

"INCREDIBLE SHRINKING SPHERE"

Após uns largos meses de ausência a «Electric Dreams» volta à carga com a sua mais recente produção para o ZX Spectrum e compatíveis com o «Incredible Shrinking Sphere» (I.S.S.), um misto dos jogos de acção com uma ligeira pitada de estratégia bem ao género do antigo «Boby Beiring».

O ponto de partida de I.S.S. está longe do que se pode considerar interessante ou divertido (quem é que se preocupa com os problemas emocionais de uma esfera?).

Tudo começa no distante planeta «Sangfalmadore» que, infelizmente, é a área de treino de batalha das forças «Sphere» local também chamado «carreira da morte».

O coronel «Matt Ridley», um oficial frustrado, foi injustamente colocado a trabalhar nas oficinas do corpo de elite.

O coronel revoltado com os seus superiores decidiu pôr à prova a sua habilidade numa perigosa tentativa de atravessar a explosiva carreira da morte (até parece a «Missão Impossível»).

A carreira está dividida em quatro pratos (tabuleiros ou níveis). Antes de iniciarmos a aventura podemos largar no mapa uns pequenos triângulos cuja utilidade ainda não descobrimos.

Em I.S.S. não há tempo a perder pois a plataforma sob a qual nos deslocamos está, constantemente, a ser destruída (lembram-se de termos dito que a carreira era uma área de treino) e se tocamos num desses espaços atingidos é morte certa.

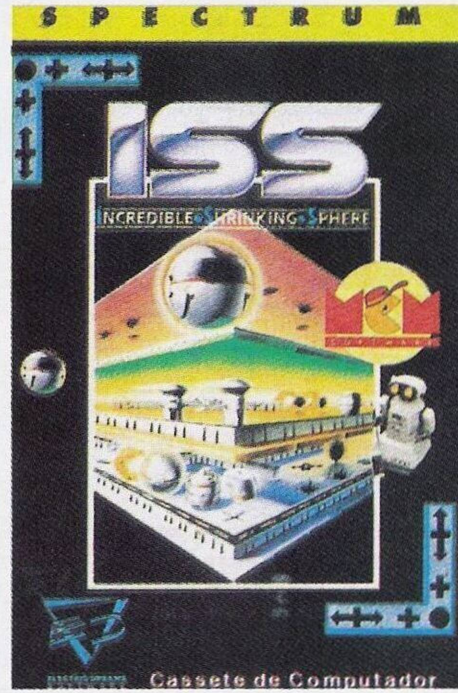
Pela plataforma encontram-se diversos quadrados com poderes. Os efeitos que esses quadrados exercem sobre a nossa esfera são muito variados: desde aumentar a nossa velocidade bem como tamanho, recuperar a energia, etc... (tudo aquilo que já foi visto vezes sem conta em jogos anteriores).

Para completar os quatro níveis temos que ir atravessando um por um, usando o teletransportador para a transição dos níveis. Os teletransportadores são muito fáceis de reconhecer, basta pensar nos filmes de ficção para os visualizar (são compostos por três círculos envolventes).

Passemos de seguida aos aspectos técnicos do I.S.S.

O desenho de apresentação está sem grandes requintes de perfeição mas revela um grande cuidado em relação às cores. O que resultou num desenho primoroso e extraordinário (pois é muito difícil combinar cores no «Spectrum»).

Os gráficos são razoáveis, bem definidos e muito diversificados; tal como a nossa esfera, os



múltiplos inimigos, a plataforma...

Quanto ao som, é o costume no velho Spectrum, uns «beeps» aqui, outros «beeps» ali, enfim, é o melhor que se consegue.

Tem uma música só ao início do jogo mas não é nada de especial (nada que se compare aos trabalhos do Dave Whitaker).

A dificuldade está aceitável.

O mais complicado é encontrar o percurso correcto para o teletransportador pois cada nível é um autêntico labirinto e basta a nossa esfera estar num tamanho incerto para não conseguir entrar em determinados corredores.

Uma característica que desvaloriza o jogo é a impertinência dos programadores em pôr o jogador ao início sempre que este perde uma vida.

É de facto irritante, imaginem só se isso acontece quando estamos no último nível, é frustrante ter que começar tudo de novo.

Julgamos que ficaram com uma ideia clara do «Incredible Shrinking Sphere».

Resta-nos dar o veredicto final e a tabela de classificação. Para quem já jogou e deliciou-se com o «Boby Beiring», decerto que encontrará em I.S.S. um novo desafio.

