

OS JOGOS NO COMPUTADOR

"Sim City" e "Civilization", dois mega-sucesos da estratégia inspiraram os programadores da firma a produzir "Caesar".

A acção decorre numa província do Império Romano, a data é I a.C., os republicanos caíram e reina o Imperador César Augusto.

Como soberano político, o objectivo é governar o mais sabiamente possível o terreno designado pelo Imperador. Grande parte do tempo é passado na capital que, à semelhança de "Sim City", terá de ser desenhada e construída pelo jogador.

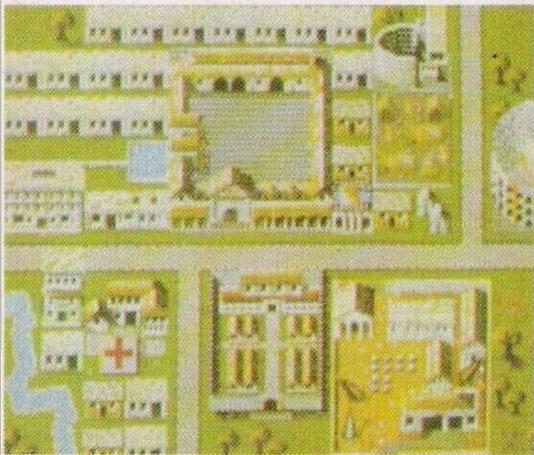
Algumas das infra-estruturas a ter em conta são: habitação, água, indústria, locais de divertimento e de cultura, estradas, enfim, uma cidade onde seja agradável viver e, em simultâneo, construir uma urbe à luz da paradigmática capital romana.

A comunidade deve atingir a excelência em quatro vertentes essenciais: Paz, cultura, pros-

'CAESAR'

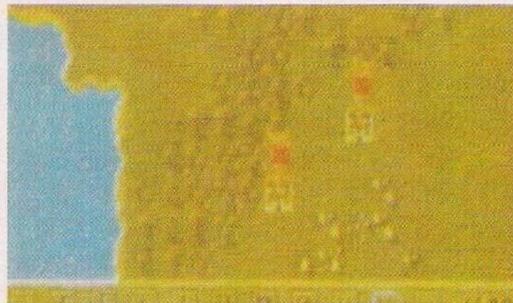


Os conselheiros em 'CAESAR'



A cidade...

A simulação não descarta o aspecto militar, transportando-nos para um outro plano de visão, a nível de província, sendo possível a eventualidade de ba-



Uma visão da província

talhas com as hordas bárbaras. Os militares também servem como forças dissuasivas contra o crime, isto na cidade.

O tipo de construções que é possível edificar é vasto: escolas, coliseus, mercados, indústrias, templos, hospitais...

O jogo parece adoptar a velha máxima do "pão e circo", já que é necessário manter a população alegre, para que não haja motins.

"Caesar" tem em atenção a promoção profissional do dirigente e o seu consequente prestígio político em Roma. Assim é concebível passar de Decurião até Imperador, passando por Cônsul, Senador...

Em jeito de conclusão, o jogo marca pela positiva na originalidade de adaptação destas simulações à Roma antiga e pela respectiva durabilidade. Em contrapartida notamos uma certa mediocridade na realização e o contacto com o jogador é pouco "user friendly".

Nome: "Caesar"

Género: Estratégia

Gráficos: 72%

Animação: 69%

Som: 67%

Originalidade: 77%

Jogabilidade: 61%

Total: 73%

Versão analisada: Amiga, também disponível para PC
PVP: 3.995\$00

(manual em português)

Nota: Ao contrário do que o manual sugere (também cometemos o mesmo erro no início da análise), César Augusto nunca chegou a Imperador e pereceu antes da queda da República.

peridade e império. O terceiro ítem avalia a riqueza da província e o quarto aspecto classifica a rede de comunicações e transportes, isto é, até que ponto o governador consegue estabelecer a "pax romana" no território.

O orçamento é equilibrado pelos proveitos: impostos provenientes dos cidadãos e da indústria; e pelos custos: construção, exercício, mão-de-obra escrava, etc...

O município tem ao seu dispor uma série de conselheiros que o informam da realidade na sua área de trabalho.

Um surto de pequenos anúncios de venda impede-nos de publicar cartas de outros leitores, incluindo a análise de uma série de títulos gentilmente oferecidos pela Elite. Quanto aos pequenos anúncios:

- Commodore Amiga 500 com expansão de 512Kb, e impressora Timex 2040, Nuno Santos, telefone: 9882341 (Loures)

- Spectrum +48K, Arminda Dinis, telefone: 4683494 (depois das 18h30m)

- Spectrum +2 com "joystick", Timex 2068, monitor monocromático e um sistema FDD 3000, Filipe Farinha, Impasse A,5 r/c

SECCÃO do LEITOR

esquerdo. 2615 Alverca

- Schneider Euro PC, Francisco José Lico, Vale Flores de Baixo, Rua E, lote 150, 2800 Almada (tel: 2540623)

- Commodore Amiga 500 com expansão de 512K, monitor 108-4S e impressora, telefone: 44250-05 (Oeiras)

- PC 200 da Sinclair, Travessa de Sto. António à Graça, 2-cv, 1-100 Lisboa

- Spectrum +2A, telefone: 4905539

- Spectrum +3, Paulo Freitas, telefone: 033/930739

- Spectrum +2, Bruno Borges, telefone: 870130

"Another World"

182

Continuação da semana passada.

