

Uma miscelânea de ajudas

Por JOÃO CRUZ

Uma vez que «Pokes & Dicas» têm sido solicitados em grande número ultimamente, vamos hoje rapidamente debruçar-nos sobre mais um lote de ajudas variadas. Começamos pelas «dicas» enviadas pelo Paulo Jorge Costa, da Rua D. Diogo de Sousa, 75 - 4700 Braga e que são as seguintes: para os SPECTRUM, TEENAGE MUTANT TURTLES-POKE 47503,0 (para obter vidas infinitas); POKE 49630,0 e POKE 53770,0 (para obter energia infinita); CABAL-POKE 31651,n (em que n é o número de vidas que desejamos entre 1 e 255, para o jogador 1); POKE 31668,n (número de vidas do jogador 2); TOI ACID GAME-POKE 65534,33 (para obter vidas infinitas); GHOULS N'GHOSTS-POKE 35386,1 (para vidas infinitas); PIPE-MANIA-POKE 33975,0 (para obter tempo infinito); SENDA SALVAGE - para obter imunidade devemos carregar simultaneamente nas letras que compõem a palavra PINOK; GEMINI WING - o código da última fase é FINALFX; THE NEW ZEALAND STORY - para obter vidas infinitas teclar no quadro de apresentação as teclas correspondentes à palavra FLUFFY. E deste leitor é tudo. Prosseguimos já com mais uma lista de «pokes», desta vez enviados pelo Luís Nogueira Rocha, da Rua da Igreja, 838 - Anta - 4500 Espinho, e

que são os seguintes para as versões SPECTRUM: ASTERIX-POKE 36723,0; POKE 36724,0; POKE 36725,0; POKE 36726,0 (para obtermos vidas infinitas); COBRA-POKE 37915,201 (imunidade); POKE 36515,183 (vidas infinitas); POKE 41205,183 (armas ilimitadas); COMANDO-POKE 31107,201 (vidas infinitas); POKE 61955,201 (os inimigos não disparam); POKE 62697,201 (inimigos sem bombas); GHOSTBUSTERS-POKE 42173,0 (homens ilimitados); THE GREAT ESCAPE-POKE 41182,0 (moral infinito); POKE 52395,201 (imunidade); POKE 50209,201 (sem inimigos); 56245,0; 56246,0 (multiobjectos); 45928,0; POKE 45619,0 (atravessa portas); GREEN BERET-POKE 41919,n (em que n é o número de vidas que desejamos entre os valores 1 e 255); POKE 46317,8 (aumenta o número de disparos); POKE 43412,37 (elimina as minas do nosso caminho) e POKE 47689,201 (elimina os soldados inimigos)... Depois desta miscelânea de ajudas para um bom lote de jogos, vamos terminar aguardando como sempre novas colaborações da vossa parte para as diversas rubricas desta secção. Escrevam para: JORNAL DE NOTÍCIAS - MICROMANIA - 4052 PORTO CODEX.

O QUE JÁ SE JOGA...



EXTERMINATOR



LEMMINGS



MEGAPHOENIX

Estamos perante a versão 16-bits de uma clássica conversão de um jogo original de máquinas de jogos dedicadas e que tem por nome EXTERMINATOR. Após termos tecido um comentário à versão 8-bits deste mesmo programa, chegou agora a altura de compararmos as diferenças entre esta versão e a original. O resultado é deveras satisfatório, já que praticamente todos os pormenores do original estão aqui muito bem recriados nesta versão. EXTERMINATOR é um jogo concebido no mais puro estilo «arcade», tendo a possibilidade de ser jogado por dois jogadores ao mesmo tempo, o que lhe confere uma adictividade deveras incrementada. O nosso objectivo, como sabem, é eliminar o número de insectos suficientes de modo a preenchermos o «puzzle» que nos permite passar de nível.

COMPUTADOR: ATARI ST.
 EDITOR: AUDIOGENIC.
 GÉNERO: ACÇÃO.
 USA: MOUSE/JOYSTICK.
 APRESENTAÇÃO: 19.
 SOM ATARI: 18.
 GRÁFICOS: 19.
 USO DA COR: 19.
 MOVIMENTO: 18.
 ADICTIVIDADE: 20.
 TOTAL: 19.
 OPINIÃO:
 UM «ARCADE» A NÃO PERDER!!!

A originalidade está longe de se considerar extinta, pois aliada a uma inesgotável criatividade produz excentricidades como este tremendo clássico jogo, denominado simplesmente por LEMMINGS. O nosso objectivo nesta aventura, que põe à prova a nossa capacidade de raciocínio, é salvar umas peculiares pequenas criaturas da extinção, evitando que cometam suicídio no seu trajecto de 160 níveis de jogo. E porquê? Porque estas criaturas denominadas LEMMINGS são desprovidas de inteligência e, na sua inocência, chegam por vezes a morrer às dezenas por não conseguirem saber como superar os diferentes obstáculos de percurso. Cabe-nos a nós cuidar pela orientação e preservação destes seres, através de uma série limitada de opções que dispomos durante o jogo...

