

"GHOULS'N 'GHOSTS"

Para a rubrica desta edição reservamos algo de especial. Ao invés da tradicional crítica para o Spectrum vamos dar lugar a outros computadores que têm vindo a merecer destaque, entre eles o Commodore Amiga.

Por essa mesma razão o jogo que apresentamos é, em simultâneo, criticado para o ZX Spectrum e Amiga. Claro que teremos em conta as características e capacidades de ambos os computadores e, como todos sabem, a diferença entre um e outro é abismal.

Chega de tanta conversa e passemos de imediato à crítica.

A melhor maneira de iniciar é contar a história.

A acção desenrola-se em terras longínquas, para além da imaginação, em plena Idade Média.

É precisamente nestas épocas conturbadas que Satã e seus discípulos semeiam a morte e o caos pelos quatro cantos do planeta.

E os raptos de donzelas «sexys» e indefesas eram tão habituais que os valentes cavaleiros não tinham um único momento de paz.

Em Camelot desde o último salvamento (em «Ghost'n'Goblins») andava tudo calmo, até que... a formosa filha do rei foi raptada por forças diabólicas.

Mais uma vez, só há um autêntico cavaleiro que está à altura desta perigosíssima missão.

O intrépido Sir Arthur, mais conhecido pelo salvador de donzelas em perigo (assim o chamam na revista britânica «C+VG»).

Para completar a sua missão, Arthur tem de combater e percorrer as inúmeras terras do reino, que estão infestadas pelas criaturas de Satã.

O nosso caminho começa no cemitério, onde os mortos regres-



sam à vida e os outros abutres sedentos de carne não hesitam em atacar. Também passamos por florestas encantadas, castelos assombrados e muitos sítios repletos de criaturas hostis.

Como se tais dificuldades não fossem já o suficiente, cada nível tem que ser executado num certo limite de tempo.

Para combater os demónios recorremos a diversas armas: lanças mágicas, tochas, machados, facas e, por fim, a melhor arma que é o disco.

Há ainda a possibilidade de recolher poderes extra (a cada arma corresponde um tipo de poder) e, para isso, temos de apanhar a armadura que costuma estar escondida no baú.

Mas nem sempre isso acontece, por vezes sai do baú um horrendo feiticeiro que lança bruxedos, transformando-nos em indefesos patos.

Ao princípio do jogo estamos revestidos de uma armadura, mas basta um simples toque dos inimigos para termos de prosseguir a nossa aventura em calções. Imaginem a vergonha de andar a lutar seminu contra monstros terríveis.

Sob o aspecto técnico há algumas diferenças entre a versão do Commodore Amiga e do ZX Spectrum.

Em relação ao Spectrum, os gráficos não são muito coloridos devido à resolução pobre, mas nem por isso deixam de ser bons (dentro das capacidades) e bastante variados.

O som é inexistente, como já era de esperar, mas a jogabilidade

torna-o apesar de tudo num jogo soberbo.

Só há um defeito a apontar: os níveis são carregados à parte. Por isso sempre que perdemos, lá tem o gravador de andar à procura da primeira parte. É exaustivo a 100% quando é que deixam de usar este sistema maldito?).

Se tivermos em conta a técnica de programação, a U.S. Gold não se esforçou muito, enquanto a Elite (a marca que programou o «Ghost'n'Goblins», o antecessor deste jogo) conseguiu pôr no Spectrum todos os níveis, sem ter que recorrer a carregamentos à parte.

Quanto à versão do jogo no Commodore Amiga, a conversa é outra. Os gráficos estão maravilhosos e o som espectacular, especialmente as melodias medievais.

Em cada nível há uma música diferente, o que torna o jogo ainda melhor.

A dificuldade é tremenda, quase irritante, com a morte a bater na porta constantemente mas, com um pouco de prática, vamos avançando e descobrindo truques e maneiras de passar os níveis com mais facilidade.

Como resumo podemos dizer que «Ghouls'n'Ghosts» é um jogo repleto de acção, sem dúvida, um dos melhores do género.

Nome: «Ghouls'n'Ghosts»
 Género: Acção
 Gráficos: 83%
 Dificuldade: 80%
 Som: 50% (87% no Amiga)
 Apreciação Global: A comprar (obrigatório no Amiga)

"GRAPHIC"

Depois de uma breve explicação sobre os «Markers» e «Counters» passamos, finalmente, às condições.

