

OS JOGOS NO COMPUTADOR

"NARC"

Tem a chancela da «Ocean», é de acção e bastante violento.

Esta pequena frase é o suficiente para resumir a última conversão da «Ocean» para todos os micros, desde os 8 aos 16 bits.

A história de «Narc» situa-se num futuro não muito distante, em que o consumo e o tráfico de narcóticos atingem valores altíssimos, quase incontroláveis.

Para pôr cobro a esta situação a polícia resolve abrir um departamento especial (intitulado Narc) encarregue de eliminar e capturar os responsáveis pela vaga de crimes que assola a cidade.

O que torna «Narc» uma brigada especial é o facto de ser composto unicamente por dois

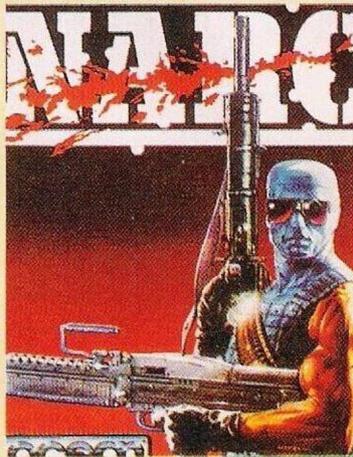
vezes torna-se quase impossível capturá-lo vivo, pois isto implica uma perda de tempo substancial (temos que esperar que se entregue), o que em «Narc» é a diferença entre a vida e a morte.

Como bons polícias que somos, nem todos os maus são varridos do ecrã com um tiro na nuca. Podemos deter os suspeitos, que além de ser mais cívico também servirá de pontos adicionais. Infelizmente, nem todos os suspeitos podem ser detidos, há certos personagens que a morte à prisão, e nestas situações não nos resta outra opção senão cumprirmos-lhes a vontade. Para tal recorremos a uma metralhadora, ao Porsche para os atropelamentos e quando tudo se complica ainda há a implacável bazuca que não poupa vítimas.

É sempre um prazer utilizá-las, pois quando atinge alguém o corpo da vítima desconjuncta-se todo, as pernas voam para um lado e os braços para o outro.

Durante o nível podemos recolher alguns itens extras: munições suplementares, dinheiro e narcóticos.

Tecnicamente é servido por bons gráficos, bem coloridos e variados (com helicópteros, carros, os corpos desfeitos em sangue quando atingidos pela bazuca, os personagens...), o



som também foi bem trabalhado e além de alguns gritos inclui inúmeras vozes digitalizadas (na música original e o «you're busted»). A dificuldade é gradual mas atenção, começa por ser difícil e estende-se a graus de dificuldade inimagináveis.

Essa dificuldade também é partilhada pelos controlos, num jogo normal (exceptuando os de luta) o «joystick» pouco mais serve do que para disparar e caminhar nas oito direcções possíveis (incluindo as diagonais). Em «Narc» é-lhe acrescentado três funções suplementares, saltar, agachar e disparar os rockets da bazuca.

Quanto à violência, é realmente excessiva, mas é precisamente isso que torna «Narc» um jogo invulgar, vindo da «Ocean» era de prever um êxito deste género e a melhor notícia é a variedade de versões (está disponível em todos os formatos possíveis e imaginários).

Quem gosta de acção e muita 'porrada' vai 'gramar' «Narc», porém fica aqui o nosso aviso: a dificuldade vai ser um obstáculo irritante.

Nome: «Narc»
Género: Acção
Gráficos: 86%
Animação: 77%
Som: 85%
Originalidade: 78%
Jogabilidade: 67%
Total: 87%
Versões: todos os micros



agentes. Ambos possuem um arsenal diversificado e conduzem um invejado Porsche vermelho.

Toda a acção começa na central onde o computador e o analisador vocal nos informam sobre o criminoso que iremos de frontar. Existem bandidos de todos os tipos, tamanhos e cores, assassinos, drogados, gigantes, palhaços (com um sentido de humor muito peculiar) e por aí adiante.

Assim que penetramos em território inimigo verificamos que cada chefe tem a seu soldo centenas e centenas de homens (e cães também) e



93

POKES

Commodore Amiga:

«Revelation» - Código do 30 nível: «PLAYER».

«Duck Tales» - Escrever «MONEY» para ficar no modo «cheat».

«Navy Moves» - Escrever «ANA MARIA» para obter vidas infinitas.

«Ninja Spirit» - No início do jogo carregar em todas as teclas alfabéticas (é necessário recorrer às duas mãos, embora pareça estranho, funciona a 100%) para ficar invencível.

«Super Hang On» - Na tabela da pontuação escrever «750J» e no jogo premir «Ctrl», «Alt», «Z» e «T» para passar de nível.

