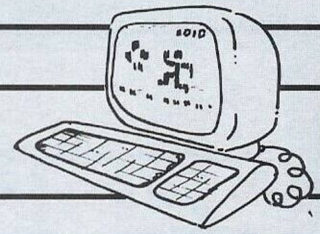
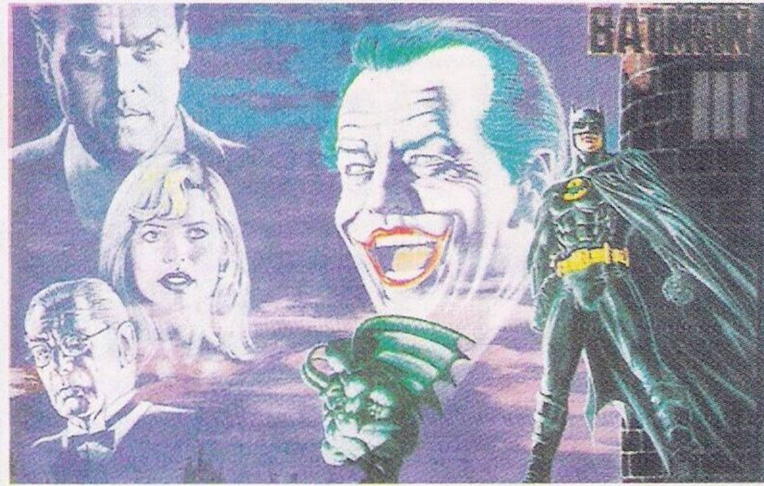


# OS JOGOS NO COMPUTADOR



Paulo Ferreira



Quando às viragens podemos executá-las de duas maneiras bem distintas; da forma tradicional, abrandando um pouco e, por fim, vira-se, ou à «Batman», que pode chamar-se uma «Batcurva». Para esta acção pressionamos a tecla de 'fire' quando avistamos um poste perto da curva desejada. o carro projectará um cabo que ficará preso ao poste, forçando assim o veículo a virar bruscamente a velocidades incríveis, mesmo quando a curva é a 90.º.

## Os últimos níveis

Chegámos ao 3.º nível, «Crack the Joker's Code» que é destinado aos mais habilidosos, consiste em agrupar séries de três objectos que foram envenenados pelo «Jokerr» (por exemplo: a pasta dentrífica e a escova de dentes formam um par, mas falta encontrar o outro objecto).

«Gotham City Parade» é o 4.º nível.

Nesta fase conduzimos o «Batplane» (o avião de «Batman», que se parece mais com uma nave espacial) e temos de atingir os balões que estão cheios de um gás venenoso (provoca a morte, deixando as vítimas com um enorme sorriso, daqueles de orelha a orelha. Sarcástico, não acham?).

Pronto, daqui não passámos mais, mas vontade não nos faltou.

Resta somente dar o veredicto final.

Comprem imediatamente pois «Batman» é daqueles jogos que não precisam de comentários, tecnicamente soberbos e quanto ao resto nem se fala.

Nome: **Batman**

Género: **Ação**

Gráficos: **89%**

Dificuldade: **65%**

Som: **77%**

Apreciação Global: **Imprescindível!!!**

Claro que um filme de tão elevado nível não podia deixar de ter o jogo oficial.

Mais uma vez a «Ocean» a detentora dos direitos para a conversão dos microcomputadores (de notar que esta produtora já tivera programados dois jogos anteriormente com o mesmo personagem).

A equipa responsável é bem pequena, um só elemento para cada secção, Mike Lamb para a programação, os gráficos feitos por Dawn Drake (excelente trabalho o de D.D.) e a música composta por Mattheew Cannon (até que enfim surge um jogo para o «Sprectum» em que o som não é esquecido).

Como um filme pode ser dividido em várias cenas, o mesmo acontece com o jogo.

O 1.º nível intitula-se «Axis Chemical Plant». Aqui notam-se muitas semelhanças com o mega sucesso «Robocop», só que muito mais complexo. Não basta seguir em frente pois o mapa é muito extenso e os parceiros do maléfico «Jack» («Joker» antes da transformação) estão sempre prontos a abater-nos friamente.

Nesta fase estamos munidos de uma garra mecânica extensiva (do tipo do «Bionic Commando», só que esta é projectada de uma besta) e de «Bat-trangs».

O nosso objectivo é encontrar «Jack» e liquidá-lo.

Claro que isso não vai acontecer tão rapidamente, senão a história acabava aqui.

No passado dia 22 de Outubro publicámos a crítica a «Indiana Jones e a Grande Cruzada» e mencionámos o seu maior rival que é nem mais nem menos do que «Batman», o eleito desta semana.

