

# OS JOGOS NO COMPUTADOR DESCOBRIMENTOS

## NOS PASSOS DE COLOMBO

Em 1992 as comemorações do descobrimento da América, pelo navegador genovês Cristovão Colombo, suscitaram antigas paixões. A fabulosa epopeia quinhentista foi evocada através de filmes, livros e exposições. Aproveitando esta vaga dos descobrimentos, a firma Impresions produziu "Discovery", um jogo de explorações e conquistas, passado nos finais do século XV, uma era plena de viagens fantásticas, perigosas e imprevisíveis.

Otrora, a principal missão das viagens consistia em descobrir novas terras, estabelecer colónias, de forma a superar as outras nações. Em "Discovery", o mesmo objectivo envereda por quatro distintas jornadas:

Corrida pelo Território - O vencedor é aquele que controlar

maior superfície de terra num prazo de cinquenta anos.

Corrida ao Dinheiro - Semelhante ao anterior, mas o objectivo a atingir é a acumulação de riqueza.

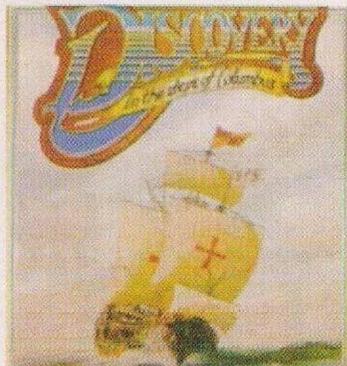
Eldorado - Um repto verdadeiramente digno nas aventuras quinhentistas. Neste modo, o jogador parte em busca da onírica cidade de Eldorado, que, segundo consta, esconde tesouros incalculáveis.

Competição - Resulta da mescla das anteriores e é a mais real. A simulação continua até que todos os intervenientes/nações, à excepção de um (o vencedor), sejam forçados a abandonar as explorações devido à falta de dinheiro.

Após a selecção de nacionalidade (portuguesa, espanhola, holandesa, genovesa), o jogo inicia-se com um elevado montante de dinheiro, que pode ser utilizado para abater a dívida contraída no banco ou para investir em equipamento.

Armar uma frota é dispendioso, a manutenção das embarcações implica despesas com os tripulantes, salários, mantimentos, munições...

O mar, cenário de muitas



"Discovery"

aventuras, não tem em "Discovery" um papel primordial. Quanto muito, pode ocorrer um motim (devido à moral da tripulação) ou uma batalha.

A descoberta de novas terras são momentos capitais do jogo. Se se tratar de "terra incógnita", o jogador estabelece uma colónia, que poderá prosperar lentamente ou, em caso de mau agúrio, redundar num completo fracasso.

A simulação lúdica é essencialmente administrativa, pois o gerente deve providenciar uma expansão constante do seu império e a aniquilação dos seus inimigos. Esta faceta compreende as mais variadas operações, desde a edificação de igrejas, armazéns e, inevitavelmente, fortes.

Os contactos com os indígenas degeneram quase automaticamente numa tragédia, isto é, na sua extinção.

A realização de "Discovery" é medíocre, dada a ausência de

entusiasmo. Contudo, vale a pena dar uma espreitadela, e quem gostou do "Merchant Colony" não vai ficar decepcionado.

Fica adiado o jogo representativo da epopeia dos descobrimentos, um tema tão rico e belo a merecer melhor sorte.

Quanto ao subtítulo - nos Passos de Colombo - é de referir que esta figura histórica é indiferente ao desenvolvimento do jogo; o nome do navegador é aproveitado somente para fins comerciais. A título de curiosidade, são exibidos os dados mais significativos da sua biografia: 1492 é assinalada a descoberta da América, em 1498 a terceira viagem do mesmo navegador, porém, bem mais importante do que esta terceira viagem, no mesmo ano é o feito do nosso Vasco da Gama que ficou no esquecimento...

Não restam dúvidas, se queremos ver um jogo em que os feitos dos navegadores portugueses recebam o devido destaque teremos de ser nós a providenciar a sua programação.