... Saltar sobre as escadas e entrar no ecrã à direita. Erguer um escudo junto à porta (acção impulsionada pela pistola - largar o gatilho quando surgir uma bola vermelha na extremidade da arma).

Abri as portas e, quando o guarda solta uma bomba ou mais, fechar as portas. Os engenhos explosivos ficam ao alcance do guarda.

Rebentar a porta e caminhar para a direita, até à cúpula. Observar o reflexo do guarda no candelabro e disparar de modo a que este objecto, ao cair, o atinja. Seguir para a esquerda, subir no teletransportador, recarregar a arma, descer e retomar a direcção anterior - esquerda.

Descer as escadas e, também no teletransportador, atingir o guarda no quadro à esquerda. Regressar à direita e, quando o outro guarda atingir o protagonista com um potente soco, retribuir com um pontapé e, num ápice, correr na direcção da arma, apanhá-la e disparar contra o guarda, antes que este se refaça do golpe.

Entrar no quadro à direita, erguer dois escudos, um à esquerda e outro à direita, matar os guardas e caminhar para a direita, na direcção do lago. Mergulhar, nadar até ao fundo e entrar na segunda abertura (pelo túnel). Subir e descansar até recuperar o fôlego.

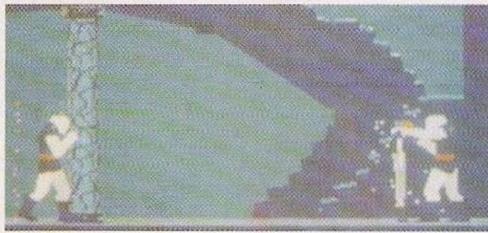
Descer, nadar para a direita, subir para fora de água, saltar sobre as bocas e disparar contra o fio brilhante. Fazer todo o caminho de volta, incluindo a pausa para respirar, sair do lago pela margem direita.

Caminhar para a esquerda, passando pelo guarda morto (atingido pelo candelabro) e cair na abertura. Mal a queda cesse, rebentar a porta da direita, correr, passando por todas as portas até ao fim do túnel. Erguer dois



'HAGAR'

DICAS



'Another World'

escudos à esquerda e parar debaixo da abertura, momentos depois surgirá o amigo do herói que o salvará da morte certa.

ATENÇÃO: Até este instante, a solução funciona nas duas versões, Commodore Amiga e compatíveis PC. Entretanto, o jogo continua mas em dois trechos distintos.

Continuação da solução no Amiga:

Já em cima, esperar que os guardas desapareçam. Este acto provoca um desabamento e, em consequência, algumas pedras caem do tecto, tapando a abertura. Caminhar para a direita e entrar no veículo que aí se encontra. Assim que este parar

no interior de uma arena, desmonta um painel de controlos. Premir o botão azul (em baixo) seguido do botão no canto inferior esquerdo, surgem mais dois botões, carregar o de cor verde (canto superior esquerdo).

As duas cúpulas são ejectadas e o protagonista é arremessado para uma área de diversão.

Correr para a direita e, ao passar a porta, agachar e formar um escudo à direita. Matar os quatro guardas e seguir em frente, mas não, sem antes, ter deixado um escudo protegendo a retaguarda. Correr, assim que surgir o amigo. Apesar da acção desenfadada, o chão rebenta e um guarda apanha o protagonis-

ta, tirando-o para o outro ecrã. O amigo envolve-se numa contenda de morte, acabando, contudo, por perder.

O tempo da luta é aproveitado (sem desperdícios!) para rastejar até aos comandos. Quando o guarda começa a andar na nossa direcção e alcançar o centro do quadro, accionamos os comandos para disparar um raio poderoso. O guarda é atingido e morre instantaneamente.

Voltar a accionar os comandos, desta feita para activar o teletransportador. Rastejar na direcção do respectivo feixe.

Fim... resta aproveitar a sequência final.

Os códigos de acesso do 1º ao 11º nível são: EDYL, HICI, FL-LD, LIBC, CCAL, EDIL, KCIY, LDIY, GABK, LALD, LFEK

"Another World" regressa no próximo domingo para a solução na versão compatíveis IBM PC.

Esta rubrica termina com dois pares de dicas, para o Amiga e PC's, respectivamente:

"Out-Zone" - Códigos de acesso: BREWSTER, RV W R-AMA, THE ABYSS, J CAMERON, L BRITISH, SOUTHSIDE, HUELSBECK, B FIEDEL, BITMAP BRO, M BIEHN, FACTOR 5, J HIPPEL, R MATTHEWS, TEXAS, J BURNS, SILVESTRI, T HOLLAND, CAULDRON 2, MOORCOCK, Z, DRACULA, POLEDOURIS, STARDUST, SOON, HORROR, TALES

"Godfather" - Pausar o jogo e escrever PIWWQ HUT para obter vidas infinitas

"Cool croc twins" - Códigos de acesso: AAAA, BLOY, ZARP, MILP, CREG, SMAT, PUM, TRAB, DRIT, HISP, FROS, QUOL, SPOM, CUG

Agradecemos aos leitores Tiago Lopes, Nuno Soares e Paulo Dias, o material enviado e reformulamos o apelo de mais dicas. Escrevam-nos para Correio da Manhã, Os Jogos de Computador, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.