

Troca de correspondência

Por JOÃO CRUZ

Por cada carta que abrimos temos sempre um assunto diferente a tratar, um esclarecimento a dar, algo de novo a divulgar. E assim vai progredindo, de semana a semana, esta secção, dando continuidade aos seus princípios básicos de servir todos os leitores que se interessam por este hobby. De Amarante, escreveu o Carlos Manuel Pinheiro, desejando saber como introduzir um jogo no computador SEGA SC-3000 H MITSUBISHI. Em primeiro lugar, aconselhamos-te a obter informações mais precisas no local onde adquiriste o teu computador uma vez que aí, de certeza, saberão como operar com a referida máquina. Se, por qualquer motivo, esta solução se tornar impraticável, resta-nos deixar aqui a tua morada, para o caso de algum leitor te poder ajudar. Podem contactar o Carlos para: Rua 31 de Janeiro, 49 — 4600 Amarante. Continuamos com umas «dicas» enviadas pelo Frederico Oliveira Ferreira: no jogo RAMBO III, se teclarmos simultaneamente Q, W, E, R, T no menu das opções e também no início do jogo, passaremos automaticamente ao nível seguinte; o código do jogo ASTRO MARINE CORPS é

«DAGOBAB»; no jogo VIAGEM AO CENTRO DA TERRA, o código para a segunda fase é «EVAMARIASEFUE». Entretanto, temos alguns leitores que estão interessados em corresponder-se com outros jovens, para troca de correspondência e tudo o que estiver relacionado com computadores em particular com videojogos. São eles: Fernando Pinto, de Mosteiro, Salgueiros — 4890 Vieira do Minho — Braga; António Araújo, da Praça S. Sebastião, 220-1.º Esquerdo — Darque — 4900 Viana do Castelo; e ainda temos o pedido do José Carlos Ribeiro que pretende dar a conhecer o seu clube que tem como finalidade divulgar, ao máximo, tudo quanto se relacione com os Spectrum. Quem estiver interessado pode escrever para a seguinte morada: Spectrum's Reunidos, Rua Central de Carvalhido, 581 — Moreira — 4470 Maia. Desta vez vamos terminar relembrando aos nossos leitores para a conveniência de enviarem trabalhos a cores, o mesmo se passando em relação às fotos para a rubrica Juízes Nacionais. E com estas solicitações vos deixamos esta semana. Escrevam...

O QUE JÁ SE JOGA...



XENOPHOBE

Os «aliens» estão de volta e desta vez contaminaram vários laboratórios espaciais, dando bastantes «dores de cabeça» aos cientistas. Lançado o pedido de socorro eis que entramos em cena, munidos unicamente de uma pistola laser. O objectivo deste Xenophobe fica deste modo delineado: destruir todos os seres alienígenas que nos aparecerem pela frente! Xenophobe é assim mais uma conversão de uma máquina de jogos dedicada e que, apesar de possuir uma não muito boa jogabilidade, apresenta-se com bons gráficos, razoáveis efeitos sonoros e uma agradável animação. O estilo deste Xenophobe faz-nos recordar os clássicos SPY VS SPY! Enfim, não é nada de especial, mas consegue cativar o jogador.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MICROSTYLE.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM 48K: 15.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 15.
ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 16.
OPINIÃO:
NADA DE ESPECIAL, MAS CATIVA!



TURBO OUT-RUN

Estamos perante a sequela do enorme êxito que foi o já clássico Out-Run, há uns tempos atrás. Desta vez trata-se de Turbo Out-Run, um jogo em que o objectivo é o mesmo que o do original, ainda que bastante melhor elaborado, tanto a nível gráfico como de pormenores técnicos. Desta vez, pode-se recorrer ao Turbo, para se conseguir mais velocidade, pode-se equipar o carro (um Ferrari F-40 descapotável) em várias partes do percurso... entre outras aliantes novidades! Enfim, se há algum defeito a atribuir a este jogo, é sem dúvida no capítulo da dificuldade, uma vez bastante elevada. Turbo Out-Run reserva ainda algumas boas surpresas, para quem insistir bastante neste jogo. Experimente!

COMPUTADOR: SPECTRUM
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 128K: 18.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 15.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UM BOM JOGO!



DOUBLE DRAGON II

Depois do que vimos nos 16-bits, a versão para os computadores de 8-bits deste Double Dragon II está consideravelmente mais fraca, o que também era de esperar a julgar pela capacidade dos computadores em questão. Como já todos sabem, o jogo pode ser participado por um ou dois elementos, que têm por objectivo libertar a nossa garota das mãos dos «Black Warriors». Double Dragon II é uma continuação bastante melhorada do original, com novos golpes, novas acrobacias e, principalmente, bastante mais jogável. Graficamente, esta versão está bastante aceitável e, no capítulo do som e efeitos sonoros, está razoável. Enfim, com esta versão de Double Dragon II, mais são aqueles que podem jogar esta versão sem sair de casa!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: VIRGIN/MASTERTRONIC.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM 48K: 16.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UM JOGO PARA PARCEIROS!

