJADL"

"Dyter 07" - No desenho de abertura teclamos "GGIB". Quando o jogo começa premimos "S" para obter a armadura, "L" para passar de nível e "W" para ganhar armamento suplementar

"Chaos Strikes Back" - Quando descobrimos um dragão introduzimos "MON ZO GOR SAR" seguido de "Esc", premimos a tecla "Alt" e escrevemos "LORD LIBRASULUS

SMITHES THEE DOWN" para matar a criatura

"Lemmings" - Códigos de acesso ao níveis (caso algum não funcione é porque o caractere "D" e "O" estão trocados, pois neste jogo são quase indistinguíveis): IJNLNBCCW, NHLLJCADCM, HNLHCK-NECX, LOLCAJNFCK, DL-CKJOLGCW, HCAONNLHCX, CKNNLDLCL, CGKHMJLJCQ, KJHMDLCKCU, OIODHCELCT, IMLJCMOMCU, MDLCCCLNCU, DLIJOMOCN, LCAOMMDPCJ, CMONOLHQCEN, CAJHLFLBDT, IJLFLHCCDK, NILNHCEDDS, JNNHCMOEDP, LNHCCKNFDU, N H C M J N N G D Q ,



L C A O L L F H D S ,
BOOLLNLIDY, CCKKMN-
HJDW, OKHOFHCKDK,
NJMFNCALDW, JMFHCKN-
MDL, ONHCGJNNS

"Manchester United" - Quando estamos a jogar com o computador e o resultado não é favorável, basta premir a tecla da opção para dois jogadores humanos para imobilizar todos os jogadores do computador

Deixamos para o final mais uma solução de uma aventura, o **"Space Quest 2"** da autoria do leitor **Luis Manuel Guerra**.

Depois de uma brilhante acção em "Space Quest I" somos promovidos de faxineiro a ... faxineiro chefe (a isto chama-se subir na vida), mas pouco disfrutamos desse cargo de alta responsabilidade, pois na estação orbital 4 de Xenon, o nosso local de trabalho só há um faxi-

neiro: nada mais nada menos do que o protagonista.

Depois de perdemos o nosso instrumento de trabalho: a vassoura (ponto de partida da aventura). Examinas o relógio de pulso incorporado no fato E.U.A. (abreviatura das ac-

tividades extra veiculares) com "look watch" e experimentamos as opções que esta máquina possui. Dirijimo-nos à câmara de descompressão e trocamos o fato espacial por um de bordo ("change clothes"), abrimos o cacifo ("open locker) para apanhar os objectos ("get puzzle", "get supporter").

Saimos deste local e vamos até à plataforma com riscas (e um elevador) e entramos no tubo de transporte pneumático para irmos ao encontro do nosso chefe através da nave transportadora. Assim que pomos os pés na nave somos espancados e raptados para um complexo no interior de um asteróide cujo comando pertence ao cientista Sludge Voheul, que julgávamos ter morrido sob os tiros dos Sariens (em "Space Quest I"). Foi recuscitado por um milagre médico mas ficou com uma forma monstruosa.

O cientista raptou-nos porque pretende vingar-se pela destruição da sua invenção; o "Star Generator" mas diz ter feito outra arma ainda mais eficaz, um vendedor de seguros (?). Por hoje é tudo. Continuamos a aventura no próximo Domingo.

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

SECÇÃO DO LEITOR

Começamos esta edição com o "PC Dreams", que é uma associação destinada a todos os possuidores dos compatíveis PC.

Este grupo troca, vende e compra todo o tipo de material relacionado com este computador. Os interessados podem escrever para o **Helder Andrade**, Rua 1º de Dezembro, 116, Santo António da Charneca, 2830 Barreiro.

Os quatro próximos clubes são todos para os possuidores Spectrum, ei-los:

"Hard Micro", Rua Cidade de Roma, 3, 3º Dto, 2735 Cacém

"Smashing Speccy", Aires Marques, telefone (036) 951447

"Spectrum Mania", Sérgio Miguel Vilão, Rua Central, 25, Vila Azedo Neves, 7800 Beja

"Os Reis do Spectrum", Rui Conceição, Bairro Cabeço de Mouro, Rua 5 de Outubro, Lote 101, 2775 Parede (telf: 2444514)

Possuidor do mesmo computador é o leitor **Ricardo Silva Pereira** que pretende trocar jogos com outros usuários deste sistema.

O **Rui Oliveira** também nos escreveu para trocar jogos com outros leitores que possuam o Commodore Amiga. As suas preferências são os jogos de estratégia e de aventura. Os interessados podem telefonar para o (01) 2164548 (Barreiro).

A última troca desta semana é a de um leitor não identificado (no interior da carta) que pretende trocar jogos para os compatíveis PC. Para contactá-lo basta ligar para o (01) 8594424.

Voltamos a findar esta secção com os habituais anúncios de venda:

ZX Spectrum - Bruno Emanuel, Rua 25 de Abril, 77, R/c Esq, Cruz de Pau, 2840 Seixal

Commodore 64 - Rui Santos, Telefone (01) 4381323

Spectrum +2 - Daniel Costa, Rua Washington, 60, r/c Dto, 1100 Lisboa

Commodore 64 com monitor policromático - Hugo Matos, telf: (039) 812596

Timex 2048 com impressora e monitor - Nuno Barroca, telf: 4438848 (Oeiras)

PRÓXIMAS

Silencioso, invencível e invisível.

São estas três palavras que acompanham os anúncios publicitários do terceiro episódio da saga **"Last Ninja"**, um dos mais célebres jogos (senão o mais) de aventura acção tridimensional nos computadores de 8 bits. Depois do falhanço nos micros com o "Last Ninja 2" nos micros de 16 bits, a System 3 parece decidida a recuperar o bom nome. Para tal preparou esta terceira sequência e outro jogo baseado nos dois primeiros capítulos intitulado "Ninja Remix".

Tanto um como outro parecem duas boas apostas, mas, o melhor é esperar para ver.

Mas não é só o ninja que está de volta, pois os simuladores também estão a regressar em força. Destes novos títulos alguns são continuacões de jogos anteriores e outros contêm cenários de guerra.

Da Micro Prose, uma conceituada firma especializada em simuladores chega-nos o "F 15 Strike Eagle II" com um avião supersónico (não dizem qual o protótipo) e centenas de missões excitantes e o simulador de helicóptero "Gunship 2000", que surge como uma espécie de remodelação ou continuação do "Gunship", um jogo que obteve um enorme êxito há alguns anos atrás. A julgar pelos gráficos dos menus e dos "cockpits" parece ser um dos melhores simuladores deste género.