

"WELLTRIS"

Os soviéticos voltam a conquistar os videogames depois de uma larga ausência.

Depois do sucesso estrondoso causado pelo "Tetris" que conheceu inúmeras versões, os camaradas voltam a visitar o mesmo tema mas com o tal jeito que só eles conseguem.

Muitos leitores já devem ter visto nas listas das lojas, títulos como o "Tetris 2", "Tetris 3" (imaginem só!), "Twintis", "Block Out", ...

Até anda por aí um intitulado "Sex Tetris", "tá-se" mesmo a ver como são as imagens.

Mas só agora é que chegou o "Tetris 2", que está a ser comercializado com o nome de "Welltris".

A equipe responsável é a mesma do antecessor, professor Alexey Pajitnov (tornou-se programador profissional) de informática na Universidade de Moscovo.

Numa entrevista recente a este programador, disse que desde jovem demonstrou um grande interesse por "puzzles", não só pela resolução mas, também, pela criação dos mesmos.

Agora sabemos a razão porque os jogos feitos por este carácter são sempre interessantes, afinal é de pequenino que se torce o pepino.

Se o primeiro já exigia agilidade e rapidez, "Welltris" vai "parir

a cabeça" aos adeptos dos jogos de perícia.

O princípio é o mesmo, peças a cair para um poço, o nosso objectivo é colocá-las e ajustá-las umas às outras de modo que completem linhas.

O poço bidimensional foi substituído por um tridimensional (semelhante ao do "Block Out"), a acção agora é vista por cima.

Pelas paredes laterais caem as peças, antes de atingirem o fundo, podem ser deslocadas ao longo dos quadrantes ou, simplesmente, rodá-las para encontrar uma posição mais adequada.

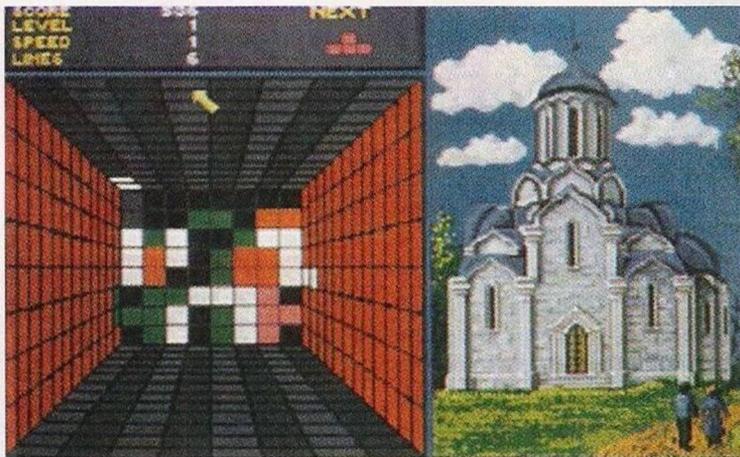
Quando uma peça atinge o fundo, desliza na mesma direcção até ficar presa, se a largarmos em cima de outra peça já existente, descobrimos a falsidade das três dimensões.

Pela lógica, deveria ficar por cima, tapando a outra, mas na realidade encaixa-se à parede lateral, inutilizando-a por uns momentos (no écran está simbolizada a vermelho).

Quando todas as paredes laterais estão inutilizadas, é o fim do jogo.

As peças que estão presas as paredes, só passado um tempo e quando tem espaço no fundo é que caem.

Nem tudo é simples como parece, se deslocarmos uma peça até que esta fique dividida entre duas



paredes, o resultado é surpreendente, quando atinge o fundo parte-se em duas ou toma uma forma completamente diferente da original.

Antes do jogo começar podemos escolher vários factores de dificuldade; níveis e velocidade, os níveis são três e diferem no formato das peças, quanto à velocidade, dispensa qualquer tipo de comentários.

Gráficamente "Welltris" está soberbo, o canto direito do écran é preenchido com um desenho ilustrativo da União Soviética.

