

"THE SECRET OF MONKEY ISLAND"

Aqui está!

Mais cedo ou mais tarde tinha que acontecer!

Este alarido deve-se ao «The Secret of Monkey Island», a última coqueluche dos videojogos.

Incrivelmente este título tem conquistado a crítica em todas as revistas e países, desde norte-americanos a franceses e ingleses.

A firma responsável por este sucesso desmedido é a famigerada Lucas Film Games cuja vasta experiência em aventuras dispensa apresentações («Loom», «Maniac Mansion», «Indiana Jones and the Last Crusade»...)

Tudo começa com um jovem chamado «Guybrush Threepwood», cuja profunda ambição é ser pirata. É uma ocupação plena de aventuras, fortuna e até bonitas mulheres.

«Guybrush» dirige-se à Ilha Melee, um refúgio de todos os piratas das Caraíbas, com o intuito de se alistar num navio.

Mas cedo descobre que não basta querer. Primeiro tem que passar por uma espécie de rito: as três provas.

As provas consistem em demonstrar bravura e talento com a espada lutando com o melhor espadachim da ilha (que é uma mulher!), encontrar um tesouro perdido e roubar um objecto valioso.

São estes os requisitos que

separam um homem vulgar dos piratas.

Embora a história seja interessante, o que realmente faz de «...Monkey Island» um jogo fenomenal são as situações em que o personagem por vezes se encontra e o desenvolvimento do argumento.

O tom predominante da aventura (e o segredo do seu sucesso) é o humor. É impossível jogarmos mais de cinco minutos sem soltarmos umas boas gargalhadas, não só pelas piadas, mas pela própria estrutura do jogo.

Isto é, intuitivamente deduz-se que a aventura remonta aos finais do século XVI e princípios do XVII, mas isso não impede que, por exemplo, encontremos máquinas automáticas a vender «Grog», uma bebida muito apreciada pelos piratas locais. Alguns dos ingredientes desta bebida são: ácido sulfúrico, rum, corantes, ácido das bactérias,...

A prova que derrotámos o espadachim, é uma T-shirt (100 por cento algodão) com a frase inscrita «Eu derrotei o mestre espadachim». O mesmo se aplica ao tesouro que, afinal, está à vista de todos, e assinalado com um «X» no chão. Convém não esquecer que o tesouro é uma oferta da câmara municipal local, à promoção do turismo regional.

Os cães que guardam a casa da governadora são uns «pod-



dles-piranhas».

Quanto aos duelos, não há o mínimo indício de violência. O segredo é outro: há que ter a língua tão afiada quanto a espada. Tudo se resolve com insultos e com a capacidade de resposta. Eis alguns exemplos: «**Pobre idiota, não tens hipóteses com o meu cérebro/** Estaria mesmo em apuros se alguma vez o utilizasses»; «**Os meus inimigos desfalecem ao verem-me aproximar/** Mesmo antes de sentirem o teu hálito?»; «**Tens os modos de um pedinte/** É para te sentires mais confortável»; «**Já deixaste de usar fraldas?/** Porquê? Queres emprestar-me alguma?»;...

Se julga que estas situações são bem humoradas, imagine o que é estar alguns metros de baixo de água, atado por uma corda e rodeado de objectos afiados (facas, espadas, machados) sem poder alcançá-los.

É de loucos. Mas suponha, ainda, que acima da superfície passam dois homens. Um confessa um crime horrendo e pretende desfazer-se da arma (uma faca), atirando-a à água, mas o amigo não concorda. Enquanto esperamos desesperadamente pelo resultado da discussão, o homem decide atirar a faca. Mas, abruptamente, desiste no último momento...

Outra situação bem cómica é que quando caímos de uma ravina alta, e julgamos tudo perdido, o nosso personagem volta ao topo, porque tinha caído numa árvore da borracha.

Não há palavras que descrevam estas e muitas outras situações. Quanto ao romance, há muito e com música e diálogos de primeira. Tudo muito janota!

Tecnicamente a aventura é estupenda. Em estilo cinematográfico supera todos os jogos. Tem imensos «zooms», diversos planos...

Nunca fica muito tempo com a mesma perspectiva.

Ainda havia muito mais para dizer, pois o jogo é gigantesco. Depois das provas descobrimos que a governadora foi raptada por «Le Chuck», um fantasma que amedronta todos os piratas da ilha. Partimos em seu auxílio, compramos um barco, recrutamos a tripulação que mais tarde se amotinará, encontraremos cavernas, canibais e, quem sabe, tudo acabará bem, como nos filmes!

Quanto ao veredicto final, basta dizer que é um dos melhores (senão o melhor) jogo do ano. Totalmente imprescindível!

Nome: «The Secret of Monkey Island»
Género: Aventura (não de texto mas sim de ícones)
Gráficos: 90%
Animação: 89%
Som: 88%
Originalidade: 93%
Jogabilidade: 85%
Total: 96%
Versões: Compatíveis PC, Amiga e ST



POKES & DICAS

104

Atari ST:

«Killing Game Show» - Premir «KGS» durante o jogo para passar de nível.

«Golden Axe» - Durante a acção premir «AX» para obter créditos infinitos e «Help» para restaurar a magia ao máximo.

«Arkanoid 2» - Premir a barra de espaços e o botão direito do rato para acelerar o movimento da nave.

Commodore Amiga:

«Never Ending Story II» - Códigos de acesso aos níveis mais avançados; «QEXWJCQ», «RBFDTSC», «RXJTPOM» e «RVIPOMN»

«Venon Wings» - Durante a introdução teclamos «JLG» para ficar com vidas ilimitadas.

