

OS JOGOS NO COMPUTADOR

"TOKI"

«Toki» é nada mais nada menos do que a última sensação vinda da conceituada «Ocean», cujo currículo extenso dispensa qualquer tipo de apresentação. Esta firma tem-se especializado, nos últimos anos, em dois tipos de videogames: conversões de arcadas e jogos oficiais de filmes.

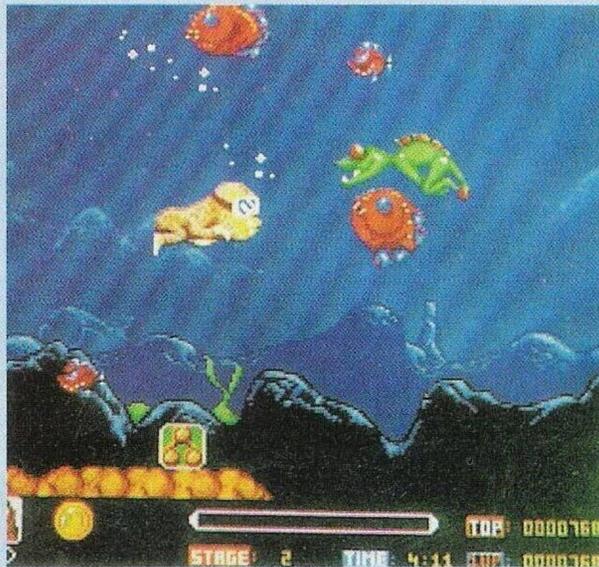
O «Toki» insere-se no primeiro género e foi originalmente concebido para as máquinas, mas, por falta de sorte, nunca chegou a conquistar fama comparado com o «Tetris», «Tartarugas Ninja» ou «Pit Fighter», mas em contrapartida a versão adaptada aos micros é bem prometedora.

«Toki» é o nome de um simples rapaz que, feliz com a sua pacata vida, longe de qualquer problema, vê-se subitamente em apuros. Tudo começou quando anunciou o noivado com a mais bela rapariga das redondezas, a linda Miho.

Quando o invejoso Bashtar soube da notícia (com um nome tão sugestivo só pode ser um poderoso feiticeiro), resolveu intervir por conta própria, ou seja, raptou a bela Miho, para impedir o casamento.

E como um azar nunca vem só, ainda teve o atrevimento de lançar um feitiço, transformando «Toki» num chimpazé.

Depois destes acontecimentos pouco felizes, a vida de «Toki» tomou um rumo diferente. No



momento, o único objectivo é recuperar a amada e a forma humana. Para tal, temos de encontrar o feiticeiro, mas para atingir o covil, necessitamos de percorrer por muitos caminhos tortuosos e repletos de criaturas hostis. Não se pode dizer que seja uma ideia original, mas cai sempre bem, sobretudo em jogos de acção.

Tal como foi dito na linha anterior, «Toki» é um jogo de acção, mas isso não implica que basta disparar nos maus e avançar, nada disso. É necessário ter precisão nos movimentos quando andamos nas plataformas.

O jogo é composto por seis níveis enormes, correspondendo a cada um cenários e personagens diferentes (gruta, selva, lago...). Como não podia deixar de ser, no final de cada nível há um monstro a obstruir-nos a passagem. É nesta fase que «Toki»

ganha pontos pela originalidade, pois as criaturas são únicas, nunca se repetem e cada uma obriga o jogador a tomar uma estratégia diferente.

Pelo percurso podemos recolher os mais variados objectos, armas (fogo, tiro duplo e mais potente), vidas, capacetes de futebol americano para obter imunidade (está um bocadinho deslocado com o

cenário), moedas, etc... A intervalar os níveis surge um mapa completo do jogo (não detalhado) com a nossa posição relativamente ao resto do percurso.

Tecnicamente, «Toki» está idêntico à versão original, talvez com um pouco menos de velocidade, mas no som e, particularmente, nos gráficos, não existem diferenças.

Pode mesmo afirmar-se que jogar na máquina ou no computador... é o mesmo.

Apesar de «Toki» ser excelente, com muita acção, cor e divertimento garantido, a sua ascensão aos 'tops' de vendas vai ser renhida, já que tem como rivais «Chuck Rock» e «Pre-Historic», dois títulos que além de pertencerem ao mesmo género, também não ficam atrás na qualidade.

Talvez a única solução seja comprá-los todos.

Antes de seguirmos para a tabela classificativa, lembremos que este jogo extraordinário ocupa uma única disquete, o que já vai sendo raro nos dias que correm.

Nome: «Toki»
Género: Acção/Plataformas
Gráficos: 87%
Animação: 75%
Som: 74%
Originalidade: 89%
Jogabilidade: 90%
Total: 90%
Versões: Todos os micros!

98

POKES

Atari ST:

«BSS Jane Seymour» - Códigos de acesso aos níveis: SLUMBER, INTEREST, BULK-HEAD, SHOWROOM, MUSH-BASH

«Defender 2» - Teclar «GOATY» para obter imunidade.

