

"CRUISE FOR A CORPSE"

"Pouco mas de qualidade" é, com certeza, o lema da "Delphine Software". Enquanto muitas firmas "despejam" dezenas de jogos por ano, uns bons outros nem tanto, a "Delphine" limita-se a um, dois e, se o ano for próspero, atinge os três.

Não é muito, mas se repararmos no nível dos programas, é perfeitamente compreensível.

Esta firma francesa tem introduzido novos conceitos nos jogos de aventuras, começou com o estilo denominado "cinematique" no "Future Wars", aperfeiçoou-o no soberbo "Operation Stelth" e remodela-o com um tipo de grafismos nunca antes testado em aventuras.

Invés da tradicional definição de gráficos para cada movimento que o "sprite" (personagem) possa efectuar, são introduzidos os dados do mesmo (altura, cor...) num determinado programa e, a partir daí, cálculos matemáticos vão imprimir o personagem no ecrã. Este sistema é comum em programas que utilizam gráficos vectoriais e tridimensionais (simuladores...).

O resultado está à vista: a velocidade é menor, mas a animação é excelente, movimentos suaves e permenorizados em todas as direcções.

As novidades não ficam por aqui, nos diálogos e intervenções com os personagens, a disposição do ecrã não é fixa, mudando frequentemente de plano, tal com se estivéssemos a assistir a um filme.

O campo de visão que anteriormente ocupava uma determinada área do ecrã é alargado ao máximo. Este melhoramento é um regalo à vista e cria uma atmosfera mais envolvente.

Em "Cruise..." os "puzzles" são de "partir a cabeça"; poucos objectos à vista, um mapa considerável e um adensado mistério são os principais obstáculos.

Nem todas as remodelações são ao nível técnico, o ambiente da aventura é bem diferente.

Tudo começa em Paris numa fria manhã de Abril no ano de 1927. Quis o destino que o inspector Dusentier recebesse um convite para um cruzeiro a bordo do Karaboudjan.

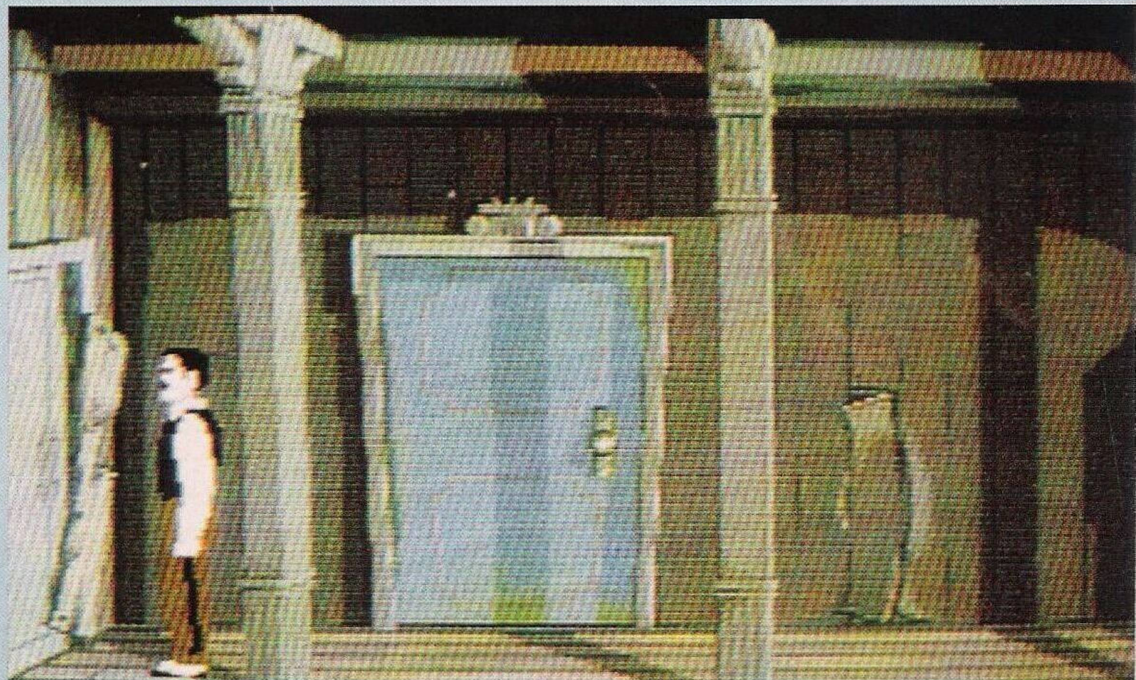
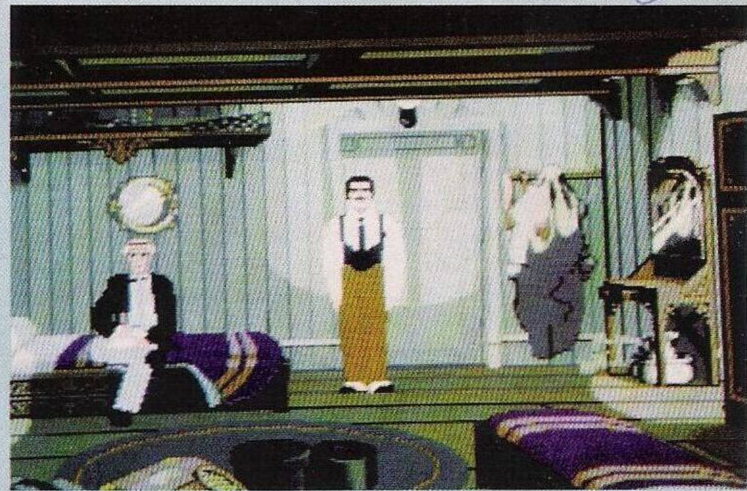
Porém, pouco tempo depois da

