

# OS JOGOS NO COMPUTADOR

## "THE GUARDIAN ANGEL" E "GENGHIS KHAN"

Esta semana voltamos a apresentar dois jogos para os 8 e 16 'bits' respectivamente.

O primeiro intitula-se "**The Guardian Angel**" e funciona nos compatíveis Spectrum. Sobre este jogo não há muito a falar, não porque seja de fraca qualidade (bem pelo contrário), mas porque se trata de uma reedição de um título antigo, para ser mais exacto do espanhol "Freddy Hardest in South Manhattan".

Com a falta de jogos recentes para o Spectrum certos editores vêem-se forçados a vender os produtos antigos. Para tal mudam-lhe o visual, com uma capa nova, um título diferente e... o que à primeira vista se julgaria ser um jogo novo... é uma reedição.

Também o fazem em Inglaterra e noutros países, só que em situações bem mais apetecíveis, já que o preço destes jogos é substancialmente reduzido.

Quem nunca viu "Freddy, Hardest in South Manhattan" fica a saber que, tal como a maioria dos jogos espanhóis, tem gráficos excelentes (embora monocromáticos), diversificados e detalhados. A jogabilidade é aceitável, difícil, mas com um bocadinho de prática superam-se os principais obstáculos (nos controlos e lutas com os bandidos).

Tem muita acção e uma velocidade que não deixa muito tempo para pensar, mesmo ao estilo do 'Beat 'em' up' (a melhor tradução que exprime esta designação é "Vence-os" ou "Espanca-os").

Concluindo, "**The Guardian Angel**" é um bom jogo de acção, com muitos bandidos, ratazanas, "catterpillars" e muito mais. Embora antigo não deixa de ser uma proposta aliciante para os adeptos do género.

Quanto ao segundo jogo desta semana é uma produção da "Infogrames" para os computa-

dores de 16 'bits'.

Esta firma francesa, cuja experiência no campo da estratégia já data de há vários anos (responsável pelo "Sim City", "North & South"...), resolveu apresentar um título na mesma linha dos jogos anteriores, mas com algumas alterações.

"**Genghis Khan**" não contém uma única cena de acção a intervalar os combates, os gráficos ilustrativos limitam-se ao essencial (com desenhos muito similares aos desenhos animados japoneses), ou seja, é um jogo de estratégia a 100 por cento. O único luxo em que os programadores se esmeraram foi o som, pois "Genghis" contém várias melodias.

Quanto ao desenrolar do jogo, ele divide-se em duas fases (ou cenários) distintas: conquista mundial (Norte de África, Europa e Ásia) ou limitada ao Império Mongol.

Na primeira fase podemos escolher o líder que nos conduzirá às conquistas. Existem quatro no total, representantes dos Impérios Britânico, Bizantino,

um habitual jogo de estratégia...

Existem vários tipos de habitantes, agricultores, soldados (cavalaria, infantaria e arqueiros) e trabalhadores especializados.

Podemos estabelecer um comércio de seda, têxteis, perfume e jóias.

São válidos os tratados de aliança e cooperação com as províncias, para evitar o derramamento de sangue, mas se as condições não nos agradarem podemos conquistá-las e nomear um novo governador de acordo com os nossos interesses.

Ao imperador são permitidas várias imperatrizes e o filho varão sucede-lhe no trono.

Do mesmo modo que atacamos os mais fracos e indefesos, pode-nos acontecer o mesmo: Se, por algum motivo, a reserva de mantimentos estiver em baixo ou as tropas fracas, tornamo-nos uma presa fácil para as províncias vizinhas.

Além disso ainda há hipóteses de sermos atraídos pelos governadores ou afligidos pela

peste bubónica (peste negra). Azares e malefícios não faltam em "Genghis Khan".

Tal como o jogo anterior, é uma proposta interessante para os adeptos.



Nipónico e Mongol (Richard I, Alexis III, Minamoto Yoritomo e Genghis Khan), cada um possui as suas capacidades e limitações.

Se optarmos pela conquista do império Mongol controlamos o Lord Temudjin (mais conhecido por Genghis Khan) na sua ascensão ao poder.

Uma vez escolhido o cenário, "Genghis" desenvolve-se como

Nomes: "**The Guardian Angel**" e "**Genghis Khan**"  
Género: **Acção/Estratégia**  
Gráficos: **78% 58%**  
Animação: **76% -**  
Som: **- 69%**  
Originalidade: **44% 73%**  
Jogabilidade: **87% 78%**  
Total: **80% 75%**  
Versões: **Spectrum/Amiga**

## 95 POKE

Continuamos com a solução do "**Space Quest 2**" deixada em aberto na semana passada.

