

## EM 1991...

Aqui está! Tal com havíamos prometido no passado domingo, nesta edição, e na próxima, ocupamo-nos dos melhores títulos publicados no passado ano de 1991.

Foram tantos os jogos que alguns sucessos, apesar de não passarem despercebidos, nunca chegaram a ser publicados nesta página. Isto acontece porque é impossível cobrir todas as novidades, embora tenhamos sempre reunido os melhores jogos.

Para este domingo elaborámos uma pequena selecção de 8 jogos de acção que julgamos ser o melhor deste género produzido em 91.

Os jogos escolhidos foram objecto de crítica em edições anteriores. Quem desejar informações mais detalhadas pode consultar a respectiva revista da data indicada.

Começamos com os de carros. Depois do clássico "Outrun", este sub-género da acção tem andado a meio-gás. De tempos a tempos surgem jogos interessantes, mas sempre pouca originalidade.

Até que... no início do ano a "Gremlin Graphics" "ataca" com o "Lotus Esprit Turbo Challenge" (6/1/91).

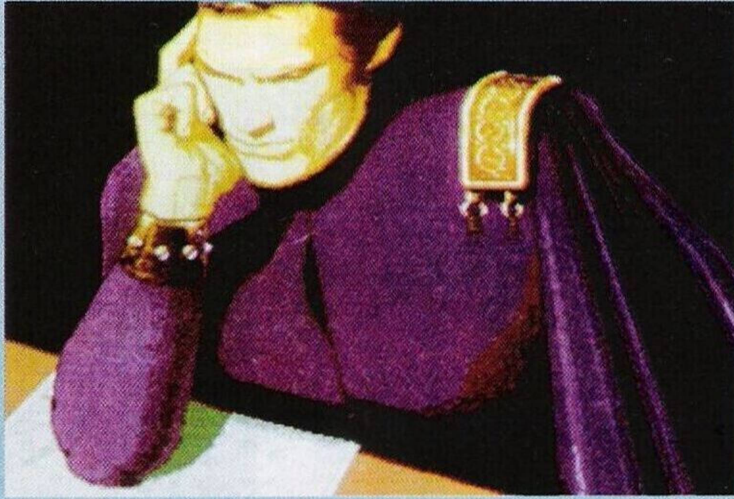
Os adeptos de corridas conheceram o verdadeiro sentido das palavras "velocidade", "emoção" e "competitividade".

Esta firma volta a espantar os jogadores ao apresentar a sequência, ainda no mesmo ano, com "Lotus Turbo Challenge 2" (1/12/91), significando mais velocidade, divertimento e originalidade.

Passando para outro estilo, nas "lutas" ou "beat'em up" o ano de 91 não foi muito rico.

Porém, a nossa escolha recai sobre "Final Fight" (17/11/91), uma conversão das arcadas.

"Final Fight" é um festival de "pancadaria" com muita violên-



cia e golpes sujos. O manuseamento dos controlos é, talvez, o principal inimigo, mas, com um pouco de prática, passa a ser mais jogável e, forçosamente, mais agradável.

No estilo do "Commando" destacamos "Warzone" (7-7-91) por todos os motivos possíveis e imaginários.

Em "Warzone" estamos perante acção a 100 por cento com muitos tiros, inimigos e enormes construções bélicas.

É o pesadelo de qualquer soldado e o sonho de todos os jogadores.

Em acções com plataformas, a abundância é tal que tivemos que dividir em subestilos.

"Toki" e "Chuck Rock" (2/6/91 e 19/5/91 respectivamente), tão semelhantes mas, simultaneamente, tão originais e

