

"SATÃ"

É triste, mas a verdade é que os últimos jogos espanhóis que têm vindo a invadir o nosso mercado não valem um único centavo. Até mesmo os que trazem o brasão da «Dinamic», a auto-intitulada líder em videogames.

Há já algum tempo que essa marca andava a usar a velha receita: Um jogo dividido em duas partes, sendo a primeira de acção com umas tantas plataformas à mistura e a segunda (onde só se tem acesso por intermédio de um código) já envolve alguma estratégia e aventura com uma série de objectos para complicar.

Mas, como era previsível, a receita envelheceu e por essa razão «Satã» não reúne capacidade suficiente de agradar aos jogadores. Pode proporcionar uns poucos minutos de experiência, mas não passa disso.

Quanto à história, não tem muito para contar. Trata-se de mais uma luta colossal entre o bem e o mal, só que a diferença é que na segunda parte há o conflito final com "Satã" (o supremo deus do mal, mais conhecimento por Diabo ou Satanás).

Tecnicamente, é uma verdadeira anedota na memória do computador. Depois de termos assistido a maravilhas como o «The Great Escape» e «Last Ninja 2» só dá vontade de atirar com a cassete de «Satã» para o caixote do lixo.

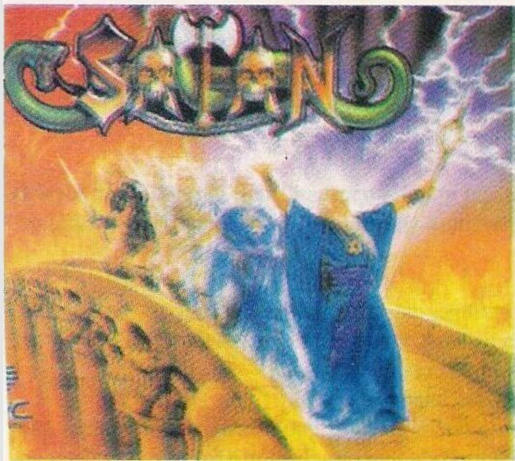
Graficamente, o que salva a honra do convento é o desenho de apresentação que está primoroso, especialmente na cor. Mas, quanto aos restantes gráficos dos bonecos, é o caos total, não se percebe absolutamente nada, e o que prejudica ainda mais o jogo é a animação que ficou muito deficiente. Snatcho, o responsável pela secção gráfica, bem que podia ter-se esforçado um pouco mais.

O som lá continua no mesmo caminho, mas isso ainda é tolerável.

Em relação à dificuldade é indescritível, não porque seja excessiva, mas pela falta de informação (instruções). Na primeira parte o objectivo é preparar a umas plataformas, a fim de chegar ao topo do mapa e ir assim passando pelos diferentes níveis (só no sentido numérico).

Por vezes, o jogador faz uma autêntica figura de macaco, a saltar de ramo em ramo. Quase parece o velhote «Manic Miner» ou o «Jet Set Willy», a única diferença é que não perdemos vidas quando caímos de grandes alturas (já é um progresso).

Sem mais demoras passemos de imediato para a conclusão de «Satã». Está ultrapassado em todos os aspectos, não oferecendo aos compradores mais do que um «remake» do antigos jogos de plataformas.



Nome: **Satã**
Género: **Acção**
Gráficos: **55%**
Dificuldades: **80%**
Som: **47%**
Apreciação Global: **Para esquecer**

"POKES" E DICAS

Há já algumas edições que temos vindo a explicar o «Graphic Adventure Creator». Nesta semana decidimos fazer uma breve pausa nessa secção para dar mais espaço e atenção à coluna do leitor.

Recebemos um montão de cartas interessantes e sentimos que devemos partilhá-las com todos

costumam estar recheadas de humor.

O Miguel pede ajuda para o «Jake the Nipper», «Mindfighter» e «MoonCresta», também enviou umas dicas e um mapa do «Dark Side», mas por motivos de força maior estamos impossibilitados de publicá-lo (primeiro porque é fotocopiado, segundo



os leitores. Começamos com a do Nuno Guerreiro, residente na Cova da Piedade, que enviou dicas preciosas para o "Tusker" e umas breves explicações sobre a introdução de «pokes» noutros computadores.

Além desse material de primeira qualidade o Nuno referiu que estava a fazer um jogo de computador intitulado «Moon-Lighting-Modelo e Detective», uma aventura em que o computador até fala!

Já não é a primeira vez que ouvimos falar desse jogo que dizem ser fenomenal e que está quase feito, só faltando acabar a segunda parte. Nunca o conseguimos obter por esta ou aquela razão...

Parece que o Nuno é o último recurso, bastando fazer uma cópia da primeira parte e enviar para a nossa secção.