«Dr. Dooms Revenge» - Premir em «H» para ficar com energia restaurada ao máximo.

«After the War» - O código de acesso à segunda fase é: 101069.

«Teste Drive II» - Durante o jogo ao escrevermos «GASS», surge de imediato uma bomba de gasolina.

«Ninja Warriors» - Enquanto o jogo carrega, se teclarmos em letras maiúsculas («Caps lock» ligado) «CMEDDAR» (ou «CHEDDAR» pois a caligrafia estava pouco legível) obtêm-se créditos infinitos.

«Blood Money» - Durante o jogo premir «Help» para ficar com vidas infinitas e «I» para passar de nível.

«Hybris» - Deixar a apresen-

SECÇÃO

Abrimos esta secção com algumas cartas interessantes. De Portimão um leitor não identificado pergunta-nos quais as melhores revistas de videogames que pode comprar em Portugal para o Spectrum. As mais populares são as britânicas «Your Sinclair», «Sinclair User» e as espanholas «Microhobby» e «Micromania» (esta última aborda vários computadores).

Revistas portuguesas, não temos conhecimento de alguma, exceptuando as publicações não profissionais («fanzines») que têm vindo a crescer em quantidade e qualidade.

O João Carlos é um leitor muito revoltado com o sistema actual de venda de «software», pois já foi enganado inúmeras vezes. Aproveitou a ocasião para perguntar-nos quando é aprovada

DICAS

tação decorrer até à tabela dos melhores resultados, aí escrevemos «Commander» para que no jogo ao premirmos F10 fiquemos com vidas infinitas (F9 passa de nível e de F2 a F6 muda o armamento).

«Shadow of the Beast II» - Durante o jogo carregar em «A» e escrever «TEN PINTS» para obtermos energia infinita.

«Batman the Movie» - No desenho de apresentação (onde aparece o «Joker») tecelamos «JAMMM» (se funcionou o desenho fica invertido), no jogo ao carregarmos F10 passamos de nível.

ZX Spectrum:

«Robocop 2» - Poke 46629, 182.

«Test Drive 2» - Escolher o modo de mudanças automáticas e ao mantermos o carro a 64 mph, nunca saímos da estrada (a viatura executa as curvas automaticamente).



«Toi Acid Game» - Para obter vidas infinitas redefinimos duas vezes consecutivas as mesmas teclas (repetimos esta operação sempre que passamos de nível).

«Dominator»

- Para obter imunidade premir simultaneamente nas teclas «H», «I», «J», «K», «L», «M».

«PipeMania»

- Códigos de acesso a níveis mais avançados: DISC, NAIL, ONCE, ROPE, PENS, SLIP.

«Ruff & Reddy» - No desenho de apresentação (depois do jogo já ter carregado) escrevemos «DYLAN» para ficarmos com vidas ilimitadas.

«Yogi's Great Escape» - Redefinir as teclas como «I», «C», «E» e «Space» para obtermos vidas infinitas.

«Turbo Girl» - poke 27269,255.

«Myth» - Poke 61600,255.

«Ulisses» - Quando estivermos agarrados a uma corda ao carregarmos, em «E» e «V» simultaneamente ficamos com vidas ilimitadas.

«Altered Beast» - Carregar em «C», «K», «L» e «M» para obtermos vidas infinitas.

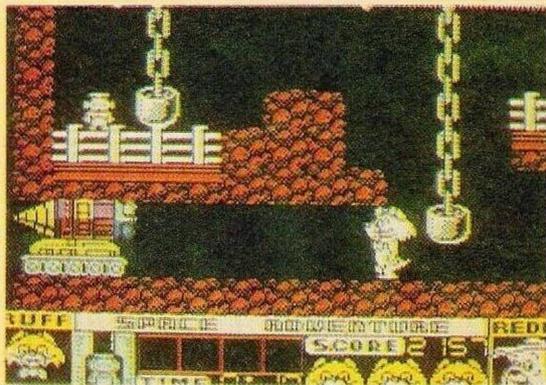
«Dragon Ninja» - Pokes

23693,0: Poke 23624,0: Poke 23694,255: Poke 23607,79.

Por esta semana é praticamente tudo, agradecemos aos prezados leitores **Pedro Frazão, Luís Figueiras, Pedro Loureiro e Luís Batista** pelo excelente material publicado esta semana.

