

"SHADOW DANCER"

Se o título é pequeno e insignificante, do jogo podemos dizer o mesmo. Simples e sem interesse, limita-se a um ritmo enfadonho, onde a originalidade escasseia.

"Mercs" segue o estilo do "Commando" mas sem lhe acrescentar o tal "toque" (algo diferente) que no "Ikari Warriors", e mais recentemente no "War Zone", resultou em pleno.

Como se isso não fosse castigo suficiente, ainda carrega o fardo de ser uma conversão das arcadas. Custa-nos a crer que a máquina seja tão... tão..., enfim, desinteressante, para não dizer pior.

O único ponto em comum com a versão original deve ser o ecrã com o logotipo da "F.B.I." com a citação do sr. William S. Sessions (director desta organização): "Winners don't use drugs", "cá" p'ra nós traduzido à letra é: "Os vencedores não usam drogas".

É uma frase que já correu e ainda há-de correr muito.

Voltando ao título desta semana, "Mercs" é o nome de um grupo de mercenários contratado pelo governo norte-americano que actua nas missões de alto risco, tipo suicida e do estilo "se forem capturados o governo nega qualquer envolvimento" (onde é que já ouvi isto?).

Desta feita os mercenários da

ordem e da justiça (!!)

viajam até África. Tanto podia ser neste continente como noutra lugar qualquer porque o cenário não é suficientemente elucidativo. Apenas tem umas poucas árvores e imensos soldados, aliás são tantos que basta pararmos uns segundos para perdermos a conta de quantos são, o ecrã fica recheado de homens a dispararem na nossa direcção.

Ainda sobre o ecrã, em "Mercs" funciona a "meia-dose". Apenas metade (aproximadamente) do espaço total do ecrã é utilizado. O restante é ocupado por duas faixas negras, no caso verticais.

Dito desta forma pode parecer divertido, mas não é. O efeito estético é desolador

Outro grande defeito que arrecada de vez com este jogo é a dificuldade e a velocidade que aqui andam de mãos dadas. É tudo tão difícil e passa-se a uma tal velocidade que, mal o jogador se apercebe do sucedido, já perdeu uns tantos créditos e é bombardeado com a mensagem "Game Over".

Esta tremenda dificuldade não sensibilizou os programadores, que ainda meteram mais lenha no fogo. Ao invés de incluírem várias vidas (cinco ou seis já era um número razoável), retiram-lhe todas baseando o jogo unicamente na energia, uma vez



e ser uma conversão das arcadas, não consegue despertar interesse em relação aos demais títulos.

