

"HARD DRIVIN"

Se «Stunt Car» proporciona bons momentos de diversão e emoção ao volante de um carro magnífico, o que podemos dizer do «Hard Drivin»?

Não há palavras que possam descrever com exactidão este jogo transcendental.

Porém, esta frase é o suficiente para transmitir a ideia geral. «Ver Hard Drivin e morrer...»

Originalmente o programa foi feito com o objectivo de ajudar as pessoas que estiveram a aprender a conduzir, pois nem todos têm a possibilidade de praticar em carros reais.

Mas os programadores muito sensatamente pensaram que podiam lucrar algo mais e decidiram fazer algumas alterações no programa.

Adicionaram a velocidade e o formato das pistas, transformando-o, assim, no melhor jogo do género.

Há opções que permitem ao jogador escolher o tipo de mudanças; manuais ou automáticas (para principiantes), e conduzir na faixa esquerda (como em Inglaterra) ou direita da estrada.

Os produtores perante um jogo tão bom, não se limitaram a despesas e por essa mesma razão «Hard Drivin» existe para quase todos os microcomputadores, desde o Atari ST, Comodore Amiga ao popular ZX Spectrum.

Segundo a equipa de programação, a melhor maneira de desfrutar e apreciar a verdadeira emoção de conduzir é jogar com o 'mouse' (rato).

Mas como o Spectrum não se pode dar ao luxo de tais apetrechos, as teclas servem perfeitamente.

Há duas pistas diferentes para o jogador conduzir, «Stunt Track»

(pistas para duplos) e «Speed Track» (pista de velocidade).

As regras são simples, basta conduzir pela pista e ir passando pelos postos de controlo para obtermos tempo extra (existem três por pista).

Tal como na vida real, são os outros condutores que nos fazem a vida negra (afinal, para haver choques é preciso mais do que um carro), que conduzem carros ligeiros a grandes camiões.

Mas, quase vale a pena sermos atingidos, sairmos fora da estrada quando estamos no 'lop' ou errarmos o ângulo do salto sobre a ponte.

Porque podemos ver qual foi o nosso erro no modo 'Instant Replay', o que está absolutamente fantástico.

Imaginem só a repetição de grandes acidentes e ver o carro a capotar, é indescritível.

Nunca um jogo anterior tinha



atingido um tão alto grau de realismo.

No princípio de cada jogo é dado um tempo que teremos de atingir ou melhorar, se possível.

Caso sejamos bem sucedidos temos uma chance de competir com o actual campeão, o destemido Phantom Photon.

Eis as condições que o nosso oponente dita:

- A pista escolhida é a «Stunt Tracy»

- Não podemos sofrer nenhum acidente

- Há um limite de tempo para a prova

É uma tarefa ardua de realizar



mas, com um bocado de sorte e experiência, tudo é possível.

Se conseguirmos, passamos a deter o título de campeão e o próximo jogador terá que derrotar o nosso tempo.

O painel de controlos de «Hard Drivin» é um bocado assustador, mas é tudo fogo de vista. Isto porque mais de metade do que está exposto no ecrã, é só para enfeitar.

O que realmente interessa são os dois ponteiros, o da velocidade (está em milhas) e o das rotações por minuto. Se quisermos podemos atribuir-lhe o valor da aceleração (não é bem o mesmo, mas é quase).

Como mera curiosidade resta salientar que se acende uma luz que tem inscrito 'Fuel' quando o tempo está a dar as últimas. O sucesso deste jogo tem sido tão grande que os produtores resolveram publicar novas pistas, que incluem uma série de elementos novos, desde os carros aos obstáculos da corrida.

E, futuramente, o próprio editor de pistas, dando assim a possibilidade aos jogadores de desenharem a sua própria pista.

Afinal, o que mais se pode pedir a um jogo?

Está perfeito!

Após tantos trabalhos normalíssimos a Domark e a Tengen apresentam, pela primeira vez, um jogo espectacular.

Sem dúvida que valeu a espera.