É pena serem apenas cinco imagens (correspondente às velocidades), um é uma igreja, outro é uma fotografia do concerto da paz, ainda restam os namorados e a ambulância, o último écran é uma foto do programador soviético, Alexey.

Este título tem ainda algumas

opções extras, pausa, formato da próxima peça a cair, etc...

Só é de lamentar a ausência de som na versão do Commodore Amiga, o que é perfeitamente incompreensível num computador com quatro canais de som.

"Welltris" é o sucessor digno do "Tetris", é divertido e inteligente, e é particularmente curioso o facto de "Welltris" ser a três dimensões mas só jogarmos bidimensionalmente, é melhor ver para crer.

Nome: "Welltris"

Género: **Perícia/Acção**

Gráficos: **85%**

Dificuldade: **70%**

Som: **Não tem!**

Apreciação Global: **Obrigatório!**

Computadores: **Amiga, St, PC, restantes versões mais tarde.**

SECÇÃO DO LEITOR

Como prometemos na passada edição, começamos esta secção com a "fanzine" "New Soft".

Ao abrimos a revista, na página três deparamos com um índice bastante minucioso, talvez até demais, pois indica rubricas que não estão presentes na "fanzine".

Exemplo disso é a página dos anúncios que deveria ser preenchida com o auxílio dos leitores, mas como é o primeiro número (e provavelmente o último), não tiveram oportunidades de realizar esta secção.

A seguir vem explicado o sistema de classificação, só depois desta larga introdução é que começam as críticas aos jogos e as restantes rubricas.

Ai!Ai! Está tudo uma enorme

confusão, o texto é na sua maioria dactilografado, mas por vezes surge manuscrito, erros ortográficos são tantos que perdi a conta, mas a pressa encarregou-se de pregar algumas partidas.

As imagens são todas a preto e branco, mas a qualidade de impressão é horrorosa, algumas fotografias estão escuras ou claras demais.

O espaço de ajudas tem bons mapas, "pokes", dicas e soluções de aventuras.

A secção destinada aos próximos lançamentos está mais do que ultrapassada, só falam de relíquias de museus.

As duas rubricas mais interessantes são as do computador Sam Coupe e a das aventuras, pois,

nestas secções, enunciam vários livros e programas bastante interessantes.

Claro que na sua maioria não se encontram em Portugal; e por esse motivo que a revista publica a morada dessas firmas (Excelente ideia!).

Entretanto chegamos a última página onde somos surpreendidos por notícias estonteantes (não tem nada a ver com o Golfo Pérsico).

A "New Soft" pretende lançar um concurso de programação mas, em relação ao futuro da revista, está negro como a noite escura.

As notícias a anunciarem o corte de algumas secções e o fecho da revista, alternam-se até à última linha.

Então? No que ficamos? Têm que se decidir de vez.

O preço é extremamente elevado, 250\$00 por umas míseras 24 páginas, no fundo (nas profundezas) a revista é interessante, tem artigos muito bons mas a forma como a apresentam (má impressão e erros) torna-a negativa e pouco atractiva.

Só uma última questão, no jogo "Satan", dizem que o "scroll" (deslize do écran) é quadrimensional.

Como é possível?

Para contactar a revista podem escrever para a Estrada da Marinha Grande, A-Dos-Preto, 2405 Maceira Lis.

Clubes e trocas

Passemos de seguida a outros assuntos, clubes e mais clubes, já

"POKES" E DICAS (65)

Bem, a solução do "Operation Stealth" está quase no fim, mas ainda nos vai fazer companhia durante as próximas edições.

Não percamos mais tempo e regressemos ao sítio onde tínhamos ficado.

Estávamos presos numa gaiola prestes a ser comidos vivos por um cardume de piranhas do "Dr. Spyder".

Não há motivo de preocupação, basta usar a caneta ("pen") na fechadura da gaiola para esta derreter, mas mesmo assim ainda estamos num beco sem saída.