sua chegada, o magnata Niklos Karaboudjan (proprietário da embarcação) foi assassinado.

Estamos num navio em pleno mar alto, sem saída possível e um passageiro é o assassino, qual?

Este é o prefácio do "Cruise for a Corpse" ou em português, "Cruzeiro para um cadáver", muito propício à aventura e à intriga.

Além de circularmos pelo navio, o jogo ainda inclui um mapa do mesmo (para deslocações



directas), um relógio e um sistema de diálogo, fazendo lembrar o "Cluedo" e o "Murder".

As frases utilizadas neste sistema baseiam-se no relacionamento das personagens. é a partir daqui que recolhemos algumas pistas.

Todo este mistério nos faz lembrar histórias de detectives nos anos 20, em especial o "Morte no Nilo" de Agatha Christie, já que o protagonista tem várias semelhanças com o personagem "Hercule Poirot".

Para todos os adeptos de aventura, "Cruise..." é, sem dúvida, "o jogo". Composto por cinco disquetes (ui!) é susceptível de causar algumas hesitações. Afinal, são poucos os jogos que usam tal quantidade de disquetes, mas, acreditem que as merece. É o preço da qualidade!

Nome: "Cruise for a Corpse"

Género: Aventura

Gráficos: 87%

Animação: 92%

Som: 76%

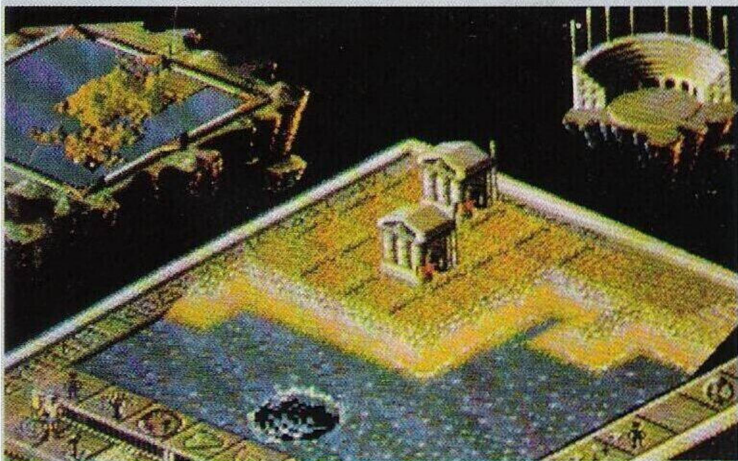
Originalidade: 93%

Total: 95%

Versões: Brevemente para todos os 16 bits



POKES & DICAS 115



“Night Shift” – Códigos de acesso aos níveis avançados (continuação da semana passada); 8 – ananás, banana, ananás, cereja 9 – ananás, limão, limão, cereja 10 – limão, banana, fruto azul, fruto azul 11 – banana, ananás, cereja, fruto azul 12 – cereja, fruto azul, banana, fruto azul 13 – fruto azul, cereja, banana, ananás

Acabamos esta secção com mais um bocado da solução do “Immortal”

Nível 3 – Código de acesso F47EF21000E10