Nome: **Incredible Shrinking Sphere**

Género: **Acção**

Gráficos: **70%**

Dificuldade: **69%**

Som: **60%**

Apreciação global: **a comprar por apreciadores.**

"POKES" E

Na edição da passada semana tínhamos ficado no «3 D Game Maker».

Hoje continuamos com a segunda parte desse poderoso utilitário.

«3 D Room Designer» é onde o utilizador desenha o mapa do jogo; as ligações de cada sala, a posição dos objectos, o ecrã inicial e o final.

Nesta parte comandamos um gráfico, que pode ser mudado pelas teclas «M» e «N», quando desejarmos largar esse gráfico para que passe a fazer parte do mapa premimos «Enter».

Mas temos que ter muito cuidado pois o objecto cai onde o posicionámos e, se estiver numa altura superior ao chão e não tiver nada que o aguarde, a lei da gravidade faz das suas. Se por acaso cometermos algum erro em largar um objecto no sítio errado podemos apagar esse objecto com a tecla «Space». Premindo a tecla «i» surgem na parte inferior do ecrã vários quadros que contêm informações muito úteis; o quadrante em que estamos, altura do cursor (o gráfico que guiamos), o mapa do quadrante (o quadrante anterior era em relação ao ecrã, este relaciona a sala com o resto do mapa), o outro dado que o ecrã suplementar nos dá é a posição exacta do nosso cursor (existem 225 possibilidades no total em cada sala).

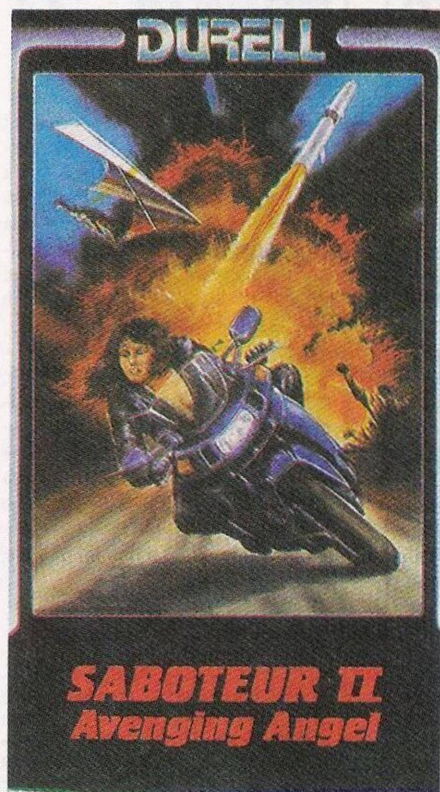
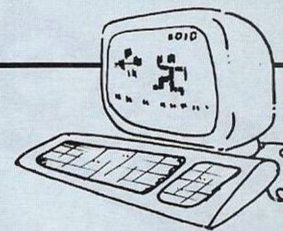
Os programadores tiveram ainda o cuidado de incluir no programa um indicador de memória que está sempre presente (na parte superior do ecrã).

As teclas 1 a 9 são destinadas ao movimento do cursor e o «Caps Shift» muda a cor da sala.

No total o utilizador pode ocupar 256 salas mas, geralmente, a memória nunca chega para tais extravagâncias.

Para fazer um jogo com um mapa grande convém não pôr objectos em todas as salas e nunca pôr muitos objectos na mesma sala, pois a velocidade diminui à medida que a sala vai ficando cheia. Há que ter em conta que cada sala só pode conter 20 objectos. Só falta dizer como se colocam ou retiram portas; basta colocarmos em cima do local desejado (dos quatro possíveis sítios) e premir «Enter» para colocar uma porta ou «Space» para a operação inversa (tal como os outros objectos).

Só já falta a última parte «3 D Adventure», mas isso fica para a próxima semana (não tinha interesse dizer tudo de uma só vez).

