

# OS JOGOS NO COMPUTADOR

## "INDIANOPOLIS 500"

Embora este título esteja disponível para os compatíveis PC (na placa VGA) desde Janeiro, só no final de Novembro é que nos chega a versão do Amiga.

Pode parecer fora de época mas a "Electronic Arts" tinha decidido fazer uma única versão, para os PC, o que explica porque demoraram tanto tempo. Mas valeu a pena esperar, o resultado final ficou brilhante.

"Indy", assim se chama o jogo, é uma abreviatura, não do aventureiro "Indiana" mas da cidade de Indianapolis, capital do estado de Indiana nos EUA.

É precisamente nesta famosa cidade que existe uma pista, com o mesmo nome, onde ocorre anualmente uma corrida automobilística.

Ali se reúnem os melhores pilotos e carros de "stock cars", até os próprios veículos são diferentes dos habitualmente usados em corrida desta mobilidade, perdendo a forma pequena e robusta para se assemelharem a um protótipo de F1, ligeiros e compridos.

Mas as regras continuam a ser as mesmas, as "pancadinhas" ainda continuam a fazer parte da corrida, só que agora o carro é muito mais frágil.

Assim que o jogo carrega, surge uma fotografia digitalizada com uma pergunta do tipo, quem é o condutor? Em que ano venceu a dita corrida? Quantas voltas deu?...

"Tá-se" mesmo a ver que é o código de acesso, mas não é razão para nos preocuparmos pois a

versão que circula em Portugal dispensa estes aborrecimentos, basta premir "enter" para começar a jogar.

No menu principal temos inúmeras opções: o objectivo principal é correr as 500 milhas e vencer, mas isso requer muito treino e aperfeiçoamento, além de um bom lugar na qualificação ("pole position").

No modo "practice" o carro não sofre danos materiais, o que nos possibilita a habituação à pista, especialmente nas curvas inclinadas onde os pneus derrapam com mais facilidade.

Até aqui tudo bem, mas a qualificação é bem difícil, dependendo das voltas que andamos, já que o computador calcula uma média do nosso tempo.

O pior é conseguir andar uma única volta (já nem pedia mais), ao mínimo toque nos raides ou no muro protector, o pneu rebenta.

Quando estamos próximos das boxes, com um bocado de sorte conseguimos arrastarmo-nos e providenciar a troca de pneus, mas se o acidente ocorre nas primeiras curvas, não há nada a fazer.

Para fazer o carro rodopiar também não é preciso fazer um grande esforço, basta bater de lado ou insistir muito numa curva apertada.

Tal como um simulador que se



preza, o grau de realismo é impressionante e não se trata de um mero joguinho de corridas.

Quando o carro se descontrola e começa a rodar, só pára quando desligamos o motor e para voltar à corrida é um caso sério. Por vezes temos que meter a marcha-atrás seguida da direcção correcta.

Tudo isto tem que ser feito rapidamente, para não perdermos muito tempo da corrida, e com cuidado para não batermos noutros carros.

Podemos conduzir três tipos de veículos; Lola/Buick, Penske/Chevrolet e March/Cosworth, todos eles, rápidos e com uma boa resposta (que pode ser alterada).

Tecnicamente também não fica a dever nada aos jogos mais famosos; os gráficos são tridimensionais preenchidos, mas com uma velocidade surpreendente.

O som é primoroso e é o máximo ouvirmos o carro partir-se todo quando bate em obstáculos.

Os melhores acidentes e ultrapassagens podem ser revistos em vários ângulos, tal como se tivessem sido filmados por várias câmaras (só para quem dispõe de um mega de memória).

A "Electronic Arts" ainda tem o tal jeito para os simuladores, quem gosta do género e de sentir a velocidade pulsar no coração, tem em "Indy 500" um desafio estimulante.

Nome: "Indy 500"  
Género: Simulador  
Gráficos: 85%  
Dificuldade: 90%  
Som: 77%  
Apreciação Global: Obrigatório!  
Computadores: Amiga e PC



## "POKES"

Começamos com algumas dicas para o Amiga.

"Turrigan" - Para obter 99 vidas basta escrever "BLUESMOBIL" na tabela da pontuação

"Skidz" - Premimos a tecla "Alt" e o botão de disparar; se a seguir carregarmos em "M", saltamos de nível e "C" ficamos com energia ilimitada

"Shadow of the Beast 2" - Para jogar sem perder uma única dose de energia basta premir em "A" e escrever "TEN PINTS"

"Shadow Warriors" - Podemos passar de nível sempre que premirmos a tecla "Help".

Para os compatíveis PC só dispomos de dois truques, são poucos mas de boa vontade.

"Xenon 2" - Depois de introduzidas todas as opções e premirmos em F7 para começar, durante o jogo se carregarmos na tecla "I" ficamos invencíveis

"Última VI" - Durante a aventura falamos com o Lolo e introduzimos "SPAM" três vezes consecutivas seguido de "HAMBURG", a partir de agora podemos alterar os nossos objectos e as características do personagem.

