

JOGOS DE 8 BITS Por VÍTOR PEDRO

HEWSON AVANÇA COM NOVO ÊXITO

Título: DELIVERANCE (STORMLORD II)

Depois de sucessos como *Cyberoid*, *Exolon* e *Stormlord*, Raffaele Cecco resolveu continuar a seqüela do último.

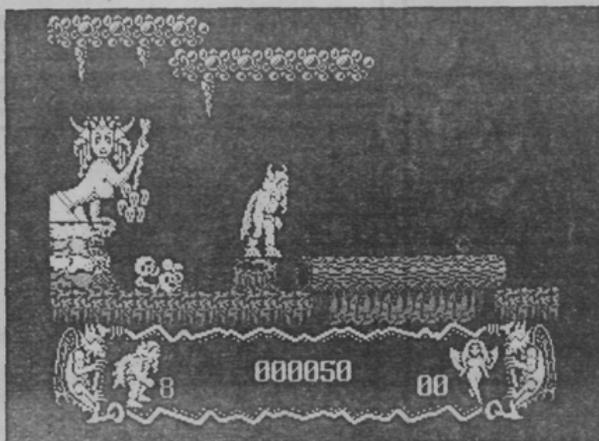
A Hewson vai por certo cativar aqueles amantes dos heróis «gigantes», ou pelo menos dos que não obrigam a ter uma lupa sempre por perto. A verdade é que, só pelo colorido da imagem, vale a pena ver este jogo no Spectrum.

A história é a mesma só que a jogabilidade foi aumentada mas, apesar disso, há ainda muitos monstrosinhos a abater (os cá do pogo que não nos levem a mal).

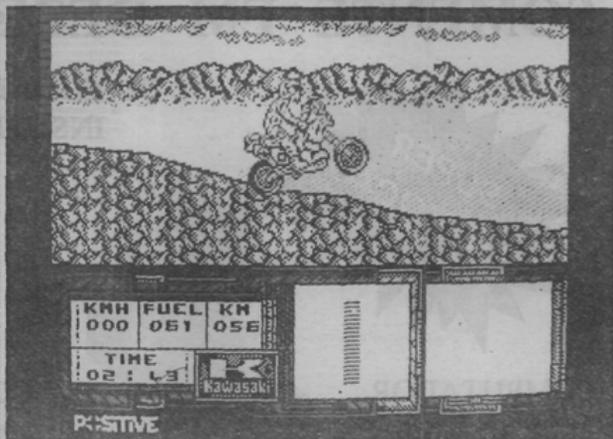
Começando a jogar é difícil parar, com cenários envolventes e ainda para mais com as nove vidas que se encontram disponíveis, para que não se deixe de jogar *Stormlord II* pelo facto de parecer difícil.

Portanto, está tudo a favor da Hewson e a reedição de um êxito antigo levou desta vez a melhor, o que nem sempre acontece, nos dias que correm.

Gênero: Acção
Gráficos: 8
Movimentos: 7
Dificuldade: 7
Conselho: Espreite, pode ter uma agradável surpresa.



Muita cor e bicharada, partes integrantes do ambiente de *Stormlord II*, fazem deste trabalho da Hewson um jogo extremamente jogável



Uma imagem elucidativa do desespero do piloto. É tudo areia... como no deserto

RAIDE AFRICANO COM MUITA AREIA

Título: AFRICAN TRAIL SIMULATOR

A Positive lançou para o mercado um simulador que só deve ser jogado por quem tenha muita, muita paciência.

De princípio nem está mau de todo, com todos os preparativos para a corrida que começam pela escolha da moto, só que a ideia de percorrer mais de 700 km não é nada animadora e por isso existem três motos diferentes: uma Derbi de 50 cc (com um consumo reduzido mas uma velocidade máxima que deixa muito a desejar), uma Aprilia de 125 cc, uma Tuareg já mais competitiva, e, finalmente, uma Kawasaki 650 cc (uma Tengai que faz crescer água na boca e que «bebe» que se fartal).

Escolhida a moto, é só preparar as coisas e dar à chave.

