

## "NIGHT SHIFT"

Muitos leitores costumam interrogar-nos porque publicamos, com tão pouca frequência, críticas de jogos para os computadores de 8 'bits'.

As razões que nos levam a proceder deste modo são muitos simples: além da fraca qualidade, o principal motivo é a escassa existência de novidades, que surgem no mercado a ritmo de conta gotas.

Para colmatar esta situação temos o cuidado

de escolher títulos com versões anunciadas para todos os micros, dos 8 aos 16 'bits'.

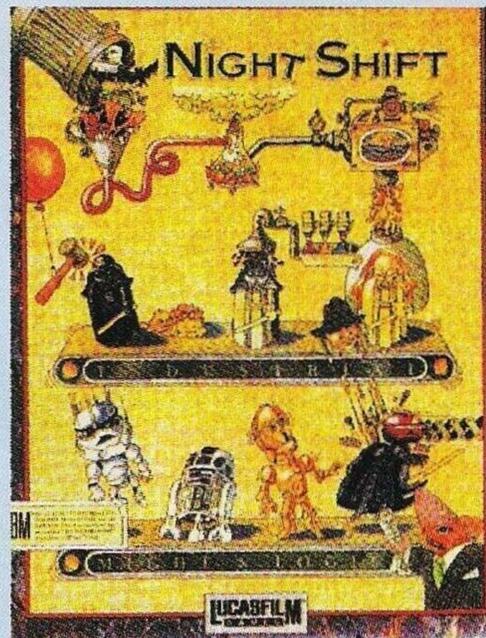
Já que está explicada a questão começamos com a crítica desta semana, que, como já tem vindo a ser hábito no Spectrum, é uma novidade para este computador e já velhote nas restantes versões (Amiga...).

Intitula-se «Night Shift» e a autoria pertence à «Lucas Film Games». Esta firma já demonstrou, vezes sem conta, o talento dos seus programadores («...Monkey Island», «Indiana Jones...»), mas, sempre no campo da aventura porque no género de acção ainda não acertou o passo.

Esta característica está bem patente no seu último jogo de acção. Embora o programa seja razoável (gráficos e som) e bem humorado, o jogador fica com a sensação de que falta algo.

Este «Night Shift» não tem nenhuma afinidade com o livro de Stephen King com o mesmo título (antes tivesse!), por esse mesmo motivo, quem esperava por emoções fortes e umas pitadas de terror e suspense, pode escolher outro jogo.

Neste «Turno da Noite» a história é outra: controlamos um trabalhador (Fred Fixit ou Fiona Fixit, ou seja, menino ou menina) numa estranha fábrica de brinquedos cuja função é a de manter operacional toda a linha de montagem e como se isso não fosse o suficiente, ainda temos que respeitar uma quota de produção. Se não cumprirmos estas obrigações, somos imediatamente despedidos sem aviso



ou indemnização.

Tal como foi referido anteriormente, esta fábrica é muito peculiar, tem o nome de «Industrial Might & Logic» (mais um trocadilho!) e a gama dos seus produtos fixa-se em bonecos de alguns personagens de filmes (que tenham a produção ou a realização de George Lucas), como é o caso do «Darth Vader», «Indiana Jones», «Luke Skywalker»...