«Z-Out» - Premir «J» e «K» simultaneamente durante o jogo, para ficarmos com energia ilimitada

«Ghostbusters 2» - Quando surgir o logotipo da «Activision» premir «Ctrl», «Alt», «S» e «U», para obter energia ilimitada nos primeiros níveis

«Sly Spy» - Introduzir «007» no código do espião e durante o jogo escrever «SHAKEN NOT STIRRED», para ficarmos com créditos infinitos

«Carv-Up» - Teclar «BUMPER» para obter vidas infinitas

«Tangram» - Códigos de acesso aos níveis mais avançados: 71863, 05244, 93554, 65874, 10024, 97951, 42441, 10567, 93863, 52476, 19614, 05932, 10370, 42619

Compatíveis PC:

«Savage» - Código de acesso ao 2 e 3 nível; «TERMINATE» e «NIGHTMARE»

«Prince of Persia» - Escrever «PRINCE BYPASS MAGA-

SECÇÃO

A «Compulab» é uma jovem associação destinada unicamente aos possuidores do Sharp MZ-700. As principais actividades deste clube são a troca de programas e informações relacionadas com a programação, têm em vista a produção de uma revista e organização de inúmeros concursos.

Os interessados podem contactar o Paulo Jorge Lino pelo endereço: Rua de Diu, n.º 17-3.º Dt.º - 2830 Barreiro. Ou ainda, João Luís, Rua António Aleixo, 16-2.º Esq.º - 2830 Barreiro.

O leitor Paulo Carvalho pretende entrar em contacto com possuidores dos compatíveis PC para trocar jogos e programas por correspondência. Eis o seu endereço: Rua Carlos Cham-



98

DICAS

HIT», no início. Durante o jogo premimos «+» ou «-» para alterar o tempo que nos resta para finalizar o nível.

«**Rick Dangerous 2**» - Com a ajuda de um programa, introduzimos o ficheiro «Rick2.exe» e substituímos a cadeia «75 03 E9 2F DA EB» por «75 03 90 90 90 EB D2».

«**Starquake**» - Códigos de acesso aos teletransportadores, BAGEL, RUBIA, QUAND, PULSE, NUGAE, ABYSS, MARIA, MOIST, LOUSE, LIMMA, KYANCY, RAPID, CLOUD, HIDEE, WATER

«**Starglider**» - Escrevemos

«SLIGDER AND MAKE IT SNAPPY» e durante o jogo ao premirmos «F1», «F2» «F3» e «F4», passamos ao nível seguinte, obtemos energia e «fuel» suplementar.

Commodore Amiga:

«**Ooops Up**» - Códigos de acesso aos níveis mais avançados; Q058, D04G, WAQD, DK49, A0A5, XPE4, 10F4, DK39, 4G7H, VE96, S04L, PW04, MC90, TRP2, RUCK, JUG8, EB01, ER7E, A234, C5J0, 4799

«**Gem'x**» - Códigos de acesso da área G à K; NETWORK, YOKOHAMA, EXACT, X68000, TURRICAN

«**TV Sports Basketball**» - Escolher a equipa «All Stars», quando sairmos da defesa permimos «fire» para o jogador lançar a

bola e marcar 3 pontos (nunca falha).

«**Rainbow Islands**» - Premir «RJSBJSBR», «SSLLRRS», «BLRBJSBJ» ou «LBSJRLJR» para obtermos os respectivos poderes, arcos rápidos, velocidade e continuar a jogar no mesmo nível.

ZX Spectrum
«**Eliminator**» - Poke 40311,0

«**T i m e Machine**» - Poke 47494,0 (vidas ilimitadas)

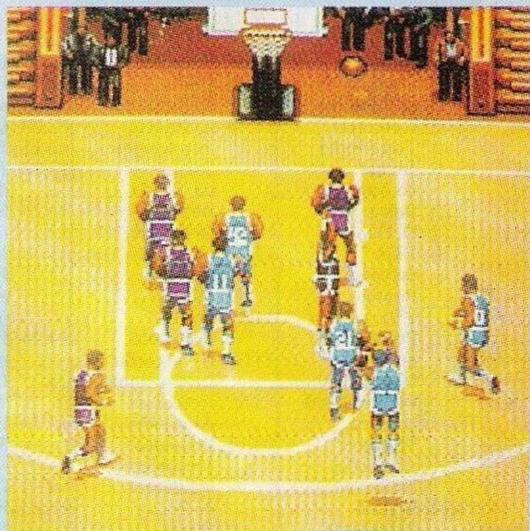
«**Midnight Resistance**» - Poke 36633,0: Poke 40131,0: Poke 40152,0: Poke 65286,1 (armas e vidas infinitas)

«**Sim City, +3**» - Poke 28258,0: Poke 28259,0: Poke 25260,0: Poke 36604,0: Poke 36605,0: Poke 36606,0 (dinheiro ilimitado)

«**Robocop 2,128K**» - Poke 38765,0: Poke 42393,0: Poke 44329,0: Poke 47851,0 (imune aos tiros)

«**Lord of Chaos, +3**» - Poke 56390,0: Poke 56391,0: Poke 56817,0: Poke 56818,0 (conhecimentos no máximo).

