

LEMMINGS

“Atenção, não somos responsáveis por: perda de sanidade mental, perda de cabelo e perda de sono.” É com este pequeno aviso que a Naja anuncia o seu jogo de maior sucesso da linha de edições em português.

“Lemmings” é uma das maiores inovações no campo da estratégia/reflexão e já se tornou um ponto de referência do género. O objectivo é simples: uns simpáticos roedores chamados lemingues decidiram a todo custo pôr termo à vida. Suicidam-se nas mais diversas e mirabolantes formas — atiram-se de penhascos, afogam-se, precipitam-se sobre lagos de fogo... — e ao jogador é incumbida a tarefa de parar esse suicídio em massa, conduzindo-os para a salvação.

No início de cada cenário, estas criaturas vão saindo de uma porta e, na maioria dos casos, dirigem-se para uma morte certa. Mas há sempre forma de os deter, ou pelo menos há uma percentagem que pode ser resgatada. Para tal, recorremos a uma série de características que podemos atribuir aos roedores. Entre elas contam-se os escaladores, os mineiros, os escavadores, os explosivos, os construtores, os fluviadores, etc.

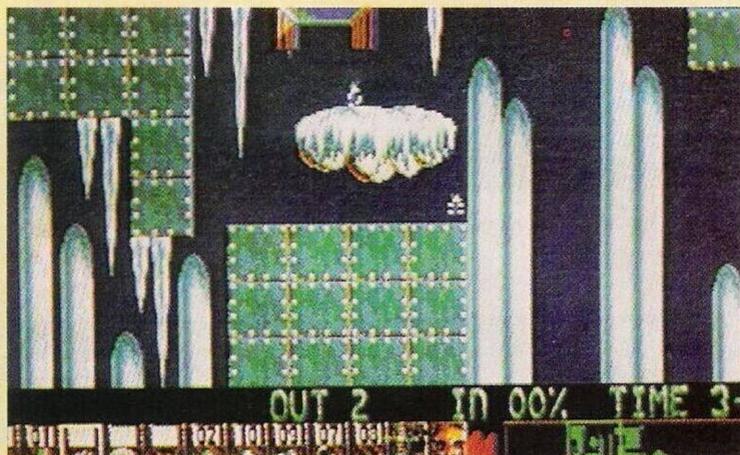
Supondo que a porta da saída se en-

contra num piso inferior, mas num dos lados há um lago, a solução deste cenário fictício é a utilização de um mineiro para descermos, colocando junto ao lago um “bloqueador” para impedir a passagem, forçando as criaturas a caminhar na direcção oposta, entrando na porta.

Este é apenas um pequeno e simples exemplo. Nos quatro níveis de dificuldade — “fun, tricky, taxing e mayhem” — encontramos cenários fantásticos, capazes de “partir a carola” a qualquer jogador experiente, daí o pequeno aviso inicial.

A dificuldade agrava-se quando deparamos com um elevado número de lemingues e a percentagem a ser resgatada é elevada.

Graficamente, apesar de suportar um elevado número de cenário, consegue-se diversificá-los, eficazmente, através de inúmeros efeitos. O resultado



um clássico a não perder!

Lembramos que o sucesso deste título já originou conversões para a maioria dos micros e actualmente são as consolas a desfrutar a respectiva versão. Entretanto, a saga dos roedores de cabelo comprido não acaba aqui, estando igualmente prevista a publicação do “Lemmings data Disk” e “Lemmings 2”.

Nome: **“Lemmings”**

Género:

Estratégia/reflexão

Gráficos: **78%**

Animação: **80%**

Som: **78%**

Originalidade: **95%**

Jogabilidade: **95%**

Total: **95%**

Versões: **Amiga, ST, PC,**

consolas e Spectrum

P.V.P.: **3 995\$00**

SECÇÃO DO LEITOR

Desde já agradecemos aos leitores **João Nuno, Rui Rosário e Mário Rui** pela remessa da revista (em disquete) “Beta Disk”, destinada a todos os possuidores do computador Sam Coupé.

Infelizmente não dispomos de tal máquina para melhor examinar a vossa revista, mas o trabalho não foi em vão. Aqui fica a vossa mensagem.

Apesar de enorme campanha de lançamento e das promessas de inúmeras firmas produtoras de “software” este computador passou por maus momentos, de-

vido a problemas financeiros.

Em Portugal o fascínio durou pouco tempo. Após a estreia foi abandonado pelas casas comerciais, forçando os utilizadores a importar todo o material, “software” e “hardware”.

