

OS JOGOS NO COMPUTADOR

"ESCAPE FROM COLDITZ"

"Escape from Colditz" é quase um acontecimento no Amiga, pois pertence a um género pouco vulgar: as aventuras tridimensionais (com a perspectiva isométrica) com "scroll" (deslize ou animação) horizontal e vertical.

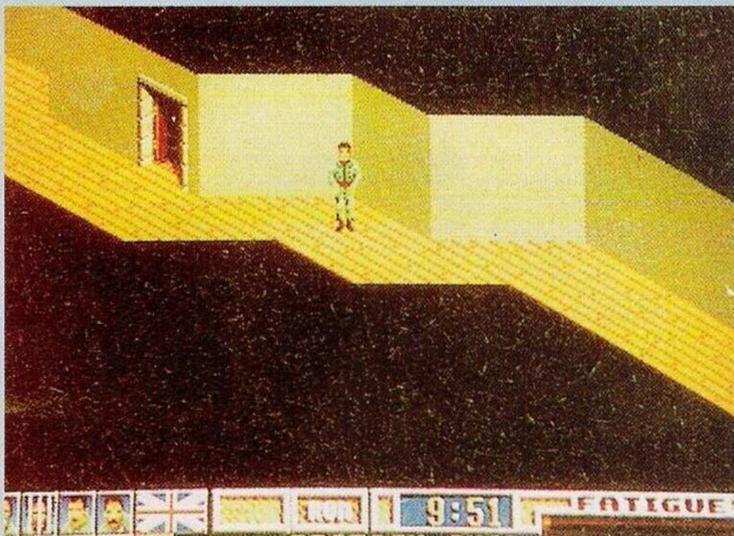
Usa o mesmo estilo do "Immortal", ou seja, a animação não se limita ao personagem controlado pelo jogador, mas estende-se a todo cenário circundante (move-se de acordo com a nossa direcção).

Esta técnica de programação não só imprime ao jogo um tom mais realista, como permite ao jogador um controlo mais exacto e uma boa percepção dos perigos (que por vezes estão escondidos).

Dito isto, eis o que se passa em "Escape from Colditz". Baseado num jogo de tabuleiro com o mesmo nome, o único objectivo (e bem difícil) é conseguirmos evadir-nos de um campo de prisioneiros nazi, salvando o maior número possível de personagens (existem quatro na totalidade, um é francês, outro é inglês e os dois restantes são nomeadamente de nacionalidade americana e polaca).

O campo de prisioneiros divide-se em inúmeras secções: os quartos dos guardas nazis, cozinha, escritórios, arrecadações, cantina, quartos dos prisioneiros, pátio de exercícios, igreja, palco de teatro, ..., o campo é de tal forma gigantesco que não foi esquecida nenhuma divisão (e até inventaram algumas só para "partir" a cabeça aos jogadores mais experientes).

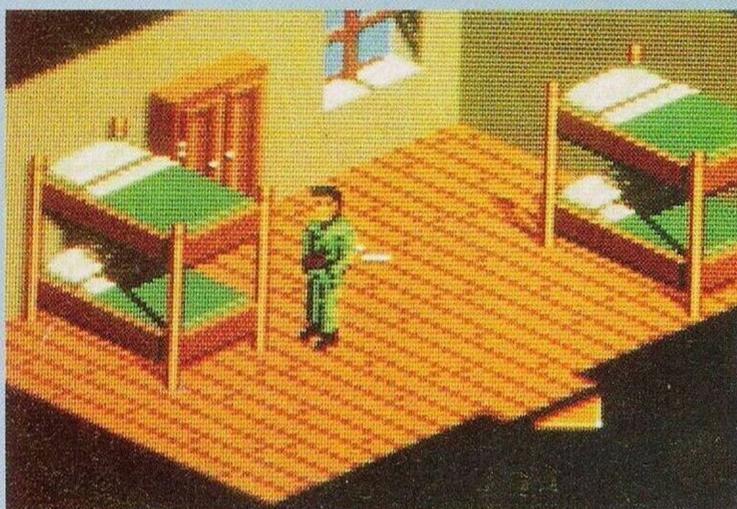
Durante o recolher obrigatório, cada personagem tem o acesso limitado aos seus aposentos (e aos dos companheiros



da mesma nacionalidade) e só podemos andar livremente pelo castelo na hora do exercício físico. Em nenhuma situação podemos entrar em áreas restritas ou reservadas a prisioneiros de diferentes nacionalidades.

Estas são as regras impostas pelos opressores nazis, mas isso não significa que sejamos obrigados a acatar estas ordens. Se assim fosse nenhum prisioneiro jamais evadir-se-ia do campo.