Despedimo-nos com os códigos de acesso do «Open de Austrália»: 1905 - Heath, 1907 - Rice, 1909 - Wilding, 1911 - Brookes, 1913 - Parker, 1915 - Lowe, 1920 - Wood, 1922 - Anderson, 1924 - Anderson, 1926 - Wawkes, 1928 - Borotra, 1930 - Moon, 1932 - Crawford, 1934 - Perry, 1936 - Quist, 1938 - Budge, 1940 - Quist, 1947 - Pails, 1949 - Sedgamm, 1906 - Wilding, 1908 - Alexander, 1910 - Heath, 1912 - Parke, 1914 - Wood, 1919 - Kingscote, 1921 - Gemmel, 1923 - Wood, 1925 - Anderson, 1927 - Patterson, 1929 - Gregory, 1931 - Crawford, 1933 - Crawford, 1935 - Crawford, 1937 - Mc Grath, 1939 - Bromwick, 1946 - Bromwich, 1948 - Quist, 1950 - Sedgamm, 1951 - Savit, 1953 - Rosewall, 1955 - Rosewall, 1957 - Cooper, 1959 - Olmedo, 1961 - Emerson, 1963 - Emerson, 1965 - Emerson, 1967 - Emerson, 1969 - Laver, 1971 - Rosewall, 1973 - Newcombe, 1975 - Newcombe 1977 - Tanner, 1978 - Villas, 1980 - Teacher, 1982 - Kriek, 1989 - Lendl.

«Correio da Manhã»,
«Os Jogos no Computador»,
Rua Mouzinho da Silveira, 27,
1200 Lisboa.



DO LEITOR

a lei que proíba a venda de «software» ilegal.

Não sabemos quando, nem fazemos a mínima ideia, mas, segundo os boatos que correm pelos vendedores, está quase para sair.

O mesmo leitor gostaria de contactar um leitor que possua algum copiadador de cassetes para disquetes (para o +3). Eis o seu endereço: **João Carlos das Neves Figueiredo, Vale de Figueira, 2685 Sacavém.**

Dito isto passamos de imediato aos clubes de informática.

O «Vipsoft» é um clube que se dedica à troca de jogos, programas, mapas e dicas para o Amiga 500.

Para adquirir mais sócios esta associação criou uma campanha irresistível, os quarenta primeiros associados recebem um jogo grátis e mensalmente é distribuído

um programa ou jogo.

Para mais informações escrever ao **Sílvio Gouveia, Rua do Sabão, 55 - 2.º Dt.º, 9000 Funchal - Madeira.**

A «Honest Soft» ocupa-se somente do Sam Coupé e ZX Spectrum +3. Têm imensas novidades, desde jogos a utilitários (alguns títulos foram encomendados de Inglaterra) para trocar com outros clubes e utilizadores.

Eis o endereço da «Honest Soft»: **Eurico Covas, Rua dos Aliados, 127, 2080 Almeirim.**

Dos clubes passamos os leitores que pretendem trocar jogos por correspondência.

O Carlos gostaria de entrar em contacto com jovens de ambos os sexos para trocar informações sobre jogos do 48K. O Carlos reside na **Rua de Brancanes, 21 R/C Esq.º, 2900 Setúbal.**

O Alexandre dos Santos (Rua Eng.º Quartín Graça, 38, 1.º dt.º, 1700 Lisboa) pretende trocar jogos para os compatíveis PC.

O último leitor a trocar jogos é o **Pedro Frazão** que é possuidor de um Commodore Amiga, eis o seu endereço: **Quinta da Grinja, lote 18, 6 D,V.F.X. (telefone 243 05, Vila Franca de Xira).**

O Pedro Loureiro fundou recentemente uma associação destinada à programação de videojogos. Já possuem bastantes truques mas gostaria de obter programas para esse efeito.

Para o Spectrum existem o «3D Game Maker», «Grafique Adventure Creator», «The Quill», «P.A.W.», «Wham the Music Box», «Art Studio», entre outros.

Para o Amiga recomendamos o «AMOS», «Digipaint 3», «Deluxepaint 3», «Shoot'em'up Construction Kit», «Master Sound Tracker» e muitos mais utilitários (a escolha é abundante).

Nos compatíveis PC a opção é

mais restrita mas não deixa de haver programas. Títulos em concreto não conhecemos nenhum, por esse motivo sugerimos que se informem em locais especializados (nas lojas).

Outra opção é fazerem o jogo por conta própria numa linguagem de programação (em «Basic» ou «Pascal» por exemplo).

Finalizamos a secção do leitor desta semana com os anúncios de venda.

Amstrad CPC 464 com monitor - **Rui Cachaço, telefone (045) 271 44**

Timex 2068 - **Francisco, telefone 474 60 93 (Amadora)**

Commodore 64 com 'joystick' - **Rui Santos, telefone (01) 438 13 23 ZX Spectrum +3 com «software» - Luís Afonso, Rua Dr. Eugénio Viana de Lemos, n.º 12, 2.º Direito, 2330 Entroncamento.**