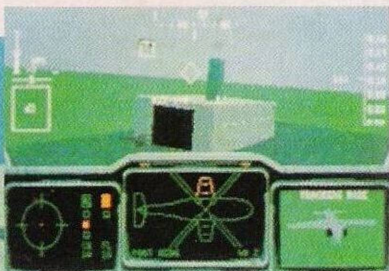


# OS JOGOS NO COMPUTADOR

140



O primeiro é "Thunderhawk", um excelente simulador da firma "Core Design". Esta estreia veio dar um novo fôlego ao género, já que o domínio da "Electronic Arts" sobre os simuladores tem já vários anos.

O veículo simulado é o helicó-

A "Core Design" apostou sobretudo no aspecto visual, quer nas opções preliminares à acção com ilustrações (filmes e fotos) das missões e na apresentação com gráficos enormes acompanhados de vozes digitalizadas e, também, no próprio jogo onde a animação de qualidade permite ao jogador inúmeras façanhas. Além do bom tratamento gráfico há também a salientar o fácil manuseamento dos controlos, limita-se apenas ao fundamental, sem extravagâncias ou complicações desnecessárias.

"Thunderhawk" é, para os amantes do género, um jogo a não perder. Para os iniciados é um bom começo.

Nome: "Thunderhawk"  
Género: Simulador  
Gráficos: 86% - Animação: 92%  
Som: 80% - Originalidade: 75%  
Jogabilidade: 80% - Total: 90%  
P.V.P.: 5995\$00

ptero AH-73M Thunderhawk e, como qualquer simulador que se preze, é composto por um diversificado leque de opções - cenários e missões (Europa, Médio-Oriente, Américas...), arsenal: canhão de 15 mm, mísseis AIM-108, AGM-214, smart..., diferentes modos de visão, computador de bordo, enfim o essencial a um bom simulador.

Nenhum dos títulos que reservámos para esta semana é novidade "escaldante" mas, visto tratarem-se de edições originais e ambas de qualidade excepcional, aqui estão:

O segundo jogo desta semana é "Utopia", uma excelente produção da "Gremlin Graphics" que segue atentamente o estilo do "Sim City". O jogador é incumbido da tarefa de estabelecer uma colónia num planeta supostamente desabitado.

A arquitectura da cidade inclui sistemas de apoio à vida (produção de oxigénio, etc...), residências, hospitais, centros de abastecimento, minas, indústria, pesquisa,... Todas as "engrenagens" essenciais à sobrevivência e prosperidade de um colónia.

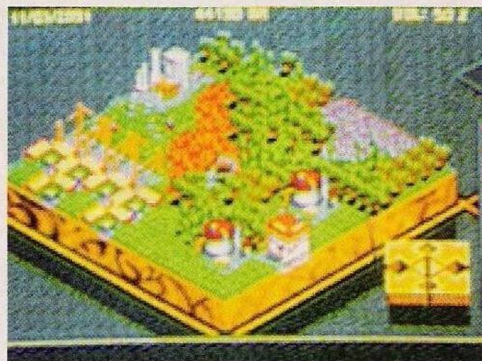
Uma das metas propostas, e aliás a justificação do título "Utopia", é o nível de vida dos habitantes. O objectivo é atingir 100 por cento para 90 por cento (valor mínimo) da população.

Seis consultores peritos nas mais diversas áreas vigiam o joga-

## "UTOPIA"

dor, constantemente, aconselhando-o sempre que necessário. O planeta escolhido é habitado por seres estranhos (o alienígena é o jogador!) que, atacam quando menos se espera. Para manter a paz a única solução é o total genocídio desta raça. É pouco convencional e ortodoxo para um jogo que ostenta o título "Utopia" construir a paz à custa do extermínio de outra espécie. É uma ideia errada mas vendo bem nem sequer é original, embora só com outras raças.

"Utopia" resume-se num jogo ao estilo do "Sim City", mas com algumas novidades capazes de proporcionar ao jogador um maior entretenimento.



