

OS JOGOS NO COMPUTADOR

75

"BADLANDS"

Há alguns anos atrás surgiu um jogo chamado "Super Sprint" que viria a ter mais tarde uma sequência: "Championship Sprint".

Este género de jogos, embora agradasse a muitos adeptos de corridas, pela sua originalidade e velocidade, praticamente deixou de ser feito.

Parece que perdera toda a magia até que...

"Badlands" chegou!

É uma espécie de "meio irmão" da série "Super Sprint", pois tem a mesma jogabilidade. Só difere nos cenários e na história. Por outras palavras pode-se dizer que se mudou a forma, mas o conteúdo continua intacto.

A curta história de "Badlands" narra o seguinte: após um inevitável conflito nuclear, grande parte das paisagens foram destruídas.

Os infelizes habitantes que apanharam radiações tornaram-se selvagens e agressivos; pelos recônditos cantos da terra ocorre, periodicamente, uma nova e única modalidade desportiva (todas as outras deixaram de ser praticadas).

Chama-se "Badlands Hot Rod Racing Championship" e é uma espécie de "stock cars" futurista.

O próprio nome "badlands" (terras inóspidas) explica tudo.

Não há regras de conduta e o único objectivo é ganhar a corrida a todo custo, nem que tenhamos de recorrer aos empurros, tiros de metralhadora ou, em casos mais extremos, a mísseis teleguiados. Todas as ilegalidades são permitidas.

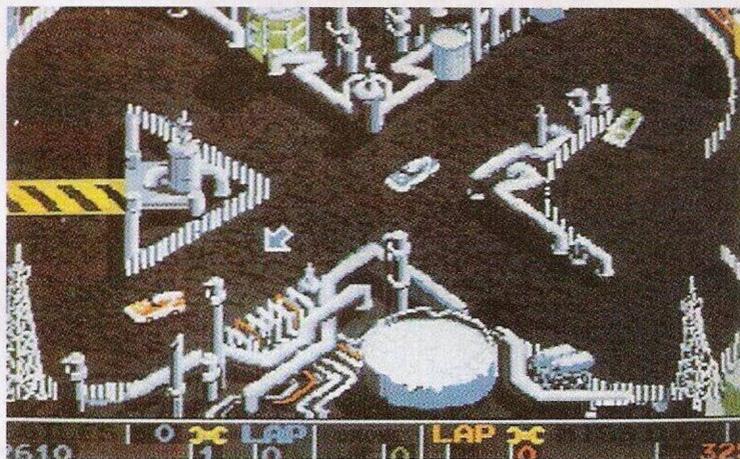
O que não é novidade nenhuma, pois a concepção futurística dos desportos no computador é sempre violenta.

Na pista competimos com dois corredores que podem ser controlados pelo computador ou, um deles, ser do segundo computador.

Para correr com dois jogadores basta ter ligado dois "joysticks". Jogar a dois facilita a tarefa pois, enquanto um dificulta a vida ao computador, o outro garante a vitória.

As pequenas ferramentas na corrida representam o dinheiro, que pode ser conquistado de duas maneiras, apanhando-as durante a corrida ou pelas vitórias e voltas mais rápidas.

Quanto mais obtivermos, maior será o nosso poder de compra. No intervalo de cada corrida desloca-



mo-nos às garagens para equiparmos o carro com material suplementar.

Esse equipamento pode consistir em armamentos (aqui também há a corrida às armas) com rajadas de metralhadora (são de borla), ou sofisticados mísseis teleguiados que nunca falham o alvo, ou turbos que aumentam a aceleração do carro, velocidade suplementar, escudos para não sofrer danos quando batemos num muro, etc...

Há de tudo que um corredor precisa, embora não vejamos o computador adquirir estes apetrechos, ele também os faz, por isso não se admirem ao vê-lo acelerar pelas pistas.

Embora isso não aconteça nos primeiros circuitos, nos níveis seguintes o computador e um autên-

tico demónio sobre rodas.

"Badlands" é composto por oito pistas: "The City", "The Oil Refinery", "Vulcano", "Desert", "Prison Yard", "Freeway Overpass", "Military Base" e "Junkyard", são poucos mas nenhum deles é parecido com o anterior.

Cada cenário e uma obra prima, as diversas paisagens vão desde o deserto, trocos inacabados de estrada a edifícios.

Os obstáculos são muito mais do que os desonestos corredores, as próprias pistas encarregam-se de atrasar as viaturas com inúmeras armadilhas, desde poças de óleo, buracos com água, vedações electrificadas, crateras, muros, guarnições com atiradores...

