

# Há cartas e cartas...

Por JOÃO CRUZ

De vez em quando, chegam-nos à mão cartas bastante curiosas que, de maneira alguma, podem passar despercebidas, pois temos obrigação de abordá-las até por mero esclarecimento. Neste caso foi-nos remetido pelo pai de um dos nossos jovens leitores um postal em que reclama pelo facto do filho ter enviado o mapa de um jogo para esta secção, há já alguns meses, e ainda não ter sido publicado. Uma vez mais, vamos esclarecer como funciona o esquema de publicação de trabalhos nesta secção, para assim darmos uma resposta a todos os leitores com as mesmas dúvidas. O que se passa é o seguinte: já não contando com o número de trabalhos que semanalmente recebemos, o critério de publicação passa, numa primeira fase, pela apreciação do trabalho, se está ou não dentro das normas. Quais normas? Se é ou não colorido, se os traçados são ou não visíveis, se tem uma boa apresentação, se está com as dimensões 15,2 x 22,2 cm (mais ou menos) correctas, se é ou não útil ... Enfim, toda uma linha de normas que contribuem para o trabalho ser publicado. Numa fase posterior, após ter sido aprovado e estar dentro minimamente

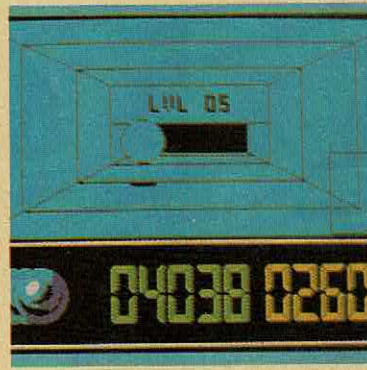
das normas que se exigem, aguardará a publicação numa lista de espera, até chegar a sua vez. Tudo isto não é de maneira nenhuma má vontade da nossa parte, muito pelo contrário, é o jogar com todas as disponibilidades existentes, para a seu tempo satisfizermos o maior número possível de leitores participantes nesta rubrica. Aguardamos da vossa parte a maior compreensão possível, pois dentro das nossas possibilidades tudo tentamos fazer para vos servir melhor... E depois deste esclarecimento, prosseguimos com a carta do José António, da Rua Oliveira Gaio, 170 — 4465 S, Mamede Infesta, que pretende que o ajudem a introduzir POKES no SPECTRUM 48K, pois tem imensas dificuldades em o conseguir. Este leitor pede ainda que o ajudem a encontrar os programas mais votados nesta secção, pois não os consegue encontrar na sua área residencial. Quem o puder ajudar pode fazê-lo por carta ou pelo número de telefone: 9013176, da rede do Porto.

E vamos ficar por aqui, aguardando mais trabalhos vossos e que eles sejam o mais actualizados possível. OK?

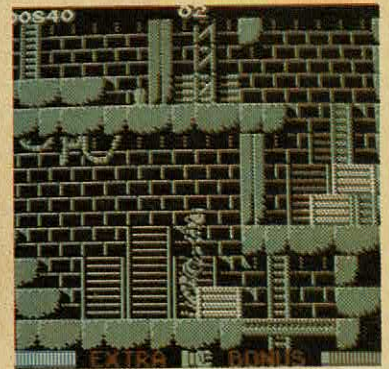
## O QUE JÁ SE JOGA...



HUXLEY PIG



LIGHT CORRIDOR



SWITCHBLADE

Com este videojogo voltamos a rever os clássicos «arcade-adventures» que nos deliciaram durante um bom período de tempo em jogos tais como os da série Wally. HUXLEY PIG é um programa que nos leva de novo à busca interminável de objectos escondidos, que são peças fundamentais para a concretização do objectivo do jogo. Tecnicamente, este HUXLEY PIG apresenta gráficos bem elaborados e coloridos, acompanhados de bons efeitos sonoros e uma agradável animação. Como na maioria dos programas, a dificuldade deste HUXLEY PIG, no qual controlamos um porqueto bastante popular, reside no simples facto de sermos molestados pelos diversos inimigos que perambulam pela habitação onde se desenrola a acção. Um bom par de horas (pelo menos) está garantido!