Do PC passamos ao commodore 64.

"Pro Boxing Simulator" - Códigos

## SECÇÃO

Esta semana recebemos tantas cartas que nem sabemos por onde começar, se pelas vendas, clubes, trocas ou assuntos diversos... Que tal pelas trocas?

O Miguel Castro, residente no Caminho de St. António, 11-d, 9000 Funchal, possui um Amiga 500 e pretende trocar jogos com outros leitores. Embora seja um bocado difícil obter "software" para este computador na Madeira, a sua colecção já ultrapassou os 100 títulos.

Um leitor não identificado (no interior do envelope) prefere trocar jogos e mapas para o Spectrum, eis o seu endereço: rua Professor Delfim Santos, 1, 6-F, Telheiras Sul, 1600 Lisboa.

Das trocas passamos às vendas, porém, antes de começarmos com os pedidos, lembramos aos preza-dores leitores que, por razões óbvias, não publicaremos mais de três pedidos por semana (relativamente às vendas).



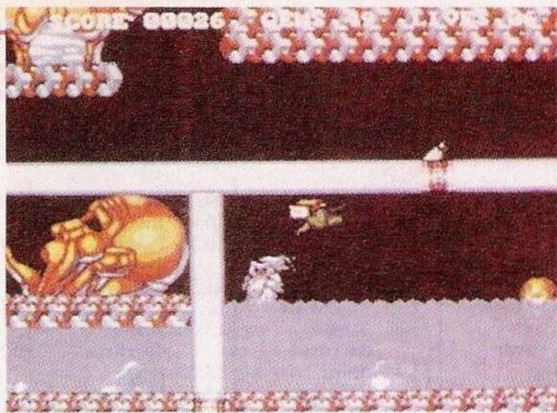
# DICAS

72

gos de acesso aos pugilistas: Steady Eddie - "PARTY", Dirty Larry - "TALON", Fast Freddy - "SWORD", Ronnie Razor - "LUCKY", Deadly Man - "UNION"

"Sim City" - A qualquer momento basta premir F7 para ficarmos com a exuberante quantia de 400000 libras

"Phobia" - Este truque funciona somente na versão da cassette: quando perdemos todas as vidas, em vez de a rebobinarmos, deixamos a cassette andar, deste modo começamos o próximo jogo no



nível superior (ou no desejado se prepararmos a cassette)

"Teste Drive 2" - Para finalizar os percursos premimos a tecla "D" enquanto aceleramos

Esta edição até termos dicas para o Atari ST, é de aproveitar já que

do jogo

"F 29 Retaliator" - Para levantar voo basta retirar o travão; aumentar a potência do motor até aos 80 por cento; atingir a velocidade mínima de 200 mph e, por fim, levantar. Assim que estabilizarmos retiramos o trem de aterragem.

Depois deste material diversificado, ficamos com o ZX Spectrum com alguns "pokes" e dicas.

"Gryzor" - Poke 33015,255 (255 vidas)

"Colisium" - Se escrevermos "ISABEL" (premindo simultaneamente as diferentes teclas) ficamos com vidas infinitas

"Bionic Commando" - Poke 34274,0 (vidas ilimitadas)

"Free Climbing" - O código da segunda parte do jogo e "CLAVIJO"

"Toobin" - 10 Poke 23624, Sin Pi: Poke 23693, Sin Pi: Clear 24570: Let L=Peek 23631+256

por PAULO FERREIRA

publicamos pouco material para este computador.

"Flood" - Em vez daquela lista extensa de códigos de acesso basta introduzir "MEEK" pois esta palavra leva-nos a qualquer nível

\*Peek 23632+5: Let K=Peek L: Poke L,111

20 Load "" Screen\$: Load "" Code: Load "" Code: Randomize Usr 24576: Load "" Code: Poke L,K: Poke 61721: Randomize Usr 30720

"Humphrey" - Durante o jogo teclamos "EASY" para ficar com vidas infinitas

"A.M.C." - O código da segunda parte e "DAGOBAN"

"Livingstone Supongo 2" - Enquanto jogamos premimos "J" e "C" e "OPERA" quando está no modo de demonstração