Nome: "Utopia"  
Género: Estratégia  
Gráficos: 89%  
Animação: 73%  
Som: 77%  
Originalidade: 83%  
Jogabilidade: 90%  
Total: 89%

Pelo conteúdo da carta remetida pelo leitor **Miguel Leitão** depreendemos que é um recém-possuidor do Commodore Amiga 500. Apesar de só dispor de dois jogos pretende comprar mais e, se possível, aprender a programar e fazer jogos.

A ideia não é original! Programar o próprio jogo é o sonho partilhado pela maioria dos jogadores. Mas são poucos os que concretizam esse projecto ambicioso.

Saber programar requer muitas horas de estudo e prática, além de uma boa documentação, alguns utilitários e, o mais importante, uma grande quantia

para investir nesse projecto. Ah! e muita, mesmo muita, força de vontade.

Alguns pseudo-interessados na programação desistem à partida porque desejam um conhe-

Passemos de imediato para o leitor **Ricardo Santos** que resolveu formar uma biblioteca de "software" de domínio público, frequentemente apelidado de "public domain".

dos programas, incluindo utilitários, demonstrações e jogos.

O baixo preço não implica baixo nível. No "Public domain" há "software" de qualidade.

Por enquanto, o Ricardo apenas conta com quatro dezenas de programas o que, a nosso ver, é insuficiente para início de qualquer actividade.

Está disposto a aumentar brevemente este número e, desde já, são bem-vindos todos os interessados e possuidores de programas nas condições referidas.

O endereço é: Luso PD, Ricardo Manuel Santos, Calçada do Barro, 59, 3.º esq, 2670 Loures.

## SECÇÃO do LEITOR

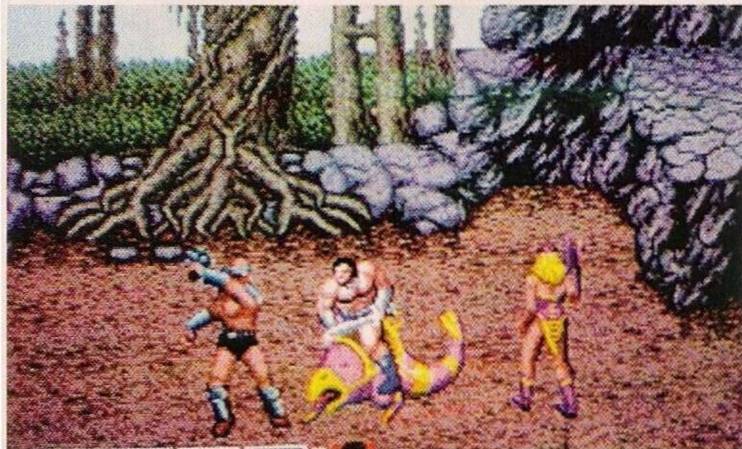
cimento aprofundado num curto espaço de tempo.

Não consideres estas linhas como forma de dissuasão, mas como um aviso dos obstáculos vindouros. Não desistas!

São variadas as vantagens do "domínio público". A mais atraente é o baixo preço e poder ser copiado livremente (sem infringir a lei). Mas, ainda mais importante, é o acesso a determina-



140



junto à porta de acesso à instalação subterrânea.

Neste instante o cinto de invisibilidade perde toda a energia e voltamos ao normal. Para abrir a porta basta usar os controlos que estão à esquerda ("press button"). Uma vez no interior do quartel general, entramos por um sistema de corredores e seguimos na direcção sul até encontrarmos uma porta à esquerda.

Atravessamo-la sem recorrer a chaves ou a mecanismos já que esta é automática, na despensa ao examinarmos o armário ("look closet", "search closet") des-

mos vislumbramos um batalhão de contabilistas a tentar descobrir onde a "Scumsoft" gasta o seu dinheiro.

