

"NAM 1965 - 1975"

Já andamos há vários meses ocupados com jogos de acção e aventura. Esta semana resolvemos quebrar a monotonia com um título completamente diferente.

Para hoje reservámos o último trabalho do programador **Nick Wilson** (autor do "Imperium") para a "Domark". Estamos a falar do "Nam 1965-1975", que tem causado alguma sensação entre os adeptos de jogos de estratégia e em algumas revistas britânicas.

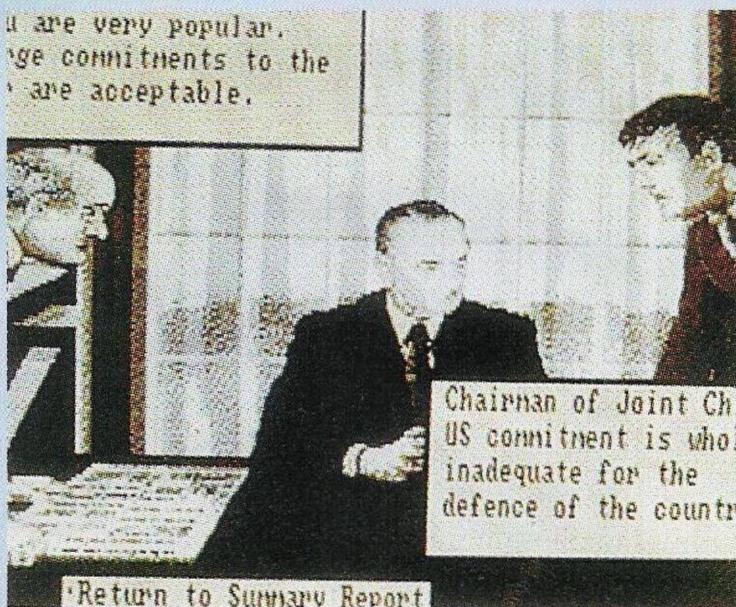
Essa sensação deve-se mais ao facto do jogo ser fortemente publicitado do que pela sua qualidade.

"Nam" tenta simular o conflito vietnamita em todos os aspectos: políticos, financeiros e militares (também inclui os principais acontecimentos que antecederam e sucederam à guerra). É por tentar a perfeição que acaba por ser incompleto, ou seja, tem um bocadinho de tudo, mas o jogador fica com a sensação que falta algo.

A data inicial do jogo é 1964 (há quem pense que seja 1965), quando as tropas vietcongs começam a invadir o Vietname do Sul, não com um potente ataque militar, mas, mais num estilo de guerrilha, atacam e desaparecem no meio da selva sem deixar rasto.

A nossa função em "Nam" é de presidente dos Estados Unidos da América e, visto que neste país vivia-se uma febre anticomunista, não podemos ficar impunes ao ver uma nação sofrer devido aos ataques dos guerrilheiros comunistas; afinal, não é à toa que a América é denominada de "arsenal das democracias", onde vê injustiça (e também petróleo) corre ao auxílio dos fracos e oprimidos.

O apoio dado pelo presidente pode ser económico ou militar. Faz sempre jeito ter uns cobres no cofre para as eventualidades,

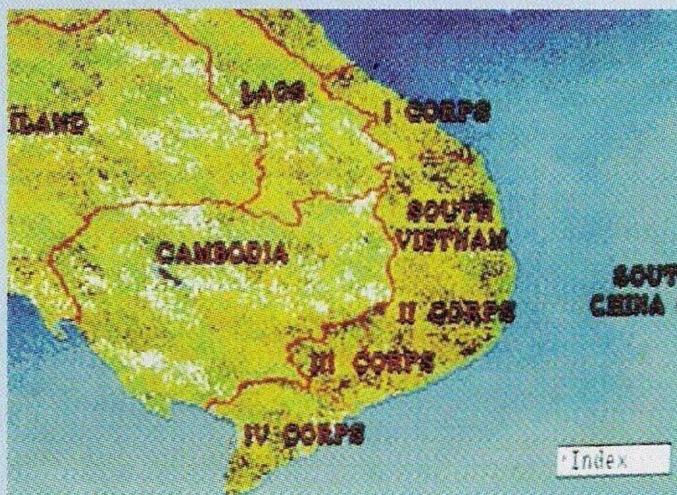


mas sem a ajuda militar nada feito, nem a guerra começava (e não havia razão para a existência do jogo) e a praga comunista espalhar-se-ia.

Onde o grau de realismo é mais notório é nas divisões mi-

podemos reforçar a força aérea, criar reservas e retirar todo o contingente militar.

Nos mapas, todas as unidades estão representadas segundo o código militar, por esse motivo quem não conhecer previa-



litares: podemos mobilizar todas as forças (existentes na realidade); pára-quadistas, boinas verdes, marines, cavalaria, marinha... inclusive as célebres divisões 82.^a e 101.^a (aertransportadas), que fizeram história na invasão da Normandia.

Entre as diversas opções

mente estes símbolos (ou não possuir as instruções) vai ter de descobrir por conta própria (não é muito difícil pois a maioria deduz-se sem complicações).

