

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.

Outrora, 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.

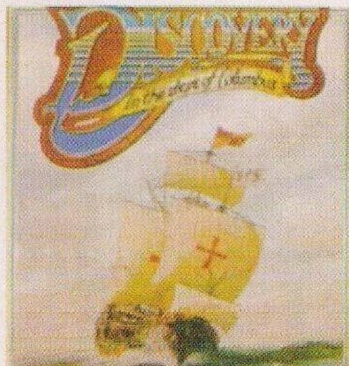
Eldorado – Um repto verdadeiramente digno nas aventuras quinhentistas. Neste modo, o jogador parte em busca da onírica cidade de Eldorado, que, segundo consta, esconde tesouros incalculáveis.

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, escolhamos "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.

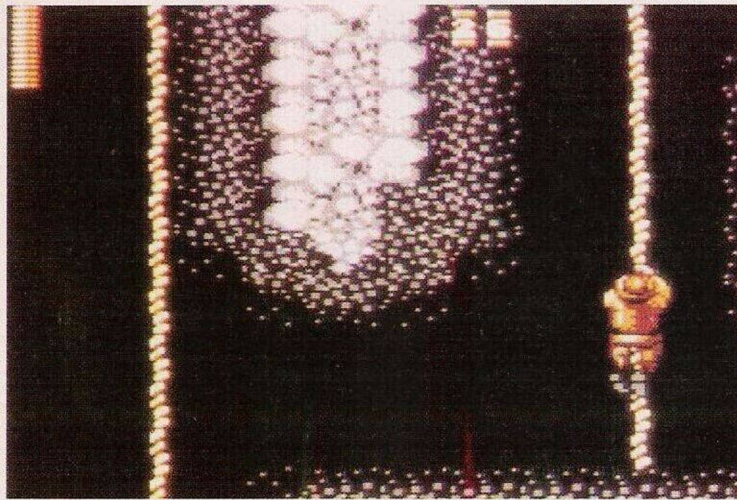
...Uma vez em cima, caminhar para a esquerda e rondar o quarto do amigo (o prisioneiro resgatado...).

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.

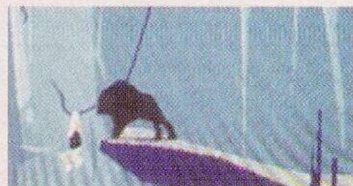
"Indiana Jones & The Last Crusade" – Introduzir SILLYNAM no nome do jogador para ficar com vidas ilimitadas.

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"

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