

Paulo Ferreira

## "NEW ZEALAND STORY"

«New Zealand Story» é mais um daqueles jogos sem interesse. Aos mais ávidos por jogar ainda pode proporcionar uns poucos momentos de diversão, para os que costumam procurar originalidade e perfeição acima de tudo sugiro que passem para a secção de «Pokes», pois pode ser que encontrem algo mais útil.

No fundo é uma tentativa de reposição das antigas e belas histórias de Fadas e Cavaleiros salvadores nos microcomputadores, o que na realidade resultou num terror no «País das Maravilhas» (pobre Alice, só espero que ela não veja isto).

O nosso protagonista «Tiki Kiwi» é uma mistura de canário com um pinto (a propósito de pintos, sempre que «Tiki» perde uma vida dá um enorme salto, mas os verdadeiros, nos aviários, têm uma morte bem mais impressionante. Deixando as divagações para trás, regressemos ao jogo...)

A nossa missão é resgatar os 20 amigos de «Tiki» (são tantos) que foram aprisionados pelo «Wally Walrus». Se à hora do chá (por volta das

cinco da tarde) a missão não estiver cumprida imaginem só qual vai ser o petisco para o malvado «Wally».

Os adversários são umas verdadeiras mutações dos bichinhos simpáticos que nos acostumamos a ver, com uns monstros assassinos.

(Estas maluquices até podem causar sérios danos psicológicos a uma criança qualquer.)

Para terem uma ideia mais precisa vou citar alguns dos adversários.

Conseguem imaginar um coelho assassino e ainda por cima armado? (o que diria «Roger Rabbit» ou até mesmo «Bugs Bunny» ?)

E que tal um gato com uma pistola?

Até mesmo os morcegos que têm gozado da fama que «Batman» lhes trouxe não escaparam a este jogo.

As barbaridades continuam por aí diante e descervê-las todas duraria uma eternidade.

Sob o aspecto técnico «New Zealand Story» continua a cair na mesma desgraça, pois é mais um jogo de plataformas, sem qualquer inovação e vazio como nunca, ou seja, além das

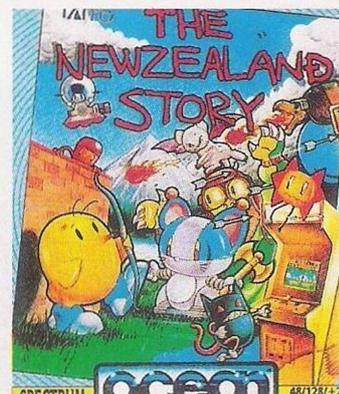
plataformas e dos inimigos pouco mais há para ver.

O tempo dado ao jogador para completar cada nível é extremamente curto e acabá-lo dentro dos limites é, sem dúvida, uma tarefa quase impossível.

Cada nível e subnível é carregado à parte, embora cada bloco só tenha a duração de 25 segundos, torna-se repetitivo e cansativo pôr a cassete em andamento, pôr o gravador, pôr novamente a cassete em andamento e por aí diante (no total existem 38 blocos, imaginem só quantas vezes é que pomos e paramos o gravador, isto sem contar com as vezes que perdemos o jogo e nestes casos já todos sabem o resultado, rebobinar a cassete e começar tudo de novo).

Os gráficos estão bonzitos se bem que não gostei da ideia sob a qual eles são feitos (pois qual é a piada de ver um pinto armado com um arco e flecha a matar gatos e coelhos).

A Ocean tem feito jogos tão bons e logo agora tinha de produzir este engano. Não que o jogo seja tão mau assim,



mas torna-se aborrecido ver sempre as mesmas plataformas, as mesmas dificuldades e, como complemento, ainda há o maldito sistema de carregamento dos níveis que, por vezes, resulta em gravadores estragados. Isto fora a história que é infantil e imbecil.

Nome: **New Zealand Story**

Género: **Ação**

Gráficos: **68%**

Dificuldade: **65% (crescente)**

Som: **55%**

Apreciação Global: **Compre sem ver primeiro.**

## "POKES", "DICAS" E... TROCAS

Na edição de hoje temos um pouco de tudo, desde «Pokes», a pedidos de ajuda e até mesmo troca de jogos por correspondência.

Começemos pelos leitores que preferem a troca de jogos, aqui estão eles:

— Paulo Alexandre Tomás, Barreiras-Bombarral, 2540 Bombarral (para os possuidores do Philips MSX).

— Francisco de Brito, Prédio Soferragens, 2.º Dt.º, Cruz do Montalvão, 6000 Castelo Branco.

— Álvaro Tavares, Casal de Santo António, Vivenda 6, Paio Pires, 2840 Seixal.

