

"VENDETTA"

"Vendetta" não é a última novidade em videojogos, pode considerar-se uma raridade pois para obtê-lo foram necessárias semanas de busca, vasculhando lojas atrás de lojas.

No fundo, valeu a pena, pois este trabalho da "System 3" para os micros de 8 bits está esplêndido. Veio renovar o interesse por um género que andava adormecido há algum tempo.

Isto porque depois do saudoso "Last Ninja 2" (também da autoria da

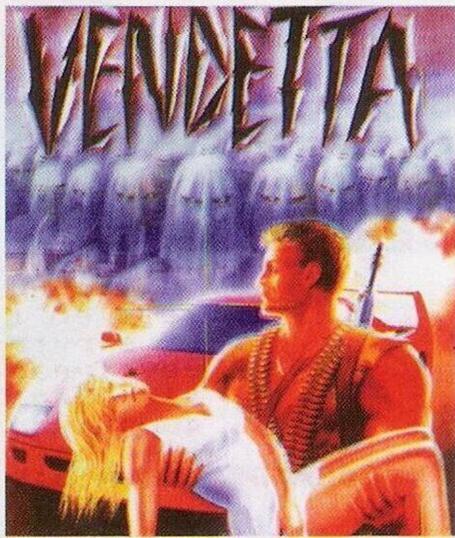
mesma firma) não foi publicada mais nenhuma aventura de jeito. Infelizmente, este género tem pouca saída para os 8 bits, devido à escassa memória que dificulta a programação, enquanto nos 16 bits chovem títulos destes todos os santo dias. Por vezes os possuidores destes computadores não se apercebem da sorte que têm.

Voltando ao "Spectrum", passaram dois anos e todas as aventuras publicadas tinham ficado aquém das capacidades do "Last Ninja 2" até que o brilhante programador J. R. Hartley decide inverter a situação.

"Vendetta", a vedeta das aventuras segue a mesma linha do herói ninja mas consegue imprimir um género muito pessoal que o distingue dos restantes jogos.

Essa originalidade aplica-se somente na jogabilidade porque a história é uma xaropada, ei-la: o nosso protagonista é um veterano do Vietnam e, como é da praxe em situações destas, sofre de vários traumas. Nunca se adaptou à vida civil e desde então vive afastado de tudo e de todos, até que um dia... o seu irmão e a sobrinha são raptados por uma organização criminosa. Tudo isto aconteceu porque o irmão é um cientista que trabalha em projectos secretos.

Os raptadores deixaram uma mensagem numa videocassete exigindo uma elevada soma de dinheiro em troca dos reféns e da invenção. Dentro de uma hora temos que apresentar essa quantia no Central Park, caso contrário...



"kaput", "finitto", adeus família.

Como se isso não bastasse, a polícia influenciada pela nossa reputação de instável, acusa-nos do rapto. São estes momentos especiais que exigem uma estratégia diferente, uma "vendetta", ou seja, justiça pelas próprias mãos, para reavermos a família e ilibar o nosso nome que ultimamente tem andado pelas ruas da amargura (comovente!).

Já que a história não é muito original, pelo menos o resto do jogo é-o. Os gráficos são dispostos a três dimensões com uma perspectiva aproximada da isométrica (o ângulo esquerdo mais aberto) que é a mais prestável em videojogos.

O herói pode examinar todos os objectos que se encontram numa sala, desde gavetas, computadores, armários e camas. Não há limite na quantidade de objectos carregados, logo o problema resume-se em descobrir os seus para-deiros e a respectiva utilização, pois todos os objectos são necessários, não há armadilhas que façam perder tempo.

Os maus são outro problema. No "Last Ninja 2" eram ágeis com o corpo, aqui são mais modernos, todos carregam uma metralhadora. Podemos eliminá-los à mão (socos), com uma faca ou ainda com o auxílio de uma Kalashnikov AK-47 ("fixe"!). "Vendetta" é, sem dúvida a mais violenta de todas as aventuras conhecidas.