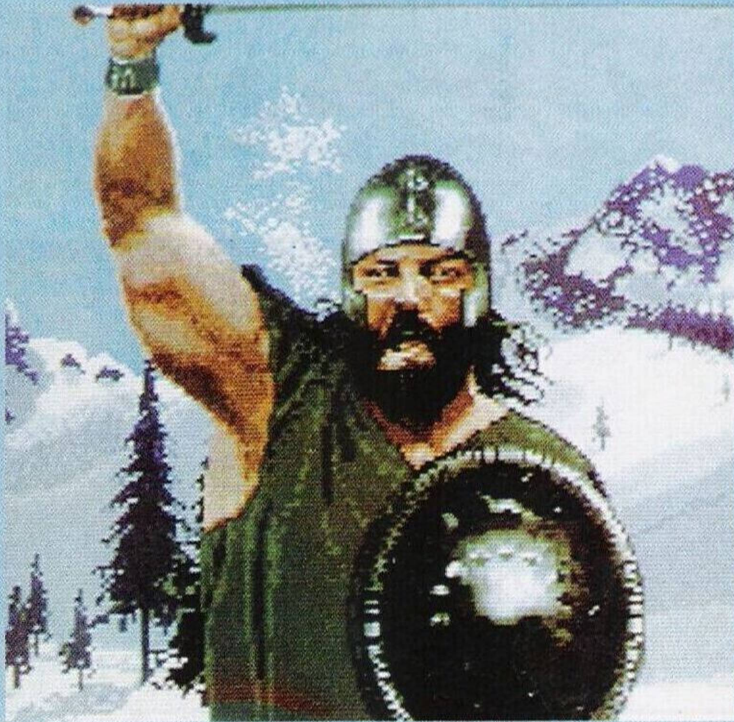
divertidos, conseguem arrancar gargalhadas a qualquer jogador.

Qual deles o melhor? O melhor é comprar ambos!

Com certeza muitos dos leitores ainda se lembram do "Bubble Bobble" e "Rainbow Islands". Nesta mesma linha, em 91 chegou "Rodland" (13/10/91), um sucesso que agradou e ainda agrada a todos os jogadores devido à sua simplicidade.

Nesta selecção de oito títulos resta acrescentar o "Turrican 2" (24/4/91), também de acção (imensa!) e com alguns trechos de plataformas. Outra aquisição indispensável!

Em "Dejá Vu" ficamos por aqui. No próximo domingo continuamos o trabalho com os restantes géneros (aventura e estratégia...).



## POKES

Commodore 64:

"Soldier of Light" - Poke 10469, 96: Poke 35082, 96: Poke 2071, 234: Poke 2072,234 (energia e tempo ilimitado)

"One man is Droid" - Códigos de acesso aos níveis mais avançados; BUBBLE, COM-MODORE, FINDERS, GENETIC, ZAPPED, MEGASONIC, TIMEWARP, ECTOPLASM, GEORGEUS, SEASIDE, GIZMO, KINGKONG, HOLOGRAM, CURRYRICE, COFFEE, CASSETTE, TELESCOP, COMPUTER, EDACRAEDA

"Indiana Jones" - Poke 35449,189: Poke 37255,193: Poke 35756,173: Poke 37861,173: Poke 32552,173 (todos os itens infinitos)

"Eliminator" - Para ascender um nível premir a tecla Help e escrever GOBLIN

"Rick Dangerous" - Introduzir o nome FLUFOMATIC na tabela da pontuação para continuar no nível anterior

"Flash Gordon" - Poke 25903,234:Poke25904,234: Sys 12288

"Cabal" - Quando perdermos todas as vidas e o computador indicar para rebobinar a casete a fim de começar no nível inicial, não cumprimos a ordem e carregamos o nível que se segue (truque válido apenas para o 2º nível e seguintes)

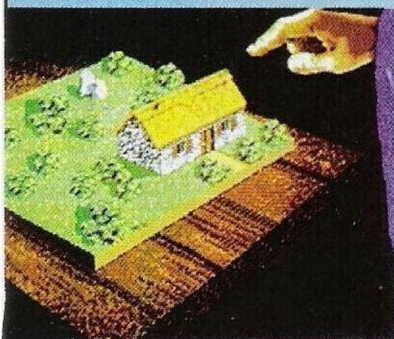
"Batman the Movie" - A dica anterior também funciona neste jogo (e a excepção é idêntica), uma das possíveis combinações do 3º nível é: lata de

## SECÇÃO

O prezado leitor Emanuel Paulo pretende adquirir um catálogo de todos os jogos de estratégia disponíveis em Portugal.

