

"SHADOW DANCER"

Nos tempos que correm é cada vez mais difícil encontrar jogos originais. Parece que a maioria dos temas já estão esgotados.

É precisamente por esse motivo que inúmeras firmas apostam em sequelas. Já aconteceu com o «Outrun», «Double Dragon» e muitos outros.

O jogo que apresentamos esta semana não é exceção. «Shadow Dancer» é a continuação do «Shinobi», um excelente jogo que fez sucesso em todos os micros, há algum tempo atrás.

Apesar de ostentar um título tão sumptuoso, possuir gráficos fenomenais e ser uma das melhores conversões (das arcadas), todo o jogo deixa transparecer uma enorme sensação de «déjà vu». Qualquer jogador, mesmo o mais desatento, repara que por baixo de todo aquele aparato não há nada de novo, apenas uma mistura de géneros mascarado com um novo visual.

Isto não faz «Shadow Dancer» um jogo fraco, embora peque na originalidade.

Como título de acção é um dos melhores programas apresentados nesta rubrica.

Vejamos em pormenor o que oferece este último trabalho da «U.S. Gold».

Depois de ter resgatado reféns (em «Shinobi») de uma quadrilha de criminosos o valente ninja é incumbido de uma missão vital à segurança do Estado. Uma perigosa seita de terroristas armou várias bombas em locais estratégicos da cidade (aeroporto...).

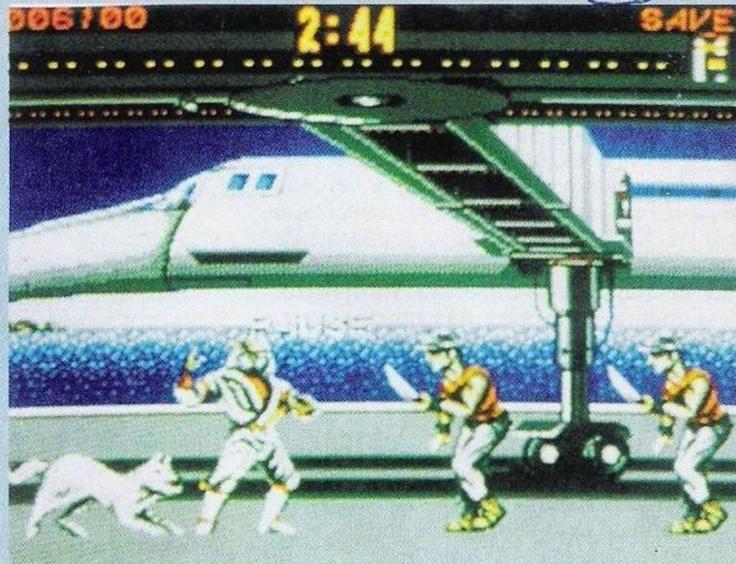
Ceder às exigências dos terroristas está fora de questão! Não resta outra solução senão percorrer a cidade e desmantelar as bombas, uma a uma. Essa missão não é tarefa para um homem só. Ao seu lado vai estar o seu fiel amigo, um perigoso e bem treinado cão.

O traje do ninja não é a habitual peça única de negro (à vanguarda). Desta vez, o herói veste um elaborado quimono e um capacete. Este novo visual assemelha-se a um guerreiro samurai e com o «Shredder» («Destruidor») das «Tartarugas Ninja».

Quanto à arma utilizada, só podia ser a «shuriken» (pequenas estrelas pontiagudas feitas de metal), afinal, o que se podia esperar de um ninja.

Quando recolhemos um certo número de bombas, o nosso poder de fogo é incrementado.