Estamos num autêntico labirinto de escritórios. Junto de cada contabilista há um cesto de papéis. Aproximamo-nos de cada um e usamos o vaporizador ("use vaporizer").

Existem ainda mais cestos para limpar no ecrã à esquerda e à direita (por onde entrámos). É conveniente gravar o jogo pois se um cesto de papéis é esquecido ou se falharmos mais do que três, um dos contabilistas emite

**Spectrum:**  
 "Welltris" - Poke 56347,1:  
 Poke 50761,1

"Chips Challenge" - Código de acesso ao 144º nível: GVXQ  
 "Extreme" - Poke 55850,0

"Ruff and Reddy" - Introduzir o nome "DYLAN" na tabela da pontuação

"Shadow of the Beast" - Poke 29880,255

"Saint Dragon" - Premir a tecla "X" e escrever "PLIP-PLOP" para obter vidas ilimitadas

"Narc" - Poke 23834,255

"Lorna" - Quando surgir no ecrã a mensagem para premir a tecla de disparar, teclar "BAHI" para jogar com vidas infinitas

"Golden Axe" - Poke 46652,0

**Commodore Amiga:**  
 "P.P. Hammer" - Códigos de acesso aos níveis mais avançados:

BUUDSSVV, CCFUTAFJ, BWSVHUHI, TSRVCJIG, VG-GWSEEE

Depois do material enviado pelos clubes "Spunik Soft" e "Level 9", continuamos esta secção com a solução "Space Quest III", cuja autoria pertence ao leitor **Luís Manuel Guerra**.

...Junto da entrada da "Scumsoft" saem inúmeros guardas alertados pela presença da nave. Dois soldados ficam a vigiar a porta.

Regressar à nave espacial está fora de questão pois ainda não resgatámos os "two guys", aqueles sujeitos que pediram a nossa ajuda através do "Astro Chicken".

Temos que entrar na fortaleza a qualquer custo, mas primeiro necessitamos de uma boa camuflagem, voltamos a examinar a listagem de objectos e descobrimos um cinto de invisibilidade (que foi retirado ao exterminador). Usamo-lo vestindo ("wear belt" e "use belt") e entramos rapidamente na fortaleza já que este objecto consome energia e está prestes a esgotar-se.

Assim que passarmos pela entrada, descemos as escadas e paramos

## POKES & DICAS

cobrimos um uniforme para faxineiros e, quando o vestimos, encontramos um vaporizador ("vaporizer") que serve para desintegrar lixo.

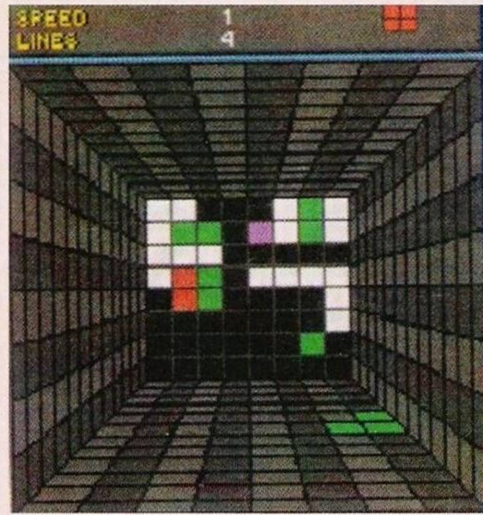
Saímos da despensa e continuamos na direcção sul.

Mais adiante encontramos uma porta, à direita. Ao entrar-

um aviso e um "robot" aniquilamos.

Apesar de ocupar apenas três ecrãs, o labirinto de escritórios é complicado e explicar qual ou quais os melhores processos para apanhar o lixo é uma perda de tempo.

E por esta semana é tudo!



15 TONELADAS DE DESTRUIÇÃO MACIÇA

**NAJA**  
 E  
**CORE**  
 DESIGN LIMITED

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

**THUNDERHAWK**  
 AH-73M

O SIMULADOR!

PC 6.995\$

AMIGA 5.995\$