Lamentamos informar, mas é impossível satisfazer tal pedido. A quantidade de jogos e os respectivos géneros dependem inteiramente da casa comercial onde são vendidos.

Porém, algumas lojas fornecem, gratuitamente, uma listagem (completa ou apenas com as novidades).



130

## & DICAS

spray verde, boião de creme roxo e lata de spray amarela

**"Master Blasters"** – Poke 176174,173:Poke 23517, 173:Poke 23520,44:Poke 217-98,173

**"Dragonus"** – Poke 992-6,24:Sys 2058 (vidas ilimitadas)

**"Nemesis"** – Carregar em Shift e Space (até surgir um quadrado no canto superior esquerdo do ecrã) para obter vidas infinitas

**Commodore Amiga:**

**"Simpsons"** – Pausar o jogo e escrever "COWABUNGA" para obter vidas ilimitadas

**"Lotus Turbo Challenge II"** – Códigos de acesso aos níveis mais avançados: TWILIGHT, PEA SOUP, THE SKIDS, PEACHES, LIVERPOOL, BANGLEY E BOW.

Ao introduzirmos no código de acesso a palavra "DUX", jogamos a um tiro aos patos e coelhos e a palavra "TURPENTINE" congela o tempo tornando-o ilimitado.

**"Rodland"** – Pausar o jogo e carregar na tecla "Help" cinco vezes consecutivas, quando voltarmos à acção (tirando da pausa) desfrutamos de vidas infinitas

**"Lemmings II"** – Códigos de acesso aos níveis mais avançados: imrtdecar,lrllbadap,rdlicileah, vlhcahvfg, pleiittgai,cimttldiao,caipudjaq,ihrudlckak,irudlcalah,rudlilmaq

**"Terminator 2"** – Pausar o jogo e premir as teclas de funções de 1 a 10 (F1 a F10 e

uma tecla de cada vez), durante a acção basta carregar em ESC para avançar um nível

**"Tokii"** – No início do jogo ao matarmos o primeiro inimigo escrevemos "KILLERTOKI-BUN" para ficar com vidas ilimitadas. F1 a F7 muda o nível e F8 para assistir a cena final.

**"Lotus Turbo Challenge"** – Introduzir "MONSTER" no primeiro jogador e "SEVENTEEN" no segundo para jogar um jogo de nave

**"Total Recall"** – Quando surgir no ecrã a imagem do protagonista (Arnold S.) escrever "JIMMY HENDRIX" para obter energia infinita no 2.º nível

**"Monty Pythons Flying Circus"** – Na tabela da pontuação introduzir o nome "SEMPRINI" para continuarmos o jogo no nível anterior e revelar os bónus escondidos

**"Elvira, Mistress of Dark"** – Não é a solução completa, mas umas tantas dicas sobre a localização dos objectos mais importantes e o respectivo uso.

As aranhas, centopeias, escaravelho e besouro (spider, centípede, beetle e earwing) encontram-se no interior dos calabouços, junto das peças de mobília (cama, mesa...).

O pó de vampiro resulta da morte do sugador de sangue. Para provocar a morte desta personagem é necessário uma estaca, um martelo e uma cruz para servir de protecção. A localização destes objectos é no salão, estufa e capela, respectivamente.

A vampira esconde-

se num dos quartos do piso superior. O sangue de dragão está nas catacumbas, escondido nos olhos da caveira (que coroa a entrada dos sepulcros).

Para a conclusão do jogo é necessário o uso de seis chaves.

Eis a localização das cinco primeiras: A primeira encontra-se com o capitão da Guarda (escondida entre os papéis); para a recolher temos, como não podia deixar de ser, que matar o vil guarda. A segunda está na pata do falcão. Mais uma vez temos que derramar sangue para cumprir os nossos objectivos. Desta feita usamos uma besta (com uma flecha, mas primeiro temos que praticar um pouco para adquirir uma pontaria certa).

