

"GEM'X"

«Gem'x» é a última concepção em jogos de perícia oriunda do Japão.

Depois dos soviéticos terem iniciado este género há alguns anos atrás, com o célebre «Tetris», esta fórmula tem sido repetida vezes sem conta. Os norte-americanos, por exemplo, aproveitaram-na para produzir o «Klax» e «Pipemania» e os japoneses para o «Puzznic» e o «Plotting».

Mais uma vez este país nipónico aproveita a velha receita com algum sucesso. Apesar de tudo, «Gem'x» consegue manter um nível aceitável de originalidade o que, à partida, já é um trunfo. Se «Tetris» exigia ao jogador bastante perícia e velocidade, em «Gem'x» predomina igualmente a velocidade, não em reflexos mas na capacidade de resolver problemas num limitado espaço de tempo (muito limitado mesmo!!). É na perícia de como os resolvemos que está a questão, pois cada «puzzle» tem mais do que uma solução. Umás são falsas, outras fazem-nos perder tempo e jogadas.

Dito isto, eis o que se passa realmente em «Gem'x».

O ecrã divide-se em duas partes. Em ambas encontramos um aglomerado de pedras de diferentes cores e formatos.

À esquerda é o sector controlado pelo jogador, no qual podemos activar as pedras, transformando-as ou destruindo-as.

O sector direito é controlado pelo computador (embora seja imóvel).

O objectivo é transformar o nosso aglomerado de pedras

num amontoado idêntico ao do computador.

Simple!!

Dito assim parece ser uma tarefa sem grandes complicações, quase infantil. Mas compreender o objectivo, sem qualquer tipo de ajudas, é um caso sério. Primeiramente, o modo como o ecrã está disposto leva o jogador a pensar que o sector direito não tem utilidade ou que é destinado ao segundo jogador (opção existente).

Quanto às instruções do jogo (contidas no programa), são uma anedota, apenas dizem: «Para passar de nível transforme as pedras». Isto não é nada!

Era preferível que não incluísem esta opção.

«Gem'x» bate todos os recordes em opções inúteis (a culpa não é dos programadores mas dos «piratas» informáticos), além das instruções que não «instruem» ninguém, ainda conta com os telefones dos principais «piratas» e mensagens de agradecimento, entre outras futilidades.

Voltando ao jogo, ao activarmos uma pedra, esta transforma-se noutra mudando de cor duas vezes consecutivas. As quatro pedras circundantes tam-

bém mudam de cor mas essa reacção ocorre uma vez só.

Ao centro do ecrã está exposta a sequência das transformações das pedras. Começa com vermelho, passa a verde, azul, púrpura e a última transformação, antes da destruição, é o amarelo (diamante).

Além da dificuldade de resolver o «puzzle» em pouco tempo, ainda temos que lutar contra um número limitado de jogadas, o que nos complica, ainda mais, a tarefa. Sobretudo se nos enganarmos e tivermos que recuar.

No final de cada nível podemos escolher a trajectória a seguir, pois existem várias possibilidades de acabar o jogo (semelhante ao «Out Run»). Os primeiros níveis são muito simples, mas ao progredirmos encontramos níveis verdadeiramente diabólicos.

Os gráficos são simples, suficientemente bons para ilustrar o jogo e têm um traçado semelhante aos desenhos animados japoneses.

O mesmo se aplica ao som: tem uma música agradável e inclui algumas vozes digitalizadas (suspiros, risos, exclamações e pequenas frases).

Concluindo, «Gem'x» é uma proposta original e interessante para todos os adeptos da perícia.



Nome: «Gem'x»
 Género: Perícia
 Gráficos: 75%
 Animação: -
 Som: 79%
 Originalidade: 81%
 Jogabilidade: 77%
 Total: 78%
 Versões: Amiga, PC, ST e C64

POKES

Spectrum:

«Puzznic» - Poke 37913,151: Poke 46084,151 (tempo e jogadas ilimitadas)

«Lotus Esprit Turbo Challenge» - Poke 52856,0 (qualificação garantida)

«E-motion» - Poke 40459,0: Poke 40460,0: Poke 37864,0 (vidas infinitas)

«Extreme» - Poke 54386,0: Poke 48960,0: Poke 55850,0: Poke 54275,0: Poke 48022,0: Poke 54642,0 (todos os itens ilimitados)

«Sim City 48k» - Poke 28252,0: Poke 28253,0: Poke 28254,0: Poke 36598,0: Poke 36599,0: Poke 36600,0 (dinheiro infinito)

«Garfield» - Poke 33595,0 (não necessitamos de comida)

Amiga:

«Gem'x» - Códigos de acesso do nível B ao F; Earthian, Kenichi, Inokuma, Burai e Badman.

