



AJUDAR É O OBJECTIVO!

Por JOÃO CRUZ

Eis-nos perante mais uma edição desta rubrica, já habitual neste suplemento de domingo, onde continuaremos a dar principal destaque às inúmeras «dicas» para os videojogos, que muitos leitores nos têm remetido e são sempre de grande utilidade, pelo menos para aqueles que se encontram com maior ou menor dificuldade, em prosseguir num determinado jogo. Além do mais, é promovido nesta secção semanal o clima de entreajuda entre todos os jovens leitores habituais desta rubrica, pois ajudar é também o nosso objectivo. Assim, de S. Cosme — Gondomar, envia-nos o BRUNO FILIPE as seguintes «dicas», para os seguintes videojogos: NAVY MOVES — o código de acesso à segunda parte é 63723; LAST NINJA II — carregar na tecla 9, zero e H, ao mesmo tempo e os inimigos morrerão muito mais rapidamente; WHEELS & FARGO — no início da corrida, carregar nas diferentes teclas W, E, S, T várias vezes e obteremos deste modo vidas infinitas; RAMBO III — no menu das opções, carregar nas seguintes teclas, simultaneamente, Q, W, E, R, T e

no início do jogo, voltar a carregar nessas mesmas teclas e passaremos de nível, ou para o segundo, ou para o terceiro (atenção que esta «dica» é só garantida para os possuidores da versão 128K); SOL NEGRO — para obtermos imunidade durante o jogo, carregar nas seguintes teclas... 1, 2, Y, J; COLISEUM — para obtermos vidas infinitas, carregar nas teclas I, S, A, B, E, L no ecrã das opções... e pronto, deste leitor foram estas as «dicas», e quem desejar trocar correspondência com ele pode fazê-lo para a seguinte morada: Rua de Novais Cunha, 373-1., 4420 S. Cosme — Gondomar. Prosseguiamos com os seguintes Pokes, remetidos pelo PDERO MIGUEL do Porto: CYBERNOID II — Poke 35426,3; ACTION FORCE II — Poke 27472,232; ATIC ATAC — Poke 36519,0; DYNAMITE DAN — Poke 58770,20; 1942 — Poke 47007,0; CAULDRON — Poke 40060,0; BLIND PANIC — Poke 40596,201 (para obtermos energia infinita); BATMAN — Poke 36798,0. Diz o PDERO ainda o seguinte: no jogo TARGET RENEGADE, para obtermos vidas infinitas,

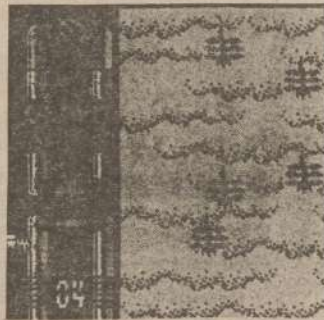
escrever 08,08,08 na tabela de recordes e deste modo temos ao nosso alcance uma maneira muito mais fácil de terminar o jogo. Quem também desejar contactar com este leitor pode fazê-lo para a seguinte morada: Rua da Aliança, 238-3., 4200 Porto. De Valongo, escreveu o JORGE LUIS remetendo-nos muitos Pokes e as seguintes «dicas»: COP OUT — para passar de nível basta matar quatro pássaros azuis, verdes ou brancos; KARNOV — para activar os objectos que estão a piscar na parte inferior do ecrã, basta carregar na tecla Y; CYBERNOID — se no quadro de escolhermos as teclas, teclarmos Y, X, E, S obtemos vidas infinitas; RASTAN — se antes de efectuarmos um salto nos baixarmos primeiro, o salto será muito maior; FM BASKET MASTER — para evitar falharmos os cestos de três pontos, esperar cinco segundos antes de cada lançamento... Quanto aos Pokes que este leitor nos remeteu serão publicados numa outra oportunidade, até porque, por hoje, já têm muito que experimentar. Ou não é? Escrevam...

O QUE JÁ SE JOGA...



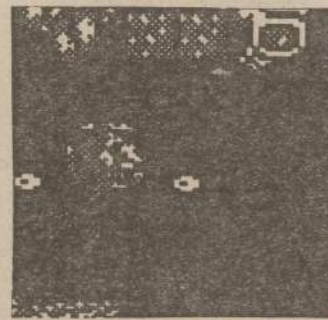
INDIANA JONES

Com o surgir do terceiro filme da série dedicada ao famoso herói INDIANA JONES, eis que nos surge a versão para o computador, adaptada do argumento do mesmo filme que tem por título INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE. Começamos por salientar que o jogo é mesmo bom, um verdadeiro «arcade», no qual se salientam os gráficos super bem detalhados e alguns deles digitalizados (apesar de se notar pouco nesta versão para os computadores de 8-bits, os Spectrum). O movimento do nosso herói está bastante bem elaborado e todo o ambiente do filme está bem recriado. Os efeitos sonoros são adequados e não se notam falhas no «scroll». Enfim, INDIANA JONES é um jogo extremamente jogável e que apela para ser jogado, pois é adictivo!
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM EXCELENTE JOGO!