«Batman» foi criado pela mão do imaginativo Bob Kane. Primeiro o sucesso foi nas revistas de quadrinhos, depois prolongou-se para a série televisiva que se manteve no ar durante vários anos.

Mas é com o filme de Tim Burton que «Batman» atinge o apogeu da sua carreira.

O que se vai passar é a transformação, «Jack» com o impacto das balas vai cair numa tina de ácido, deformando para sempre a sua cara. Mas com a intervenção de um cirurgião, grande parte do seu rosto é recomposto, só que como muitos dos seus músculos faciais estavam muito tensos «Jack» fica com um enorme sorriso, nascendo assim o terrível «Joker».

## Batmóvel

«The Batmobile» é o 2.º nível e como o próprio nome indica temos de conduzir o poderoso veículo de «Batman».

Uma seta que acompanha o movimento do carro indica-nos, constantemente, o percurso correcto.

A ilustrar este nível há os mais diversos tipos de carros; os velhotes carochas da «Volkswagen», táxis, limusines, etc... sem esquecer a carrinha de «Joker», que está sempre ao nosso alcance.

direito da estrada.

Agora é a vez das dicas para o «Jack the Nipper»:

**Cola** – Levem a cola até ao «Gummus Choping Molares» e saltem para cima da máquina, as dentaduras ficarão coladas.

**Bateria** – Levem a bateria até ao «Just Micro» e ponham-na no pequeno quadrado à esquerda. A energia será tanta que rebentará os computadores.

**Veneno e Fertilizante** – Dirijam-se com o veneno para o jardim e envenenem as plantas, de seguida vão ao cemitério apanhar o fertilizante, regressem ao jardim e utilizem o fertilizante, assim nascerão novas plantas, só que carnívoras.

**Buzina** – Levem-na até junto de um dos gatos e apitem, o gato acordará com um enorme salto (daqueles de bater com a cabeça no tecto).

**Bomba** – Ponham a bomba à frente

das celas dos prisioneiros, assim eles poderão escapar.

**Cartão de Crédito** – Vão até à porta do «Bank» e saltem para o letreiro que tem inscrito «Cash».

**Peso** – Dirijam-se até ao «Hummo Socks» e saltem para a máquina.

**Detergente** – Levem-no ao «Lavanderette» e passem à frente das máquinas de lavar.

**Barro** – Dirijam-se à «Place School» para transformar o barro num monstro.

Por hoje já chega de tantas maldades. **Ajudas...**

Como já estamos a entrar na recta final, ficamos com uns últimos pedidos dos prezados leitores.

O **Carlos Fernandes** precisa de ajudas para o «Game Over 2», «Where Time Stood Still», o **Hugo Carvalho** pede «pokes» e dicas para o «Micro Prose Soccer», «Fighter Pilot», «As-

par G. P.», «Brainstorm», «Airbone Ranger» e «Score 3020».

O último pedido de ajuda é o do **Filipe Farinha** que vê-se aflito em «Rambo 3», «BraveStart» e por final «Thanatos». A troca de jogos por correspondência tem vindo a crescer entre os nossos leitores, é pena que, por vezes, ainda recebemos cartas sem o nome do remetente. É a pressa, com certeza. Exemplo disso é o morador da Av. Joaquim Luís n.º 9, 5.º Dt.º, 2745 Queluz Ocidental que deseja trocar jogos de computador, Pokes, Mapas, etc... Mais uma vez chegámos ao fim. Os divinos mensageiros dos «pokes» e dicas desta edição foram: **Nuno Ricardo, Luís Teixeira** (da «Atlantic Software») e **Nuno Miguel**.

Todo o material respeitante a jogos de computador que os prezados leitores queiram enviar deve ser endereçado a:

«Correio da Manhã»

«Os Jogos no Computador»

Rua Mouzinho da Silveira, 27

1200 Lisboa

## SALADA DE "POKES" E "DICAS"

Então, já estão refeitos daquela extensa lista de «pokes» que publicámos na passada edição?

Espero bem que sim, pois para hoje reservámos uma verdadeira salada de «pokes» e dicas. Aqui vão alguns:

**Victory Road** – Poke 34783,0 : Poke 34784,0 : Poke 34785,0.

**Saboteur 2** – Poke 37116,0 : Poke 61382,0 : Poke 35412,0.

**Renegade 3** – Poke 60042,0 : Poke 60043,0 : Poke 60044,250.

**Match Day 2** – Poke 41295,0 (o jogador que tem a bola corre mais depressa).

**Nuclear Bowls** – Poke 52566,33 : Poke 52584,201.

**Titanic** Premir em «2358» para vidas infinitas.

**Humphrey** – Carregar em «EASY».

**Chicago's 30** – Para vidas infinitas prenrir «HV».

**Fire and Forget** – Conduzir pelo lado