«Mighty Bombjack» - Escrever na tabela da pontuação «Rabbit» (seguido de três espaços) e premir F4 e F5 para escolhermos o nível por onde começar

«Fighter Bomber» - No nome do piloto introduzimos «Buckaroo», durante o jogo premimos «D» para irmos ao encontro dos alvos

Atari ST:

«Loopz» - Para obter vidas ilimitadas teclamos «Audiogenic» no

SECÇÃO

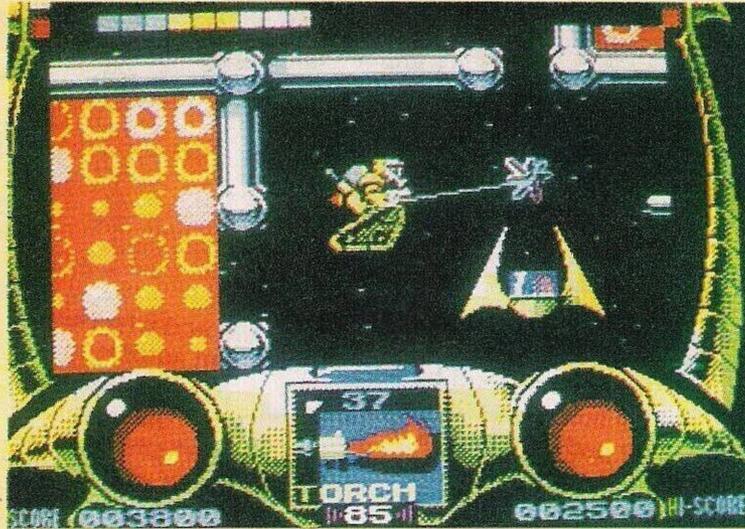
Abrimos esta secção com a divulgação de dois clubes. O primeiro intitula-se «AF Software» e destina-se, exclusivamente, aos possuidores do Spectrum +3. Nesta associação trocam-se jogos, utilitários, entre outro tipo de material relacionado com este computador. Usam como suporte de informação as disquetes de 3". Quanto a cassetes, nem pensar, além de serem muito lentas estão ultrapassadas.

A «AF Software» inclui na sua listagem de programas (desde jogos a utilitários e didácticos) inúmeras novidades importadas de Inglaterra e inéditas em Portugal.

Para ingressar neste clube basta enviar uma disquete com a lista de programas para o seguinte endereço: Estrada de Benfica, 690, 1.º Esquerdo,

DICAS

(97)



briagado (que, por sua vez, nos dará um controlo remoto). No WC, dentro do lavatório apanhamos um anel, quando saímos do «pub» chamamos por um táxi e quando o motorista nos perguntar pelo destino respondemos «Store». Quando chegarmos ao interior apanhamos uma revista, uma garrafa de vinho e, antes de pagarmos ao atendedor, devemos introduzir «buy rubber».

Ficamos na rua à espera que um embriagado passe à nossa frente, trocamos o vinho por um canivete. Voltamos a chamar o táxi para nos levar ao «Lefty's».

E por esta semana é tudo, no próximo domingo regressamos com mais material.

«Os Jogos no Computador», «Correio da Manhã», Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa, é o endereço para onde devem escrever-nos.

menu; para o mesmo jogo eis os códigos de acesso aos níveis mais avançados: EASY, GRVY, TRBY, STNL, GZPN, PLGR, KRNC, BGDK, FRNK, ZSZS

«Horror Zombies from the crypt» - Códigos de acesso do 2.º ao 6.º nível; WOLFMANN, HAMMER, LUGOSI, NOSFERATU, GARLIC

«Supercars» - Introduzir na tabela da pontuação qualquer um dos seguintes nomes para usufruir dos poderes; FRED, REDO, ODIE, BIGC, POOR, QUIT, EXIT, HELP, FUCK, CUNT, TWAP, SHIT, TURD, PISS, WANK, CRAP

Ficamos a seguir com a solução do «Damocles» iniciada na passada semana.

Depois de termos chegado a Birmingham Islands (03-14), apanhamos o transportador, largamos a nave e saímos do edifício na direcção de Dion North, seguido de Windmill (00-05), deixamos a nave, apanhamos os explosivos e a nave e entramos no transportador.

No interior teclamos 0 para viajarmos até Hantzens new house (07-01). Saímos de casa (utilizando a chave B) e na nave voamos até Industrial house 1 (01-02) desce-mos ao pavimento inferior e recolhemos mais um explosivo.

Voltamos a abandonar o edifício

e dirigimo-nos a Vulcan island, à coordenada 08-08 onde devemos apanhar mais outro conjunto de explosivos.

Saímos deste planeta e voamos rumo a Damocles, em voo rasante (o mais baixo possível, na direcção sul) largamos todos os explosivos pelo percurso à excepção de um.

