

AJUDAS MÚTUAS

Por JOÃO CRUZ

Mais cartas, muitas cartas nos têm vindo a chegar às mãos, contribuindo para que prossiga o diálogo aberto entre esta secção e todos os jovens participantes no crescimento deste projecto. Assim, continuando a responder a mais cartas «penduradas» nos nossos arquivos há já algum tempo, começamos pelo LUCIANO XAVIER, do PORTO. Pergunta-nos este nosso leitor com que tipo de letra devem escrever o conteúdo das cartas que nos enviam para esta secção. Bom, antes de mais, a letra deve ser legível e, para que isso aconteça, devem fazê-lo com letras maiúsculas, pois estas são as que se adequam a uma mais fácil compreensão.

Pergunta ainda o LUCIANO se, para poder voltar a participar na rubrica JUIZES NACIONAIS, desta secção, é necessário voltar a enviar uma nova fotografia de passe, juntamente com os textos dos videojogos? A resposta é sim e tem a seguinte explicação: nós não fazemos um ficheiro de todos os nossos leitores que participam na rubrica JUIZES NACIONAIS, nem co-

leccionamos fotos. Posto isto, se os nossos leitores quiserem participar na referida rubrica, devem enviar sempre uma foto de passe, juntamente com os textos relativos aos videojogos que pretendem criticar. Esclarecidos? Este nosso leitor enviou-nos ainda os seguintes POKES, para todos os nossos leitores que os queiram e saibam experimentar: CYBERNOID II, POKE 26896; O; DRACONUS, POKE 64215; O; EMPIRE STRIKES BACK, POKE 43624; O; FOX FIGHTS BACK, POKE 48071; O; JOE BLADE, POKE 59116; 20; LAST NINJA II, POKE 36578; 198; ORBIT THE TERRORBALL, POKE 32188; O; NORTHSTAR, POKE 48371; 52; PINBALL SIMULATOR, POKE 35237; O; PRO SKATEBOARD SIMULATOR, POKE 34281; O; SAMURAI WARRIOR, POKE 33013; O; SOLDIER OF FORTUNE, POKE 46691; O; STAR PILOT, POKE 44130; O e ainda TYPHOON, POKE 39143; O. De ERMESINDE, escreveu-nos o EDGAR que pede que o ajudem a introduzir POKES no Spectrum e no Commo-

dore 64. Quem desejar entrar em contacto com este leitor, pode fazê-lo para a seguinte morada: RUA ALVES REDOL, 53-4445 ERMESINDE. Uma «dica» deste nosso leitor é: no jogo ARKANOID II-REVENGE OF DOH, ao chegarmos ao nível 17, devemos acertar constantemente na «barata» para o próximo nível aparecer. De Braga, solicita o ABEL RODRIGUES que o ajudem na introdução de POKES no Spectrum (mais um!!!) e quem o puder ajudar, pode contactar este nosso leitor na seguinte morada: RUA 12 DE DEZEMBRO-REAL, 4700 BRAGA. E para terminar, umas dicas de JORGE ALBERTO COSTA, do PORTO... Diz este nosso leitor: STREET FIGHTER-carregar simultaneamente nas teclas C, R, E, D, I, T e o inimigo morrerá; ROCK'N'ROLLER, carregar simultaneamente nas teclas H, E, L, P quando estiverem no menu; WHEELS & FARGO-carregar nas teclas W, E, S, T para obterem vidas infinitas. E pronto, ficamos aguardar a vossa habitual colaboração...

JUIZES NACIONAIS



PEDRO MIGUEL GOMES
RUA MONSANTO, 284-APT. 5
4200 PORTO

BUBBLE BOBBLE

Estamos perante a versão para o Spectrum de um tremendo sucesso que é BUBBLE BOBBLE nas máquinas. Como era de esperar os gráficos perderam bastante em relação aos originais, mas o que se perdeu não foi devesas significativo. É claro que os personagens perderam a sua cor original, os cenários ficaram um pouco pobres e a dificuldade «aumentou» um pouco mais. Quanto ao jogo em si, o nosso objectivo é mandar bolas de sabão contra os inimigos (que podem ser baleias, fantasmas,...) e estes ficarão presos, tendo nós que as rebentar o mais rapidamente possível para os destruir. O som não perdeu muito nesta conversão, mas isto apenas nos 128K e o jogo em si é bastante agradável. Eis a minha classificação para este excelente programa:

APRESENTAÇÃO: 16.
GRÁFICOS: 18.
SOM 128K: 19.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: MUITO BOM!



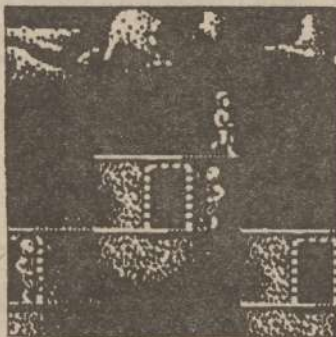
LUCIANO XAVIER
RUA DA ALEGRIA, 1991
4200 PORTO

CIRCUS GAMES

Como o próprio nome indica, este jogo aborda assuntos relacionados com as actividades ligadas ao grande espectáculo que é o circo. Neste jogo temos que desempenhar vários papéis, desde domador de tigres, trapezista, equilibrista, dançarino com cavalos. Em cada tema, ou área, temos que lutar contra o relógio, aguentando-nos em prova no maior espaço de tempo possível. Esperava-se com grande expectativa este jogo e, a meu ver, valeu a pena. CIRCUS GAMES é um jogo muito bom! Os gráficos são bastante agradáveis e os efeitos sonoros são bastante razoáveis. Em cada prova temos sempre a sensação de estar no meio do circo, rodeados por uma calorosa assistência. Eis a minha classificação para este belo programa:

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 17.
SOM 48K: 10.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 19.
MOVIMENTO: 17.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: MUITO BOM!

