

"REACH VOLLEY"

Já esperado com alguma expectativa, só há bem pouco tempo é que "Beach Volley" se vê concretizado no "Spectrum".

Esta edição vem mesmo a calhar, com os raios de Sol da Primavera a convidarem para um jogo amigável de vôlei sob a areia da praia.

Embora não tenha nada a ver com o jogo, o primeiro desenho a surgir no écran é uma marioneta a ser manipulada por uns fios, com um aviso contra a droga, em que se pode ler a seguinte mensagem "Não jogue com a tua vida"

O responsável por este recado é a Fundação de Ajuda contra a Drogadiccion (FAD).

Pelos vistos os nossos "hemanos" espanhóis encontraram modos diferentes de apelar à juventude para que não use drogas. Este sábio aviso aparece no écran em letras gordas e coloridas.

Quando o jogo carrega, podemos sempre redefinir o teclado bem como o número de jogadores.

Depois destes protocolos há ainda os níveis. Com o sistema de carregamento de "Ocean" não há nada que enganar.

O computador indica qual o nível que procura, qual o que encontrou e se no momento está algum a ser introduzido.

Cada nível é pequeno para evitar trabalhos, pois quando estes são grandes, torna-se difícil distinguir o fim do princípio.

Quando finalmente o jogo começa, sentimos um misto de desapontamento e admiração ao mesmo tempo.

Admiração porque a versão "Spectrum" está incrivelmente fiel aos 16 bits. Os gráficos são igualzinhos, só diferem na cor, mas a jogabilidade é a mesma, até no pormenor dos bonecos se atira-

rem ao chão para apanharem a bola.

Um desapontamento, porque estávamos à espera que o jogo fosse mais completo e realista.

O espaço de acção é muito reduzido, o que por vezes resulta em tentativas vãs de servir a bola. Quando reparamos qual é o boneco que vai fazer o serviço, já a bola tocou no chão.

Mas tendo em conta todas as desvantagens, "Beach Volley" vale a pena.

Então se jogarmos ao ritmo dos "Beach Boys", a harmonia é perfeita.

Vencer o computador é uma tarefa árdua mas há duas maneiras de o fazer, por pontos (sete no total) ou tendo uma vantagem (basta um ponto) quando a duração do "set" acabar.

Pelo primeiro processo é quase impossível pois cada "set" tem a miserável duração de quatro minutos e marcar tantos pontos em

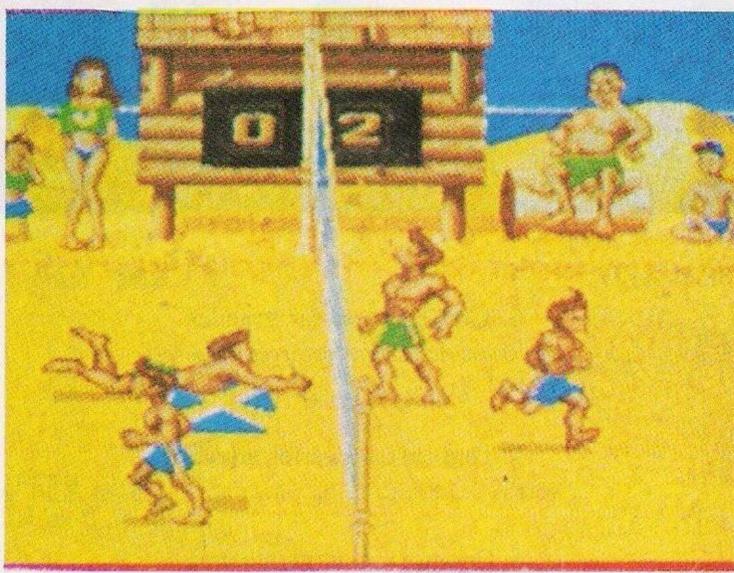
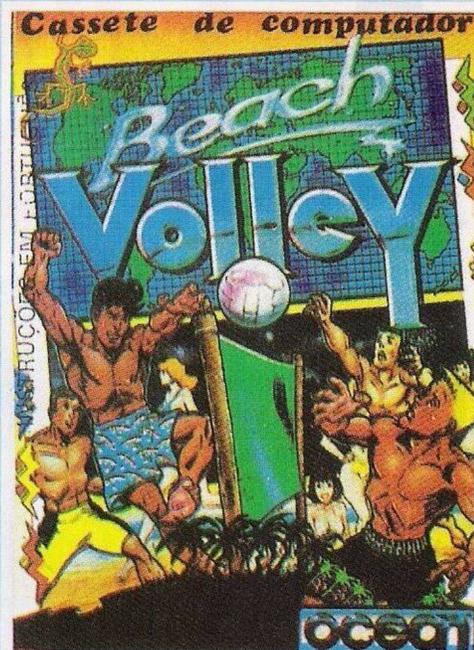
tão pouco tempo, é de loucos.

