

OS JOGOS NO COMPUTADOR

ESPECIAL C.

Las Vegas



**"Se alguma vez a vires,
nunca mais voltas para casa"**

É o que diz o grupo ZZ Top na música "Viva Las Vegas" (infelizmente) nunca testámos pessoalmente esta teoria, mas todas as revistas e jornalistas corroboram as tentações que abundam neste local. Anualmente, mais precisamente no início de Janeiro, esta cidade acolhe a maior exposição de electrónica de consumo, a C.E.S. "consumer electronics show") onde são apresentadas ao grande público as engenhocas da tecnologia de "ponta", os novos televisores, os sistemas hi-fi, alguns electrodomésticos, enfim, um pouco de tudo. A presença dos videojogos neste certame cresceu ano após ano e, presentemente, monopoliza a atenção dos visitantes e retalhistas. Não é caso para menos porque nos últimos meses os investidores têm sido assediados e tentados com promessas de um negócio (chorudo) do futuro. Segundo alguns, este ramo de actividade é mais lucrativo do que o cinema. Inerente aos videojogos há muitos outros produtos que podem ser comercializados: bonecos, livros, desenhos animados... Antes de passarmos às novidades e aos conselhos (há muitos e nem todos são agradá-

veis), ficamos com um pequeno retrato da cidade acolhedora.

Las Vegas é conhecida pela capital do capitalismo, casinos, hotéis, "cabarets", espectáculos "non-stop", todos os luxos são permitidos nesta urbe. Mas nem sempre foi assim. Durante muito tempo a paisagem e o tempo inóspito do deserto afugentaram os visitantes. Recuando até aos anos 40, depois de uma época de ouro muito lucrativa, os "gangsters" sentiam-se cada vez mais ameaçados. As autoridades rebuscavam todos os pormenores que justificassem uma detenção. Forçosamente tinham que reinvestir os lucros em negócios legais para lavar o dinheiro sujo e ganhar ainda mais. Um sonhador, de nome Benjamin Siegal, aproveitou-se desta situação e escolheu uma terriola perdida no deserto para o empreendimento do futuro, uma cidade espectáculo. Começou com o Hotel Flamingo e por convidar as

estrelas mais sonantes da altura. A partir daí nunca mais parou.

A ideia vingou! Las Vegas é o local mais extravagante à face da Terra. Construções mirabolantes desafiam a arquitectura convencional, há hotéis gigantescos com capacidade para albergar milhares de turistas e casinos que funcionam ininterruptamente, tudo dentro da lei. (PS: se quiser saber algo mais, aconselhamos o filme "Bugsy", realizado e interpretado por Warren Beatty, disponível na maioria dos videoclubes).

Regressados a 1994, prosseguimos este artigo especial da C.E.S. de Las Vegas com o tema deste apontamento de domingo, os videojogos...

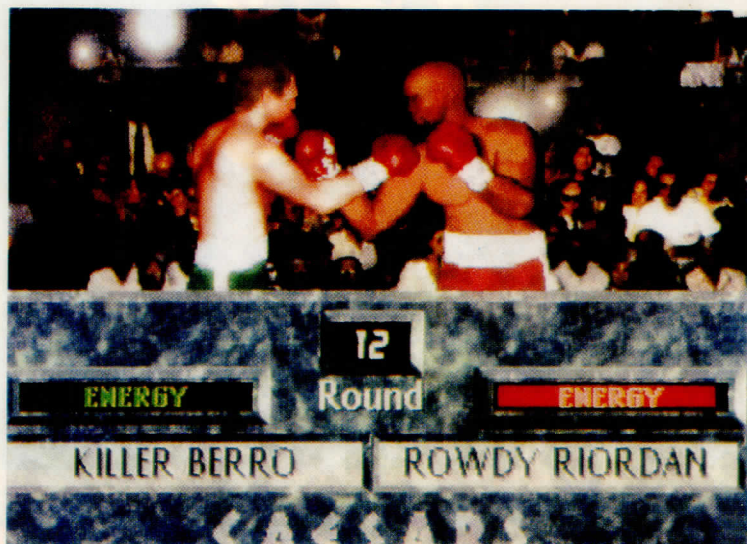
Computadores

Para os possuidores do Commodore Amiga, o futuro apresenta-se negro (as perspectivas actuais não são muito boas e vão piorar ainda mais nos próxi-

