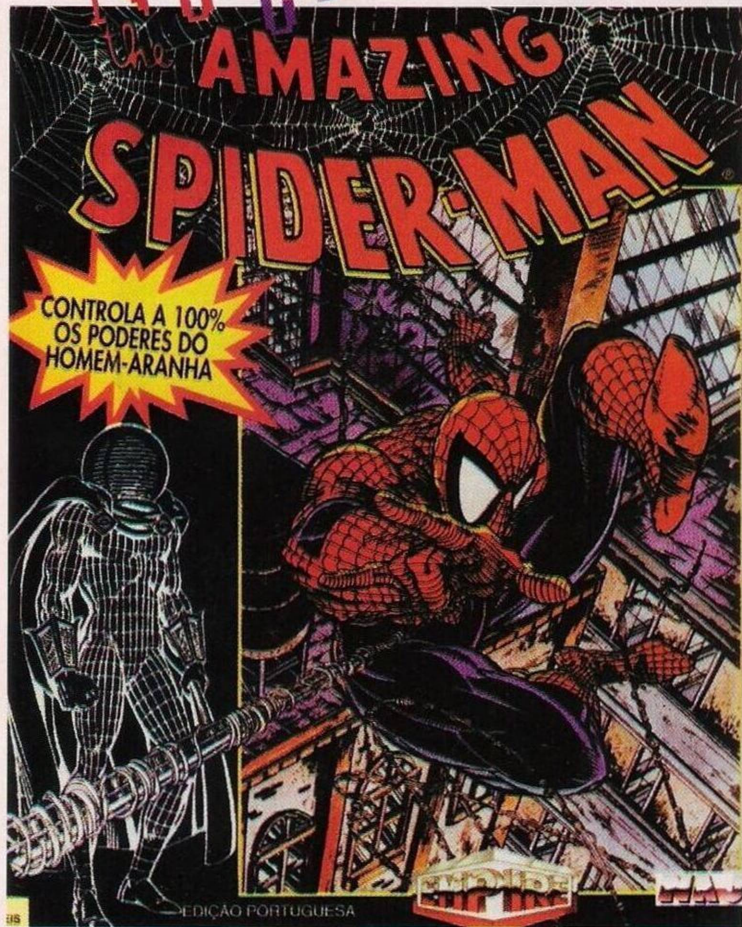


OS JOGOS NO COMPUTADOR



A amazing Spider-man é mais uma edição documentada em português pela firma Portidata, responsável por alguns êxitos (na distribuição) como "Lemmings", "Thunderhawk"...

Este título nada deve aos seus rivais do catálogo Naja (edições em português), porém, quase passa despercebido à maioria dos jogadores.

Apesar de ostentar um nome como "Spider-man" e inspirar muita acção, as aventuras do

"aracnídeo humano" vão além dos socos e de todas as cenas de pancadaria. A proposta dos programadores é bem mais interessante.

Apresenta-se como um jogo de reflexão/perícia, não dispensando alguns momentos de acção. Cada cenário (ou vários) é um "puzzle" e só é possível avançar na história e no jogo, quando é resolvido um dado número de ecrãs.

Há que desbloquear passagens, encontrar o percurso mais

AMAZING SPIDERMAN

148

seguro e descobrir qual ou quais os interruptores que accionam as engrenagens. Estes interruptores são facilmente detectáveis, mas nem sempre acessíveis. Podem ser activados através de contacto físico, ou simplesmente impulsionando uma teia.

Igualmente interessante são os movimentos do protagonista:

pode deslocar-se pelos próprios pés, como um vulgar humano, trepar pelas paredes ou "desafiar" a lei da gravidade como uma aranha.

Nestas situações é necessário redobrar a atenção porque nem todas as superfícies facultam esses movimentos. Há pavimentos perigosos, escorregadios, magnéticos e ilusórios. A cada um corresponde um dado atributo: pode ser trepado ou não, a teia não agarra...

As armadilhas são inúmeras e disfarçam-se das mais diversas formas: de elevadores, pavimentos electrificados, lanças, fossos, criaturas hostis, etc...

Sempre que um conjunto de cenários é ultrapassado, o jogador tem a possibilidade de continuar depois de perder a energia (opção "Take").

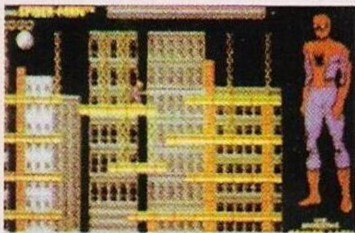
"Amazing Spider-man" é uma aquisição de qualidade, sem a azáfama dos jogos de acção, mas bem doseado de perícia, com a vantagem da documentação em português.



Um momento de acção...



Gráficos pequenos mas eficientes



Muitos "puzzles"

Nome: Amazing Spider-man

Género: **Perícia/acção**

Gráficos: **75%** - Animação: **75%**

Som: **83%** - Originalidade: **87%**

Jogabilidade: **86%** - Total: **86%**

Versão: **Amiga**

(também disponível nos compatíveis PC)

P.V.P.: **3995\$00**

COMPRE COM CARTÃO AMOREIRAS:

HABILITE-SE AO SORTEIO DE 2 AUTOMÓVEIS!

PEÇA JÁ O SEU CARTÃO NA BOUTIQUE FINANCEIRA DO AMOREIRAS SHOPPING



O prezado leitor **Pedro Coimbra** pretende trocar "software" P.D. ("public domain") para o Commodore Amiga. Pertence à associação A.S.G. e possui imensos utilitários, jogos e demos.