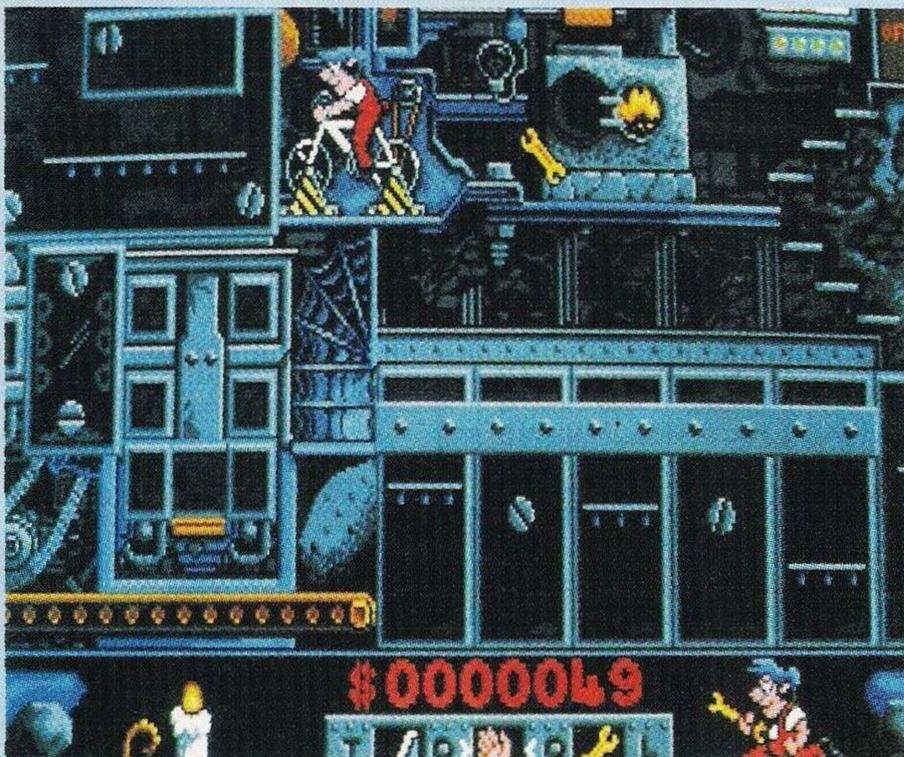
A matéria-prima destes produtos provém de resíduos industriais devidamente reciclados através de uma máquina especial que exige um controlo rigoroso (devido à temperatura). Entretanto, não podemos descuidar as restantes operações, que são o encaixe de peças e a respectiva coloração, pois basta um ligeiro erro para pormos em risco toda a produção.

A energia que mantém todas as fases da montagem em funcionamento provém de uma bicicleta adaptada a um dínamo (é silenciosa e não poluente). Sempre que a energia estiver em baixo, bastar-nos-á dar umas pedaladas.

Fundamentalmente, o jogo é isto: apanhar objectos para a manutenção da fábrica, produzir (em quantidade) os bonecos sem cometer erros e verificar se tudo está a correr bem. Toda a fábrica é um enorme complexo repleto de armadilhas e plataformas.

Quem apreciar este estilo de acção, tem a oportunidade de conhecer um jogo divertido, com uma mensagem ecológica, mas, sem grandes inovações.

Nome: «Night Shift»  
 Género: Acção/Plataformas  
 Gráficos: 72%  
 Animação: 70%  
 Som: 65%  
 Originalidade: 49%  
 Jogabilidade: 65%  
 Total: 51%  
 Versões: Spectrum, Amiga



# POKES & DICAS

## Amiga:

«Gem'x» — Código de acesso aos níveis L e M; «REDMOON» e «CAMPAIGN».

«Cyberoid 2» — Teclar «NECRONOMICON» para obter vidas ilimitadas.

«Lemmings» — Códigos de acesso aos níveis mais avançados; NHMDMCALE, KMMKCMOMEK, MDMC-CJMNX, LMBKJODOEL, I C A N M M L P E P, CINLMEQEU, CAKIN-NOIBFP, KJLFOCCFV, NHLFOCADFO, ILFMCINE-FW.

«Helter Skelter» — Códigos de acesso aos níveis mais avançados (do 11.º ao 81.º); BLOT, BOLT, CULT, GLUT, TROT, UNIT, WATT, USER.

«Space Ace» — Pausar o jogo e teclar «DEMODEXTER» para finalizarmos a missão.

«Clownmania» — Premir «Help» durante a acção para obtermos lâmina e saltos infinitos.

