

"MIDNIGHT RESISTANCE"

Apesar do título ser um bocado nostálgico, sugerindo mesmo algo diferente, não traz nada de novo.

É apenas um tiro aos maus para juntar a colecção, o responsável por este título é a conhecida "Ocean".

Mas, tal como acontece em "Shadow Warriors", embora não seja original não deixa de ser interessante.

Quanto à história é o habitual, só mudam os nomes, mas mesmo assim, aqui vai: por mais estranho que pareça, "Midnight" é a continuação do "Ikari Warriors", um jogo antigo que era uma versão do "Commando" para dois jogadores.

Os protagonistas são os irmãos "Khaki" que após anos de inactividade vêm-se numa missão suicida (só podia ser, caso contrário não tinha emoção).

Um cientista brilhante, Dr. qualquer coisa, foi raptado e como se isso não bastasse, até a família do pobre homem não escapou (a isto chama-se rapto por retalho).

É neste ponto da acção que entram os "salvadores dos fracos e oprimidos" e "anjos da liberdade", ou seja os terríveis manos "Khaki".

Como já devem prever, fomos encarregados de resgatar a família, é uma missão difícil mas já estamos habituados a tarefas destas.

Desde rastejar, saltar, caminhar e ao mesmo tempo podemos disparar para várias direcções, cima, baixo, esquerda, direita e as respectivas diagonais.

Os níveis também são variados, com cenários enormes tal como a cidade destruída, a selva, o navio e a base dos inimigos.

O jogo nunca segue a mesma linha, tem níveis onde caminhamos para direita (típico "beat 'em up"), plataformas, túneis e inúmeros monstros, aviões e tanques no final de cada nível.

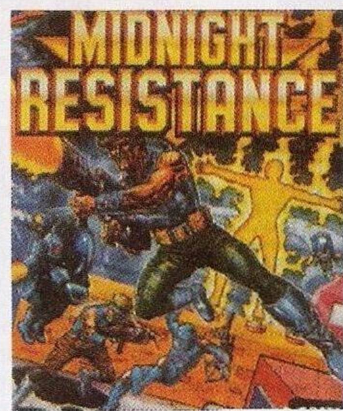
Os tanques não são muito difíceis de abater, primeiro atingimos o condutor, a seguir basta acertar umas poucas vezes no resto do veículo.

Quanto aos monstros, há de todos os tipos, mas, o do último nível é gigantesco, chega mesmo a ocupar mais de metade do ecrã.

As únicas ajudas que temos para enfrentar todos estes energúmenos é o segundo jogador e um múltiplo arsenal.

As armas são as granadas, metralhadoras, vários tipos de projecteis, lança-chamas, barreiras e pistolas que disparam em três sentidos.

Para adquirir este material ou vidas e poder de fogo suplemen-



tar, basta eliminar os soldados mais claros e recolher as chaves deixadas por eles.

No Amiga a cor é abundante e bem distribuída, no Spectrum não é tanto assim e os gráficos são ao estilo do "Cabal".

No fundo o jogo é o mesmo, muita acção e diversificada, sem dúvida que podemos considerar mais um êxito a favor da "Ocean".

Nome: "Midnight Resistance"

Nome:

Género: Acção

Gráficos: 80%

Dificuldade: 61%

Som: 73%

Apreciação Global: A Comprar

Computador: Spectrum, ST, Amiga e C 64



PRÓXIMAS

Esta edição resolvemos destacar só três títulos.

"Murder" é a mais recente produção da U.S. Gold em que controlamos um personagem (detective talvez) que tem como objectivo descobrir um assassinato.

Tem muita acção, mas é a aventura que reina neste jogo. Quem já viu o "Movie" no Spectrum vai, concerteza, encontrar semelhanças.

A "Psygnosis" já tem na forja mais um jogo de tiros, chama-se "Walker" e é parecido com o "Silkworm".

O melhor é esperar para ver, pois esta marca sempre nos trouxe bons jogos de acção.

Para o final deixamos o melhor: directamente da mais conceituada firma norte americana, a "Sierra", chega-nos o "Hearth of China".

É uma aventura fabulosa servida por gráficos extraordinários e, sem dúvida, a melhor aventura do género alguma vez realizada.

Não há palavras que descrevam este título, é mesmo ver para crer.

