

## "HAMMERFIST"

Estamos num futuro longínquo, em 2245, onde a liberdade não passa de uma bela recordação do passado.

A vida pessoal e o destino de todos os habitantes humanos passou a ser controlada por um poderoso computador chamado "Master" ou Mestre se preferirem.

A segurança do estado é mantida pelos guardiões electrónicos, que costumam distrair-se e cometer vários deslizos. Graças a um destes erros "Hammerfist" e "Metalisis" conseguiram furar o sistema de segurança.

Mas por azar, só um corpo, mais precisamente um holograma, é que ficou vago e os dois fugitivos

tiveram que o partilhar.

Esqueci-me de contar um pequeno detalhe, o "hobbie" do computador é transformar humanos em projecções holográficas.

Começou neste instante a luta pela liberdade, os dois heróis têm de percorrer as salas do sistema e só no fim (é o habitual) destruir o computador tirano. É o anunciar da revolução.

Nestas frases resume-se o argumento de "Hammerfist".

Este jogo tem feito sucesso em inúmeros computadores, mas é nos de oito bits onde se realçam as suas características, pois nos computadores superiores já é habitual ver gráficos bons e som "stereo" sem perda de velocidade.

Duas pessoas num só corpo pode parecer estranho mas no mundo dos videojogos tudo é possível.

Para mudar a personagem basta premir a tecla "Q".

Acabar a missão somente com uma personagem protagonista é impossível, pois surgem situações em que é neces-

sário estarmos a mudar constantemente.

"Metalisis" é uma jovem rapariga dotada de uma agilidade felina. É com ela que podemos saltar para as plataformas. Cada salto que ela executa é uma verdadeira exibição de destreza física.

Ao contrário, "Hammerfist" é bem mais lento, mas tem uma força brutal e pode recolher diversas armas.

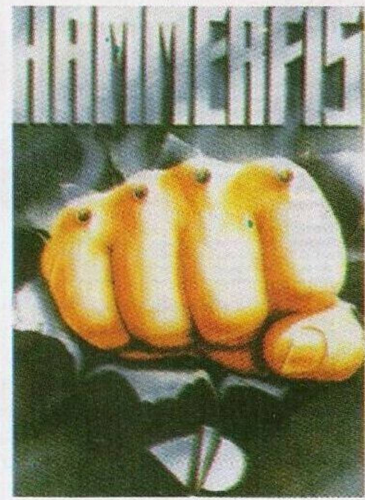
Assim a tarefa fica plenamente dividida em duas partes. Ela salta para as plataformas, ele destrói tudo o que se mova à sua frente.

À primeira vista "Hammerfist" é semelhante a um daqueles jogos de acção/aventura onde temos de recolher objectos e utilizá-los no sítio correcto.

Novamente as aparências iludem. Não precisamos de andar por tudo que é sítio para encontrar

objectos, mas só avançamos para a sala seguinte depois de destruímos todos os inimigos (isto inclui os guardas e os terminais de computador).

Não é tão fácil como parece, especialmente quando temos que subir plataformas



minúsculas, diria mesmo, praticamente inacessíveis.

Tecnicamente não fica a dever nada.

Os gráficos estão soberbos tal como o resto do programa.

A dificuldade é tremenda, por isso, se depararem com um écran mais difícil, não desistam à primeira.

Nome: "Hammerfist"

Género: Acção

Gráficos: 85%

Dificuldade: 80%

Som: 63%

Apreciação Global: Imprescindível!

Computadores: Amiga, ST, C64, Spectrum

## SECÇÃO DO LEITOR

Começamos esta secção com alguns leitores que desejam trocar jogos por correspondência.

O **Paulo Borges** formou um clube de videojogadores chamado "Os Adicionados da Informática" que se dedica à troca de "pokes", dicas, mapas e jogos.

Já tem um número considerável de sócios, mas todos eles são rapazes, por isso gostaria que algumas raparigas se juntassem ao seu clube. Se houver para aí uma rapariga que alinhe nesta ideia pode escrever para: Rua Eça de Queiroz, nº 8, 9º Esq., 2725 Mem Martins.

Outro clube que continua a receber sócios é o "Stargames" (aqui não se fazem distinção de sexos) que evoluiu bastante desde a última carta que nos enviaram, já têm uma 'fanzine', ou seja, uma pequena revista com críticas a jogos, mapas e "pokes" (falaremos desta

'fanzine' numa próxima edição).

Para ingressar no "Stargames" basta escrever para a Rua dos Pintassilgos, 39 - 1º, 2900 Setúbal (Telef. 721223).

Façamos uma pausa por uns momentos e vamos, de seguida, passar aos leitores que não possuem o Spectrum.

O habitual colaborador de material para o C 64, **Victor Ferreira**, anda à procura de uma impressora usada, se possível do género da Seikosha SP 180 VC ou Citizen 120D.