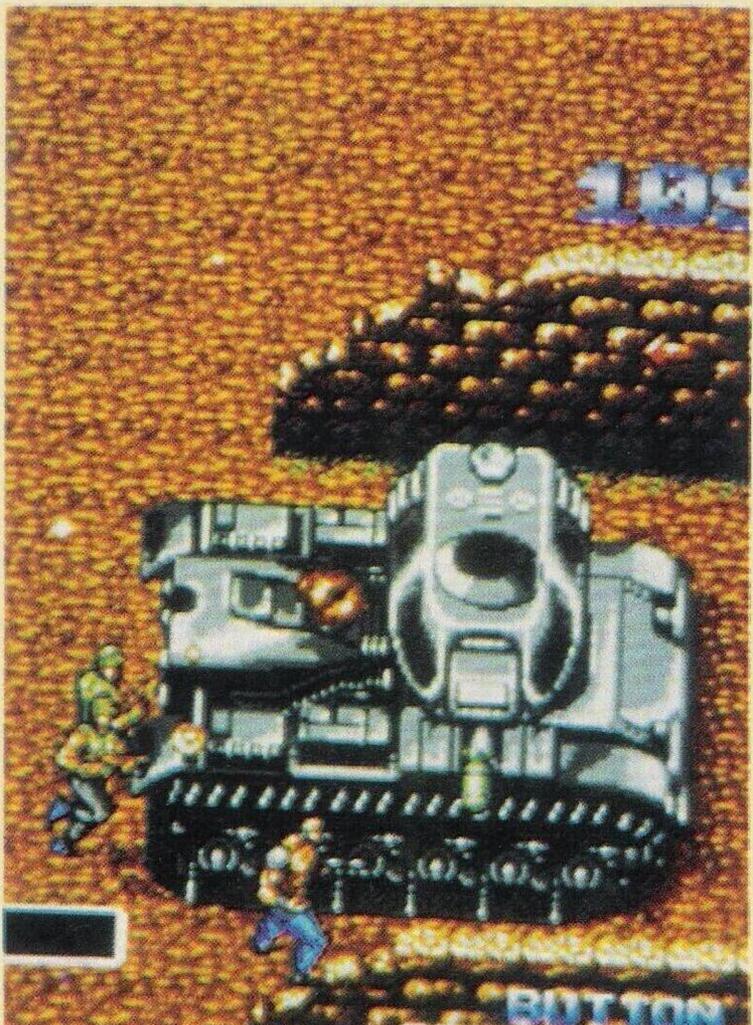
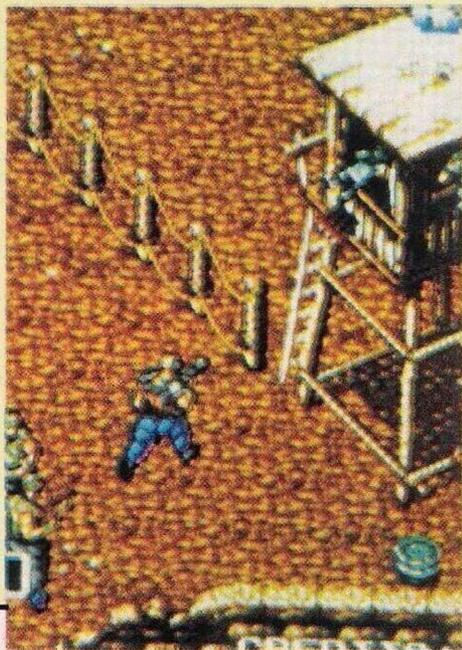
O aspecto visual e a dificuldade afastam qualquer jogador apreciador deste género. Pelo mesmo preço e dentro do mesmo estilo, o "War Zone" oferece muito mais.

acabada (o que acontece frequentemente!), não há nada a fazer senão começar tudo de novo.

No percurso encontramos diversos objectos: armas, jipes (com pouca durabilidade), créditos, vidas... nada que não estejamos habituados a ver em títulos anteriores.

Resumindo e concluindo: "Mercs" tem pouca sorte! Apesar de ostentar gráficos jeitosos

Nome:	"Mercs"
Género:	Acção
Gráficos:	78%
Animação:	68%
Som:	65%
Originalidade:	58%
Jogabilidade:	37%
Total:	50%
Versões:	Amiga, St e Spectrum



POKES & DICAS

108

Compatíveis PC:

"Tartarugas Ninja" — Premir A,S,D,F e G, simultaneamente, para atravessar a água (e o restante cenário)

"Sol Negro" — Teclar "F9" para obter vidas infinitas e o código de acesso à segunda fase é: 2414520

"Mutant Zone" — Escrever "CHARLY" ou "EGOS" para ficar com vidas ou energia ilimitada

"Prince of Persia" — Carregar em "Caps" e "L" para passar de nível

"Savage" — Os códigos de acesso ao 2º e 3º nível são "TERMINATE" e "NIGHT-MARE"

"Dig-Dug" — premindo "F1" o veículo dispara um projectil

Commodore Amiga:

"Zirax" — Premindo "CHEAT" em qualquer altura do jogo (no decorrer da acção) obtêm-se imunidade e armamento completo

"Swiv" — Durante o jogo carregar em "P" para pausar e es-

crevemos "NCC-1701" (incluindo o traço horizontal) seguido da tecla "N" e "P" para voltar à acção, se tudo correu bem (funciona a 100 por cento) ficamos com vidas infinitas.