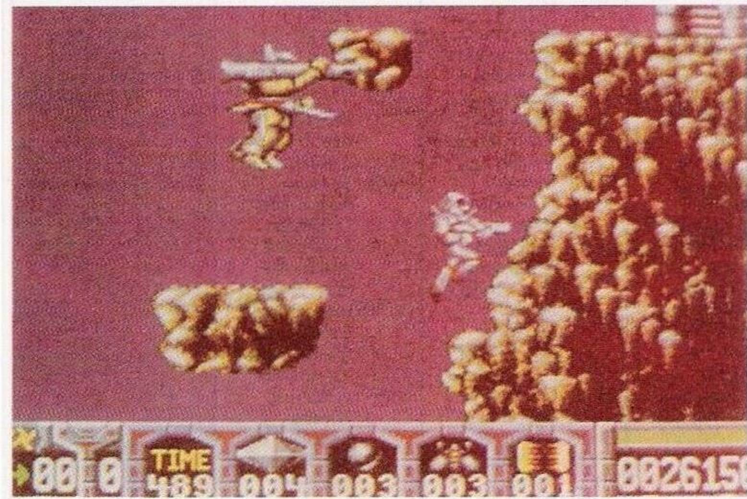
"Garfield W. T." - Poke 39562,0: Poke 40753,0: Poke 51478,0: Poke 51479,0: Poke 51480,0: Poke 51481,0 (vidas ilimitadas)

"Solomon's Key" - Definimos as teclas como "EBORP"

"Dragon Ninja" - Poke 38918,0: Poke 38684,1 (tempo e vidas ilimitadas)

"H.A.T.E." - Poke 53246,14 (vidas infinitas)

Poresta semana é tudo. Agradecemos aos prezados leitores Paulo Gonçalves, "Softclub", "House Games" e Pedro Alves pelo esplêndido material exposto nesta edição. No próximo domingo regressamos com mais novidades e dicas. Para nos contactarem devem dirigir-se a "Correio do Manhã", "Os Jogos no Computador", Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.



# O LEITOR

Por isso não estranhem os vossos pedidos de venda demorem tanto tempo a ser publicados, mas não desespere porque não deitamos as cartas fora. Simplesmente, elas entram numa lista de espera.

O primeiro leitor a vender material, o mesmo referido anteriormente (o "sr. X"), pretende desfazer-se de um Spectrum + com um gravador, jogos e algumas revistas.

Para as más-línguas não dizem que só vendemos velharias e peças de museu, temos o Rui Rosário que para a venda um Sam Coupe com pouco mais de dois meses de uso e ainda uma drive, dez disquetes, um "joystick" Ultimate e os respectivos manuais.

O Rui garante que o preço é amigável. Como estiver interessado nesta aquisição pode esperar que este leitor envie a morada pois esqueceu-se de a indicar, só sabemos que é de Almeirim.

Isto não é a primeira que acon-

tece, já avisámos todos os leitores para porém o endereço no interior da carta, pois os envelopes vão parar ao "come-papel".

O Pedro não se esqueceu deste pormenor e tem à venda um Commodore 64, juntamente com um gravador, monitor e "joystick"; para contactá-lo basta escrever para a rua professor Joaquim Vicente Franca, 87, 1 A, 2830 Barreiro.

Por esta semana acabaram-se as vendas mas para a semana há mais.

Sem mais perda de tempo, ficamos com os clubes: a "House Games" é uma associação destinada aos possuidores Spectrum, tem uma revista mensal e trocam jogos, tal como muitas anda na cruzada dos sócios.

"House Games", Herlander S. Mendes, rua 5 de Outubro, 107, 7600 Aljustrel.

Da Vila Real de Santo António escreveu-nos a "Softclub" que

também tem as mesmas actividades, para contactá-los e obter a lista de "software" basta escrever para "Softclub", rua Sousa Martins, 49, 8900 V.R.S.A.

Para variar, o último clube desta semana também se destina aos possuidores Spectrum (não temos culpa). É o "Enterprise Club" e pretende adquirir mais sócios (não podia ser outra coisa!). Entretanto, todos os leitores que lhes enviarem um jogo recebem em troca um compacto de quatro (é para cumprir).

Dedicam-se a troca de jogos, "pokes" e material relacionado com a programação; os interessados podem escrever para Rui Filipe Monteiro, Lg. Quintães, Trancêiras, 4700 Braga.

O Paulo Ferreira (não sou eu!) remeteu-nos uma carta com uma questão interessante: quer que o aconselhemos a comprar jogos... Bem, essa é boa, como é que sabemos de que género gostas?

Será acção, estratégia, aventura ou simuladores?, Essa é uma questão que depende inteiramente de ti...

O Miguel Coelho tem uma dúvida que já tem barbas: vai comprar um computador novo mas ainda não decidiu entre um compatível PC ou o Commodore Amiga.

A ética impede-nos de dizer compra este ou aquele computador, mas em relação as tuas exigências, podemos aconselhar-te a, antes de decidires, comparares as referências técnicas de cada modelo: contra factos não há argumentos. Por enquanto pretendes um computador para jogar, nesse caso o Amiga é bestial pois tem qualidade por um preço módico; por outro lado queres aproveitar os conhecimentos de um futuro curso, neste caso não há nada como um compatível PC.

Ficaste na mesma? Um é bom para umas funções, mas para outras não (não estou a dizer que o Amiga não seja bom para programar).

É melhor averiguares por conta própria, afinal estamos a falar do teu dinheiro (ou dos teus pais), o que é razão suficiente para seres cauteloso.