

# OS JOGOS NO COMPUTADOR

## 'RAILROAD TYCOON'

«Railroad Tycoon» é o último trabalho da «Microprose» e, tal como os anteriores títulos desta firma especializada em programas de simulação e estratégia, é mais um jogo condenado ao sucesso.

«Railroad» não é apenas mais um jogo entre muitos. Para compreendermos a sua existência temos que regressar até meados de 1989, data do lançamento do célebre «Sim City», que revolucionou todo um género de estratégia anteriormente concebido.

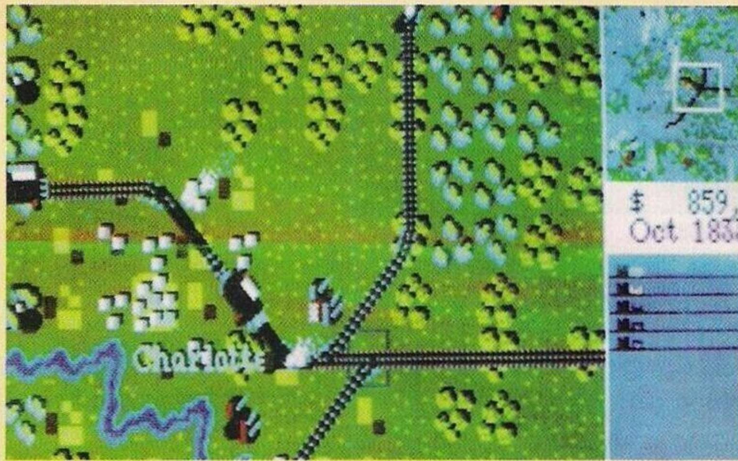
Depois disso, este tema voltou a ser revisitado, sempre com sucesso e originalidade (coisa rara!). A «Ocean» ripostou com o «Sim Earth» e agora chegou a vez da «Microprose».

Embora siga o mesmo estilo, consegue contornar o problema da originalidade, pois é sempre difícil criar um jogo baseado noutro, sem cair na repetição. A solução escolhida foi impecável!

«Railroad Tycoon» remonta à época áurea das locomotivas, durante a revolução industrial. Foi nestes anos prósperos que muitos fizeram (e perderam) fortunas.

Para a construção do nosso império financeiro, temos três cenários à escolha: Europa (continental), Inglaterra e Estados Unidos da América (dividida em duas zonas, Oeste e Este).

Uma vez escolhido o cenário, é altura de começar o jogo. Em vez de prosperarmos e evoluirmos numa única cidade, temos de desenvolver toda a região. Para tal, instalamos indústrias, que forçosamente implicam postos de trabalho, ou seja habitantes. As indústrias



mais comuns são as fábricas de papel, minas de carvão, plantações de algodão, fábricas de tecido, etc.

No fundo, o objectivo é prosperar toda a região, sempre dependendo dos caminhos-de-ferro, já que é deles que obtemos os lucros anuais.

Podemos colocar os carris (simples ou duplos), escolher os comboios e carruagens adequadas à situação (carga ou passageiros), bem como as trajetórias, quanto mais eficientes e económicas, maior proveito obteremos.

Para obtermos mais lucros, colocamos restaurantes ou postos de correio junto das estações.

«Railroad» não é só construir e esperar pelos resultados. Como investidores que somos temos que rentabilizar o nosso negócio. Cada ano que passa, recebemos um relatório referente às actividades financeiras (défice ou débito) e podemos visitar um corretor (compra e venda de acções).

Temos de ser bastante competitivos, não só na tecnologia como nos preços, pois a rivalidade entre as diversas companhias é acérrima.

Porém, tal como em «Sim City», não estamos alheios às vontades da natureza e da sorte; podem acontecer-nos as mais variadas desgraças, desde

tempestades, dilúvios, descarrilamentos ou choque entre os comboios, até greve dos trabalhadores, guerras, etc.

A vida das cidades vai depender dos comboios, pois são eles que transportam os habitantes e as fontes de energia, como o carvão e o petróleo.

«Railroad Tycoon» é isto tudo!

Uma simulação brilhante para todos os adeptos de estratégia. Os possuidores do Amiga interessados nesta aquisição deverão informar-se sobre a versão disponível. Se o(a) vendedor(a) disser que o jogo tem partes do texto em inglês e outras em alemão, esqueçam!