Podemos jogar ao som de uma música plena de ritmo e emoção, o que combina sempre com a pista, ou, se preferirmos efeitos sonoros, podemos ouvir o barulho dos pneus a "guincharem" nas travagens, os mísseis a rasgarem o ar quando são disparados e muito mais.

Os gráficos, apesar de os carros aparecerem diminutos, estão perfeitos pois não lhes falta um único detalhe.

Tudo isto, e muito mais que ficou por dizer, faz de "Badlands" um óptimo jogo para os adeptos de emoções fortes ao volante de bólides futurísticos.



Nome: "Badlands"

Género: Acção

Gráficos: 90%

Dificuldade: 65%

Som: 93%

Apreciação Global: a comprar!

Computadores: Amiga e ST

(por enquanto)

75

"POKES" & DICAS

Para o Amiga, além dos códigos do "Oops Up" temos algumas dicas enviadas pela "Sersoft".

"Oops Up" - Códigos de acesso do planeta 31 ao 60: D947, FD4G, DK48, 206G, DK39, DGLO, DO49, 6P05, FO49, 4G7H, XPE5, UP9F, AQIQ, S046, VE96, X94B, E114, D824, 84DS, S04L, FOR0, 2FF7, R4KG, 39GH, PW04, OEP5, R4G6, MF03, OW75, MC90

"Blood Money" - Durante o jogo premimos "Help" para obter vidas infinitas e "Del" para passar de nível

"Hybris" - Deixar a apresentação decorrer ate chegar a tabela da pontuação e nesta parte escrevemos "COMMANDER"

"Space Ace" - Pausamos o jogo e escrevemos "DEMODEXTER" para ver o filme completo

"Shadow of the Beast 2" - Conduzimos o nosso personagem para a direita até encontrarmos um homem. A seguir carregamos em "A" e escrevemos "TEN PINTS" para ficar com energia infinita

"Test Drive 2" - teclar "GASS" para fazer aparecer uma estação

de gasolina

"Vigilante" - Ao perdemos um jogo escrevemos na tabela da pontuação "GREEN CRYSTAL", quando começamos um novo jogo basta premir F1 para obter vidas.

Ainda nos 16 "bits" passamos para os compatíveis PC com a continuação da solução do **"Space Quest"**.

No último episódio livramos da aranha mecânica. Seguimos o nosso caminho para a esquerda e para o norte. Encontramos dois monolitos e colocamos entre eles. Passado um bocado descemos num elevador pneumático para o subsolo e, ao examinarmos o cenário (view room), encontramos uma pedra e apanhamo-la (get rock).

Na gruta adjacente vemos umas grades no chão. É sinal que por baixo do chão está aprisionado alguma criatura. Se tentarmos atravessar a gruta passando por cima da grade, o monstro mata-nos; se formos encostados à parede, não pode alcançar-nos.

Aproximamo-nos de um geiser e largamos a pedra (drop rock in

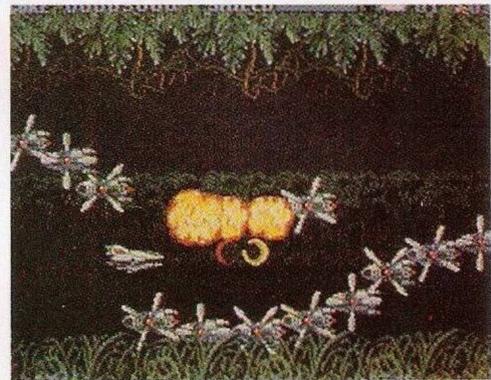
geyser). Assim que a pedra cai, abre-se uma porta secreta. Na outra caverna está um enorme recipiente parecido com um refeitório, mas se bebermos o líquido verifiquemos que é ácido.

A única saída possível encontra-se à esquerda. Entramos nesta nova gruta deparamo-nos com mais outro problema, uma barreira laser.

Se colocarmos um pedaço de vidro entre os dois projectores, destroem-se (use glass), em seguida vamos para o caminho escavado na rocha e entramos noutra caverna.

Se tentarmos atravessá-la, sem a menor preocupação, podemos ser atingidos pelas gotas de ácido que caem. É conveniente gravar uma situação para continuarmos mais tarde se por acaso perdermos. Ao passar as gotas, no ecrã seguinte ligamos o tradutor (turn gadget on) e entramos na passagem à direita.

Agora estamos numa sala escura e um holograma começa a falar conosco. O resultado fica para a próxima semana, pois ainda te-



mos algum material para o Spectrum.

