

# OS JOGOS NO COMPUTADOR

## 'THE HUMANS'

200

**Mirage: um novo nome no mercado.** A editora deste jogo começa a consolidar o seu nome no mercado, pouco depois da sua criação nos fins de 1991. Das suas mãos saíram alguns sucessos na Grã-Bretanha, e estamos em crer que sairão outro títulos interessantes com o carimbo "Made in Mirage", como por exemplo o complexo jogo de estratégia Ashes of Empire que tem inspiração na guerra fratricida na Jugoslávia e na fragmentação do império soviético. O seu lema, como não podia deixar de ser, é produzir jogos de qualidade para o comprador. A título de curiosidade informamos de que a realização de Humans levou 18 meses.

### "Um pequeno passo para o homem..."

O herói desta produção é a mais bárbara das criaturas do Universo: o homem. Pois é verdade, caros leitores, os nossos compatriotas da Idade da Pedra eram "feios,

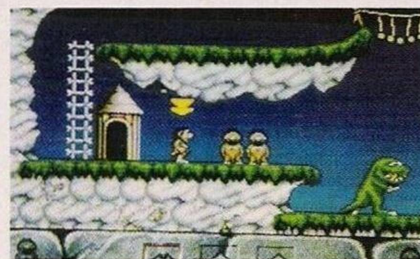
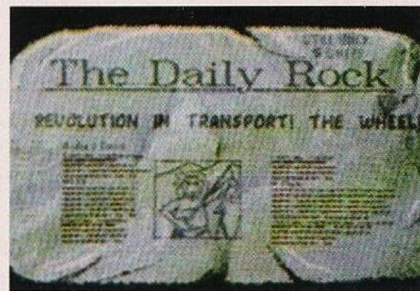
porcos e maus", mas é preciso imaginá-los como homens felizes na sua miséria. A nossa missão é guiar uma tribo do mais primitivo estado de ignorância até à glória através de invenções e atitudes perante a vida. Enfim, devemos ser um pastor sábio e bondoso para um rebanho cada vez maior.

A introdução avisa-nos logo acerca da nossa missão de dar uma luz às pobres cabecinhas daqueles primos afastados: "No princípio dominavam as trevas, e depois veio a luz."

A Imagitec Design Inc. produziu as versões Amiga e PC para serem, posteriormente, lançadas pela Mirage. A programação ficou a cargo de Dave Lincoln; o som foi feito por Ian Howe e a concepção do jogo (game design) é mérito de Rod Humble.

Nós controlamos as aventuras e desventuras de uma tribo através de cem quadros, cada um com o seu próprio puzzle a resolver, com a ajuda do teclado e do joystick. Em cada quadro temos disponíveis as informações gravadas na pedra de baixo: os indicadores do

tempo disponível, as acções de que os nossos homens são capazes, e o número de homens disponíveis. O tempo parece abundante quando damos os primeiros passos, mas vai sendo cada vez mais escasso, e é possível tentar superar um amigo ou mesmo a nós próprios, através da opção de recordes. O número de homens permite jogar com uma certa margem de manobra, pois existe sempre um certo "exército de reserva", ou seja, às vezes podemos sacrificar homens, se isso for inevitável. Em certas partes do jogo podemos recrutar alguns homens para o nosso



clã, através de operações de salvamento.

### A Pré-História e as descobertas

A primeira impressão que temos das capacidades da nossa raça é uma desilusão, e vê-se que são tão inteligentes como os macacos. Por isso mesmos os primeiros níveis obedecem a uma lógica do menor esforço, para que o jogador se possa familiarizar com os movimentos. Às vezes puxamos tanto pela cabeça que não somos capazes de reparar que a solução mais simples é a certa!

