

"CHUCK ROCK"

Nos livros de banda desenhada e nos desenhos de animação («Flintstones»), os homens pré-históricos, que viveram há dezenas de milhares de anos, não tinham um quotidiano muito diferente do actual. A substituir o dinheiro usavam conchas, os pneus dos carros eram de pedra e os electrodomésticos são na maioria pequenos animais; um ventilador pode ser uma ave a bater as asas, uma máquina de lavar loiça é uma tromba de elefante a disparar jactos de água e um bico de um pássaro pode muito bem funcionar como a agulha de um gira-discos.

Isto não tem nada de real, mas é divertidíssimo imaginarmos um mundo onde tal pudesse acontecer. Neste cenário imaginário vive **Chuck Rock**, um simples e pacato habitante que nada tem de herói. As suas actividades limitam-se a beber cerveja, assistir às partidas de «rockball» pela televisão e viver em harmonia com a sua bela esposa "Ophélia".

Num daqueles dias iguais a tantos outros, "Ophélia" estendia a roupa, só que ninguém suspeitou que nas redondezas se encontrava "Gary Gritter", o tarado dos pré-históricos. Ao ver

"Ophélia", em plenas actividades caseiras, apaixonou-se à primeira vista. Como a bela dama já está comprometida, a única solução é raptá-la. "Gary", com a sua enorme clava, atinge-a na cabeça e arrasta-a até ao seu covil.

"Chuck", intrigado com o barulho no exterior, resolve sair para investigar. Ao descobrir o sucedido, parte aflito à procura da sua amada.

É a narrar a introdução com belos gráficos (humorados e gigantescos), uma música adequada e cenas animadas de pascar que «Chuck Rock» se estreia no monitor.

Esta apresentação luxuosa ocupa na totalidade uma disquete, mas o espectáculo proporcionado é bem merecedor. Se o humor é predominante na apresentação, no

jogo as gargalhadas soltam-se ainda mais facilmente.

As criaturas pré-históricas parecem tiradas de um livro infantil; "Chuck" é

baixo, tem o queixo e a barriga enormes e veste-se com uma tanga de folhas, os dinossauros são enormes (alguns) e os olhos esbugalhados imprimem-lhes um ar bem cómico, os crocodilos são minúsculos, mas quando

abrem a boca aumentam de tamanho descomunalmente.

Enfim, todas as criaturas são cómicas, desde

o pequeno pássaro (voa com a casca na cabeça) à gigantesca baleia.

O jogo pode ser acompanhado ao som de uma música agradável ou se preferirmos, pelos efeitos sonoros.

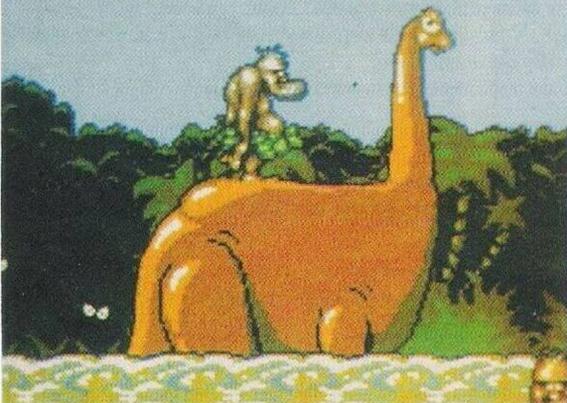
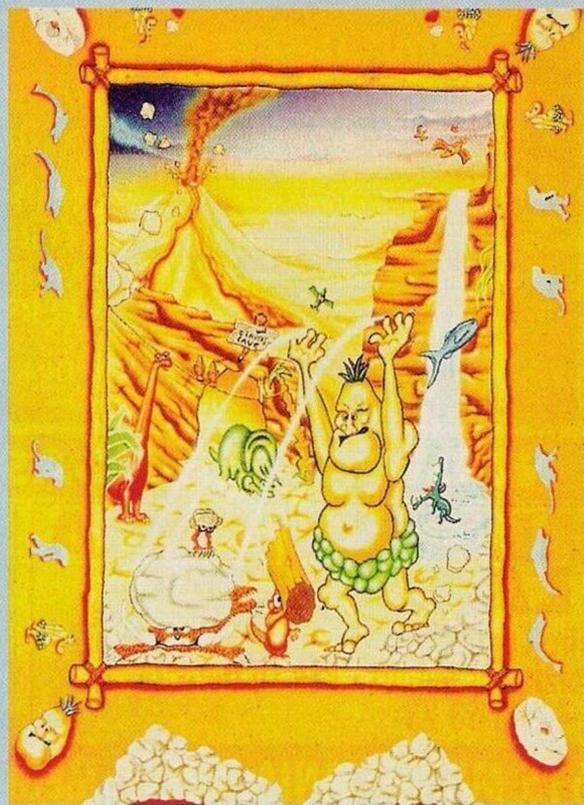
Nesta luta desigual contra as mais ferozes criaturas podemos lançar pedras (de vários tamanhos), pontapear ou, por mais estranho que

pareça, usar a barriga, para projectarmos a enorme «pança» na direcção dos bichos.