Ao subirmos à árvore, o tronco acaba por ceder e caímos sobre o precipício.

Continuamos a andar e entramos num bosque. Ao tentarmos atravessá-lo somos aprisionados por um enorme lagarto que, por nos achar pouco atraentes, resolve colocar-nos numa jaula.

Teclamos "Talk man", duas vezes seguidas, para despertar a atenção do lagarto. A seguir largamos o fungo ("drop spore").

Se tudo correu bem o lagarto adormecerá rapidamente: muito velozmente (antes que o lagarto acorde) agarramos a chave da jaula ("get key") e abrimos a fechadura ("open lock") e a porta ("open door").

Ao sairmos apanhamos a corda que se encontra em cima de uma pedra ("get rope"), dirigimo-nos para cima, de novo à esquerda, na direcção do precipício.

Voltamos a trepar à árvore e

## SECÇÃO

Abrimos esta secção esclarecendo uma dúvida pertinente, posta pela "Newgame".

Esta associação pretende saber se existe e, caso a resposta seja afirmativa, onde adquirir o 'modem' para o ZX Spectrum. Esse aparelho, que serve para a comunicação entre os computadores, não é muito popular em Portugal, por motivos económicos.

Não que seja muito dispendioso, mas porque se torna pouco acessível às bolsas portuguesas, devido aos custos de transmissão (por via telefónica). Mas essa situação mudará muito em breve (se é que já não mudou!), pois por todo o lado se fala em redes próprias de comunicação

# DICAS

quando atingirmos o topo prendemos a corda ("climb tree" e "tie rope log").

Só depois podemos descer sobre ela ("go down rope"). Quando chegarmos ao fundo, balançamo-nos ("swing rope"). Durante os primeiros balanços o monstro, que se encontra numa das plataformas, tentará apanhar-nos. Na terceira tentativa devemos saltar da corda (teclando F6).

A seguir dirigimo-nos para a gruta onde não há luminosidade.

Mas ao usarmos a pedra preciosa ("use gem") passamos a desfrutar de um pouco de luz.

Caminhamos em frente até cairmos num buraco. Desta vez encontramos-nos num vale cheio de pedras. Aqui encontramos dois homens pequenos, iguais ao que salvámos anteriormente.

Seguindo-os, vamos ao encontro do chefe da tribo que nos agradecerá por termos salvo um súbdito seu. Somos bem recebidos na aldeia e, quando pretendemos sair, basta avisar os

dois guardas.

A partir daqui tudo se complica: se tentamos avisar, os guardas não prestam a mínima atenção e continuam a contar anedotas um ao outro, enquanto se riem às gargalhadas.

Voltamos a ficar num beco sem saída. Agora, a única solução é esperar que outro leitor nos livre deste problema. Por enquanto os agradecimentos vão para a aventureira **Carla Moura** por este pedaço de solução.