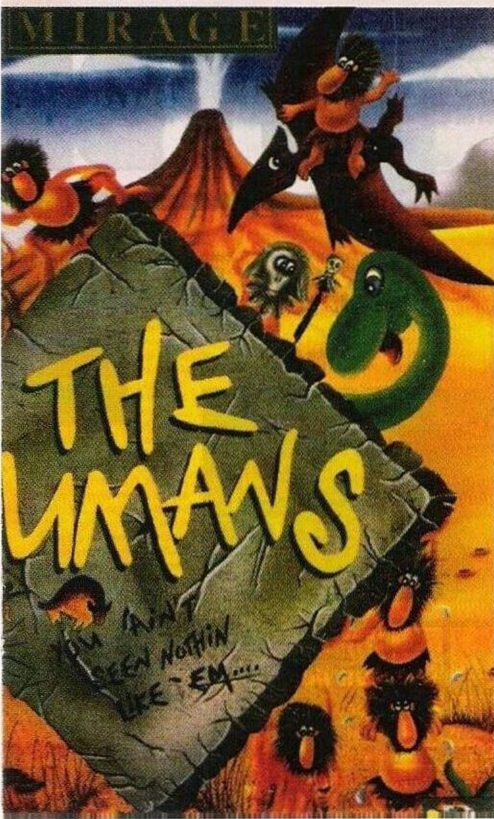
Um capítulo muito importante em Humans é o da interacção entre os homens e os objectos. Uma das habilidades que distingue a nossa espécie das outras é o facto de nós conseguirmos manipular os mais variados objectos. É precisamente esse um dos fortes deste jogo: procuramos objectos, e utilizamo-los da maneira, mais conveniente para obter o efeito desejado. No princípio do jogo, os desgaçados só sabem fazer duas coisas: apanhar objectos e formar pirâmides humanas levantando outros homens com o apoio dos

seus braços. Mas, pouco depois, o milagre acontece e o homem aprende a fazer e usar a lança. Após as primeiras tentativas desajeitadas ele viu que ela serve para matar e saltar. A notícia espalha-se pelo mundo, e aparece espelhada num jornal de pedra!

O jogo está apoiado por uma dose de humor e, assim que se faz algo de relevante, vai logo parar às primeiras páginas e podemos assistir a uma animação. Até entre a troca de disquetes está presente o humor, o pedido é acompanhado por três barrigudos a tocarem no tambor com um ritmo forte acompanhado pelo bater de pé de outro humano. E quem fala disto fala também por exemplo das ilustrações sempre presentes, e na ideia original do menu: um homem de tanga a mover-se por entre tabuletas (as opções) e escadas para accionar/desligar a música, animações, etc.

A forma de comandar é simples, bastando usar as teclas e, rapidamente, poderemos ver as suas conseqüências no homem em questão.

Mas estes bichos transformam-se em génios e não param de descobrir maravilhas para aquele tempo: o fogo, a roda, a corda e a



magia (??). Os feiticeiros aparecem-nos já numa fase tardia do jogo, capazes de feitiços, convocar objectos, fazer desaparecer coisas.

Infelizmente, nem tudo corre bem no nosso grupo e, às vezes, aparecem dinossauros medonhos e tribos rivais que só nos querem dar cabo da cabeça. Mas é possível resolver as coisas com ameaças. Os animais também podem da uma mãozinha à nossa equipa, e não é difícil montar um homem num pterodáctilo para o ver pairar nos ares, por cima dos comuns mortais.

O sistema de continuação de situações passa pela introdução de códigos, tal como Lemmings, e Humans promete tanta diversão como Lemmings.

## Salada saborosa de acção e estratégia

Humans é daqueles jogos que consegue combinar o melhor de vários géneros: acção, estratégia e plataforma-



mas. Este jogo ficou destinado à popularidade, e já saiu um Data Disk (com mais cenários) adicional, para os apreciadores do género com o nome de "Níveis de Jurássico".

O mundo gráfico de Humans está bem trabalhado, com fundo de cores lindas, com rios de lava e nascentes, que fazem com que seja uma experiência visual digna de jogar. A animação não se fica atrás, com os movimentos e a apresentação de todos os figurantes bem cuidados.

O som e especialmente a música são outros dois aliados desta história da Humanidade, com um ritmo agradável ao ouvido e nada

aborrecido.

Resumindo e concluindo, para todo o tipo de jogadores Humans é um jogo que não se deve perder porque agrada a gregos e troianos e é para jogar dos oito aos 80, como Lemmings.

## "Packaging" e "merchandising"

Para aqueles menos habituados à língua de Shakespeare, nós explicamos à nossa maneira o significado destes neologismos ingleses. Nós dedicamos este parágrafo ao "packaging", que é mais ou menos a arte da embalagem. Para nos apercebermos da importância do design, lembrem-se de produtos como os perfumes, em que o frasco é, também, um elemento de sedução. Mas, no mercado dos jogos originais, a arte da embalagem é cada vez importante, e a Portidata está consciente de que o comprador, hoje em dia, é cada vez mais exigente e, por isso mesmo, constatamos com prazer que tudo foi bem tratado. Aliás, junto do jogo vem uma banda desenhada divertida, um manual claro e bem feito, e as caixas lá dentro têm a textura das pedras.

