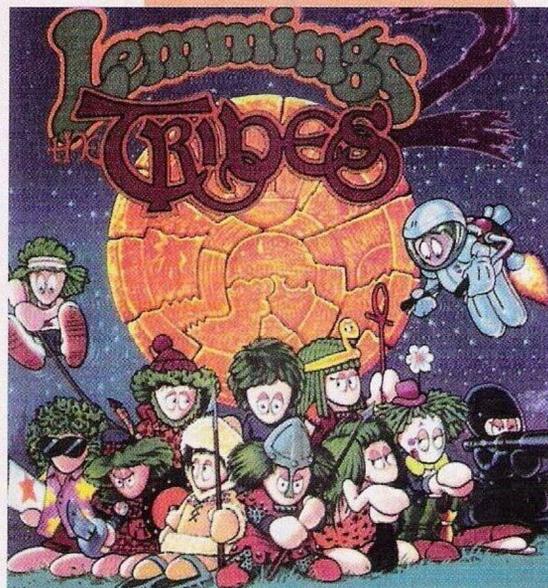


OS JOGOS NO COMPUTADOR

LEMMINGS

THE TRIBES



fase e tribo em que estamos a jogar.

A ambientação do jogador em relação ao clima que o envolve é uma das grandes virtudes do jogo, da música até à animação, passando inevitavelmente pela concepção gráfica. Os “lemmings” agora são capazes de actividades muito mais úteis e também loucas (super-lemming, dançarino, ícaro, lança-chamas, surfista) do que no seu predecessor, e é com muita curiosidade que vemos aqueles minúsculos entes pegarem numa bazuca ou num morteiro. Existe ainda uma nova função que consiste em pegar numa ventoinha para por exemplo, poder guiar um dos personagens através do ecrã, isto se ele estiver com uma pára-quadras ou um balão. A nível da animação há múltiplas melhorias, basta assinalar aqui um pormenor que se prende com a explosão: antigamente não passava de uma mera desintegração no espaço e agora ela tem como consequência o cálculo do impulso e da mudança de direcção que os vizinhos do “explosivo”, é vê-los a ir pelos ares! O cenário de fundo foi largamente remodelado e a interacção entre os “bichinhos” e o “background” com todos os seus adereços incita a um interesse muito mais vivo por parte do jogador.

A distribuidora deste jogo em Portugal, a Portidata, está de parabéns pela embalagem do produto. O visual do interior é bastante atraente, sendo o invólucro ornamentado com formas do jogo (o talismã). O manual propriamente dito é também testemunha da superior dignidade deste jogo e do seu fabrico, dando a conhecer a história de Jimmy e o funcionamento de “Lemming’s 2”. Esperemos que a “package” dos jogos seja cada vez mais condigna e criativa.

Muitos se questionarão se vale a pena a aquisição de “Lemmings 2”. Ao que eu respondo que a este “Lemmings” foi efec-

tos chefes de cada tribo a necessidade imperiosa de se construir um a embarcação capaz de albergar toda a população exilada; enfim, o nosso “Messias” é, também, um Noé, já que deve providenciar a construção de uma Arca de Salvação.

O jogo desenrola-se em doze cenários diferentes e seleccionáveis: a praia, o mundo medieval, o exterior, zona polar, o espaço, as montanhas, o Egipto, o universo da Sombra, as cavernas, o mundo do circo, a tribo desportiva, e, para os saudosos do original, o mundo clássico. O objectivo do cenário obedece ao esquema usual de salvar o maior número possível de lemmings, dirigindo-os para a porta que os recolherá para o seu jardim do paraíso. A novidade reside no

facto de, consoante a “performance” do jogador, assim lhe ser atribuído um lugar no pódio (ouro, prata ou bronze), que influirá no decorrer do jogo mas, também, na medalha que nos é dada após a conclusão de uma etapa. A reconstituição de um medalhão da Lua reconciliará esta raça com a harmonia do Universo.