Descemos a escada e a seguir abrimos a arca. Apanhamos o ouro e o feitiço das bolas de fogo.

Com o mesmo feitiço matamos a criatura e revistamo-la para encon-

mente, pois estamos disfarçados.

Passamos p’lo guarda e abrimos a arca, recolhemos o ouro e as bombas.

Regressamos à primeira, atravessamos a porta e retiramos o anel. Ao aproximarmo-nos do rei das criaturas somos avisados sobre os perigos que se avizinham.

Subimos a escada e apanhamos a jóia. Seguimos o caminho no diagrama e descemos as escadas.

Lançamos a faca para distrair as criaturas e entramos pela porta da direita. Usamos as bombas para paralisar os inimigos recolhendo de seguida a poção.

Bebemo-la e entramos na sala final. Matamos a criatura e largamos a jóia nas chamas púrpura para ser-

ZX Spectrum:

“Narc” – poke 35153,255: Poke 35149,255: Poke 35145,255

“Night Hunter” – Poke 30043,0

“Golden Axe” – Poke 60055,0: Poke 60060,0: Poke 60064,0

“Twin World” – Poke 62011,0

Commodore Amiga:

“Logical” – Códigos de acesso aos níveis mais avançados (continuação da semana passada); vitamin c, stunt ball, mirrorland, ace quest, boa boa boa, haunted house, the secrets, smiling joke, children go, it is atlantis, on the road, blue is first, wolfs moon, wild china, its logical, she compares, big mountains, tomorrow, teleporter jam, lever sunlight, new exodus, the peacepipe, final surprise, white miami, the final cut

“SCI” – Pausar o jogo e escrever “IN A GARDENIN”, sempre que premirmos a tecla “T” obtemos tempo suplementar

“Ruff’n’Reddy” – Durante a apresentação escrever “EVIL

NEVER DIES” para jogar com vidas infinitas

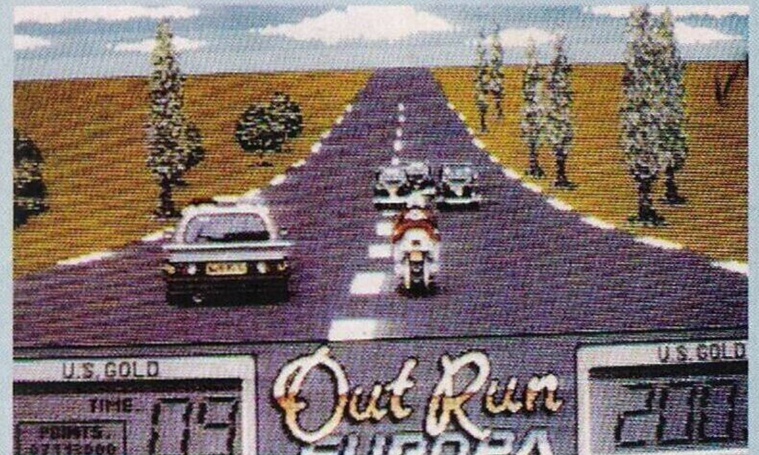
“Zanathrusta” – Códigos de acesso aos níveis; lucx, uvox, ipsx, orfe, zuvo, horc, dnar, hion, youa, jern, tuzo, lony, viwa, borz, jarx, efex, morq, scil,volq, gesa, iron, raro, meca, qotx