**Nome:** "Discovery"

**Género:** Estratégia

**Gráficos:** 73%

**Animação:** 72%

**Som:** 61%

**Originalidade:** 81%

**Jogabilidade:** 79%

**Total:** 71%

**PVP:** 3.995\$00 com manual em português.

Disponível para o Amiga e PC.



Terra à vista!

Elite Public Domain - Apartado 209, 2700 Amadora.

Saldamos os nossos agradecimentos a esta firma pelo lote de programas enviados. Antes de passarmos em revista os mesmos, eis algumas considerações sobre a Elite.

A semelhança da maioria de vendedores de Public Domain, há uma obstinação de classificar este "software" com "alternativa". Na linha dos compatíveis PC há imensos jogos e utilitários de qualidade, muitas vezes superiores aos comercializados a preços escandalosos. Aí, sim, admitimos o pd como uma verdadeira alternativa.

Já no Amiga (o micro usado nesta rubrica), o public domain oferece bons utilitários de imagem e som, compressores, animações surpreendentes, mas no que toca a jogos, não existem em quantidade e qualidade suficiente. Alternativa implica pres-

cindir a linha comercial mais alta, no Amiga tal opção é impensável.

Em detrimento desta palavra, escolhemos "recurso" já que se trata de uma outra fonte de "software" a preços mais acessíveis. A lista de programas da Elite é limitada, facto admitido pela própria firma, justificável pelo pouco tempo de existência e também pelos critérios de selecção a que todos os programas estão sujeitos. Não são aceites títulos pornográficos.

Todavia a lista é actualizada diariamente.

A parte disto, resta elogiar a notável organização. Todos os pro-

## SECÇÃO

do

## LEITOR

gramas são acrescentados de informação, nada comparável às pseudoassociações que se limitam à gravação. Além da venda por correspondência, a Elite dispõe de uma série de revendedores oficiais (lojas), facto inédito entre nós e prova do profissionalismo desta firma.

Analisando os títulos remetidos...

"Go-Moku" jogo - o clássico 4 em linha estendido em uma unidade, isto é, 5 em linha. Uma proposta simples e agradável.

"Clotthes Pegs"/animação - Apesar da requisição

de 1Mb, esta animação (em "ray tracing") fica aquém dos demasiados programas, o filme animado é cíclico e demasiado curto. Em condições idênticas, os jogos da Psygnosis têm mais e melhor.

"Picturesque"/desenhador - De fácil manuseamento, este utilitário prova a versatilidade do "Amos". Além de jogos, este programa revela-se capaz na produção de utilitários e demonstrações. Este utilitário é uma verdadeira lição os cépticos do "Amos".

"Med"/utilitário de música e som - Esta é a melhor opção para aqueles que se queiram dedicar à música no Amiga, dada a sua capacidade de constante actualização (versão 3.2).

Dentro de pouco tempo, a Elite poderá vir a assumir um papel representativo na divulgação e distribuição de "software public domain" em Portugal. Fiquem atentos.

# D I C C A S

"Another World" - Códigos de acesso aos níveis mais avançados na versão PC: LDKD, HTDC, CLLD, LBKG, XDDJ, FXLC, KRFK, KLFB, TTCT, XJRT, HRTB, TFBB, TXHF.

Depois da solução completa para o Commodore Amiga (e respectivos códigos) segue-se a versão dos compatíveis IBM PC.

