

## "HARD DRIVIN 2"

Os programadores já tinham prometido a sequência, com circuitos novos e um cobiçado editor que permite ao utilizador desenhar as próprias pistas.

Ei-la, nem sequer foi necessário um ano para a programar, mas essa velocidade surpreendente safu cara. Esta sequência ficou aquém do antecessor, sem originalidade, acção e genica, resultando num trabalho imperfeito e incompleto.

Por mais estranho que pareça, "Hard Drivin" foi originalmente concebido para as escolas de condução devido ao seu alto grau de

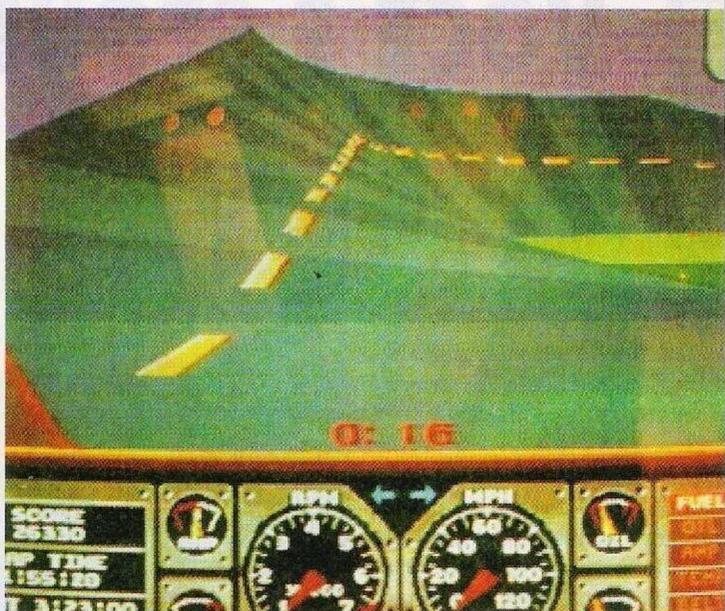
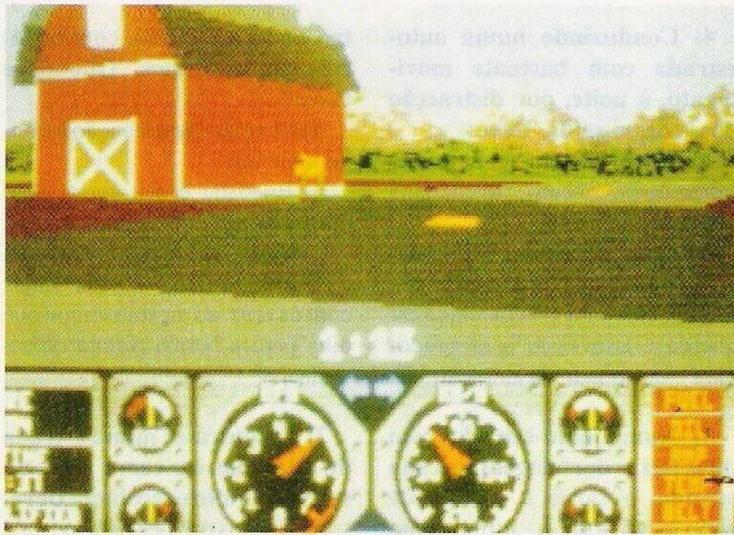
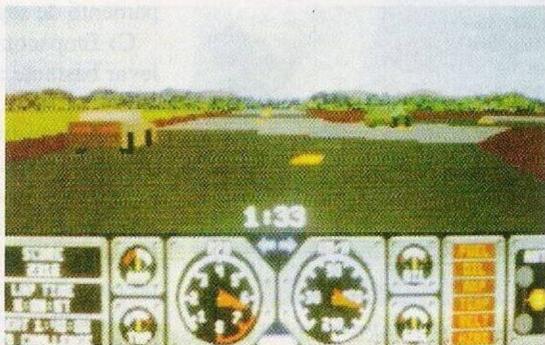
realismo. Desde mudanças mal medidas, ao motor do carro a afogar-se, fazem parte deste supremo simulador. Os alunos menos cuidadosos podem rever os acidentes no modo "instant replay", para descobrir qual o erro cometido (aprende-se sempre com os erros).

Este modo permite-nos assistir às mais incríveis cenas: colisões a alta velocidade, peões em plena auto-estrada, o carro em grandes voos quando falha a trajectória de alguma ponte... as possibilidades são ilimitadas.

A "Atari" resolveu aplicar esta ideia fantástica num negócio mais

lucrativo, nos jogos de computador e nas arcadas. O resultado foi tão positivo que os produtores resolveram apostar numa sequência.