SECÇÃO DO LEITOR

Fomos novamente invadidos por vários clubes, já devem existir largas centenas destas pequenas associações espalhadas por Portugal.

Porém, antes de começar com os clubes temos umas cartas muito interessantes para publicar.

O Rui Rosário pretende entrar em contacto com os utilizadores do Sam Coupe da MGT (já não era sem tempo que aparecia um leitor com este computador).

A finalidade deste contacto é a troca de programas, jogos e informações úteis. A morada do Rui é: Rua dos Aliados, 76, 2º Dto, 2080 Almeirim.

Um leitor bastante interessado na programação é o Rui Gouveia que procura bons grafistas, animadores e músicos (a programação fica por conta dele) para realizar trabalho

sério no Commodore Amiga.

Para contactá-lo basta telefonar para o (052) 941634; esperamos que consigas completar o teu trabalho.

O João Paulo possui um compatível PC e pretende trocar jogos em disquetes de 3,5".

Os interessados podem enviar as listas para o Edif. 7-b, 5º A, Santo António dos Cavaleiros, Cidade Nova, 2670 Loures.

Outro leitor interessado na programação é o Hugo Miguel que adquiriu um Amiga há dois meses e já possui alguns programas. Entre eles destaca-se o "AMOS", um excelente utilitário destinado a criação de jogos.

Se alguém tiver as instruções deste programa ou dicas para o "Ports of Call" e "Balance of Power", pode ajudar o Hugo pelo endereço: Travessa dos Combatentes da Grande Guerra, 7, 2685 Sacavém.

Chegamos finalmente aos clubes, já são

"POKES" E DICAS 66

Pela primeira vez resolvemos começar com umas dicas para o PC enviadas pelo prezado leitor **João Paulo**.

"Dig Dug" - Carregando na tecla F1, o boneco dispara, quando matamos quatro monstros aparece um bónus no canto superior direito

"Grand Prix Circuit" - No campeonato do mundo, durante uma corrida ao premirmos ESCape conseguimos a primeira posição

"Flight Simulator 4.0" - Para poupar combustível durante viagens longas, usamos o modo "Slew", assim o consumo será nulo.

Prosseguimos com algumas dicas para o Amiga

"Vigilante" - Na tabela da pontuação escrevemos "GREEN CRYSTAL", a seguir basta-nos premir em F1 ou F2 para obter vidas infinitas

"Hybris" - Quando o jogo entrar esperamos pela lista dos recordes e escrevemos "COMMANDO", durante um jogo carregamos em F10 para ficar imune

"Sim City" - Esta dica funciona tanto no Amiga como nos compatíveis PC, quando estamos a gerir a cidade escrevemos "FUND" para ficar com 10 000\$00, podemos repetir esta operação as vezes necessárias

"R-Type" - Para matar o gurião do último nível lançamos a protecção frontal para dentro

dele, a seguir disparamos o mais rapidamente possível

"Unreal" - Durante a apresentação escrevemos "ORDILOGICUS" para ficarmos com energia infinita, ao premirmos Return passamos de nível

"Flood" - Códigos dos níveis: FROG, YEAR, QUIF, LONG, WORD, FRED, WINE, GRIP, TRAP, THUD, FRAC, VINE, JUMP, WILL, FOUR, GRIT, ZING, JING, LIDO, POOL, HATE, REED, LIME, QUID, WING, FLEE, GIGA, HEAD, LOOP, SING, JOUX, PINK, GOGO, LETS, QUAD, BRIL, EGGS, HENS, NAIL, SOAP, FOAM, MEEK

Depois do material enviado pelo **Rui Oliveira** e **"Alhadas Soft"**, regressamos a solução do "Operation Stealth" que já nos acompanha a largas semanas.

No armazém onde estão guardados os sacos de farinha e o frigorífico, tínhamos recolhido um selo em branco e uns laços (nas gavetas).

Usamos os laços nas nossas botas, afinal temos que parecer soldados a sério. No écran do lado direito está o quarto do general.

Dentro dele encontramos um bote salvavidas no lixo e nas roupas que estão em cima do banco está uma carta, apanhamos ambos os objectos e usamos o copo na fonte. A seguir voltamos até a porta dos balneá-

rios (sem entrar).

Seguimos para a direita e encontramos um oficial; este pedir-nos-á um copo com água, o computador automaticamente faz-nos regressar ao écran anterior, por isso temos que voltar a caminhar para a direita.