Para quem ainda tem dúvidas sobre a originalidade do «Shadow Dancer», o assunto fica ar-



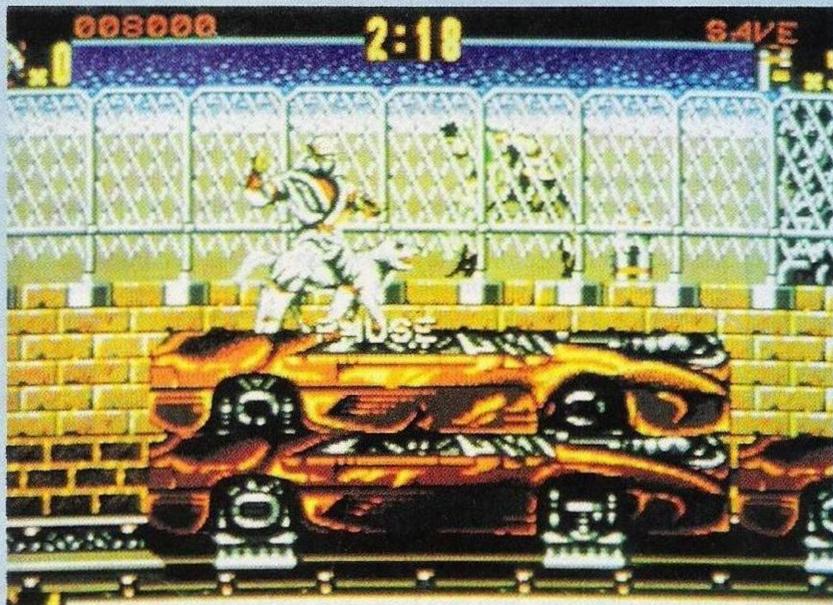
rumado de vez quando dissermos que no final de cada nível há um confronto com um inimigo (dos difíceis) sempre diferente. A fase posterior a esta é subnível, onde podemos arrecadar mais pontos e caso consigamos superar todos os obstáculos (eliminando todos os ninjas que se deslocam ao nosso encontro) obteremos uma vida extra.

Tecnicamente, «Shadow Dancer» é magnífico, podemos afirmar seguramente que as diferenças entre a versão dos micros e a original (arcada) são mínimas.

«Shadow Dancer» é assim mesmo, perde na

originalidade mas ganha na acção.

Quem aprecia este género não deixe de comprar. Quando se envolver na luta contra os malfeitores e na crescente acção rapidamente se esquecerá da originalidade.



Nome: «Shadow Dancer»
Género: Acção
Gráficos: 89%
Animação: 87%
Som: 78%
Originalidade: 41%
Jogabilidade: 60%
(um pouco difícil)
Total: 90%
Versões: Todos os micros!

POKES & DICAS 102

ZX Spectrum:
 «Coliseum» — Poke 56888,255
 «Dragon Nija» — Poke 38918,0
 «Senda Selvage» — Premir «PINOK» simultaneamente para obter vidas infinitas
 «Power Drift» — Poke 47222,0
 «Titanic» — Premir 2, 3, 5, e 8 simultaneamente para ficar com vidas infinitas
 «Cabal» — Poke 35008,0
 «Tour de Force» — Poke 41998, 101: Poke 42065,0

Ainda para o mesmo computador reservámos uns «pokes» de extrema utilidade para quem costuma programar:

Poke 23755,100 — Invisibiliza a listagem do programa

Poke 23755,0 — Anula a função anterior

Print 65536Usr 7962 indica a memória disponível em «bytes»

Poke 23562,255 — Acelera os movimentos do cursor

Commodore Amiga:
 «Pipemania» — Códigos de acesso a níveis avançados;

GRIP, TICK, DUCK, OOZE, BLOB, BALL, WILD

«Arkanoid II» — Escrever «MAGENTA» no desenho de apresentação, durante o jogo basta premir «S» para passarmos de nível

«Xybots» — Introduzir «ALFA» na tabela da pontuação para obter energia infinita

Findamos esta secção com a solução do «Larry I», que já tem vindo a acompanhar-nos há inúmeras semanas (já perdemos a conta, e ainda não é desta que acabamos!).

Depois de termos seguido a rapariga até à pista e demonstrado os dotes artísticos (na exibição de dança) regressamos aos nossos lugares e sentamos («sit»).

Após estabelecermos o contacto visual, a rapariga pede-nos em casamento, ao qual respondemos «SIM» («yes»). Entregamos 100 dólares para as despesas e dirigimo-nos para a igreja (à direita do casino), no interior da qual encontramos a noiva e o padre. Pagamos mais 100 dólares para o sacerdote efectuar a cerimónia



(este casamento já está a ficar dispendioso) e esperamos que tudo acabe.