Se militarmente é bem sucedido, política e economicamente é uma confusão. Podemos gastar milhões e milhões

de dólares sem que saibamos os resultados no orçamento do estado, o que é inadmissível num jogo de estratégia.

Os conselheiros políticos, cuja função primordial é ajudar-nos e orientar-nos nas situações mais melindrosas, nunca estão de acordo, um diz-nos que estamos a proceder bem, o outro nega. Nunca chegamos a saber se estamos a agir bem ou não. Outros factores que no início do jogo estão no máximo e mal encostamos as mãos ao teclado começam a descer vertiginosamente são a moral dos soldados e a popularidade, por mais que tentemos não há modo de as controlar.

Cabe ainda ao presidente escolher qual os quais artigos do jornal ("New York Post") que não interessam ao povo americano (especialmente os que valorizam os ataques comunistas e criticam a intervenção do governo americano), ou seja, a censura, é um trabalho ingrato e sujo, mas alguém tem que fazê-lo.

Resumindo tudo que foi dito anteriormente, "Nam" é uma experiência interessante, tem alguns defeitos, mas com certeza vai agradar a muitos adeptos.

O mais importante em todo o jogo é a técnica utilizada que vai revolucionar os jogos de estratégia vindouros.

Nome: "Nam 1965-1975"

Género: **Estratégia**

Gráficos: **79%**

Animação: -

Som: **75%**

Originalidade: **93%**

Jogabilidade: **86%**

Total: **75%**

Versões: **Amiga, PC e Mac**

POKES & DICAS

94

Amiga:

"After the War" - Premir "Alt" e "B" seguido de "Alt" e "I" para ficar com vidas infinitas.

"Chase H.Q." - Durante o jogo escrever "GROWLER" para, ao teclarmos "T" obtermos tempo suplementar

"Rainbow Islands" - Antes de começarmos o jogo empurrarmos o 'joystick' cinco vezes para cima para ficarmos com cinco créditos

"Barbarian" - Durante o jogo, ao carregarmos "Help", obtemos vidas ilimitadas

"Rick Dangerous" - Escrever "POOKY" na tabela da pontuação para termos acesso ao menu dos níveis

"Test Drive" - Para curvamos com maior precisão carregamos em 'fire'

"Midnight Resistance" - Na tabela da pontuação carregamos no botão direito do rato ficarmos com vidas infinitas

"Lotus Esprit Turbo Challenge" - Para obtermos melhores resultados, neste jogo escolhemos as opções de dois jogadores, como controlamos um só carro na próxima pista o outro ficará em 1.º lugar porque ficou em último na "pole position"; com este processo temos

sempre uma vantagem sobre as viaturas controladas pelo computador

"Gremlins 2" - Escrever "Sinatra" na tabela da pontuação para ficar com vidas infinitas e no quarto nível temos que atingir o gremlin eléctrico com o telefone

Commodore 64:

"Rick Dangerous" Escrever "FLUFOMATIC" na tabela da pontuação para continuarmos o jogo anterior

"PipeMania" - Códigos de acesso aos níveis HAHA, GRIN, REAP, SEED, GROW, TALL, YALI

"Meganova" - O código do segundo nível é 0186

ZX Spectrum:

"Astro Marine Corps" Escrever "SOFT" na tabela de pontuação para obter imunidade

"Regresso ao Futuro 2" - Para passar o primeiro nível basta saltar constantemente enquanto não desviamos dos inimigos; no terceiro nível carregamos na tecla de baixar e disparar

"Shadow Warriors" - Premir "S" e "W" para obter créditos ilimitados

"Stormlord 2" - Os códigos de acesso ao segundo e terceiro nível

são respectivamente: "RJ2PW-UEW" e "RSFEWCV6"

"Ice Breaker" - Para obter vidas a tempo infinito premimos simultaneamente nas teclas "F", "I", "G", e "A" no menu principal

"Senda Selvage" - Repetir o processo anterior com as teclas "P", "T", "N", "O", "K"

"Tuareg" - Pole 40985,201

"Hammerfist" - Poke 522-13,223; Poke 45358,0

"Myth" - Poke 61596,255; Poke 61600,255

Para os compatíveis PC temos a continuação da solução do "Space Quest II"

Depois de termos liberto o nativo dirigimo-nos para a esquerda, sempre por baixo, até encontrarmos um marco do correio.

No chão está uma espécie de fungos, aproximamo-nos e teclamos "get-spore". Seguimos para cima e deparamo-nos com uma planta carnívora repleta de tentáculos. Ao fundo vemos o homem que libertámos há pouco tempo a apanhar bagas de um arbusto, vamos ao seu encontro passando pelo labirinto de tentáculos (sem tocar-lhes). Ao chegarmos ao arbusto teclamos "get berries". Fazemos todo o percurso de regresso (perto dos destroços do hovercraft), subimos a pequena inclinação e dirigimo-nos

para a direita.