## Atari ST:

«Nebulus» — Teclar «HELLOIAMJMP» para obter vidas ilimitadas.

«Stryx» — Premir simultaneamente em «Help», «M» e «E» para ficarmos com vidas infinitas.

«Shinobi» — Pausar o jogo e escrever «LARSXVIII» para obter créditos ilimitados (também funciona na versão do Amiga).

«Operation Thunderbolt» — Para activar o «cheat mode» premir F8, F7, F6, F5, F4, F3, F8, se optarmos por um jogador, teclamos em F1 (três vezes consecutivas), para dois jogadores carregamos em F2, isto permite-nos jogar com vidas e munições

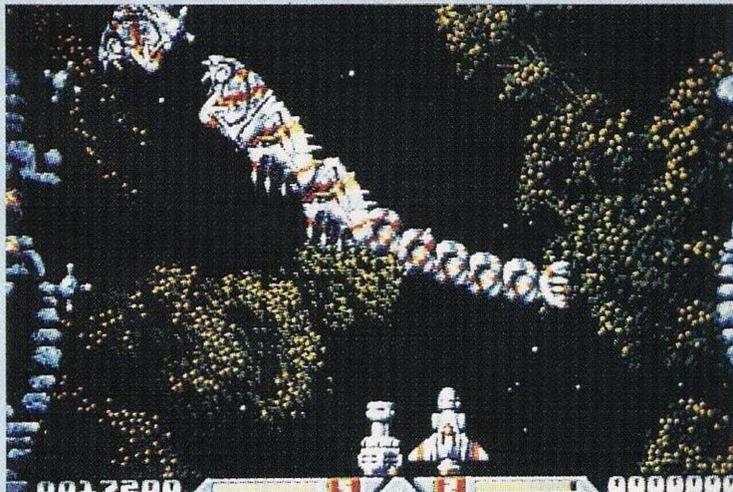
infinitas.

## Compatíveis PC:

«The Hunt Ford

Red October» —

Quando estivermos num campo de minas ou sobre ataque soviético, premimos «ESCAPE» e escolhemos a opção «Save» para gravar a nossa posição actual. A seguir escolhemos «Restore» para recuperarmos a situação previamente gravada e quando recomeçamos a acção, as minas e os persegui-



dores já desapareceram. Se tomarmos um rumo pelo Norte da Islândia, a marinha americana não nos incomodará.

«Xenon 2» — Quando surgir o ecrã das opções, premimos em F7, durante o jogo basta-nos carregar em «I» para obter imunidade.

## ZX Spectrum:

«Chips Challenge» — Códigos de acesso do 2 ao 9 nível; JXMJ, ECBQ, YMCI, TQKB, WNLD, FXQU, NHQG, KCRE.

«Tartarugas Ninja» — Poke 47503,0: Poke 49630,0: Poke 53770,0: Poke 49578,0: Poke 53260,0 (tempo, vidas, energia e munições ilimitadas).

«The Light Corridor» — O código do 8 nível é 9003.

«Ice Breaker» — Premir «FIGA» no menu para obter vidas infinitas.

Voltamos a finalizar esta secção com a publicação de umas dicas para o «Larry I».

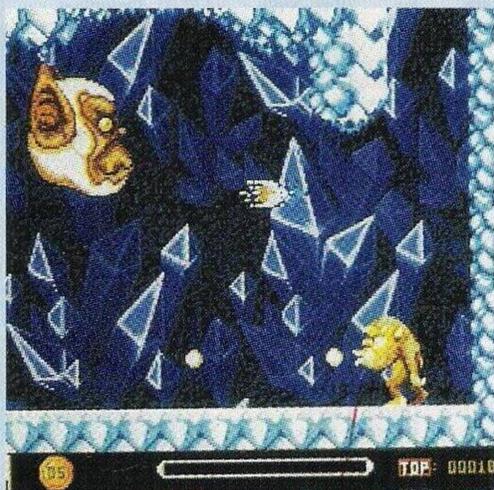
Agradecemos aos leitores Ricardo Fatela, Tiago João, «Unisoft» e João Teles pelo material enviado.

