

Por JOÃO CRUZ

Muitas das cartas que nos chegam às mãos são também respostas a anteriores solicitações de outros jovens leitores desta rubrica semanal, o que prova, uma vez mais, o grande sentido de entreajuda entre os «adeptos» destas coisas. Da Rua de Jaime Sotto Mayor, 12-E, 4700 Braga, escreveu-nos o Miguel Pereira esclarecendo os possuidores do Commodore 64: para se introduzirem POKES no Commodore é imprescindível dispor de um botão de «reset». Este botão poderá ser construído pelos próprios usuários (se possuírem suficientes conhecimentos de «hardware»), ou então poderão adquiri-lo em casas da especialidade. Este «interface» coloca-se no sítio destinado aos cartuchos, ou na saída do disco. Para se utilizar estes utensílios carrega-se o programa e, na altura em que estamos prontos para jogar, carrega-se no botão de «reset» e introduzem-se os POKES que pretendemos: seguidamente usamos o comando SYS, a direcção e a operação está terminada! Este leitor enviou ainda as seguintes «dicas»: LIVINGSTONE SUPONGO II — na primeira fase, carregar simultaneamente nas teclas C e J, para obtermos vidas infinitas; na segunda fase teclar «OPERA» + a barra dos espaços.

Prossequimos com o apelo do Rui Emanuel Mo

reira, da Rua de Santa Luzia, 763-5.º Direito, 4200 Porto, que gostava de entrar em contacto com leitores que o pudessem ajudar nos seguintes programas para o MSX: DISC WARRIOR e TIME BANDITS. Aproveitando a ocasião, este nosso leitor deixou ainda a seguinte «dica» para os interessados: no jogo KNIGHTMARE, para passarmos o primeiro nível é preciso disparar nos olhos da mulher que surge no «écran». O Rui termina, dizendo que está disposto a fomentar novas amizades a nível dos MSX.

Outra colaboração é a do Rui Jorge Santos, da Rua de 25 de Abril, S. Lourenço de Selho, 4800 Guimarães, que nos enviou uma carta bastante interessante requisitando mais páginas para esta secção e ainda as seguintes ajudas: BATMAN — se durante o jogo teclarmos C, I, K, M, passaremos automaticamente de nível; DOMINATOR — se teclarmos A, L, B, I, obteremos imunidade total no jogo.

E por hoje ficamos por aqui.

O nosso pedido esta semana é que nos enviem mapas mais actualizados, principalmente dos últimos programas que surgiram no micromercado nacional. Escrevam...

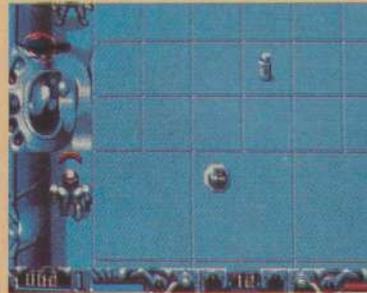
O QUE JÁ SE JOGA...



GOLDEN AXE

Eis-nos perante a versão 16-bits de um clássico original, das máquinas de jogos dedicadas... Trata-se de GOLDEN AXE! Se a conversão para os computadores de 8-bits satisfazia, esta está deveras espectacular. A possibilidade de poderem jogar dois jogadores ao mesmo tempo confere a esta épica aventura «arcade» uma adictividade sem par. A nossa missão como já sabem é controlar um dos três guerreiros à nossa disposição, eliminando todos os inimigos do terrível exército de Death Adder. O que convém salientar nesta versão é que as diferenças entre a original e este GOLDEN AXE nos 16-bits são mínimas, destacando-se os gráficos bem detalhados, a animação de todos os seres, o colorido dos cenários e a tremenda adictividade que daí advém... Experimente!!!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: VIRGIN GAMES.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: ESPECTACULAR
CONVERSÃO!!!



SPEEDBALL

Algures no futuro... Hoje é domingo e a arena está rodeada por centenas de adeptos das duas equipas que hoje aqui se vão defrontar, em mais um jogo do duro campeonato de SPEEDBALL. O burburinho nas bancadas aumenta com a entrada dos musculosos guerreiros de aço e a tensão atinge o seu nível crítico quando árbitro dá sinal para se iniciar este... SPEEDBALL 2! Eis esta breve introdução para aquele que é o melhor jogo desportivo de 1990 nos 16-bits. Como todos sabem, SPEEDBALL 2 é a reedição muito mais aperfeiçoada de um tremendo clássico dos videojogos. E as inovações são bastantes e espectaculares. Esta nova versão está super mais adictiva, sendo o ritmo de jogo muito mais espectacular e todos os novos pormenores fazem deste jogo um verdadeiro «arcade»!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: IMAGEWORKS.
GÉNERO: DESPORTO FUTURISTA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 20.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: INACREDITAVELMENTE BOM!!!



TOYOTA GT RALLY

Se estão à procura das verdadeiras emoções de um rali, sem saírem de casa, e pretendem um excelente simulador de automóveis de competição, este TOYOTA CELICA GT RALLY, da Gremlin Graphics, servirá muito bem aos vossos propósitos. Tecnicamente este jogo está recheado de pormenores neste domínio e oferece, antes de iniciarmos as nossas duras provas, a possibilidade de testarmos o percurso e de visualizarmos todos os tempos de prova a atingir. O nosso co-piloto indispensável é o computador que nos informa, por meio de voz digitalizada, as velocidades recomendadas durante os vários percursos de cada percurso da prova. A variação climática é uma constante nas provas, o que influencia directamente no comportamento do veículo. TOYOTA GT RALLY vale a pena!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: GREMLIN GRAPHICS.
GÉNERO: SIMULADOR.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM BOM SIMULADOR!!!

