

OS JOGOS NO COMPUTADOR

"MOONSHINE RACERS"

À semelhança de inúmeros jogos, «Moonshine Racers» estreia igualmente no monitor com uma apresentação luxuosa, repleta de gráficos notáveis e paisagens agrestes acompanhadas por um som extraordinário. Além dos pequenos efeitos inclui o cantar de um galo ao raiar do dia, vozes digitalizadas e uma melodia ao estilo «western», verdadeiramente contagiante (é impossível resistir ao ritmo).

Depois de assistirmos a várias perseguições a criminosos e corridas em todos os locais do mundo, «Moonshine» permite-nos controlar a facção, muitas vezes ignorada e incompreendida pelos programadores: os criminosos.

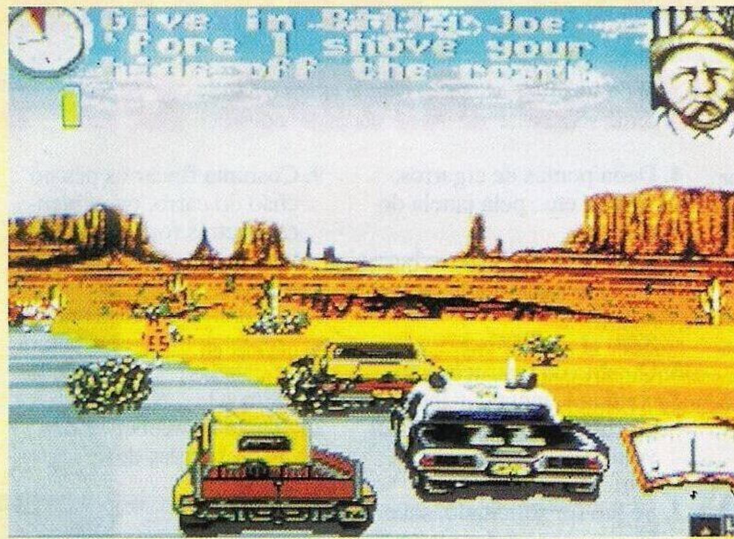
Estes criminosos não são do tipo psicopata assassino, nem sequer ladrão, mas antes dois simpáticos primos que tentam ganhar uns cobres fazendo contrabando de bebidas alcoólicas.

Porém, «Fat Sam» o «sheriff» local vai fazer o possível e o impossível para lhes atrapalhar o negócio.

Além dos primos «Ike» e «Billy Joe» e do «sheriff», ainda há cinco personagens: «Tucker» é o receptor das bebidas; «Petula» é a filha de «Fat Sam», operadora da rádio e acérrima defensora da lei, que vai passar informações ao pai sobre a nossa localização;

«Scraps» é o cão do primo «Ike» e finalmente, «Rommel» que diz comer contrabandistas ao pequeno-almoço e só podia ser o cão do «sheriff».

Quanto ao desenvolvimento do jogo, é uma mistura de uns tantos títulos anteriores, desde



«Crazy Cars» e «Chase HQ» ao clássico «Out Run». Apesar de reunir características de tantos jogos não implica que seja repetitivo, e, pelo contrário, é bem original.

O principal objectivo é percorrer num curto limite de tempo a distância da nossa casa (ou ponto de partida) até ao receptor.

Esta operação tem que ser cumprida com o máximo de cuidado (evitar os choques) para o álcool não arder e, consequentemente, explodir o motor do carro. Por outro lado, nunca devemos andar devagar, para não sermos capturados pela polícia.

O percurso é repleto de lombas (para saltar), tabuletas, árvores, barricadas, bifurcações e barris, entre outros obstáculos.

Na parte superior do ecrã estão representados, o tempo limite, a nossa posição relativamente ao percurso (ótimo para apreciarmos o nosso progresso) e os diálogos entre os diversos personagens.

Por cada entrega recebemos 100 dólares e, no final da cada nível, podemos adquirir material suplementar para o nosso

veículo (e não só!), desde um motor novo, turbo, pneus, mapa da região, enfeites e, até mesmo, tabaco.

O controlo do carro é muito simples, responde rapidamente aos movimentos do «joystick» e a velocidade é controlada por duas mudanças manuais («high» e «low»).

O único factor essencial à sobrevivência do jogador é o tempo, pois podemos destruir carros e álcool sem limite. Quando isto acontece somos repreendidos pelo receptor, mas o mais importante é o tempo perdido que, em níveis avançados, é o suficiente para perdermos uma vida.

