

"GOLDEN AXE"

Finalmente chegou! Este era sem dúvida o título mais esperado do ano, após o tremendo sucesso nas máquinas existentes nas salas de jogos ("arcades") e nas máquinas chamadas consolas (que falaremos noutra ocasião), eis-nos nos microcomputadores.

Primeiramente nos 16 bits e só depois (como é hábito), mas não esquecido, para os 8 bits, afinal um sucesso destes é aproveitado em todos os computadores.

A versão que apresentamos esta semana é talvez a melhor de todas, a do Commodore Amiga, que (quase) chega a ser uma conversão perfeita, dentro dos limites



desta máquina. Fazer é impossível. Tem uma animação jeitosa, os gráficos são iguais, nem um ponto a mais nem a menos e o som é idêntico. Afinal, quatro canais sonoros asseguram todas as exigências possíveis (a não ser que se pretenda imitar alguma orquestra).

Por detrás de toda esta violência medieval, que constitui o "Golden Axe", existe uma história emocionante, tem um cheirinho a "dejã vu", mas não deixa de ser interessante e repleta de acção. Viviam-se tempos prósperos e felizes, o príncipe e a princesa amam-se e são amados pelo seu povo e não há rivalidade que pense

na guerra.

E o machado dourado, um objecto com poderes sobrenaturais que outrora foi causa de muito sofrimento, está guardado em segurança. "Estava" é a palavra certa, pois pertence ao passado. Death Adder, um temível guerreiro roubou-o e tem-no usado para seu contentamento.

As consequências deste furto são aterradoras, o reino tem sido abalado por uma enorme onda de violência. Por onde Death Adder passa, aumenta a população de viúvas e orfãos, mas o pior está para chegar: Death teve o atrevimento de invadir o castelo com a

sua horda de guerreiros e raptou o príncipe e a princesa.

No meio das muitas vítimas, erguem-se três excelentes lutadores sedentos de justiça e vingança, e os seus passados são do estilo: mataram-lhes os pais, violaram a irmã, roubaram a Bíblia e partiram as pernas ao cão. Todos eles possuem excelentes técnicas de combate e, uma vez que vão lutar contra a magia negra, também têm uns truques na manga. A amazona tem o poder do fogo, o anão o do trovão e o guerreiro o de provocar na terra explosões e terremotos.



Para usufruir destes poderes temos que recolher os potes deixados pelos duendes (quando são atingidos), pois quantos mais potes possuímos (há um limite), maior será o efeito da magia.

"Golden Axe" tem a possibilidade de ser jogado simultaneamente por dois personagens. Tecnicamente, este título é talvez o melhor do ano, os gráficos são coloridos e fiéis à máquina original, desde os diversos personagens aos cenários de fundo.

Está tudo igual, é mesmo caso para dizer: "não gaste dinheiro nas máquinas, jogue em casa, é mais barato e o efeito é o mesmo". Só há um pequeno senão nesta maravilha. Nas máquinas existe um botão para saltar, no computador esse movimento é causado por uma combinação do "joystick" - não é muito cómodo mas não é o fim do mundo.

Tirando isso, tudo é igual, com esqueletos, gordos, gigantes, dragões, guerreiros, etc... Nem sequer o permenor da apresentação dos personagens a imitar desenhos a carvão foi esquecido. É a prenda de Natal ideal para os apreciadores de acção.

Nome: "Golden Axe"

Género: Acção

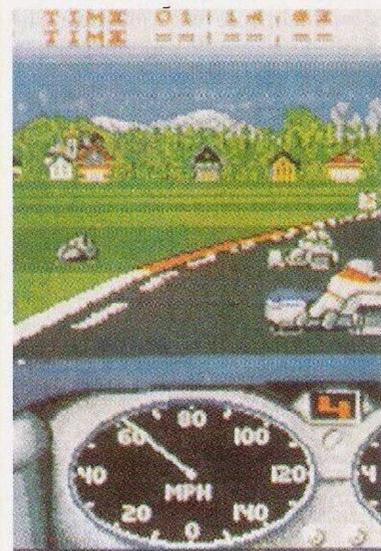
Gráficos: 90%

Dificuldade: 65%

Som: 68%

Apreciação Global: Obrigatório!

