

# OS JOGOS

# NO COMPUTADOR

# A PSYCNOSIS E OS

198

A Psygnosis tem sido uma marca que tem vindo a apresentar-se quase eternamente neste espaço e o seu nome é indissociável da história dos jogos de computador e especialmente do Amiga. A partir destas páginas assistimos ao esplendor de legiões de obras magníficas e inesquecíveis como Lemmings, Leander Bills e Tomato Game, entre muitos outros que passaram e, certamente, passarão aqui.

Esta firma sediada em Liverpool distinguiu-se em quase todos os géneros, desde os jogos de perícia aos simuladores, passando pelos "beat'em up" (soco neles) e pelos "shoot'em up" (tiro neles). Os jogos hoje analisados fazem parte da sua fase inicial e, se bem que não sejam deslumbrantes nos dias que correm, ainda "dão luta".

A semana passada criticámos os jogos de segunda linha da Electronic Arts e agora vamos analisar dois produtos da linha TNT: **Blood Money** e **Menace**.

## Menace e o vinho do Porto...

Menace data já do fim da década passada (1988) e foi trazido aos pequenos ecrãs pela mão da Pyscalapse, da Psygnosis e da DMA Design, sendo da autoria de Dave Jones, na sua programação, e de Tony Smith nos gráficos. Infelizmente para Menace, os jogos não são como o vinho do Porto, ou seja, quanto mais velho melhor! Bem pelo contrário estes veteranos já têm muitas cicatrizes causadas pela guerra que a evolução dos jogos lhes originou. É inegável que o tempo foi cruel para Menace e isto em todos os aspectos: no som e música, nos gráficos e na animação.

## A mãe de todas as guerras

A acção desenrola-se em seis cenários: Sea of Carnath, um mundo submarino com seres aquáticos terríveis como polvos e

algas maldosas; Vanguard Warzone, um universo futurista com toda a espécie de engenhocas prontas para nos destruir; Carnage Rift, um mundo rochoso, macabro e esquelético com as suas caveiras; Tropics of Mace com um clima selvático; Ruins of Kruger, uma zona de escavações; e por fim Plateaus of Draconia, com fundo vulcânico o qual devemos fazer entrar em erupção destruindo tudo o que se mexe para recebermos a nossa coroa de glória.

Existem poderes para nos ajudarem na nossa aventura como por exemplo os bónus de pontos, os canhões e os lasers que dão um poder de fogo infernal, a velocidade extraordinária, naves aliadas e escudos de defesa.

Os mais estranhos aos jogos de tiros nos extraterrestres podem escolher jogar no modo dos novatos (Rookie) e, para os mais experientes, existe o nível dos peritos (Expert).

O scroll do jogo faz-se no sentido horizontal e os inimigos aparecem, tal como é costume, em ondas de ataque sucessivas, ora com esquadrões de naves, ora com vagas de monstros. No fim do nível surge à nossa frente o incontornável patrão, que vamos ter de aniquilar para passar à fase seguinte; o ponto sensível é o olho ou núcleo do chefe de cada cenário.

O indicador mostra as principais componentes da vida do jogo: os escudos e as armas

(canhões e lasers). Sempre que perdemos, há o recurso ao reiniciar a acção no nível perdido.

Porém, se bem que os gráficos estejam relativamente bem trabalhados, e o background esteja bom, as cores presentes no visor estão meio murchas e pobres. A animação às vezes deixa muito a desejar, mas não é horrivelmente má. A música tem uma batida muito gasta e repetitiva. Concluindo: se procuram dar só uns tirinhos, sem grandes exigências, podem ficar-se por aqui, mas se procuram um excelente jogo de shoot'em up não será certamente aqui que o vão encontrar.

TÍTULO: **MENACE**

GRÁFICOS: **66%**

ANIMAÇÃO: **53%**

SOM: **41%**

ORIGINALIDADE: **54%**

JOGABILIDADE: **68%**

TOTAL: **59%**

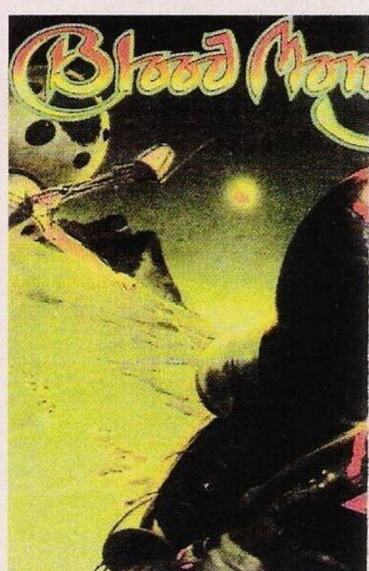
P. V. P.: **1295\$00**

Disponível em edição portuguesa para AMIGA e P.C.