Completada a cerimónia, a rapariga sai apressada da igreja, marcando um encontro romântico, na «suite» nupcial do casino. Se os nossos recursos económicos estiverem em baixo, regressamos ao casino para obtermos mais uns dólares, caso contrário seguimos até à loja («store»). Mais uma vez, este percurso é feito de táxi.

Não entramos na loja, mas aproximamo-nos de um poste que contém um telefone. Usamo-lo («use phone») e marcamos o número 555 — 8039.

Bem, ficamos por aqui! Agradecemos aos prezados leitores, **João Teles**, «Unisoft», **Hugo Ribeiro** e **Nélson** pelo material exposto nesta secção.

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

SECÇÃO DO LEITOR

Da Baixa da Banheira escreveu-nos o «Crazy Computer», que é um clube destinado aos possuidores do Amiga, compatíveis PC e Spectrum, ou seja, os micros mais utilizados em Portugal.

Nessa associação dedicam-se exclusivamente à troca e venda de jogos, utilitários e dicas. Os interessados neste clube podem contactar o **José Borges** (responsável pelo «Crazy Computer») pela seguinte morada: **Rua do Douro, n.º 18, R/C Direito, Baixa da Banheira, 2830 Barreiro.**

O **Renato Figueiredo**, residente em Portimão, fundou um clube que se ocupa unicamente dos compatíveis PC. Trocam jogos e utilitários (sobretudo de «Shareware»). Para mais informações escrever ao **Apartado 566, 8500 Portimão.**

Dos clubes passamos de imediato aos leitores que pretendem trocar «software» por correspondência.

O **João Paulo**, residente no **Bairro do 350 Fogos, 10, 1.º Dto, 7500 Santo André**, é possuidor de um Commodore Amiga e gostaria de entrar em contacto com utilizadores do mesmo computador.

O prezado leitor **Marco** também está interessado em trocar jogos. O seu computador é um compatível PC e eis o seu endereço: **Rua Manuel Teixeira Gomes, lote 66, 2A, 1900 Lisboa** telefone: **8597566.**

Fiquemos de seguida com dois pequenos anúncios de venda.

— Timex 2048, impressora e monitor: **Nuno**, telefone (01) **4438848**

— Amstrad CPC 464 com monitor: **Rui Cachaço**, telefone (045) **27144**

O leitor **Nuno** pediu-nos algumas informações sobre a consola Sega Megadrive, relativamente aos jogos, capacidades desta máquina e onde obtê-la.

Muito em breve terás as respostas às tuas dúvidas, pois vamos iniciar um artigo onde abordaremos esta máquinas praticamente inexistentes em Portugal. Por enquanto terás de aguardar.

Por esta semana é tudo, mas regressaremos no próximo Domingo com mais assuntos, entre eles a eleição do melhor jogo de 1990, cujos resultados estão prestes a ser divulgados.

PRÓXIMAS

Já com um atraso superior a um ano em relação à primeira versão, só agora a «System 3» se prepara para publicar o «Myth» na versão do Commodore Amiga. Apesar do jogo ser excepcional, esperemos que seja merecedor desta espera tão longa. Em termos de 16 bits esta firma não tem sido muito feliz, pode ser desta que inverta a situação.

A «Interplay» tem em mãos um jogo que tem vindo a ganhar enorme popularidade entre as revistas da especialidade, desde as britânicas às francesas. Estamos a falar de «Castles», a última experiência medieval. Basta dizer que é uma variante do «Populus» mas com mais acção, aventura e uma pitada de romance. Nem é preciso dizer mais.

O último destaque desta semana vai para o «Falcon Mark II», um simulador de primeira cuja autoria pertence à «Spectrum Holobyte». Este novo programa inclui as mais variadas opções (as habituais): campanhas no Golfo Pérsico, combate aéreo, estudo de táticas, etc.

Os aviões presentes são o F-16, Mirage, Mig 21, 23, 27 e 29, entre alguns helis.

A única opção que se pode considerar original é a possibilidade de jogar com dois computadores (por via «modem» ou por cabo).