Na realidade, esta versão «piratada» está completamente em alemão (exceptuando uma ou outra opção), incluindo os textos informativos e as mensagens que são os factores mais importantes.

Mas, se por acaso conhecer a língua, não hesite.

Nos compatíveis PC não há notícias que tenha acontecido o mesmo acidente.

Nome: «Railroad Tycoon»

Género: Estratégia / Simulador

Gráficos: 75%

Animação: 66%

Som: 79%

Originalidade: 89%

Jogabilidade: 85%

Total: 92%

Versões: PC e Amiga

## 107 POKES &

Amiga:

«Silent Shadow» - O código de acesso ao último nível é PB100.

«Nebulus» - Premir a barra de espaços no menu para ter acesso ao modo «trainer» (podemos praticar em qualquer nível).

«Storlord» - Durante o jogo ao premirmos «C» obtemos vidas ilimitadas; carregando na barra de espaços seguido de «L» permitenos avançar um nível.

«Lemmings» - Códigos de acesso aos níveis mais avançados (continuação da semana passada); LGMCCJMFFS, FICKNLGFW, MCANMLFHFV, BMOMLF MIFS, CAJMGJMJFS, OKJON KCKFJ, NHMFMCGFLF, KMFMCKNMFT.

Atari ST:

«Kick Off» - Para defendermos qualquer grande penalidade, colocamos o «joystick» no modo «auto-fire» (funciona na versão do Commodore Amiga).

«Supercars» - Introduzir «RICH» na tabela de pontuação para obtermos mais dinheiro. Na aquisição de um carro, usamos qualquer uma das frases que mencionem «Garfield» ou «Monty Python», para beneficiarmos de um desconto. Os códigos de aces-

## PRÓXIMAS

«Croisière pour un Cadavre» é o título original da mais recente aventura da firma francesa «Delphine». A julgar pelos anteriores trabalhos («Operation Stealth», «Future Wars»), deve ser um jogo excepcional. A não perder!

Esta firma só acredita em sucessos.

Outra editora não menos conhecida também adopta a mesma política em termos de sucessos, só que em áreas completamente diferentes: acção e, mais recentemente, simuladores.

A fama desta firma foi conquistada pelos excelentes programas que excedem as capacidades de qualquer computador, preparando-se agora para o lançamento do «Armour Geddon», um simulador com gráficos poligonais tridimensionais.

Tudo indica que seja mais um sucesso.

## 0-4-0 Grasshopper



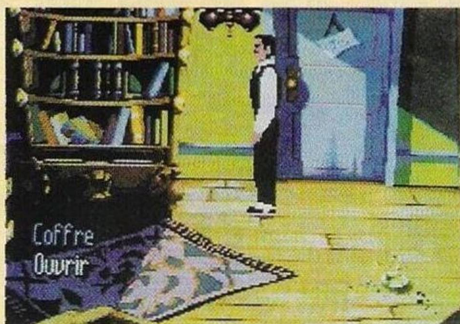
Maximum Speed 20 mph  
Power at Drawbar: 500hp  
Price: \$10,000

Rated Train Speed / %Grade:

cars:	20 mph (0%)	13 mph (2%)	10 mph (3%)
cars:	15 mph (0%)	10 mph (2%)	8 mph (3%)
cars:	12 mph (0%)	8 mph (2%)	7 mph (3%)

por Paulo Ferreira

# CAS 101



so aos níveis mais avançados são «BIGC» e «ODIE» (também é aplicável ao Amiga).

«Beach Volley» - Conduzimos o nosso parceiro de equipa para o canto inferior direito; quando recebermos a bola lançamo-la em

frente. Em resposta, o computador lançará sempre a bola para fora do campo.

«Flood» - Ao introduzirmos «MEEK» temos acesso a qualquer nível do jogo.

Compatíveis PC:

«Aspar GP Master» - Para chegarmos ao final do campeonato, introduzimos o código 12F5105C3598+60.

«Ultima VI» - Estabelecemos diálogo com o Lolo e introduzimos a palavra «SPAM» três vezes consecutivas, seguido de «HAMBUG» (uma vez só). Com este truque podemos alterar os nossos objectos e o «status» (energia, experiência...)

Spectrum:

«Phantis» - Código de acesso à segunda parte: 18757.

«The Guardian Angel» - Poke 59005,0.

«Goody» - Carregar simultaneamente em «G», «O», «D», «Y», para obter vidas infinitas.