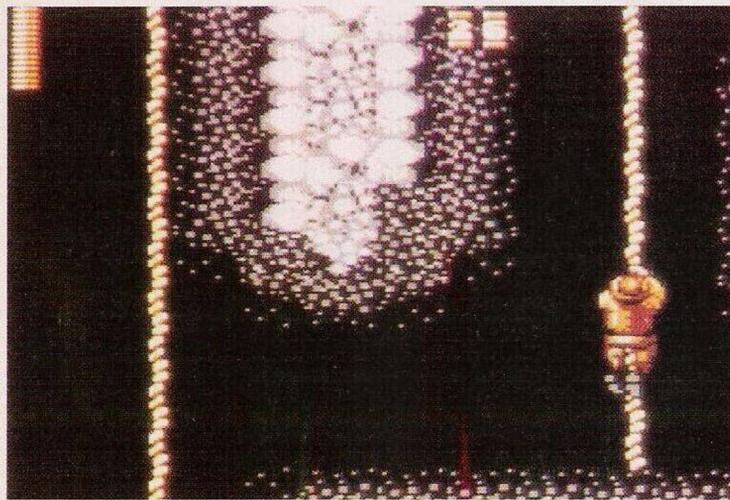
...Uma vez em cima, caminhar para a esquerda e rondar o quarto do amigo (o prisioneiro resgatado...).

Erguer um escudo, matar o guarda e seguir o amigo. Momentos depois este personagem empurra-nos na direcção do precipício; subimos o declive e saltamos para o outro lado do rochedo. Contudo, a distância

é ligeiramente maior do que havíamos calculado e o salto não foi o suficiente para alcançar seguramente a terra firme, agarramo-nos ao toldo e, só depois, subimos.

Erguer um escudo à esquerda e disparar contra os guardas. Correr três ecrãs para a esquerda e seguir os guardas até à porta, sem disparar no decorrer da perseguição. Parar antes da porta, agachar e apontar a arma ao primeiro guarda, este reage, fechando a porta e accionando outra (no corredor superior).

Caminhar um ecrã para a direita, subir as escadas, rebentar a porta e usar o teletransportador para descer. Manter o protagonista agachado, premir o gatilho e disparar um raio potente. Quando o guarda rebentar a porta devemos destruir o escudo e acrescentar à lista de destruição o exterminio do guarda.



A última saga do Indy



"Zool"

Quando à saída do respectivo nível fica por conta do leitor, o resto da aventura idem!

O autor na solução não progrediu mais na acção. Todavia os jogadores mais atentos podem, a partir da leitura da solução no Amiga (publicado no Domingo

passado), reter imensa informação das analogias.

Os mais ociosos podem recorrer aos códigos de acesso.

Aproveitamos esta oportunidade para: Lançar um apelo aos leitores que ultrapassaram este obstáculo e concluíram o jogo, para que enviem o resto da solução, o que será certamente apreciado por

todos os possuidores deste excelente título.

- Anunciar a edição de um novo jogo na mesma linha de "Another World", trata-se de "Flash Back" e, a julgar pelas imagens, é outro sucesso.

Desde já agradecemos ao prezado Tiago Lopes a prestável colaboração na resolução deste jogo e aos leitores Paulo Dias e Bruno Costa, pelo envio de dicas.

Amiga: "Zool" - Assistir à introdução e, chegada a tabela da pontuação escrever GOLDFISH, seguido da teclas F2 e F3 para seleccionar o nível inicial.

"Defender II" - Introduzir G O A T Y (cada letra separada por um espaço), como código de acesso para jogar invulnerável.

"Clik Clak" - Códigos de acesso aos níveis mais avançados: 3518, 6382, 8427, 2385, 5924, 1267, 7208, 6532, 5012, 6511, 8562.

"Army Moves" - Premir, na primeira parte do jogo ALTemate, D e I para obter imunidade. O código de acesso à segunda fase é 101069 e o mesmo poder nesta fase pode ser obtido carregando nas teclas ALTemate, J e I.

"Ghostbusters 2" - Premir Control, ALTemate, S e U simultaneamente no logotipo da Activision para usufruir de energia infinita.

"Indiana Jones & The Last Crusade" - Introduzir SILLYNAM no nome do jogador para ficar com vidas ilimitadas.

E por este Domingo "c'est fini"! Na próxima semana contamos com mais jogos, mais dicas e com a sua imprescindível presença.

Escreva-nos para: "Correio da Manhã", Os Jogos no Computador, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.



"Another World"



Outra cena de "Another World"