

# OS JOGOS NO COMPUTADOR

81

## "SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATIONS"

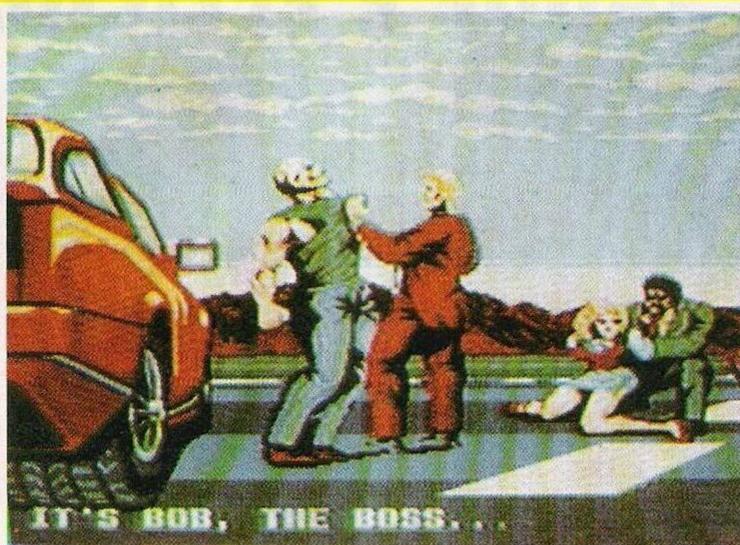
Está de volta o duo dinâmico formado pelos detectives "Ray" e "Tony" (cópias de "Crocket" e "Tubbs", os protagonistas da série "Miami Vice"), os incansáveis agentes da lei que perseguem os criminosos ao volante de Ferraris e Porsches (muito ao estilo do "Miami Vice").

Depois do sucesso do "Chase H.Q." surge a inevitável sequência, primeiramente nas arcadas (designação portuguesa das máquinas vídeo existentes nas salas de jogos) e pouco tempo depois nos microcomputadores. Esta continuação explica-se apenas por razões comerciais pois, quer na originalidade e jogabilidade não traz nada de novo. Retocaram-lhe os gráficos, a história e adicionaram-lhe alguns extras (falaremos mais adiante) nos poderes do jogador.

O argumento resume-se em poucas palavras: depois da última missão (em "Chase HQ") a dupla de detectives foi promovida a divisão SCI ("Special Criminal Investigations") que trata dos crimes mais difíceis de resolver. A nossa missão de estreia nesta força policial é o rapto de três jovens, entre elas a filha do Mayor (presidente da câmara municipal). Ninguém suspeita que por detrás deste crime hediondo existe uma quadrilha organizada e o seu dirigente é "Bob", um político desonesto que pretende a todo custo o cargo de Mayor.

Durante cinco pequenos e difíceis níveis recuperamos as donzelas e ainda nos sobra tempo para desmoroar esta maléfica organização.

Cada nível se divide em duas secções distintas; o percurso da estrada até encontrarmos a viatura do criminoso e a perseguição e captura do mesmo.



Até aqui não há nada de novo em relação ao seu predecessor!

Escusado será dizer que cada nível tem que ser cumprido dentro do limite de tempo dado pelo computador que pode variar entre os quarenta e sessenta segundos (cada parte). Quanto mais tempo pouparmos, maior será a quantidade de pontos acumulados.

No canto direito está representada a distância da nossa viatura a do criminoso, mas este gráfico pouco ajuda pois só entra em actividade quando a distância é curta. O

canto oposto indica o "status" do carro inimigo por um gráfico de barras (de 0 a 100 por cento).

Chegamos finalmente aos ditos extras que o jogo possui. Para capturarmos os bandidos além dos habituais choques no carro (método único no antecessor) podemos usar uma pistola, projecteis de bazuca e ainda dispomos de cinco turbos que permitem atingir durante alguns segundos os 230 mph.

Nos níveis mais avançados a simplória pistola é substituída por uma rápida e eficiente metra-

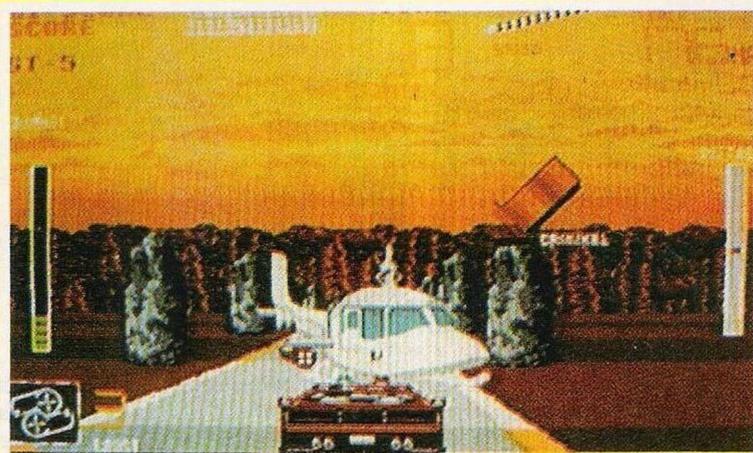
lhadora.

