

EM 91...

Nesta edição concluímos o trabalho que temos vindo a desenvolver desde há duas semanas atrás.

Este trabalho abordou os melhores jogos produzidos no passado ano de 1991. Começámos com os de acção, passámos pelas aventuras e simuladores e esta semana finalizamos com os género de estratégia e "role play" (um subestilo de estratégia que é jogado em tabuleiro, na versão original).

Na estratégia salientamos quatro títulos. O primeiro é "Powermonger" (consultar revista de 20/1/91). Este excelente jogo que, à primeira vista, julgar-se-ia ser um "remake" do "Populous", veio a revelar-se como um dos jogos mais originais do ano.

Escusado será dizer que ganhou os favores da crítica, não só em Portugal, mas também nos quatro cantos do mundo!

"Powermonger" é essencialmente um jogo de conquistas, mas com pormenores que só a gigantesca "Electronic Arts" sabe imprimir aos seus títulos. Parece que diante do monitor assistimos a um mundo miniaturizado: a mudança das estações, a população a crescer e evoluir, o cantar dos pássaros... É uma maravilha!

A meio do ano, na revista de 23/6/91 voltava a acontecer outro "milagre". Desta vez era a "Microprose" com o fantástico "Railroad Tycoon".

Neste jogo vive-se a era dourada dos caminhos de ferro: a compra das locomotivas, expansão das linhas, aquisição e venda de acções, levar o caminho-de-ferro às localidades mais lucrativas (fábricas, minas...), etc... Cedo descobrimos que ser um magnata ("tycoon") deste negócio é um autêntico desafio.

"Railroad Tycoon" começa na implantação dos caminhos de ferro e, caso o jogador seja suficientemente hábil, chega aos nossos dias como proprietário de



locomotivas modernas (TGV).

A sensação do filme "Robin Hood" arrastou-se aos micros com um jogo fenomenal (revista de 20/10/91) sob o mesmo título. Este Robin não é um galã, nem sequer é amado pelo povo. É simplesmente um ilustre desconhecido cujas terras e bens materiais foram roubados pelo Xerife.

A reputação de herói e defensor do povo tem de ser conquistada a pulso; roubar os ricos e dar aos pobres, nunca entrar em lutas ou confusões com o povo (caso contrário acabamos linchados) e, sem esquecer a bela Marion que deve sucumbir aos encantos de Robin. Difícil mas divertido!

O quarto título é "Utopia" (em 24/11/91). Trata-se da versão do "Populous" pelas mãos da "Gremlin". A acção situa-se num futuro distante e o objectivo é a criação de uma sociedade perfeita, sem conflitos com o ambiente onde o trabalho é pleno e os trabalhadores ganham muito bem,... enfim, tudo o que se pode esperar de uma socie-



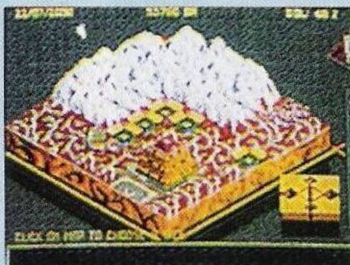
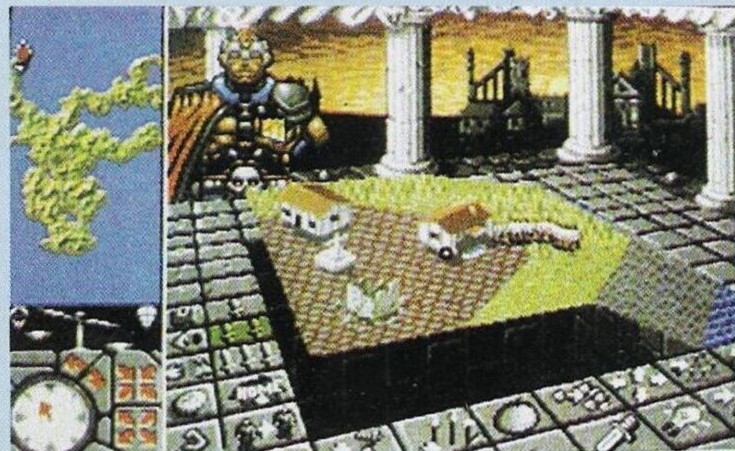
dade utópica. É igualmente um jogo brilhante!

Em relação ao género "Role Play", assinalamos "Hero Quest", por ser uma conversão perfeita deste estilo. Quem nunca jogou e desconhece este género, dê uma "vista de olhos" neste "Hero Quest".

Parece que está tudo! Ao longo destas três semanas destacámos imensos jogos de todos os géneros e para todos os gostos. Todos eles são boas compras, pela qualidade patente em cada um.

Na próxima semana é a sério. Finalmente vamos começar com as novidades de 92.

Fiquem atentos às próximas edições.



POKES

Spectrum:

"SWIV" - Introduzir o nome "GIGER" na tabela da pontuação para jogar com vidas ilimitadas

"Predator II" - No decorrer da acção premir a tecla de pausa e simultaneamente (depois da pausa) as seguintes teclas: INV Video, True Video, Delete, Graph e Edit

"Quick Draw Mc Graw" - No menu teclas "SETUIOP" para obter vidas infinitas

"Navy Seals 2" - Carregando em "1" e "2" activa-se o jogo secreto. Nele (também funciona para a primeira parte), ao introduzirmos a palavra "CLUBBING SEASON" na tabela da pontuação basta premirmos em "enter" para que possamos avançar um nível.

"Outrun" - No início de cada nível carregar em "P" e "Space" para jogar com tempo extra

"Saigon Combat Unit" - O código de acesso à segunda fase é: "STARLIGHT"

"Robocop" - Na redefinição do teclado escolher MSYULE, durante o jogo premir GTI simultaneamente

"Dizzy 3" - Carregar em "Z" e "X" para o Dizzy (o protagonista) voar sobre o cenário

"Rick Dangerous" - Poke 58356,0:Poke 64166,0:Poke

SECÇÃO

Da cidade de Portalegre escreveu-nos o leitor **António Ricardo**, um dos fundadores da "Atlantis", grafista e argumentista do "Chikki Static".

Este leitor entusiasta dos "PBM's" ("play-by-mail") decidiu criar a "J.P.C." (Jogos-por-correspondência), que visa a implantação deste tipo de jogos (PBM's) em Portugal. Isto sem intuítos lucrativos.

Eis alguns dos jogos já criados pela "J.P.C.". "\$" - A vida nas bolsas de algumas das grandes cidades do mundo é o tema deste jogo, que começa em Lisboa e acaba em Nova Iorque.

"Penalty" - Este é um "PBM" de estratégia, centrado no desporto-rei, o futebol.

"Gravidade Nula" - A história inicia-se em Traulis, um planeta-colónia. Acção e aventura para todos.

