

OS JOGOS NO COMPUTADOR

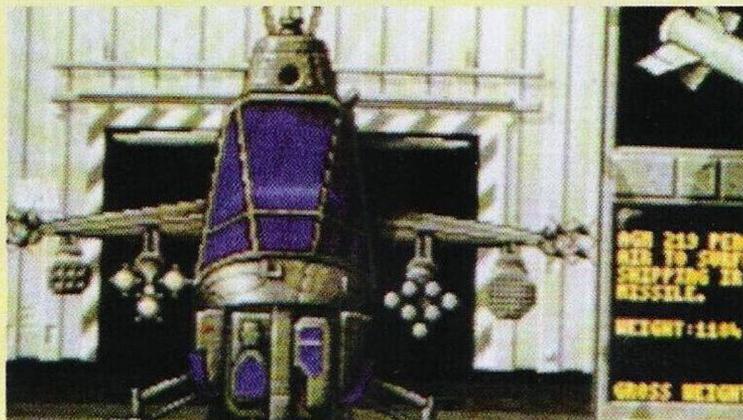
"THUNDERHAWK"

Depois de ter experimentado quase todas as vertentes do género de acção, a "Core Design" testa as suas capacidades noutros estilos. A primeira prova desse empenho é "Thunderhawk", simulador de um helicóptero futurístico denominado AH-73M Thunderhawk.

Desde os seus primeiros trabalhos, a "Core" sempre fez questão em incluir apresentações de qualidade, verdadeiros minifilmes de animação. Esta firma-revelação fez o mesmo em "Chuck Rock", "Frenetic" e tal ingrediente também está patente em "Thunderhawk".

Tudo começa numa noite de trovoadas. Um helicóptero pousa na Casa Branca, um homem sai a correr e dirige-se ao presidente. A situação é crítica, há que tomar decisões, um piloto e um dos melhores homens que a força aérea dispõe é encarregue de uma missão ultra-secreta. Esta apresentação inclui pequenos trechos animados, vozes e inúmeros efeitos.

Vejamos em pormenor o que oferece o jogo desta semana. Como simulador que é, situa-se entre os programas de qualidade. Isto habitualmente implica dificuldade excessiva, quanto mais completo e verosímil, menos jogável tornar-se-á. Com



efeito, isto acontece frequentemente, porém, "Thunderhawk" oferece qualidade sem "cobrar dificuldade" (comparando com os demais títulos deste género).

Apresenta um "cockpit" simples com todos os dados fundamentais. O único senão no painel de controlos é o arsenal. Existem uma série de armas, as quais devem ser escolhidas de acordo com a situação (não confundir esta operação com a selecção de armas quando o helicóptero está assente em terra).

O computador de bordo simplifica-nos algumas tarefas, o "tracking mode" exhibe num pequeno visor os possíveis alvos e as miras acompanham os mesmos, parados e ou em movimento.

Tem tudo o que se pode exigir de um simulador de voo. Onde se registam inovações é no capí-

tulo da animação, vários modos de visão asseguram uma animação excelente e diversificada, dotada dos mais surpreendentes detalhes, sem no entanto perder a velocidade.

Tais capacidades permitem as situações mais incríveis, mas não impossíveis, como pousar num tanque, num camião... "Thunderhawk" não é só isto. Antes da acção há imensos itens a considerar: carregamento e selecção do arsenal; canhão de 15 mm, mísseis AIM-108, AGM-214, SMART..., escolha do cenário e missão (Europa Central, Médio Oriente Este e Sudoeste Asiático, Américas).

Cada cenário contém informações (fornecidas por um oficial) e caso aceitemos a missão é-nos indicado o objectivo e até mesmo uma documentação mais completa, filme, fotografias, imagens via satélite, tudo num grau de realismo impressionante.

Não adianta escrever mais, "Thunderhawk" é um dos simuladores mais brilhantes dos últimos tempos.

A comprar!

Nome: "Thunderhawk"
Género: Simulador
Gráficos: 86%
Animação: 92%
Som: 80%
Originalidade: 92%
Jogabilidade: 76%
Total: 92%
Versões: Uma "jóia" destas só mesmo para os 16 "bits"!