O fundamental é a compatibilidade com o C 64, o Victor oferece até 15 000\$00 (tão pouco!), as propostas devem ser enviadas para: Victor A. G. Ferreira, Ranha de Baixo, 3100 Pombal.

O **Luís Telmo** também é possuidor de um Commodore 64 e está interessado em trocar

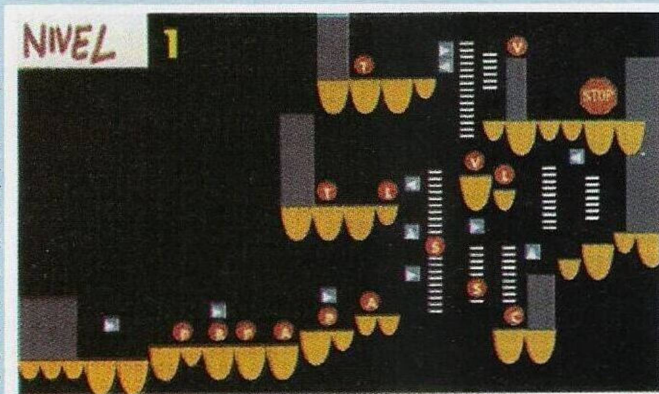
jogos e programas com outros leitores. Eis a sua morada: Luis T. F. Martins, Sobreiro, Rua Nova, 2 - B, 2640 Mafra.

Hoje também temos espaço para o IBM PC, prova disso é o **João** que além de possuir um Spectrum, também tem um PC. Este leitor deseja trocar jogos para ambos os computadores e algumas ideias de programação em BASIC, para tal podem escrever para: Rua Chibuto, nº 20, 9º Dto. Frente, Olivais Sul, 1800 Lisboa. Podem contactar o João pelo telefone nº 334641.

Voltemos ao ZX Spectrum com o **Bernardo Gomes Coelho** que, além de estar interessado na troca de jogos por correspondência, está a organizar um concurso de programas. Haverá jogos como prémio para os três primeiros classificados (são iniciativas como esta que fazem falta).

Os interessados na troca de jogos e material devem escrever para a seguinte morada: Av.

# "POKES E DICAS"



- - PERCURSO
- - POTES
- ⊗ - CRIATURAS
- ☪ - COBRA
- ⊙ - COMERCIANTE
- ⊕ - CESTO
- ⊗ - PLANTA
- ⊙ - HOMEM C/ MACHADO
- ⊕ - HOMEM C/ FORO
- - PLATAFORMAS

Comecemos com a solução do "Aztec Tomb" (parte I) que é uma aventura do Commodore 64.

Go ladder, take chest, go down, look hall, take jar, go west, look bed, go trapdoor, take cloak, wear cloak, look cellar, take key, open chest, drop chest, drop key, take sword, take rope, go up, open draw, take key, go east, open door, drop key, go door, climb building, take wood, go south, drop wood, go east, look pool, catch fish, go west, go bridge, go south, take mouse, go north, go west, remove cloak, throw cloak, go gate, take cloak, look fish, fill jar, empty jar, fill jar, empty jar, climb beanstork, drop mouse, go path, go valley, go south, throw rope, climb rope, give cloak, take box, open box, take map, look map, drop box, go down, go north, go east, go harbour, go boat, look boat, go cabin, take torch, go hatch, cross north, go island, light torch, go hole, take jacket, wear jacket, go up, unlit torch, go boat, cross north, cross east, cross south, jump over, swim, go beach, go forest, go north, climb statue, take diamond, go down, go east, look wall, insert diamond, light torch, go passage.

Fim  
Assim acabámos a primeira parte do "Aztec Tomb".  
Ainda há espaço para mais material referente ao C64.

"Freddy Hardest" (Parte II) - Código de acesso: 897653, Poke 61455,201 (imunidade)

"Freddy Hardest" (Parte I) - Poke

63481,201; Poke 63585,201 (imunidade); Poke 53248,201 (sem inimigos)

"Cobra" - Poke 37915,201 (imunidade); Poke 41205,183 (armas ilimitadas)

"Artura" - Poke 32138,0 (energia infinita); Poke 27677 201; Poke 26963,201 (imobiliza os inimigos)

"Intensity" - Poke 56324,201; Poke 31433,70; Poke 31434,125

"Viagem ao Centro da Terra" - Para ter energia infinita, quando nos solicitarem o código de acesso, escrevemos "Pofavo"

"Target Renegade" - Poke 59911,0 (vidas infinitas)

"After Burner" - Poke 39872,62 (vidas ilimitadas)

"El Capitan Trueno" - Código da 2ª parte: 270653

"Superman" - Teclar em 'W', 'E' e 'R' para passar ao nível seguinte

"Spitfire 40" - Teclas: Q - acelerar, W - Abrandar, B - Travões, G - Mudanças, Space - Muda de ecrã, M - Mapa, Z - Esquerda, X - Direita

Grão Vasco, 37, 1º Dto, 1500 Lisboa. Os participantes podem enviar as cassetes com os programas que funcionem no 48K e 128K + 2.

