



INTERCÂMBIO REGULAR

Por JOÃO CRUZ

Abrem-se uma vez mais as portas a um dos mais fascinantes «hobbies» ao qual se dedicam centenas de jovens e não só, cativados pelas pequenas maravilhas resultantes dos coloridos e divertidos vídeo-jogos. Uma forma de aliviar o «stress» para uns, um meio de divertimento para outros, ou ainda uma oportunidade para desenvolver ainda mais os seus conhecimentos e o raciocínio. Tudo isto pode ser um dos motivos que levam a que umas largas dezenas de jovens (isto falando só a nível nacional) se dediquem nos seus tempos livres aos computadores e, muito particularmente, àquilo que é mais popular entre as camadas jovens, que são os vídeo-jogos.

Como apoio e como informação, esta secção tem vindo a tentar ser um meio para onde todos os resultados derivados dessa dedicação sejam comunicados entre todos os interessados por estas coisas, fazendo com que haja um intercâmbio regular entre os leitores através destas páginas. Apesar de ser objectivo de muitos

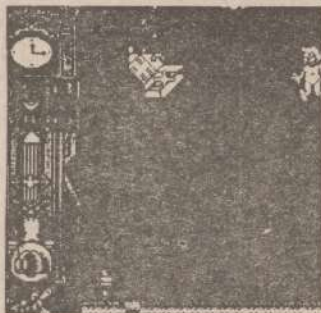
leitores, que participam nesta rubrica semanal, ver somente os seus trabalhos publicados, é bom que saibam que, ao fazê-lo, estão a praticar um intercâmbio de informações com outros leitores desta mesma rubrica. Por exemplo: quando nos enviam um mapa, ou a solução de um determinado jogo, estão a ajudar outros jovens leitores desta secção que têm dificuldades em prosseguir e resolver todos os truques e dificuldades, desse mesmo jogo.

Aqui fica hoje mais uma razão para enviarem trabalhos da vossa autoria para esta secção, sobre tudo o que estiver relacionado com computadores e, muito especialmente, com vídeojogos.

Continuando a responder a mais alguns leitores que nos têm escrito, prosseguimos com a solução da primeira fase do jogo LAST NINJA II que ainda tem causado muitos problemas a alguns leitores que o jogam. Eis a solução enviada por JORGE COSTA, do PORTO, e que podem seguir acompanhando o pequeno mapa,

também de sua autoria, publicada na rubrica Microclubes desta semana. Diz ele: para passar o grande portão do prédio é preciso seleccionar a chave e carregar no botão de apanhar objectos, no centro do portão. No local 5 há uma «hamburguesa» atrás do carro de venda e que nos é útil para nos fornecer mais uma vida. As matracas estão escondidas nas casas de banho F e 4, divididas em duas partes. Depois de saltar para a barca e outra vez para o outro lado (depois de passar o grande portão), segue-se pela direita e chegaremos a um local que poderá ser alcançado, posicionando-nos no meio do caminho e saltando ao chegar à borda. Regressando ao local de origem e virando à esquerda, encontraremos a barca anteriormente tocada. Saltando para a barca e rapidamente para o outro lado, passaremos à segunda fase. Diz ainda o JORGE: para podermos sair do primeiro local é preciso bater num interruptor, no outro está que accionará o soalho movediço, no primeiro local.

O QUE JÁ SE JOGA...



GONZZALEZZ

Estamos perante mais uma produção espanhola que, desta vez, aborda com bastante humor e imaginação um assunto bastante popular entre os países de língua espanhola — a hora «de la siesta», bastante popular entre o povo mexicano. Pois bem, GONZZALEZZ é um mexicano normal, como qualquer outro, até ao momento em que se encosta para dormir um pouco. Ai é que começam todas as peripécias com este pacato personagem, que se vê constantemente envolvido nos seus sonhos e pesadelos. O jogo em si está dividido em duas fases independentes em que, na primeira, devemos alcançar o despertador que atormenta o nosso herói e na segunda devemos apanhar algo muito especial que nos permitirá dormir descansados. No entanto, este jogo GONZZALEZZ está cheio de perigos!

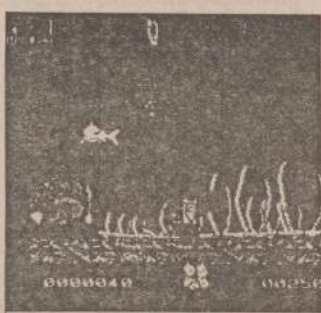
EDITOR: OPERASOFT.
GÊNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 18.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM BOM PROGRAMA!



