

"CAPTAIN FIZZ MEETS THE BLASTERTRONS"

«Captain Fizz Meets the BlasterTrons» é a infeliz proposta para esta semana.

O melhor que se pode dizer acerca deste jogo é que está perdido no tempo, coitadito.

Ultrapassado em todos os aspectos, «Captain F.» não chega a reunir qualidade suficiente para ser lançado no mercado, o que, infelizmente, aconteceu.

Aliás, desde que, há uns poucos meses atrás, algumas casas comerciais decidiram vender os jogos com comentários em português, tenho lido verdadeiros anacronismos.

Isto porque quem escreveu que «Captain Fizz» é o «jogo mais impressionante para dois jogadores» devia estar sob efeitos alucinogénios, ou foi forçado a escrever tais disparates. Mas as baboseiras não ficaram por aqui. Há mais frases lindas, todas elas «floreadas».

Por exemplo, «22 níveis de acção selvagem», selvagem porque é uma autêntica barbaridade perder tempo com jogos destes.

«Lembra-te..., unidos vencerão, mas divididos serão aniquilados», foi a frase que me encheu as medidas, tão «batida» e vista que já começa a ter semelhanças com os lemas dos partidos políticos.

Depois desta suave introdução passemos em análise os aspectos técnicos do desgraçado «Capt. F.».

Primeiro tem uns três ou quatro desenhos de apresentação (todos eles mal feitos, com a maioria ocupando só um terço do ecrã, que é preenchido com o nome da editora do jogo, a «Psygnosis»). Depois de um minuto de espera surge um menu bastante curioso, que consiste na escolha da língua.

As opções não são muitas: inglês, francês, espanhol e alemão. Mais uma vez a nobre língua portuguesa foi esquecida. Embora milhões de pessoas a falem, parece que ainda não é o suficiente. Quanto mais tempo teremos de esperar para notarem que Portugal existe (embora estejamos na cauda da Europa a nossa importância histórica é gigantesca).

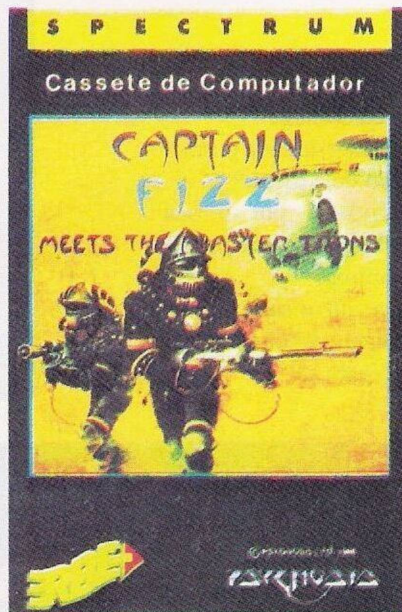
Passados os restantes quatro minutos de carregamento o jogo acaba por se instalar na memória.

A música que «Capt. F.» apresenta é uma verdadeira obra-prima da programação, repleta de efeitos sonoros, simulações de canais, etc...

Claro que a música só podia estar a cargo do mago do som, o caprichoso Dave Whittaker.

As opções da escolha dos comandos não são muito variadas, ou jogamos com um único personagem e premimos a respectiva tecla de disparo ou, quando preferimos jogar a dois, (é muito mais fácil) carregamos as duas teclas de fogo.

Logo que o jogo começa somos invadidos por uma sensação de «dêjá vu» (parece que já vimos aquela cena num sítio qualquer. Neste caso a história é outra, «Capt. Fizz» não passa de um, a repetição de outros jogos anteriores).



O ecrã está dividido em dois monitores, sendo um para cada jogador.

Ao lado estão as restantes informações pessoais: energia, as «cards» (que actuam como chaves), etc...

O objectivo é bem distinto, percorrer os 22 níveis (não há nada mais simples).

Para passar de nível é necessário destruir todos os quadros que tenham a letra «L» inscrita no interior, pois é desses quadros que surgem os inimigos (tal e qual o «Gauntlet»).

Basicamente a acção desenrola-se ao mesmo estilo do «Dandy» e «Gauntlet».

