

## "ROBOCOP 2"

Há pouco mais de três anos a cidade de Detroit (num ambiente futurístico), foi (através dos olhos do brilhante cineasta Paul Verhoven), abalada por uma gigantesca vaga de violência e crime, causada pelo narcotraficante "Clarence Boddicker". Entretanto uma poderosa firma denominada "O.C.P." ("Omni Consumer Products") aproveita-se da situação para controlar a cidade, dominar as forças policiais e conceder empréstimos a juros exorbitantes.

Entretanto, os vilões têm os dias contados, pois acaba de ser criado o "Robocop", o máximo da tecnologia em cibernética e implantes de cérebros humanos em "robots".

Depois de uma longa história todos os vilões são apanhados e punidos, mas os pacatos cidadãos de Detroit não chegam a ter um minuto de descanso: surgiu um novo criminoso e uma poderosa droga chamada "Nuke".

Desta vez o inimigo é dos duros, o seu nome é "Cain", mais um daqueles psicopatas que, se julga Deus, distribuindo felicidade e harmonia com a sua droga sintética.

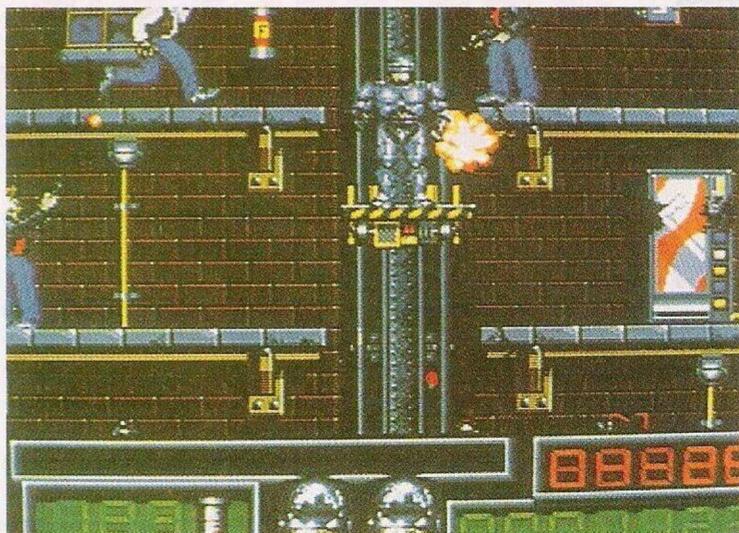
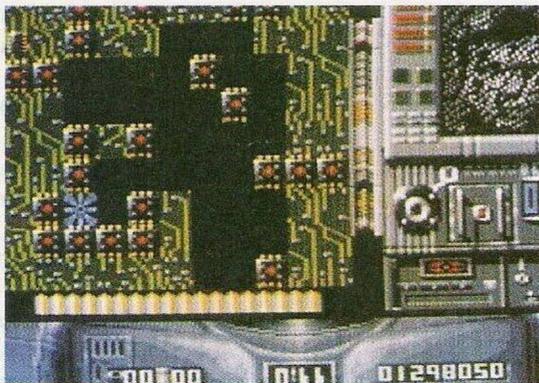
Como o azar nunca vem só, a "OCP" continua a esquematizar tralfulices. O seu último negócio é a privatização da cidade. Como

a Câmara não tem recursos económicos para pagar as dívidas, a firma apodera-se dos bens municipais e não fica por aqui, ainda pretende criar um segundo modelo do "Robocop" utilizando o corrupto e viciado cérebro do criminoso "Cain".

Como é hábito nestes filmes, os bons acabam por triunfar e os maus morrem ou mudam de residência para o "xelindró".

Estas linhas não são mais do que um pequeno resumo dos filmes, quanto aos jogos, o "Robocop 1" esteve no topo das tabelas britânicas durante 94 semanas consecutivas, esta sequela segue a mesma linha, embora seja dotado de mais cor, acção e gráficos, a originalidade é bastante inferior.

Durante três níveis assistimos ao desenrolar do filme, desde o assalto à fabrica da droga e ataque



ao antro dos criminosos, até ao inevitável confronto com o "Robocop 2".

A intervalar os principais níveis jogamos pequenos "puzzles" (tipo "Atomix"), que irão facultar ao nosso herói metálico a recuperação da memória para poder afirmar-se um ser humano (até os "robots" tem crises existenciais).

A jogabilidade do "Robocop 2" é bastante similar ao primeiro nível do "Batmam". Controlamos o polícia implacável, que tem por objectivo eliminar o maior número possível de ban-

didos e descobrir o percurso certo.

O dito percurso é mesmo difícil de encontrar e percorrer, pois, além do mapa ser gigantesco, está repleto de elevadores, plataformas, escadas, etc...

