

OS JOGOS NO COMPUTADOR

"WARZONE"

A «Core Design» soma e segue! Ainda não se «refez» do sucesso causado pelo «Chuck Rock» e caba de publicar outro título extraordinário.

Estamos a falar de «Warzone», a sua última produção, que apesar da recente fundação de «Core» tem vindo a obter imensa fama. Se continuar com programas deste nível passará a ser uma rival directa da «Ocean» e das restantes firmas que operam unicamente nos 16 «bits».

Embora muitos leitores julguem que as empresas de vídeo-jogos e «software» recreativo são um parente pobre das especialidades em utilitários e dos considerados programas «sérios», não é verdade!

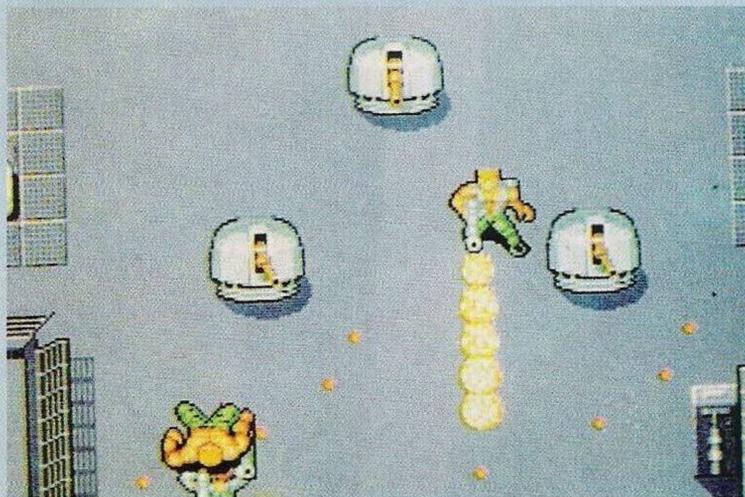
No ramo dos jogos a competitividade é agressiva e envolve recursos económicos bastante elevados, usados na aquisição de direitos (filmes, arcadas...), programadores, grafistas, músicos, publicidade, etc...

É precisamente por estes (e muitos outros) motivos que é cada vez mais raro assistirmos ao aparecimento de novas firmas.

Especialmente no caso da «Core», que não só «entra a matar», como promete novidades escaldantes (ex: «Heimdall», «Frenetic»). Voltando ao jogo desta semana, «Warzone» não é nem pretende ser original. É apenas o retomar de um género há muito tempo esquecido.

Pura acção com muitos tiros e violência, ao estilo do «Commando». Nada mais simples do que isto!

Controlamos um soldado (ou dois caso optemos pelo modo de dois jogadores em simultâneo, o que facilita a nossa tarefa) que consiste em percorrer território



hostil, destruindo as bases e o arsenal inimigo e, sempre que possível, resgatando reféns, o que nem sempre é realizável.

A equipa da «Core» adicionou ao «Warzone» inúmeros itens. Entre eles energia suplementar, imunidade temporária, incremento do poder de fogo e vidas extras. Quanto à variedade das armas, a escolha é vasta: lança-chamas, granadas, bazoca, bombas, mísseis teleguiados (encontram os alvos) e tiros duplos, triplos ou até mesmo quádruplos.

Nenhum destes objectos se encontra à superfície. A maioria está guardada em pequenas caixas (só abrem quando são atingidas). Alguns são oferecidos pelos reféns e os mais valiosos (vidas, energia) estão escondidos pelo ecrã. Os cenários de «Warzone» também são diversificados: pontes, selvas, pân-

tanos, complexos militares, enfim, o habitual em jogos de acção.

No final de cada nível voltam a aparecer os imprescindíveis inimigos, «duros de roer» e enormes.

Exemplo disso são o tanque, o helicóptero, a fragata e o resto da artilharia pesada.

«Warzone» é composto unicamente por cinco níveis (excepcionalmente os secretos) de dificuldade progressiva e bem acentuada. O balanço final deste jogo é positivo. Para os adeptos de acção é um desafio estimulante e para os iniciados um bom começo.

Quanto à dificuldade, não desistam logo ao início pois, como um pouco de experiência, facilmente desvendamos todos os segredos.

Nome: «Warzone»
Género: Acção
Gráficos: 73%
Animação: 72%
Som: 69%
Originalidade: 53%
Jogabilidade: 70%
Total: 80%
Versões: Amiga, ST e PC

103

POKES

Aqui está! Graças ao nosso prezado leitor **Délio Almeida**, o Commodore 64 volta a marcar presença neste espaço.

C 64:

«Myth» - Premir «A» e «?» para obtermos todas as armas
«Operation Thunderbolt» - Na tabela da pontuação escrevemos «EDOMTAEH» («cheat mode» ao contrário) para ficarmos com créditos infinitos.

Gemini Wings» - Códigos de acesso aos níveis mais avançados:

«MRWIMPEY», «CLAS-SICS», «WHIZZKID», «GUNSHOT», «D.GIBSON» (nível 2 ao 7)

New Zeland Story» - Quando o jogo acaba de carregar, escrevemos «TRY CHEATING» (o ecrã de rebordo ficará verde) para obtermos vidas ilimitadas.