STORMLORD

Está de volta aos nossos «écrans» mais um produto do famoso programador Raffaele Cecco, autor de vários sucessos no mundo dos vídeojogos, tais como os CYBERNOID. Desta vez trata-se de STORMLORD, uma espectacular aventura vivida por um herói «feito» místico que tem de libertar pequenas fadas, aprisionadas por uma terrível rainha. O jogo é no estilo muito particular dos jogos denominados de plataforma e está bastante recheado de permenores curiosos que regalam os olhos do jogador, enquanto percorre o bonito e colorido mapeado do jogo. Uma vez mais os excelentes gráficos são os principais pontos que nos saltam imediatamente à vista. Os efeitos sonoros, a nível dos 128K, estão muito bem conseguidos fazendo deste STORMLORD um sucesso!

EDITOR: HEWSON.
GÊNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 128K: 19.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: MUITO BOM!



RESCATE ATLANTIDA

Ultimamente tem sido com muito bom grado que temos feito elogios aos vídeojogos de produção espanhola, pois factores como quantidade, originalidade, qualidade estão muito bem enquadrados no que diz respeito aos programas que temos vindo a demonstrar. Agora chegou a vez de uma vídeo-aventura, realizada pela já consagrada empresa espanhola Dinamic e que tem por nome RESCATE ATLANTIDA. O jogo está dividido em três fases, sendo a primeira no fundo do mar, onde deveremos encontrar a entrada para a cidade Atlântida; na segunda, dentro da cidade devemos apanhar objectos que nos permitirão derrubar o guardião que nos impede a passagem à terceira fase, que é o interior de uma nave que se afundou no oceano após embater no mesmo. A acção está garantida!

EDITOR: DINAMIC.
GÊNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 18.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: A NÃO PERDER!

JUIZES NACIONAIS



RICARDO BRUNO CARVALHO
RUA DO DR. ALBERTO LEMOS 15/2.
4445 ERMESINDE

SUPER STUNT-MAN

Quem não gosta de conduzir um carro a toda a velocidade? Pois bem, como já devem ter percebido, este é mais um jogo de automóveis, que se junta, assim, a enorme lista de programas, do mesmo género, existentes para o Spectrum. Uma companhia de cinema resolveu fazer um filme cujo actor principal somos nós mesmos. Atravessando sete níveis cheios de acção, temos neste SUPER STUNT-MAN que fazer uso das nossas habilidades de condutores profissionais, saltando rampas, atravessando rios e cidades, para sermos estrelas de cinema. Quem é apreciador do já antigo SPY HUNTER não pode, de modo algum, perder este SUPER STUNT-MAN, pois está muito mais aproveitado devido às gratificantes inovações.

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48K: 18.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 16.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: MUITO BOM!!!



LUIS JORGE PEREIRA AZEVEDO
RUA DE BISSAU, 58
4445 ERMESINDE

ARKANOID II

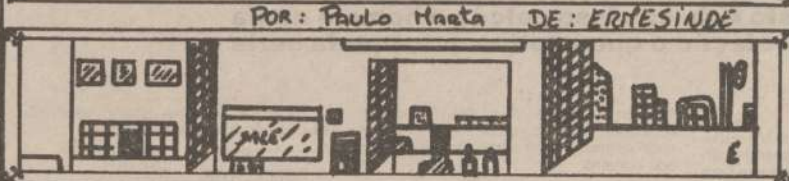
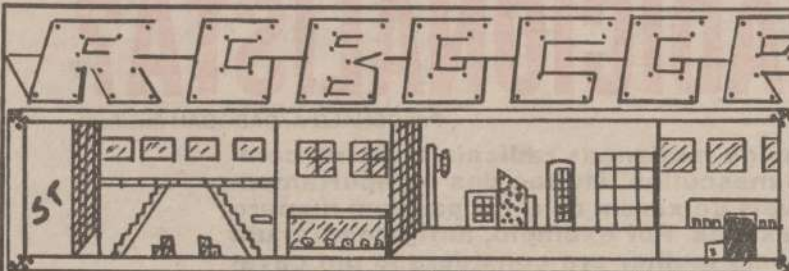
Estamos perante mais um jogo dos denominados de «tiro à parede» no qual temos que controlar uma pequena bola e destruir os blocos dispostos na parte superior do «écran». Dispomos para esta missão de uma pequena nave (batedor). Os blocos são de vários tipos e guardando pequenas surpresas, em que uns se destroem logo ao primeiro toque, outros requerem mais alguns toques para serem derrubados, e alguns são indestrutíveis. Para facilitar a nossa missão, vão surgindo alguns bónus bastante úteis para termos sucesso no nosso objectivo. ARKANOID II-REVENGE OF DOH é um jogo que dispõe de muitos e diferentes níveis, podendo o jogador optar por duas entradas na passagem de nível para nível. Bastante cativante, fazendo uso de bons gráficos e efeitos sonoros, assim é este ARKANOID II.