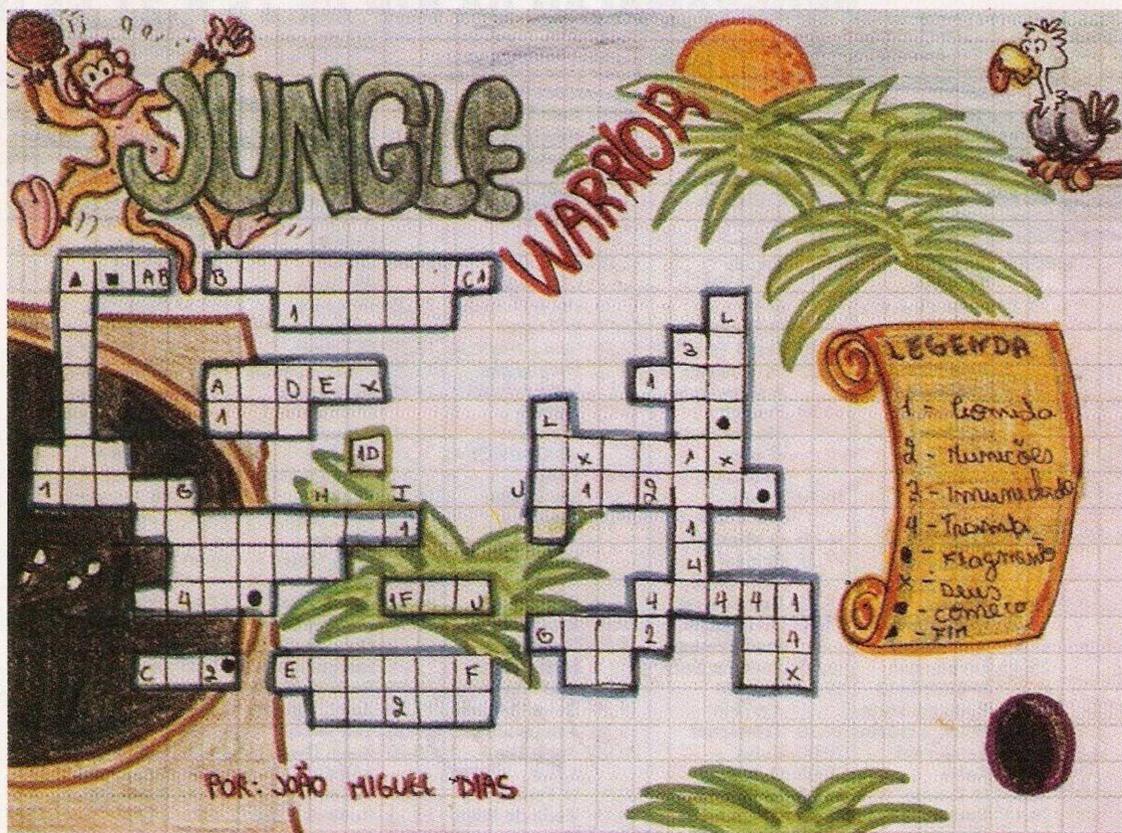
Ao usarmos o relógio numa das paredes laterais, é disparada um projectil com um cabo, repetimos a operação na outra parede.

Agora podemos andar ao longo do cabo (não deixem esticar ao máximo) até encontrar-mos uma saída; se optarmos pela porta, acabamos por ir directamente à boca das piranhas.

Se repararmos bem, na parede direita está uma grelha do ar condicionado; aproximamo-nos e quando estivermos bem perto operamos-a e, passado um bocadinho, ela abre-se-á.

O resto fica por conta do computador, ao entrarmos na abertura deparamos com mais umas cenas de acção.

Estas são bem mais difíceis do que anteriores pois só uma parte



do labirinto é iluminada. Pode parecer impossível mas tentem, e não desistam à primeira, pois, para ver o fim do jogo têm que passar estes quatro labirintos.

Caso sejamos bem sucedidos, a grelha conduz-nos aos balneários dos soldados; nesta sala está um homem frente a um espelho a lavar os dentes.

