

"OPERAÇÃO RELÂMPAGO"

Operation Thunderbolt ou se preferirem em português «Operação Relâmpago» é a proposta desta semana. Muito leitores (especialmente os mais antigos) lembram-se, com certeza, das máquinas de tiro ao alvo que existem nas feiras.

Esta ideia foi aproveitada para as máquinas de arcade e o jogo chamou-se «Operation Wolf». Em vez de um simples tiro ao alvo, os programadores preferiram um tema mais agressivo, que captasse a atenção dos possíveis jogadores. Assim surgiu a ideia de criar o soldado destemido que iria arriscar a sua vida numa perigosa missão: a de salvar a vida e planejar a fuga de vários prisioneiros de guerra. Claro que lhe foram, ainda, acrescentados uns gráficos soberbos e um som espectacular, com vozes digitalizadas e o barulho das explosões.

O resultado está à vista, num sucesso esplendoroso que, imediatamente, foi convertido para todos os microcomputadores.

Os produtores ao verem que a receita resultou resolveram aplicá-la de novo e, assim, chega até nós a sequela do primeiro sucesso.

Embora «Operation Thunderbolt» seja uma continuação, não significa que esteja tudo na mesma e que tenha sido só a história a mudar.

Agora há a possibilidade de jogar simultaneamente com dois personagens, um controla os inimigos que vão surgindo na parte esquerda do ecrã e o outro jogador fica com a outra extremidade.

Mas se optarmos por jogar somente com um personagem, não significa que tenhamos de ter o olho em cima de tudo que se mexe, pois só controlaremos a metade do ecrã relativamente ao personagem que escolhemos.

A nossa missão, mais uma vez, consiste numa tentativa de salvar reféns.

Tudo começou a bordo de um DC 10 que seguia a carreira de Paris para Boston e, subitamente, foi desviado do percurso por intermédio de piratas. Quanto ao seu destino, ninguém sabe ao certo, mas os serviços secretos informam que os piratas estão escondidos algures numa ilha de África.

O pior de tudo é que já começaram a fazer exigências e, caso não sejam cumpridas dentro do prazo, algumas cabeças vão começar a rolar.

É precisamente em situações delicadas como esta, em que é necessário tomar decisões correc-

tas e irreversíveis, que o melhor a fazer é enviar um comando que seja rápido e implacável, capaz de salvar os reféns e, se possível, destruir todos os criminosos que se deparem no seu caminho.

Estará o jogador preparado para esta missão?

Toda a operação está dividida em oito níveis (que são carregados à parte) e que correspondem ao desenvolver da acção.

Primeiro a logística

Vamos obter informações sobre a localização exacta do inimigo, recolhemos munições mais o meio de transporte. De seguida viajamos um bocado de barco e penetramos na densa selva para ir ao encontro do quartel-general dos bandidos. Depois de umas tantas batalhas dá-se o confronto final (no avião) com o chefe dos terroristas.

No antigo «Operation Wolf» o deslize ('scroll') do ecrã era sempre de lado, só mudando o sentido: ou era para a esquerda ou para a direita.

Neste jogo esse sistema também é utilizado e acrescido de algumas cenas tridimensionais (pelo menos é o que os programadores dizem), isto é, em vez de nos deslocarmos somente a duas dimensões (largura e altura), também há momentos onde seguimos em frente (largura, altura e profundidade).

Há também alguns níveis em que temos de abater (no final) um chefão. Para situações destas convém ter sempre uma ou duas granadas de reserva.

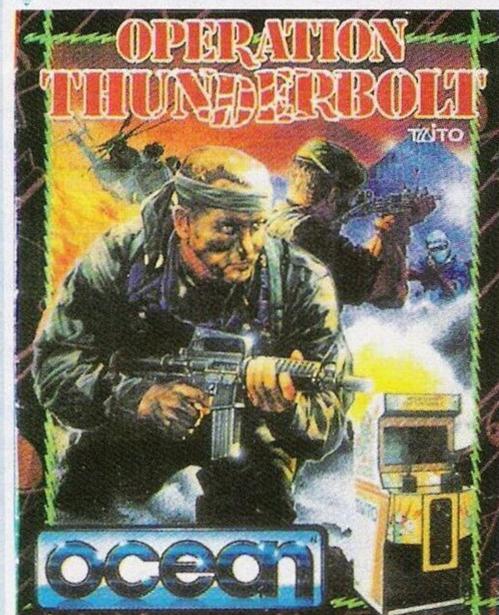
Quanto aos reféns são facilmente reconhecíveis e não podemos atingi-los (até podemos, só que não tem interesse, pois há que respeitar a missão).