Se «Moonshine» é original, divertido e tem bons gráficos, onde realmente brilha é no som. Além dos bastantes efeitos sonoros (ultrapassagens, choques, ignição do carro, saltos...) tem uma música bem ritmada, ao estilo «western» que é incrível. Até dá gosto ouvir!

Concluindo, «Moonshine» é uma proposta aliciante e renovadora para os adeptos de jogos de carros.

Nome: «Moonshine Racers»
Género: Acção/Carros
Gráficos: 75%
Animação: 74%
Som: 86%
Originalidade: 80%
Jogabilidade: 90%
Total: 85%
Versões: Amiga, ST e PC (brevemente)

99 SECCÃO

Aqui estamos para mais uma secção do leitor que tem vindo a decrescer nas últimas semanas. Se isso é bom ou mau, não sabemos. Se por um lado implica menor fluxo de correspondência (por motivos escolares e porque o tempo proporciona outras distrações), por outro é sinal que muitos leitores vêm respondidas as suas dúvidas.

Seja como for, com ou sem secção do leitor, recebemos cada vez mais cartas a pedirem-nos para aumentarmos o número de páginas, o que, só por si, já é motivo de satisfação.

Depois desta introdução passamos ao leitor **João Maurício**, fundador de um clube de informática que resolveu dissolver a

POKE

Atari ST:

«Gremlins 2» - Para obter vidas infinitas introduzir na tabela da pontuação «SINATRA».

«Lotus Esprit Turbo Challenge» - Para obtermos qualificação em qualquer prova, substituir o nome do primeiro jogador por «ANGLE PARK» e o do segundo por «HARVEST HOME».

«Toyota Celica GT Rally» - Para desfrutar de tempo ilimitado premir, simultaneamente, «Ctrl» e «C».

«Tangram» - Códigos de acesso do nível 16 a 30; 56979, 87672, 76982, 30639, 95157, 16789, 57832, 72553, 28154, 55093, 00014, 32280, 33648, 47809, 38339.

«James Pond» - Teclar «MR2» seguido de «Return» para activar o «Cheat mode». Durante o jogo, ao carregarmos em «D», todos os cadeados se abrirão.

«Torvak the Warrior» - Introduzir «CHEAT» na tabela da pontuação para que no jogo ao premirmos o botão de disparar (no «joystick») tenhamos acesso ao código do nível seguinte.

Elite - Introduzir «SARA» no código de protecção (só funciona em jogos originais), durante o jogo premimos « » para o computador exibir no ecrã as principais coordenadas.

Spectrum:



99

O LEITOR

associação por falta de tempo e dinheiro, pois as trocas por correspondência já começavam a dar prejuízo.

Este leitor alerta que há por aí muitos clubes a aproveitarem-se dos sócios. Concordamos plenamente, massegundo a lista dos prémios distribuídos pelo teu antigo clube, dos 17 prémios, ficaste com 13 em teu poder.

Como vais explicar isso aos ex-sócios? Sorte, talento ou «trafulhice»?

Parece-me que estás pregar moral em vão!

Quanto à tua questão, conhecemos jogos com música do clássico Bach aos Beatles, mas dos Queen, não!

Passemos de imediato aos

clubes (esperemos que estes sejam honestos).

Um grupo de amigos de Fafe decidiu formar um associação destinada aos possuidores de **Spectrum**. As principais actividades são a troca de jogos, «pokes» e dicas entre outro tipo de material relacionado com o computador.

O nome da associação é «**Piratas**» e os interessados podem escrever para a Rua Júlio Dinis, n.º 40, 4820 Fafe.

Igualmente para o **Spectrum**, e com as mesmas actividades, escreveu-nos o «**Dragon Soft**» cujo responsável é o leitor **Tiago João**.

Eis o endereço: Quinta da Barroca, lote 21, RC direito,

2735 Cacém.

Os dois leitores que se seguem estão interessados na troca de jogos por correspondência.

O **Ricardo Jorge** é possuidor de um Commodor Amiga 500 e a sua residência fica na Rua Manuel Gomes Nepomuceno, n.º 12, 2.º Esquerdo, 2870 Montijo (telefone: 231 17 19).

Quanto ao **Bruno Américo Costa**, tem um Commodor 64 e mais de duas centenas de jogos para trocar. Eis o seu endereço: Rua Manuel Gomes Nepomuceno, n.º 14, 2.º Direito, 2870 Montijo (que coincidência! É vizinho do leitor anterior).