A jogabilidade desenvolve-se do mesmo modo que um simples jogo de acção e plataformas. Elimina-se os inimigos saltando para as escadas ou plataformas e, como é da praxe, no final de cada nível há um monstro gigante. Chuck Rock, quando se vê frente a frente com uma destas criaturas, cai-lhe o queixo, o resto do corpo fica petrificado e empalidece de medo.

Este título vem refrescar um género que há bastante tempo tinha caído na monotonia.

Uma apresentação brilhante, bons gráficos (coloridos e variados), som agradável, uma jogabilidade acessível, e acima de tudo um tema original fazem de «Chuck Rock» um dos melhores jogos do ano. A não perder!!



Nome: «**Chuck Rock**»
 Género: **Ação/Plataformas**
 Gráficos: **90%**
 Animação: **75%**
 Som: **78%**
 Originalidade: **89%**
 Jogabilidade: **77%**
 Total: **90%**
 Versões: **Amiga, ST**

POKE

Spectrum:

«**Hammerfist**» - Definir as teclas como V, U, I, O, e P (na primeira vez) para, durante a acção, ao premirmos **L** ficarmos com vidas ilimitadas.

«**Mad Mix 2**» - Escrever «Spabilao» no menu.

«**007 Live & Let Die**» - Poke 23701, 201.

«**Backe to Skool**» - Teclas: S - sentar, O - disparar, G - usar bisnaga, K - beijar, L - escrever no quadro, C - apanhar ratos (baixar), H - chapadas, 6 a 9 - correr.

«**Nigel Mansel's**» - Carregar simultaneamente em 3 e 4 para o carro superar os 300 km/h.

«**Pang**» - Quando faltar uma vida para acabarmos o jogo, premimos em «0» para obtermos 12 vidas extras (6 para cada jogador) «**Street Fighter**» - Teclar «**CREDIT**» para passar de nível «**Sanxion**» - Poke 35028,0.

«**Arkanoid Revenge**» - Escrever na tabela «**MAAAH**» para continuarmos no nível em que perdemos.

SECÇÃO DO LEITOR

96

PRÓXIMAS

Esta semana destacamos somente dois títulos: o primeiro é o «**Sim City**» na versão CDTV da Commodore.

Em tudo parece igual às restantes versões, só que inclui diversas imagens digitalizadas, uma apresentação gráfica mais cuidada, rapidez no processamento e os melhoramentos mais significativos são nas dimensões da cidade construída pelo jogador. Segundo os autores, cada cidade suporta quilómetros e quilómetros de estradas ou vias ferroviárias e a dimensão total é gigantesca.

Com o furor que «**Sim Earth**» está a fazer nos compatíveis PC, esta nova versão tem mesmo que ser maravilhosa para superar os novos títulos.

A segunda proposta é o «**4 D Sports Driving**», que, a julgar pelas imagens, é o máximo! Supera o «**Hard Drivin I e II**», «**Indianapolis 500**» e os «**Test Drive**». Tem inúmeros veículos, diferentes perspectivas de condução, pistas loucas e ainda inclui um desenhador de circuitos. Tem tudo!

Ricardo Santos escreve em nome de um grupo de reclusos do E.P.L. que frequentaram um curso de informática no mesmo local.

Devido à situação em que se encontram, estão muito limitados no que diz respeito à obtenção de «software» e é precisamente por esse motivo que pretendem entrar em contacto com clubes e possuidores de compatíveis IBM PC.

Não te preocupes caro Ricardo, o teu apelo fica no ar, atenção clubes e não só, vamos todos dar uma «mãozinha» ao teu problema.

Para trocar «software» para os compatíveis PC, escrevam ao Ricardo Santos: E.P.L. 119-B, Rua Marquês de Fronteira, 54, 1093 Lisboa.

Passemos de seguida para o **Raul Costa**, que também tem em mãos um problema. Além de ser possuidor de um Sam Coupé, interessa-se profundamente por música e pretendia conjugar ambos os hobbies adquirindo um programa de música. As suas preferências vão para os

programas mais profissionais, que permitam passar a pauta directamente para o computador e que incluam todas notas e símbolos (colcheias, mínimas, semicolcheias).

Quem possuir um programa nestas condições para o Coupé pode telefonar para o 066/23710 ou escrever para a Rua Diana de Liz, 46, 7000 Évora.

O **António Paulo** é possuidor de um Sharp MZ 700 e gostaria de entrar em contacto com outros usuários do mesmo computador para trocar jogos. O mesmo leitor procura por possuidores da consola Nintendo. O António reside na Rua Alves Redol, 19, R/C Dt.º, Casal do Marco, 2840 Seixal.