Sempre que acabamos um nível dirigimo-nos ao carro mais próxi-

mo (e único!), que só podia ser um Ferrari F-40, para seguirmos ao seguinte cenário, e, consequentemente, novos enigmas. Antes de chegarmos ao destino conduzimos a poderosa viatura pelas perigosas auto-estradas calejadas de malfeitores (hélic e carros). Somos novamente forçados a usar artilharia pesada (bazuca).

Estamos a assistir ao regresso em pleno das aventuras de qualidade ao clássico Spectrum.

Enquanto nos regozijamos com o "Vendetta", esperamos que a "System 3" não demore outros dois anos para publicar o próximo jogo.

Nome: "Vendetta"

Género: Aventura/Ação/
/Simulador

Gráficos: 87%

Dificuldade: 78%

Som: 71%

Apreciação

Global: Imprescindível!

Computadores: Spectrum,
C 64

(está prevista uma conversão
para os 16 bits)

"POKES"

Abrimos esta edição com a solução do "Loom", que se arrasta já há várias semanas. Ei-la:

Depois de termos assustado os pastores, continuamos em frente até encontrarmos um rebanho. Activamos o cursor duas vezes, em cima das ovelhas, para as assustar. Quando saltam a cerca trazem-nos um feitiço. Com o barulho o pastor acorda e começa a discutir. Fazemos as ovelhas saltar de novo para fazer o feitiço inverso e logo a seguir o pastor adormece.

Descemos e seguimos pelo pasto até à aldeia. Entramos na casa que deita fumo pela chaminé e dirigimo-nos ao cordeiro.

Aparecerá uma rapariga a perguntar se a chamámos. Ela conta-nos uma história e pede-nos para a livrarmos do dragão. Carregamos novamente duas vezes no cordeiro para a rapariga nos ensinar o feitiço de curar. Saimos e voltamos às ovelhas para lhes aplicar o feitiço que muda a cor.

Surgirá um dragão que nos levará à sua toca. Transformamos o

SECÇÃO DO LEITOR

Começamos esta habitual secção com os clubes de micro informática.

A "West of Europe" é uma associação que abrange vários sistemas: Atari ST, Commodore Amiga e Sam Coupe. Tem as últimas novidades em "software" para estas máquinas, não anunciam as suas actividades, mas presumimos que seja a troca de programas.

Se conseguirem um "quorum" de sócios elevado pretendem publicar uma revista, ou divulgar as dos outros clubes (acto louvável). Eis o endereço: "West of Europe", apartado 5532, 1711 Lisboa Codex.

A "Creative Work", que já nos tem enviado material para a secção de "Pokes e Dicas", está inte-

ressada em contactar possuidores do Amiga para colaborarem na redacção e nas críticas de jogos para o respectivo computador. Tentam assim diversificar e enriquecer o conteúdo da sua "fanzine", interessando, consequentemente, um maior número de leitores.

Informam ainda todos os clubes interessados em divulgar as suas actividades que podem fazê-lo num espaço dedicado a publicidade.

A morada deste clube e da redacção desta promissora revista fica no Largo dos Crisantemos, 27, 3 Direito, Vale da Amoreira, 2830 Barreiro.

O leitor Nuno Seabra pretende trocar jogos e utilitários em disquetes de "5,25" para os compatí-

DICAS

82

mos um rapaz a dormir no cemitério. Acordamo-lo, aplicando qualquer feitiço e pouco tempo depois, começa a falar connosco.

“Oops”, descuidámo-nos novamente. Estávamos tão absorvidos com a solução do “Loom” que não deixámos espaço para mais nada. São acidentes que acontecem. Para a próxima semana, além de continuarmos com o “Loom” temos a solução do “Vendetta”, para o Spectrum.

Escrevam-nos para :

”Correio da Manhã”,
 “Os Jogos no Computador”,
 Rua Mouzinho da Silveira, 27,
 1200 Lisboa.



