

OS JOGOS NO COMPUTADOR

COVER GIRL POKER

177

Uma pitada de erotismo nos micros!!! Já lá vai o tempo em que o jogo "Samantha Fox Strip Poker" deliciava multidões. Os gráficos monocromáticos do Spectrum reproduziram a bela loura, provocando um sucesso até então nunca visto. Anos depois, as variações do poker e as justificações para exibir modelos nus têm sido alvos de diversas produções e em algumas ocasiões cruzado o mesmo caminho.

O erotismo (e a pornografia) não é novidade nos computado-

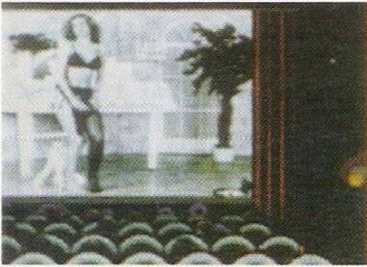


ram o jogador a apostar mais e algumas são peritas em "bluff". Ainda nesta área ficou muito por trabalhar.

A única novidade assinalável são as cenas de strip-tease.

Sempre que o jogador tira uma peça de roupa à oponente, a cena é exibida numa sala de cinema. Os gráficos são mais nítidos e a qualidade é evidente, em contrapartida há total ausência de cor.

Em jeito de conclusão, é um bom jogo de poker com a aliança de despir oito belas damas.



res, mas a sua aplicação ao entretenimento, sob padrões comerciais e aceitáveis, continua a ser um domínio quase exclusivo do estilo Strip Poker.

Esta produção não acrescenta nada de original e nem é com certeza essa a intenção dos programadores, neste género. É importante mostrar belos corpos, e essa tarefa é cumprida.

"Cover Girl" propõe ao jogador despir oito belas e jovens modelos, entre as quais destacamos Maria Whittaker, já habituada a produções de videojogos. Este rol de estrelas foi extraído do jornal britânico Daily Sport.

Após a apresentação e as diversas opções (1 a 3 jogadores, diálogos, som), o jogador debate-se com o primeiro problema, a escolha da "parceira". É uma decisão difícil, já que todas são... assim... bonitas!

Os comandos do poker dispensam comentários: apostar (a quantia fica por conta do jogador, já é uma vantagem não se limitar a montantes pré-estabelecidos), desistir, dobrar a aposta, mudar as cartas e chamar, isto é, pôr termo à jogada.

Para os inexperientes, a Portidata inclui nas instruções uma pequena lista com os valores das cartas e as respectivas combinações. A título de curiosidade lembramos que a combinação de mais valor é a sequência real: dez, valete, dama, rei e ás, todos do mesmo naipe.

Os gráficos, a essência de qualquer jogo de Strip Poker, são bons mas deixam um sabor a pouco... As fotografias coloridas (de corpo inteiro) estão ligeiramente desfocadas. Era possível digitalizar com maior qualidade e nitidez.

As meninas costumam animar o jogo com algumas palavras, inci-

Nome: "Cover Girl Strip Poker"

Género: Poker

Gráficos: 81%

Animação: 59%

Som: 72%

Originalidade: 49%

Jogabilidade: 90%

Total: 83%

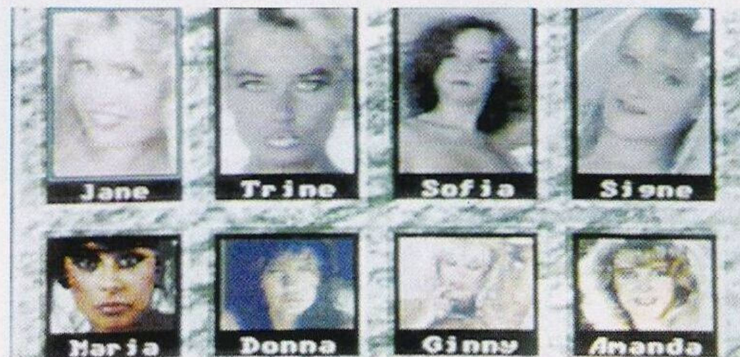
Versões: PC e Amiga

PVP: 4.995\$00

(Instruções em Português)

PS: Venda não aconselhável

a menores de 16



ADQUIRA PRODUTOS

CORREIO
da manhã

NA NOSSA LOJA SHOPPING CENTER NAS AMOREIRAS

DICAS



NOTÍCIAS

“Software” legal ameaçado!

Desde já pedimos desculpa pela demora na publicação de jogos. A razão de tal acontecimento foi a falta de novidades.

O nosso fornecedor, a Portidata, à semelhança do que tem acontecido na maior parte da Europa, tem vindo a reduzir o catálogo de títulos para o Commodore Amiga.

