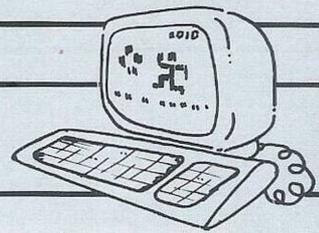


# OS JOGOS NO COMPUTADOR



Paulo Ferreira

## "APB"

«ABP» é a proposta desta semana. Porém, antes de entrarmos em pormenores, deixamos bem claro que «ABP» é um jogo especialmente concebido para os possuidores do 128 K ou para os masoquistas do velho 48 K.

Programado pela «Tengen» traz o selo de uma marca bem mais conhecida «Domark». Mas, mesmo assim, esta produtora nunca conseguiu cativar a atenção do público, pois, até à data, só tem publicado jogos sem interesse e ultrapassados.

O ponto de partida para este jogo é assumir o papel de «Bob», um polícia que no seu carro está sempre atento aos mais diversos crimes que assolam a cidade. «Bob» terá de sobreviver a este autêntico pesadelo durante sete longuíssimos dias. Claro que o carro que «Bob» conduz é propriedade do estado, o que significa o seguinte: todo o cuidado é pouco, pois se o carro sofrer muitos danos é melhor começar a pensar noutro emprego.

Os crimes são os mais diversos: assalto à mão armada, fogo posto, aceleras, embriagados, pequenos delitos, passadores de droga, assassinos da auto-estrada, etc...

Antes de sairmos da esquadra é-nos devidamente identificado o carro que o criminoso conduz bem

como o seu nome e perfil físico.

As missões para serem cumpridas têm um limite de tempo que, por sinal, é muitíssimo curto.

No final de cada dia ou missão (quando finalizadas) há sempre como recompensa chorudos prémios em dinheiro.

Além da captura de criminosos também podemos ajudar pessoas, mas cuidado, pois há transeuntes, nas beiras das estradas que não precisam de ajuda e se vamos ao encontro delas, já se sabe o resultado, atropelamento que é severamente punido.

### Humilhações

Ao regressarmos à esquadra (quando o tempo acaba), e se o criminoso ainda andar à solta, o chefe pega-nos pelo pescoço e grita-nos na cara ou puxa-nos a orelha até ficarmos parecidos com o «Spock». Isto é uma das amostras das humilhações que nos esperam.

Os gráficos, como já devem calcular, são extremamente pequenos.

Isto porque uma grande parte do ecrã é preenchido com informações.

Mas, no fundo, são facilmente compreensíveis os diferentes carros, as estradas, os peões, etc...

O som acompanha todas as situações mas não traz qualquer inovação

ou efeito que valha a pena enunciar.

A primeira vista «ABP» pode parecer um bocado complicado, pois tem muitas opções e o «display» do jogo é um bocado confuso, mas depois de manusearmos todas as operações é um verdadeiro delírio.

Todas estas qualidades vêm acompanhadas de uma enorme desvantagem:

Nunca tinha visto um jogo que exigisse tantos carregamentos.

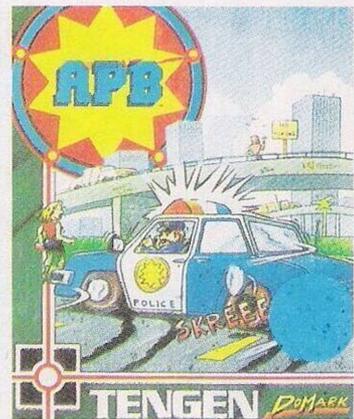
Primeiro começa com um bloco cuja duração é a de um jogo normal (aprox. 5 a 6 minutos), depois da espera surge uma mensagem muito interessante.

O conteúdo dessa mensagem é tão límpido como as águas dum lago; quem possuir um 128 K está à vontade, mas os que jogam com 48 K vão suar à grande.

Lá foi o gravador marchar mais um bocado para termos acesso ao «menú».

Depois de termos tudo configurado o gravador entre de novo em acção, desta vez para carregar os níveis.

Joguei, joguei e joguei, até que o tempo se escoou e, para meu espanto, o computador indicou-me que rebobinasse. Claro que tinha perdido, mas o facto é que tive de rebobi-



nar para ver a cena final, voltar a carregar o «menu» e martelar o gravador para os níveis.

Nunca a paciência dos jogadores tinha encontrado um desafio tão forte.

