

# Solicitações variadas

Por JOÃO CRUZ

E hoje, como é habitual no final de cada mês, vamos atender todos os possuidores de computadores diferentes dos Spectrum, de um modo mais activo, respondendo às mais variadas solicitações que nos colocam ou divulgam. Começamos pelo pedido do Rui Manuel Gouveia, de Alvarinhos – Lordelo, 4815 Caldas de Vizela, com o telefone (052) 941634, que é programador de Assembly M68000 e procura bons grafistas, animadores e músicos para trabalho sério de programação no computador Commodore Amiga. Quem estiver interessado já sabe como contactar este leitor. Prosseguimos com a solicitação do José Filipe que pretende obter informações para o seguinte lote de programas para o MSX: GHOSTBUSTERS, D-DAY, PASTFINDER, STARQUACK e também como se efectua o salto à vara no ACTIVISION DECATHLON. Podem contactar este leitor através da seguinte morada: Estrada Nacional 109 – S. João – 3880 Ovar. Temos agora a carta do Rui Beirão, da Travessa do Minhoto, 79-2.º Esquerdo – 4800 Guimarães; que gostaria de trocar programas do Commodore 64 com outros leitores interessados. Prosseguimos com um lote de dicas enviadas por um anónimo de Espinho que se intitula ESLPS SOFT: para os PC –

F19 STEALRH FIGHTER – para obtermos o armamento completo, basta carregar continuamente na tecla ALR e, sem a largar, carregar em R; FREDDY HARDEST – código 63762; PHANTIS – código 11334; ARMY MOVES – código 26362. Dicas para o Commodore Amiga – STORMLORD – no «écran» dos créditos, escrever DRAGONBRIDE e durante o jogo carregar primeiro no SPACE e depois no L para passarmos de nível; P47 – escrever ZEBEDEE como nosso nome na tabela de resultados e depois, durante o jogo, é só carregar em F1 para uma vida extra e F2 para passar de fase; SHINOBI – «pausa-se» o jogo e escreve-se LARSXVIII, retira-se o modo de «pause» e teremos créditos infinitos. Dicas para o Spectrum – OPERATION THUNDERBOLT – escrever EFI na tabela dos resultados e carregar em KEV ao mesmo tempo durante o jogo para passar de nível; OPERATION WOLF – carregar em T para passar de nível; TUSKER – escrever MARCKLE no menu para obtermos vidas infinitas; YOGI'S GREAT ESCAPE – definir as teclas na sequência ICE e depois SPACE. E terminamos com o pedido do Paulo Jorge Sá Pereira, de Matosinhos de Baixo, 3885 Esmoriz, que pretende entrar em trocas com possuidores de Commodore Amiga. Escrevam...

## O QUE JÁ SE JOGA...



GODS

Os famosos Bitmap Brothers estão de volta com uma nova vídeo-aventura, num jogo de plataformas, denominado GODS. O tema aborda a mitologia grega e a nossa tarefa é controlar um musculoso guerreiro, de nível em nível, recolhendo o maior número de objectos e tesouros possíveis. Como não poderia deixar de ser, toda a tarefa é dificultada por um enorme lote de inimigos, bem como uma série de armadilhas que há que evitar e «puzzles» que existem para resolver. No final de cada nível temos de possuir a chave que nos permite prosseguir em frente, isto depois de enfrentarmos o terrível monstro guardião que nos espera, para nos tornar a missão ainda mais difícil. GODS é assim uma espectacular produção, repleta de pormenores e grande adictividade.

COMPUTADOR: ATARI ST.  
EDITOR: RENEGADE.  
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.  
USA: MOUSE/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 19.  
SOM ATARI: 18.  
GRÁFICOS: 20.  
USO DA COR: 20.  
MOVIMENTO: 18.  
ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: UMA ÉPICA PRODUÇÃO!!!



SUPER MÓNACO GP

E a febre pelo mundo do automobilismo parece definitivamente instalar-se nos jogos de computador... Estamos na presença da conversão de uma espectacular máquina de jogos dedicada ao mundo da Fórmula Um e que tem por título SUPER MÓNACO GP. Um pormenor que neste jogo logo se destaca, em relação à versão original é o facto de possuir três novas provas antes de chegarmos propriamente ao famoso circuito do Mónaco. A competição tem início em França, segue por Brasil, Espanha e, finalmente, Mónaco. O objectivo é mantermo-nos em prova e alcançar a melhor classificação possível em todos os circuitos deste SUPER MÓNACO GP. Existem vários factores que nos tornam a tarefa difícil e um deles é relativo às condições atmosféricas. Uma boa conversão!