Os apetrechos para a viagem são constituídos por muito combustível (no caso de se pretender voltar a casa), uma mala de primeiros socorros, uma arma, um mapa e uma bússola, sendo estritamente necessário optar pelo fuel, a bússola e a mala de primeiros socorros. Aqueles que já se considerarem artistas no domínio da moto, em vez

de escolherem a mala optem pelo mapa porque deste modo poderão percorrer 720 em vez de 960 km.

Chegados à corrida, a solidão é a nossa única companhia, nem sequer uma moto para tornar o raide mais renhido.

Apesar deste *African Trail Simulator* não estar mau no capítulo gráfico, acaba por perder muito na jogabilidade, não devendo por isso entusiasmar os adeptos do género. É que não há muito gente por aí que pretenda estar a jogar mais do que meia hora a ver só areia.

Gênero: Simulador
Gráficos: 7
Movimentos: 6
Dificuldade: 6
Conselho: Procure que encontrará melhor



JOGOS DE 8 BITS Por VÍTOR PEDRO

MAPA DE: **TUSKER** POR: **SOFT CLUBE** PARA: **A*CAPITAL**

PRIMEIRA FASE:

LEGENDA:

- R-REMOIDINHO
- T-TUAREG
- R-NATIVO
- C-CROCODILO
- *-COMECO
- 1-CUCHILLO
- 2-CANTINHEIRA
- 3-ACIDO
- 4-PISTOLA
- 5-MACHADO-PEPITAS
- 6-BELAS
- 7-USAR MACHADO
- 8-USAR ACIDO
- 9-LIVRO NO COFRE

MAPA DE: **TUSKER** POR: **SOFT CLUBE** PARA: **A*CAPITAL**

SEGUNDA FASE:

LEGENDA:

- 1-CHAVE
- 2-USAR CHAVE
- 3-MEDICINA
- 4-CERILLAS
- 5-USAR MEDICINA, CHAVE
- 6-USAR CERILLAS, ORBE
- 7-USAR CHAVE E ORBE
- 8-NATIVO
- 9-COMECO

MAPA DE: **TUSKER** POR: **SOFT CLUBE** PARA: **A*CAPITAL**

TERCEIRA FASE:

LEGENDA:

- M-MONSTRO VOADOR
- H-HOMEN PRIMITIVO
- P-PEDRA
- 1-MATAR MONSTRO
- 2-USAR PEPITAS
- 3-TABLON, MARTELO
- 4-PLANTA CARNIVORA
- 5-IDOLO
- 6-USAR MARTELO, IDOLO
- 7-COLOCAR IDOLOS
- 8-USAR TABLON
- 9-USAR PEDRAS
- F-GUARDA DO TEMPLO

Pokes & Dicas

HOJE temos por aqui o mapa de *Hostages*, prometido na última semana, quando da publicação do trabalho sobre o jogo da autoria do Ricardo Figueira e, quanto a Pokes & Dicas, mais uma vez o Softclub tem destaque com variadas dicas. Há ainda espaço para alguns pokes enviados pelo leitor Rui Pedro.

Tusker
A morada Bº do Miradouro, Rº 4 de Infanteria nº 8, 2665 Catujal-Sacavém já se tornou famosa aqui para os lados do Povo. Desta vez, o ataque é composto por um comboio de três caixas, que incluem o mapa do Tusker. Passemos então à resenha:

Techno Cop - Quando for na estrada, na condução da viatura, tenha cuidado ao dar as curvas e com o choque nos carros adversários, pois perde tempo.
Quando o herói se encontra fora da viatura para caçar os bandidos, deve-se investigar bem escondido. Não se deve esquecer das munições que pode apanhar e muitos outros objectos importantes para ajudar a completar a missão.

Quando prender o bandido, regressa-se ao ponto de partida para voltar à condução do automóvel e avançar na missão do polícia.

Power Pyramids - Deve-se tentar aumentar a velocidade, a bola torna-se relativamente mais fácil e ról em algumas situações do jogo. É necessário tomar muita atenção, pois durante o percurso aparecem muitos obstáculos, um deslize do jogador e perde-se uma vida importante para avançar no percurso.