Depois do sucedido na passada semana, entramos no casino e dirigimo-nos a uma das mesas de jogo. Sentamo-nos e jogamos até obter uma quantia superior a 250 dolares (é o mínimo que iremos despende no futuro). Isto pode demorar um pouco, por isso é aconselhavel gravarmos uma posição sempre que ganhemos algum.

Seguimos para cima e verificamos que junto do elevador há um cinzeiro. Ao ser examinado encontramos um cartão.

Depois de o recolher saímos do casino e voltamos a chamar por um táxi. Desta vez, o nosso destino é a discoteca (disco).

«Os Jogos no Computador», «Correio da Manhã», Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.



## SECÇÃO DO LEITOR

Não restam dúvidas que o nosso espaço tem chegado a todos os cantos e conquistado diversos leitores. Uns lêem por gosto, outros por mero entretenimento, mas seja como for, são cada vez mais os leitores interessados pela nossa rubrica.

Foi com o objectivo de ajudar os leitores que criámos esta secção. Aqui já resolvemos e explicitámos os mais variados problemas, em jogos, programas entre outro tipo de material relacionado com computadores.

Hoje, voltou a surgir um leitor com um problema bem difícil, mas com a boa vontade e compreensão logo se resolverá (assim esperamos).

O Manuel Lima tem 32 anos, é possuidor de um Sinclair 128K +2 e é paraplégico. Escreveu-nos porque pretende adquirir os seguintes jogos: «F-16», «Toyota Celica GT4 Rally», «4D Sports Driving» (este título não dispõe de uma versão para o 128K), «Super Mónaco» e o Manual do Spectrum +2 em português.

Ora, o prezado Manuel agradecia que mate-

rial acima referido fosse remetido pelo correio. Quanto aos jogos, qualquer leitor ou clube poderá enviar-te à cobrança ou trocando por outros títulos, mas, o manual já é mais difícil de obter (o manual integral e não apenas umas folhas explicativas distribuídas pela maioria das casas comerciais).

Foi publicado há poucos anos um manual desse computador da autoria do sr. Eurico da Fonseca, mas, desconhecemos a editora. Julgamos ser distribuído pela firma Triudus (foi-nos dito em diversas lojas da especialidade), mas não podemos confirmar esta informação. Se escreveres à Triudus e explicares o teu problema, decerto serás atendido.

Lanço um apelo a todos os leitores (afinal, os amigos são para as ocasiões): quem possuir os jogos acima indicados e o manual do Spectrum +2, pode contactar o Manuel Lima pelo endereço/ Praça Eduardo Mondlane, lote 546, 14.º E, 1900 Lisboa ou pelo telefone 859 85 94.

Dito isto, passamos de seguida para os restantes assuntos desta semana, hoje os clubes são o tema principal, ei-los; A «C.C.N Clube» e a «Unisoft» são duas associações destinadas a todos os possuidores do Commodore Amiga. As suas actividades resumem-se, fundamentalmente, à troca de jogos. Para mais informações escrever para Urbisol, lote 15/16, letra G, 2450 Nazaré (telf. 551597) e Rui Tavares, Bairro do Miradouro, Rua 4 de Infantaria, n.º 8, Catujal, 2685 Sacavém.

Os dois próximos clubes destinam-se aos usuários dos compatíveis IBM PC e ZX Spectrum, tal como as associações anteriores dedicam-se à troca de programas, jogos, «pokes» e dicas. Eis os endereços: «PC Transworld Club» — Rua Ribeiro Carvalho, lote F, R/C, 2735 Cacém.

«C. P. Soft» — Carlos Palminha, Rua Tomás Alcaide, lote 63 Norte, 3.º esquerdo, 1900 Lisboa.