COMPUTADOR: ATARI ST.  
EDITOR: US GOLD.  
GÉNERO: SIMULADOR F1.  
USA: MOUSE/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 19.  
SOM ATARI: 18.  
GRÁFICOS: 20.  
USO DA COR: 20.  
MOVIMENTO: 19.  
ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: TODA A EMOÇÃO DA FÓRMULA UM!!!

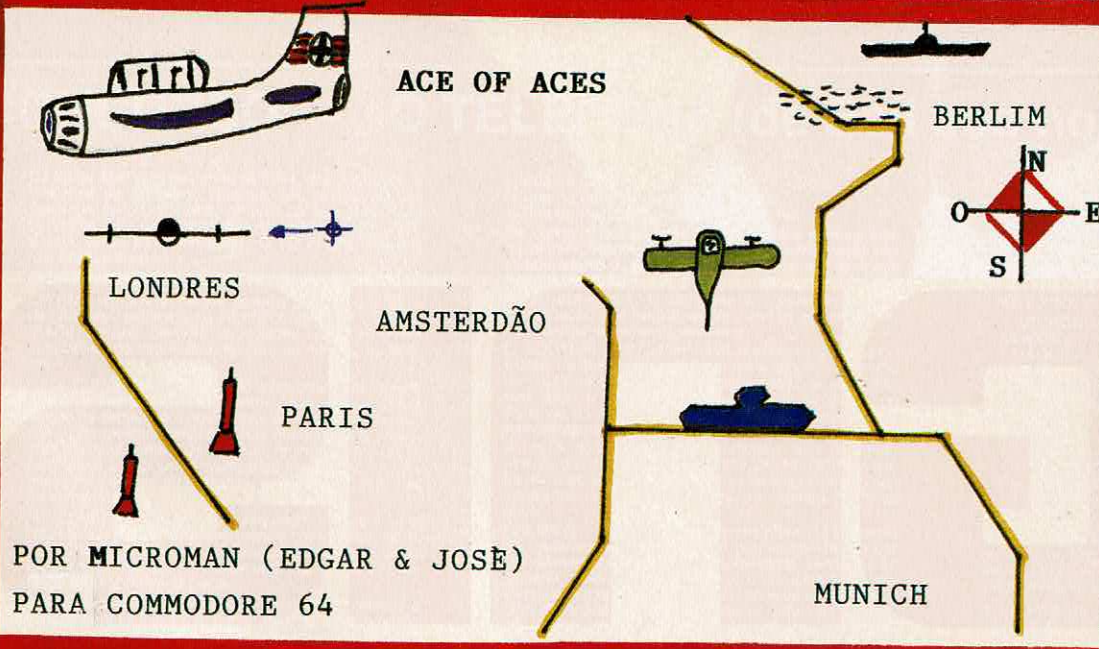
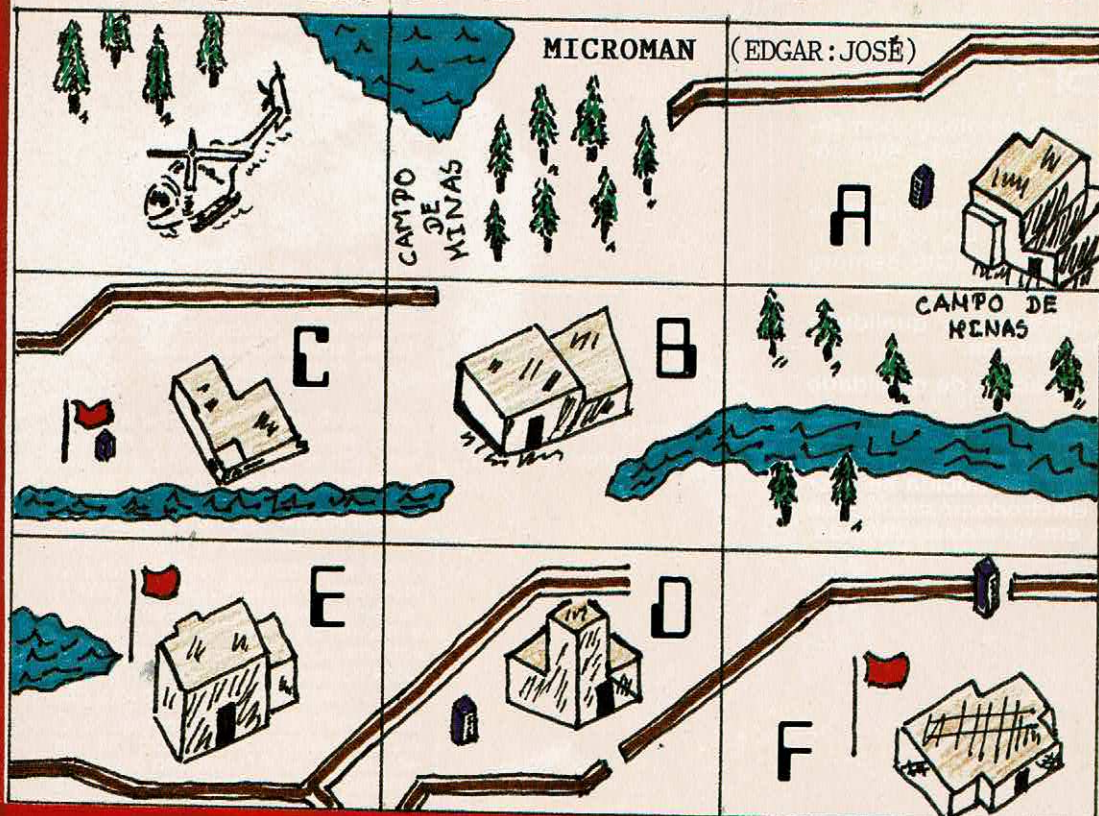