GEMINI WING

Este jogo nas máquinas é um verdadeiro estrondo e que me cativou desde o início devido à sua enorme adictividade e brilhantismo no aspecto visual. Desde logo aguardai a conversão deste «shoot 'em up» para os microcomputadores, convencido de que seria uma conversão ao alcance mesmo dos Spectrum... E então? Gráficos bastante aceitáveis, animação do jogo boa, cenários demasiadamente carregados de pormenores, tanto que não conseguimos distinguir os tiros dos inimigos e algumas nave! Concluindo, um jogo superdifícil de se prosseguir. Todos os outros pormenores, tais como armas adicionais, inimigos de fim de nível... foram incluídos neste GEMINI WING que devido a estar tão «rico» em pormenores se tornou confuso e difícil!
EDITOR: VIRGIN GAMES.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 12.
MOVIMENTO: 12. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: PODIA ESTAR MELHOR!



MR HELI

Uma vez mais, o nosso planeta está ameaçado por seres alienígenas e, desta vez, o herói é bem peculiar, pois trata-se nada mais nada menos de que um pequeno mas «feroz» helicóptero que tem como objectivo arrasar com as pretensões dos invasores. MR. HELI é assim mais uma conversão de um jogo original das máquinas dedicadas e que está muito bem elaborado. O jogo em si consiste em três níveis de crescente dificuldade, nos quais temos que destruir tudo o que nos surge pela frente, muito ao estilo característico destes programas pertencentes à classe dos «shoot 'em ups». MR HELI é um jogo recheado de pormenores, bastante agradáveis, possuindo gráficos bem detalhados e som apurado, tudo isto aliado a uma enorme adictividade!
EDITOR: FIREBIRD.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UMA BOA CONVERSÃO!

JUÍZES NACIONAIS



FERNANDO MANUEL LAJE PEREIRA
RUA DA ILHA DE S. JORGE, 68
4445 ERMESINDE

AFTER THE WAR

Eis mais um espectacular jogo da empresa espanhola Dinamic, autora de já muitos outros êxitos. A acção deste AFTER THE WAR desenrola-se numa cidade destruída pela guerra e na qual controlamos um personagem, um herói sobrevivente que tem de derrotar os vários bandos de assassinos que se organizaram depois da guerra. O jogo está dividido em várias fases e em cada uma delas deveremos, após ter enfrentado e ultrapassado os primeiros adversários, eliminar o chefe do bando que possui maiores capacidades de combate do que qualquer outro dos componentes de cada bando. AFTER THE WAR, com excelentes gráficos, é um jogo a não perder por todos aqueles que gostam de acção a valer. Eis a minha classificação para este programa:
APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48K: 16.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 16.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM BOM JOGO!



CARLOS MANUEL COELHO FRANCA
RUA DA FONTE DE CONTUMIL, 231-
R/C DIREITO
4300 PORTO

CYBERNOID II

Estamos perante mais um jogo simplesmente magnífico. O objectivo deste jogo é passar os níveis, mas para isso teremos que enfrentar várias naves e nos desviar de vários obstáculos que são bastante frequentes à medida que vamos progredindo no jogo. É claro, em cada nível a dificuldade aumenta à medida que fomos avançando. Em CYBERNOID II dispomos de uma nave que dispõe de várias armas, para destruir os mais diversos obstáculos, nas mais variadas situações em que nos encontramos no jogo. Destruindo as naves inimigas, surgem vários objectos que nos serão úteis para continuarmos o nosso percurso sem muita dificuldade. Eis a minha classificação para este brilhante CYBERNOID II:
APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48K: 18.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: EXCELENTE!

JOGOS	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
DE TOPO	1-RICK DANGEROUS 2-AFTER THE WAR 3-NEWZEALAND SH 4-INDIANA JONES 5-XYBOTS	1-CORRUPTION 2-CARVALHO 3-ABRACAOBARA 4-JACK THE RIPPER 5-BARD'S TALE	1-AFTER THE WAR 2-KICK OFF 3-RED HEAT 4-TIME SCANNER 5-3D POOL
	SPECTRUM		

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES

MAPA DO MOVIE

LEGENDA

- PORTAS
- I - (HOMENS) INIMIGOS
- A - (HOMENS) AMIGOS
- C - CÃES
- D - DINHEIRO
- P - PISTOLA
- M - MALA
- G - GARRAFA
- B - BOMBAS
- R - RAPARIGAS
- T - BOIAS
- K - ARMADURA

POR JOSÉ MANUEL

GALERIA DE MICRO-ARTE

TRABALHOS ENVIADOS POR: CÉLIO RODRIGUES DE RIBA D'ÁVILA