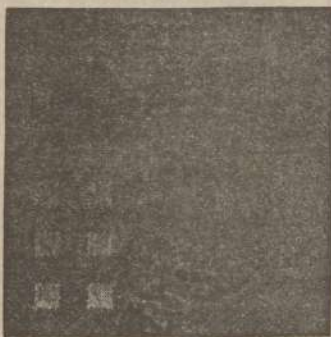
O QUE JÁ SE JOGA...



NINJA COMMANDO

Todos os apreciadores dos jogos do tipo «plataforma» têm aqui mais um para juntar à colecção de programas deste género. Desta vez o assunto é acerca de um exército de ninjas e o nome do jogo é NINJA COMMANDO. Não se poderia esperar algo de especial de um programa que pertence à classe «budget» no mercado britânico. No entanto, NINJA COMMANDO acaba por se tornar um jogo adictivo à medida que vamos progredindo mais e mais no jogo. A acção é basicamente percorrer os ecrãs em scroll lateral, saltar de plataforma em plataforma e eliminar todos os inimigos que nos surgirem pela frente. Destruindo-os, conseguiremos armas para facilitar o nosso objectivo no jogo. Com gráficos aceitáveis e uma relativa jogabilidade, NINJA COMMANDO agrada!

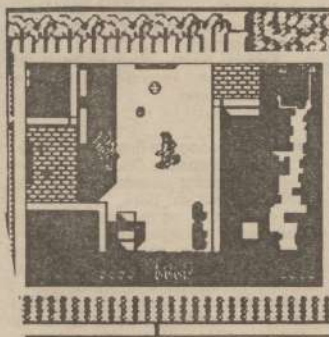
EDITOR: ZEPPELIN.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 15. SOM 48K: 15.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 14. ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: A EXPERIMENTAR!



TITAN

A primeira reacção ao entrar em contacto com este jogo, é a de que se trata de mais um programa pertencente aos jogos denominados de «tiro-à-parede». Basicamente assim o é, mas TITAN no seu conteúdo é mais do que isso, sendo como que uma mistura dos clássicos jogos de «tiro-à-parede» e dos jogos de labirintos. A originalidade na apresentação deste jogo está no facto de termos o ecrã, dividido em mais do que uma parte, sendo nosso objectivo derrubar todos os «tijolos» de cada uma dessas zonas para podermos aceder a uma outra, percorrendo assim os labirintos do jogo. TITAN tem ainda a particularidade de permitir que o nosso «batedor» percorra em todas as direcções do ecrã, auxiliando a pequena bola na sua missão. Bastante adictivo!

EDITOR: TITUS.
GÉNERO: ACÇÃO/HABILIDADE.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 14.
GRÁFICOS: 12. USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: UM PROGRAMA ADICTIVO!



SKATE OR DIE

Estamos na presença de mais um jogo dedicado a todos os amantes de «skate»; trata-se de SKATE OR DIE, mais um programa a juntar-se a outros tais como SKATE CRAZY, ou o clássico 720 GRAUS. Neste jogo, temos que participar em cinco provas, sendo elas Joust (combate em skate), Highjump (salto de altura), Freestyle (estilo livre), Race (corrida de competição) e Jam... Em qualquer uma das provas, antes de as iniciarmos é-nos dada a possibilidade de treino e adaptação às mesmas para conseguirmos obter melhores resultados. Em todas as provas o espírito competitivo é o factor mais destacado deste SKATE OR DIE que, graficamente, está aceitável e possui razoáveis efeitos sonoros. A adictividade está garantida a todos os praticantes desta modalidade!

EDITOR: ELECTRONIC ARTS.
GÉNERO: SIMULAÇÃO SKATE.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 15. SOM 48K: 14.
GRÁFICOS: 16. USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 15. ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 14.
OPINIÃO: PARA APRECIADORES!

JOGOS DE TOPO	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
	1-AFTER THE WAR	1- CORRUPTION	1- RED HEAT
	2-NEWZEALAND SKY	2- CARVALLO	2- INT. FOOTBALL
	3-RICK DANGEROUS	3- ABRACADABRA	3- METROPOLIS
	4-BATMAN: MOVIE	4- JACK THE RIPPER	4- TIME SCANNER
	5-DYNAMITE DUX	5- BARD'S TALE	5- NAVY MOVES

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES

NIVEL: 1

MARRUVER

NIVEL: 2

FIM

CONTINUA

COMEÇO

CONTINUA

COMEÇO

PAULO
MARTA
cmcsin.

FOR:

BASES, INIMIGOS
- NAVES
- INIMIGOS
- TANQUES
- DIREÇÃO
- DOS ALIADOS
- REFEITO
- BARRILEIRA
- PEGAR O
- VÍDEO
- VÍDEO

CHAVE:

BASES
- INIMIGOS
- NAVES
- INIMIGOS
- RIO
- POTE
- DIREÇÃO
- DOS
- NAVES
- PALMEIRAS
- CORTA-GRASS

TO HELL AND BACK

© 1988

GREEN BERET

DICA:

NO JOGO GREEN BERET PARA PODERMOS
DISPARAR EM FORMA DE BAZUCA DEVE-
MOS CARREGAR NO SPACE.

POR: Edgar Dias
PARA: COMMODORE 64