

# OS JOGOS NO COMPUTADOR

## "FIRST SAMURAI"

Há muito tempo atrás, numa pequena aldeia japonesa, um jovem aprendiz na arte dos samurais passa semanas e semanas de intenso treino junto do seu mestre Lord Akira.

Até que um rei demónio desce da sua montanha e, num puro acto de violência, destrói toda a aldeia e seus habitantes, incluindo o mestre Akira. Este, após uma colossal luta, acaba por falecer.

O jovem aprendiz corre em seu auxílio e trava um duelo com o demónio, mas antes que pudesse verter sangue de vingança o demónio invoca um espírito maligno e foge para o futuro.

O aprendiz jura vingança, mas antes de se empenhar em tão ariscada missão, completa os treinos que o elevam a samurai e aprende os princípios básicos da magia com o espírito de mestre Akira (Kurosawa!).

Passados muitos dias (os indispensáveis...) empunha uma espada mágica e parte para o ano 2323.

A vingança começou...

É com esta pequena história de "vendetta", ilustrada por vários desenhos estáticos (não animados!) a lembrar a banda desenhada (com um traço idêntico aos desenhos animados nipónicos) que "First Samurai" desperta nos ecrãs dos monitores.

Este jogo tem arrebatado a crítica um pouco por todo o lado, mas ainda não compreendemos a razão de tanto "barulho"! Qualquer jogador sabe que este título nada tem de excepcional, é bom, talvez acima da média, visto este género não estar muito em voga (há poucos jogos no mercado!) mas, fora disso, não há nada de novo a assinalar. Os



detalhes que se seguem confirmam esta conclusão...

Em "First Samurai", protagonizamos um jovem samurai, cuja missão é aniquilar o demónio. Porém, até concluirmos esse acto temos de atravessar inóspitas regiões, na maioria infestadas de criaturas hostis!

No caminho há plataformas, cavernas, túneis e entradas secretas, enfim, tudo que se pode esperar de um jogo de plataformas com saltos, elevadores e muita acção.

No início temos os punhos, mas bastam uns tantos inimigos derrubados, para o espírito do mestre enviar-nos uma espada (pode acontecer o processo inverso!).

Além da arma, também podemos recolher um variado número de objectos: energia, tesouros, poderes...

O espírito do mestre está sempre presente, acompanhando-nos em todas as lutas e pode ser invocado!

Os gráficos são o melhor do

jogo, dotados de cor abundante, diversificados e com uma animação detalhada e elegante que imprime ao jogo um estilo diferente.

Quem ainda se lembrar do "Turrican" (I e II) vai com certeza encontrar inúmeras semelhanças, especialmente no desenvolver da acção.

É nisto que resulta "First Samurai", um bom jogo de acção com muito estilo: tem bons gráficos, animação brilhante, mas nada de espectacular como a crítica estrangeira tenta impingir.

Seja como for é um título a adquirir!

Nome: "First Samurai"

Género: Acção

Gráficos: 86%

Animação: 85%

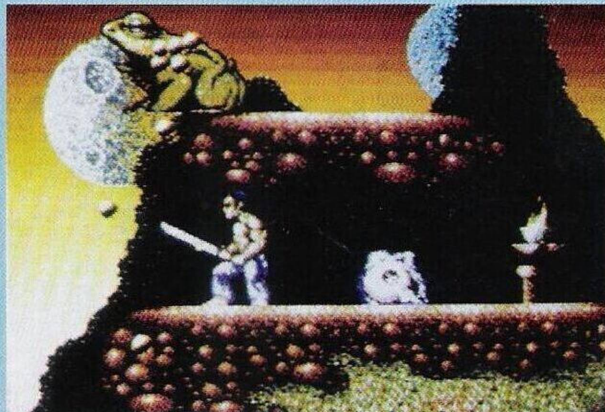
Som: 71%

Originalidade: 90%

Jogabilidade: 83%

Total: 82%

Versões: 16 'bits'



## 128 POKES

Spectrum:

"Robocop 2" — Poke 46629,182

"Narco Police" — Poke 56246,202

"Terminator 2" — Poke 49601,3

"Predator 2" — Poke 62603,0

"Altered Beast" — Premir em "C", "K", "L" e "M" para obter vidas infinitas

"Myth" — Poke 61600,255

"Predator" — Poke 39549,209; Poke 40733,0

Commodore Amiga:

"Navy Seals" — Escrever "GUN" no menu para obter vidas infinitas

"Terminator 2" — Teclar "I WILL BE BACK" para jogar com energia infinita

Atari ST:

"Midnight Resistance" — Pausar o jogo e escrever "OPEN THE DOOR" para obter vidas ilimitadas

"Brat" — Códigos de acesso aos níveis mais avançados: bishigmo, mihemoto, sasutozo, sumatze, nokitago, itsanono, mozimato, hozitomo, mokitemo, zumohato, chanastu, nagaitu

"SWIV" — Pausar o jogo e



## SECÇÃO

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

**Nuno Miguel Pereira** (Amiga 500) — Rua do Ameal, 4520 Sta Maria da Feira (telf: 056/36 23 83); **Pedro Henrique Pinto** (compatíveis PC), Rua Latino Coelho, 321, ap 13, 4000 Porto (telf: 02/48 42 94); **Nuno Barreto** (Atari ST) — Urbanização da Ameijeira, lote B-27, 8600 Lagos e **Pedro Miguel Neves** (compatíveis PC com

# & DICAS



escrever "NCC-1701" seguido de "Return" para obter vidas infinitas

"Toki" — Teclar "KILLER" para ganhar créditos ilimitados

"Pitfighter" — Teclar "KICK" para jogar com energia infinita.

Depois deste material de primeira qualidade, gentilmente enviada pelos prezados leitores, **Luis Ildefonso e Paulo Alexandre** prosseguimos esta rubrica com a solução do "Kings Quest II", cuja autoria pertence ao leitor Luis Manuel Guerra.

... Entramos no castelo (open door) e subimos as escadas em caracol que se encontram na sala da esquerda. No topo da torre vemos um móvel, aproximamo-nos deste objecto e abrimos uma gaveta (open drawer), assim que descobrimos uma vela, guardamo-la (get candle).

Descemos as escadas da torre e caminhamos para a direita até chegarmos à sala com uma mesa e duas cadeiras. Sobre a mesa está um pedaço de carne, recolhemos-lo (get ham) e dirigimo-nos para a próxima sala, na direcção norte.

Voltamos a subir mais uns tantos laços de escadas e quando

chegarmos ao fim estamos nas masmorras do castelo, ao fundo encontramos uma passagem para a esquerda.

Atravessando essa passagem descobrimos uma nova sala, neste local encontramos um caixão. Que mistério esconderá tal objecto? Só abrindo-o poderemos satisfazer tão aguçada curiosidade!

Abri-mo-lo e descobrimos nada mais nada menos do que o Conde Drácula!

Apesar da cruz que o padre nos deu ser um bom meio de protecção, é mais seguro matar o vampiro. O material necessário para perpetuar tal acto é um martelo e uma estaca de madeira.

Felizmente temos em nosso poder os referidos objectos (nunca sabemos quando enfrentamos um vampiro, logo, há que estar preparado para qualquer eventualidade, usamo-los (kill vampire) e passado pouco tempo o vampiro desintegra-se deixando descoberto o fundo do caixão.

Apanhamos tudo o que está à vista (get golden key, get silver key, get pillow): um par de chaves e uma almofada.

Evacuamos as masmorras e entramos na sala norte, subindo as escadas de seguida. Já no topo da torre descobrimos um novo baú, uma vez aberto (unlock chest) podemos apanhar a tiara. Descemos as escadas, viramos para a sala esquerda e saímos de vez do castelo tomando a direcção sul.

Pela segunda vez atravessamos o caminho das árvores espinhosas (repetir o processo anterior), aproximamo-nos do barqueiro e para regressar à outra margem basta entrar no barco (ride boat).

