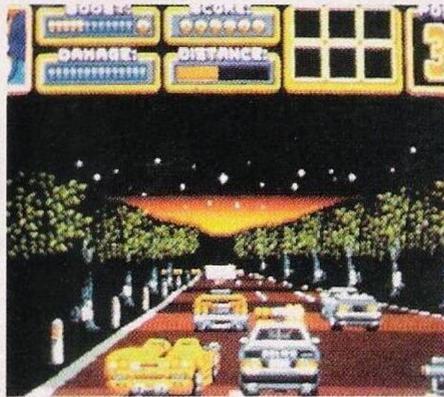


OS JOGOS NO COMPUTADOR

CRAZY CARS III



que o terceiro prêmio, geralmente, nem paga a inscrição!

Os cenários têm uma variedade muito rica e são de uma beleza inspiradora, exibindo montanhas, metrópoles, desertos, florestas ao pôr-do-sol e cenas nocturnas. Tudo isto combinado com as condições atmosféricas como, por exemplo, neve e chuva.

O nosso bólido pode sofrer uma constante melhoria para contrabalançar a crescente adversidade do meio, assim podemos comprar uma panóplia de equipamento como pneus novos para a chuva ou neve, caixas de velocidades manuais ou automáticas que permitem elevar a velocidade de um mínimo de 272 km/h a um máximo de 352 km/h, óculos de infravermelhos para facilitar a condução nocturna, detectores de radares da polícia, supertravões e outros mecanismos maravilhosos.

Outro atractivo do jogo é a inteligência artificial dos nossos rivais e da polícia. Os inimigos mostram logo a sua autoconfiança no momento em que as apostas são feitas – operação

ou não, posses para ingressar nos respectivos percursos.

A medida que avançamos, as provas são cada vez mais difíceis e complexas. O computador adverte-nos acerca das eventualidades: as condições climáticas previstas, o preço da inscrição, o montante do primeiro prêmio, a capacidade dos participantes locais, fotografia dos pilotos profissionais, o nome e local da corrida e, por último, as probabilidades de vigilância policial. Convém avisar que, muitas vezes, o jogador ganha tudo ou nada, já



que precede a prova – e se elas podem ser uma fonte de recursos pararela, podem também levar muito boa gente à falência.

Os nossos adversários procuram fazer circular o capital e investem, também, no sentido de tornarem os seus carros cada vez mais potentes. Já a pista é uma verdadeira arena onde as “quadrigas” se digladiam numa luta encarniçada pelos lugares cimeiros. Outros há que têm truques ainda mais desonestos como “Capone”, um dos concorrentes que, como todo o “gangster” que se preza, tem excelentes conhecimentos na polícia.

A polícia busca qualquer transgressor do limite de velocidade, facto que, por vezes, pode ser benéfico, pois se um dos nossos opositores circular a uma velocidade superior é ele que passa a ser o inimigo público n.º 1. Se o mais cómodo é tentar ignorar a polícia e seguir caminho, torna-se muito desagradável pagar uma infração inegável como aquelas em que existe uma foto comprovativa do excesso cometido. Os vigilantes podem fazer algo que dói ainda mais: abalar o nosso lindo Lamborghini até à sua completa paralisação.

O produto da Titus tem gráficos interessantes e a animação consegue efeitos realistas e, também, muito bem imaginados. A mácula deste jogo é sem dúvida nenhuma, o som que, sem ser muito irritante, é uma nódoa lamentável, mas que pode ser perdoada.

Além disso é impossível a opção de dois jogadores, o que num jogo deste gabarito é uma falta que deve ser assinalada.

Pensamos que este jogo, dentro do seu estilo, é mais uma estrela a juntar à constelação dos grandes simuladores automobilísticos a que já pertencem: Vroom, Lotus III, Microprose F1 GP e Super Cars II.

Nome: **Crazy Cars 3**
Gênero: **Ação/Simulador**
Gráficos: **93 %**
Animação: **94 %**
Som: **77 %**
Originalidade: **83 %**
Jogabilidade: **92 %**
Total: **91 %**

Não há duas sem três, diz a sabedoria popular e por isso fomos apresentados com a terceira parte desta saga criada pela firma Titus. **Crazy Cars 3** propõe-se pôr-nos ao volante de uma viatura de sonhos: o Lamborghini Diablo.

O nosso condutor, longe de ser um magnata, em virtude das suas parcas economias, resolve investir nas suas habilidades automobilísticas e inscrever-se nas corridas de sábado à noite, provas altamente letais e ilegais. O carro fora-lhe vendido a preço módico por um amigo, também ele um “saturday night racer”, que por motivos de saúde resolve desfazer-se do veículo de luxo. Enfim ossos do ofício...

Dada a penúria do protagonista, ele resolve começar por baixo, partindo à conquista da estrada na 4.ª Divisão e, só após ter progredido material e espiritualmente, pode avançar para os escalões superiores.

Os campeonatos são divididos em 15 corridas, cada uma com características diferentes. O cenário desta correria é o gigantesco mapa dos Estados Unidos, polvilhado com estrelinhas indicando se nós temos,

DICAS

189



“DICAS”

Continuamos esta semana com a segunda parte da solução de Indiana Jones IV que agora nos foi gentilmente enviada pelo nosso leitor Amílcar Nascimento. Voltámos a repetir que esta é apenas uma das soluções possíveis para a aventura, sendo, todavia, tanto para o Commodore Amiga como para os compatíveis PC. Recapitulamos desde a altura em que “Indy” partia de Argel para Monte Carlo.

