

"KARATEKA E TEAM SUZUKI"

Esta semana voltamos a apresentar dois jogos (prática já repetida em edições anteriores). O primeiro é o "Karateka", disponível para todos os compatíveis Spectrum.

Acerca deste jogo não há muitas palavras a dizer. O seu autor (esperamos que Jordan Mechner seja um pseudónimo, caso contrário passa a ter presença garantida na nossa lista negra) revela pouca inteligência ao colocar um programa desta qualidade no mercado.

Quando o tema já é conhecido do grande público, como é o caso das artes marciais, é necessário apresentar algum atractivo que convença o comprador a dispendir o seu precioso dinheiro no produto em causa. É assim que funciona o mercado dos videojogos (e não só...), mas infelizmente o programador esqueceu-se deste permenor.

O resultado está à vista: um jogo de lutas sem o mínimo interesse, com um forte sabor a "d'jà vu", mais parece-se com os jogos antigos (de 1983), quando a maioria dos programas tinham uma animação deficiente e gráficos monocromáticos. Nem sequer tiveram a decência de inventar uma história original.

Tudo começou quando o tirano Akuma se apoderou da nossa aldeia natal, usando como refém a bela Mariko (nem era de esperar outra coisa). O objectivo é libertar a princesa e devolver a liberdade à aldeia, eliminando para tal

a horda de bandidos que Akuma deixou pelo caminho.

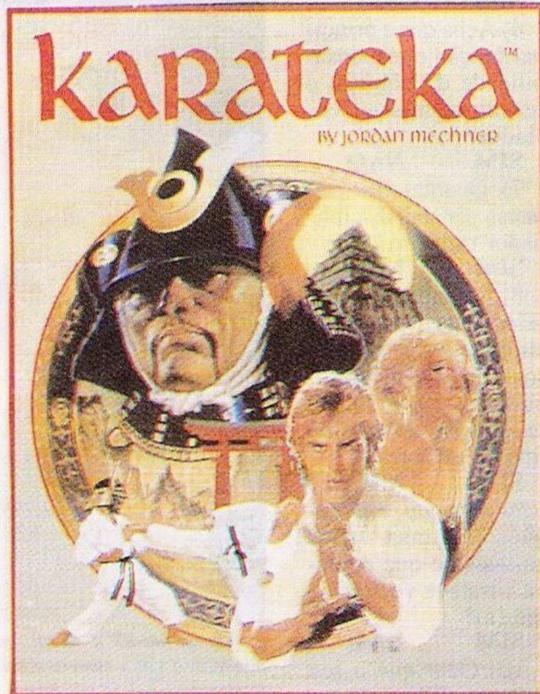
Além dos gráficos serem pobres, sem graça e monocromáticos, a animação é ridícula e o som inexistente.

A desgraça não fica por aqui. As lutas são verdadeiras peças encenadas (dramas) em que cada lutador espera a sua vez para atingir o adversário (essa sensação é causada pela animação), não existe rapidez nem improviso. Quando carregamos numa tecla (há uma para cada golpe) para provocarmos algum golpe, temos de esperar um bom bocado para o computador reagir.

Cada secção (composta por um a três adversários, na maioria são sempre idênticos) é carregada à parte e, quando perdemos, somos forçados a rebobinar para começar tudo de novo (não!!!).

Enfim, um desastre total, que não vale um único centavo.

A segunda proposta desta semana é bem mais aliciante, mas tem um "senão" (isto já deve ser



pistas (a serem editadas posteriormente).

Como simulador é um dos mais rápidos, pois a velocidade a que a moto desliza pela pista é surpreendente (até demais). Algumas das opções que tornam "Suzuki" num excelente programa são as múltiplas perspectivas de visão, repetição dos acidentes e a variedade de veículos com 125 cm³, 250 cm³ e 500 cm³. Cada moto possui as próprias características (desde mudanças automáticas à velocidade).

Até aqui parece que o jogo é soberbo, mas há um defeito enorme, a jogabilidade. É tão difícil controlar a moto que não aguentamos mais de cinco, seis segundos sem colocar os pneus fora da pista (danificando o veículo) e esta situação arrasta-se por todas as pistas existentes.