Passemos de imediato para o Miguel Jaspers, que elogia o nosso espaço e o estilo com que escrevemos, sobretudo nas críticas que

porque é do tamanho de uma folha A3 e publicar nesse tamanho só nas páginas centrais. Para isso tínhamos de abdicar dum beldade do domingo, e isso nunca!) Quem quiser trocar jogos com o Miguel por correspondência pode contactá-lo pela seguinte morada: Rua das Acácias n.º5 Galama-lares, 2710 Sintra (telef. 923 28 13).

Em matéria de cartas finalizamos com a do Vítor Mendes que está a formar um clube onde se troca dicas, mapas e jogos, eis a sua morada: Rua 5 Lote 18 3.º Esq., Cruz de Pau, 2840 Seixal.

E como o prometido é devido, aqui deixamos umas breves explicações sobre a introdução de «pokes» no «Commodore 64», que pode ser efectuado de várias maneiras: a primeira é o uso de rotinas em Basic, bastando escrevê-las e pôr a cassete em andamento.

A mais fácil de todas é através de um «interface» (qualquer) que tenha o botão de reset, pois quan-

PARA OUTROS COMPUTADORES

do primimos esse botão o jogo não se apaga, como era de esperar, mas fica na memória.

Então teclamos todos os «pokes» desejados e por fim pomos o Sys para o endereço do jogo (para começar).

Há ainda outra maneira: abrindo o jogo (desprotegendo-o) mas essa solução é só em último recurso e para profissionais.

Muitos dos leitores com certeza ficaram um bocado desiludidos, mas é a única solução sobre o tal

«interface», só é necessário o bendito botão de «reset» (os felizardos possuidores do «Commodore 128» já têm todo o equipamento).

Depois da explicação vem um pouco de prática para ver se a teoria está certa; os «pokes» (só para o C64):

«720.º» – Poke 2398,173 Sys 2128

«Bomb Jack» – Poke 5112, o Sys 3101

«Bomb Jack II» – Poke 7053,200 Sys 39712

«BraveStarr» – Poke 14500,173 Sys 7236

«Breakthru» – 5647,3 Sys 2560

«Druid» – Poke 39271,255 Sys 5120

«Exolon» – Poke 7427,173 Sys 2061

«Flying Shark» – Poke 7929,173 Sys 2061

«Great Giana Sisters» – Poke 8257,173 Sys 2098

«Karnov» – Poke 32991,165 Sys 32768

«Living Daylights» – Poke 4390,238 Sys 4352

«Mega Apocalypse» – Poke 32417,172 Sys 22562

«Memesis» – Poke 5868,255 Sys 5768

«Rygar» – Poke 9551,165 Sys 2325

«Shadowfire» – Poke 25188,173 Sys 16384

«Starquake» – poke 3661,169 Sys 3075

«Stunt Bike Simulator» – Poke 5526,173 Sys 3584

«Trap Door» – Poke 14914,96 Sys 14336

"POKES" PARA O SPECTRUM

Hoje o espaço reservado aos «pokes» & dicas do Spectrum ficou um pouco restrito, mas sempre é melhor que nada.

Para consolar os prezados leitores, especialmente os que gostam de aventuras, temos material esclarecendo a solução do 1.º nível do «Tusker», que só será divulgado na próxima semana, por isso não percam esta oportunidade única.

Mas, enquanto esperamos pelo próximo domingo, fica aqui umas dicas e uns poucos «pokes» que vão ajudar muita boa gente.

Anda por aí um jogo intitulado «Toi Acid Game», que para a desgraça de muitos compradores pede um código de acesso. Já não é preciso experimentar as 999 hipóteses possíveis à equipa de salvação do CM. Este pequeno empecilho, o código é 124 (válido para o 3.º nível).

Uma situação semelhante acontece com o «Viagem ao Centro da Terra», que logo no primeiro nível a dificuldade é tanta que muitos dos jogadores, ansiosos por momentos de acção, nunca chegam ao 2.º nível. Acabou-se o tormento, o código de acesso é: EVAMARIASEFUE.

«H. A. T. E.» – Poke 53246,14

«The Munsters» – Poke 37891,0

«StormLord» – Poke 56877,127

«Wec Le Mans» – Poke 26110,34

«Jaws» – Poke 33564,0: Poke 33565,0: Poke 32136,201 (128K)

«Avenger» – Poke 51957,58

«Benny Hill» – Poke 34957,42

«Chronos» – Teclar Jing it Baby

«Dragons Lair» – Poke 47372,255

«Dark Side» – Poke 45436,0

«Great Escape» – Poke 41953,183

«Goonies» – Poke 33400,183

«Grizor» – Poke 33015,255