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48K: 18.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 16.
ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: EXCELENTE!!!

<p>JOGOS DE TOPO</p>	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
	1-METAOPOLIS	1-CORRUPTION	1-WEC LE MANS
	2-XENON	2-ABRACADABRA	2-LAST NINJA II
	3-TUAREG	3-BARD'S TALE	3-DOUBLE DRAGON
	4-WEC LE MANS	4-JACK THE RIPPER	4-ROBOCOP
5-ULISSES	5-CARVALHO	5-LED STORM	
JN SPECTRUM			

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES



POR: Paulo Maata DE: ERMESINDE

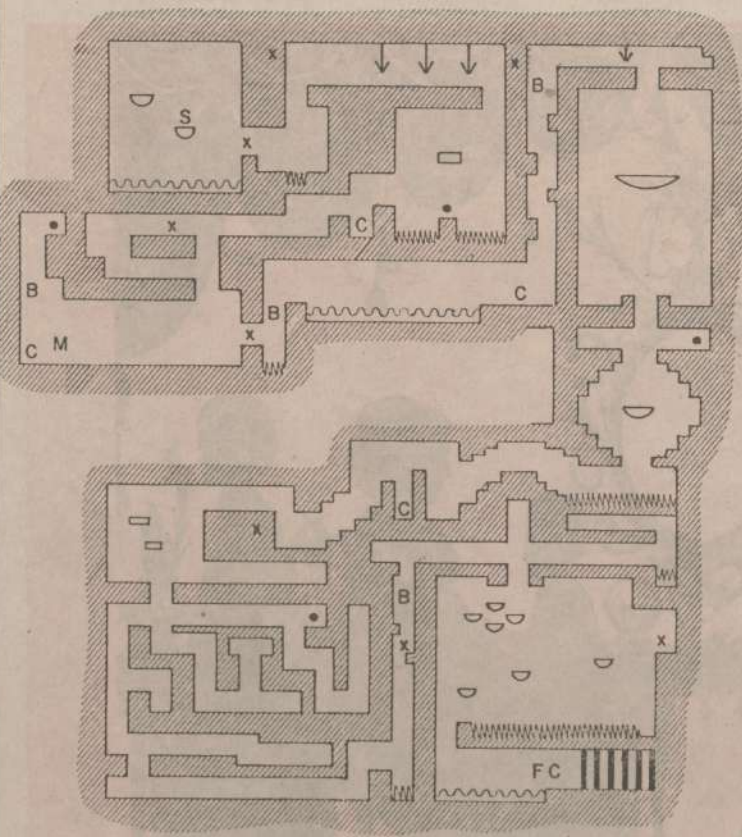
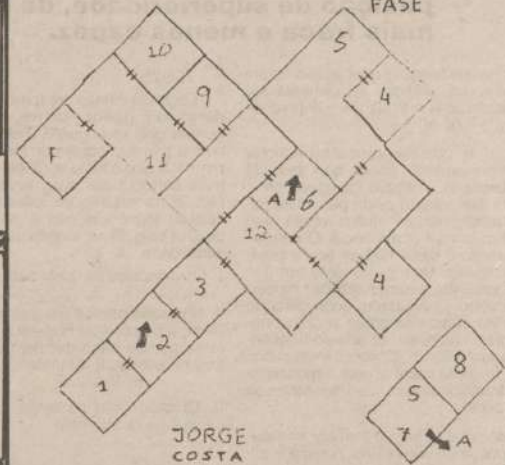
3º N.º

- ELIMINATOR:** 10 REM Eliminator by JON NORTH
 25 POKE 39295,0
 40 MERGE "" : RUN
- DROIDS:** 10 REM DROIDS hack by jon North
 115 POKE 28127,175
 150 MERGE "" : RUN
- BLACK LAMP:** 340 REM Infinite lives by GRAHAM MASON
 350 DATA 96,7,207,57,175,50,106,128,195,00,128

- | | | |
|---------------------|---------------|--------------|
| 5 - Saide | 6 - Chave | 11 - Insetos |
| 1 - Pau | 7 - Sacão | 12 - Shinobu |
| 2 - Mapa | 8 - Intexitor | F - Final |
| 3 - Lançador | 9 - Balsa | |
| de setas | 10 - IPKa | |
| 14 - Ninjas-matruas | | |
| 5 - Hamburguesa | | |
- Jorge Costa*

LAST NINJA II

PRIMEIRA FASE



SAVAGE
 TERCEIRA PARTE



TRABALHO ORGANIZADO PELO GRUPO DO CLUBE TRÍPETRUM - MUNO ALFREDO - NELSON SILVA