O principal segredo é ser muito discreto e rápido quando andamos em zonas proibidas. A partir do momento que somos avistados, a melhor decisão é



90

pousar os objectos no chão (para serem resgatados noutra altura) e entregarmo-nos sem precipitações. Se tentarmos

fugir, acabaremos tombados no chão com um tiro entre os olhos, ou seremos detidos em pouco minutos (de tempo real).

Quanto às táticas de fuga, estas dependem inteiramente da estratégia pessoal de cada jogador e dos objectos que vamos descobrindo, que vão desde gazuas, fardas nazis, passaportes, chaves, documentos, velas, pás, picaretas, etc...

Sob o aspecto técnico não é preciso falar muito, pois pelas linhas anteriores deduz-se que o jogo é brilhante em todos os aspectos: bom som, animação excelente e uma paleta de cores que encaixam perfeitamente com os gráficos.

Quem viu e jogou "Great Escape" no Spectrum vai encontrar em "...Colditz" enormes semelhanças, especialmente na jogabilidade, mas com uma diferença abismal: não vai ser tão fácil escapar, uma vez que, segundo os programadores, existem 600 salas.

Nome: "Escape from Colditz"

Género: Acção/Aventura

Gráficos: 76%

Animação: 80%

Som: 75%

Originalidade: 85%

Jogabilidade: 77%

Total: 90%

Versões: Amiga

POKES & DICAS

Muito lentamente o Spectrum vai recuperando espaço nesta rubrica. Ainda não é o ideal, mas sempre é melhor do que nada.

Spectrum:

"Lotus Esprit Turbo Challenge" - Até à sexta pista não é necessário parar na box para reabastecer

"Tartarugas Ninja" - Carregar em "Caps Shift", 0, 9, 2, e G no início do jogo para obter energia infinita

"Pang" - Quando só faltar uma vida premimos em 0 para ficar com 12 vidas extras (6 para cada jogador)

"Satan" - Código de acesso à segunda parte 01020304

"Theatre Europe" - O código de acesso à bomba atômica e "Midnight Sun"

"Indiana Jones III" - No menu principal teclamos "OTO"; durante a acção carregamos em "Shift" e 2 para passar de nível

Commodore Amiga:

"Eye of Horus" - Escrever na tabela da pontuação "SPAM" para obter vidas ilimitadas

"Lemmings" - códigos de acesso aos níveis; OHCO-KNOODN, HCCNMONPDT, CMOLMFLQDY, CCJKLDM-BEY, KKILLICCEU, NHL-DICDCEX, JNLICKOEN, LDMCAJOFEU, EICIJONGEW, ICCOMNLHEL, CO-

NONLIEJ, CGKKOMJEP, IKJOLICKEO

"Dr. Dooms Revenge" - Para ficar com a energia ao máximo premimos na tecla "H"

"Shadow Warriors" - teclar "Help" (a função) sempre que pretendermos saltar de nível

Compatíveis PC:

"Prince of Persia" - Juntamente com os restantes ficheiros do jogo introduzimos este pequeno programa (escrito em Basic) para obter vidas ilimitadas

10 open "Prince.sav" for output as #1

20 input "Quantos minutos (1-255):", m

30 if m<1 or m>255 then 20
40 input "Quantas barras de energia (1-255):", e

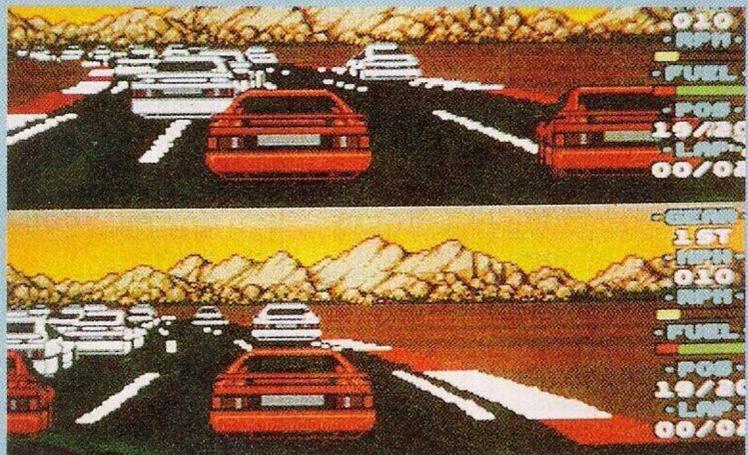
50 if e<1 or e>255 then 40
60 input "Iniciar no nível (1-12):", n

70 if n<1 or n>12 then 60
80 m=int (m): e=int(e): n=int(n)

90 print #1, chr\$(m)+chr\$(0)+chr\$(1)+chr\$(0)+chr\$(n)+chr\$(0)+chr\$(e)+chr\$(0)

100 close #1
110 system

Depois deste excelente material enviado pelos prezados leitores **Nuno Ricardo, António Paulo, Mário, Bruno Pedro e Artur Jorge** ficamos com a solução do "Space Quest



II".