Deixamos para o fim mais dois leitores que desejam tracar jogos por correspondência (é o prato forte desta secção).

O Eurico Óscar Covas é possuidor de um + 3 e gostava de trocar jogos e programas profissionais. Da sua lista de programas destacamos o "Tascale", "Tasprint", "Tas-Sign", "Tas-Wide", "HiSoft C", "CP/M Plus", etc...

Este leitor tem um enorme gosto pela programação, por isso são bem vindos leitores que gostem de trocar ideias e rotinas, eis a sua morada: Rua dos Aliados, 127, 2080 Almeirim.

O Paulo Gonçalves só está interessado em jogos e pode ser contactado pela morada: Rua José Barão, 50, 8900 Vila Real de Santo António.

Tal como tínhamos prometido na semana passada, ficamos de seguida com alguns "Poke" e rotinas destinadas aos iniciados da programação.

Poke 23607,0 - Caracteres normais

Poke 23562,x (x varia de 0 a 255) - Controla a velocidade do cursor

Poke 23659,0 - Anula a tecla 'Breack'

Poke 23756,1 - Retira a linha 0

Poke 23756,0 - Imprime a linha 0

Poke 23692,255 - Elimina o 'Scroll'

O programa que se segue permite criar caracteres maiores

10 For F=64 To 71 Step 1

20 Poke 23681,F:Lprint "Neste espaço introduzimos o texto"

30 Next F

Por hoje é tudo, agradecemos aos leitores Pedro Miguel, Nuno Miguel, Paulo Malheiro e Victor Ferreira, por terem enviado o material.

## PRÓXIMAS...

O mega sucesso das "arcades" chamado "Golden Axe" já está a ser vendido na Grã Bretanha nas diferentes versões.

Este jogo tem o aliciante de poder ser jogado por dois personagens, simultaneamente, e existem três caracteres diferentes, o anão, o guerreiro e a amazona, cada um com seu poder.

O jogo, que tem feito furor nas salas de jogos, deve estar a chegar a Portugal e em todos os computadores, do modesto Spectrum aos mais elaborados Amiga e IBM PC.

Quanto ao objetivo, nem é preciso dizer muito, basta aniquilar todos os inimigos que vão surgindo; no final há a grande batalha com o enorme "Death Adder", responsável pelo massacre das famílias dos nossos personagens.

Bem sei que é o costume, mas "coisas" destas nunca passam de moda.

Já alertámos os leitores para não comprarem o "F 19 Stealth Fighter" sem o manual, mas se tiverem acesso a essas benditas instruções, não deixem de adquiri-lo (especialmente nos computadores de 16 bits) pois este simulador é um dos mais reais e completos até à data presente.

Possui quatro cenários reais, mais de 300 missões (não será um exagero?), gráficos com detalhes de profundidade o mais possível aproximado da realidade, milhares de milhas para percorrer, vários conflitos de batalha, convencionais ou não (claro, porque na guerra vale tudo), blá, blá, blá...

Enfim, tem de tudo para todos os gostos. Até a publicidade deste está impecável; "O radar não consegue detectá-lo, mas...". F 19 Stealth Fighter está a chegar. É o maior, o mais rápido e o melhor simulador alguma vez visto. É o único capaz de activar a adrenalina a um tão elevado grau."

Claro que estas palavras tão bonitas têm muita conversa de vendedor, mas sempre vale a pena espreitar o que este simulador tem para oferecer.

A velha moda do "Tetris" continua a fazer lucrar muitas firmas de jogos, quer nos computadores, quer também, nas 'arcades'. Agora anda por aí um novo jogo chamado "Klax" que não passa de mais uma versão do "Tetris" só que a dificuldade é superior.

Ao que parece, este título é um sucesso em todos os sentidos, por isso está disponível em todos os microcomputadores (quase todos) e quem não tiver um computador, sempre pode ir jogar às 'arcades'. Por cá, esses sítios são mais conhecidos por "Salas de Jogos".

O habitual dos videojogos é serem versões de outros jogos já existentes em máquinas e, sempre que o contrário acontece, é motivo de espanto.

Ainda há bem pouco tempo, isso só tinha acontecido com o "Tetris", mas agora "F 15 Strike Eagle" vai juntar-se ao clube.

Acaba de ser lançada a máquina deste jogo, com alguns extras, como os gráficos, missões e som, mas o jogo continua a ser o mesmo, não é caso para dizer "E esta...".