## Blood Money

Primeiro era Menace e agora Psygnosis apresenta um jogo da DMA Design, "**Blood Money**", é assim a primeira impressão de **Blood Money** no nosso ouvido, isto como é óbvio no idioma inglês, com uma voz máscula e rouca na parte final.

Esta voz faz-nos reparar no detalhe da continuação de Menace, e se dermos uma espreitadela aos criadores do projecto, de imediato dois nomes nos soam familiares: Dave Jones (programação) e Tony Smith (gráficos).



## Nascimento de um ex-líbris

Ao introduzir a primeira disquete na drive, o observador de 1989 (e talvez o de 1993), ficava feliz com o que via e ouvia, uma demonstração das capacidades gerais do Amiga, música e som com vozes e efeitos sonoros, gráficos e animação dignas do computador. A sequência estava bem realizada: uma música apropriada e animação recheada de asteróides digitalizados com movimentos calculados de vaivém. Ficava traçado nestas primeiras produções o gosto desta firma pelo espectáculo na forma de estreia. E se o jogo não é impressionante, a demonstração não deixa de ser um encanto, como vemos em Aquaventura e no seu simulador a 3D.

## Fome de ouro

Se em Menace, a odisséia no espaço era mais inocente e o principal atractivo era a fama com a pontuação, em Blood Money, tal como o título sugere, devemos assumir a nossa faceta de piratas, porque, para além do sangue derramado há que saquear os inimigos que vamos humilhando, o que é fácil já que o dinheiro cai do



198

# GOS

céu. O poder do dinheiro dá acesso a lojas e a novas aventuras.

Em certos locais do planeta existem lojas viradas mais para a venda de armas para defesa e ataque. O rol não é extenso: mísseis e bombas, multidireccionais, velocidade, escudos de energia. Tudo para sugarmos cada vez mais dinheiro do mundo que estamos a explorar.

Existem quatro mundos, cada qual destinado à bolsa do jogador, desde a lua para os mais miseráveis, que pede \$100/até a ao planeta avermelhado para as elites cujo bilhete custa \$400. Como será fácil de perceber, quanto mais caro o bilhete maior o tesouro que se esconde nesse planeta. A razão de pagarmos é que, para entrarmos nesta caçada, é preciso pagar ao dono das terras.

Os meios de transporte variam em função do meio em que nos deslocamos. Para o primeiro mundo andamos munidos de um helicóptero, no segundo andamos num submarino, no terceiro comandamos um jetpack, e no último estamos ao leme de uma nave, essa sim, mais aerodinâmica.

## Melhor mas não muito

Se bem que Blood Money seja uma sequela melhor trabalhada em muitos capítulos (animação, gráficos, apresentação), notam-se algumas imperfeições comuns. A jogabilidade sofre uma melhoria mínima na música e no som, durante o jogo propriamente dito, continua a parecer-me que há uma nítida falta de empenho. Assim, as conclusões sobre Menace podem-se aplicar a Blood Money. Enfim, "tal pai, tal filho". Tanto Menace como Blood Money são sinónimos de pobreza e humildade, quando postos por exemplo ao lado do clássico Xenon 2.

TÍTULO: BLOOD MONEY  
GRÁFICOS: 68%  
ANIMAÇÃO: 66%  
SOM: 59%  
ORIGINALIDADE: 64%  
JOGABILIDADE: 72%  
TOTAL: 65%

**Commodore Amiga:**  
"Pinball Fantasies" – Códigos especiais para introduzir antes de seleccionar o número de jogadores, e que dão acesso ao "cheat mode".

**Super Cars II** – Escrever no 1.º jogador "I WALK THE HILL" e no 2.º jogador "INWARDS" para ter vidas infinitas.

**Lotus II** – Escrever "TURPENTINE" para tempo infinito e "DUX" para jogo secreto, e ainda "DEESIDE" para qualificação em todas as provas. Códigos de acesso aos níveis mais avançados: 2.º TWILIGHT 3.º PEA SOUP 4.º THE SKIDS 5.º PEACHES 6.º LIVERPOOL 7.º BAG LEI 8.º E BOW

**"Beach Volley"** – Escrever "DADDY BRACEY" e, quando quisermos passar de nível, teclar F1  
**"Battle Squadron"** – Para vidas infinitas escrever "CASTOR"

**"Alien Breed Special Edition"** – 2.º deck DFAXX, 4.º deck RTHAA, 6.º deck LAEEA, 8.º deck UYTTA, 10.º deck PPEAB.

O nosso caro e diligente amigo **Fernando Pinto** escreveu-nos para o "Correio da Manhã" apresentando uma "causa justa": honra-nos com os seus códigos da Arma Mortífera. De certo que já os publicámos mas, ao que parece, os que foram descobertos não são efectivamente por acabar o nível. Com esses códigos começamos o 4.º e último nível com 20/30 carregadores, o que é manifestamente insuficiente, tendo em conta os perigos que se adivinham. Então aqui vão códigos e ajudas do nosso colaborador: Esperemos que a sua observação, agilidade e boa vontade continuem a dar ao nosso mundo dos jogos abundantes dicas e soluções.