Existem quatro tipos de reféns: as mulheres, que correm em biquíni pela selva; os homens prisioneiros (são libertos quando disparamos para a porta); os gordinhos, que são os mais engraçados, pois mexem a boca e estendem a mão, como se estivessem a dizer:

– **A mim não. Por favor não me mate!**

Os últimos reféns são os que estão detidos no avião.

Sob o aspecto técnico, «Operation Thunderbolt» não tem nenhum segredo, pois é um simples tiro ao alvo, embora servido por uns gráficos



excelentes.

Desde o desenho de apresentação aos diversos bonecos que animam a acção.

Há soldados que atiram facas, disparam projectéis, lançam granadas, etc...

Sem esquecer os veículos, os jeeps, tanques, aviões, barcos e os poderosos helicópteros.

Os gráficos mais perfeitos são os pára-quedistas, os mercenários líbios e os bandidos do avião.

Durante o jogo podemos restaurar a energia e as munições (balas e granadas).

Como veredicto final aproveitamos a frase dos produtores:

«Peguem no "Operation Wolf" e multipliquem-no por dois. O resultado é o dobro do divertimento, o dobro da dificuldade e dos jogadores».

Para quem gosta de se armar em «Rambo» e se sente em forma como o «Commando» para uma missão do tipo «Desaparecido em combate», encontrará em «Operation Thunderbolt» um desafio estimulante.

Nome: **Operation Thunderbolt**

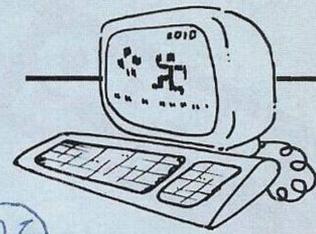
Género: **Acção**

Gráficos: **92%**

Dificuldade: **70%**

Som: **68%**

Apreciação global: **A comprar**



26

COMO SE INTRODUZEM OS "POKES"

A pedido de muitos leitores voltamos a explicar como se introduzem os pokes e como é que surgem.

É de conhecimento geral o que impede um jogador de continuar a jogar ininterruptamente até finalizar a missão, são as vidas ou energia (depende de como o jogo está organizado).

É precisamente nessa parte do programa que os «pokes» actuam, neutralizando a instrução (ou instruções) que fazem decrescer as nossas vidas.

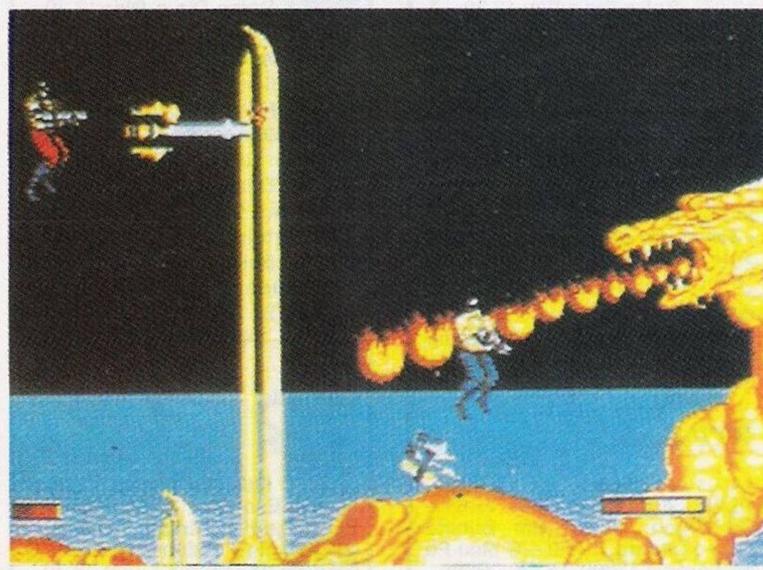
Claro que para descobrir estas instruções é preciso saber algo mais sobre o «Assembler» (linguagem de programação do ZX Spectrum), mas há certas «regras» que são bastante evidentes. A instrução «dec x», que é utilizada para decrementar um certo valor ao registo x é, frequentemente, a instrução usada para o efeito de tirar vidas.