Se os controlos da moto não

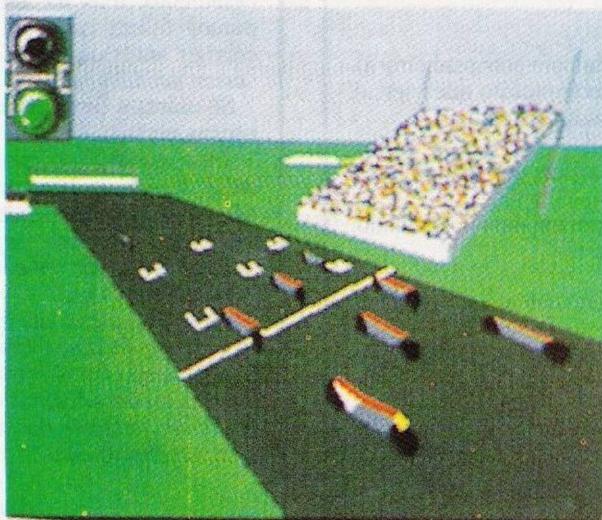


mania), que o prejudica bastante.

Intitula-se "Team Suzuki" e é uma espécie de "remake" do "Hard Drivin" e "Indy 500", num cenário de corridas de motos e insere-se numa linha de jogos que a "Gremlin" tem vindo a desenvolver sobre desportos motorizados; "Lotus Esprit Turbo Challenge", "Toyota Celica" e por último "Team Suzuki".

Apesar de serem de motos, o princípio mantém-se inalterável: primeiro é a volta qualificativa ("pole position") e depois a corrida que se estende por inúmeras pistas. Uma novidade que não consta nos títulos anteriores e a possibilidade de carregar novas

fossem tão difíceis, "Team Suzuki" seria um bom jogo, mas nestas condições não há paciência que agente.



Nome:	"Karateka"
"Team Suzuki"	
Género:	Ação/Luta Simulador
Gráficos:	37% 81%
Animação:	31% 89%
Som:	- 69%
Originalidade:	20% 59%
Jogabilidade:	57% 11%
Total:	31% 42%
Versões:	Spectrum, PC, Amiga, ST

"POKES" & DICAS

Mais uma vez esta secção ficou reduzida por falta de espaço e a culpa é da secção do leitor. Como a nossa principal função é o atendimento dos leitores, por vezes resta-nos pouco espaço reservado a outros assuntos.

Bem, já que hoje também estamos de "dieta", o melhor é aproveitar o pouco espaço que resta para publicar umas dicas e uns

"pokes" com a promessa de melhores dias nas próximas edições (material não falta, especialmente de aventuras).

Spectrum:

"Operation Wolf" - Premir em "T" para passar de nível

"Tusker" - Escrever "MARCKLE" no menu para obter vidas infinitas

"Impossamole" - Pausar o



36816,0: Poke
36845,0

"Robocop 2"
- Os personagens que estão a piscar não são para abater, são suspeitos que devem ser presos

"Operation Thunderbolt"
- Escrever "EFI" na tabela da pontuação e,

jogo (tecla "H") e premir em "C" seguido de "H" (sem largar a primeira tecla)

"Mr Heli" - Durante o jogo carregamos em "O" e "Enter" duas vezes consecutivas para obter vidas ilimitadas

"Vendetta" - Poke 35469,0: Poke 38208,0: Poke 38237,0: Poke 40243,167: Poke 38241,167: Poke 35060,0: Poke 37328,0: Poke 37357,0: Poke 39297,167: Poke 34980,0: Poke 37273,0: Poke 37302,0: Poke 39241,167: Poke 34841,0: Poke

quando estivermos a jogar, ao premirmos simultaneamente em "KEV" passamos de nível

Infelizmente e tudo, agradecemos ao leitor **João Leitão e "ESLPS Soft"** (significa "eu-sou-louco-pela-Susana", que ideia mais louca!!) pelo excelente material.

Na próxima semana contaremos com mais material.

"Correio da Manhã", **"Os jogos no Computador"**, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa

SECÇÃO DO LEITOR

Antes de começarmos com os clubes lembramos que a iniciativa da eleição do melhor jogo de 1990 já começou e este ano contempla várias modalidades, e-as: melhor jogo de acção, estratégia, aventura, simulador e perícia ("tetris" e afins). Ainda há a conversão de arcada mais bem sucedida, a melhor firma (a que apresentou os melhores títulos) e por fim, o melhor jogo de 90. Tudo isto divide-se em duas secções, uma para os computadores de 8 bits e outra para os de 16 bits.