Quanto aos gráficos «Captain Fizz» está uma verdadeira miséria.

Imaginem só que o tamanho do protagonista não passa de um carácter (tamanho de uma letra). É inconcebível!

Os restantes gráficos andam pelo mesmo caminho, todos eles muito pequeninos.

Depois de tanta conversa passamos, finalmente, ao veredicto conclusivo.

«Captain Fizz Meets the BlasterTrons» é um jogo ultrapassado em todos os aspectos.

Há, com certeza, melhores maneiras de gastar o dinheiro.

Comprem outro jogo, vão ao cinema ou, melhor ainda, façam um donativo.

Nome: **Captain Fizz Meets the BlasterTrons**

Género: **Acção**

Gráficos: **30%**

Dificuldade: **40%**

Som: **83%**

Apreciação global: **Não merece o dinheiro!**

"POKES"

Agora é a vez dos «pokes»:

«Robocop» – Poke 25917,0 (vidas infinitas); Poke 25424,0 (tempo infinito); poke 34039,0 (aumenta a velocidade de locomoção)

Xarax – Poke 41325,0 (vidas inf.)

Gemini Wing – Códigos

1.º Nível – THESTAR

2.º Nível – EYEPLANT

3.º Nível – WHATWALL

4.º Nível – GOODNITE

5.º Nível – SKULLDUG

6.º Nível – BIGMOUTH

7.º Nível – CREEPISH

8.º Nível – FINALFXS

Out Run – Poke 39204,0 (tempo infinito)

Flunky – Poke 35320,0 (vidas inf.); Poke 42664,201 (guardas imóveis); Poke 35283,201 (tempo infinito)

Hysteria – Poke 44607,0 (imunidade)

Trantor – Poke 54235,0 (lança chamas infinito)

Rygar – Poke 61577,0 (vidas infinitas)

Phantomas – Poke 44819,0 (energia inf.); Poke 46790,191 (abrir a caixa-forte); Poke 52290,0 (atravessar paredes)

Survivor – Poke 37735,0 (vidas inf.); Poke 36048,0 (munições infinitas)

Jaws (128K) – Poke 33564,0; Poke 33565,0 (vidas inf.) Poke 32136,201 (ar infinito)

Top Gun – Poke 26450,0

Sai Combat – 63729,0

Dragon Ninja – Poke 23624,0; Poke 23693,0; Poke 23694,255; Poke 23607,79

R-Type – COIN-OP

Batman – Poke 26174,0 (maior velocidade)

Saboteur – Poke 29894,0

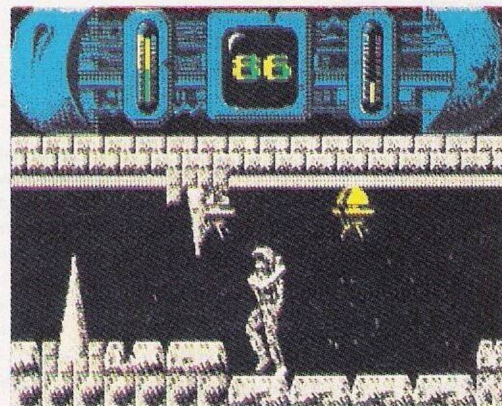
Fairlight – Poke 64928,0

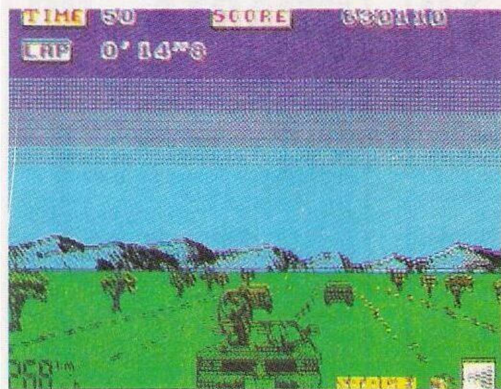
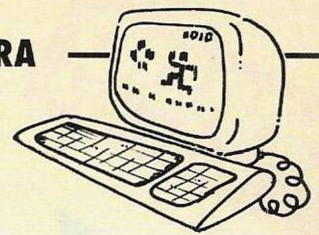
Jet Set Willy – Poke 35899,0 (vidas infinitas)

«Duet»

Agora para variar um pouco dos «pokes» vamos ter uma breve explicação do «Duet»:

O objectivo deste jogo é percorrer os 20 níveis, recolhendo as malas que contêm os





documentos essenciais à concretização da missão.