Assim que atingirmos terra firme deslocamos um ecrã para sul, outro para Este, novamente para Sul, e finalmente para Este. Se tudo foi cumprido à risca, encon-

tramo-nos junto da ponte (consultar edições anteriores...), atravessamo-la e caminhamos até ao portal mágico (Este e Norte).

Falta apenas uma porta para podermos atravessar o portal. Já que possuímos a chave que o permite, usamo-la (unlock door) e... quando despertamos reparamos que estamos noutra mundo. Encontramo-nos numa praia rochosa e, ao que parece, sem possibilidades de sair daquele local a nado.

Andamos para Norte e descobrimos uma rede de pesca (get fishing net). Deslocamo-nos para a ponta da falésia e atiramos a rede ao mar (throw net).

Ao puxarmos pela rede surge um "peixeão". Não querendo matar o inofensivo animal, apanhamo-lo e, com ele, caminhamos novamente até à ponta da falésia.

Sendo o peixe grande, começa a mover-se e, por fim, lança-se ao mar. Miraculosamente não morremos afogados pois o peixe

arrasta-nos até à ilha mais próxima, atravessando uma enorme extensão de água.

Chegando à ilha, caminhamos para Este e examinando cuidadosamente o cenário descobrimos um pequeno amuleto. Observando o objecto atentamente, conseguimos ler a inscrição "home".

Andando à volta da ilha, cedo descobrimos que este local é bastante reduzido...

Esta semana não avançamos mais. Espero que tenham apreciado o material, pois ele é de qualidade, na maioria inédito.

Na próxima semana regressamos com outras dicas e, finalmente, a conclusão da solução do "King's Quest II".

Continuem a escrever-nos para:

**Correio da Manhã",**  
**"Os Jogos no Computador",**  
 Rua Mouzinho da Silveira, 27,  
 1200 Lisboa.



# DO LEITOR

placa VGA), ap 4, Guia-Oeste, 3125 Guia

Passemos, de imediato, para os pequenos anúncios de venda que há inúmeras semanas não marcavam presença nesta secção.

Para muitos leitores é uma oportunidade única de adquirir material usado (em bom estado!) por um preço acessível. Eilos:

**Spectrum +2** e "Joystick" — **Nuno**, telefone: 852 01 50; **Commodore Amiga 500** com

expansão (1 mega), monitor policromático e "Joystick" — **Pedro**, telefone 944 05 74; **Atari 65 XE** — **Paulo Jorge Duarte**, Bom-Fim, N.º 4, 5º esq, Póvoa de Santa Iria, 2625, telefone: 956 37 23; **Spectrum +2A** com "Joystick" — **Eugénio Santos**, Rua Aquilino Ribeiro, lote 23, 2º dto, Serra das Minas, 2735 Rio de Mouro, telefone: 926 19 44; **Monitor fósforo verde** (para os compatíveis Spectrum) — **Nuno**, telefone: 852 01 50; **Spectrum +2A** com monitor

monocromático e "Joystick" — **Claúdio**, telefone... 228 19 05; **Commodore Amiga**, monitor policromático e "mouse pad" — **Tiago**, telefone: 944 48 44; **Spectrum +** com "interface" e "Joystick" — **Luís Cantanhede**, Avenida 1º de Maio, N.º 115, 2430 Marinha Grande, e, finalmente, **Topis (compatível PC)** com monitor policromático — **Luís Ildefonso**, Rua 25 de Abril, N.º 12, 1º dto, Beja, telefone 084/32 98 28.

Depois desta extensa lista de material, finalizamos a secção do leitor (esta semana numa

versão reduzida devido às restantes secções) com os clubes de informática.

"**Games & Games Club**" (Spectrum) — Eduardo Jorge da Veiga, Rua Almirante Reis, N.º 72, 2330 Entroncamento; "**Silver Bytes**" (Spectrum) — Vasco Matias, Rua Soeiro Pereira Gomes, L 29, 1º dto, Montijo; "**Costa Software**" (Amiga 500) — Rua 25 de Abril, 67, 8670 Aljezur, Algarve; e "**Crazy Computer**" (compatíveis PC) — José Pedro Borges, Rua do Douro N.º 18, r/c Dto, Baixa da Banheira, 2830 Barreiro