129

POKES

Amiga:

"PP Hamer" — Códigos de acesso aos níveis mais avançados; ETDVERWF, ASTUVJVE, EJJUAHJE, ICTRGAD, EHWSTFSC, BFISHDRC, FEGRJCGB, JDWJDBUB, FB-TREWIA, BAFHVVGW, EWC-HAUBW, HUSISSIV, DTIFURDU "Edd the Duck" — Carregar no botão esquerdo do rato para passar de nível.

"Lemmings" — escrever "GO" para avançar um quadro

"Ra" — Códigos de acesso aos níveis mais avançados; WOBBLER, YIG, CTHULHU, LOVECRAFT; TOMMYKNOCKERS; WATCHERS, MINDGARD, UNICORN, ISIS, MIDNIGHT, KAZGAROTH, MISCATONIC, THORBADIN, MISHACAL

"Metal Master" — Premir em F4 para imobilizar os inimigos

"Camion 2" — Para transformar o camião num helicóptero, escrever "FRAMY" em qualquer altura do jogo.

Atari ST:

"Scorpion" — Introduzir na tabela da pontuação "IMPORT-LIGHT" para jogar com 10



níveis.

"VIZ" — Escrever "WHAT A LARGE OF BOLLOCKS" para jogar no "cheat mode", primindo 1-5 mudamos de nível.

"Booly" — Códigos de acesso aos níveis mais avançados;

TABED, TACEC, TADED, TAEED, TAFEF, TAGEG, TAHEH, TAIEI, TAJEJ, TAKEK, TALEL, TAMEM, TANEN

"Battle Valley" — Teclar "ROGER MELLIE THE MAN ON THE TELE"

"Logical" — Escrever "ELO WANTS" seguido do respectivo nível para começarmos nesse mesmo ponto

Compatíveis PC:

"Italia 90" — Quando os jogadores adversários tiverem a bola, carregamos em Enter para

& DICAS

estes perderem o controlo da mesma.

"Ranx" — Carregar o ficheiro "ranx.img", procurar o sector 50, pistas 180 e 181 e substituir os valores 00 00 por FF FF. Ficamos de seguida com a solução do "Space Quest 2".

Depois de termos entrado no elevador, surgimos no topo da plataforma onde encontraremos a nossa nave. Entramos ("open hatch") pelas traseiras e sentamos-nos.

Aproximamo-nos dos comandos ("press power", "press ascent button", "set dial to Vac" e "pull throttle"). Passado uns instantes, o computador de bordo informarnos-á que atingimos a altura mínima, aumentamos a potência ("set dial to hac", "pull throttle") para pôr a nave em movimento, mas apenas por fugazes momentos, pois seremos capturados pelo raio de Vohaul e transportados até ao interior de um asteróide ("coisas" espaciais!!).

Seguimos pela esquerda até ao

elevador e subimos até ao terceiro piso "press three". Nesse andar e nos próximos devemos prestar o máximo de atenção, pois se surgir no nosso percurso um "robot" a encerrar o chão, teremos que nos refugiar no elevador ou, caso contrários somos, "encerados" de vez.

Assim que saímos do elevador, entramos na despensa (escrevendo "press button") para apanhar o "plunger". Repetimos os passos anteriores para ir ao 4.º piso (inclusive a despensa onde recolhemos o "glass cutter") e ainda neste sector entramos numa casa de banho e examinamos o cubículo central para apanhar o papel higiénico ("toilet paper").

Subimos ao próximo piso (5.º) onde devemos redobrar a atenção, devido a um "alien" beijoqueiro (detentor de um beijo fatal) escapulado da jaula. Assim que o avistarmos, devemos entrar num elevador, descer de piso, aguardar uns momentos e só depois regressar.

E por esta semana ficamos por aqui, para manter o "suspense".

Agradecemos aos prezados leitores **Paulo Alexandre Parreira, Alexandre Gabriel e**



Pedro Neto pela colaboração prestável nesta rubrica.

"Correio da Manhã, "Os

Jogos no Computador" Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa

SECÇÃO DO LEITOR

Começamos com os leitores que pretendem trocar "software" por correspondência.