Batman, the Movie» - Combinação dos «sprays» (passagem do 3.º ao 4.º nível); «Green Spray Can», «Purple Cream Pot» e «Yellow Spray Can».

Navy Moves» - Código de acesso ao 2.º nível: 2277

Techno Cop» - Premir simultaneamente em «Ctrl» («control»), «A», «X» e «3» para nunca perdermos vidas.

Game Over» - Código de acesso ao 2.º nível: «ZAPPA».

Pink Panther» - Para termos acesso a qualquer nível do jogo procedemos do seguinte modo; dirigimo-nos ao mercado para

SECÇÃO

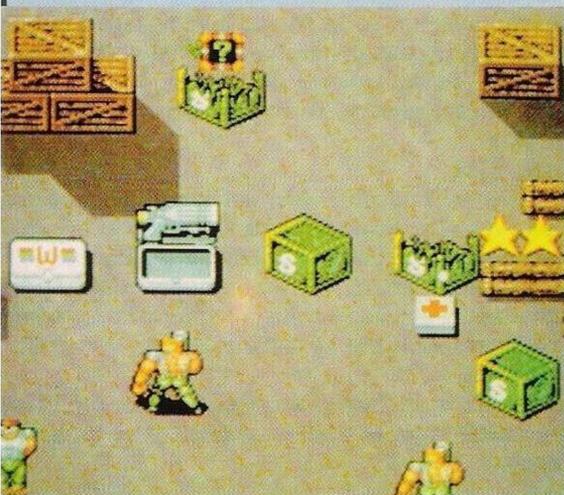
Abrimos esta secção com os leitores que pretendem trocar jogos por correspondência.

O **Hugo João** é possuidor de um Commodore Amiga e na sua lista de «software» inclui mais de 150 jogos, utilitários e demos. Reside na Rua das Papoilas, lote 274, 1.º esquerdo, 2870 Montijo.

O **Jorge Miguel** e o **Luís Guerreiro** desejam entrar em contacto com outros leitores que sejam possuidores do Spectrum.

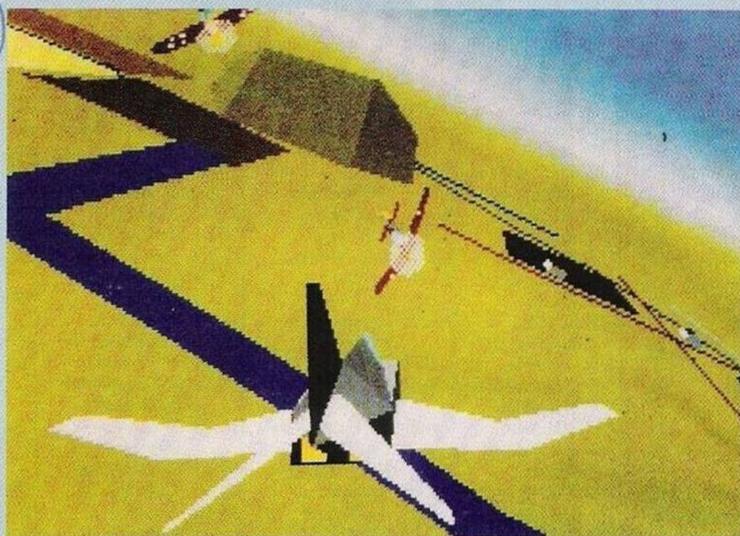
Os interessados na troca de jogos podem escrever para os respectivos endereços: Rua João de Barros, lote 157, Famões, 2675 Odivelas e Rua Luís de Camões, 1 - A, 2.º esquerdo, 7520 Sines.

Das trocas passamos, de ime-



DICAS

103



adquirir o chapéu, seguimos ao «jobs» e seleccionamos o nível seguinte, regressamos ao mercado e apanhamos o objecto respeitante ao nível anteriormente seleccionado e, finalmente, no «jobs» já podemos escolher o nível pretendido.

Spectrum:

«Myth» - Poke 61596,100

«Toobin» - Poke 61721,0

«Silkworm» - Poke 47894,0

«Advanced Pinball Simulator» - Poke 34846,201

«Pedro Delgado» - Poke 30081,201

Ficamos de seguida com a aventura «Larry I» que tem vindo a ocupar um lugar de destaque nesta secção há inúmeras semanas.

«Larry I» - (Commodore Amiga, Atari ST e compatíveis PC):

Depois de termos telefonado à loja de bebidas (555-8039), encomendamos vinho («wine») e indicamos a suite nupcial («in casino in suite») como local de entrega.

Assim que efectuarmos esta chamada, pedimos um táxi e dirigimo-nos ao casino. Antes de entrarmos esperamos que um vagabundo nos venda uma maçã («pay»).

No interior do casino entramos no elevador e premimos o botão («four») para subirmos até ao quarto andar. Batemos na porta que tem uma insígnia em formato de coração («knock

door»).

Dentro do quarto encontramos a nossa amada esposa, com o vinho na mão, preparada para uma longa noite de farra. Abrimos a garrafa («open wine») e deitamo-nos na cama («nude»).