COMPUTADOR: ATARI ST.
 EDITOR: PSYGNOSIS.
 GÉNERO: AVENTURA/REFLEXÃO.
 USA: MOUSE/JOYSTICK.
 APRESENTAÇÃO: 19.
 SOM ATARI: 19.
 GRÁFICOS: 19.
 USO DA COR: 20.
 MOVIMENTO: 19.
 ADICTIVIDADE: 20.
 TOTAL: 20.
 OPINIÃO:
 PURA CRIATIVIDADE!!!

Com o evoluir da tecnologia e das novas técnicas de programação é possível reviver velhos clássicos em matéria de videojogos, conferindo-lhes um aspecto mais atractivo e actual. É o caso desta brilhante versão denominada MEGAPHOENIX que é nada mais, nada menos, que o velho clássico PHOENIX incrementado ao máximo tecnicamente. Todos os pormenores da velha versão original que cativou centenas de jogadores estão incluídos nesta nova e espectacular versão, inclusive as seis características fases de jogo, contendo todos os peculiares seres alienígenas que tanta popularidade deram ao jogo. Esta versão 16-bits de MEGAPHOENIX está deveras arrasadora, com gráficos e cenários bem detalhados e transbordantes de cor, aliados a efeitos sonoros trepidantes!

COMPUTADOR: ATARI ST.
 EDITOR: DINAMIC.
 GÉNERO: ACÇÃO.
 USA: MOUSE/JOYSTICK.
 APRESENTAÇÃO: 19.
 SOM ATARI: 18.
 GRÁFICOS: 19.
 USO DA COR: 20.
 MOVIMENTO: 19.
 ADICTIVIDADE: 20.
 TOTAL: 19.
 OPINIÃO:
 É UM «MEGAJOGO»!!!



Pedro Miguel da Costa Soares Perfeito
Rua D. António Barroso, 109-2.º andar
4000 PORTO

CHASE HQ 2

Espectacular, é como podemos definir a versão deste CHASE HQ 2 para os Spectrum. Em tudo semelhante à versão original, este jogo, além de nos permitir efectuar uma perseguição a alta velocidade, dá-nos ainda a possibilidade de controlar o nosso parceiro policial no interior da viatura, o qual, fazendo uso de várias armas, tenta a todo custo eliminar os marginais que surgem durante a perseguição. A tarefa não é nada fácil, mas é sem dúvida aliciante. Este CHASE HQ 2 resulta no final num excelente jogo de acção!

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



Jorge André Pinto Cardoso

Rua 2 n.º 659
4500 ESPINHO

BATMAN - THE MOVIE

Estamos perante um jogo que não precisa de apresentações. BATMAN - THE MOVIE é um programa divertidíssimo, com cinco níveis repletos de acção. Neste jogo, lutamos contra o tempo e, é claro, contra todos os inimigos que nos vão aparecendo pelo caminho, até enfrentarmos o terrível JOKER, no quinto e último nível. BATMAN - THE MOVIE é bastante variado pois andamos quer de automóvel, quer de nave, até conseguirmos atingir o nosso objectivo final: descobrir o código fatal do JOKER. É um reviver do filme no computador.

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 20.
SOM AMIGA: 20.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: EXPERIMENTE E VERÁ!!!

COMODORE AMIGA

THE NEWZEALAND STORY

QUANDO O JOGO TIVER ENTRADO COMO PEQUENO KIWI NO MEIO DO ECRÃ ESCREVER **FLUFFY KIWIS**, PARA OBTER VIDAS INFINITAS AO TECLAR A ÚLTIMA LETRA OUVIRÁ A MÚSICA DE "GAME OVER" QUANTO ESTIVER A JOGAR, PARA PASSAR DE NÍVEL CARREGA NA TECLA **HELP**.

BATMAN THE MOVIE

DEPOIS DO JOGO TER ENTRADO, QUANDO O JOKER E O BATMAN SUBIREM O ECRÃ TECLAR **J & A** (JUNTOS) e carregar NO **M** MUITAS VEZES. SE ISTO TIVER RESULTADO O BATMAN E O JOKE VIRAM DE PERNAS PARA O AR e PARA PASSAR DE NÍVEL TECLAR **FIO**.

RAINBOW ISLANDS

PARA MATAR O GUARDIAO DA 1.ª ILHA FACILMENTE BASTA CHEGAR A ARANHA, CORRER PARA A DIREITA e QUANDO A ARANHA VIER PARA BAIXO DISPARAR UM ARCO-IRIS e CORRER PARA A ESQUERDA. REPETIR ISTO ATÉ A MATAR. (RESULTARÁ MELHOR SE, DISPARAR-MOS TRIPLOS ARCO-IRIS.)

ESCREVAM PARA:
JORGE ANDRÉ CARDOSO
Rua 2 N.º 659
4500 Espinho

COMODORE AMIGA

POR: JORGE ANDRÉ

JOGOS DE TOPO

A C Ç Ã O

- 1 - SHADOW DANCER
- 2 - TOKI
- 3 - SWIV
- 4 - WARZONE
- 5 - ARMOURGEDDON

A V E N T U R A

- 1 - SECRET MONKEY ISLAND
- 2 - ELVIRA
- 3 - POWERMONGER
- 4 - OPERATION STEALTH
- 5 - CORPORATION

L E I T O R E S

- 1 - SHADOW DANCER
- 2 - PREHISTORIK
- 3 - PREDATOR 2
- 4 - WARZONE
- 5 - NAVY SEALS