O segundo modo já é mais viável. Basta aguentar um resultado favorável até o tempo acabar, tal como fazem no futebol.

Sempre que conseguimos ganhar ao computador vê-se no mapa mundo a rota do nosso próximo destino.

De certeza que nesta "tourné" pelas praias do mundo não figuram a Costa da Caparica ou o Algarve, o que é uma injustiça!

Sempre que os jogadores oponentes façam um lançamento é assinalado no nosso campo onde vai cair a bola. Mas, por vezes, não chegamos a tempo de evitar o desastre.



Quando os serviços são feitos junto à rede ou quase, podemos fazer uma barreira, obrigando a bola a voltar para trás.

Ao "Beach Volley" foi ainda adicionada a possibilidade de ser jogado, simultaneamente, por dois jogadores.

Os gráficos, como já foi dito anteriormente, não podiam ter ficado melhor. Embora sejam monocromáticos não lhes falta um único detalhe, quer nos bonecos, quer nos cenários de fundo.

Quem gostar de vôlei ou de jogos de desporto, não pode perder esta última loucura.

Melhor do que isto só nos computadores de 16 bits e nas máquinas de jogos.

Nome: "Beach Volley"

Género: Acção/Desporto

Gráficos: 90%

Dificuldade: 80%

Som: 50%

Apreciação Global:

Imprescindível

PRÓXIMAS...

Foi na passada semana que inaugurámos este espaço e aqui estamos de novo para destacar as últimas novidades em videojogos.

O nosso primeiro destaque vai para o último trabalho de Bob Williams (colaborador da Cineware), "Knights of the Crystallion", um jogo estranhíssimo, onde temos que conquistar o título de "Lider", mas toda a

acção se desenrola num ambiente místico.

O que realmente torna este jogo tão especial são os gráficos e o som (utiliza o modo HAM que possibilita 4096 cores em simultâneo) só que este lançamento foi exclusivo do Commodore Amiga. Quem possuir outro computador não vai poder disfrutar esta maravilha.

Outro jogo que também prome-

te é o "Emperor of Rome", um 'remake' do "Defender of the Crown" só que o cenário é a antiga Roma Imperial. Agora o jogador veste a pele do Imperador e tem pela sua frente a conquista do mundo e enúmeras batalhas sem esquecer a bela Cleópatra.

Além do factor estratégia, existem, ainda, cenas de luta e acção, como as corridas de quadrigas e os combates dos gladiadores.

"Manchester United" é o nome do último jogo de futebol que está a causar sensação.

Tem gráficos brilhantes, tal como o som. Nunca o futebol foi abordado com tão elevado grau de realismo.

A boa notícia é que este jogo está disponível para todos os computadores (pelo menos é o que se anuncia) desde o Amiga ao Spectrum.

"POKES E DICAS"



Abrimos a secção de "pokes" e dicas com material para vários computadores.

"Commodore 64"

"Cabal" - Poke 9905,186;Poke 9173,189
 "Chase HQ" - Premir a tecla de mudança e escrever "GROWLER", sempre queo tempo estiver a acabar carregamos em "T" para renovar o relógio.

"Ghosts'n'Goblins" - Poke 7086,0: Poke 7086,11: Pke 2275,252

"Terminator" - Pke 8323,255

"Oink" - Poke 39922,165

"Atari ST"

"SwitchBlade" - Na tabela de pontuação escrevemos "Pooky" e durante o jogo se premirmos 1, 2, 3, 4, 5, podemos saltar de nível.

"Strider" - Pausar o jogo com a tecla F9 e premir Help, Shift esquerdo e 1 simultaneamente, tira-se da pausa e escolhemos o nível pretendido premindo o nº (1 a 5).

"Commodore Amiga"

"Dragons Lair" - Quando Dirk (o protagonista) atravessar a ponte premimos ESC, L, N, R, 7 para o jogo finalizar e completar o filme.
 "Battle Squadron" - Em qualquer altura escrever "CASTOR" para obter vidas infinitas.

Agora regressemos ao ZX Spectrum, pois ele é o rei dos jogos no nosso Portugal.

