

"MYTH"

Embora tenha tido data de lançamento marcada para 25 de Outubro de 1989 só passado uns poucos meses, já na década de 90, é que nos chega o último trabalho da «System 3» (responsável por jogos soberbos como o «Last Ninja 2» e, mais recentemente, «Tuske»). Mais uma vez a falta de instruções cria uma enorme barreira à compreensão do jogo.

Isto porque embora «Myth» pareça um daqueles jogos antigos de plataformas, do género do «Manic Miner» e «Jet Set Willy», não o é!

Por baixo daquela aparência superficial há um programa excelente com uma série de enigmas para resolver que podem dar muitas dores de cabeça, mesmo aos aventureiros mais experientes.

Iniciemos com a história, que remonta a um passado muito distante, quando os deuses habitavam a Terra e os humanos não passavam de simples mortais e meros brinquedos nas mãos de entidades divinas.

Como num passe de magia o jogador atravessou o túnel do tempo indo parar ao passado épico onde habitam seres míticos e foi «escolhido» pelos deuses benéficos para derrotar «Dameron», o temível deus maléfico que está a pôr em perigo a existência da raça humana.

Claro que este conflito tenebroso está a acontecer no passado,

mas as consequências no presente e no futuro são arrasadoras.

Para enfrentarmos o terrível Dameron temos que derrotar uma série de monstros mitológicos (é o aquecimento).

Mas os simples punhos não têm força suficiente para lutar com semideuses e, por essa razão, existem vários objectos que nos ajudam a concretizar a missão.

Entre eles estão algumas armas deixadas pelo inimigo: tridentes, espadas e até mesmo poderosos feitiços, como as bolas de fogo que têm um efeito devastador.

Quanto aos monstros pertencem à mitologia grega, romana, egípcia e nórdica.

Liquidá-los requer algum conhecimento mitológico.

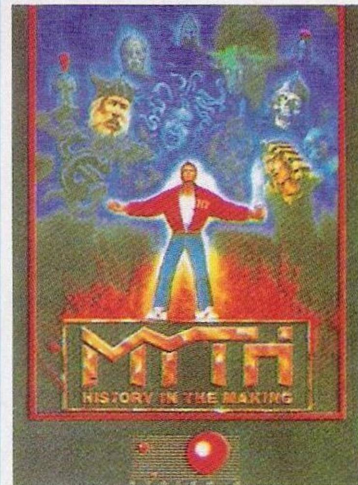
Por exemplo, para matar a «Hydra» só há uma maneira de o fazer, é usar o velho estilo de Perseu.

Para isso cortamos a cabeça à «Gorgana» (também conhecida por Medusa) e vamos mostrá-la a «Hydra».

O resultado é fatal, quem visse a cabeça da «Górgona» ficava petrificado, tal como narrava a lenda.

O mesmo acontece com os outros monstros. Para os eliminar há um determinado objecto que, usualmente, está associado a alguma lenda.

No total o jogo divide-se em nove níveis, carregados um por



um. Mas sempre que perdemos as vidas não somos forçados a começar tudo de novo, basta escolher a opção que nos permite repetir o nível.

Mesmo assim é exaustivo ter de perder tanto tempo nos carregamentos. No entanto a qualidade do jogo supera este defeito.

Sob o ponto de vista técnico «Myth» está um primor.

Os gráficos, embora pequenos, têm uma série de detalhes únicos, como os esqueletos a olharem em redor à nossa procura, os corpos dos enforcados a balançarem quando são tocados e a explosão do boneco sempre que perdemos uma vida.

O movimento é extremamente suave, o que já se vai tornando raro nos jogos do Spectrum.

Quanto ao som também ficou brilhante, cheio de pequenos efeitos.

Além das quatro teclas convencionais para as direcções a tecla «Space» permite ao jogador escolher qual o objecto a usar. Os objectos são inúmeros e entre os mais fáceis de recolher estão as cabeças dos esqueletos, energia, bolas de fogo e corações. Não resta muito mais a relatar sobre «Myth».

É de facto lamentável a falta de instruções para este tipo de jogos, pois nunca chegamos a apreciar completamente o que o programa tem para oferecer.

Eis a tabela classificativa:

Nome: «Myth»
 Género: «Acção/Aventura»
 Gráficos: 85%
 Som: 80%
 Dificuldade: 87%
 Apreciação Global: **Obrigatório para apreciadores**

"GRAPHIC"

Na passada edição ficámos a meio das condições. Prosseguiamos hoje com a parte consequencial (ou acção resultante):

Look – Descreve a sala em que o jogador se encontra

Desc R – Descreve a sala R

Text – Não imprime os gráficos, tornando o jogo numa aventura de texto

Pict – Acciona os gráficos

Get O – Apanha o objecto O se estivermos na mesma sala e for carregável, caso contrário imprime a devida mensagem.

