

# OS JOGOS NO COMPUTADOR

67

## "MURDER"

O tempo está assustador, os relâmpagos que rasgam o negro céu iluminam uma mansão enorme.

Subitamente, uma voz ecoa por todos os cantos da casa, alguém tinha sido assassinado!

É assim que a U.S. Gold apresenta o seu último trabalho nos microcomputadores, o espectacular "Murder", ou em português "Assassinato".

Quem gosta de personagens ao estilo de "Sherlock Holmes", "Miss Marple", "Hercule Poirot", "Columbo" e outros detectives brilhantes, tem agora a oportunidade única de vestir a pele destes célebres personagens.

Tudo começa com uma página do "Daily Chronicle", que serve de menu, onde escolhemos todas as opções.

Os crimes ocorrem entre o ano de 1914 e 1945 em várias residências, Ghastley, Marble, Grantley, Blackwood, Spookhill, Griffin, blá, blá, blá, e estas ainda se



madores utilizam a perspectiva isométrica pois nestes jogos é o ideal (já explicamos uma vez como funciona, e a três dimensões e os eixos laterais formam 30 graus com a origem).

Estes gráficos (os da sala) são monocromáticos (preto e branco) para dar uma sensação mais realista dos anos 30 e 40; quando jogamos parece que estamos a assistir a um filme antigo.

No canto direito estão indicadas todas as opções que nos permitem

conduzir a investigação, conversar com os personagens, consultar o mapa da casa e os dados já adquiridos (movimento das pessoas, objectos, pistas e motivos).

Podemos ainda examinar impressões digitais e arquivá-las; apanhar e limpar objectos (um de cada vez) e, como não podia deixar de ser, prender o suspeito.

Se tivermos o azar de prender a pessoa e o objecto errado, é um escândalo por todo o país, até vem no jornal.

Manter uma conversa com outro personagem é bastante simples: basta recorrer ao uso de seis ícones, que nos permitem perguntas sobre vários assuntos.

Desde a opinião pessoal sobre outro personagem, salas, objectos e relações entre os habitantes da casa (incluindo os hóspedes e convidados), a qualquer altura podemos apontar as informações úteis num bloco de notas (típico

de um detective).

Quanto à história, ou seja o motivo que leva o criminoso ou a criminosa a cometer o assassinato, compete-nos descobrir, por isso só sabemos o argumento no final.

Porém, as causas mais habituais são o ódio, uma herança, chantagem, enfim, tal como nos filmes.

A causa da morte também é clássica, apunhalamento, envenenamento, estrangulamento, tiros de pistola... a morte é um negócio divertido em "Murder".

Difícil mesmo é descobrir qual o objecto causador, pois na casa existem vários que poderiam ser utilizados para o mesmo efeito, por exemplo, numa mansão existem entre três e cinco pistolas.

"Murder" é um jogo fabuloso e empolgante para quem gosta de aventuras policiais.

Existem vários milhares de casos para resolver, mas só mesmo um fanático pensa resolvê-los todos.

Os programadores afirmam que no total o jogo tem 3 milhões e meio (3500000), acredito que sim, mas quando se resolve uns 10, experimentando os níveis de dificuldade, começa a ser repetitivo.

Antes de passar a tabela classificativa, lembrem-se que neste jogo o criminoso nem sempre é o mordomo.

Nome: "Murder"  
Género: Policial  
Gráficos: 77%  
Dificuldade: 68%  
Som: 70%  
Apreciação Global:  
Obrigatório!  
Computadores: C64, ST e Amiga

## "POKES"

Começamos com as habituais dicas para o Amiga (mas não repetidas).

"Ghoul's'n'Ghosts" - Escrever "KARENBROADHURST"

"Robocop" - Durante o jogo premimos a tecla de pausa e introduzimos "BEST KEPT SECRET"

"Street Fighter" - Teclar "STREET CHEAT"

Passemos, de imediato, para a solução do "Operation Stealth".

É a última vez que publicaremos dicas referentes a este jogo, pois é nesta edição que, finalmente, acabamos a aventura.

No último episódio tínhamos passado a segurança com uma falsa missiva e introduzido a máquina de barbear no caixote do lixo e o respectivo fio na tomada eléctrica.

O que acabamos de fazer não é mais do que uma manobra de diversão que, mais tarde, compreenderão.

Entramos na porta da direita (para a esquerda voltávamos ao ecrã anterior) e, quando entramos na sala, deparamos com uma enorme surpresa.