Se nos aproximarmos bruscamente, o homem, ao ver a nossa imagem reflectida no espelho, chama os soldados e é o fim. Mas,

se formos de mansinho e o surpreendermos, ele fica inutilizado.

Mas não podemos sair já, primeiro examinamos o lavatório para apanhar um copo; perto também se encontra uma toalha e, no banco, estão umas roupas e botas.

Depois de apanharmos todos estes objectos, usamos a corda das botas e a toalha no soldado, deste modo não poderá fugir nem gritar por ajuda. Vestimo-nos para andarmos disfarçados.

Ao sairmos da sala seguimos para a esquerda e entramos na porta do armazém (na parte inferior do écran) e, neste local, dirigimo-nos às gavetas. Dentro delas estão fios para pôr nas botas e um selo em branco.

Seguimos para a direita e entramos na sala do oficial, aqui temos que...

Seja o que fôr fica para a próxima semana.

Acabamos esta secção com o material para o Spectrum enviado pelos prezados leitores **João Leitão**, **Tiago Folgado** e **Marco Gonçalves**.

"**Mot**" - Premir "MOT*" (o * representa o nível em que estamos a jogar) para adquirir energia infinita

"**Indy 3**" - Poke 43076,0 (vidas ilimitadas)

"**Ice Break**" - Premir "FIGA" no menu para ficar com vidas infinitas

"**Shadow Warriors**" - Premir "S" e "W" para obter créditos

"**Ghouls & Ghosts**" - Poke 35387,0

"**Chase H.Q.**" - Poke 31138,0

"**Sata 2**" - Código: 01020304

"**Terramex**" - Poke 48735,0

"**Samantha Fox**" - Poke 26758,0

"**Humprey**" - Poke 27421,24; Poke 29462,53

são tantos que só publicamos o nome e a morada.

Os dois primeiros são destinados aos possuidores do Spectrum.

"**Adicionados da Informática**", Paulo Borges, Rua Eça de Queiroz, 8, 3º Esq. 2725 Mem Martins.

João Leitão (não disse o nome do clube), Viv. Dias, Casais da Serralheira, 2500 Caldas da Rainha (telf: 34525).

O "**Alhadas Soft**" não só destina-se ao Spectrum, mas também inclui o Amiga, eis o endereço: Ricardo Jorge Lopes Cabete, Alhadas de Cima, 3080 Figueira da Foz.

Dos clubes passamos para as trocas, o **António Lopes** tem um Euro PC e gostaria de trocar jogos com outros leitores.

Os interessados devem escre-

ver para a Rua das Rosas do Pombal, Lote 23, R/C esq, Cova da Piedade, 2800 Almada.

Quanto ao **João Ponceiro**, possui um Amiga 500 e pretende trocar dicas, mapas e jogos, para contactá-lo podem telefonar para o (082) 22213.

Ainda temos tempo para publicar o pedido de dois leitores que estão a vender o equipamento antigo para adquirir algo mais recente.

O **Paulo Mendes** tem para a venda um 128 K +3 com um gravador, monitor, "joystick" e interface de cópia, eis o telefone (089) 443253.

Quem quiser comprar um Commodore 64 pode contactar o **Carlos Pinto** pelo número (01) 9210594.

Por hoje é tudo.

PRÓXIMAS

O filme de acção sobre rodas, "Dias de Tempestade" vai conhecer muito em breve o videojogo...

A firma responsável por este título é a "**Mindscape**", quanto ao jogo é um simulador repleto de desastres e muita adrenalina.

Agora todos podem sentir-se como o Tom Cruise ao volante daqueles bólides perigosos.

O "Battle Chess", que encantou muitos adeptos destes jogos, voltou à carga, com mais gráficos, cenas animadas maravilhosas e outros itens.

Mas só em Dezembro veremos o "**Battle Chess 2**".

Para o final destacamos um dos primeiros jogos educativos da "Sierra", o "**Mother Goose**", os gráficos estão soberbos mas só vai ser publicado nos PC e CD ROM.