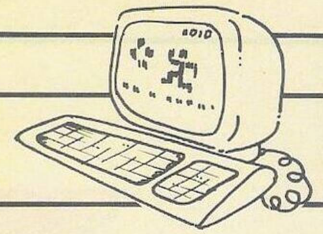
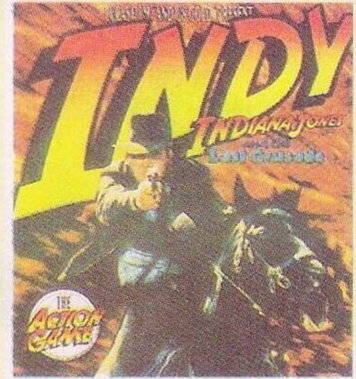


# OS JOGOS NO COMPUTADOR



Paulo Ferreira

## "INDIANA JONES E A GRANDE CRUZADA"



lar, nem muito grande nem muito pequeno, mas para completar o primeiro nível há que saber por onde andar, pois por todo o caminho há plataformas que se desfazem sob os nossos pés e para ter acesso a certos lugares há que recorrer a acrobacias com cordas.

Não resta muito mais a relatar sobre o jogo; se gostam do personagem «Indiana Jones», ou preferem gozar uns bons momentos de diversão e aventura, «Indiana Jones e a Grande Cruzada» é o nome do jogo.

Nome: **Indiana Jones e a Grande Cruzada**

Género: **Ação/Aventura**

Gráficos: **87%**

Dificuldade: **69%**

Som: **67%**

Apreciação Global: **Imprescindível**

Sempre que chega o Verão somos invadidos pelos mais diversos heróis do cinema norte-americano.

Este ano não foi uma excepção e testemunhámos o ressurgir de duas personagens. Embora completamente diferentes ambas conseguiram captar a atenção dos espectadores.

Trata-se de «Batman», que cansado das velhas tiras de papel resolveu saltar para o ecrã gigante e do inconfundível e já legendário «Indiana Jones».

«Batman» tem sido alvo das atenções e a tão falada batmaníaca tem-se propagado pelo mundo fora. Mas, mesmo assim, «Indy» continua a brilhar como nunca.

Indiana Jones é produto da imaginação de dois génios do cinema que, já mais do que uma vez, provaram quanto valem.

Estamos a falar, claro, de Steven Spielberg, cujo currículo dispensa qualquer tipo de apresentação («Tubarão», «Cor Púrpura», «Império do Sol»), e do imaginativo fazedor de sonhos George Lucas («Guerra das Estrelas», «Willow»). Segundo o realizador e o produtor esta é a última saga do intrépido arqueólogo.

Após cinco anos de ausência havia necessidade de construir um bom argumento de modo a atrair os espectadores. Os guionistas puseram mãos à

obra e o resultado está à vista: um filme fantástico.

Como se um «Jones» não fosse o suficiente agora intervém na acção o pai de «Indy» que também é arqueólogo e especialista em textos antigos.

Depois de tesouros como a Arca da Aliança, que continha os dez mandamentos escritos pela mão de Deus e as Pedras Mágicas da deusa indiana Xiva, surge agora um tesouro ainda mais fabuloso que os anteriores: o Santo Graal, que é o cálice por onde Jesus Cristo bebeu na sua última ceia (quem bebesse pelo Graal ficaria eternamente jovem, contando que não sáísse da área sagrada).

### Gráficos perfeitos

Depois de tanta conversa passemos, finalmente, ao jogo.

Embora tenha vagas semelhanças com o anterior é, em todos sentidos, muito superior. Todos os gráficos (incluindo os desenhos de apresentação) estão perfeitos.

O boneco que controlamos é gigantesco, se bem que ao andar parece um bocado coxo, sempre que ele pega no chicote é o delírio total, até parece que entramos no filme.

Os restantes gráficos são dotados de um realismo incrível, julgo que sejam

digitalizados, pois só assim é que se atinge um tão elevado nível de perfeição. Claro que não é desta vez que nos livramos do antipático sistema de carregamento de níveis.

Por isso a cada nível corresponde o seu bloco. A Cruz de Coronado é o primeiro nível: aqui a nossa missão consiste em recuperar a cruz, que está numas grutas protegidas por uns rufias, que a troco de dinheiro vão vendê-la desperdiçando assim um tesouro que devia ser entregue a um museu. É precisamente neste ponto do filme que «Indy» desenvolve o gosto pela arqueologia.

Nas grutas existem todos os tipos de adversários, entre outros factores que nos atrasam, desde índios que atiram machadinhas a bandidos que disparam projecteis mortíferos.