Nome: **Hard Drivin**
 Género: **Simulador**
 Gráficos: **98%**
 Dificuldade: **75%**
 Som: **66%**
 Apreciação Global: **É o máximo!**

"GRAPHIC"

Aqui continuamos a explicação do "Graphic Adventure Creator". Desta vez os temas são os advérbios, gráficos e as salas.

Quanto aos advérbios, eles são usados, principalmente, como adjectivos e podem descrever com mais precisão um verbo ou objectos semelhantes.

Suponhamos que na nossa aventura estávamos perante uma situação típica, em que do outro lado da porta descansava o terrível monstro das sete cabeças o qual, por azar, tem o ouvido muito sensível.

O nosso objectivo é abrir a porta para recolher um chocalho. À primeira vista não é uma tarefa fácil, mas, com o uso dos advérbios podemos simplificar o pro-

"POKES E

E... mais uma vez chega o tão apetecido espaço dedicado aos 'pokes' e dicas.

Sem mais demora iniciemos com o material enviado pelo **Hit Squad** (que também está interessado em trocar jogos com outros leitores, eis a sua morada: Hit Squad, Alameda 1 de Março 27 - 3.º Dt.º, 2300 Tomar):

Karnov - Poke 33670, 253
Terramex - Poke 36844,0:
 Poke 48181,0: Poke 43537,0 (vidas inf.)

ThunderBlade - Poke 36515,201 (vidas infinitas)

Salamander - Poke 48288,0 (vidas inf.)

Coliseum - Poke 56888,255

Alien Syndrome - Poke 47503,0 (vidas infinitas)

Barbarian - (Psynosis) - Poke 27676,255

Cerius - As chaves são: Exit, Thru, Amen

Tiger Road - Poke 58167,255

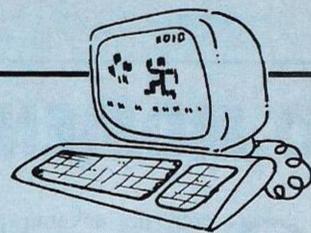
Resgate Atlantida - A chave para o 2.º nível é 9E2E4E6D. A chave para o 3.º nível é 9E0EEA6D

Buggy Boy - Poke 37966, 24 (vidas infinitas)

R-Type - Poke 50048,62 (imunidade)

Double-Dragon - Poke 37050,255 (255 créditos)

Advanced Pinball Simulator



ADVENTURE CREATOR" (continuação)

blema.

Vejamos como fica:

- Abre porta **silenciosamente**
- Apanha chocalho **cuidadosamente**

Assim resolvemos a questão e a aventura ficou ainda com um aspecto mais profissional.

No entanto os advérbios também podem ser usados para diferenciar nomes.

Por exemplo, imaginemos que estávamos dentro de um elevador e à nossa frente fica o painel de comandos, onde se pode ver cinco botões diferentes, cada um com a sua cor: azul, verde, vermelho, preto e, por fim, branco.

Se introduzíssemos uma ordem para premir um dos botões, o computador ficava na mesma, porque não sabia qual dos botões

estávamos a indicar.

Para casos destes, o melhor é utilizar os advérbios:

- Premir botão **vermelho**

A definição dos advérbios segue a mesma regra dos verbos e nomes.

As salas do G.A.C. também são fáceis de compreender, a cada sala corresponde o n.º e o respectivo texto (que é a descrição).

Cada descrição só pode ter 255 caracteres, o que não é muito, especialmente para quem gosta de escrever até ao ínfimo pormenor.

Depois de introduzido o texto, o compositor pergunta: "Connections are?"

Nesta fase indicamos qual (ou quais) o(s) verbo(s) e o n.º da sala para a qual somos deslocados.

Se indicarmos E 5 significa se

introduzirmos o verbo E (que pode a direcção 'Este') vamos para a sala 5.

Além das ligações, a cada sala pode corresponder um ecrã ('picture').