COMPUTADOR: SPECTRUM.  
EDITOR: ALTERNATIVE.  
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 17.  
SOM 128 K: 16.  
GRÁFICOS: 18.  
USO DA COR: 17.  
MOVIMENTO: 15.  
ADICTIVIDADE: 17.  
TOTAL: 17.  
OPINIÃO:  
REVIVER OS CLÁSSICOS!

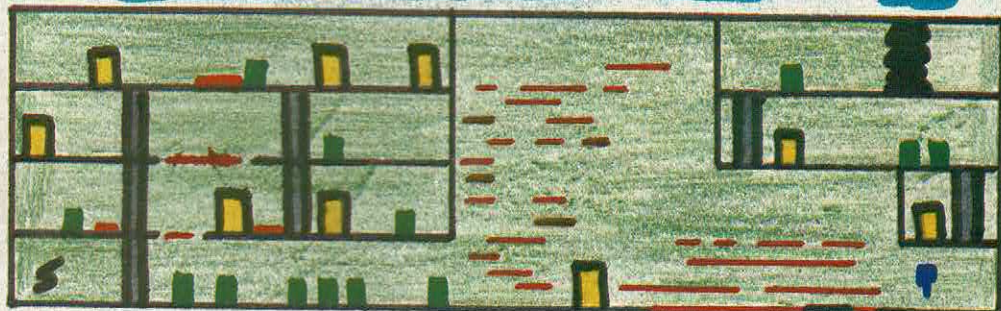
Tentem imaginar o que resultaria da junção de clássicos tais como ROOM 10, IMPOSSABALL, BREAKOUT, ARKANOID ... Pois não precisam de «fumar a vossa cabeça a imaginar»: este fantástico LIGHT CORRIDOR é a resposta que procuram. Trata-se de um popular «tiro-à-parede», com gráficos vectoriais em três dimensões, onde controlamos uma bola com um batedor transparente, por entre um interminável corredor repleto de obstáculos e diversas dificuldades extras, brindadas com uma série de bônus que fazem com que o nível de adictividade deste jogo atinja um grau bastante satisfatório! Gráficamente está muito bem estruturado, aliado a uma fluida animação e a uma espectacular melodia, à altura da qualidade do jogo no total dos seus atributos classificativos!

COMPUTADOR: SPECTRUM.  
EDITOR: INFOGRAMES.  
GÉNERO: 3 D TIRO-A-PAREDE.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 19.  
SOM 128 K: 19.  
GRÁFICOS: 18.  
USO DA COR: 17.  
MOVIMENTO: 19.  
ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO:  
UM CONCEITO ARROJADO!

Uma vez mais, o fruto da tirania traz caos e tragédia a uma raça de um reino distante, num tempo futuro... O reino é o mundo cibernético de nome Thraxx e a data perde-se nos confins do universo! O terrível guerreiro Havok foi o causador de toda essa destruição e, de toda uma raça de «blade-warriors», só um herói sobreviveu para dar história a este SWITCHBLADE. Controlando o nosso pequeno personagem, temos que percorrer os diversos túneis dos domínios do nosso inimigo, em busca das peças que, quando todas reunidas, fazem a espada de fogo com a qual o nosso herói tem todas as «chances» de libertar o seu mundo das trevas, eliminando Havok. Durante o percurso, muitos objectos serão usados e muitos inimigos e obstáculos há que superar para cumprirmos a nossa missão.