Outro leitor interessado na troca de «software» por correspondência é o **Mário Pinto**. Além de jogos para o Spectrum e PC também procura por um Assembler/Desassemblador de Z 80. Eis o endereço do Mário: Rua de fvoa, 3440 Santa Comba Dão.

Das trocas passamos aos clubes.

A «**Newgame**» dedica-se à programação, troca, compra e venda de «software», «pokes», dicas e diverso material relacionado com a informática.

«Newgame» — Torres da Bela Vista, 13-2 A, Cidade Nova, 2670 Loures.

A «**Micro Som**» também ocupa os sócios com as actividades acima mencionadas. Os interessados podem escrever para o Apartado 84, 3060 Cantanhede.

Mais uma vez acabamos a secção do leitor com os pequenos anúncios de venda. Ei-los:

— Texas TI 99/4A, expansion system (c/ drive), «joystick», um jogo («**Tombstone City**») e três utilitários (Basic, Assembler e gestão), contactar **José Ribeiro** pelo telefone 780685 (Lisboa).

— Spectrum 128 K + 2 com «joystick», **Rui Tavares**, Bairro do Miradouro, Rua 4 de Infancia, 8, Catujal, 2685 Sacavém.

— Atari 1040 ST FM, **Bruno Mendes**, telefone 25610 da rede de Portimão (procura pelo «Amos» com instruções).

DICAS

«**Professional Tennis**» - Para obter serviços mais potentes, carregamos para cima e disparar.

«**Ninja Comando**» - Poke 29076,255.

«**Xenon**» - Pausar e teclar simultaneamente «TINY».

«**Viagem ao centro da terra**» - Para obter vidas infinitas e começar com os três personagens em todas as fases teclamos... «POFAVO».

Amiga:

«**Dizzy Fantasy Land**» - Introduzir «IMMORTAL» na tabela da pontuação para obtermos vidas infinitas.

«**Carvup**» - Com o mesmo processo anterior escrevemos «PUSSYCAT» para ficarmos com nove vidas.

IBM PC & Compatíveis:

«**Prince of Persia**» - Durante o jogo carregar em «Caps» e «L» para passar de nível.

«**Larry I**» - Teclar «Ctrl» e «X» para passar as perguntas iniciais.

«**Pop Corn**» - Antes de começarmos o jogo (escolhendo o ficheiro certo), carregamos o «popspeed. exe» para escolhermos a velocidade do jogo.

mos a velocidade do jogo.

«**Dig Dug**» - Durante o jogo premimos «F1» para o carro disparar um projectil (podemos repetir esta operação em cada sete segundos).

«**Sokoban**» - Ao teclarmos «U», durante o jogo, retrocedemos um movimento.

Depois deste material enviado pelos prezados leitores **Pedro Vasco, Ricardo Fatela, Gonçalo Coelho e Bruno**, ficamos com a solução do «**Damocles**» cuja autoria pertence ao clube «United Soft».

«**Damocles**» - Dirijimo-nos à Capital City 09-02 para apanhar o antigrav. Voamos para 11-08, deixamos a nave e recolhemo-la, dirigimo-nos ao pavimento inferior e entramos no transportador. No interior, teclamos 4 para viajarmos até Vesta Parliament. Subimos até ao terceiro andar para apanhar a mala e, de regresso ao transportador, teclamos 1 para irmos até a Hantzen Sales (06-02 Barf Island). Apanhamos o transportador e dirijimo-nos ao andar térreo (R/C), recolhemos o detonador e abandonamos o edi-

fício.

Largamos a nave e metemo-nos a caminho de Hantzen Lab (06-05). No terceiro andar apanhamos os explosivos e na cave a chave B, deixamos o edifício e voamos até Show Island para entrarmos no Hathways Wine Bar (06-04), na cave obtemos um explosivo.

Continuamos a aventura em Theon Base Camp (622-064), donde partimos para Burdock Média Link (02-03), apanhamos mais explosivos, largamos o transportador e saímos da nave voltando a recolhê-la (é uma nave de bolso!).

Entramos no transportador e teclamos em 2 para irmos até Verdant Party HQ (03-14) em Birmingham Island. Apanhamos o transportador e voamos (na nave) até Dion North, seguido



de Windmill (00-05), deixamos a nave para apanhar os explosivos e voltamos a utilizar o transportador.

Bem, por esta semana ficamos por aqui, no próximo domingo regressamos com mais novidades e o desenrolar deste jogo tão complexo (é só viagens de um lado para outro e nomes estrangeiros esquisitos).

«**Os Jogos no Computador**», «**Correio da Manhã**», Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa, é o endereço para onde devem enviar a correspondência desta secção.