The Fury - Avance sempre a alta velocidade e vá travando para deslizar o alvo quando o mesmo se encontra apontado para a viatura.

Wolf Cup Carnival - Para marcar muitos golos, finte o adversário em ziguezague até chegar à baliza, depois chute cruzado. É uma tática infalível quando bem executada.

Dragon Ninja - Para matar os inimigos disparem baxados, pois é a maneira mais fácil de os matar.
The Games «Summer Edition» - Na prova de ciclismo pedale sempre ao máximo, não desespere quando o computador se distancia, porque na parte final do percurso iremos alcançá-lo e ultrapassá-lo. Na prova do saltos para a água é preciso ter prática e paciência para se efectuarem bons saltos.

Double Dragon - Os inimigos morrem mais rapidamente quando se carrega na direcção onde eles se encontram e, simultaneamente, em FIRE e cima.

Snooker Steve Davis - Neste jogo, o computador dá-nos a indicação das bolas a tacar, a respectiva trajectória das bolas é: 2 - Amarelo, 3 - Verde, 4 - Castanho, 5 - Azul, 6 - Cor-de-rosa, 7 - Castanho.

Pat Land - Quando der saltos, tenha em atenção os inimigos voadores que aparecem de repente, pois um simples salto pode custar uma preciosa vida.
1942 - Quando aparecer o bombardeiro, coloque-se rapidamente ao lado dele. Quando este disparar, venha a baixo e despeje uma boa carga de munições no chão - depois volte rapidamente para o lado dele e espere que ele dispare novamente. Ter cuidado, porque há aviões que rodam e voltam atrás.

Ninja Commando - Quando os inimigos estão a pisar nos nos matam.
The Bounty Hunter - Quando chegarmos ao lugar para deter o comboio, para se matar melhor os inimigos, deve-se disparar antes de o alvo chegar a eles porque, com o andamento do comboio, as balas desviam.

Mean Streak - Teclado S - cima, X - baixo, O - esquerda, P - direita, SPACE - disparar.
Bubble Bobble - Quando só tivermos uma vida, premir 1 ou 2.

Astro Marine Corps - Teclando «CREEP» na tabela de recordes, obtém-se vidas e tempo infinitos.

Captain Sevilha - Código 2ª parte - 579527.

Mais pokes
E agora alguns pokes:
Fairlight - POKE 61929,0 (vidas)
POKE 63511,24 (portas abertas)
POKE 55813,62 - POKE 55814,0 (screens desenhados)
POKE 62830,24 (os objectos passam a ter peso nulo)
POKE 62199,201 (os Inimigos cegam)
Chronos - Na tabela de hi-score escrevemos «Jing li Baby» e no menu pressione a tecla 4 para accionar o Megalaser.
Enduro Racer - POKE 42144,0 (tempo infinito)
Tarzan - POKE 51185,183 (vidas)
Tour de France - POKE 41998,201 (imundidade)
POKE 42065,0 (vidas infinitas)
POKE 44610,201 (o tempo pára)
POKE 40978,0 (terminamos sempre em 1º)
Batman - POKE 34798,0 (vidas infinitas)
POKE 31609,0 (escudo infinito)
Subotour 2 - 2º nível: JONIN
3º nível: KME
4º nível: KUIJIKIN
5º nível: SAMENJITOU
6º nível: GENIN
7º nível: MILUKOTA
Robocop - POKE 32701,0 (vidas)
Phantom - POKE 43210 (vidas)
Motor Bike Madness - POKE 63201,0 (9 vidas)
Gonnes - 10 LOAD *** CODE 40000:
RANDOMIZE USR 40000
20 LOAD *** CODE: POKE 33247,100:
POKE 33489,0
30 RANDOMIZE USR 33168
Pink Panther - POKE 27616,201 (sonâmbulo imóvel)
POKE 27619,201 (o Inspector não aparece)
POKE 24884,24 (a munição não toca)
POKE 27314,201 (a panela não tem sono)
Last Ninja 2 - POKE 30684,200 (policia intolerante)