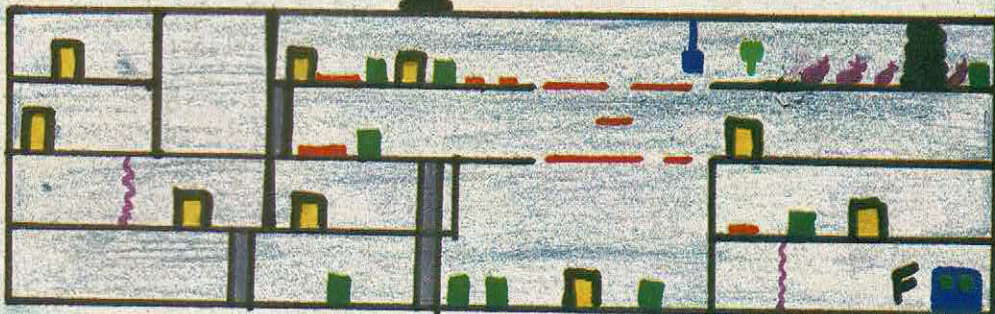
COMPUTADOR: SPECTRUM.  
EDITOR: GREMLIN AGRAPHICS.  
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 17.  
SOM 128 K: 17.  
GRÁFICOS: 17.  
USO DA COR: 17.  
MOVIMENTO: 16.  
ADICTIVIDADE: 15.  
TOTAL: 17.  
OPINIÃO:  
UM JOGO AGRADÁVEL!

# 1 Fase ROBOCOP 2



## Legenda

- Portas
- Elevadores
- Tapete rolante
- Plantaforma
- Tábuas soltas
- Caixotes
- Martelo
- Activa os elevadores
- Desativa o martelo
- Pepinos
- Vibrações
- Disparar contra estas caixas
- Buraco na parede. ( para fazer primir fire e down )



**Emanuel Fernando Kingwell Caetano**  
R. Dr. Gil da Costa,  
n.º 47-2.º Dir.º  
4100 Porto

### CONTINENTAL CIRCUS

Estamos perante mais um jogo destinado aos apaixonados pelo mundo do automobilismo. Este CONTINENTAL CIRCUS é um jogo muito competitivo. Pilotamos um carro de Fórmula 1 e temos como objectivo percorrer todos os circuitos que são imensos e também alcançar uma boa classificação. Para tal, temos que ter uma boa posição na tabela classificativa. Salienta-se o facto de, se o carro começar a arder, ou se começar a chover na pista, termos a possibilidade de ir às boxes... Enfim, CONTINENTAL CIRCUS é um excelente jogo!

APRESENTAÇÃO: 19.  
GRÁFICOS: 19.  
SOM 128 K: 18.  
MOVIMENTO: 18.  
ORIGINALIDADE: 19.  
ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: UM EXCELENTE JOGO!



**Carlos Fernando Portas**  
Rua de N'Dola, Bl. 14,  
Ent. 60-1.º Dir.º  
4200 Porto

### BATTY

Trata-se de um «irmão gémeo» do clássico ARKANOID. No entanto, BATTY é mais jogável, porque existe a possibilidade de jogarem dois jogadores ao mesmo tempo. Entre as melhorias que mais se destacam neste incrível BATTY, temos os objectos que caem pelo «ecran», vidas em vez de letras, e a possibilidade de passar de nível sempre que apanharmos um certo objecto. A nossa tarefa é apenas dificultada por um inimigo que deixa cair bombas que nos destroem. BATTY é recomendável...

APRESENTAÇÃO: 19.  
GRÁFICOS: 20.  
SOM 128 K: 17.  
MOVIMENTO: 19.  
ORIGINALIDADE: 18.  
ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 20.  
OPINIÃO: PARA JOGAR HORAS A FIO!

## JOGOS DE TOPO

### A C Ç Ã O

- 1 - PANG
- 2 - NARC
- 3 - CHASE HQ 2
- 4 - NAVY SEALS
- 5 - TOTAL RECALL

### A V E N T U R A

- 1 - SIM CITY
- 2 - ZOMBI
- 3 - CASTLE MASTER
- 4 - AVENTURA ORIGINAL
- 5 - LA DIOSA DE COZUMEL

### L E I T O R E S

- 1 - PANG
- 2 - CHASE HQ 2
- 3 - NARC
- 4 - ROBOCOP 2
- 5 - STRIDER 2