O primeiro leitor é possuidor de um Commodore Amiga, sendo os restantes usuários de compatíveis IBM PC. **Alexandre Gabriel - Rua Aquilino Ribeiro, n.º 12, Vale Milhaços, 2800 Almada**

Marcelo Encarnação - Rua António Medina Júnior, n.º 28, Sintra (telf. 9230492)

Miguel Silva - Areias de Pêra, 8365 Armação de Pêra (telf. 082/313264)

Nuno Guerreiro - Rua Mestre António Martins, n.º 8, 3 Dto, 1100 Lisboa (telf. 8152516)

Francisco Lopes - Rua da Argaçosa, n.º 10, 1 esq. Meadela, 4900 Viana do Castelo (para "software" que use a placa gráfica VGA)

O prezado leitor **Edgar Pessanha** adquiriu recentemente um ZX Spectrum +3, porém, todas as informações de que dispõe para o respectivo computador são em inglês. Pela lei vigente, a casa comercial responsável pela venda é obrigada a fornecer instruções em por-

tuguês. Em muitos casos não se trata de um manual detalhado (esse, o original é em inglês), mas de um breve resumo onde explica o funcionamento básico do computador. Se ao leitor não foi fornecida tal documentação é caso para reclamar.

Porém, se o caro Edgar estiver interessado em obter mais informações, respeitantes à programação, terá que adquirir um livro. Para tal basta deslocar-se a uma livraria (não necessariamente de especialidade) e escolher um título adequado.

Desconhecemos a existência de um livro subordinado ao micro Spectrum + 3, em português, mas consultando o do +2, servirá perfeitamente para um iniciado visto a diferença entre os dois sistemas basear-se exclusivamente no leitor de disquetes.

Mudando de tema, passamos de imediato para os clubes de informática. Eis os endereços de alguns:

"New Kids on the Soft" (tão originais!! Esta associação destina-se a todos os possuidores de compatíveis PC) **Francisco Rebelo, S. Domingos, Estrada**

da Vila do Carvalho, 6200 Covilhã

"CP Soft" (Spectrum, Amiga e PC) - **Carlos Palminha, Rua Tomás Alcaide, lote 63 norte, 3.º esq, 1900 Lisboa**

"Crazy Games" (Spectrum e PC) - **Rua 8 A, lote 157 Bairro Andrade, 2955 Pinhal Novo**

"Atlantis Club" (Atlantis 127, 64 e 12) - **Carlos Alexandre, Vale de Lezide, 3125 Lourical**

"Clube Turbo Software" - **Rua do Moinho, lote 4.4-b, 2700 Amadora** (compatíveis PC)

Finalizamos esta secção com um problema apresentado pelo leitor **Alfredo Lopes**. Num programa de geografia que possui há um erro de programação, pois a dada altura surge a mensagem "Read? Data" na linha 120. Aqui está a linha 120 Restore 30: For F=1 To 100 Read Data: Let B(F)= Data: Next F

Pelo que observamos, o problema reside na "Data". Essa palavra é reservada do Basic. O Leitor terá que empregar uma nova palavra para a mesma variável, desde "Dados", "A", "B"... , a escolha fica ao seu critério. Eis um novo aspecto da linha: 120 Restore 30: For F=1 to 100: Read Dados: Let B(F)= Dados: Next F.

Mais à frente ou atrás fica Data xx, xt, yy, ee, (os valores mantêm-se inalteráveis) onde a variável "Dados" irá buscar os valores, aqui "Data" tem uma função.

Esperemos que tenha sido suficientemente esclarecedor, caso ainda esteja um pouco confuso, aconselhamo-lo a "dar uma vista de olhos" pelo manual sobre a palavra "Data".

PRÓXIMAS

Depois de "Rise of the Dragon" ocupar 10 disquetes (versão Amiga), a última excentricidade dos videojogos é o **"Wing Commander 2"**.

Este jogo ocupa 15 megas, funciona somente com a placa sonora "Soundblaster" e para desfrutar de todas as capacidades é necessário o Dos 5.0.

Não é preciso dizer que tal luxo exige a placa gráfica VGA. Esta coqueluche arrasou a crítica, mesmo as revistas mais "atadas" atribuem-lhe os inacessíveis 100%. Nunca foi visto, tal unanimidade. Estamos perante a nova geração de jogos.