Drop O – Larga o objecto O

X Swap Y – Troca os X e Y, extremamente útil para objectos que tenham dois estados diferentes, como a lamparina que pode estar acesa ou apagada.

Obj O – Descreve o objecto O

List R – Enumera todos os objectos que estejam na sala R

List With – Lista os objectos carregados pelo jogador

"POKES"

Hercules – 10 Clear 29999:
 Load “ “ Screen\$: Load “ “
 Code

20 For n = 65470 to 65487:
 Read a: Poke n, a: next n
 30 Data 33, 196, 255, 195, 163,
 163, 62, 1, 50, 250, 126, 49
 40 Data 240, 255, 195, 108,
 122, 0, 0

Black Beard – Premier em 'GF S A' para obter vidas inf.

Predator – Poke 39409, 201:
 Poke 39434, 201 (imunidade)

ThunderCats – Poke
 29228, 255

Street Fighter – Poke 43644, 0
 (energia ilimitada)

Rambo – Poke 38841, 24

Fury – Poke 44782, 0 (fuel infinito)

Barbarian – Poke 39575, 0

Commando – Poke 31107, 201

FireLord – Poke 38818, 0

Krakout – Poke 46568, 0

Nebulus – Poke 35269, 201
 (imunidade)

Out Run – Poke 39204, 0 (tempo infinito)

Dragon Ninja – 10 Rem Rotina
 20 Data 62, 0, 50, 16, 152, 62, 0,
 50, 195, 175, 62, 0

30 Data 50, 42, 163, 62, 7, 50,



DVENTURE CREATOR"

O To R – Transfere o objecto O para a sala R. Para destruir um objecto enviamo-lo para a sala 0
 Set M – Liga o Marker M
 Rese M – Apaga o Marker M
 X Cset C – O Counter C fica com o valor de X
 Incr C – incrementa uma unidade ao Counter C
 Decr C – decrementa uma unidade ao Counter C
 Goto R – Leva o jogador à sala R e descreve-a
 Conn V – Verifica na tabela de ligações se há alguma ligação da sala presente usando o verbo V, se o resultado for 0 é porque a condição não se verifica, se for confirmado, dá o n.º da sala com a qual há ligação.
 Stre X – Fixa o máximo de peso que o jogador pode carregar.
 Brin O – Traz o objecto O para a sala onde se encontra o jogador
 Find O – Transporta o jogador para a sala do objecto O

Save – Grava a situação do jogo
 Load – Carrega uma situação
 Wait – Espera uma nova ordem
 Okay – Imprime a mensagem 254 («O.K.») e espera por um novo comando
 Exit – Acaba o jogo, é usado quando o aventureiro morre ou acaba de resolver a aventura
 Mess ms – imprime a mensagem ms
 Prin X – imprime o n.º X
 Quit – Opção de desistir da aventura (para começar outra)
 Hold X – Pausa o jogo durante X unidades de tempo, se for por um segundo X toma o valor de 50 (para acabar com o tempo de pausa basta premir uma tecla)
 E assim concluímos este espaço dedicado ao «G.A.C.»
 No próximo encontro com este utilitário faremos um breve resumo das condições (dos três tipos existentes) e alguns exemplos demonstrativos.

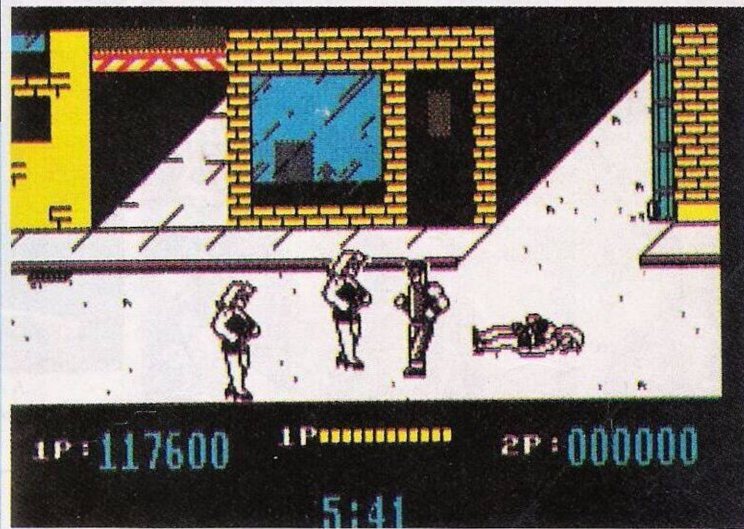
VAMOS ESCOLHER O MELHOR JOGO DA DÉCADA DE 80