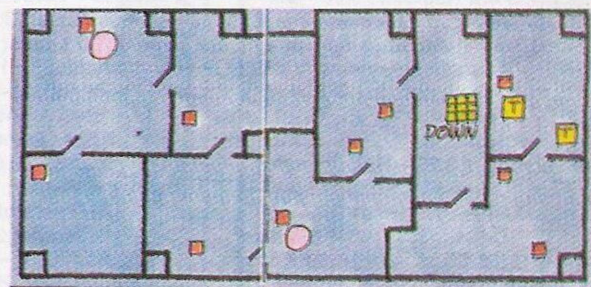


DICAS

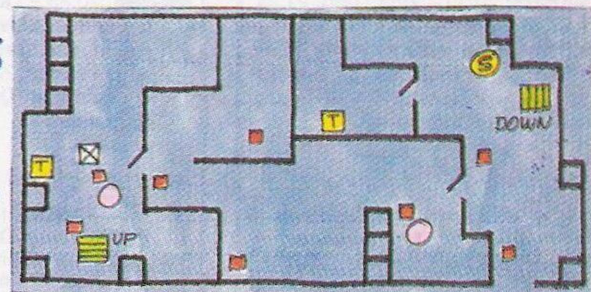
Motorbike Madness – Poke 33321,255: Poke 33551,195
Combat School – Poke 37088,0
Cauldron – Poke 28602,0
Operation Wolf (128 K) – Poke 40756,183
Gutz – Poke 38915,62
 20 Poke Val «49729», Val «24»
 30 Let a=Val «50384»: Poke a,Not Pi: Poke Val «a+1», Not Pi: Poke Val «a+2», Not Pi
 40 Poke Val «53153», Val «54»: Poke Val «53155», Not Pi:
 Poke Val «53157», Not Pi
 50 Randomize Usr Val «24700»
R-Type – Poke 37362,201
Marauder – Poke 26178,250
Buble Bobble – Poke 43871,52
Masters of the Universe – Poke 42173,0: Poke 35163,250
BMX Simulator – Poke 49264,58
BlackLamp – Poke 33606,127: Poke 34487,127
ThunderCats – Poke 31401,0
Out Run – Poke 39204,0
Alien Syndrom – Poke 47503,0: Poke 47984,0
Turbo Girl – Poke 27002,0
PaperBoy – 10 Load "" Code
 20 For f=65302 to 65307: Read a: Poke f, a: Next f

30 poke 65110,22: Poke 65111,255
 40 Randomize Usr 65000
 50 Data 50,151,187,195,86,5
FireLord – Poke 38818,0
Hulk – Para sairmos da cadeira, escrevemos «Shake»
Rambo – Poke 38841,24
Predator – Poke 39549,209
Yeti – Poke 47894,0
Double Dragon – 10 Clear 57675: Load "" Code
 20 Poke 60120,62: Poke 60121,240
 30 For f=61502 to 61508: read a: Poke f,a: Next f
 40 Randomize Usr 60000
 50 Data 175,50,61,147,195,86,144
 Por esta edição finalizámos, em questões de «pokes». Agradecemos aos leitores **Luciano Viegas, Artur Ambrósio, Marco Aurélio, Mário Mateus, Rui Araújo (Werewolf), Tiago Delgado, Paulo Alexandre, Carlos Dias e João Carlos.**
 Por hoje é tudo mas, para a próxima semana, cá estaremos de novo.
 Desejamos a todos os leitores um Bom Natal e continuem, sempre, a escrever-nos:
Correio da Manhã
Os Jogos no Computador
 Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa

Agora, é a altura dos «pokes» e dicas:
Virus – Poke 44945,0
Real Ghostbusters – Poke 39135,255 (255 vidas)
Goody – Premir GODY simultaneamente ao princípio do jogo para obter vidas infinitas.
Casanova – 10 Poke Val «23693», Nop Pi: Border Not Pi: Clear Val «24699»: Load "" Screen\$: Poke Val «22518», Val «201»: Randomize Usr Val «22505»
Saboteur 2 – 10 Clear 25099: Load "" Screen\$: Load "" Code 20 Poke 37122,0: Poke 61340,201: Poke 35412,0 30 Randomize Usr 25100
The Fury – Poke 44832,201
Road Tunner – Premir BJR para vidas infinitas
 Premir LOVE para ver o fim do jogo
 Premir JACQUI para ver uma mensagem pessoal do programador
Hate – Poke 53246,14
Humphrey – Poke 32894,201: Poke 31771,58
Dustin – Poke 52091,0: Poke 52900,50
Death Wish 3 – Poke 39868,0
Rygar – Poke 61577,0: Poke 56743,255
Thing Bounces Back – Poke 41000,201: Poke 38195,5
Wec le Mans – Poke 26110,34
Desolator – Poke 34352,255: Poke 45214,0
The Munsters – Poke 37891,0
Rock'n'Roller – Poke 42631,255
Exolon – Poke 40115,205: Poke 40221,201: Poke 33646,0: Poke 37456,201
Nonamed – Poke 36880,0



- - NINHO DOS ALIENS
- - BURACO NO CHÃO
- ⊠ - ENTRADA DO NIVEL
- (grid) - GRELHA
- ≡ - ESCADAS
- T - TESOURO
- Ⓢ - SHURIKEN



MAPA DO 1º E 2º NIVEL DO "AVENGER"