Deixámos para o final mais umas dicas para o «Larry I». No interior do «pub» há uma porta fechada. Para entrarmos temos que

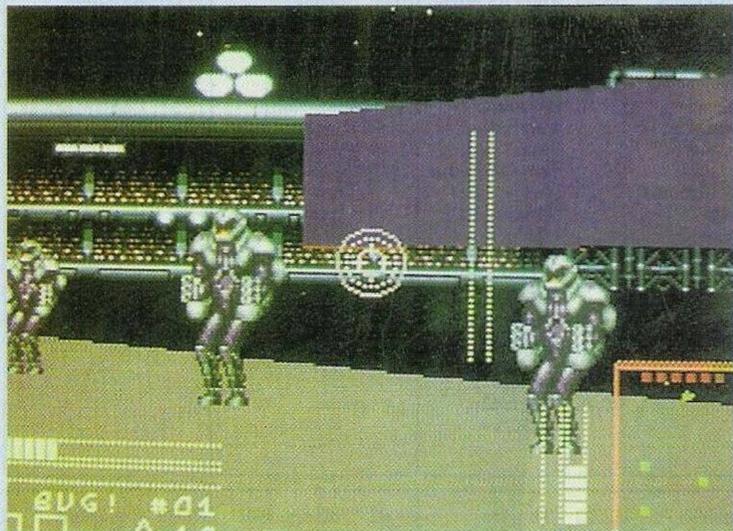


bater e responder ao código secreto (está escrito num dos «graffiti» dos lavabos) que é «Ken sent me».

Ao entrarmos colocamo-nos à frente da televisão e usamos o controlo remoto, mudando de canal as vezes necessárias, até o homem interessar-se pelo programa que está a ser transmitido. Agora podemos subir ao quarto. No interior devemos apanhar uma caixa de bombons que está em cima da mesa, a seguir devemos introduzir «nude».

Por hoje é tudo, mas para a semana há mais. Até lá continuem a escrever-nos para:

«**Os Jogos no Computador**», «**Correio da Manhã**», Rua Mouzinho da Silveira, 27 - 1200 Lisboa.



O LEITOR

bel, 21-2.º Esq., Agualva - 2735 Cacém.

Passemos de imediato aos pequenos anúncios de venda. **ZX Spectrum +3** com os respectivos manuais e cerca de 100 jogos - **Marcos Pinto, Rua Alegre, 35-3.º D, Algés - 1495 Lisboa (tel: 410 28 50)**.

ZX Spectrum +2 com monitor monocromático, «joystick» e alguns jogos - **Nuno Miguel Lampreia, Rua Damasceno Monteiro, 109, C/V Dtª, 1100 Lisboa (telefone: 82 63 79)**.

O prezado leitor **João Carlos Viegas**, possuidor de um Spectrum +3, procura desesperadamente por um copiadore que possibilite a cópia de programas em cassete para disquete. Já procurou em várias casas comerciais mas, a resposta é sempre a

mesma. Para ajudarem o João neste problema que se arrasta há tanto tempo podem escrever para **Largo da Feira, Encarnação, 2640 Mafra** (não se esqueçam de indicar o nome).

Por esta semana findámos, mas antes de nos despedirmos lembramos a todos os leitores que o «Jogos no Computador» vai eleger os melhores títulos do ano passado. Eis as diferentes categorias: melhor jogo de acção, estratégia, aventura, simulador, perfcia, conversão de arcada, melhor firma e finalmente, melhor jogo de 1990.

Para participar basta enviar num sobrescrito as suas preferências e indicar o computador. A contagem dos votos durará até meados de Julho. Contamos com a sua participação.

PRÓXIMAS

Os felizardos possuidores da consola (máquina que serve unicamente para jogar) PC Engine, com o leitor CD Rom, têm a possibilidade de adquirir um título fora do normal. Se o «Pit Fighter» já era considerado excelente pelos gráficos digitalizados, «**Sherlock Holmes Consultive Detective**» passa as medidas pois todo o jogo é um autêntico filme controlado pelo jogador.

Inclui variadas cenas digitalizadas, não pequenos gráficos mas sim trechos de um filme (especialmente preparado para a ocasião) com som e vozes. «**Sherlock Holmes**» não é portanto um jogo, mas antes uma película. Quanto às possíveis conversões para os micros, está praticamente fora de questão. Porém, nunca se sabe...

«**Robocop 3**» deve estar a chegar. Não se trata de nenhum filme mas do terceiro jogo baseado no herói policial do futuro. A julgar pelas imagens, nada tem a ver com os títulos anteriores, gráficos poligonais, tridimensionais e tem um simulador. Os programadores prometem arrasar a crítica com este jogo. Vamos ver...

Isto de programar jogos de desportos futurísticos parece estar a pegar. Depois de «**Speedball I, II**», «**Future Basketball**», «**Muds**» e tantos outros, a última sensação é «**Retro**», uma experiência nova. Embora seja do mesmo género, inclui muitas novidades. A garantir estas afirmações está a firma Core, que apesar da sua tenra existência, já provou ser capaz de produzir grandes jogos. É de pequenino que se torce o pepino.