Em cada nível existem várias malas, mas só uma é que possui os papéis procurados.

Eis alguns dos elementos que compõem o mapa do jogo:

-Arame farpado- Intransponível se não tivermos um dos vários corta-arames (alicate) e cada corta-arames só pode ser utilizado uma vez.

-Buracos- Autênticos formigueiros de inimigos. Para destruí-los basta acertar-lhes várias vezes, mas nem sempre essa tarefa é fácil de realizar.

-Erva Brava- Certas zonas possuem uma vegetação mais densa, de difícil progressão, o que nos leva mais tempo a transpô-las, logo maior é a perda de energia.

-Barreiras- São formadas por bidões que por vezes impedem-nos o caminho, basta disparar contra eles para os destruir.

-Fatias de Bolo- Sempre que as recolhermos obtemos 100 pontos.

-Latas de Conserva- Quando as apanhamos ganhamos 50 pontos.

-Corta-Arame- Como só podem ser utilizados uma vez, convem juntar o maior número possível.

-Frascos com a letra P- Aumentam a velocidade.

-Garrafas com a letra N- Ao apanhá-las, os inimigos ficam imóveis tornando-se assim um alvo fácil.

-Granadas- Disparando contra elas ou pisando-as, eliminam-se todos os inimigos em redor, sem, no entanto, sermos atingidos.

Por hoje acabaram-se os «Pokes» (para a semana há mais).

Mas antes de seguir para a próxima secção agradecemos aos leitores: **Nuno Pais, Luis Teixeira** («Atlantic Software»), **André Alves, Pedro Antunes, Patrício Gonçalves, Marco Afonso, João Beltrão, Sérgio Gouveia**, por terem enviado os «pokes».

A partir desta semana, e durante um bom tempo, vamos ter uma espécie de sub-secção e...

Como o prometido é devido, aqui vai o primeiro episódio das viagens que «Os Jogos no Computador/CM» fez aos utilizadores que permitem criar estes populares divertimentos.

O primeiro a ser visitado é o «3 D Game Maker» que, como o próprio nome indica, permite criar jogos a 3 dimensões, semelhantes ao «Alien 8», «Knith Lore», «Pentagram», etc...

Enfim, todos os tipos de jogos que utilizem a perspectiva «Filmation».

Quem ainda não sentiu um enorme desejo de criar o seu próprio jogo, mas por falta de conhecimentos teve de se contentar com os jogos programados pelos figurões de sempre.

Bem, agora com este poderoso utilitário só é necessário alguma habilidade e muita imaginação.

«3 D Game Maker» está dividido em três partes distintas, «3 D Graphic Editor», «3 D Room Designer» e «3 D Adventure».

Na primeira parte («3 D Graphic Editor») o utilizador cria os gráficos que irá utilizar no jogo.

Para quem não tiver muito jeito para o desenho, o melhor será alterar os gráficos já existentes.

No total existem 33 tipos de gráficos completamente diferentes, sendo os seis primeiros para as portas e paredes.

A sucessão do sétimo ao oitavo (A,....., F) gráfico é destinado às posições do tiro e da explosão.

Desde o 9 ao 14 (A,....., D) gráfico é onde podemos desenhar o nosso protagonista.

O gráfico n.º 15 está destinado ao objecto final (quando é atingido por um tiro o jogo acaba).

O melhor momento para dar azo à imaginação é na sucessão do 16 ao 20, onde desenhamos os diferentes blocos: os que se movem de um lado para outro, para cima e para baixo, os venenosos (matam qualquer tipo de seres quando são tocados), os que se autodestroem, etc...