A marcha moderna que acompanha os logotipos da DMA e da Psygnosis é agradável de se ouvir, transmitindo a mensagem do jogo: um entretenimento revolucionário já com uma base tradicional. O capítulo do som e da música foi um dos grandes passos em frente na sequela de “Lemmings” já que foram compostos trechos musicais adequados à impressão geral de cada

Há alguns anos atrás, a Psygnosis apresentava um título que iria originar uma revolução no mercado de videojogos; “Lemmings”. Estas simpáticas criaturas davam o mote para o singular jogo que aparecia nos nossos visores, apelando para uma concepção elaborada mas simultaneamente simples, típica das produções geniais.

Os graciosos roedores de zonas subpolares são actores de um drama peculiar e único na Natureza: julga-se que quando a explosão demográfica da sua espécie é insustentável, eles partem num gigantesco e aparentemente voluntário êxodo, que forma um comboio imparável em direcção ao mar, onde se precipitam, suicidando-se. É precisamente para evitar o “harakiri” dos joviais seres que a marca do mocho nos delega o comando do infinito exército de lemmings.

“Lemmings” foi, pois, a ideia mais original da firma Psygnosis e tomando-se num “ex-libris” da sua fama e competência (nem sempre inegável). Certas vezes erguem-se e clamam mesmo que foi o mais popular e criativo jogo da década, posição que pode ser fundamentada pelo aparecimento de novas versões (Xmas Lemmings), animações humorísticas (Anti-Lemmings), e mesmo jogos de escárnio (Lemmingoids).

Bem, mas deixemo-nos de nostalgia e de “paleio”, passando a focar o que está à nossa frente: “Lemmings 2 -The Tribes”. O argumento deixa adivinhar a proeza que nos é proposta: “Jimmy McLemming”, um adolescente típico trajado à escocês, congénere da tribo das Montanhas, deve salvar toda a nação lemmingue. Num passado que se evaporou, a ilha Lemming era um oásis de paz e tranquilidade à beira-mar plantado. Mas os guardiões das profecias vaticinam que o próspero Estado roedor, será, em breve, invadido pelas trevas. As trevas indiciam a sua presença no firmamento e logo um véu de sangue cobre todo o horizonte.

É escolhido um mensageiro a quem será confiada a missão de alertar todas as 12 tribos da ilha acerca da hecatombe iminente. Jimmy é o eleito para comunicar

tuada uma transfusão de sangue novo e viril. Quem está à espera de um jogo totalmente diferente desiluda-se: a lógica de resolução dos "puzzles" é basicamente a mesma, se bem que a jogabilidade tenha progredido para uma dinâmica ainda maior. É muito

DICAS

Esta semana temos para os nossos eleitores uma ementa variada de truques para todos os "mí-cros".

Compatíveis Pc:

- "Prince of Persia": escrever PRINCE BYPASS MEGA HIT para no decorrer do jogo utilizar as seguintes "batotas"

Shift+L = Passagem de nível

Shift+W = Cair pausadamente

Shift+T = Vidas

Shift+B = Apaga a acende as tochas

Shift+I = Inverte o écran + ou - = mais ou menos tempo

K = Morte do inimigo

- "Grand Prix Circuit": No campeonato, durante a corrida, ao premir ESC conseguimos a 1.ª posição

"Nicky Boom": Se para entrar no jogo, digitar TRAINER, obterá energia infinita. Os códigos do segundo ao último nível são, respectivamente, MEDIT, KRATTY, MIRTES, ARRAX, JANIR, TRINOS E SIXAN.

- "Dawn Raider": Se digitar "DR 2%" inicia-se o jogo no 3º nível, se digitar "DR 3%" inicia-se o jogo no 4º nível e assim sucessivamente.

- "Supremacy": Basta desmontar um satélite solar num planeta que não tenha reservas de combustível, e iremos ter uma incrível remessa de 30000 toneladas de combustível para o nosso esforço de guerra.

"Atari ST"

- "Chase H.Q.": Premir H e

F5 enquanto o jogo lê e todos os obstáculos desaparecem.

- "Nitro": Escrever "NITRO" durante o jogo para passar de nível. Se escrever "MAT" na tabela das pontuações fica com 5000 de combustível e 50 créditos.