**Spectrum:**

**"Black Bear"** - Carregar em G, F, S e A

**"Last Ninja 2"** - Poke 30684,200

**"Side Arms"** - Poke 39511,24

**"Sai Combat"** - Poke 36564,201

**"Army Moves"** - Poke 50362,0

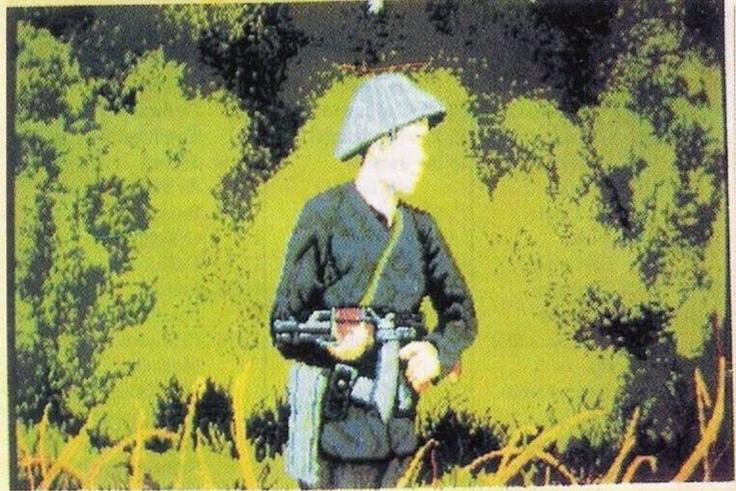
**"Phantom"** - Poke 43210,0

**"Robocop"** - Poke 32701,0

**"Motor Bike Madness"** - Poke 63201,0

**"Impact"** - Códigos de acesso aos níveis mais avançados: EGGG, CHIC e LEAD.

**"Renegade 3"** - Premir "Q" e "T", simultaneamente, para passar de nível.



**"Tartarugas Ninja"** - Carregar em 0, 9, 2, G para obter energia ilimitada.

**"Dominador"** - Para ficarmos imunes aos inimigos basta premir nas teclas H, I, J, K, L e M.

**"Xenon"** - Pausar o jogo e teclar T, I, N e Y em simultâneo.

Acabamos com algumas dicas para o "The Lost Patrol" (versão do Commodore Amiga) enviada pelo grupo "United Soft".

Quando começarmos o jogo (após a queda do helicóptero) seleccionamos "M" com o rato, para termos acesso à condição física da patrulha. Verificamos

que há quase sempre um ou mais elementos da patrulha com lesões devido à queda.

Regressamos ao menu principal e escolhemos "Rest 10 minutes" as vezes necessárias até todos os elementos da patrulha ficarem a 99 por cento. Repetimos esta operação sempre que algum elemento estiver abaixo dos 80 por cento.

Quando chegamos aos arrozais, examinamos a área ("search area") para recolher mantimentos. Nos confrontos com o inimigo devemos retirar, o mais rapidamente possível, e devemos liderar a patrulha com um "scout".

# O LEITOR

que facilitam a vida aos utilizadores e incluem informações como a cotação da bolsa, etc...

Voltando à questão inicial, quando ocorreu o "boom" deste computador havia material para todos os gostos: digitalizadores de som e imagem, "joysticks" de todos os formatos e cores, leitores de disquetes, impressoras e... até mesmo "modem", mas em Portugal pouco se viu.

Quando a adquiri-lo, está praticamente fora de questão e, mesmo se houvesse à venda, seria uma perda de tempo e dinheiro comprar esse tipo de material para um computador tão ultrapassado.

Os dois próximos leitores pretendem adquirir alguns progra-

mas que não se encontram à venda nas casas comerciais, todos eles para o Spectrum.

O primeiro é o **António Teixeira**, que está disposto a comprar o "Graphic Adventure Creator". Para contactá-lo podem telefonar para o **201 83 85 (no Barreiro entre as 20 e 21 horas)**.

Quando ao **Geraldo Figueiredo**, além das instruções para o programa referido anteriormente também procura as do "Gens 3" e "Mons 3".

Para ajudar este leitor podem escrever para a **Rua Teresa de Jesus Pereira, 32-1.º Esq., 2560 Torres Vedras**.

Passemos de imediato aos clubes de informática.

A **"Mikro Byte Club"** é uma jovem associação que se ocupa dos compatíveis PC. Os sócios podem trocar jogos e utilitários, entre outros tipos de programas.

Mensalmente todos os sócios recebem em casa um jornal acompanhado de uma disquete contendo as últimas informações.

Para mais informações escrever para a **Rua António Amaro Monteiro, 19-1.º Esq., Vila Chã, 2830 Barreiro**.

A **"Super Game"** também possui as mesmas actividades, troca, venda e compra de programas...

Podem contactar o **João** e o **Ricardo** (responsáveis pelo clube) pelos números de **telefone 988 33 27 e 988 14 91**.

Dos clubes passamos ao prezado leitor **Filipe Farinha**, que pretende trocar jogos por

correspondência.

É possuidor de um Spectrum 128 K + 2 e reside no **Impasse A, Lote 5, r/c esquerdo, 2615 Alverca**.

Finalizamos esta secção com os habituais anúncios de venda:

Spectrum 48 K com teclado profissional, 'interface' para 'joystick' e som, jogos e manuais ù **Sérgio C. Silva, Alhadas de Baixo, 3080 Figueira da Foz, telefone (033) 93 06 51**.

Commodore 64 com 20 jogos ù **Jorge Veiga Dias, Calc. do Tojal, 76-1.º Dt., 1500 Lisboa, telefone 70 14 91**.

**"Correio da Manhã"**, **"Os Jogos no Computador"**, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa, é o endereço para onde deve ser enviada a correspondência destinada a esta secção.