Em termos internacionais, há umas tantas firmas que produzem e convertem jogos e utilitários e, graças aos programas de domínio público, este computador afirma-se cada vez com mais força.

É alta dos poucos possuidores do Sam em Portugal faze-

rem o mesmo e segurem este notável exemplo. Se algumas casas comerciais importassem algum material, mesmo que fosse pouco, era o ideal.

O endereço do **João Nuno** é — **Rua Vasco da Gama, n.º 14, 1.º esquerdo, 2460 Alcobaca**. Este leitor espera receber imensas cartas de possuidores Sam. Não o desiludam!

Passando para um problema semelhante com o leitor **Luís Caeiro**, verificamos que há um certo abandono do computador Spectrum +3, por esse mesmo motivo. O Luís pretende comprar jogos utilitários e disquetes virgens para o referido sis-

tema. Os interessados podem escrever para: **Rua Liberdade, n.º 8, Br. Paragem Nova, 7570 Grândola**.

O leitor **Ricardo** enviou-nos uma configuração de um compatível PC e deseja ouvir a nossa opinião sobre tal computador. É uma escolha sensata, porém, a velocidade do processador já é considerada ultrapassada.

Algo que acontece frequentemente nos compatíveis. Considera 25 Mhz um valor mínimo, já que se trata de um investimento, embora haja processadores mais evoluídos e conseqüentemente mais rápidos.

POKES & DICAS 139

Começamos pela solução do "Space Quest III" que vem marcando a presença de destaque neste espaço desde há seis semanas.

Depois de termos recolhido o detonador ("get detonator"), seguimos na direcção do gerador com a finalidade de o destruir.

Caminhamos para Este (duas vezes) e para Norte. Depois de escalarmos a cratera vulcânica, onde está localizado o gerador, atravessamos a entrada.

Descemos as escadas à esquerda e a seguir viramos à direita, contornando as diversas máquinas que se encontram à

nossa frente. Subimos as escadas ("climb") e quando atingirmos o topo deparamos com um poço que é a fonte do campo de forças. Caminhamos até à beira do mesmo com precaução redobrada (é aconselhável gravar uma situação) e largamos o detonador ("drop detonator").

Uma forte explosão sacode toda a estrutura do gerador e simultaneamente o campo de forças é extinto. Após esta intervenção podemos viajar com segurança até Pestulon.

Descemos as escadas ("climb") e caminhamos até à entrada da cratera. Entretanto reparamos que



mais umas explosões anunciam a destruição total do vulcão. É urgente sair do local.

Descemos o monte andamos para Oeste até atingirmos os aparelhos científicos abandonados. Nessa altura viramos para Norte, mas, mais adiante, encontramos o caminho cortado. A paisagem instável que nos tinha permitido a passagem desabou nos rios de lava e em frente não está mais nada senão um abismo.

Como atingir a outra margem? Mais uma vez inspeccionamos os objectos que carregamos e usamos o poste do anemómetro como vara para saltar. Com "use pole" experimentamos esta ideia para ver se resulta. Recuamos uns passos, ganhamos balanço e saltamos...

Conseguimos! Depois de um momento tão crítico seguimos para Oeste e depois para Norte. Levantamos voo e no painel de navegação seleccionamos Pestulon.

A lua Pestulon

Assim que pousarmos nesta lua saímos da nave ("stand", "leave") e vamos para o ecrã da

esquerda. Momentos depois descobrimos a entrada da Scunsoft, cujo quartel-general permanece escondido numa instalação subterrânea.

Continua na próxima semana...

Proseguimos com algumas dicas:

Amiga:

"Vicking Child" — Códigos de acesso IMAGITEC, JOJO SM, GUSTAVUS, NINJADL.

"PP Hammer" — Premindo as teclas cursoras, podemos atravessar blocos de pedras.

"Pang" — No decorrer da acção, ao carregar nos dois "As" (com o logotipo do Amiga) e no Space, simultaneamente, permite a passagem do nível.

Por esta semana é tudo. Agradecemos aos leitores Luís Manuel Guerra, João Gilberto e Rui Gougho pela colaboração nesta secção.

Continuamos à espera de mais material vosso, escrevam para: "Correio da Manhã", "Os Jogos no Computador", Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.

NAJA
E
CORE
DESIGN LIMITED

EDIÇÃO PORTUGUESA
DISTRIBUIÇÃO EXCLUSIVA PORTIDATA LDA.
FAX - 082 41 63 56

15 TONELADAS DE DESTRUÇÃO MACIÇA

THUNDERHAWK
AH-73M

O SIMULADOR!

PC
6.995\$

AMIGA
5.995\$