

OS JOGOS NO COMPUTADOR

170

ALIEN STORM

Outra produção da US Gold baseada num jogo da Sega e, por sinal, outro título com imenso bolor. ...Após uma profunda pesquisa pelo universo, uma espécie de alienígenas, a mais ruim e egoísta, pousou no planeta Terra. Dispostos a explorar todas as riquezas e os seus habitantes, estabeleceram uma base numa pequena cidade e daí prepararam, secretamente, a invasão total.

As poucas pessoas que vislumbraram tais criaturas foram dadas como insanes. Um grupo de vigilantes, atentos ao problema, estabelecem-se na cidade, prontos a responder qualquer actividade suspeita.

A equipa Alien Busters é composta por três elementos: Gordon, Karla e o andróide Scooter. Cada personagem recorre a uma técnica/poder pessoal.

A ideia geral da acção é: por ecrã eliminar todos os aliens e prosseguir até à completa exterminação dos seres espaciais. É uma ideia usada e abusada (que, certamente servirá de base a muitos jogos vindouros) que, resulta quase sempre.

No entanto, "Alien Storm" sofre do mesmo mal de "Bonanza Bros". A pobre apresentação e, acima de tudo, a jogabilidade lastimosa, esmorecem qualquer jogador nos primeiros minutos.

Os gráficos são razoáveis, coloridos, diversificados e com o traçado interessante. No que diz respeito à animação, não podia ser pior.

A passagem dos ecrãs (cenários) é brusca e a movimentação dos personagens revela-se pouco (quase nada) eficiente no combate aos aliens.

À parte disto, "Alien Storm" inclui algumas fases extras de tiro-ao-alvo e a opção de dois jogadores em simultâneo (2x a infelicidade).

Em suma, é um jogo ultrapassado, fora do tempo, que não agrada à maioria dos jogadores.



Nome: "Alien Storm"

Género: Acção

Gráficos: 65%

Animação: 30%

Som: 45%

Originalidade: 47%

Jogabilidade: 39%

Total: 39%

Versão analisada: Amiga

P.V.P.: 2.995\$00



SEMENTES
PARA HORTA E JARDIM



RELVAS, MÁQUINAS DE CORTAR RELVA, UTENSÍLIOS AGRÍCOLAS, AGROQUÍMICOS, PLANTAS ENVASADAS, ETC.

José Afonso Duarte
BOLBOS DE FLORES DA HOLANDA
PLANTE AGORA O SEU JARDIM FLORIDO NA PRIMAVERA



TULIPAS, JACINTOS, NARCISOS, RANUNCULOS, CROCUS, ANÊMONAS, ETC.

ESTABELECIMENTOS DE VENDA:

LISBOA

RUA DE S. NICOLAU, 24 / RUA DA PRATA, 211 - TEL. 01 - 888 42 54

FARO

LARGO DR. S. FRANCISCO SÁ CARNEIRO, 65 - TEL. 089 - 2 53 75

TORRES VEDRAS

SOBREIRO CURVO - TEL. 051 - 98 17 55

PÓVOA DE VARZIM

A-VER-O-MAR - TEL. 052 - 68 10 20

170

POKES & DICAS

"Conquest of Camelot"

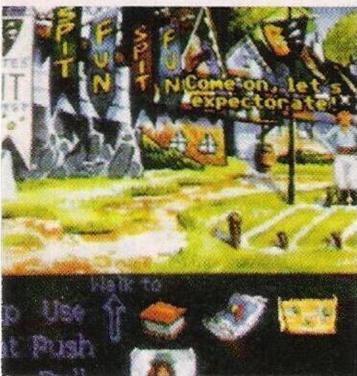
...Aproximamo-nos da velhota e compramos uma maçã (buy apple), pagando com uma moeda de ouro (pay, gold coin). Este fruto dá-nos o poder de descobrir qual o mais profundo desejo das pessoas. A senhora acrescenta que para sairmos da vila temos que ajudar todos os habitantes.

Dirigimo-nos ao senhor das lanternas e compramos umas ervas aromáticas e umas bolas de carvão (buy herbs, pay/buy charcoal, pay). O primeiro objecto é pago com uma moeda de prata (silver) e o segundo com uma moeda de cobre (copper).

Continuando para a esquerda, encontramos um talho e loja de relíquias. Aproximamo-nos da segunda loja e compramos uma relíquia de Santa Atena (buy relics, Athene) com uma moeda de ouro (gold, pay), ainda na mesma direcção encontramos uma porta enorme, por sinal fechada e intransponível.

Merlin, o mágico que nos acompanha em espírito, diz que a casa possui um poder sobrenatural. Temos que entrar a todo o custo. No entanto, fica para uma próxima ocasião, já que não temos nada em nosso poder que faculte a entrada.