“Turrican 2” – Teclar “Help”, seguido de 1,1,4 e “ESCAPE” duas vezes seguidas para ficar com vidas infinitas

“The killing Game Show” – Para ter acesso ao mapa completo do jogo carregar em “Help” e escrever a frase “good luck”

“Saint Dragon” – Premir o botão de disparar do “joystick” e botão esquerdo do rato simultaneamente para obter vidas infinitas

“Toki” – Durante o jogo escrever “MICHEL JANICKI JEAN CHARLES SEYRIGNAC” para ficarmos com créditos ilimitados, carregando nas teclas das funções temos acesso directo aos níveis avançados



trarmos uma faca.

Uma criatura fugirá deixando atrás de si a porta aberta. Subimos novamente e descemos pela escada que se encontra no topo do ecrã.

Matamos outra criatura e revista-mo-la, igualmente, para apanhar o anel volúvel.

Descemos a escada e usamos o anel, agora podemos circular livre-

mos teletransportados à outra margem da fenda.

Descemos a escada e assim passamos ao 4º nível.

Agradecemos aos leitores Luís Lima, “Newgame” e “Predators” pelo material enviado.

“Correio da Manhã”, “Os Jogos no Computador”, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa

SECÇÃO DO LEITOR

Abrimos a secção do leitor desta semana com os leitores que pretendem trocar “software” por correspondência.

Tiago Rodrigues (Compatíveis PC) – Apartado 49, 3770 Oliveira do Bairro

Pedro Marques (Commodore Amiga) – Rua A, nº 33, Talhões, Vieira de Leiria, 2425 Monte Real

Luís Pereira (compatíveis PC) – Rua Bento Gonçalves, nº 19, 7520 Sines

Maria Braz (spectrum) – telefone (01) 4673577

O último leitor interessado em trocar “software” é da Amadora, mas além do endereço e do com-

putador que possui (compatível PC), nada mais indicou. Nem sequer nome ou tipo de programa preferido.

Apenas troca de “software”, os interessados podem escrever para a Av. D. José I, nº 65, r/c esquerdo, Reboleira, 2700 Amadora.

Proseguimos esta secção com os pequenos anúncios de venda:

Spectrum+2 com joystick – Helder, telefone 2022409

Commodore 64 com 2 joystick – Paulo Fernandes, rua do Pinheiro, r/c, Bairro Alto, 3530 Mangualde

Spectrum+2 e monitor fósforo verde – Filipe, Barrosa, lote B,

r/c, Abraveses, 3500 Viseu

Spectrum+3, impressora entre outros materiais – Dra^a Ermelinda Carvalho, Largo do Rochio, Malveira da Serra, 2750 Cascais

Finalizamos esta rubrica com a rectificação de um erro cometido há várias semanas atrás.

O clube identificado como “Spunik Soft” tem como verdadeiro nome “Sputnik Soft” (grande diferença!) e o concurso organizado por este clube tem prémios para todos os concorrentes.

A morada é a mesma: Largo da República, 16, Vieira de Leiria, 16, 2425 Monte Real.

PRÓXIMAS

A grande promessa do melhor jogo de 91 vem da “Electronic Arts” com a sequela de um jogo famoso há uns anos atrás

É o “Populous II” e mais mundos e adversários, num universo repleto de magia, guerreiros e deuses, são as primeiras impressões que temos deste futuro sucesso.

Tem lançamento previsto para o final do ano, em meados de Novembro/Dezembro. Esperemos que cumpram o prazo.

Depois de “Outrun” e “Superoutrun”, o mais famoso jogo de carros conhece novos percursos. O “Outrun Europa”, a novidade mais notória neste título, é a variedade de veículos controlados pelo jogador (carro, moto, barco).

Será que Portugal faz parte do itinerário?