Enfim, se todos possuíssem 128K o jogo era bem mais atractivo, mas como isso não é verdade não se deixem enganar.

Nome: **ABP**  
 Género: **Ação/Simulador**  
 Gráficos: **69%**  
 Dificuldade: **78%**  
 Som: **59%**  
 Apreciação global: **Veja antes de comprar.**

## ENCHENTE DE "POKES"

Esta semana temos mais uma enchente de «pokes» para dar aos pre-zados leitores.

Antes de começarmos a despejá-los queremos esclarecer algo que perturba muitos leitores: a tão falada introdução dos «pokes». Já fizemos um esclarecimento aprofundado sobre este tema numa edição passada, mas como ainda recebemos muitas cartas sobre esta dúvida, vamos dar um resumo simples e directo.

Primeiro teclamos Merge e procuramos na listagem o último Randomize USR, os «pokes» devem ser introduzidos antes desse Randomize.

Não há nada mais simples, agora os «pokes»:

**Comando** – Poke 64441,172  
**Penetrator** – Poke 40733,0  
**Sait Combat** – Poke 36517,0  
**Death Chase** – 36564,201  
**Zorro** – Poke 63729,0

**Rambo 3** – 10 Clear 49151: Print «Ponha o gravador em andamento 20 Poke 23624,0:CLS 30 Let D = Peek 23631+256:Let O = Peek D: Poke D, 111:Load «Screens 40 Load «Code: Poke D,0: Poke 60190,0:Poke 63126,0 50 Randomize USR 49152

**Jet Pack** – Poke 25020,0

**1942** – Poke 47007,255

**Uridium** – Poke 31308,0

**Out Run** – Poke 39204,0

**Agent X** – Poke 26817,201

**Arkanoid** – Poke 33702,5

**Cobra** – Poke 26516,0

**Green Beret** – Poke 42400,1

**Krakout** – Poke 46565,0

**Army Moves** – Poke 50362,0

**Express Raider** – Poke 60143,0

**Asterix** – Poke 35919,164

**Barbarian** – Poke 65543,50:Poke 65518,50

**Airwolf 2** – Poke 23377,0

**Trantor:** Software, Computer, Me-

gagame

**Marauder** – Poke 26178,n:Poke 34231,o:Poke 39806,60:Poke

26183,n:Poke 267:Poke 26173,n

(n=n.º 1 – 255)

**Saliente Shadow** – 10 for i = 65400 to 65406:Read A:Poke i, A:Next i 20 Load "" 30 Data 2,85,113,255,174,147,201

**Aliens** – Poke 24683,0:Poke 31014,0:Poke 24680,255

**Atic Atac** – Poke 36519,0

**Survivor** – Poke 37735,0:Poke 36048,0

**Rygar** – Poke 61577,0:Poke 56743,255

**Phantomas 2** – Poke 28404,0:Poke 27710,201

**Yenon** – pousar o jogo e teclar em «T I N Y» em simultâneo

**Black Bear** – Carregar em G, F, S, A

**Ranarama** – Poke 37448,1

**Karnov** – Poke 32968,0

**Dark Side** – Poke 45436,0 (fuel)

**Samurai Warrior** – Poke 33013,0Poke 37866,0 (vidas)

**Draconus** – Poke 64215,0 (vidas)

**Garfield** – Poke 33595,0 (para não

passar fome)

**Road Blasters** – Poke 48634,60 (vidas)

**Gutz** – Poke 38915,62 (vidas)

**Side Arms** – Poke 39511,24 (imunidade)

**Bionic Commando** – Poke 34690,0 (vidas)

Bem, parece que esta página não dá para muito mais.

Agradecemos aos leitores Sérgio Madeira, Pedro Dias (Thunder Games), Michael Martinho e Vítor Bento, também está interessado em trocar jogos com outros leitores, a sua morada é **Rua 5, Lote 28 – 3.º Esq. – Cruz de Pau – 2840 Seixal.**

O **Nuno Sequeira** pediu ajudas para o **Fantastic Voyage**, **Spy Hunter**, **Formula 1** e **Time Scanner**.

Acabámos por esta semana, todo o material que queiram enviar deve ser endereçado a:

«Correio da Manhã»  
 «Os Jogos no Computador»  
 Rua Mouzinho da Silveira, 27  
 1200 LISBOA