Em relação aos gráficos há muito a explicar, pois o G.A.C. nesta secção tem um verdadeiro desenhador, mas aqui ficam os principais comandos:

- As teclas 5, 6, 7, 8 movimentam o cursor
- i - muda a cor do ink
- p - muda a cor do paper
- t - muda a cor da border
- f - 'fill' (Preenche o espaço circundante ao cursor)
- L - desenha linhas
- e - desenha elipses
- r - desenha rectângulos

- g - apresenta um agrelha em caracteres (útil para quem deseja a cores, evitando assim problemas de atributos)

- delete - apaga o último comando

Além destes comandos, o 'Graphic Adventure Creator' tem muitos mais, mas enumera-los a todos ocuparia muito tempo e espaço e estaria fora do nosso âmbito.

Para informações mais detalhadas o melhor é consultar o manual de instruções.

Para a semana regressamos a este utilitário, até lá continuem sempre a praticar e a testar aventuras, pois, por estas bandas, ainda estamos à espera de mais trabalhos vossos.

DICAS"

- Poke 34486,201 (bolas inf.)
- Afteroids** - Carregar nas teclas L I E S para obter imunidade
- Real Ghostbusters** - Poke 39135,255; Poke 39212,255
- Score 3020** - Poke 41445,0; Poke 46933,0 (vidas inf.)
- Last Ninja 2** - Poke 36578,1
- Crazy Cars 2** - Indicações para passar de etapas:

- 1.ª Etapa
- 1.º Cruzamento - Esquerda
 - 2.º " - Direita
 - 3.º " - Esquerda
 - 4.º " - Esquerda
- 2.ª Etapa
- 1.º Cruzamento - Esquerda
 - 2.º " - Esquerda
 - 3.º " - Direita
 - 4.º " - Direita
 - 5.º " - Esquerda
 - 6.º " - Esquerda

Passemos para a "Hard Micro" que também tem material muito jeitoso: Solução do "The Thing - Apanhar o "Dingburger" no nível A e a "Mustard" do nível W, usar os dois pela ordem da recolha.

Recolher a "Can of Food" do nível C e a "Can Opener" do nível L, usar os dois da mesma maneira já acima referida.

Apanhar a "Bottle of Milk" do nível Y e o "Bottle Opener" do nível W, usamos prioritariamente o segundo objecto e só depois o

BATMAN II

NIVEL 1

RODRIGO CARVALHO ©

LEGENDA **LEGENDA**

S - INICIO DO JOGO

≡ - ESCADAS

< - ESCAPE DE ACIDO (PARA A DIREITA)

> - " " (PARA A ESQUERDA)

• - GOTAS DE ACIDO

J - JOKER

THE MOVIE

"Bottle of Milk".
Apanhar o "Egg" do nível X e o "Egg Beater" do nível V, usar ambos os objectos.

Recolher o "Bruce Lee Video" que pode estar no nível N ou no nível B, depois apanha-se o "Video Player" que está no nível F, usamos os dois e, como consequência, ficamos com uma terrível dor de cabeça.

Para remediar a situação apanhamos a "Pill" do nível S. De seguida recolhemos e usamos a "Herring" do nível T.

Apanhar o "American Express" do nível J e usar no momento seguinte.

No nível K apanhamos o "Hat" e vamos usa-lo duas vezes consecutivas.

Por fim, usamos o "Lobotomy Kit" do nível H e acabou a história.

The end

Como diz o ditado, "Rei morto, Rei posto", encerrámos definitivamente o **The Thing** mas passamos de seguida para outros jogos

que continuam a partir muitas cabeças.

Cobra - Poke 36515, 183 (vidas inf.)

Buble Bobble - Poke 48500,185; Poke 34313,255; Poke 36420,195; Poke 43873,195

Estes últimos 'pokes' foram enviados pelo **Daniel Vitorino**, e por hoje é tudo. Para a próxima, há mais.

Correio da Manhã,
Os Jogos no Computador
Rua Mouzinho da Silveira, 27
1200 Lisboa