E é assim que "Hard Drivin 2" ou "Drive Harder" volta aos ecrãs dos monitores. É composto por dois blocos distintos: um inclui cinco novos circuitos e o outro o editor de pistas. Os circuitos não passam de um "remake"



do primeiro, sem uma única inovação: a prova e contra-relógio com dois modos diferentes de percorrermos a pista, pela estrada de velocidade e de duplo (com mais obstáculos, pontes, estradas

deira estrela deste título. Qualquer utilizador, mesmo que não perceba nada de programação, pode desenhar as próprias pistas com todos os requintes e ingredientes que um circuito contém: curvas apertadas, pontes, "loops", rampas, casas, celeiros, etc...

Os comandos são fáceis (simplificados ao máximo), basta escolher um objecto colocá-lo no mapa. Difícil mesmo é fazer coincidir o final da pista com o princípio, devido a multiplicidade de ângulos e comprimentos que cada troço de estrada possui.

O editor arruma de vez o "Hard Drivin", doravante os jogos deste género só gozarão sucesso se incluírem uma ferramenta deste género, a repetição do acidente poderá ser revista de vários ângulos e podemos conduzir vários carros.

Agora é só criar pistas, trocá-las com os amigos enquanto esperamos por novos títulos, promessas não faltam, desde o "Test Drive 3" ao "Skid Marks" (com lançamento previsto há vários meses).

## PRÓXIMAS

Vão chegando a conta gotas as novidades nos compatíveis PC, enquanto em França, um dos mais avançados países no lançamento e produção de videojogos, chegam os mais incríveis jogos.

É precisamente neste país que os aventureiros estão a delirar com o "Rise of the Dragon" e "Countdown", os dois destaques desta semana.

No primeiro tudo se passa num cenário futurístico, repleto de intrigas, violência e criaturas fantásticas. Tudo acompanhado de sons e gráficos fenomenais, ver para crer.

O segundo não é inferior, bem ao estilo das aventuras "Lucas-Film Games", mas com mais acção e gráficos digitalizados. Qual deles o melhor?

Enquanto nos roemo de inveja ao folhear as revistas estrangeiras, vamos fazendo "uma forcinha" para ver se cá chegam mais depressa.

com elevações e "loops"). Quando acabamos dentro do limite de tempo desafiamos o condutor "Phantom Phatom" (o detentor dos recordes) para uma corrida. Para ganharmos temos que cortar a meta em primeiro lugar (óbvio!) sem sofrermos um único acidente nem ficarmos mais de dez segundos fora da estrada. Por outras palavras, está tudo na mesma, até o interior do carro não mudou. Os programadores podiam ter aproveitado a ocasião para aumentarem a variedade de veículos, em vez de um só carro podíamos optar por outros modelos.

O editor de circuitos é a verda-

Nome: "Hard Drivin 2"

Género: Simulador

Gráficos: 77%

Dificuldade: 51%

Som: 67%

Apreciação Global:

**A Comprar**

(pelo editor!)

Computadores: Amiga, ST e compatíveis PC

85

# "POKES" & DICAS

Continuamos com a solução do "Vendetta" enviada pelo leitor **Helder Micael** para o ZX Spectrum.

"Vendetta" - Quinto nível: Entramos na porta do hangar, na primeira sala apanhamos a caixa pequena para renovar a energia. Na segunda utilizamos o pé-de-cabra para abrir as caixas que contêm munições para a metralhadora. Na sala seguinte abrimos os armários, apanhamos um gorro, um colete à prova de balas e uma camisa.

Saímos para o exterior e caminhamos sempre para a direita até entrarmos no avião. No primeiro quarto voltamos a renovar a energia, no segundo eliminamos o homem que guarda a mala (é o chefe dos terroristas) e libertamos a garota com o alicate (que bruto!).

Voltamos atrás para entrar no carro.

Segue-se mais um nível de simulador, onde a regra é a mesma: matamos todos os beras e orientamo-nos pelo mapa.

Sétimo (e último nível): Nesta secção temos que levar através do parque as provas que identificam os terroristas (para ilibarmos o nosso nome e reputação). As provas são o colar, a bolsa, o sapato e a cassete de vídeo (a preta).

E acabamos a última aventura da "System 3" para os 8 bits, antes de passarmos ao próximo jogo ficamos com umas sugestões que podem facilitar-nos a missão: os coletes anti-bala só devem ser usados se tivermos pouca energia. Para abrir objectos com o pé-de-cabra colocamo-nos no centro do objecto pretendido; com a tecla "space" escolhemos o modo manual (identificamo-lo com o desenho da mão) e



"enter" para efectuar a operação.

Ainda para o **Spectrum** ficamos com algumas dicas e "pokes" bastante úteis.

"Ghostbusters" - Para começarmos o jogo com cem mil e duzentos dólares, introduzimos o nome "BEENY" cuja conta bancária é o 30335020

"Sim City" - Em Dezembro subimos as taxas para 20% (valor máximo), em Janeiro descemos a 0% e no mês seguinte para 5%; repetimos esta operação todos os anos para ganharmos dinheiro sem reclamações dos cidadãos.