Primeiramente devemos procurar Mr. Trottier. Alain Trottier é um homem com um fato escuro e cabelos grisalhos. Dirigir-se-lhe e dizer-lhe que és Indiana Jones do colégio Barnett é o primeiro passo.

Afirmar, depois, que és um grande aventureiro. Reentrar no hotel e falar com Sophia. Ela revelará o nome de “Nur-Ab-Sal”. Regressar à entrada do hotel e falar de novo com Mr. Trottier, dizendo-lhe que foste enviado por “Nur-Ab-Sal”. Ele fará uma pergunta, a propósito de Atlântida, cuja resposta está no Diálogo perdido de Platão. Em seguida tenta apresentá-lo a Sophia. Sobretudo não lhe digas que ela quer fazer magia com ele ou que lhe vai dar um

“show”. Leva-o ao quarto do hotel. Já dentro do quarto pede a Sophia que se ocupe de Trottier por uns instantes. Durante esse tempo, abrir o cofre por detrás do espelho e apanhar a colcha e a lanterna. Abrir a caixa dos fusíveis e tirar a secção da alimentação. Utilizar a colcha, a lanterna e a máscara (nesta sequência) e Alain fugirá do quarto, deixando um disco de pedra em cima da mesa. Apanhar o disco, apanhar um táxi e voar para Argel.

Argel (2):

Regressar à loja de Omar. Diz-lhe que estás interessado na Atlântida e mostra-lhe o disco como prova. Ele revela que traçou um mapa de uma gruta que encontrou no deserto. Declara-lhe que irás à gruta para verificar. Não fiques preocupado se voltares de mãos vazias. Ele irá propor trocar a máscara por outra coisa, ao que nós acedemos. Ouvir as ofertas de Omar quando ele diz: RED WAGON, YELLOW SCARF, etc. O importante são as cores (que podem variar de jogo para jogo). Ficar com um objecto e oferecê-lo ao mercador que se encontra por detrás do atrador de facas, virado à esquerda. Se o mercador recusar os objectos, por não gostar das cores, questioná-lo acerca da sua preferência e trocá-los posteriormente na tenda de Omar.

Quando o mercador nos der o “Squad-on-a-stick”, dar o mesmo objecto ao mendigo em troca de um bilhete do dirigível. Subir e mostrar o bilhete ao vendedor.

Arranjar um lugar no balão e, quando já tivermos a uma altitude considerável, cortar a corda com a faca.

No balão

O balão não é difícil de pilotar e de ir ao encontro do ponto assinalado com um X. Aterrizar nos campos dos nómadas e fazer-lhes perguntas sobre o mapa. Eles indicam a direcção a seguir. Caminhar em direcção ao X assim que estiver à vista e aterrizar nas proximidades para, em seguida, irmos para as ruínas.



O lugar abandonado

Descer a escadaria. Neste momento estamos numa caverna grande e sombria. Apanhar a jarra (Clay) e o tubo em borracha. Regressar ao camião abandonado e utilizar o tubo no reservatório do camião. Depois serve-te da jarra e do tubo para retirar o combustível. Volta a descer a escada e utiliza a jarra cheia de gasolina no “Metal Cap”. Põe a funcionar o gerador eléctrico. Apanha o “SHIP RIB” e utiliza-o no muro da direita. Apanha a tampa em madeira, sobre a mesa e usa-a no muro. Serve-te do disco de pedra no orifício. Observa o livro para saberes como alinhar o disco em questão. Quando tiveres posto o disco na posição correcta encontra Sophia que te dará um detector de oricalco e, também, um

capuz. Abre o gerador eléctrico, fecha-o e apanha a vela (ceramic thing). Ir ao sítio do veículo abandonado, abrir a capota e pôr a vela no motor. Fechar a capota, subir para a viatura e partir para Creta.

Creta

Ir para a direita e seguir o caminho. Atravessar a ponte e seguir o caminho para a esquerda. Apanha a luneta de medição. Agora vai para o achado arqueológico e explora todas as diferenças até chegares a uma peça onde o muro está pintado por cima com um esquema (que varia). Quando tiveres observado a pintura sai e tenta localizar os cornos do desenho, mais ou menos centrais. Examina a pedra à esquerda de um dos cornos. Verás uma estátua. Utiliza o aparelho sobre ela. Alinha o visor para o corno da esquerda (uma coluna) e marca o ponto. Repete a operação no corno da direita (coluna direita) e ficará marcada a intercepção. Isto parece complicado mas, com a prática, vai lá. Cruzar sobre o X o “SHIP RIB” e apanhar o segundo disco de pedra...

Por esta semana ficamos no segundo disco de pedra. Esperemos que permaneçamos na nossa companhia para o próximo e continuem a enviar material.

Secção do Leitor

Esta semana decidimos pôr pequenos anúncios dos nossos leitores, quase todos de vendas:

– **Commodore Amiga 500** com 1 mega de RAM, **modelador TV** e 20 disquetes. Paulo Castro, Apartado 53, 3880 Ovar (Tel. 056-573350)

– **PCI/Olivetti com monitor policromático CGA**. Contactar Rui Duarte, Rua José Tagarro 55 R/Esa, 2070 Cartaxo (Tel. 043702247)

– **Schneider EuroPCII + Joystick + Placa**. Helder Duarte, Rua da Liberdade n.º 91 - 2.º Esq., Baixa da Banheira, 2830 Barreiro.

O nosso amigo do Barreiro anuncia, também, um clube PC, chamado “**Crazy Computers**” com morada idêntica.