Os inimigos são às centenas e nunca cessam de disparar todos os tipos de munições (balas, bazucas e bombas).

O problema deste "Robocop 2" é a extrema dificuldade, por vezes parece que acontece tudo ao mesmo tempo, com fogo cruzado e plataformas a desfazerem-se sob os nossos pés. Tudo é animado, (talvez em demasia).

No decorrer da missão podemos resgatar prisioneiros, energia, tempo suplementar, imunidade, controlos inversos, armas e a droga Nuke.

Tecnicamente este título é bastante minucioso, desde a abundante animação aos ecrãs digitalizados que surgem a intercalar os níveis.

Quem aprecia jogos de acção não precisa procurar mais, "Robocop 2" satisfaz todos os jogadores, mesmo os mais exigentes.



Nome: **"Robocop 2"**

Género: **Acção**

Gráficos: **85%**

Dificuldade: **90%**

Som: **78%**

Apreciação Global: **A Comprar**

Computadores: **Todas as versões**

# "POKES" E DICAS 78

Aqui estamos para mais uma semana cheia de bom material para vários computadores. Sem mais perda de tempo, comecemos pelo ST.

**"Venus the Flytrap"** - Códigos de acesso do 2 ao 5 nível: MANTIDS, CICADAS, PSYLLIDS, PIERIDS

**"Robocop"** - "Pausamos" o jogo e escrevemos em letras maiúsculas "ALEX MURPHY". Quando pretendermos restaurar a energia basta premir o botão esquerdo do rato

**"Better Dead than Alien"** - Para obter vidas ilimitadas teclamos "ELV" seguido da tecla "Help" e do botão esquerdo do rato

**"Chase H.Q."** - Escrevemos "GROWLER" e carregamos em "T" para o contador de tempo voltar ao maximo

## IBM PC e compatíveis

**"Sim City"** - Durante o jogo escrevemos "FUND" para ficar com alguns milhares de dólares

**"Larry Suit Larry I"** - Depois de carregarmos o jogo surgem umas perguntas difíceis, para passar imediatamente a aventura premimos, simultaneamente, nas teclas "Alt" e "X"

**"NBA Play ..."** - Quando um oponente fizer um lançamento ao nosso cesto, carregamos em "Enter" para o jogador falhar a jogada

## ZX Spectrum

**"Deliverance"** - Códigos de

acesso do 2º e 3º nível - "RJ2PWUEW" e "RSFEWCVG"

**"Technocop"** - Poke 23570,16 (na versão 128K)

**"Rick Dangerous 2"** - No terceiro nível escolhemos o caminho superior (no primeiro quadro) e no quinto nível, quando lutarmos contra o "Fatman" quando se acabarem balas usamos as bombas; o efeito é eficaz

**"Mega Chess"** - No 1º e 2º segundo ao carregarmos na tecla "M" o computador jogará por nós a peça mais indicada

**"Turbo Out Run"** - Para ficar com tempo infinito basta premir "P" e "Space"

**"Indiana Jones III"** - Poke 43076,0

**"Galaxy Force"** - Poke 47542,35

**"Death Wish"** - Poke 38676,0: Poke 39868,0 (vida e energia infinita)

**"Senda Selvagem"** - Código da segunda parte: "PLATANON"

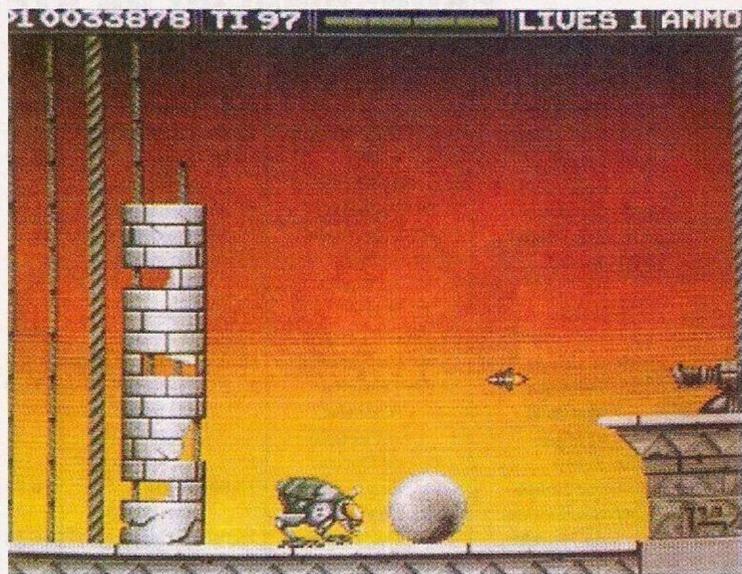
**"A.M.C."** - Escrever "CREEP" na tabela da pontuação na 1ª parte e "DAGOBAN" na 2ª

**"Capitan Trueno"** - Código do segundo nível: 270653

**"Dizzy"** - Poke 54216,0 (imunidade)

**"Total Eclipse"** - Poke 47735,0: Poke 47823,0: Poke 46064,0: Poke 47810,0: Poke 48154,0: Poke 50911,0 (todos os itens ficam infinitos)

Depois deste excelente material



enviado pelos prezados leitores **Nuno Gonçalves**, "Yam's Soft Clube", **Pedro Raimundo**, **Carlos e Fernando Leite**, passamos a aventura com a solução do "Loom" da autoria do clube "Dark Power".