"Robocop 2" - Poke 46629,182

"Cabal" - Poke 34822,24: Poke 39202,201 (imunidade e bombas infinitas)

Passemos de seguida para os **compatíveis PC** com a solução de mais uma aventura, "Space Quest". Como já publicamos parte desta solução, continuamos no ponto exacto onde tínhamos ficado, para saber o resto basta consultar as edições anteriores de "Os Jogos

no Computador".

"Space Quest" - Depois de obtermos 250 buckazoides, compramos a melhor nave e um "robot". Regressamos ao bar para beber uma cerveja (buy beer, drink beer), repetimos esta operação até ouvirmos a conversa entre dois homens que estão sentados no bar.

Depois de descobriremos o sector (HH) dirigimo-nos à nave, subimos a escada (climb ladder) e premimos o botão (press load). Quando o "robot" nos perguntar o sector, é só responder HH pois a pilotagem é feita pelo interveniente metálico.

Quando encontrarmos a nave principal dos Sarians posicionamos o nosso "jetpack", saímos e colocamo-nos em frente da porta da nave para abri-la. Agora estamos numa sala que tem uma única porta, esperamos que um "robot" passe deixando a porta aberta por uns segundos (é preciso ser rápido pois só acontece duas vezes).

Nesta sala encontramos uma mala no chão, abrimo-la (open trunk) e metemo-nos dentro (get in trunk) para sermos transportados à outra sala. Saímos da mala e entramos na máquina de lavar roupa (open laundry e get in laundry), ao sairmos da máquina (este tipo é louco!) já temos vestido um uniforme Sarien.

E por hoje é tudo. Agradecemos aos preza-dos leitores **Eduardo Martins**, "**Orion Soft**", **Helder Micael** e **Pedro Santos** (solução do "Space Quest") pelo esplêndido material.

Regressamos no próximo domingo com mais "pokes" e a continuação da solução que ficou por acabar.

"Os Jogos no Computador", "**Correio da Manhã**", Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa, é, como sempre, a morada para onde devem contactar-nos.

## SECÇÃO DO LEITOR

Hoje excepcionalmente não publicamos a secção do leitor. Embora tenhamos dezenas de cartas, todas elas com pedidos para atender, resolvemos aproveitar este espaço para anunciar algumas novidades.

A primeira é a eleição do melhor jogo de 90. Desta vez a competição está dividida em várias categorias: jogos de acção, estratégia, aventura, simulador e perícia. Ainda há nomeações para a melhor conversão de arcada, melhor firma do ano (a que produziu melhores títulos) e o mais alto título e o de melhor jogo (tendo em conta todas as características).

Não vamos comparar as capacidades sonoras do Amiga com o Spectrum, por esse motivo vamos

dividir a eleição em dois grandes blocos, 8 e 16 bits, respectivamente.

Para esta iniciativa contamos com a ajuda de todos os leitores. Para participarem basta juntar às cartas, que habitualmente escrevem com as dicas ou o anúncio de venda, as vossas preferências relativamente às categorias acima indicadas. Como ainda estamos no princípio de Março, os resultados das eleições serão publicadas em Julho, data do segundo aniversário da rubrica "**Os Jogos no Computador**". Resta-nos esperar pelo apoio de todos os leitores que são o pilar destas iniciativas.

Outra novidade é a alteração do nosso sistema classificativo. Para sermos mais exactos vamos pas-

sar a classificar os títulos segundo nove itens: nome, género, gráficos, animação, som, originalidade, jogabilidade, total e versões. O item total é dado em percentagem; deixa de existir o conselho no final da classificação, ficando o critério por conta do leitor e as versões referem os computadores que possuem o título em questão.

Muitos são os leitores que nos têm escrito a congratular-nos pelo excelente serviço que temos vindo a desenvolver - divulgação dos videojogos, pequenos anúncios de clubes, vendas, etc, - pedindo-nos para aumentar o número de páginas.

Estamos muito felizes por saber que somos tão apreciados e esperamos agradar ainda mais. Em relação ao aumento de páginas já é um caso mais melindroso. Na revista "**Correio de Domingo**" está praticamente fora de questão. Como devem ter reparado a revis-

ta é destinada a todas as camadas de leitores e, por isso, tem artigos de actualidade de todo o tipo, nomeadamente, cinema, eventos sociais, música, curiosidades, criminologia, cozinha, arte, moda, videojogos ... se aumentássemos o número de páginas estaríamos a invadir o espaço dedicado a outros assuntos.

Talvez num futuro próximo possamos dispor de um lugar no próprio jornal com espaço para publicar os mapas, entrevistas, artigos sobre consolas, legalização do "software" e de "hardware" com impressoras, digitalizadores, computadores, etc...

Não deixem de nos enviar esses pedidos. Vou colecioná-los para os apresentar ao director e não se esqueçam das eleições dos melhores jogos de 90. Nada de abstenções!

Contamos (**novamente**) com o vosso apoio!