Descemos e oferecemos as bo-



"The Secret of Monkey Island II", o melhor jogo de 91/92

las de carvão ao pedinte (give charcoal), para as poder colocar na sua pequena fogueira. Andamos dois cenários para a esquerda, nesta área os habitantes queixam-se do mau cheiro proveniente da loja de peixe.

Aproximamo-nos desta loja, facilmente identificada pelo "guarda"-gato e oferecemos ao comerciante as ervas aromáticas (give herbes).

Logo ao lado está um homem bastante obeso a quem compramos um espelho (buy mirror), pagando-o com duas moedas de prata (pay). Voltando ao cenário anterior, encontramos um vendedor que (há pouco,) não para quieto dentro da sua loja. A-

proximamo-nos e compramos milho (buy grain), dando três moedas de cobre (copper) em troca.

Continuando para a esquerda. Avistamos a casa que comprou a nossa mula. Batemos à porta mas ninguém nos atende. Gritamos bem alto (call) e aparece uma senhora à janela a quem perguntamos por um véu (ask for the veil). Esta responde com uma pergunta, o que lhe damos em troca?

A solução enviada pelo leitor Miguel Salvador da Silva continua para a próxima semana. Entretanto, esta rubrica prosse-

gue com mais umas dicas para o Commodore Amiga.

Amiga:

"Wolfchild" – Escrever THE PERFECT KISS no ecrã de apresentação para obter armas ilimitadas. No decorrer da acção, teclar ITS NOT ALL WALKING para reiniciar o nível.

"Golden Axe" – Escrever CAR na apresentação para jogar com potes infinitos.

"Thunder Jaws" – Premir o botão esquerdo do rato, a qualquer instante do jogo, para obter vidas infinitas.

"Push Over" – Códigos de acesso aos níveis: 015-36, 01024, 03072, 035-84, 02560, 02048, 06-144, 06656, 07680.

E é tudo por este domingo. Na próxima semana regressamos com mais dicas. Continuem a escrever para: "Os Jogos no Computador", Correio da Manhã, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.



"Wolfchild" no Amiga

'OS MELHORES JOGOS 91/92'

É chegado o momento da revelação. Não obstante das dificuldades, os votos enviados pelos leitores foram imensos e, quanto ao resultado...

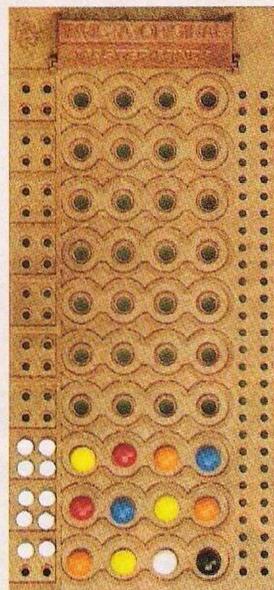
- Melhores jogos de 91/92:
- Acção: "Another World"
- Perícia: "Lemmings" (com a "data disk")
- Aventura: "The Secret of Monkey Island II"
- Simulador: "F-19 Stealth Fighter"
- Conversão de arcade: "Pit-Fighter"
- Estratégia: "Civilization"
- Firma: Psygnosis
- Melhor jogo 91/92: "The Secret of Monkey Island II"

O grande vencedor é o "... Monkey Island II", uma excelente aventura. Nas respectivas categorias, "Civilization" e "Lemmings", saíram vencedores. A firma Psygnosis ganhou por uns escassos votos. Resta-nos aproveitar estas últimas linhas para agradecer a todos os leitores participantes pela preciosa colaboração. Muito obrigado e continuem sempre na nossa companhia.

P.F.

ENTRE DE CABEÇA, SOLTE A LÍNGUA E SAIA COM PRÉMIOS

... COM UM SIMPLES TELEFONEMA!



Schneider

Entre de cabeça nesta partida de MASTER MIND. Descubra o código tendo em conta que cada pino preto significa a cor certa no lugar certo e cada pino branco uma cor certa no lugar errado. No prazo de 1 semana telefone para o 100 319 (indicativos: Lisboa e Porto — 506, restante País e Ilhas — 0670). Seleccionar um dos códigos dados pelo telefone, aproveite para soltar a língua e dizer em 10 segundos uma frase sobre a Schneider. Se acertou no código e a sua frase for a melhor da semana então sairá desta brincadeira com 1 Aparelhagem "Hi Fi" da Schneider. Não se esqueça que cada chamada lhe custará 158\$91/ minuto. Se for o vencedor será informado telefonicamente. Atire-se de cabeça e saia com prémios