Entramos na porta que vai dar à sala de comando, sentado numa cadeira vemos um oficial, no canto esquerdo da mesa vemos um selo, se tentarmos apanhá-lo assim sem mais nem menos, está tudo perdido.

Por isso temos que arranjar uma manobra de diversão, usamos o copo cheio de água no oficial e muito rapidamente apanhamos o selo (se o "take" não funcionar experimentem o "operate").

Deste modo o herói consegue recolher o selo, trocando pelo outro branco.

Voltamos ao quarto do oficial e usamos o selo no "Stamp Pad" (está à direita da cadeira); para carimbá-lo, voltamos a usar o selo, mas desta vez na carta.

Acabamos de fabricar uma carta falsa, operamos a mala dos cigarros e descobrimos três cigarros, operamos os dois primeiros para ficar com o papel.

Usamos as folhas do papel no copo até obtermos uma impressão digital.

Vamos ao écran que tem uma porta de segurança máxima, que funciona através de impressões digitais, e à esquerda dessa porta encontramos uma abertura desti-

nada a leitura óptica.

Usamos a impressão digital na abertura e, surpresa das surpresas, a engenhoca funciona pois a porta está a abrir.

Seguimos pelo corredor até que nos deparamos com mais um sistema de segurança, se seguimos em frente somos desintegrados pelos raios, esta situação requer mais um plano.

Encostado à ala direita está um guarda controlando as entradas e saídas; usamos a carta na caixa do correio e o guarda, perante esta missiva oficial, desliga os feixes laser.

Andamos por mais um corredor e antes de entrarmos na sala usamos a máquina no caixote do lixo e ligamos o fio a tomada eléctrica.

Entramos na sala e encontramos todos os mauzões, mas isto fica para a próxima semana.

Finalizamos com umas dicas e "pokes" para o Spectrum da autoria do leitor **Vitor Miguel**.

"Black Bear" - Carregar em "G", "F", "S", "A"

"Renegade 3" - Poke 38500.0: Poke 39095.0 (vidas e tempo ilimitado)

"Gutz" - Poke 38915,62

"Road Blasters" - Poke 48634,60

"Garfield" - Poke 33595,0

"Hard Drivin" - Carregar em "AZERT" para ficar imune

A nossa morada é, recordem-se:

"Correio da Manhã", Os Jogos no Computador, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa

tantos que vamos proceder do mesmo modo da semana passada, indicamos o nome procedido do endereço, nos casos que julgarmos mais importantes damos umas informações suplementares.

Começamos com os clubes destinados aos possuidores do Spectrum.

"Soft Clube": Bairro do Miradouro, Rua 4 de Infantaria, 8, 2685 Catujal, Sacavem.

"Clube Vale Software": Vale de Lagar, lote 22, 1 Dto B, 8500 Portimão.

A associação **"Lança Chamas"** (que nome tão escaldante) não só existe para trocar jogos com outros leitores, mas oferece total apoio aos sócios no campo da programação. Fica aqui a morada para todos os que queiram ingressar; "Lança Chamas", Rua Fraternidade Operária, 19, 1 Dto, Lisboa 1900.

Do Spectrum passamos a clubes que abrangem outras máquinas.

A **"Mega Byte"** e um novo grupo dos utilizadores Amiga, as actividades são a troca de todo o tipo de "software", "pokes", dicas e

mapas.

Os interessados podem escrever para o apartado 128, 2450 Nazaré.

Para finalizar a questão dos clubes por esta edição, ficamos a "Nani Software".

Esta organização tem programas para o MSX 2, C64, Spectrum 48/128 K, Sam Coupe, Arnstrad CPC 464, Amiga 500 e compatíveis PC.

Eis o endereço: Farmácia Freitas, 4850 Vieira do Minho.

Passemos de seguida aos leitores que preten-

dem vender material antigo, o **Rui Oliveira**, residente no Barreiro tem para venda um Timex 2048 com um monitor e 20 cassetes (telf: 2164548).

O **Pedro Rodrigues** pretende desfazer-se de um Philips MSX VG 8020, juntamente com um punhado de jogo e um curso de Basic.

Quem estiver interessado nesta posição pode telefonar para o número 44352 Paço de Arcos).

Por esta semana é tudo, mas no próximo Domingo regressamos com mais cartas.