Geralmente os «Markers» e os «Counters» são usados para reter alguma informação, do tipo: Já estivemos numa determinada sala, se há alguma fonte de luz, etc...

Porém o computador ocupa alguns (do sistema).

Counters:

0 – Pontuação

1x126

256x127 Conta o n.º de passos dados pelo jogador desde o princípio da aventura

Markers:

0 – Se ligado, significa que uma sala foi, anteriormente, descrita desde a última vez.

1 – Quando ligado estamos numa sala iluminada.

2 – Quando ligado há uma fonte de luz.

3 – Quando ligado anula o mecanismo de pontuação.

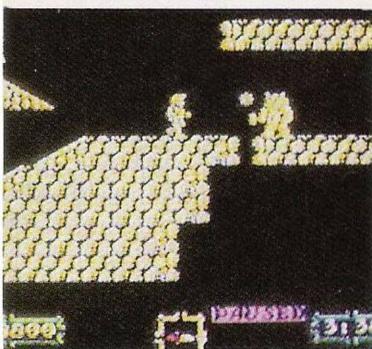
E assim chegámos às condições que se subdividem em três tipos; High Priority Conditions, Low Priority Conditions, Local Conditions.

Mas antes de separá-las e enumerar as diferenças vamos antes concentrarmo-nos nos argumentos, uma vez que são idênticos.

Os argumentos dividem-se em parte condicional e parte consequencial ou acção resultante.

Há também uma série de letras que são frequentemente utilizadas nas condições, conforme se enumera a seguir:

a – n.º do advérbio
 c – n.º do counter
 m – n.º do marker
 ms – n.º da mensagem
 o – n.º do objecto
 n – n.º do nome



ADVENTURE CREATOR"

r - n.º da sala
v - n.º do verbo
x,y - números quaisquer

Agora as condições.

Parte Condicional:

Verb v - foi introduzido o verbo v?

Noun n - foi introduzido o nome n?

Adve a - foi teclado o advérbio a?

Here o - o objecto o está na

mesma sala que o jogador?

Carr o - o objecto está a ser carregado?

Avai o - o objecto o está na mesma sala ou a ser carregado?

o in r - o bjecto o está na sala r?

Weig o - indica-nos o peso do objecto o.

Set? m - o marker m está ligado?

Rest? m - o marker m está desligado?

Ctr c - indica-nos o valor do counter c.

x equ? c - x é igual counter c?

Turn - dá-nos o n.º de passos do jogador.

Room - indica-nos a sala em que o jogador está.

At r - dá a resposta verdadeira se o jogador estiver na sala r.

(condição) And (condição) - dá a resposta verdadeira se ambas as condições se verificarem.

(condição) or (condição) - dá a resposta verdadeira se pelo menos uma das condições for verdadeira.

(condição) Xor (condição) - dá resposta verdadeira se uma das condições for falsa e a outra verdadeira.

Not Condição - troca o valor da condição.

x=y - dá resposta verdadeira se x tiver o mesmo valor de y.

x<y - dá resposta verdadeira se x for menor que y.

x>y - dá resposta verdadeira se x for

maior que y.

Rand x - o computador escolhe um n.º aleatório entre 0 e (x-1).

Vbno - indica-nos o n.º do verbo que foi introduzido.

N01 - dá-nos o 1.º nome que foi introduzido.

N02 - dá-nos o 2.º nome que foi introduzido.

Por esta semana é tudo, na próxima edição continuamos o nosso trabalho.

Mais uma vez chegámos à secção do leitor que é preenchida com pedidos de ajuda, «pokes» e muito mais...

Iniciemos com o **Daniel Rúben** que precisa de ajudas para o «Running Man», «A.T.V.», «Los Angeles Swats», «Jaws», «BMX Ninja», «4X4» e «Skate Board».

Quanto ao **Bruno**, só necessita de material para o «Green Beret», «Cobra», «Skool Daze» e «Football Director».

Além dos pedidos de ajuda, estes dois leitores anteriores enviaram uma série de códigos de acesso que publicamos de seguida:

- Army Moves - 27351
- Captain Sevilla - 579527
- Freddy Hardest - 897653
- Game Over - 18024
- Navy Moves - 63723
- Sol Negro - 2414520

O último pedido é o do **António Bento** que só quer o «poke» de tempo infinito para o «Out Run», que já foi publicado em edições anteriores.