- "James Pond": Quando começar a jogar escreva MR2 e aparece um anjo que o torna invencível.

- "Atomic Kid": Escreva "TUESDAY 14TH" no écran (resulta no Amiga).

- "Final Fight": Pausar o jogo e escrever o seguinte para obter vidas infinitas, "SHERIFF FAT-MAN"

- "Anihilator": Pausar o jogo e premir a tecla Shift em conjunto com as teclas de função para ir a esse nível.

- "Fantasy World Dizzy": Escrever na tabela das pontuações "IMMORTAL" para vidas infinitas.

- "Parasol Stars": Pausar o jogo e escrever CYNIX, e depois premir C, T, D, G, X, B, M para

algumas surpresas.

- "Sly Spy": Escrever 007 no nosso código e depois SHAKEN STIRRED para continuar infinitamente.

- "Terminator 2": Pausar o jogo e premir F1-F10. Depois, tirar a pausa e premir a tecla ESC para avançar até ao nível pretendido.

Commodore Amiga:

- "Line of Fire": Para obter créditos infinitos, antes de iniciar a acção, premir a tecla HELP e quando aparecer uma mensagem no écran escrever a frase: "WHAT A BUMMER".

SECÇÃO DO LEITOR

Aproveitamos este espaço para divulgar toda e espécie de iniciativas dos nossos leitores. Aqui vão elas:

Venda

- Monitor + Placa Gráfica EGA. Contactar Paulo Marques-tel. (063) 31697

- Schneider PC/XT + Drive 3,5 + Monitor policromático, teclado português e MS-DOS 5.0 Commodore 64 c/gravador e jogos. Quem estiver interessado nalgum material telefonar para 4740289/47445119.

Correspondência

- João Vivo, Vale Caranguejo, 8800 Tavira, ele é possuidor de um PC.

- Roberto Couto, Av. João Paulo II, Lote 562, 12ºD, 1900 Lisboa, ele está interessado em entrar em contacto com possuidores de Amigas.

CLUBES

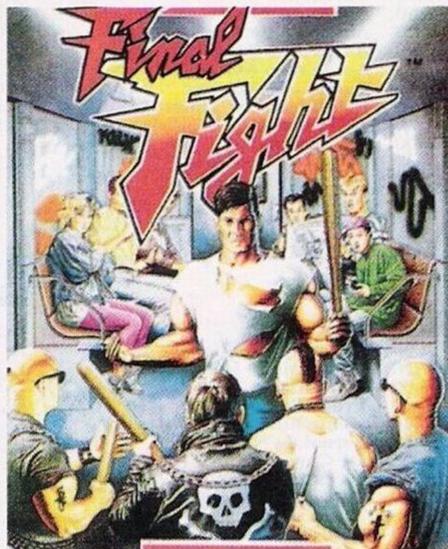
- Pedro Araújo, Clube PC, Sega, Nintendo e Spectrum. Nos projectos dele está uma revista e, para ser sócio, basta uma fotografia. Aqui fica a morada: Pedro Araújo, Avenida Marquês de Pombal, nº9, 1º, 2950 Sobral do Monte Agraço.

- ASP (Amiga, ST, PC). Este é um clube vocacionado para os possuidores de alguma das três máquinas acima referidas. Eles também demonstram ter iniciativas criativas. Escrevam para: ASP, Apartado 1647, 7500 Santo André.

Continuem a escrever ao nosso espaço para: Correo da Manhã, Jogos no Computador, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.

difficil recriar uma ideia tão original como "Lemmings" sem a trair e por consequência pervertê-la.

É natural acusar Lemming 2 de desgaste mas a eleição deste jogo para a sua "ludoteca" deve ser feita talvez em função do entusiasmo que sente por qualquer umas das anteriores aventuras.



TÍTULO: 'LEMMINGS 2 - THE TRIBES'

GRÁFICOS: 88%

ANIMAÇÃO: 93%

SOM: 92%

ORIGINALIDADE: 89%

JOGABILIDADE: 94%

TOTAL: 91%