Volvidos aos clubes, ficamos com os habituais anúncios de venda ei-los:

— **Timex 2048 com gravador** e 50 jogos, **Francisco Brandão**, Largo António Sér-

gio, n.º 4, R/C-B, Damaia de Baixo, 2700 Amadora (telefone: 474 60 93).

— **Spectrum +3** com monitor monocromático, cassetes e disquetes.

Nelson Ricardo Gomes, Av.ª da Liberdade, n.º 71, Dagorda, 2550 Cadaval.

Antes de nos despedirmos voltamos a lembrar os prezados leitores que é já no próximo mês de Julho que iremos publicar os resultados da iniciativa «O Melhor Jogo de 90». Quem não participou, ainda está a tempo de o fazer.

Para tal basta escolher um título para cada umas das seguintes categorias:

melhor jogo de acção, estratégia, aventura, simulador, perícia, conversão de arcade. Melhor firma e o melhor jogo de 1990. Isto na categoria de 8 e 16 bits.

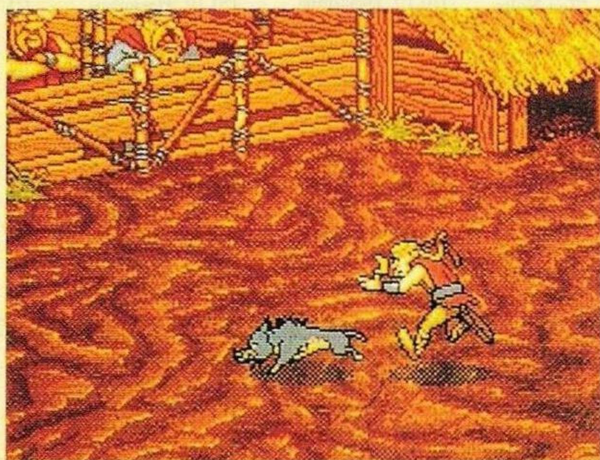
DICAS

«**Night Shift**» - Códigos de acesso; 2.º nível - Cereja, Banana, banana, limão; 3.º nível; - banana, cereja, ananás, coco; 4.º nível - ananás, limão, ananás, ananás; 5.º nível - ananás, ananás, limão, cereja; 6.º nível - cereja, coco, coco, ananás; 7.º nível - cereja, ananás, limão, banana; 8.º nível - ananás, banana, ananás, cereja; 9.º nível - ananás, limão, limão, cereja.

«**Dragon Ninja**» - Poke 23693,0; Poke 23624,0; Poke 23 694, 255; Poke 23607,79.

«**Deliverance**» - Códigos de acesso ao 2.º e 3.º nível; «RJZP-WUEW», «RSFEWCUG».

«**Turbo OutRun**» - Premir



«P» e Space» para obter tempo infinito.

Commodore 64:

«**Midnight Resistance**» - Escrever «SIAMESE» para obter vidas ilimitadas.

«**Turrican**» - Quando o jogo começar premimos em «Control» (Ctrl) para ficarmos com vidas infinitas.

Finalizamos esta secção com mais algumas dicas para o jogo «Larry I», mas antes, agradecemos aos leitores **Bruno Costa**, «Newgame», **Tiago João**,

Ricardo Fatela e **João Teles** pelo excelente material.

Depois de usarmos o artigo comprado na mercearia, deitamo-nos na cama. Esperamos um momento pois esta minicena animada é totalmnte controlada pelo computador, a seguir saímos desta sala (depois de termos recolhido o artigo da mercearia) e dirigimo-nos para a rua à direita do bar. Neste beco encontramos um caixote, entramos nele para apanhar um martelo («take hammer») saímos para voltar a apanhar um táxi (em frente ao bar), desta vez o nosso destino é o casino.

A seguir..., bem isso fica para a próxima semana!

Até lá continuem sempre a escrever-nos para:

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



PRÓXIMAS

Esta semana destacamos somente um título, «Heimdall» da «Core». Este jogo cujo lançamento está previsto para Novembro já é um sucesso à partida, todas as revistas dedicam páginas sobre as capacidades deste título.

Pode-se dizer que a julgar pelas imagens tem um pouco de tudo, desde estratégia, acção, perícia a aventura.

A história de «Heimdall» remota ao período dos «viking», mas com muita fantasia à mistura, com deuses e monstros. Tudo garante que seja o melhor de 91, se assim o for, a «Core» ficará com tanta ou mais fama do que «Ocean» ou «Electronic Arts».

Mal podemos esperar por Novembro!!!