Mas a nossa alegria é brusca e interrompida quando somos amarrados à cama e roubados pelo própria mulher que depois destas acções vergonhosas se retira airosoamente.

Felizmente estávamos preparados para uma situação destas e tínhamos escondido um canivete (ao estilo do McGyver), usamo-lo para cortar as cordas («use knife» e «take rope») e recolhemo-la pois poderá ter utilidade no futuro.

Depois desta atribulada experiência descemos até ao r/c («one») no elevador.

No piso inferior (sala de jo-

gos) voltamos às mesas de jogo até obtermos 100 dólares, quando conseguirmos angariar esta quantia saímos do casino e entramos num táxi que nos levará ao Pub («Lefty's»). Neste cenário repetimos todos os passos para entrarmos no quarto da rapariga (mas não utilizamos o controlo remoto pois o «gordão» ainda está entretido com o filme).

No quarto abrimos a janela («open window») e saltamo-la («go out window»).

Por esta semana ficamos por aqui, no próximo Domingo regressamos com mais novidades e a continuação desta solução.

«Os Jogos no Computador», «Correio da Manhã», Rua Mouzinho da Silveira, 27,1200 Lisboa, é a direcção para onde devem enviar-nos a correspondência desta secção.

PRÓXIMAS

O nome do famoso piloto Chuck Yeager (o primeiro a bater a barreira do som) volta a servir de tema para um jogo de computador. Intitula-se «Chuck Yeager's Air» e é a última novidade em simuladores de combate aéreo.

No final de cada cena podemos visionar toda a acção, tal como se fosse um filme, acelerando, rebobinando ou ampliando uma determinada área do ecrã...

Pode ser que a «coisa» tenha interesse! Já há tantos simuladores que, mais um, não vai fazer diferença.

Dois jogos bem mais prometedores são o «Megalomania» e «Agony». O primeiro tem semelhanças com o «Populous», também é de estratégia e, visualmente, pouco difere. Só que em aspectos militares é mais completo. A não perder!

O segundo é de acção e é produzido pela «Psygnosis». Este facto dispensa grandes comentários; esta firma tem uma reputação única no que diz respeito à qualidade dos seus jogos.

Outra aposta a não perder.

DO LEITOR

diato, para os clubes. Esta semana são quatro, dois operando exclusivamente no Spectrum e os restantes no Amiga e compatíveis PC, ei-los:

«The Spectrum Mania» - Sérgio Miguel, Rua Central, 25, Vila Azedo Neves, 7800 Beja.

«Newgame» - Torres da Bela Vista, 13 - 2A, Cidade Nova, 2670 Loures (telef: 988 77 18).

«Amigamania» - Paulo Guarda, Rua do Ribatejo, lote 167, 1.º Dt.º, 2870 Montijo (telef: 231 20 31).

«Jetsoft» - (Amiga e PC) António Sousa, Rua Fialho de Almeida, n.º 36, 7960 Vidigueira.

Todos os clubes acima anunciados exercem o mesmo tipo de ac-

tividades: troca de jogos, utilizatórios de todo o material relacionado com computadores, desde jogos a dúvidas na programação.

O prezado leitor Cláudio queixa-se por termos deixado de publicar material para o Commodore 64 e pergunta-nos porque tal aconteceu. Caro Cláudio, não te preocupes pois esta semana o C 64 regressa em força. Quanto à frequência que o material é publicado, depende inteiramente da colaboração dos leitores.

Já que escreveste para este espaço, porque não colaboras com algumas dicas? Por mais insignificantes que sejam serviriam de ajuda a muitos leitores.

A «Newsoft» voltou-nos a

questionar sobre a legalização do «software, já está em vigor ou não?»

A julgar pelas casas comerciais e pelas informações de que dispomos, NÃO!

Mas está prestes a sair, por enquanto está em «stand by», mas num prazo máximo de seis meses entrará em vigor. A maioria das lojas da especialidade já está a preparar-se para esse acontecimento, por esse mesmo motivo têm elaborado uma lista onde exibem o preço de um jogo nas duas modalidades, original e cópia.

A diferença de preços é colossal, mas quem prefere original já não tem desculpa.

Quanto à vossa sugestão de reunirmos uns tantos adeptos de microcomputadores e publicar uma revista, fico bastante lisonjeado por me terem eleito líder desse

projecto ambicioso, mas não basta reunir algumas pessoas e decidir, de um momento para o outro, elaborar uma revista. Para tal há que obter patrocínios, garantir a distribuição, fazer um estudo sobre a aceitação da revista, calcular a tiragem e, o principal, é o fundo monetário.

No entanto, agradeço a confiança depositada. Quem sabe no futuro...

Findamos esta secção com os pequenos anúncios de venda.

- Commodore Amiga 500, monitor policromático e cerca de 85 programas, telefone 942 48 44.

- Spectrum + 2, televisor P.B., «joystick» e 60 jogos, telefone 852 01 50.

- Timex 2048 com 100 jogos, Diogo, telefone 437 61 55 (Queluz).