O "merchandising" diz respeito à comercialização de produtos associados à imagem do produto. Assim, se alguém estiver interessado em T-shirts, canecas ou cassetes pode encomendá-las. Graças à Portidata, tivemos acesso à cassette de música, e ficámos surpreendidos pela positiva com uma música especialmente feita para o efeito que, sem ser espectacular, estava gira e adequada ao tema.

<b>Gráficos:</b>	84%
<b>Animação:</b>	86%
<b>Som:</b>	81%
<b>Jogabilidade:</b>	93%
<b>Originalidade:</b>	94%
<b>Total:</b>	92%

Disponível para PC e Amiga, com P.V.P. de 6995\$00

Esta semana os amigos do Amiga apostaram em força no nosso clube na manhã dos domingos. Vejam bem o menu que eles nos apresentam:

**Commodore Amiga:**  
 "Intocáveis" - no jogo teclar SOUTHAMPTON-GAZETTE seguido de F10 para avançar um nível.

"Desert Strike" - A magnífica adaptação da Electronic Arts fica mais fácil com os seguintes códigos:

- BQQQAEZ (para jogar com 10 vidas e poder ilimitado)

Depois de introduzido este código maravilhoso voltamos a dar as "passwords" dos níveis desejados:

"Missão Scud Buster (2.ª)" - BQJRAEFF

"Missão Embassy City (3.ª)" - TLJKOAP

"Missão Nuclear Storm (4.ª)" - WTEOVJP

Brat - Eis os códigos: 1 - BISHIAMO 2 - MIHEMO-

TO 3 - SASUTO 20

"Pit Fighter" - No momento da acção, teclar LOBSTERS seguido das teclas 0 a 10 para aceder aos respectivos níveis

**Première - Escrever SPARK PLUGS** no ecrã da abertura, e depois as teclas de funções servem para dar vidas infinitas ou transportar para outro nível

Agradecemos aos nossos colaboradores Techno Plus, Américo Nascimento, Nuno Direitinho, Luís Filipe, Rodrigues Carmo, Jorge Trigo.

Por hoje estamos servidos de dicas para os "amigamaniacos" e ficamos à vossa espera no local do costume: "Correio da Manhã", "Os Jogos no Computador", Rua Mouzinho da Silveira, n.º 27 - 2.º, 1200 Lisboa. Na próxima semana presentearmos os aventureiros nas terras da Sierra, com uma solução do Space Quest V gentilmente enviada pela especialista Carla Moura.

# SECCÃO DO LEITOR

## Correspondência/Clubes

- O nosso amigo Luís Filipe é portador de um ZX Spectrum e quer conhecer outros fãs do Spectrum, quer sejam solitários ou clubes. Aqui fica a morada e para os interessados: **Luís Filipe**, Bairro Abadias, n.º 2 Dt.º, 3080 Figueira da Foz.

- Vítimas de um lamentável acidente de percurso foram os nossos colaboradores de Santo André. Por esse facto, aqui ficam as nossas desculpas e a publicação das suas actividades. A morada correcta é a seguinte: Hackers Inc., Apartado 167, 7500 Santo André.

- Por sua vez, o Miguel quer entrar em contacto com os utilizadores PC. Escrevam-lhe para: **Miguel Alves**, Casal da Estrada n.º 47, Carregueiros, 2300 Tomar

## Vendas

- **Computador +3**, manuais, livros e revistas, multiface+3, +25 discos, +80 cassetes, gravador. Material em estado impecável. Quem estiver interessado que escreva para: Paulo Viegas, Largo da Feira, Encarnação, 2640 Marta ou telefone-lhe para (061) 856016.

- **Monitor Commodore 1085S** em estado imaculado com garantia de um ano e/ou um modem SUPRA 2400 em bom estado. Contactá-lo pela seguinte morada: Américo Nascimento, Rua Vice-Almirante Augusto de Castro Guedes, Torre 20-8.ºB, 1800 Lisboa, Tel.(01) 8535632

## Trocas

- Troca-se **Commodore 64** por impressora **Epson RX-80** ou **JX-80** ou por modem 1680 1200 RS ou outro para Amiga. Contactar: **Paulo Novais**, Vale de Lagar, Lote 22 - 1.º Dir. B, 8500 Portimão, ou então pelo telefone (082) 415792