Uma vez que nesta máquina a pirataria continua incontável, não se torna rentável continuar a apostar na mesma. A título de exemplo) a editora Psygnosis, uma das mais conceituadas no mercado de videojogos, tem programado para 1993 um número de edições bastante reduzido para o Amiga, sendo o forte para os compatíveis PC.

É um desfecho feliz para o detective Raoul, que resolveu mais um caso, mas para as vítimas...

A justiça dará conta do resto.

Entretanto, Raoul regressa ao seu escritório.

FIM

Quanto à nossa intervenção na rubrica também é a despedida. No próximo domingo regressamos com mais material e jogos. Até lá continuem a escrever para: **Correio da Manhã, “Os jogos no Computador”**, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.

usar a chave de fendas nos parafusos. Operar o interruptor.

Utilizar a chave de fendas nos parafusos e operar o interruptor novamente.

17H10: Entrar no Hall inferior

17H20: Cabine da Suzanne. Examinar o corpo da Suzanne (estendido no chão)

17H30: Cabine do capitão. Apanhar o livro “Técnicas do Karaboudjian”

17H40: Entrar no escritório do Nicklos e examinar a biblioteca, colocar na estante o livro recolhido no quarto do capitão.

Remexer a ordem dos livros até obter a palavra “INCAL” (na lombada). É uma operação muito simples.

17H50: Entrar pela passagem secreta, matar o mafioso.

18H00: Investigar o mafioso.

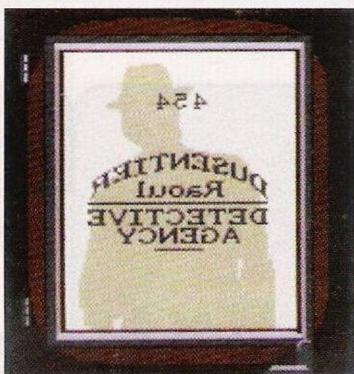
18H10: Apanhar a marionete.

18H20: Entrar na sala dos fumadores e mostrar a marionete a Daphne.

A nossa intervenção na aventura está perto do fim. Resta-nos reunir todos os personagens e acusar o criminoso.

Quem será o autor de tal hediondo crime? Nada mais nada menos do que o mordomo. Surpreendidos???

Na realidade, Hector não é um mordomo vulgar, mas um assassino contratado pela Mafia e o seu nome é Dimitri Ostrovitch.



O prometido é devido!

Este domingo contamos com a terceira e última parte da aventura “Cruise for a Corpse”. As advertências e dicas das publicações anteriores repetem-se neste último trecho.

“Cruise for a Corpse”

16H00: Parar diante da cabine da Rébecca. Aguardar uns instantes e entrar.

Repetir a operação anterior com os quartos dos personagens: Daphne, Raoul e Fabiani. Há uma excepção nesta série de comandos. Na cabine do Raoul o detective deve permanecer à entrada, isto é, não deve avançar para o interior



do quarto.

16H10: Hall inferior. Pedir todas as informações possíveis à Desire.

16H20: Entrar na cabine do Raoul e examinar o documento do Hector.

16H30: Entrar no quarto do Hector.

16H40: Cozinha. Apanhar a caixa aberta, abrir o alçapão e recolher o pé-de-cabra. Utilizar o mesmo para a lata sobre a mesa de madeira (junto do elevador).

Apanhar a bobine de filme. Utilizar o pé-de-cabra na caixa e depois desta operação resta usar ambas as caixas, uma sobre a outra.

16H50: Entrar na sala das máquinas para apanhar a chave de fendas.

17H00: Recinto dos fumadores. Puxar o projector e examiná-lo de seguida, introduzir a bobine e

PISCINAS



ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
PROJECTOS E MONTAG
CENTRAIS DE PRESSÃO
GRUPOS SUBMERSÍVEIS
GRUPOS ELECTRO-BOMBA
MOTORES ELÉCTRICOS
ALTERNADORES
MATERIAL ELÉCTRICO
REBOBINAGENS
MOTO-BOMBAS
MOTORES DIESEL
TUBAGENS E ACESSÓRIOS
QUADROS DE CONTROLO
TRATAMENTO DE ÁGUA
E PISCINAS

Consulte-nos
Estudamos
caso a caso

HIDROMOTORES, L

SEDE: Trav. do Carvalho, 12 (Esquina com a Rua de S.

1200 LISBOA

Telefones 342 35 65 - 346 34 52 / 347 19 83

OFICINA: Calçada da Bica, 24 r/c 1200 LISBOA

Telefone: 346 15 67