Basta consultar as revistas antigas.

Por esta semana encerramos este espaço, mas para a semana há mais.

Correio da Manhã
Os Jogos no Computador
Rua Mouzinho da Silveira, 27
1200 Lisboa

"POKES"

Da autoria do **Délio** e do **João José**, temos aqui uns tantos «pokes».

Freddy Hardest - Poke 61607, 167

Renegade 3 - Poke 38500,0: Poke 39095,0 (vidas e tempo inf.)

R-Type - Poke 37452,0

Rolling Thunder - No menu teclar «jimbo»

Score 3020 - Poke 41445,0: Poke 46933,0

Advanced Pinball Simulator - Poke 34486,201

Rock'n Roller - Poke 26936,201

Double Dragon - Poke 37050,255

Last Ninja - Poke 36578,1

Crazy Cars - Poke 29403,0

Buggy Boy - Poke 37966,24

Tiger Road - Poke 58167,255

Para finalizar os «pokes» ficamos com o material enviado pelo **João Beltrão**.

Karnov - Poke 32855,255 (vidas inf.)

Avenger - Poke 51957,58 (vidas inf.)

Virus - Poke 44942,167 : Poke 37835,0

Turbo Girl - Poke 27269,255

Tour de Force - Poke 41998,201 (imunidade): Poke 42065,0: Poke 41193,0: Poke 45871,201: Poke 41968,0

Poder Obscuro - Poke 35797,0

Race Against Time - Poke 59461,201

Silkworm - Poke 47894,0 (imunidade)

FrightMare - Poke 44051,0: Poke 43976,0: Poke 44013,0

Predator - Poke 39409,201: Poke 39434,201

Aliens - Poke 24683,0: Poke 31014,0

Wonder Boy - Poke 34632,0

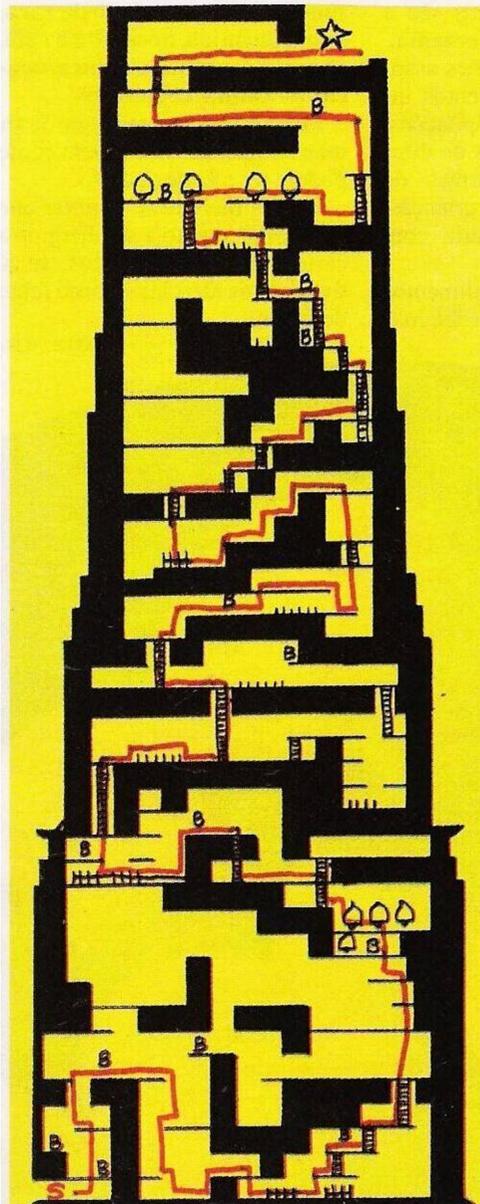
Gemini Wing - Poke 42339,0: Poke 34402,0

Sceptre of Bagdad - 10 Clear 24063: Poke 23624,0

20 Load ""Screen\$:Load "" Code

30 Poke 59858,0: Randomize USR 58002

Retorno de Jedi - Poke 52140,0



Mapa do último nível do «Batman - The Movie» (B - bombistas e ☆ Joker)