«Don Quixote» - O código de acesso à segunda parte é: «El ingenioso hidalgo».

«Aventura Original» - Os códigos de acesso são: «BATRACIO» e «TIMACUS».

Para os entusiastas da programação, reservámos uns «pokes» de extrema utilidade:

Poke 23757,0: Poke 23758,0 (anti-merge)

Poke 23756,0 (põe na linha 0 a primeira linha do programa)

Poke 23572,32 (anula a função «Edit»)

Poke 23607,60 (listagem visível)

Poke 23607,100 (listagem invisível)

Poke 23613,0 (desliga quando há mensagem de erro).

Antes de finalizarmos, agradecemos aos prezados leitores **Nelson, João Teles, Armando dos Santos e Nuno Ricardo** pela colaboração neste espaço.

Para o final reservámos as habituais dicas para o «Larry I».

Ao sairmos do táxi dirigimo-nos à entrada da discoteca cuja entrada é guardada por um segurança. Mostramos-lhe o cartão, para que nos deixe entrar, subimos as escadas e, ao entrarmos, deparamos com uma cena muito engraçada: ninguém está a dançar e só um dos clientes é uma mulher.

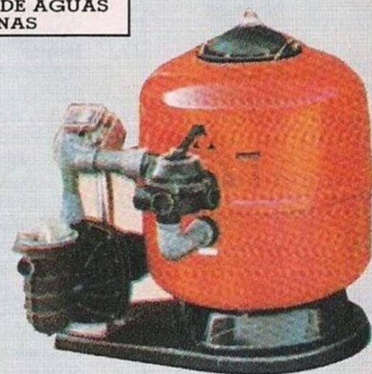
Sentamo-nos numa cadeira junto dela e entregamos-lhe a rosa, o anel e a caixa de «bombons», a seguir convidamo-la para dançar e levantamo-nos para a pista.

Quanto ao resto, continuaremos para a próxima semana. Continuem a escrever-nos para:

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

# PISCINAS

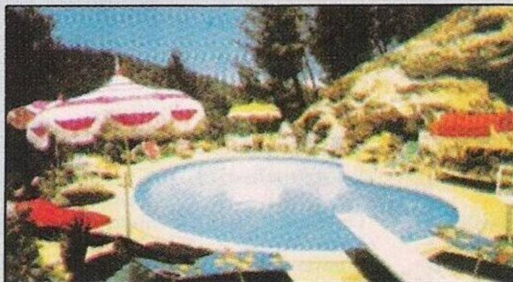
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA  
PROJECTOS E MONTAGENS  
CENTRAIS DE PRESSÃO  
GRUPOS SUBMERSÍVEIS  
GRUPOS ELECTRO-BOMBAS  
MOTORES ELÉCTRICOS  
ALTERNADORES  
MATERIAL ELÉCTRICO  
REBOBINAGENS  
MOTO-BOMBAS  
MOTORES DIESEL  
TUBAGENS E ACESSÓRIOS  
QUADROS DE CONTROLE  
TRATAMENTO DE ÁGUAS E PISCINAS



DISTRIBUIDOR BOMBA ELIAS

Consulte-nos.

Estudamos caso a caso.



## HIDROMOTORES, LDA.

SEDE: Trav. do Carvalho, 12 (Esquina com a R. de S. Paulo) - 1200 LISBOA  
Telefones 342 35 65 • 346 34 52 • 37 19 83

ARMAZÉNS E OFICINAS: Calçada da Bica, 24 r/c - 1200 LISBOA  
Telefone 346 15 67

## ÚLTIMAS

Agora que a correspondência destinada à secção do leitor abrandou o ritmo, já dispomos de espaço para publicarmos outras notícias, de um modo geral relacionadas com os videojogos.

O primeiro assunto é a campanha «anti-pirata» que tem vindo a assolar o solo britânico.

Foi criada uma federação contra os piratas informáticos que oferece um prémio por cada denúncia de venda de cópias não legais. O prémio oferecido é a saborosa quantia de 1000 libras, o que equivale a uma soma superior aos 250 mil escudos. Por este dinheiro, há até quem denuncie a própria avó... A tentação é grande...

Para o prémio ascender a este valor, dá para imaginar qual será a multa «oferecida» aos vendedores.

Se chegar a ser montado um sistema idêntico em Portugal, incluindo a «horrível» parte das denúncias e prémios, vai ter com certeza muitos apoiantes e colaboradores.