Além disso temos de estar alerta com a tocha e mantê-la sempre acesa, pois se a luz se extingue é morte certa. O mesmo acontece quando saltamos ou caímos de grandes alturas.

Quanto ao som está perfeitamente dentro da média, mas não fazia mal nenhum se integrasse aquela melodia de John Williams (compositor da banda sonora do filme, da parte instrumental) que só de ouvida dá sede de aventura.

O tamanho do mapa do jogo é regu-

## "POKES", "POKES" E MAIS "POKES"

«Pokes», «Pokes» e mais «Pokes» é o pitêu desta semana. Aqui vão alguns:

**Fairlight** – Poke 61928,0 (vidas), Poke 63511,24 (portas abertas), Poke 58813,62: Pokes 58814,0 (vê-se os «screens» a serem desenhados), Poke 62830,24 (os objectos passam a ter peso nulo), Poke 62199,201 (os inimigos cegam).

**Chronos** – Na tabela de Hi-Score escrevemos «Jing it Baby» e no menu pressionamos a tecla «4» para accionar o MegaLaser.

**Tour de Force** – Poke 41998,201 (imunidade), Poke 42065,0 (vidas inf.), Poke 44610,201 (o tempo não passa), Poke 40976,0 (terminamos a prova sempre em primeiro lugar).

**Batman** – Poke 34798,0 (vidas inf.), Poke 33333,33 (os objectos param), Poke 31690,0 (escudo infinito).

**Enduro Racer** – Poker 42144,0 (tempo inf.)

**Saboteur 2** – 2.º Nível – «JONIN»  
3.º Nível – «KIME»

4.º Nível – «KUJI KINI»

5.º Nível – «SAIMENJITOU»

6.º Nível – «GENIN»

7.º Nível – «MI LU KOTA»

Poke 35412,127 (energia)

Poke 61382,127 (tempo)

**Robocop** – Poke 32701,0 (vidas)

**Phantom** – Poke 43210,0 (vidas)

**Motor Bike Madness** – Poke

63201,0 (vidas)

**Goonies – 10 Load** “ “ Code 40000: Randomize USR 40000

20 Load “ “ Code: Poke 33247,100: Poke 33409,0

30 Randomize USR 33168

**Pink Panther** – Poke 27616,201 (o sonâmbulo fica imóvel), Poke 27619,201 (o inspector não aparece), Poke 24884,24 (a música não toca), Poke 27314,201 (a pantera não tem sono), Poke 64242,58 (podemos entrar em qualquer compartimento).

**Tarzan** – Poke 51185,183 (vidas)

O Nuno Miguel Correia tem enviado soluções para diversos jogos, pelo que lhe estamos eternamente

gratos. Só que, por enquanto, o teu material fica em «Standby» à espera de um momento oportuno para ser publicado.

Além disso o Nuno pede ajudas para o «Dizzy Dice», «Yogi Bear», «Turbo Sprit», «SOS», «Batman», «Karnov» e «Mean Streak». Todo o material respeitante a este apelo deve ser enviado para Nuno Miguel, Rua Alves da Cunha, lote 5-1.º Esq., 2675 Bons Dias, Odivelas.

Outro pedido semelhante é o do José Calongo que precisa de material para o «Fernandez Must Die», «Alien Syndrome», «Silk Worm» e «Double Dragon».

Em matéria de Pokes finalizamos com a carta do Carlos Santos, que além de nos esclarecer sobre o software português ainda enviou material para ajudar os leitores;

«Last Ninja 2» – Poke 30684,200 (polícias inofensivos)

«Barbarian (Psynogsis)» – Poke 27676,n (n = n.º de vidas)

«Coliseum» – Poke 56888,n (n =

n.º vidas)

«Chubby Gristle» – Poke 29851,0

O Carlos Santos também deseja trocar jogos e programas com outros leitores.

Quem estiver interessado pode escrever para: Rua dos Lusíadas, lote 35-4-E, 2625 Póvoa de Santa Iria.

Os Pokes foram enviados pelos leitores: Carlos Santos, Rui Jorge Silva, Edmundo Moreira, Carla Moura, Nuno Miguel, Jorge Matos e Super Software.

Mais uma edição passou. Para a semana cá estaremos de novo. Até lá não se esqueçam de nos escrever, mandem «pokes», dicas, soluções e tudo o mais que esteja relacionado com jogos de computador. O nosso endereço é:

«Correio da Manhã»

«Os Jogos no Computador»

Rua Mouzinho da Silveira, 27

1200 Lisboa