JUÍZES NACIONAIS



Vítor Manuel dos Santos Cardoso
Rua da Boa Fé,
20-2.º Esquerdo
4435 RIO TINTO

FORGOTTEN WORLDS

Lenta, mas firmemente, e tal como se nos havia sido prometido desde há algum tempo, as últimas novidades em máquinas que a Capcom foi criando, durante o ano passado, estão sendo convertidas para os nossos micros. É o caso deste FORGOTTEN WORLDS, um jogo de acção espacial, incomparável a outros jogos do tipo. Um vez mais, o importante neste jogo é destruir tudo o que nos aparece pela frente. FORGOTTEN WORLDS ainda pode ser jogado por dois jogadores.

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48K: NÃO TEM!
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 15.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: INCOMPARÁVEL!

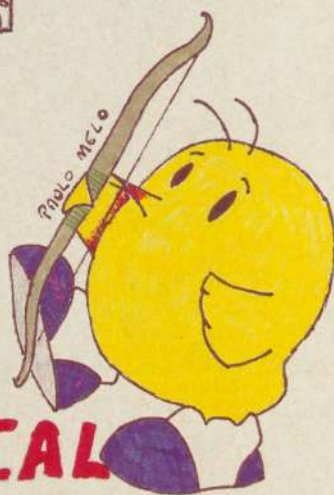
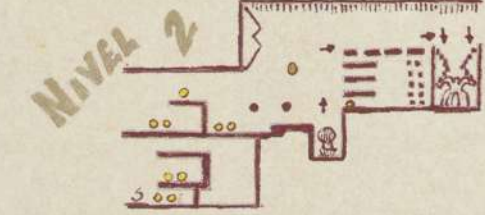
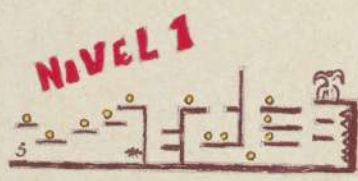


Luís Miguel Henriques Casal
do Espírito Santo
3200 LOUSÃ

R-TYPE

É um jogo no qual controlamos uma nave, tendo como missão aniquilar várias naves, monstros, lagartas gigantes, aranhas e muitos outros estranhos inimigos. O único defeito que eu encontrei no jogo foi o facto da nave que pilotamos ser um tanto pequena, ainda que bem elaborada. Em R-TYPE podemos obter várias armas que nos ajudarão a cumprir a nossa difícil tarefa. R-TYPE tem um som bastante bom e graficamente está espectacular. Enfim, é jogar e nunca mais parar!!!

APRESENTAÇÃO: 13.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48K: 17.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 16.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: MELHOR NÃO HÁ!



THE NEWZEAL
STORY

- ARMAS**
- BOMBAS a pior arma, têm pouco alcance.
 - Arco e flechas, nada mau, mas não são suficientes.
 - VARINHA MÁGICA muito poderosa, dispara raios mágicos como um boomerang.
 - Arma Laser, de longe a melhor arma, dispara raios que destroem tudo.
- OBJECTOS**
- Frutas, apenas dão pontos.
 - Garrafas, ficamos invencíveis.
 - Joystick, flutuamos no ar.
 - Livro da morte destrói todos os inimigos.
 - Despertador, todos os inimigos inimigos ficam parados.
- MEIOS DE TRANSPORTE**
- Ursos voadores, fracos; não flutuam e basta um tiro para se destruírem.
 - Balões, iguais aos ursos voadores.
 - O melhor, flutua e é rápido. Canhão Laser voador.
 - Pato de borracha, igual ao urso voador.
 - Balões de metal, fortes, mas muito grandes para tûneis estreitos.
 - Balões fortes, muito bons, são usados pelos ursos punks.
 - Balão de ar quente, bom e rápido, não pode ser destruído facilmente.

INIMIGOS

- Conchas, disparam simples tiros ou torpedos.
- Homem do Boomerang, disparem de trás.
- Picos, simplesmente desviem-se.
- Ursos voadores, disparem por baixo.
- Estrelas, algumas multiplicam-se e matam ao tocar.
- Tartarugas voadoras, disparam rápido e não vale a pena apanhar os balões.
- Homens com lanças, matem-nos por baixo, atiram lanças para cima, mas cuidado pois estas voltam para baixo.
- Morcegos, deixam cair triângulos, o melhor é evitá-los.
- Lava, igual aos picos, mas aparecem apenas no 5.º nível.
- Ursos Punks, montam balões fortes e disparam rápidos mísseis.
- Patos, disparam perigosas granadas em várias direcções. Matem-nos por baixo.
- Gato-morcego, cuidado com os pequenos gatos que deixa cair no nosso caminho.
- Estrela-d'água, aparecem no 4.º nível e movem-se na água.
- Anêmona do mar, encontra-se dentro da água e é muito fácil de evitar.
- Planta marinha, não cheguem perto dos seus tentáculos pois são muito perigosos.
- Porco-espinho voador, aparecem apenas no 3.º nível e perseguem-nos.
- Quedas de água, podem ser perigosas pois podem conduzir-nos à morte.

JOGOS DE TOPO

A C Ç Ã O	A V E N T U R A	L E I T O R E S
1 - CHASE HQ	1 - AVENTURA ORIGINAL	1 - CHASE HQ
2 - CABAL	2 - KE RULEN LOS PETAS	2 - CABAL
3 - STRIDER	3 - CARVALHO	3 - GHOULS'N GHOSTS
4 - OPERATION THUNDERBOLT	4 - JACK THE RIPPER	4 - STRIDER
5 - POWERDRIFT	5 - ABRACADABRA	5 - BATMAN - THE MOVIE