Voltamos a encontrar o homem que desta vez está a esfregar-se com bagas que recolheu, teclamos "rub body berries" para lhe limitarmos o gesto. Entramos dentro de água (pela parte superior) e avançamos um ecrã.; o monstro do lago ao ver-nos oleados desiste de comer-nos e vai-se embora.

Mais à frente somos forçados a mergulhar ("hold breath") para entrar nas cavernas submarinas. No interior, junto a uma cavidade, encontramos uma pedra preciosa a piscar, apanhamo-la ("get gem") e voltamos rapidamente à superfície.

Continuamos a avançar até chegarmos a um precipício, aproximamo-nos da árvore que está à nossa frente e teclamos "climb tree".

... E por hoje é tudo mas fiquem atentos às próximas edições pois iremos continuar com esta aventura.

Agradecemos aos prezados leitores **Paulo, Luís Figueiras, Fernando Leite, Gonçalo Brito**, pelo material enviado e à **Carla Moura** pela solução do "Space Quest II".

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

SECÇÃO DO LEITOR

Abrimos esta secção com a carta do **Fernando Leite**, que lança um apelo às editoras de revistas que publiquem uma revista dedicada aos videojogos em português, pois as únicas existentes em Portugal são em inglês ou francês e usam frequentemente "calão" (especialmente nas anedotas), o que dificulta a compreensão.

Caro Fernando, o teu apelo fica no ar, pode ser que muito em breve vejas o teu desejo (partilhado por muitos leitores) concretizar-se.

O **António Vieira** escreveu-nos, porque tem em mãos um problema "bicudo".

Adquiriu no estrangeiro (pelo folheto enviado, presumimos que seja o Canadá) uma consola (uma máquina que serve exclusivamente para jogos e não é programável como um simples computador).

O cabo desta máquina, que liga à televisão, necessita de uma entrada Euro AV. Como o seu televisor não inclui esta entrada, o que fazer? Existe algum monitor com a dita entrada? Qual e onde

adquiri-lo?

Monitor, penso que não, quanto a uma televisão, certamente que sim, quanto à marca e à loja, não fazemos a mínima ideia (e além do mais não podemos fazer publicidade).

No entanto, sugiro que tentes obter mais informações sobre esse cabo e a entrada Euro AV em locais especializados.

Não em lojas de electrodomésticos, mas nas de electrónica e electricidade, aí pode ser que encontres uma resposta mais simples e económica do que ter de comprar uma nova televisão.

Se for possível, até se pode construir um cabo que adapte a entrada pretendida ao teu televisor.

Quanto aos títulos, propomos o "Golden Axe", "Super Monaco GP", "Shinobi", "R-Type", "Última IV" e "Wonder Boy III".

Passemos de imediato aos clubes. Nesta semana, todos eles se destinam somente aos compatíveis Spectrum, as suas principais actividades são a troca de jogos, "pokes" e dicas entre outro material relacionado com computadores e programação.

Ei-los: **Pedro, "Crazy Computer", Baixa da Banheira, Rua do Douro, N.º 18, r/c Direito**

"NewGame" - Torres da Bela Vista, 13-2A, Cidade Nova, 2670 Loures

"C.P. Soft" - Rua Tomás Alcaide, lote 63, 3.º esquerdo norte, 1900 Lisboa

Dos clubes, passamos aos leitores que pretendem trocar "software" por correspondência.

Para o Amiga 500, esta semana contamos com dois leitores: o **Ricardo Jorge** e o **Eduardo Martins**, com os respectivos endereços: **Rua Manuel Gomes Nepomuceno, n.º 12-2.º Esquerdo (telefone: 231 17 19), Lisboa** e **Rua da Boa Fé, 14, 7000 Évora** (pelo menos não se esqueceu do código postal, que afinal é meio caminho andado).

O último leitor a trocar jogos é o **Luís Afonso**, que é possuidor de um compatível PC e, como tal, pretende trocar jogos utilitários e toda a espécie de material para este computador.

Os interessados podem escrever para **Rua Dr. Eugénio Viana de Lemos, N.º 12-2.º Direito, 2330**

Entroncamento.

Findamos a secção do leitor desta edição com os habituais anúncios de venda:

ZX Spectrum + com "joystick", interface, multiface e 70 cassetes - Rui Santos, telefone (01) 807173

Monitor Philips monocromático - Carlos Pinto, 92 10 59 21

Commodore 64 com "joystick" e 25 jogos - Ricardo Miguel, Rua Oliveira Martins, lote 4-2.º Direito, 2735 Agualva, Cacém (telefone: 431 49 67).

Antes de acabarmos, lembramos aos prezados leitores que até meados de Julho decorre a eleição do melhor jogo de 90, que este ano se divide em várias categorias: acção, estratégia, aventura, simulador, perícia, conversão de arcada (adaptação das máquinas), melhor firma e melhor jogo de 90 (o que reúne as melhores características, som, gráficos...). Isto na categoria de 8 e 16 'bits'.

Para colaborar, basta enviarem as vossas preferências num envelope (junto aos "pokes" ou caso preferiram, enviem somente os votos).

Cá contamos com os vossos votos, que são indispensáveis a esta iniciativa.