Neste ecrã estão reunidos todos os mausões da história: o

## SECÇÃO

Nesta edição temos o habitual: clubes, trocas e outros assuntos. Começamos com os clubes.

A "Luso Soft" destina-se somente aos possuidores Spectrum, as suas actividades são múltiplas, troca de jogos por correspondência, programação e concursos com prémios aliciantes para os primeiros classificados.

Todos os sócios têm direito a um cartão e trocar jogos com os restantes associados.

"Luso Soft", Rua Proj. Est. Chainça, 22, 2040 Rio Maior.

O Rui Filipe a "Enterprise Club", nesta associação troca-se rotinas, "pokes", mapas e programas.



dividem em vários tipos de arquitectura; Manor, Hall, Grange, Towers, etc...

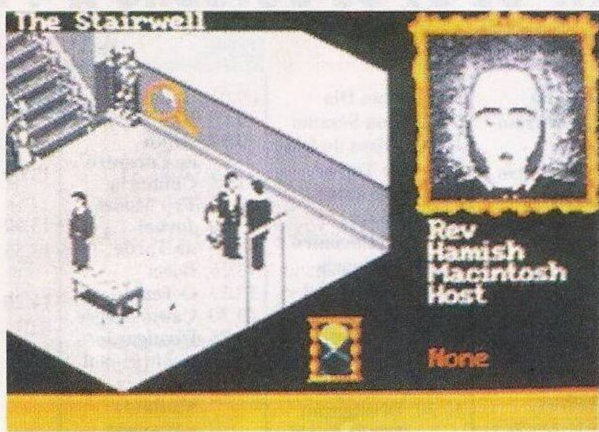
Até a cara do detective pode ser alterada, o bigode, óculos, nariz, queixo, cabelo e sobrancelhas, podemos ter um penteado a Hitler com um nariz a Michael Jackson e umas sobrancelhas ameaçadoras, as possibilidades são vastas.

Não há nada que não possamos mudar: casa, detective, dia, ano e mês.

Depois de termos introduzido todos os dados a aventura começa e o tempo limite para resolvermos um caso são duas horas. Passado esse par de horas, a Scotland Yard resolve investigar o crime.

O centro do ecrã é preenchido com uma visão da sala, os progra-





cientista maluco Dr. Spyder, o tirano Otto e os soldados ao serviço destes fanáticos. Até a pobre e frágil Miss Paragua está detida pelos bandidos.

Se tentarmos mover uma palha que seja, ou neutralizar o terrorista... "bang", resulta num buraco entre os olhos. Foi um acto heróico mas a humanidade está condenada.

Só nos resta esperar. Mais uma vez assistimos a umas cenas animadas: o avião a sair do hangar e a dirigir-se às principais capitais do mundo.

O fim do mundo entrou em contagem decrescente. Subitamente ouve-se uma voz vinda do outro lado porta: é só a máquina de barbear, mas foi o suficiente para causar a confusão.

O cigarro explosivo sai disparado a anda às voltas pela sala; muito rapidamente operamos o Otto (o sujeito que estava a apontar-nos uma pistola) para o neutralizar.

Usamos o CD que contém o vírus no "CD Player" e, deste modo, o avião perde a "invisibilidade" e pode ser abatido por qualquer caça. Entretanto o Dr. Spyder aproveitando a confusão

consegue fugir, levando consigo a Miss Paragua como refém.

Seguimos para a porta norte e continuamos sempre a andar até ficarmos presos a um helicóptero; muito rapidamente usamos o elástico na bomba.

O cientista maluco admite a derrota, mas a sua sede de vingança aumentou substancialmente, por isso ri altíssimo, ao pensar que vai liquidar-nos com uma bomba, só que o feitiço virou-se contra o feiticeiro.

Quando a bomba for lançada, volta para trás devido ao elástico, atingindo o Spyder, quando fomos lançados, operamos o salvavidas.

Quanto ao resto, é história, o agente John Glames recebe uma medalha pelo seu trabalho esplêndido, é aclamado o salvador

de Santa Paragua e ainda fica com a rapariga (é a melhor parte do jogo).

Acabamos de vez este jogo. Esta solução foi-nos enviada pela "Luso" (um clube destinado aos possuidores do Amiga, Rua Alexandre Herculano, 2, 3º Dto, Cova

Piedade, 2800 Almada).

Ainda temos tempo para uns "pokes" para o Spectrum da autoria do "Computer Club" e "Portugal Soft".

