

AJUDAS SEMPRE ÚTEIS!

Por JOÃO CRUZ

Uma vez mais voltamos ao nosso contacto habitual, com todos os nossos leitores jovens, para serem abordados assuntos relacionados com computadores, muito particularmente com os sempre cativantes video-jogos, um dos principais focos de ocupação dos tempos livres para milhares de jovens. As cartas que nos remetem, colaborando com esta nossa iniciativa, trazem sempre ajudas úteis para todos aqueles leitores que recorrem à nossa secção com o intuito de encontrarem soluções e «dicas» para resolver as múltiplas situações originadas por cada video-jogo em si. Isto porque existem muitos leitores que têm maior dificuldade em se adaptar a alguns jogos e resolver as situações que lhes vão surgindo à medida que progredem nos mesmos, e outros leitores, com mais aptidão (digamos assim), que, através desta rubrica, ajudam esses leitores em mais dificuldades. Vive-se, assim, um sistema de entreajuda com esta secção a servir orgulhosamente de inter-

mediária nestas relações entre todos os jovens dedicados. Por isso contamos sempre com as vossas habituais colaborações. Escrevam e participem! Prosseguindo com este clima de entreajuda vamos divulgar a solução para a segunda parte do jogo NAVY MOVES que nos foi enviada pelo VALTER ANDRE, de GONDOMAR. Diz este nosso leitor: se não conseguirmos passar a primeira parte deste jogo, eis o código que nos permite o acesso à segunda parte e que é 63723. Nesta segunda fase do jogo encontramos-nos a bordo de um submarino nuclear e é nosso objectivo destruí-lo. Para tal devemos assim proceder: obter o código do primeiro oficial, ou do capitão. Ir a um terminal e tecar PARAR MARVIN e o computador pedirá o código do primeiro oficial que depois de introduzido, a ordem é aceite. Sem sair do mesmo terminal, tecar EMERGER procedendo da mesma maneira que na operação anterior. Para sair do terminal tecar END. A seguir, ir à base do reactor obtendo previamente o

código do oficial de transmissões e do oficial de máquinas. Quando estivermos à porta do reactor, ir ao terminal e tecar ABRIR PUERTA e será pedido o código do oficial de máquinas. Dar o código e a ordem será cumprida, abrindo-se a porta. Colocar a bomba e fugir. Voltar ao terminal e tecar TRANSMITIR e será pedido o código do oficial de transmissões. E-nos também pedida a mensagem a introduzir, para ser transmitida e que é OABER-BYAMD. Depois tecar END e regressar à torre de comando e aguardar aí pelo submarino. E terminaremos a nossa missão! Diz ainda o VALTER ANDRE: para conseguirmos obter os códigos, matar os oficiais com balas e depois ajoelhar em cima deles, escolhendo o cartão (a caixa dá uma vida). Para obtermos balas, fazer o mesmo com os outros personagens. Se o lança-chamas for utilizado não conseguiremos obter nada das vítimas (mais do que compreensível). E terminamos hoje por aqui, aguardando pelas habituais colaborações da vossa parte. Escrevam sempre!

JUIZES NACIONAIS



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

MARAUDER

Eis mais um alucinante jogo da empresa britânica de videojogos, a Hewson. Trata-se de MARAUDER, um incrível jogo que maravilhará principalmente os possuidores de um Spectrum 128K. O nosso objectivo é (como sempre neste tipo de jogos) destruir tudo o que nos aparecer pela frente, para conseguirmos obter as jóias roubadas e que estão situadas em algum lugar do planeta. Enfim, tudo neste jogo é deveras espectacular e, muito particularmente, as melodias (na apresentação e durante o jogo) inacreditáveis a nível do 128K. Além deste MARAUDER ser bastante jogável, é também cativante a ponto de desejarmos jogá-lo várias vezes para ouvir, uma vez mais, as suas melodias. É deveras extraordinário: compre-

no sem hesitar!
APRESENTAÇÃO: 20.
GRÁFICOS: 19.
SOM 128K: 20.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: INACREDITÁVEL!!!