Para apanhar a terceira chave deslocamo-nos até à sala de tortura e puxamos a anilha. Junto dos ossos encontramos a chave. Antes de recolhermos a quarta chave precisamos do "glowing pride", só depois podemos ir até à cozinha, abrir o túnel, usar o objecto necessário (que serve de protecção, e apanhar de vez a chave).

Em relação à quinta chave, tudo se complica um pouco. Primeiro temos que fabricar uma bala de prata com os seguintes ingredientes: uma flecha, um recipiente (crucible)



e uma cruz de prata. Levar ao forno (cuidado com o calor!) e esperar pelo resultado.

O uso que iremos dar à bala de prata é o mais banal possível: matar um lobisomem!

Esta semana não avançamos mais! No próximo domingo continuamos com o "Elvira" e outros jogos.

Resta-nos agradecer aos leitores "Level 9", Pedro Narciso, Sandro Ricardo, Tiago Jorge e "L der&V-CAP" pelo excelente material.

Continuem sempre na nossa companhia escrevendo para:

**"Correio da Manhã"**  
**"Os Jogos do Computador"**  
Rua Mouzinho da Silveira, 27, 2.º,  
1200 Lisboa.

## PRÓXIMAS

Esta semana destacamos duas grandes apostas para 92.

**"Flag"**, da "Gremlin Graphics", cujas imagens prometem muito, segue a linha do "Populous" mas inclui inovações brilhantes.

Os responsáveis pelo jogo adiantam que "Flag" comporta 40 níveis distintos (diferentes épocas) intervalados por pequenas sequências de acção, sendo que o mais importante é a personalidade dos jogadores controlados pelo computador (inteligência artificial).

A partida é um mega êxito! Pelas mãos da "Ocean" chega **"Epic"**, um jogo que está previsto há longos meses mas que só agora chegou.

"Epic" é uma mistura entre acção/aventura e simulador. Todos os gráficos são tridimensionais e dotados de uma animação impressionante.

Esperemos que este projecto tão ambicioso da "Ocean" corresponda às expectativas.

## DO LEITOR

Esperamos que o conselho tenha sido de alguma forma útil, mas se pretendes uma actualização mais completa, há revistas da especialidade (de estratégia) bem interessantes. Não se limitam apenas aos videojogos, mas a todas as vertentes dos jogos de estratégia ("play-by-mail", tabuleiro, etc...)

Passando de imediato a outro leitor, neste caso **Bruno**. Ele é um recém-interessado em programação que deseja contactar com leitores já experientes na

linguagem Basic e Assembler (código-máquina).

Os interessados podem contactar pelo número de telefone 8147967 (Lisboa).

Prosseguimos a "Secção de Leitor" com os clubes de informática:

**"Vieira Soft"** (Spectrum) – Fernando Ribeiro, rua G, Talhões, Vieira de Leiria, 2425 Monte Real (Telf: 044/695331)

**"Newgame"** (Amiga) – Vítor Pinto, Torres da Bela Vista, 13-2A, Cidade Nova, 2670 Loures

(telf: 9887718)

**"..."** (Spectrum, Ainda não escolheram um nome!) – Nuno Constantino, Azinhaga do Vale Fundão, bloco 20-A, 1.º dt, 1900 Lisboa

**"MS Soft"** (Amiga) – Urbanização Cabeço de Mocho, lote 4, 3-C, Pedro Mourinho, 8500 Portimão

Todas as associações acima mencionadas dedicam-se à troca de programas, jogos e de todo o tipo de material relacionado com os videojogos (mapas, soluções, dicas, etc...)

Finalizamos esta secção com dois blocos de notícias da AST.

Esta firma bem conhecida no

meio informático pelo fabrico de compatíveis PC e laptops, inaugurou no passado mês de Dezembro um novo centro de distribuição na Europa.

O país escolhido foi a Bélgica e a cidade Kontich. Esta necessidade de abrir um novo centro deve-se ao crescimento que a AST tem vindo a registar nos últimos períodos financeiros.

Não menos importante é o fabrico de modems (dois modelos distintos) para os laptops Premium Exec.

Resta acrescentar que este "hardware" é totalmente fabricado e concebido com tecnologia europeia.