TEAM SUZUKI

O tema do apaixonante mundo do motociclismo é aqui mais uma vez abordado e, desta vez, soberbamente explorado devido à capacidade técnica que um computador de 16-bits permite explorar. A Gremlin Graphics apresenta-nos TEAM SUZUKI, uma competição tridimensional, com gráficos vectoriais, dentro dos campeonatos mundiais de motociclismo. O objectivo do jogo é vencermos o maior número de circuitos possível, de modo a sermos consagrados virtuais campeões do Mundo da modalidade. O jogo permite-nos ter uma visão de piloto, bem como uma visão global de exterior de vários ângulos, conferindo uma perspectiva deveras espectacular em termos do pormenor técnico empregue neste TEAM SUZUKI. Os gráficos, o som, a animação, tudo se conjuga para a grande adictividade do jogo.

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

# INFILTRADOR



POR MICROMAN (EDGAR & JOSÉ)  
PARA COMMODORE 64



**Ricardo Jorge Oliveira Ferraz**  
Rua Pinheiro  
D'Aquém, 148-R/c  
Direito - Valbom  
4420 GONDOMAR

**PASSING SHOT**

Finalmente!!! Directamente das casas de jogos chega-nos este já esperado jogo de ténis PASSING SHOT. Trata-se do melhor jogo do género até agora feito, que nos proporciona a escolha de vários níveis, terrenos de jogo e jogos de pares e singulares. Em PASSING SHOT temos uma vista de cima para baixo do «court» de ténis, além de importantes pormenores, tais como serviços, marcadores, faltas... PASSING SHOT é, assim, a concretização de uma aspiração de todos os amantes desta modalidade, para os microcomputadores!

APRESENTAÇÃO: 20.  
GRÁFICOS: 19.  
SOM (Commodore 64): 19.  
MOVIMENTO: 20.  
ORIGINALIDADE: 19.  
ADICTIVIDADE: 19.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: O MELHOR DO GÉNERO!



**João Pedro Pereira de Oliveira Lopes**  
Rua D. Frei Caetano  
Brandão, 110-2.º  
4700 BRAGA

**THE GAMES**

Trata-se de um jogo bastante variado e com um bom lote de pontos de interesse. THE GAMES é baseado nos jogos olímpicos e tem as seguintes modalidades: saltos de prancha, ciclismo, barra fixa, argolas, lançamento do peso, corrida de 100 metros barreiras, salto à vara e tiro ao alvo. Na minha opinião, este é um jogo que cativa, não só pela grande diversidade das provas, como também pelo toque humorístico implícito em determinadas alturas do jogo. Experimente este THE GAMES!

APRESENTAÇÃO: 19.  
GRÁFICOS: 20.  
SOM 48 K: 16.  
MOVIMENTO: 20.  
ORIGINALIDADE: 18.  
ADICTIVIDADE: 17.  
TOTAL: 18.  
OPINIÃO: ESPECTACULAR!!!

**JOGOS DE TOPO**

A C Ç Ã O	A V E N T U R A	L E I T O R E S
1 - SPEEDBALL 2	1 - POWERMONGER	1 - PANG
2 - LOTUS TURBO ESPRIT	2 - CORPORATION	2 - SPEEDBALL 2
3 - NARC	3 - CAPTIVE	3 - LOTUS TURBO ESPRIT
4 - SUPER MÓNACO GP	4 - XENOMORPH	4 - PIPEMANIA
5 - GODS	5 - FINAL BATTLE	5 - NARC