Por esta altura na Grã-Bretanha várias revistas de computadores («Your Sinclair», «Sinclair User», «Computer + Video Games»...) unem-se com um único objectivo: a atribuição do «Joystick» de Ouro. Trata-se de um prémio destinado ao melhor jogo do ano e inclui várias modalidades, desde a melhor produtora, programador, etc...
 No «CM» resolvemos abrir uma iniciativa do género atribuindo só dois títulos: o melhor jogo do ano (de 89) e o jogo da década de 80.
 Para isso contamos com a ajuda dos prezados leitores. Na carta onde costumam enviar os «pokes» juntem as duas preferências.

E "DICAS"

206, 195, 0, 128
 40 Restore 20: For f = 65060 to 65082: Read a
 Poke f, a: Next f: Clear 25000
 50 Load "" Code 65000: Poke 65041,36
 Poke 65042,254: Randomize Usr 65000
SuperMan – Durante o jogo carregar na tecla '1' para passar de nível.
NetherWorld – Poke 33575,0 (vidas inf.)
Gunfighter – Poke 58357,48: Poke 58358,118
Xarax – Poke 41352,0
Scooby Doo – Poke 29614,0
Mag Max – Poke 58470,68: Poke 58471,0
Target Renegade – Poke 59911,0: Poke 62936,0: Poke 62949,0
 Poke 62969,0 (vidas e tempo infinito)
Beach Buggy Simulator – Poke 45878,0 (fuel infinito)
Thunder Blade – Poke 36515,201
Terramex – Poke 36844,0
Total Eclipse – Poke 47735,0: Poke 46064,0
Rambo 3 – Poke 60190,0: Poke

63126,0
AfterBurner – Poke 48900,0
1943 – Poke 48721,201: Poke 53114,0
Phantis I – Poke 23504,0
Garfield – Poke 44021,0
Renegade – Poke 41048,195
Intensity – Poke 56324,201
El Poder Oscuro – Poke 35803,201
Survivor – Poke 37735,0
Afteroids – Premir em 'S I L Y E' para obter imunidade
Batty – Poke 48441,0: Poke 48442,0
Bravestarr – Poke 60045,201: Poke 59295,201
Ghost'n Goblins – Poke 36060,0
Double Dragon – Poke 37693,0: Poke 37815,0: Poke 37813,0
 Poke 37794,0 (vidas infinitas em todos os níveis)
Robocop – Poke 32701,0
Tarzan – Poke 51185,183
Amaurote – 10 Clear 26590: Poke 23739,82: Poke 23740,0
 20 Load "" Code 16384: Load "" Code: Poke 46248,201
 30 Randomize Usr 26600
Nemesis – Poke 51479,1



Flying Shark – Poke 54462,201: Poke 54379,3
Dizzy – Poke 62746,0
Cybernoïd 2 – Poke 34402,0
Light Force – Poke 40725,172
Rampage – 10 Clear 32767: Let t = 0: Load "" Code 65088
 20 for n = 23296 to 23333: Read a: Poke n, a: Let t = t + a
 Next n: If t = 4056 Then Randomize Usr 23296
 30 Data 33, 64, 254, 17, 128, 1
WizzBall – Poke 37052,60
Last Ninja 2 – Poke 40777,0
007 Live and Let Die – Poke 23701,201: Poke 27261,201
Buggy Boy – Poke 37966,24.
 Os «pokes» foram a secção predominante. Para a próxima edição temos um artigo especial sobre o Commodore 64, inúmeros «pokes» e a respectiva introdução

que, sem dúvida, vai interessar a muitos leitores.
 Agradecemos aos colaboradores desta semana: **Nelson Fernando, Renato Parreira** (está interessado em trocar jogos por correspondência: Travessa José Ascenso Filipe, 13, Vieira de Leiria, 2425 Monte Real), **Ricardo Cruz, José Marques, Paulo Braga, Marco Cecílio, Luís Teixeira** (Atlantic Soft), **David e Ricardo** (têm material do C 64) e **Carlos Pereira** (que vai formar um clube a nível nacional, para mais informações contactem-no pelo n.º de telefone (043) 73751).
 E por esta semana é tudo:
Correio da Manhã
Os Jogos no Computador
 Rua Mouzinho da Silveira, 27
 1200 Lisboa.