Desta vez os inimigos escondem-se em carros desportivos, limusines, furgonetes, camiões e no último nível num poderoso helicóptero, todos eles tem algo em comum, são extremamente velozes e rodeados por comparsas mal intencionados que fazem de tudo para nos atrasar a detenção.

No início de cada nível a bela "Karen", a rádio operadora da base SCI informa-nos sobre os inimigos que iremos defrontar, bem como o tipo de armas de que dispomos.

Nos gráficos e no som notam-se grandes mudanças (fa-me esquecendo de dizer que neste jogo as

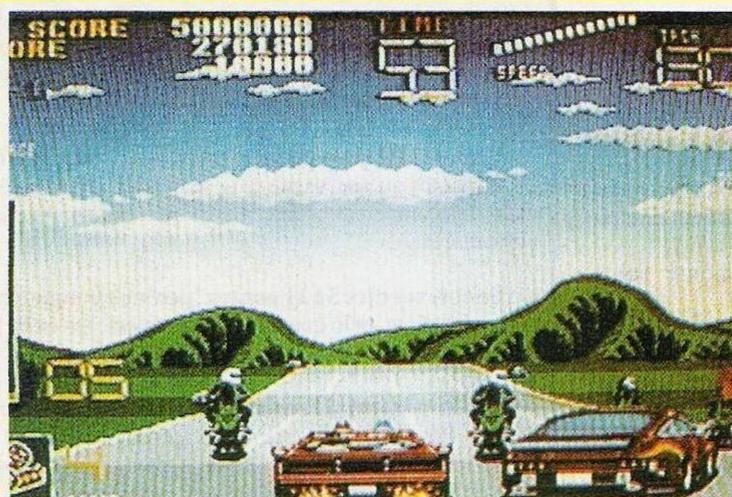
mudanças são automáticas), os gráficos de fundo são bastante coloridos e diversificados e os "sprites" (gráficos com movimento) são rápidos. Quanto ao som, durante o jogo ele é exagera-



do, e torna-se mesmo, por vezes, demasiado barulhento. Tem algumas vozes e frases digitalizadas dignas de louvor.

"S.C.I." ou "Chase H.Q. 2" se preferirem tem todos os ingredientes e mais alguns do antecessor, perde pontos na originalidade mas ganha na acção.

Quem gostou do primeiro não vai ficar desapontado com a sequência.



Nome: "S.C.I."  
Género: Acção/Carros  
Gráficos: 85%  
Dificuldade: 78%  
Som: 89%  
Apreciação: A Comprar!  
Computadores: Amiga (disponível), ST, C64 e Spectrum (mais tarde)

87

# "POKES" & DICAS

Esta rubrica tem recebido bastante material relativamente aos computadores de 16 bits mas, em relação ao Spectrum, tem decrescido substancialmente. Por essa mesma razão não estranhem a supremacia dos compatíveis PC e Amiga nestas últimas semanas.

Se esta situação continua a este ritmo não tarda muito que a presença do Spectrum passe a ser um caso raro. Esperemos que alguns leitores remedeiem este caso, entretanto eis o material de primeira que reservamos para esta edição.

Spectrum:

**"Atom Ant"** - Premimos "RIOPJKM" e "Caps Shift" até o rebordo no ecrã ficar branco para ficarmos invencíveis

**"Cobra"** - Poke 36515,183; Poke 26516,0

**"Ruff and Reddy"** - No menu teclamos "PONDER" e "Space" ate os limites do ecrã ficarem brancos, quando começarmos o jogo ficamos com vidas infinitas

**"Super Stunt Man"** - Poke 25517,0

**"Predator"** - Poke 39549,209; Poke 40733,0

Commodore 64:

**"Midnight Resistance"** - Se escrevermos "SIAMESE" na ta-

bela da pontuação ficamos com vidas ilimitadas

**"R-type"** - Poke 12957,173; Poke 12703,36; Sys 2066 (vidas infinitas e não batemos nos inimigos)

**"Ghouls'n'Ghosts"** - Na tabela da pontuação escrevemos "WIGAN RLFC" e no jogo premimos "A" para ficar com a armadura e "S" para passar de nível

**"Klax"** - Poke 27686,173; Sys 2079 (créditos ilimitados)

**"Shadow Warriors"** - Poke 35002,173; Sys 4409

A seguir voltamos a solução do "Loom" enviada pela "Dark Power" que funciona em todas as versões existentes.

Na última semana tínhamos ficado perto dos pastores, a seguir vamos pelo caminho que nos conduz para o sul (baixo). Seguimos o trilho junto a montanha para irmos à cidade de vidro verde, passando esse ecrã pela direita encontramos uma grande torre com duas janelas e pessoas no interior. Activamos o cursor na janela e utilizamos o feitiço que faz desaparecer. Entramos na torre e seguimos a sul (baixo), o personagem ficara quieto para ouvir a conversa (bisbilhoteiro!).