Computadores: C 64, Spectrum, Amiga, ST, PC



SECÇÃO

Esta semana a história repete-se, recebemos tantas cartas que algumas vão ter que esperar uma ou mais edições para serem publicadas.

Não percam mais tempo e comecemos com a mini "fanzine" da "New Soft", que é composta por duas singelas páginas: uma para as críticas (sem uma única imagem) e a última para o "top", alguns "pokes" e uma mensagem por conta dos leitores.

Este último espaço é bastante razoável, tem algum material recente e dedica-se inteiramente ao Spectrum. As críticas nesta edição falam do "Dragon Breed", "R Type 2" e "Chase HQ 2".

Todos eles ainda não estão disponíveis no mercado, a partir de

"POKES" E DICAS 74

Esta semana os possuidores PC enviaram mais material do que os Spectrum. Além das dicas e "pokes" temos a continuação da solução do "Space Quest", enviada pelo **Luis Guerra**.

Para o Amiga temos códigos para o "Ooops Up", são tantos (100 no total) que publicaremos em várias semanas.

"Ooops Up" - Códigos de acesso aos planetas (por ordem crescente): PO01, DK51, 30FJ, FL59, Q058, FA20, 576J, CKD4, NF05, D04G, 40V8, FDL0, V03D, 49F8, WAQD, X038, UU09, 40FJ, X03C, DK49, G8LD, P49X, A0A5, 39VS, XPE4, FE5C, CXE5, 32H4, PD30, 10F4

Foram os códigos dos trinta primeiros planetas, passamos de seguida para os compatíveis PC, onde temos inúmeras novidades enviadas pela "MailSoft".

"Kings of the Beach" - Códigos: "S I D E O U T", "G E K K O", "TOPFLITE", "SUNDEVIL"

"E-Motion" - No ecrã de apresentação

escrevemos "MOONUNIT", a seguir basta premirmos F1 para avançar um nível ou F3 para avançar 10 níveis. Do mesmo modo o F2 e F4 permitem-nos retroceder 1 ou 10 níveis

"Bananoid" - Carregar no botão direito do rato para passar de nível

"Grand Prix Circuit" - Nas pistas rápidas o melhor carro e o McLaren e nas lentas o Ferrari

"Lombard Rally" - Para obter dinheiro sujeitamo-nos a uma série de perguntas na "TV Interview"

"Pince of Persia" - Antes de correr o jogo, executamos o ficheiro "Poptrain.exe" e na apresentação premimos as teclas "ctrl" e "L"

"Sim City" - Há duas maneiras de obter dinheiro, carregando em "shift" e escrevemos "FUND" ou num ficheiro de uma cidade mudamos a sequência "004E2000" para "FFFFFFF".

E agora ficamos com as dicas para o "Space Quest". Na passada semana tínhamos pousado na planeta Kerona.

Ao sairmos da nave reparamos que este planeta tem um clima desértico, apesar de conter vida. Em frente dos destroços apanhamos um caco de vidro (get glass) e seguimos pela direita.

As outras direcções conduzem-nos a locais inóspitos habitados por inúmeros monstros, continua-

mos sempre nessa direcção até vermos umas plantas rasteiras. Apanhamo-la (get plant) e dirigimo-nos na direcção norte (três ecrãs a direita da nave).

Sem seguir o caminho escavado na pedra, abrimos o kit (viw kit) e descobrimos uma faca e um cantil (que, ao misturar oxigénio com hidrogénio faz água, H₂O).

Entramos na caverna à direita e atiramos o cantil ao monstro (throw can). Quando o atingimos, o cantil faz a mistura espontânea do hidrogénio com o oxigénio e cerca de 10 galões de água são libertos dentro da criatura.

Depois desta cena violenta apanhamos um pedaço do orat (get chunk), que não é para comer.

Saimos da caverna e vamos para o sul, seguimos o mesmo caminho escavado em pedra até à ponte natural e paramos mesmo atrás de uma pedra. Por essa altura surgirá uma aranha dróide, que se autodestrói quando encontra um ser vivo.