"Operation Wolf" - Poke 40710,0

"Regresso de Jedi" - Poke 52140,0

"Renegade 3" - Poke 60042,0 Poke 60044,250

"Ninja Commando" - Poke 29676,255

"Hundra" - Poke 42478,0

"Gonzalez" Poke 32382,0 Poke 35749,0

"Altered Beast" - Poke 25585,0

"Pacmania" - Poke 35141,0

"Silkworm" - Poke 47894,0

"Olly and Lisa" - Poke 36076,201: Poke 34445,0: Poke 34446,0: Poke 34447,0: Poke 344575,0: Poke 34476,0: Poke 34477,0

"Predator" - Poke 39409,201: Poke 39434,201: Poke 39801,0

"Thundercats" - Poke 34023,20

"Street Fighter" - Poke 41740,24

"Rick Dangerous" - Poke 58356,0

"Sol Negro" - Código da 2ª parte: 2414520

"Shinobi" - No menu, premir "Gruts" para obter vidas infinitas

"R-Type" - Poke 37129,201

"Rygar" - Poke 61577,0

"Match Day 2" - Poke 41295,0

"Vindicator" - Códigos — 2º nível: VAL-SALVA MANOEUVRE

3º nível: EUSTACHIAN TUBES

"Beyond The Ice Palace" - Poke 37424,255:



Poke 38279,0

"Jack, o Estripador"

Agora temos uma solução muito especial, a da aventura do "Jack the Ripper", ou em português "Jack o Estripador".

Como a solução é muito extensa, decidimos publicá-la em duas partes, uma nesta edição e a outra na próxima semana.

Atençãso,este jogo está dividido em três partes e a nossa solução destina-se apenas à primeira.

Aqui vai a solução:

West ,south, exam shape, take crumpled paper and knife and small paper, put small paper in pocket, put crumpled paper in pocket, north, take small paper and read it, take crumpled paper and read it, wait (até à entrega do "Daily Times"), take times and read it, exam washstand, look in mirror, hide knife under bed, wash, exam carved table, exam occasional table, pull cord, drop all, shave, lock door, open window, take sheets and tie them together, take knife, take pen and bottle, exam bottle, exam pen, exam knife carefully, insert nib in slot, exam bed and put it in bottle, take pillow and razor, cut pillow with razor, put bottle in slit, throw pillow out of window, drop all, climb down sheet and take pillow, east, call cab, say to cabby "17 Sloane Square", jump out, open door, climb out, look in mirror, inventory, west,

east, wait (até que os homens saiam do quarto).

O resto fica para a próxima semana mas, enquantoesperamos, fica aqui já a palavra chave para a segunda parte do jogo: "Hermione"

O último 'Poke é do "Astérix": Poke 36723,0: Poke 36724,0: Poke 36725,0: Poke 36726,0

Agradecemos aos leitores: **João Roque, Mário Jorge, Nuno Deodato, Carlos João** e ao temível "Werewolf" pela solução do "Jack the Ripper".

Todo o material respeitante à secção de "pokes e dicas" deve ser remetido ao seguinte endereço:

Correio da Manhã
Os jogos no Computador
 R. Mouzinho da Silveira, 27
 1200 LISBOA

Bem podem enviar mais "pokes" e mapas porque, ultimamente, este tipo de material tem andado muito em baixo.

SECÇÃO DO LEITOR

Para a secção do leitor desta edição temos algumas cartas bastante interessantes.

Sem mais demora comecemos com o **Fernando Alberto** que tem uma dúvida no "Indiana Jones & Ultima Cruzada"; quando acaba o primeiro nível, surgem no écran sete portas, mas apenas uma é a verdadeira passagem do segundo nível. O Fernando gostava de saber qual delas é a correcta.

Passemos de seguida para o **Mário Jorge** que está em desacordo com algumas das nossas críticas, especialmente o "Hard Drivin". Caro Mário, quando elogiamos o "Hard D." a maior parte dos louvores foram para o aspecto técnico e de programação que estão fabulosos. É inegável.

Mas como deves ser adepto daqueles jogos de "porrada", decerto que "Hard D." nem te chegou a aquecer os dedos. É pena, já experimentaste aventuras ou jogos de estratégia? Quando um jogador realmente se envolve no ambiente, é emocionante.

Claro que os jogos de "porrada" têm sempre mais acção mas, mesmo assim, sugiro que varies um pouco.

O Mário gostava, ainda, de trocar jogos com outros leitores. Eis a sua morada: Rua Ortigão Ramos, 26, 6º Dto, 1500 Lisboa.

A última carta é do **Nuno Deodato** que formou um clube, "Stargames" que já dispõe de mais de um cento de jogos e, em meados de Julho, deve ser lançada uma revista do clube.

Cada membro tem ainda direito a um cartão (obrigado por nos ter remetido um).

Aproveitando este último momento, apelo a todos os clubes que têm revistas e 'franzenes' que nos enviem exemplares, para os divulgar-mos aos restantes leitores que se interessam por actividades destas.

Quem quiser contactar a "Stargames" pode fazê-lo pela morada: Rua dos Pintassilgos, 39, 1ª, 2900 Setúbal, ou pelo Telef. 721223.

JACK THE RIPPER