Se para encontrar estas instruções é preciso ter alguns conhecimentos, para pôr «pokes» passa-se precisamente o contrário.

Para esta operação podemos proceder de duas maneiras:

A primeira é o uso de rotinas, são bastante fáceis de compreender (pois basta escrevê-las e pôr a casete em andamento). Têm um pequeno senão, como em Portugal a pirataria do «software» é muito comum, muitas das rotinas podem não funcionar devido às alterações que os piratas fazem nos jogos.

O segundo processo de meter



«pokes» é o mais utilizado.

Primeiro teclamos Merge''' para termos acesso à listagem do programa carregador, aí procuramos pela instrução Randomize USR (xxxxx é um valor da memória que varia de jogo para jogo e, geralmente, tem valores superiores a 25 000 e inferiores a 65 535).

Possivelmente encontraram mais que um Randomize, mas isso não é problema.

Os «pokes» devem ser introduzidos na listagem, antes do último Randomize (não há nada mais fácil).

Mas por vezes surgem jogos mais teimosos, que insistem em resistir ao Merge. Isso significa que o jogo está protegido e que as «chatices» começaram.

Em situações destas recorremos

a um «poke» muito útil, que introduzimos antes do Merge.

Poke 23733,0

Se isto ainda não está a dar resultado usamos a arma secreta infalível (100% de garantia).

Aqui está ela:

10 For f=23296 to 23314
20 read a:Poke f, a:Next f
30 Randomize o ESR 23296
40Data 62, 1, 33, 16, 91, 50, 116, 92, 34, 93, 92, 205, 14, 6, 207, 8, 34, 13.

(Estes «pokes» foram enviados pelo leitor **Joaquim Filipe**).

Depois destas explicações, julgamos que arrumámos o assunto dos «pokes» e as dúvidas que levantavam.

Só que agora surgiu um outro problema: a introdução de «pokes» no Commodore 64. Neste caso estamos dependentes de um leitor mais experiente neste computador que tenha a amabilidade de nos enviar material respeitante a esse assunto.

O espaço dos leitores

Passemos sem mais demora para o espaço dedicado aos leitores.

Iniciemos com o **Marco António** que é possuidor de um Philips VG 8010 e deseja trocar jogos para esse computador com outros leito-

res.

O **Ricardo Lima** e o **João Rosado** precisam de «pokes» para o «R Type», e «Popeye», «Mickey», «Crazy Cars 2», «After Burner», «Super Trux», «Marauder», «Thunder-Blade».

O **Igor Martins** e o **Paulo Alexandre** necessitam de material para o «Rambo 3», «Aspar G.P.», «Barbarian 2», «Mutant Zone», «Air Wolf», «Out Run», «The New Zealand Story» e «Rick Dangerous».

Os últimos pedidos são do **Luciano Viegas** e do **Joel da Silva Santos**.

O Luciano só precisa de «pokes» para o «Batman 1 e 2» e «Vigilante»; o Joel gostava de saber como é que passa do 1.º nível do «Indiana Jones e a Grande Cruzada», pois apanha a cruz de Coronado e não descobriu qualquer tipo de saída.

Caro Joel, depois de apanhares a cruz segue o mesmo caminho, só que no sentido inverso (para cima); caso não sejas bem sucedido, faz por perder uma vida. Depois é só seguir o caminho habitual para a cruz, só que em vez de saltar para o corredor, segue sempre para cima (o mais que puderes). Aí encontrarás uma passagem que anteriormente estava bloqueada por uma rocha. Basta seguir em frente e saltar mais um fosso. Mas o primeiro nível não acabou aí, tens pela frente o subnível do comboio.

Só para não dizerem que hoje não houve «pokes», temos aqui um material bom e recente, tipicamente «made in England», se não funcionar nos computadores é porque têm a versão pirateada do jogo.

New Zealand Story – No menu premir FLUFFY para obter vidas infinitas, com este truque temos ainda a possibilidade de passar ao nível seguinte premindo ENTER (a função) premindo PHILLIP ficamos com o poder de fogo adicionado.

Forgotten Worlds – Poke 30271,0.