LUCIANO XAVIER
RUA DA ALEGRIA, 1991
4200 PORTO

WHEELS AND FARGO

Este jogo veio quebrar a monotonia que já vinha a registar-se nos jogos de computador. Trata-se de um jogo de «cow-boys» em que temos de transportar ouro numa diligência para um bar situado num outro local do comprido cenário de jogo. Jogado por dois jogadores, um a conduzir a diligência e outro a defendê-la, torna o jogo muito mais fácil e mais cativante. É esta a história de mais um espectacular jogo, da firma espanhola «Topo Soft» que tem vindo a fazer muitos êxitos na sua carreira ao longo destes últimos tempos. WHEELS AND FARGO é assim um jogo que a todos aconselho devido à sua originalidade e criatividade, muito em falta em muitos dos novos jogos. Eis a minha classificação para este programa:
APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48K: 17.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: ESPECTACULAR!

O QUE JÁ SE JOGA...



STARGLIDER 2

Eis-nos perante a sucessão de mais um jogo, lançado há já bastante tempo para o Spectrum. Trata-se de STARGLIDER 2 que resulta da conversão do original pensado para os computadores de 16-bits. Diferenças entre as duas versões? Bastantes... Os gráficos nesta versão para os computadores de 8-bits, são também gráficos em três dimensões, so que com falta de cor, limitando-se a ser mais um jogo de gráficos de silhueta. A nível sonoro também existem várias perdas. No entanto, em comparação com o primeiro STARGLIDER, este STARGLIDER 2 está bastante mais incrementado, sendo muito mais adictivo e cativante. O nosso objectivo neste jogo é tentarmos eliminar todos os piratas espaciais do nosso sistema solar. Enfim, STARGLIDER 2 é um bom jogo.

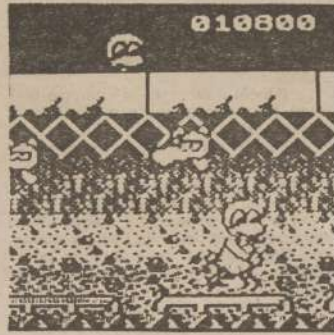
EDITOR: MICROPROSE.
GÉNERO: ACÇÃO 3D.
TECLAS: PRE-DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM JOGO PARA UMA ELITE DE JOGADORES!



BATMAN

Com a recente onda de «batmania» que parece ter surgido por esse mundo fora, devido ao tremendo êxito de bilheteria que está a ser o filme BATMAN, não poderia deixar de surgir, para os micro-computadores, um jogo baseado na película com o mesmo nome. A acção deste jogo segue bastante de perto o argumento do filme e tem lugar em cinco cenários diferentes. Logo à partida o sucesso deste jogo estava garantido, devido a inúmeros factores, e isso foi confirmado através dos gráficos atractivos, da boa melodia de jogo e da excelente jogabilidade. Tal como no filme, o nosso herói recorre aos seus pequenos característicos objectos, que fazem parte do seu armamento, para superar os obstáculos de jogo. BATMAN é um êxito previamente garantido!

EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 48K: 18.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM BOM FILM... JOGO!



DYNAMITE DUX

Os apreciadores de jogos tais como BUBBLE BOBBLE, GARFIELD, têm neste jogo a possibilidade de voltarem a passar bons momentos de entretenimento com o computador. DYNAMITE DUX é mais uma conversão de um famoso jogo das máquinas e que tem como pontos fortes a enorme adictividade e gráficos atraentes. No jogo controlamos um pequeno mas valente pato que tem que percorrer as ruas infestadas de outros seres que o querem eliminar a todo o custo! Desferindo poderosos socos e obtendo várias armas ao longo do nosso percurso, vamos conseguindo superar todos os obstáculos que tentam impedir a nossa progressão no jogo. DYNAMITE DUX é assim um jogo bastante jogável, dando-nos a sensação de estarmos a participar num filme de desenhos-animados!

EDITOR: ACTIVISION.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 15.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM JOGO AGRAVÁVEL!

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

SPECTRUM