**"Loom"** (funciona em todas as versões) - Primeiro descemos até a aldeia pelo caminho (único), ao chegarmos viramos à esquerda para entrar na cabana. Ao princípio está tudo escuro, mas, se continuarmos a andar, encontramos tapeçarias nas paredes, continuamos sempre em frente e examinamos os painéis para poder interpretar as tapeçarias (colocamos o cursor em cima destas e surgirá no canto inferior direito uma reprodução da tapeçaria).

Seguimos o mesmo caminho até encontrarmos quatro homens

a conversar, depois de ouvirmos todo o falatório passamos a entender a história do jogo. Os homens deixam ficar três objectos, um tear, um ovo e um pau. Agarramos o pau e aproximamo-nos do tear; para tal procedemos como vem descrito nas tapeçarias. Se tudo correu bem acabamos de descobrir um feitiço; como transformar pessoas em cisnes (convém apontar todos os feitiços).

Gostariamos de continuar esta emocionante aventura mas por esta semana ficamos por aqui. Voltamos a marcar encontro no próximo Domingo.

Os leitores que pretendam contactar-nos devem fazê-lo para:

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

## SECÇÃO DO LEITOR

Abrimos a secção do leitor desta edição com uma carta bastante curiosa.

No passado dia 16 de Dezembro publicámos a existência de um clube de informática chamado "Tropical Software" de Castro Verde. Não faz muito tempo que recebemos uma carta de descontentamento de outra "Tropical Software" e esta não é apenas um clube mas uma firma bastante profissional. Lamentamos o sucedido mas não podemos fazer mais do que apresentar um pedido de desculpa. Os verdadeiros responsáveis são os clubes que deviam escolher nomes mais originais.

Esta firma sugeriu-nos algumas ideias: quanto a não publicarmos o os nomes dos clubes, mas somente os dos seus dirigentes, está fora de questão. Tirava a graça toda; era como se publicássemos uma receita sem o devido nome.

A outra sugestão é mais aprazível: focarmos mais os aspectos profissionais da informática.

Já dissemos, vezes sem conta, que o computador é um instrumento com muitas utilidades e os jogos são apenas uma distracção, e que é um erro utilizá-lo somente para fins lúdicos. No entanto, a nossa função, é enunciar os videojogos mais recentes no mercado e prestar ajuda aos nossos leitores nesse campo (cada macaco no seu galho).

Depois desta infeliz coincidência passamos aos clubes e, desta vez, lembramos que os nomes e títulos publicados a seguir são de associações amadoras. Qualquer semelhança com alguma firma ou entidade, é mera coincidência (assim está melhor?).

A **"Budget Games Team"** é um clube que já existe há mais de dois anos, começaram a operar no ST e, em pouco tempo, especializaram-se nos compatíveis PC. Têm uma rede de contactos por todo o mundo (desde Europa aos E.U.A.) o que lhes permite terem sempre as últimas novidades para os PC e com os devidos

manuals (até custa a acreditar). Quem estiver interessado em filiar-se neste clube tão promotor pode escrever para o apartado 1045, 2775 Parede.

O último clube desta edição é o **"Yam's Soft Club"** que se dedica inteiramente ao Spectrum; as suas actividades são as habituais (troca de material,...). Eis o numero de telefone: 4523725 (São Pedro do Estoril).

Ficamos de seguida com as vendas de material usado. O **Rogério Martins** pretende desfazer-se de um Amiga 500 com o modulador T.V. e de perto de uma centena de disquetes. Para mais informações telefonem para o (089) 842009. O **Carlos Viriato** e o **Luís Santos** tem para venda um Spectrum +2. Para contactá-los basta ligar para o (01) 9143777 e (072) 21293 respectivamente.

Estamos na recta final mas ainda nos resta tempo para mais uma carta. O **Rui Paulo** escreveu-nos a dizer que está interessado em trocar jogos por correspondência com outros leitores. A sua morada fica na Rua 1 de Maio, Lote 3, 12, 1º Esq. Cabo de Vialonga, 2625 Póvoa de Santa Iria.