Os interessados podem contactar o Pedro através dos endereço: **Rua dos Cravos Vermelhos, n.º 69, fracção H, 2870 Montijo.**

Prosseguimos com outros leitores interessados na troca de "software" por correspondência: **José António**, residente na **Rua D, Talhões, Vieira de Leiria, 2425 Monte Real**, é possuidor de um Commodore 64.

Roberto Couto é usuário do Amiga 500 e o endereço é **Av. João Paulo III lote 562, 12.º D, 1900 Lisboa.**

"Sputnik Soft" é uma associação que se dedica à troca de programas e todas as demais informações para os compatíveis Spectrum, desde dicas e mapas, a instruções. O endereço deste clube é **Largo da República, 16, Vieira de Leiria, 2425 Monte Real.**

O leitor **Pedro Conceição** diz haver algumas falhas na tabela classificativa dos jogos, especialmente na apresentação das versões.

Não há confusão nenhuma, de início indicávamos as versões apresentadas pela firma produtora, mas nem sempre todos os computadores apresentados beneficiam de uma versão e, na maioria dos exemplo, é comercializada passados longos meses. Alheios a erros dessa ordem, optámos por indicar apenas a versão analisada.

Finalizamos com os pequenos anúncios de venda.

— **Amiga 500, Amiga 500 Plus, PC XT**

Estes três micros são vendidos pelo leitor **Pedro Coimbra**, o número de telefone é **(01) 2302693.**

— **Spectrum 48K, Carlos Garcia, Telef. 4745119 (dia) e 4740289 (noite).**

— **Consola Nintendo com dois comandos e três jogos, Rodrigo Agostinho, Rua Combatentes Grande Guerra, 52, 3.º dt.º, 2830 Barreiro.**

— **Consola MegaDrive + "Sonic", Nelson Almeida, Telef. (039) 962553.**

— **Spectrum 48K**

— **Commodore 64 com monitor policromático**

— **"Drive" externa para o Amiga 500**

— **Consola MegaDrive com três jogos**

Esta última "lista" é do leitor **Carlos Garcia**, que pode ser contactado pelo seguinte endereço: **Rua Clementino da Costa, lote 66 A, 2.º F, Brandoa, 2700 Amadora** e pelos números de telefone **4740289 e 4745119.**



POKES & DICAS

148

Commodore 64:

"Klax" — Poke 27686, 137: Sys 2079.

"Vendetta" — Carregar nas teclas U, B, T, N para avançar um nível.

"New Zealand Story" — Quando o jogo terminar, escrever "try cheating" para obter vidas ilimitadas.

"Operation Thunderbolt" — Escrever "edomtaehc" na tabela da pontuação para jogar com créditos infinitos.

"Xenon Strikes Back" — Teclar "MAYHEM".

"Meganova" — Código de acesso ao 2.º nível; 0186.

Continuamos com a solução do "Conquest of Camelot"... depois de eliminarmos os javalis, prosseguimos na mesma direcção até que um corvo surge à nossa frente e começa a falar. Esta criatura propõe um duelo com o cavaleiro negro.

Ao aceitarmos ("yes"), diz que somos parvos.

Debaixo dele encontramos um esqueleto e um objecto. Apanhamos o lenço azul ("get silk") e caminhamos para a direita, na direcção do cavaleiro negro.

Depois de o termos ouvido, respondemos afirmativamente "aye" e, começa o duelo...

A fase que se segue é um bocado melindrosa, pois requer sorte e muita perícia. É igualmente aconselhável salvaguardar o jogo.

Depois de derrubarmos o oponente, encontramos Sir Gawaine preso numas estacas, prestes a morrer. Descemos do cavalo ("dismount horse") e cortamos as estacas (Ecut shackles), carregamos o homem para o cavalo ("put man in horse"), este agradecer-nos-á pela ajuda prestada.

Entretanto, a aventura continua. Seguimos

a pé para a direita até vermos uma bruxa ameaçando feitiços horríveis se a sua vontade não for cumprida.

Entregamos o lenço "give silk" e pouco depois a bruxa feia transforma-se numa linda princesa que diz ter sido enfeitiçada por um cavaleiro negro.

Na pedra surgirão umas letras ("red stone"), que é na realidade um poema inacabado, ou um enigma. Mais à frente há uma barreira, que nos impede de prosseguir o caminho. Falamos com uma pedra ("talk to stone") e, para continuarmos na aventura temos que acertar em cinco enigmas. Eis as respostas:

"Bright as diamonds..." — Waterfaal

"I go around in circles..." — Wheel

"I am seen in the water..." — Blue

"You can see nothing else..." — Mirror

"If you break me..." — Heart

"You heard me before" — Echo

"Each morning i appear" — Shadow

"All about, but cannot be seen..." — Air

"If a man carried my burden..." — Snail

"To unravel me" — Riddle

"When young i am sweet in the sun..." — Wine

"I turn around once..." — Key

"At the sound of me..." — Music

"I am always hungry..." — Fire

Terminamos aqui, por hoje. Na próxima semana regressamos à aventura "Conquest of Camelot".

Resta-nos agradecer aos leitores **José António Costa, Miguel Silva, "Megasoft" e Carlos Garcia** pela colaboração.

Continuem a escrever para: "Correio da Manhã", "Os Jogos no Computador", Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.



EDIÇÃO EXCLUSIVA
PORTIDATA LDA.
FAX: 082 41 63 56



P.V.P. ACONSELHADO



Torna-te um herói!



P.V.P. ACONSELHADO