«Lotus Esprit Turbo Challenge» - Para nos qualificarmos em qualquer prova basta introduzir «FIELDS OF FIRE»

no nome do primeiro jogador e «IN A BIG COUNTRY» no segundo. **ZX Spectrum:**

«Sly Spy» - Poke 35683,130 (99 créditos)

«Shadow of the Beast» - Poke 33220,0 (imunidade, + 3)

«Lorna» - Códigos de acesso: «LOLI», «PANINGA», «BLACK», «CROWN»

«Chip Challenge» - Códigos de acesso aos níveis mais avançados; «VUWS», «KGFP», «RYMS», «YWFH», «QBDH», «ZYVI», «GCCG», «EVUG», «OLLM», «QJXR», «XBAO», « F L X P » , « X H I S » , «SJUK» e «GVXQ»

«Plotting» - Poke 47757,255

«Senda Selvage» - Poke 56959,0 (primeira parte) Prosseguimos

esta secção com a solução do «Leisure Suit Larry in the Land of Lounge Lizards».

Depois de termos saltado pela janela, concluímos que estamos no beco junto ao caixote do lixo. No parapeito da janela do quarto vizinho vemos um frasco de comprimidos. Temos que o apanhar mas, como está fora do nosso alcance, construímos um dispositivo de segurança, atando uma corda à nossa cintura e à varanda («tie rope at balcony» e «tie rope to waist»).

Mas, mesmo depois deste esforço, descobrimos que o frasco está do outro lado da janela. Usamos o martelo para parti-la

(«Use hammer») e só depois apanhamos o maldito frasco dos comprimidos («take pills»).

Regressamos à varanda e livramo-nos da corda («go to balcony» e «use knife»).

Dirigimo-nos ao casino, mais precisamente ao último andar, a «penthouse», no oitavo andar. Aproximamo-nos da secretária («see her») e entregamos-lhe os comprimidos («give pills to her») para ela se retirar, deixando ao descoberto a secretária. Examinamo-la e, ao descobriremos um botão, premimo-lo («see table» e «push button»).

O resto desta solução será publicado na próxima semana. Fiquem atentos à próxima edição.

Agradecemos aos leitores **João Teles** e **Miguel** pelo material enviado.

Continuem sempre a escrever-nos para: «Correio da Manhã», «Os Jogos no Computador», Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.



SECÇÃO DO LEITOR

Uma dúvida um pouco invulgar é a do prezado leitor **José Nunes**, que pretende passar um jogo do 128 K (Sinclair) para um compatível PC.

É possível? Se sim, onde obter os programas destinados a essa função?

Caro José, a resposta à tua questão é um redondo não. Mas, supondo que tal fosse possível, qual era o teu interesse em fazê-lo?

Um compatível PC com um processador de 16 «bits», rápido e com um leque de programas imenso, desde processadores de texto, folhas de cálculo, desenhadores, jogos didácticos... é superior a qualquer Spectrum. Se te informares devidamente das capacidades do teu computador desistirás dessa ideia.

O **António Encarnação** é possuidor de Spectrum + 3 e pretende adquirir o programa «Tasprint». Este mesmo leitor questiona a compatibilidade de um programa que no modo 48 K

corre sem problemas, mas em 128 K, nada!

Em casos destes não há nada a fazer. Terás que contentar-lhe como os 48K.

Se algum leitor possuir o programa referido anteriormente pode contactar o António pelo endereço Av. João XXI, 45 7.º andar, 1200 Lisboa.

Um assunto questionado pelo **Rui Gomes**, e que é partilhado por muitos leitores, é a proveniência dos jogos exibidos nesta rubrica.

Como já dissemos em edições anteriores, não temos patrocinador ou qualquer outro tipo de apoio. Compramos os jogos em diversas casas comerciais na zona de Lisboa. Não vamos dizer quais pois isso seria uma forma de publicidade, mas qualquer um dos jogos publicados é facilmente encontrado em qualquer loja.

Quanto à selecção que fazemos, depende inteiramente das revistas da especialidade es-

trangeiras. Ultimamente as nossas preferências vão para as de origem francesa, são mais exactas e o preço é suave em relação às britânicas (500 escudos por uma revista a cores com mais de 200 páginas é uma pechincha).

O motivo porque não compramos revistas portuguesas é porque elas não existem.

Passemos de imediato aos leitores que pretendem trocar «software» por correspondência.

Rui Gomes é possuidor de um Commodore Amiga 500 e gostaria de trocar programas técnicos, de desenho, som e jogos. A sua residência fica na Rua Nova da Balsa, Bloco B-4B, 3500 Viseu. O **Miguel**, à semelhança do leitor anterior também pretende trocar jogos, o seu computador é um Spectrum 48K. Os interessados podem escrever para a Rua 25 de Abril, N.º 21, R/C Esquerdo, 7800 Beja.

Finalizamos esta edição com os clubes de informática, ambos exercem as mesmas actividades,

troca de jogos, «pokes» dicas e todo o tipo de material relacionado com jogos e computadores. São: «The Spectrum Warrior» - **António Francisco**, Rua Central, n.º 25, Vila Azedo Neves, 7800 Beja; e «Eurosoft» - **Jorge**, Rua Pedro Soares, N.º 1, R/C Dt.º, 2000 Santarém (pretendem alguns utilitários de programação; «3D Game Maker», «Graphic Adventure Creator»...)

PRÓXIMAS

Apesar das muitas novidades que se avizinham esta semana resolvemos destacar apenas um título, o «4 D Tennis».

Este jogo oferece uma nova perspectiva, nunca antes vista, do ténis, incluindo inúmeras operações de vídeo (colocações das câmaras de filmar). Se for suficientemente rápido para acompanhar os movimentos, parece ser uma aposta agradável. Pelo menos as imagens prometem.