Como somos mais espertos do que um simples punhado de metal, deixamo-la aproximar um pouco e eliminamo-la empurrando uma rocha na sua direcção (push rock).

Fazemos esta operação com o máximo de prudência pois, ao mínimo deslize perdemos o equilíbrio e caímos da ponte.



O resto, fica para as próximas semanas.

Findamos esta secção com os "pokes" enviados pelo **Fernando**.

"R Type" - Poke 37362,201 (imunidade)

"After Burner" - Poke 39871,0: Poke 39872,62: Poke 39873,5: Poke 39874,50 (vidas ilimitadas)

"Clever&Smart" - Poke 53801,201 (não perdemos os objectos)

"Pulse Warrior" - Poke 57791,0 (vidas infinitas)

"Gauntlet" - Poke 48488,0 (idem)

"Batman the Movie" - Para passar de nível basta premir em "C", "M", "Y" e "K"

"Correio da Manhã"
"Os Jogos no Computador",

Rua Mouzinho da Silveira,
27, 1200 Lisboa.

O LEITOR

algumas imagens constroem um enorme texto, era preferível criticarem jogos existentes do que previsões.

Ficamos de seguida com alguns clubes: **"Mail Soft"** é o nome duma associação dedicada à troca e venda de "software" para os compatíveis PC. São especializados em aventuras gráficas ("Kings Quest IV", "Colonels Bequest", "Codename Iceman", ...), possuem os títulos mais recentes além de uma grande quantidade de manuais.

Quem estiver interessado em ingressar neste clube pode escrever para a **"MailSoft"**, apartado 510, 2685 Sacavém.

A **"Tropical Software"**, que por sinal é o único clube na terra

de Castro Verde, vende jogos para os compatíveis PC e Spectrum (48 e 128K). Também tem um jornal que inclui secções de dicas, mapas, críticas e concursos. Todas as condições de aquisição devem ser adressadas a **Rua Raúl de Carvalho, 6, 7780 Castro Verde (Telf: 086 32190)**.

Para trocar jogos não é necessário pertencer a um clube, exemplo disso são os leitores que se seguem.

O **Isidro Silva**, residente na **Avenida D. Henrique, Lote 4, R/C Esq, 2870**, pretende trocar todo o tipo de "software" para o Amiga 500, desde jogos e utilitários, a demonstrações.

O **Nelson Vilhena** gostaria de entrar em contacto com possuidores Spectrum, não somente para trocar jogos, mas também para discutir dicas de programação. O

seu número de telefone é o **(01) 9323752**.

Os pequenos anúncios de venda são uma forma ideal de adquirir material a preços acessíveis (não divulgados na revista). Leia as linhas que se seguem e pode ser que encontre algo do seu interesse. A primeira venda desta semana é um Commodore 64 com o devido gravador e mais de três dezenas de programas. Os interessados nesta aquisição podem escrever para o **Nuno Pinto, Rua Eng. Francisco Lencastre Garret, Bloco I 229/22, 1º D, 2745 Queluz (telf:4380517)**.

O **Romeu**, que além de apreciar muito a nossa rubrica e o "poster" das páginas centrais, tem para venda um spectrum 48K. O seu endereço é **Maritenda-Boliqueime, Café Filipe, 8100 Loulé**.

De **Odivelas** escreveu-nos o

Nuno Miguel, que pretende vender um 128K +2 com um "joystick", inúmeros manuais e revistas e cerca de 228 jogos por um preço amigável. Os interessados nesta aquisição podem telefonar para o **9331937**.

Finalizamos esta secção com a carta enviada pelo **Carlos Barradas**, que tem duas dúvidas para esclarecer: quer saber se pode carregar jogos no Atari ST no Euro PC e como se introduzem "pokes" neste computador.

A resposta para a primeira questão é muito óbvia, NÃO!, era uma maravilha se fosse possível. A segunda questão já é mais difícil de responder - com o auxílio de um utilitário procuramos uma sequência de números e letras (código hex) e substituímos por outra, mas isso requer alguma experiência.