Subimos as escadas de novo e vamos pela direita, atravessamos a ponte e dirigimo-nos para o interior de uma cápsula enorme. Activamos o cursor duas vezes na cápsula para nos teletransportarmos para o topo da torre (mais ou menos isso!).

Vamos até à foice e repetimos a operação (carregando duas vezes) para ficarmos com o feitiço de afiar, seguimos para a esquerda e repetimos a acção no sino para sermos teletransportados novamente. Nesta sala encontramos uma esfera, activamos-lhe o cursor duas vezes consecutivas (outra vez??) para vermos o futuro (visão de uma gruta a arder) e re-

cebermos o feitiço de assustar e o de transformar cisnes (já temos).

Voltamos para dentro da cápsula, tocamos o sino e passamos novamente pela foice (o mesmo percurso mas no sentido inverso). Assim voltamos junto dos pastores gozões e vingamo-nos deles aplicando-lhes o feitiço de assustar.

Parece que, por agora, ficamos por aqui mas voltaremos no próximo "Correio de Domingo" com mais material. Até lá passem uma boa semana e não se esqueçam de nos escrever para **"Correio da Manhã"**, **"Os Jogos no Computador"**, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.

## SECÇÃO DO LEITOR

Começamos esta edição com os clubes de informática.

A "A.S.G." (Amiga Software Group) é uma associação que se dedica à venda e troca de "software" para o Commodore Amiga. Já possuem mais de 220 títulos, desde jogos, demonstrações, utilitários, etc...

Eis o endereço da "A.S.C.": Rua dos Cravos Vermelhos, 69, Fracção H, 2870 Montijo (telfs: 230 26 93 e 231 19 24).

Os últimos clubes desta semana ocupam-se do Spectrum; a "Enterprise Club" já anunciou a sua existência neste espaço e volta a fazê-lo para adquirir mais sócios. Entretanto continuam a oferecer um compacto de quatro de jogos a cada sócio novo que envie uma-cassete com um jogo. Um por quatro é uma troca mais do que

generosa. Na "Enterprise Club" trocam-se jogos, rotinas, utilitários e esclarecem-se dúvidas sobre programação (ótimo!).

Os interessados podem escrever para o **Rui Filipe Monteiro**, Lg Quintães, Trandeiras, 4700 Braga.

Último mas não menos importante é a "Giantsoft" que se dedica ao mesmo computador, as actividades são idênticas ao clube anterior. Por cada um destes títulos: "Robocop", "Hostages" (ambos para o 128K), "Dragons Lair I e II" enviados à sua sede são recompensados com três jogos à escolha. O endereço fica na Rua Dr.º Luís Teixeira Macedo e Castro, 32, 3º dto, 2900 Setúbal.

Acabaram-se os clubes mas ainda temos muitos leitores por atender.

O **Luís Oliveira**, que é possuidor de um PC1 da Olivetti, e ferveroso adepto dos jogos de aventura, especialmente da "Sierra" (também eu!) escreveu-nos a anunciar a troca de jogos para este computador. Tem muitos contactos em lojas por isso possui imensos títulos, entre eles algumas novidades. Podem contactar o Luís pelo número de telefone 435 27 12 da rede de Lisboa.

O **Lino Guerreiro** também tem um Olivetti, mas e da série 286 (AT). O pedido é idêntico: jogos da "Sierra" e soluções dos mesmos. Também se aplica aos restantes tipos de programas.

Eis o endereço: Bairro Marítimo, vivenda Guerreiro, 9, 7520 Sines.

Finalizamos esta secção com os anúncios de venda que tem crescido enormemente. Já há tantos leitores na lista de espera que resolvemos aumentar o número de pedidos publicado semanalmente e abreviamos ao mínimo para

poupar o precioso espaço que estamos a desperdiçar neste momento. Vendas de ZX Spectrum +2 (para mais informações sobre os extras contactem os leitores abaixo indicados):

- **David Miguel Sousa**, telefone (01) 57 48 24.

- **Emanuel Jose F. M. D'Abriil**, telefone 474 77 29 (Lisboa).

- **Eduardo Cabrita**, Rua Emmerico Nunes, 15, R/C, 7520 Sines, telefone (069) 63 28 10.

Vários:

- PC 200 da Sinclair; **Rui Manuel de Campos Giras**, Rua Dr. Manuel de Arriaga, 32, 3º esq, 2745 Queluz, telefone 435 40 88.

- Software para o Sam Coupe (apenas em disquete), **João Nuno Coelho**, Rua Vasco da Gama, 14-A, 1º Esq, 2460 Alcobaça.

Por hoje é tudo mas ainda temos muitos pedidos por satisfazer, fiquem atentos as próximas edições pois podem encontrar o material que procuravam há tanto tempo.