"Colisium" - Escrevemos "ISABEL" para obter vidas infinitas

"Bestial Warrior" - Poke 41567,195 (vidas ilimitadas)

"Double Dragon" - Poke 37452,0

"Chase H.Q." - Poke 39937,0: Poke 47621,0

"Don Quixote" - Código da segunda parte: "EL INGENIOSO HIDALGO"

"Cabal" - Poke 35008,0 (imunidade a tudo excepto os helicópteros)

"Turbo Girl" - Poke 27269,255 (255 vidas)

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

SECÇÃO DO LEITOR

Este Domingo é mais uma edição em cheio. As cartas acumulam-se ao longo de semanas, especialmente as desta secção.

Começamos com o **Sérgio Gonçalves** que adquiriu recentemente um 128k +3 e ainda tem poucos programas. Este leitor gostaria de entrar em contacto com outros possuidores do mesmo computador para trocar ou comprar jogos em disquete ou cassete.

O Sérgio mora na **Rua das Vieiras, 16, Boatequim, 2350 Torres Novas.**

Em apenas duas linhas o **Daniel Castelhan** escreveu-nos a dizer o mesmo: pretende trocar jogos para o 128K, eis o seu endereço: **Av. Heliodoro Salgado, 26, 2710 Sintra.**

O primeiro clube desta semana é o **"CJT"** (clube juvenil Taipense) que acaba de estrear um departamento informático destinado a todos os possuidores do Commodore 64. O departamento tem por objectivo juntar o maior numero de associados, possibilitando assim a troca de "software" e a publicacao de uma fanzine; "o informático".

Todos os interessados nesta iniciativa podem escrever para a **CJT, Vivenda S. João, Rua da Charneca, 4800 Caldas das Taipas.**

A **"Sersoft Amiga"** é uma associação recente dedicada aos possuidores do Commodore

re Amiga. Já tem uma extensa lista com jogos, utilitários e demonstrativos. O endereço é **Sérgio Santos, Alhadadas de Cima, 3080 Figueira da Foz (telf: 033/93487).**

De **Vila Real de Santo António** escrevemos o **Paulo** a representar a **"Softclub"**, uma associação que vende jogos por correspondentes. Não disse-nos qual o sistema de computadores mas presumimos que seja o spectrum. Os interessados podem esclarecer esta e outra dúvidas pela morada **Rua de Sousa Martins, 49, 8900 VRSA.**

Finalizamos os clubes com a **"Luso Soft"** que após sucessivos fracassos volta a carga com mais concursos e prémios aliciantes. Qualquer informação referente a este clube deve ser remetida a **R. Proj. Est. Chainca, 22, 2040 Rio Maior.**

Sem mais perda de tempo passamos às vendas.

O **Eurico Oscar Covas** pretende desfazer-se de um +3 com monitor monocromático, "joystick", gravador, 33 disquetes contendo 149 jogos e 17 utilitários, manuais e algumas revistas, entre outros extras. Tudo isto pode ser vendido junto ou separado, para mais informações contactem o Eurico pelo endereço: **Rua de S. Roque da Lameira, 2426, 4300 Porto.**

Um leitor não identificado, de Setúbal, escreveu-nos para anunciar a venda de um Timex 2048 com um gravador e 68 jogos. Como não indicou a morada, eis o número de telefone: **20518** (não se esqueçam do indicativo).

A terceira e última venda desta semana é a do **Luis** que tem para venda um Atari 800 XL com o respectivo gravador, alguns jogos e uma impressora Timex Sinclair 2040. O número de telefone é o **(01) 9882341** e so atende chamadas depois das 20 horas.

Findamos este espaço com duas cartas de prezados leitores: a **"Urbi Soft"** deseja comprar um Timex 2048 com gravador (nesta edição temos um nessas condições) a um preço acessível e os títulos "Top Landing", "Black Lamp", "Back t.t. Future", "California Games", "Gauntlet 2" e "Two Players Super League" (e tudo?).

Quem enviar algum destes títulos receberá em troca novidades para o Spectrum e ainda copiadores, para mais informações podem escrever para o **"Urbi Club", Urbisul, Lote 8/B, Cave/Frente, 2450 Nazaré.**

A última carta é da **"Creative Work"** que pretende adquirir o "PAW.", "GAC", "3D Game Maker", "Art Studio", "Artist 2" e "Wham the Music Maker". O representante da associação, o **Hugo**, diz que possui um compatível PC. Se os programas são para o teu computador, podes esquecer pois nenhum deles existe para os PC's.