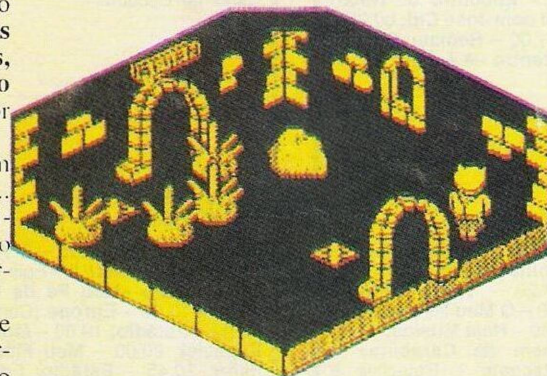
Restam somente os gráficos n.º 30 e 31 (pois os últimos pertencem à sequência anterior) que são destinados aos personagens inimigos.

O desenhador tem todas as opções necessárias para o utilizador ser bem sucedido; inclui rotações em todos os sentidos, uma rotina de preenchimento (fill) e para os mais desajeitados e não só pois é extremamente difícil desenhar a 3 dimensões, podemos imprimir uma base na parte inferior do gráfico, visualizando assim com mais perfeição o trabalho que estamos a executar.

A segunda parte do programa intitula-se «3 D Room Designer» e serve para... Mas, isso é outra história, que terá continuação na próxima semana.

Entretanto continuem sempre a escrever para a nossa rubrica, eis o nosso endereço:

**Rua Mouzinho da Silveira, 27,
1200 Lisboa.**



Com o «3 D Game Maker» os jogos a três dimensões passam a estar ao alcance de todos. É só dar asas à imaginação

PEDIDOS DE AJUDA

Aqui estamos nós para mais uma sessão de pedidos de ajuda. O primeiro é do **Henrique Silva** que pede o código do «Techno Cop» (pede pouco).

Outro leitor que também pede pouco é o **Rui Pires** que adora o «Rick Dangerous». Se alguém o ajudasse com um «poke», (de preferência para vidas infinitas) a tarefa de acabar o jogo seria facilitada.

Passemos de imediato para o **Domingos Viegas** e o **Pedro Brito** que estão aflitos com o «Sir Fred», «Dark Fusion», «The Real GhostBusters», «Renegade 3», «Bomb Jack», «Platoon» e «Yeti».

O **Carlos Miguel** residente na Rua da Murta, Lote 1.º, 2.º Esq., Murtal, 2765 S. P. Estoril pede ajuda para o «Rock & Roller», «After Burner», «Platoon» e «Black Bear», além destes pedidos o **Carlos** está interessado em trocar jogos com outros leitores.

Outro leitor interessado na troca de jogos por correspondência é o **Eduardo Cabrita**, residente na Rua Emmérico Nunes, 15 F/C 7520 Sines.

Agora vem mais uma série de leitores que pedem pouco. Sem mais demora, iniciemos com o **Augusto José** e o **Sérgio Filipe** que só pedem «pokes» para o «Buble Bobble», «Manic Maner» e «Mounty on the Run» (que jogos tão antigos).

Só já faltam quatro pedidos para passarmos ao «pokes».

O **Bruno Ricardo** precisa de qualquer tipo de ajuda para o «Milk Race», «The Running Man», «The Deep», «SuperSports», «Return of Jedi» e «Daley Tompsons Olympic Challenge».

O **André Alves** enviou uns tantos «pokes» mas pede algumas informações sobre o «Custard Kid», «Caves of Doom», «Spike», «Michey», «Nave Moves» e «Hopper Copper».

Os dois últimos pedidos são do **Luis Lopes** e do **Tiago Alves** que precisam de material para o «Indiana Jones», «ASPar GP Master», «Nigel Mansell's Grand Prix», «Samurai Warrior», «Flash Gordon» e «Operation Hormuz».

Antes de começarmos a despejar os «pokes» está na altura de anunciar o nosso Top.

TOP «CM»

- 1 - «Red Heat»
- 2 - «BatMan»
- 3 - «Robocop»
- 4 - «Indiana Jones»
- 5 - «Corsários»
- 6 - «Renegade 3»
- 7 - «Wec le Mans»
- 8 - «Storm Lord»
- 9 - «Mr. Heli»
- 10 - «Jaws»