— Daniel Manuel Reis, Rua Alexandre Ferreira, n.º 34, 8.º-Esq., 1700 Lisboa.

— Clube Spectrum 2000 (Sérgio Sousa), Urbanização da Portela, Lote 111, 7.º-Esq., 2685 Sacavém.

— João Raposo, Rua Quinta do Bispo, Bloco A-2.º Esq., 8500 Portimão (para os possuidores do Philips MSX VG 8020).

Passemos agora para os deliciosos «Pokes»:

R-Type-Poke 37129, 201 (sem inimigos).

Poke 38253,58; Poke 38260,58; Poke 50048,58 (imunidade).

North Star-Poke 45795,0 (sem inimigos).

Green Beret-Poke 40919,255 (vidas

inf.).

Poke 43412,3 (elimina as minas).

Poke 47689,201 (elimina os soldados).

Sabre Wolf-Poke 39495,255 (faz desaparecer os animais e os índios).

Alien 8-Poke 50085,167; Poke 50084,178.

Batman-Poke 31529,58; Poke 36798,0, 720°-Poke 40774,0.

Atv Simulator-Poke 60250,0; Poke 57318,201.

Head over Wheels-Poke 43132,0.

Ace-Poke 32508,0.

Top Gun-Poke 51910,185.

Dan Dare-Poke 39877,49; Poke 39678,50.

Captain Sevilla-579527 (código de acesso).

Finders Keepers-Poke 34252,0 (vidas inf.).

Lazy Jones-Poke 56693,0 (vidas inf.).

Hércules-Para recolher os trabalhos, dar uma mocada sempre que a aranha desce.

Driller-Poke 49425,0; Poke 49022,0 (escudo).

Xevious-Poke 53592,200.

Cauldron-Poke 52133,0.

Jack, the Nipper-Poke 44278,58.

Populous-DOUUSICK (código para o nível 31, somente para os possuidores do Atari ST).

Por detrás destes «Pokes» estiveram os leitores Daniel Reis, Gonçalo Matias, Rui Guilherme, Álvaro Tavares, Sérgio Sousa, Álvaro Vital e a imparável «Atlantic Software».

Mas ainda não acabámos, continuemos de seguida com os pedidos de ajuda.

O Pedro Constâncio precisa de «Pokes», ou qualquer outro tipo de ajuda, para o Match Day 1 e 2; Renegade 3; Out Run; The Munt for the Red October e 720.º; a sua morada é a seguinte: Rua António Feijó, n.º 2, 1.º esq., 2725 Mem Martins, já agora aproveite para agradecer ao Pedro pelo bonito postal que enviou.

Outro leitor, que está numa situação semelhante, é o Pedro Miguel que não sabe o que fazer em relação ao «James Bond 007, Licence to Kill», «International Karaté»+, «Tetris», «Super Scramble Simulator», «1943» e «Into the Eagles Nest».

O Manuel Alexandre apela aos leitores desta rubrica para que enviem material para o «Spindizzy da US Gold» e «Batman» da Ocean (qual será?, pois na realidade existem 3, o das 3 dimensões, the Caped Crisader e, mais recentemente, o jogo oficial do filme).

Recebemos uma carta muito curiosa do leitor Bruno Teixeira que queria pôr um anúncio nesta página, o pior de tudo é que o

anúncio era de venda de jogos. Ora nós, que estreamos esta rubrica a criticar arduamente a pirataria em Portugal nunca nos passaria pela cabeça pôr um anúncio tão atrevido. Mas, se de facto queres anunciar o teu negócio experimenta os pequenos anúncios grátis. Ao menos peço-te que reconsideres sobre tal empreendimento. Mais uma vez estamos a chegar ao fim, vamos finalizar com a carta do Ricardo Morgado que quer saber como é accionado o «Take of» no jogo «Rocket Ranger» (IBM PC & Compatíveis). Além disso, o Ricardo sugere que, uma vez por outra, falemos de jogos entre outros programas existentes para o IBM PC. Compreendo perfeitamente o teu problema. De facto é um bocadinho monótono estarmos sempre a falar do ZX Spectrum mas enquanto não tivermos outra possibilidade, tu e outros leitores têm de se contentar com as dicas.

Outros tempos surgirão e pode ser que consigamos algum patrocínio. Por isso a mensagem seguinte destina-se a representantes oficiais de marcas de computadores ou mesmo até a gerentes de lojas que queiram entrar em acordo, podem escrever para o mesmo endereço que os leitores costumam enviar os «Pokes»: **Correio da Manhã, «Os Jogos no Computador», Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.**