mos meses). O micro do momento é o PC e toda a gama de compatíveis, mesmo neste sistema as editoras aconselham um "upgrade"/melhoramento imediato, a configuração desejada é composta por um 486 DX33 com um leitor CD-ROM. Esta é base mínima porque as firmas norte-americanas vão ainda mais longe nas exigências, chegam a apontar um computador apetrechado com o "pentium", conhecendo o apetite insaciável da Sierra e Origin por memória e disquetes, é bem capaz de acontecer dentro de pouco tempo. A presença do CD-ROM já não é nenhuma novidade, para aceder às novidades e às melhores edições é imprescindível a aquisição desta unidade de leitura.

Consolas

Enquanto a tendência do mercado favorece indistintamente um sistema nos micros, nas consolas está tudo em aberto, isto é, tudo pode acontecer. A guerra trava-se entre os gigantes Sega e Nintendo, mas há outros interessados nesta contenda. Afinal este "bolo" pode ser repartido em muitas fatias, a primeira empresa continua a ganhar terreno à rival Nintendo: vai (re)lançar a Megadrive e o Mega CD com um novo visual - Multimega; tem mais acessórios (melhoramentos, tecnológicos, "interfaces" para jogar com outros utilizadores usando a linha telefónica) e prepara-se para lançar a máquina de 32 "bits", a Saturn.



E.S.



Sobre a sigilosa Nintendo (mais uma vez) pouco podemos adiantar, apresentou imagens e preços mirabolantes, demasiado, bons para serem tomadas em consideração. A tecnologia implícita no sistema base da demonstração está orçamenta em 45 mil contos e a Nintendo pretende reduzi-lo para uma máquina de 45 contos. Descobriram o segredo da "pólvora sem fumo" ou é uma maneira de ganhar tempo e chamar as atenções?! ~



A Atari continua a promover o seu "Jaguar", uma máquina muito potente mas ainda por revelar, o primeiro passo está dado, anunciou a sua presença com campanha publicitária muito agressiva. A 3D0 só conseguiu vender 12 000 unidades nos Estados Unidos, uma calamidade! Este fracasso levou a Panasonic a testar a sua sorte além-fronteiras, nos mercados europeu e japonês mais cedo do que havia previsto. O CD-I da Philips vendeu bastante nos E.U.A. Por enquanto é o único aparelho com a norma "MPEG" que permite o visionamento de filmes no formato Video CD e pretende tirar partido dessa vantagem. A Sony, Pioneer, Sanyo e quicá outras firmas têm projectos (reais) para as suas máquinas de sonho. Para quando, ninguém sabe ao certo mas já avisaram que vão reclamar para breve uma parte do filão.

Jogos...

Há jogos para todos os gostos e feitios, aventuras, acção, perícia e estratégia. Seriam necessárias duas ou mais edições para destacar todas as novidades. Por isso seleccionámos apenas um pequeno lote, representativo dos diferentes estilos.

A saga científica "Star Trek" está de parabéns, ultimam-se edições fabulosas da "Nova Geração"; "Deep Space Nine" (em exibição na TVI) e série clássica, mais episódios de qualidade para os seguidores da aventura galáctica. O cunho do "7 th Guest" originou mais produções, a sequência "The Eleventh Hour" e o "Under the Killing Moon", é o regresso às cenas de suspense. "The Dig", o primeiro jogo supervisionado pelo realizador Steven Spielberg também está a causar alguma expectativa. Será um "remake" da "Viagem ao Centro da Terra" com monstros e crianças?

A acção continua a enveredar por um estilo sanguinolento, cada vez mais violento e requintado: "Way of the Warrior", "Doom", "Alien vs Predator", "Brutal Sport Football" etc..., prometem sequências esfuizantes com muito sangue no ecrã. Num género mais comedido, "Microcosm", "Orion off Road" ou "Shock Wave" fazem as delícias dos apreciadores do gatilho e das perseguições a alta velocidade.