Feito isto activamos o detonador e ajustamos a potência do motor para 9 (utilizando o «keypad»).

Introduzimos a contagem decrescente de modo que possamos escapar, a seguir seleccionamos o último explosivo e armamos-lo (através do «keypad» na tecla 5), largamos-lo e fugimos o mais rápi-

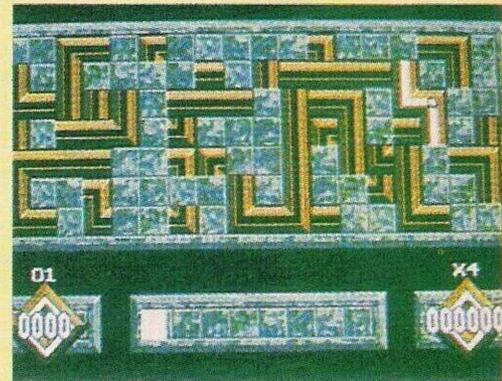
do que pudermos.

Se tudo foi cumprido à letra, era uma vez «Damocles».

Agradecemos aos leitores «United Soft» e António Fernandes pelo material enviado.

Finalizamos esta secção com algumas dicas para o jogo «Leisure Suit Larry in the Land of Lounge Lizards» (grande título!).

No «pub» compramos uma garrafa de «whisky» para oferecermos ao homem em-



O LEITOR

1500 Lisboa.

O José Diogo é fundador de uma associação de informática que se ocupa dos compatíveis Spectrum. Já que este leitor ainda não escolheu o nome da dita associação e nos pediu umas sugestões, que tal: «Specy clube», «VIP Spectrum», «ZX clube», ou, se optares por um estilo mais original e diferente, ainda te restará: «Há mar e mar e ir e voltar» ou «Não há dois sem três». A morada do Diogo fica na Avenida Dom Pedro V, n.º 1, 3.º eq., Linda-a-Velha, telefone 01/419 02 03.

Dos clubes passamos aos leitores que pretendem trocar «software» por correspondência.

O Nuno Gabriel Tavares pretende trocar jogos e utilitários em disquetes de 3,5" para os compatíveis IBM PC,

dá preferência aos residentes na área de Aveiro. Eis o seu endereço; R. Desembargador Correia Teles, 3860 Estarreja, telefone 034/42037. Igualmente para este computador e ainda para o Spectrum 48K, escrevemos o Nuno Pinheiro. Quem estiver interessado em trocar com este leitor pode escrever para a Av. da Liberdade, n.º 10, 7370 Campo Maior.

Ficamos com os pequenos anúncios de venda.

O Rui Fernandes tem para venda um Commodore 64 com respectivo manual, gravador e 50 jogos. Para mais informações contactar o Rui pelo endereço; Rua Dr. Silva Paulo, L 8, 1 Dt.º, Santo Amaro, 2780 Oeiras, telefone 44 28 58.

Quanto ao Paulo Gonçalves, pretende desfazer-se de um Spectrum +2A com monitor

monocromático, «joystick» e cerca de 400 jogos. Os interessados podem telefonar para o 081/44358. Finalizamos esta secção do leitor desta semana com algumas questões propostas por leitores.

O Pedro Ribeiro tem três dúvidas: qual a diferença entre um computador de 8 e 16 «bits»; quais as melhores revistas para o Amiga e como se introduzem «pokes» no Amiga?

Para a primeira questão, a diferença reside no «chip» processador, o que implica forçosamente a velocidade no processamento e tratamento de dados.

Quanto às melhores revistas, não há nenhuma que se diga «a melhor» mas a escolha é extensa, desde as francesas «Joystick», «4 Generations» e «Tilt» às britânicas «Amiga User», «Zero», «Computer & Videogames», «Raze»...

Os preços vão dos 500 aos 2000 escudos. O melhor será consultares as revistas e esco-

lher uma de acordo com os teus interesses.

O leitor José Almeida é um grande adepto de jogos de aventuras, sobretudo os da «Sierra» e pretende contactar com outros amantes de aventuras com a finalidade de trocar informações. Os interessados podem contactar o José pelo telefone 01/453 24 78.

De Vila Real de St.º António escreveu-nos um leitor que adquiriu recentemente um compatível PC e tal como o seu filho adora jogos de acção, simuladores, aventura e estratégia (mais valia dizer tudo!).

Pretende entrar em contacto com outros leitores para trocar informações respeitantes ao computador e jogos.

Tem inúmeros contactos no estrangeiro e possibilidades de obter programas. Para «dar uma mãozinha» a este leitor podem escrever para: E.J. Baptista, Apto 93, 8900 Vila Real de Santo António.