Silkworm
Uma carta do CuiVelas completa o espaço desta semana. O Rui Pedro Lopes, morador na rua Dr. Sidónio Pais, nº 31 - 3º Esqº envia-nos pokes, dicas e um pedido de ajuda:
Barbarian - POKE 37480,0: POKE 37481,201
Silkworm - POKE 47894,0
R Type - POKE 33374,0: POKE 37129,201
Scoby Doo - POKE 29614,0: POKE 42144,0
After Burner - POKE 39871,0: POKE 39872,62: POKE 39873,5
Chuckie Egg 2 - POKE 65535,184
Match Day 2 - POKE 42405,0
Virus - POKE 37835,0: POKE 44942,167
Jet Pac - POKE 25020,0
Marauder - POKE 36408,201: POKE 6047,36 (imundidade)
Dark Side - POKE 47586,0: POKE 45448,0 (combustível, tempo e vidas infinitas)
Buggy Boy - POKE 39552,62
Crazy Cars II - POKE 29405,0
Agradamos as dicas:
Coliseum - Premir I-S-A-B-E-L para vidas infinitas.
Humptroy - Premir E-A-S-Y para vidas infinitas.
Navay Moves (código 2ª parte) - 63723
P47 - Na tabela de pontuação escrever ZEBEDEE para vidas infinitas.
Sof Negro - Carregar em V para vidas infinitas, ou em 1,2 V para imundidade.
Wizard Lair - Códigos de acesso: Caik, DuNgN, Lyons, GryPT, LIAYR, Vault.
E enfim, o pedido de ajuda: **Indiana Jones and the Last Crusade** - O que é que se tem de fazer no 2º nível? Quem o souber envia a resposta para a minha morada.

HOSTAGES

FEITO POR:
RICARDO FIGUEIRA

NIVEL 1

NIVEL 2

2º ANDAR

X - Deixar um membro da equipa

MEMBROS:

- DELTA
- MIKE
- JON

LEGENDA:

- - São da equipa. (NÃO MATAR)
- - INIMIGOS
- ≡ - ESCADA

A MATAR:

- HOTEL
- BRANCO
- TANGO

GUIA TV «A CAPITAL» - XXXV

Linha a linha

Com o Natal a bater à porta, o José Baptista lembrou-se de nos enviar uma cartinha alusiva à data, que nos permitiu diante do computador ver a conhecida «Noite de Paz» com a alegria do son dos sinos e o encanto de quem viaja por uma daquelas histórias de Charles Dickens. Aqui fica então a música:

- 10 REM by José Manuel Calha Baptista
- 11 REM R. Júlio Dinis, nº 12 - 2ª Frente
- 12 REM 2830 Barrelro
- 20 PRINT AT 7,6, «NOITE DE PAZ»:
DRAW 255,17,3
- 30 DRAW -255,0: DRAW 0,-175:
FOR A=1 TO 47: READ N,D:
BEEP N/6; PAUSE 2: NEXT A
- 40 DATA 3,7,1,9,2,7,6,4,3,7,1,9,2,7,
6,4,4,14,2,14,6,11
- 50 DATA 4,12,2,12,6,7,4,9,2,9,3,12,1,
11,2,9,3,7,1,9,2,7,6,4
- 60 DATA 4,9,2,9,3,12,1,11,2,9,3,7,1,
9,2,7,6,4,4,14,2,14,3,17,1,14,12,11
- 70 DATA 6,12,6,16,3,12,1,7,2,4,3,7,
1,5,2,2,6,0,2,0

SANYO

COPIADORAS

A SOLUÇÃO INTELIGENTE

MODELOS SFT-Z-120/120F

REPRESENTAÇÕES JOSÉ PEREIRA, SA
LISBOA - PORTO

SEDE: LISBOA
TEL: 346 7819 - 346 7806
FAX: 346 6007

DELEGAÇÃO:
TEL: 493790
FAX: 494627