**"Lethal Weapon"** – os códigos dos níveis acabados são como se seguem:

BKOUCI – 1.º nível  
FSBUAM – 2.º nível  
FCEPAI – 3.º nível  
Chaos Engine – Este movimentado jogo da Renegade fica muito mais fácil com "passwords":  
1.º nível – ZVJS6DTPS727  
2.º nível – 4WP1GXFR9VM  
3.º nível – 7B96H6LXR9VJ

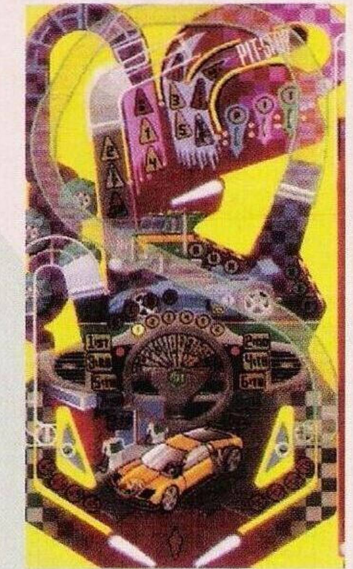
**"Street Fighter II"** – Durante o jogo fazer pausa e escrever 7KIDS. O ecrã pisca e pode depois na opção para dois jogadores jogar-se com pares como HONDA VS. HONDA, RYU VS. RYU, etc

**"Megalomania"** – as palavras chave das diferentes fases:

1.º época – OVIAYASIWMC  
2.º época – NAJAQCYIWN  
3.º época – SLIAUCYXXSK  
4.º época – QQIAIFYXXSQ  
5.º época – WBIACDYXXSM

**"UGH!"** – Aqui fica uma lista para um jogo pré-histórico de plataformas:

1 – FREISCHTIEL 25 – TRAINSPOTTING 49 – NOTGOODENOUGH  
2 – SELBSTLAEUFER 26 – BICYLEREPAIRM 50 – STILL-



NOTGOODENOUGH  
3 – HENNABREGGL 27 – IRVINGGSCALTZBERG 51 – NUDGENUDGE

4 – PEANNEHEISS 28 – THE-ENDBERG 52 – THESENSIBLE-PARTY

5 – SOICHGOMD ACCEDD 30  
HOWTOFLINGA  
53 – THEWOODP

6 – 2 PFUNDI  
FLEISCH 30 – CATSATONTHI

54 – HELLOSAIL  
7 – DOGOD  
DERDEFG 31 – CONFUSEA-

CATLTD 55 – ADOPTADAPT-NIMPROVE

8 – SPAMS  
BEANSNSPAM  
DISTRACTABE

ARTHURTREE  
9 – SEMPRINI  
CHEMERTZ 57

WOOD  
10 – PROFRJGI  
PECTORTIGER

MING  
11 – CONFESS  
TOFTHEYARD 5

OUS  
12 – MITTERM  
HYREQUISITE 6

JUMP  
13 – DIESCHN  
– ARTHURFIGGI

LINGTOJANA  
14 – INTEREST  
– CRUNCHYFRO

CEZATAPATIQU  
15 – INSURAN

SPRINGSURPRISE 63 – KENBIGGLES

16 – ITSTHEARTS 40 – WALLYWIGGIN 64 – ALIBAYAN

17 – ARTHURTWOSHEDS 41 – SIXTEENTONWEIGHT 65 – KENDOVE

18 – HAROLDTHESHEEP 42 – RASPBERRYKILLER 66 – TIDDLERS

19 – PICASSOONBICYCLE 43 – SCOTOFTHESAHARA 67 – THENAKEDANT

20 – SPANISH INQUISITION  
44 – BISHOPOFEASTANGLIA 68 – KENSHABBY

21 – LUIGIVERGOTTI 45 – POLLYTHEEXPARTOT 69  
ALBATROSS

22 – JIMMYBASSARD 46 – EWANMCTEAGLE

23 – KENCLEANAIRSYSTEM  
47 – ASCOTSMANONA HORSE

24 – JOHANNANGAM BOLPUTTY 48 – KEITHMANIAC

Agradecemos aos seguintes leitores pela sua atenciosa participação neste nosso espaço: **Gonçalo Nuno Martins, Pedro Silva, Fernando Pinto, Sérgio Pinto, António Horta, Davide Silva e Crazy Soft.**

Se quiserem publicar as vossas iniciativas, vendas, ajudas, soluções, pedidos de correspondência e tudo o que nos diga respeito escrevam para: "Os Jogos no Computador", "Correio da Manhã", Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.