O "Role Play", a estratégia e os simuladores (os estilos das "grandes minorias") têm muitas novidades, "Operation Airstorn", "Ultima VIII", "Arena", "3D Football", "Commanche CD" e "Wings of Glory". O jogador pode experimentar o universo fictício de fadas e duendes, ir à Primeira e Segunda Guerra, ao futuro, a todas as épocas e cenários. Todos os títulos têm em comum um acabamento gráfico e sonoro de qualidade.

A C.E.S. de Las Vegas de 1994 acabou, mas este evento repetir-se-á, ainda este ano, em Chicago (de 23 a 25 de Junho), a cidade dos antigos "gangsters". Até lá resta-nos aguardar, pacientemente, até à próxima exposição. Ainda faltam a de Tóquio e a Londres.■

DICAS



Commodore Amiga

"Humans - The Jurassic Levels" - Códigos de acesso: WHEELS ON FIRE, ROLLING DOWN, THE ROAD, SKIVE OFF, DAY TRIP, GIRAFFES, MAKE UP, FLYING AVENGER, WIBBLE, BILL AND BEN, SPTIFIRE, DESERT ANGEL, WOONEKNOW-SUS, APRIL 1993, ALMONDBURY, KATE, SNESSY, OLDHAM8BORO1, FROG AND TOAD, DANSPAM, SAVESSANCER, 19 ACOPIY, M LOVE BONE, ASYLUM, WINOPUSKA, ALICEINCHAINS, ABSOLUTELY, FABULOUS, ED AND PATS, SWEETIES

"Road Rash" - Introduzir 2211320117 ou VUKBE27QAG como código de acesso para jogar no "cheat mode" (com poderes adicionais)

"Wonder Dog" - Códigos de acesso aos níveis mais avançados: LIMONADE, PHARMACY, ULTIMATE, DANIELLE, LUCOZADE

"Turrican II" - Premir as teclas HELP, SPACE, 1, 4, 2, ESCAPE, ESCAPE, ESCAPE para ficar com vidas ilimitadas

"Stardust" - Códigos de acesso: BJRQAAAAIMM, CFQQQAAAAKOL, DFQQQQAAAEDL, EJQQQ-QAAAEOK

Compatíveis PC

"Lilil Devil" - Para obter energia infinita basta editar o ficheiro "Divil.exe" e substituir o bloco 832E0A45 por EB030A45

"Magic Pockets" - Códigos de acesso aos níveis: 1053, 3425, 3282, 4476, 7766, 1467, 5284, 4757, 2818, 1960, 6331, 8712, 3505, 0692, 1786, 9877, 7962, 4125, 2219, 3123, 8498, 4370, 3541, 2823, 1286, 6067, 5139

"X-Wing" - Quando um piloto da aliança cair em mãos inimigas, basta editar o ficheiro "Pilote. RPY" e substituir os respectivos sectores: OO-Flight Cadet, 01-Flight Officer, 02-Lieutenant, 03-Capitaine, 04-Commander, 05-General

Alguns utilizadores do computador Atari ST e Falcon (a mais recente versão deste micro) escreveram-nos a pedir "batotas". Apesar de ambos os sistemas não possuírem expressão em Portugal, conseguimos reunir algumas dicas...

Atari ST/Falcon

"Creatures" - Pausar o jogo e escrever "A FINE KET-TLE OF FISH" para avançar ou recuar as fases com as teclas de função

"Mega-lo-mania" - Códigos de acesso aos níveis mais avançados: ZBOBQQBAZAG, SCIAUCYXXSK, QQIAIYFXXSG, WBIACDYXXSM, UGIAQYFYXSI, ASHAUYFJTAU, YMHAMAMJTAQ, OMXGQKJYONE, WNKAFFKFCNMR

"Chaos Engine" - Palavras-chave dos cenários: OWCGK1D4DGDY, X5N07Y8G40B3, 40P373PFWHCZ

Foi uma semana pouco farta em "batotas", mas rica na qualidade do material, contemplámos os computadores mais divulgados e os últimos jogos. Agradecemos aos leitores Mantis Soft, Bruno Feteira, Fernando Ribeiro e Pedro Duarte Gonçalves, pela colaboração. Escrevam-nos para o endereço: "Correio da Manhã", "Os Jogos no Computador", Rua Mouzinho da Silveira, 27-6, 1200 Lisboa.■