A seguir à apresentação da última arma inventada pelo cientista Sludge Voheul, somos enviados para Labion para trabalhar nas minas. Felizmente a nave que ia levar-nos às minas tem um problema e tanto os raptos como o transporte são destruídos devido à falha de combustível. Só o protagonista escapa milagrosamente a este acidente.

Revistamos os guardas e o painel que se encontra à nossa frente para apanhar o "keycard", dirigimo-nos ao hovercraft e teclamos "press button". A seguir vamos para o norte (o mais acima possível) e viramos a à esquerda. Nesta sala devemos largar o papel no

marco do correio ("drop order in slot") e apanhar um apito ("get whistle").

Seguimos para a direita, des-cemos e voltamos a caminhar para a direita. Aqui encontramos um nativo aprisionado, podemos ajudá-lo a libertar-se ("release man") a partir daqui a selva adensa-se e não sabemos o que fazer.

O autor destas dicas, Luís Guerra, não conseguiu avançar mais, agora so nos resta esperar que outro leitor continue a solução.

Entretanto continuamos com a eleição dos melhores jogos de 90, que desta vez conta com várias modalidades; acção, estratégia, aventura, simulador, perícia, melhor conversão de arcada, melhor firma e finalmente o melhor jogo de 90. Quando fizerem as vossas

escolhas, não se esqueçam de indicar o computador em questão.

SECÇÃO DO LEITOR

Começamos esta secção com a carta do divertido **Mário Pinto** que, além de tecer algumas críticas (construtivas) não deixa de nos elogiar e sugere algumas alterações para aumentarmos o número de páginas. Claro que entre as muitas ideias propostas, algumas são impraticáveis.

Mas ficamos sempre satisfeitos por saber que o nosso trabalho é apreciado.

Uma notícia que deverá agradar a todos os possuidores do quase esquecido Sam Coupe é a criação de uma revista em disquete intitulada "Beta Disk". Segundo os autores, contém excelentes imagens digitalizadas, utilitários, jogos, demos de jogos e musicais e de animação, e muito mais. Os interessados podem escrever para a **Rua dos**

Aliados, 76, 2º dto, 2080 Almeirim.

Atendemos a seguir mais dois leitores. O Mário Pinto apela aos possuidores do PC que tenham o manual do "F-19 Stealth Fighter" para o contactarem, pois não consegue manobrar o avião sem as ditas instruções (**Mário Jorge Pinto, Rua de Ova Sin, 3440 Santa Comba Dão**).

O **Vítor Pepe** escreveu-nos para que lhe esclareçamos algumas dúvidas. A primeira é a existência do "Regresso ao Futuro III" no mercado português, pois segundo as revistas britânicas já está disponível.

Bem, como não existe (por enquanto) nenhuma lei que proteja os direitos de autor no "software" (pelo menos em

jogos), não existe uma rede de distribuição de jogos, por esse motivo não podemos afirmar que este ou aquele título já está disponível. Certas lojas já o têm à venda, mas outras não. Na data que este artigo foi redigido (24 de Março) ainda não há notícias do título em questão, nem para os 16 bits ou Spectrum, mas é uma questão de (poucas) semanas.

Fiquemos de seguida com os clubes destinados aos possuidores Spectrum:

"8 Bits" - Mário Gonçalo, telefone (01) 493 50 76

"United Soft" - Bairro do Miradouro, Rua 4 de Infancia, 8, Catujal, 2685 Sacavém

"Fantasticlub" - Rua do Bairro, 8, Vieira de Leiria,

2425 Monte Real

O último clube é o "MegaSoft", que se dedica à troca de jogos, "pokes" e dicas para os compatíveis PC, Atari, Amiga 500 e, como não podia deixar de ser, o velhinho Spectrum. Eis o endereço: **Miguel Andrade, Rua Barão de Sabrosa, 200, 2 Esq, 1900 Lisboa (tel: 83 13 66)**.

Voltamos a findar esta secção com os anúncios de venda.

ZX Spectrum +3 - Vítor Batista, Rua de Melides, 18, 7570 Grândola e Miguel Pereira, telefone (01) 932 30 21

Commodore 64 - Hugo Matos, telefone (039) 81 25 96

Atari 800 XL - Jose Gomes, telefone (089) 70 20 46

Compatível PC - Daniel Oliveira, Av. Manuel da Silva Carolino, lote A, 2 andar, 2460 Alcobaça