PRÓXIMAS

Esta semana destacamos apenas três títulos. O primeiro é o “Drive Harder” ou “Hard Drivin 2” se preferirem. Esta sequela não parece muito diferente do antecessor, mas os programadores prometem mais gráficos, acção e novas pistas de dar a volta a cabeça.

Acrescentam, ainda, que é melhor do que o primeiro. Bem, não vamos ser tão meticulosos ao ponto de exigir isso. Basta que seja semelhante para nos agarrar ao “joystick” durante umas semanas.

“Wrath of the Demon” é a grande aposta da “Entertainment International”, com uma jogabilidade idêntica ao “Shadow of the Beast”, mas, dizendo possuir melhores gráficos, animação e originalidade. É um bocado difícil de acreditar...” ver p’ra crer!”

O último destaque desta edição vai para o “Super Monaco”, um simulador de Formula Um adaptado das máquinas aos micros. Isto significa muita acção e entretenimento durante uns tempos. Vale a pena dar uma espreitadela.

veis PC. Da sua lista constam títulos como: “Tetris”, “Streets Sports Basket”, “Charlie Chaplin”, etc...

Podem contactar o Nuno pelo endereço: Av. João Paulo II, Lote 535, 4 C, 1900 Lisboa.

O Pedro Fonseca escreveu-nos para lhe esclarecermos algumas dúvidas pertinentes.

No “Sim City”, versão “Spectrum”, não consegue ganhar dinheiro, vai perdendo, ano após ano; quer ainda saber qual o objectivo, depois de construirmos a cidade.

É um bocado difícil respondermos a questões tão subjectivas. Não perder muito dinheiro depende inteiramente da estratégia empregue, que varia de pessoa para pessoa, mas há regras básicas que podem ajudar.

Evita construções dispendio-

sas, tais como pontes, cabos de electricidade ou troços de estrada, que atravessem água, e constrói à medida que a cidade vai evoluindo, sem precipitações.

A questão monetária é muito melindrosa. Anualmente recibes dinheiro proveniente dos impostos, que podem ser aumentados sempre que queiras. Quanto mais habitantes, mais dinheiro nos cofres.

Quando construimos a cidade, não batemos palmas nem ficamos a olhar, há que lapidar todos os pormenores, para que a cidade cresça e acolha um maior número de habitantes.

Não consegues ganhar dinheiro porque o gastas todo no início, em futilidades, e o pouco que recibes vai directamente para as divisões municipais (polícia, bombeiros e manutenção de serviços públi-

cos). Deves ajustar a percentagem que cada um recebe no quadro do orçamento (“Budget”).

O João Teles está interessado em obter o “Larry 3” bem como outras aventuras da “Sierra”. Podem contactá-lo pela morada: João Teles, PSP de Sines, 7520 Sines.

Findamos esta secção com as vendas. Vamos dispô-las do mesmo modo do que semana passada.

ZX Spectrum +2:
 - Hugo Filipe Jacinto, Rua do Parque, 4, R/C Dto, Torre da Marinha, 2840 Seixal (tel: 2214448)
 - João Saraiva, Apartado 3, 7501 Santo André (tel: 069/71484).
 - Nelson Gabriel, Rua dos Lusíadas, 10, 1 E, 2625 Póvoa de Sta. Iria.

cos). Deves ajustar a percentagem que cada um recebe no quadro do orçamento (“Budget”).

O João Teles está interessado em obter o “Larry 3” bem como outras aventuras da “Sierra”. Podem contactá-lo pela morada: João Teles, PSP de Sines, 7520 Sines.

Findamos esta secção com as vendas. Vamos dispô-las do mesmo modo do que semana passada.

ZX Spectrum +2:
 - Hugo Filipe Jacinto, Rua do Parque, 4, R/C Dto, Torre da Marinha, 2840 Seixal (tel: 2214448)
 - João Saraiva, Apartado 3, 7501 Santo André (tel: 069/71484).
 - Nelson Gabriel, Rua dos Lusíadas, 10, 1 E, 2625 Póvoa de Sta. Iria.