Todos os leitores que desejem participar, basta enviar-nos uma carta com os votos e o respectivo computador.

Agora, os clubes: a **"Luso Soft"** continua a oferecer 1 jogo a cada leitor que se proponha a sócio e tem uma série de iniciativas com prémios interessantes (concursos e trocas). Para mais informações escrever ao **João Mauricio, R. Proj. Est. Chainca, 22, 2040 Rio Maior**.

Outros três clubes que também dedicam todas as suas actividades a toda gama de compatíveis Spectrum são o **"United Soft"**, **"The Spectrum Warrior"** e

"Spectrum Club". Todos eles possuem uma rede de troca de "software" e dicas entre os sócios. Os interessados podem escrever para os respectivos endereços: **Bairro do Miradouro, R. 4 de Infantaria, 8, Catuja, 2685 Sacavém; António Vilão, Rua Central, 25, Vila Azedo Neves, 7800 Beja; e Rua Jose Cardoso da Silva, 20-1, 2000 Santarém (tel: 25580)**.

O último clube desta semana é o **"C.D.C. Hard & Soft"**, que se ocupa somente dos computadores compatíveis com a linha IBM PC (os denominados compatíveis). Esta associação pretende adquirir sócios e contactar outros clubes para troca de jogos e ideias. A "C.D.

C." tem a sua sede na **Rua Domingos Reis Quita, 6, 1 Esquerdo, 2745 Queluz (tel: 4352712)**.

Passemos de imediato aos leitores que desejam trocar "software" por correspondência. Como o espaço é curto e as cartas são imensas, condensamos os anúncios ao indispensável, seguindo o mesmo processo das vendas.

- **Ricardo Caldeira (Commo-**

dore 64), Rua Oliveira Martins, lote 4, 2 Direito, 2735 Aqualva Cacem (tel: 431 49 67)

- **Ricardo Santos (Amstrad CPC 464/6128 com cassetes e disquetes)**, Rua Dr. José Pedro Dias Junior, lote 17, Cruz D'Areia, 2400 Leiria (tel: 044/266 44)

- **Artur Silva (Compatível PC e Amstrad CPC)**, Largo da Sé Velha, 18, 1-F, 3000 Coimbra

- **David Pereira (ZX Spectrum)**, Rua dos Casais Novos, 27, Riachos, 2350 Torres Novas

- **Francisco Lopes (Compatível PC com placa gráfica VGA)**, Rua da Argacosa, 10, 1 Esq, Meadela, 4900 Viana do Castelo

E voltamos a findar a secção do leitor com os anúncios de venda. Se por acaso enviou-nos alguma carta que ainda não foi publicada, paciência, o único remédio é esperar, pois a correspondência tem crescido substancialmente (esperamos que continue assim).

- **128 K +2, João Mateus, telefone 216 46 92 (Barreiro)**

- **Commodore 64, Paulo Silva (082) 41 55 41**

- **Commodore Amiga, João Rosado, (042) 214 32**

- **128 K, "Lança-Chamas", Rua Fraternidade Operária, 19, 1 Dto, 1900 Lisboa**

- **Timex 2048, Sergio Araujo, telefone (01) 438 05 43**

PRÓXIMAS

Já com uns largos meses de atraso em relação ao filme (provavelmente deve coincidir com o lançamento em cassete video) chega até aos micros a **"História Interminável, parte II"**.

A julgar pelas imagens divulgadas, tudo indica que seja uma daquelas aventuras (que nada tem a ver com as verdadeiras aventuras) compostas por pequenas secções de acção que descrevem os acontecimentos do filme.

Entretanto, a **"Sierra"**, a rainha das aventuras continua a investir em sequelas. A última produção é a continuação do **"Hero's Quest"** (que mudou para **"Quest for Glory"**) com o título de **"Quest for Glory II, Trial by Fire"**. Apesar deste nome pomposo, à primeira vista não há grandes mudanças: bons gráficos e o sistema continua a ser o mesmo de alguns títulos anteriores.

Por outras palavras, só o argumento (que costuma ser óptimo) e os "puzzles" é que são alterados. Para uma aventura deste tipo, onde o raciocínio e a ferramenta principal não exigem grandes requintes.

E, segundo os autores, mal este título começou a ser programado já estavam a pensar noutra sequela e, por mais absurdo que pareça, já tem nome; **"Hero's Quest III, Shadows of Darkness"**.