"Silkworm" - Poke 47894,0

"R Type" - Poke 37129,201

"Match Day 2" - Poke 41295,0

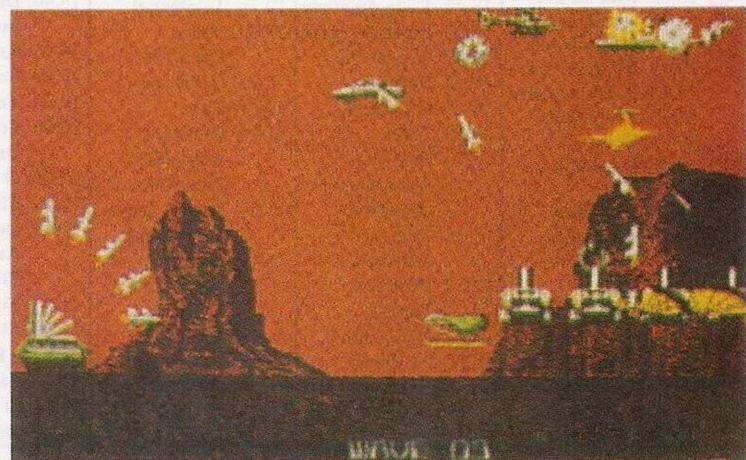
"Chuckie Egg 2" - Poke 65535,184 (este é bem velhinho)

"Jet Pac" - Poke 25020,0

Para pôr a linha 0 em linha 1 (para desproteger os jogos) introduzimos o "poke" 23756,1.

Por esta semana não há mais dicas, mas na próxima edição temos mais material para o Spectrum.

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



## O LEITOR

Por enquanto têm poucos sócios, mas para adquirirem mais membros têm uma campanha publicitária irresistível: todos os leitores que enviarem um jogo para a morada da "Enterprise" (tem que ser o mais recente possível) recebe em troca uma surpresa.

Nada mais do que um compacto com 4 jogos (não se esqueçam que o prometido é devido). Eis o endereço: Rui Filipe Monteiro, Lg Quintães, Trandeiras, 4700 Braga.

Finalizamos os clubes por esta edição com a "Yam's Soft Clube", nesta organização, além de possuírem uma rede de trocas entre os associados, têm vindo a

desenvolver um projecto denominado "Sonix".

A "Sonix" destina-se aos jovens com alguma experiência na programação, já têm um jogo na forja com uma história repleta de acção e aventura, vai ser um sucesso.

Mas, para concluírem este projecto ambicioso precisam de mais sócios, os interessados podem escrever a Rua D. João II, Lote 4, Viv. Luis Pedro M., 2765 S. Pedro do Estoril ou telefonar para o nº 4523725.

O Eurico gostaria de entrar em contacto com os utilizadores do Spectrum +3 e do portátil Z88, este leitor tem ainda revistas Microhobby e livros para vender.

Aqui está a sua morada: Eurico

Oscar Covas, rua Aliados 127, 2080 Almeirim.

Oprezado leitor Marco Ferreira é possuidor de um Timex 2068, há algum tempo dedica-se à programação usando a linguagem Basic, mas a velocidade deixa muito a desejar, especialmente quando envolve cálculos matemáticos.

Em contrapartida o Assembler é muito mais rápido e complexo, a questão do Marco é saber quais são os livros por onde pode aprender a programar essa linguagem.

Bem, esse problema não é nada novo, é até mesmo caso para dizer que "já vi este filme".

Existem vários livros subordinados a este tema, desde o "Assembler para o Spectrum" ao "Introdução ao Código Máquina".

A variedade é abundante e as editoras também o são: Europa-

América, Editorial Presença, Verbo, Mac GrawHill, etc...

Quanto ao livro exacto que pretendes, só tu podes saber. No entanto, sugerimos-te que, antes de o comprar, leias o índice para ficares, assim, com uma ideia generalizada do livro.

Antes de nos despedirmos queremos dar uma notícia importante, já devem ter notado que há várias semanas temos vindo a criticar jogos para o Amiga. Isso deve-se, apenas, ao facto do nosso Spectrum ter tido uma "recaída" que o levou ao "hospital dos computadores".

Mas, muito em breve regressaremos com jogos para o antigo 48K. Afinal este é, ainda, o rei dos micros em Portugal.

Por esta semana é tudo, regressamos no próximo "Correio de Domingo" com mais novidades.