"Rolling Thunder" — Na apresentação do jogo escrever "JIMBBY" para obter energia infinita

"Nitro" — Na introdução do nome escrever "MAJ" para ficar com 50 créditos e com o combustível a 5000

"Indiana Jones" (acção) — No título do jogo escrever "IEHOVA", durante a acção, premir em "2" para avançar uma secção, "L" para passar de nível e "I" para recolher todos os objectos

"SuperCars II" — Escrever "Wonderland" (somente o "W" é introduzido com a letra maiúscula) no primeiro nome e "The Seer" no segundo para obter 99 mísseis (e nos restantes objectos idém)

"Toyota GT Rally" — durante o jogo carregar em "Control" e "C" (ou "L" já que a caligrafia

está um pouco ilegível) para avançar um nível

"Ikari Warriors" — Na tabela da pontuação introduzimos o nome **"FREERIDE"** para ficar com vidas infinitas

Finalizamos esta secção com mais um trecho da solução do "Shadow of the Beast II". Antes de passarmos ao dito material agradecemos aos leitores **Robert Fey, Rui Miguel Mendes, Ricardo Pimenta, Bruno Lee Lai e Paulo Ribeiro** pela colaboração nesta secção.

Na última edição tínhamos acabado de soltar um prisioneiro, a seguir subimos e saltámos para a direita. Neste cenário abrimos a porta com a segunda chave e colocamo-nos em frente do prisioneiro para evitar que este seja atingido e morto pelas lanças, saímos das grutas seguindo o mesmo caminho que usámos para entrar.

Voltamos à ponte (onde os peixes atacam), seguimos em frente, descemos e viramos na primeira curva à esquerda, avançamos e seguimos o diabrete que voará por cima da nossa cabeça.

Quando estivermos perto da cor-

da matamo-lo.

Pouco tempo depois encontramos um homem a empurrar uma parede na direcção do túnel (que confusão!). Mais uma vez voltamos a derramar sangue eliminando o homem.

Seguimos em frente sem nos preocuparmos com as muralhas que desabam na nossa direcção. Matamos o diabrete (outro?) e recolhemos a chave.

Viramos à esquerda (até ao trampolim) e trepamos uma corda. Dirigimo-nos para a esquerda e abrimos a porta com a chave recentemente recolhida, avançamos até à alavanca "S" e accionamo-la. Esta operação depende inteiramente do homem que estava a ser electrocutado (consultar edições anteriores) e da palavra proferida pelo mesmo ("low" ou "upper").

Se procedermos correctamente a gaiola descerá. Saltamos para cima desta e escalamo-la.

E... continuamos na próxima semana, até lá continuem a escrever para: **"Os Jogos no Computador"**, **"Correio da Manhã"**, Rua Mouzinho da Silveira, 1200 Lisboa

SECÇÃO DO LEITOR

Abrimos esta secção com o leitor **Bruno Lee Lai** que tem uma dúvida sobre as revistas que consultamos e até que ponto essa consulta nos é útil.

Já referimos que usamos revistas estrangeiras (por não haver portuguesas) unicamente para estarmos informados sobre as novidades que surgem no mercado o que doutro modo seria impossível. Estamos certos que a concorrência recorre ao mesmo processo.

Nada mais do que isso. Quanto às revistas, a variedade é abundante. No início consultávamos a "Computer + Video Games", mas desde o n.º 112 (Março de 1991), altura que sofreu uma remodelação, mudámos para a "Joystick" e, desde então, tem sido a nossa eleita. Porém, não sabemos se iremos continuar com esta revista fran-

cesa já que a remodelação (outra!) duplicou o preço e continua com o mesmo número de páginas.

No entanto já adquirimos um sem-número de revistas desde que iniciámos este espaço no "Correio da Manhã", desde a "Zero", "Raze", "C+VG", "Génération 4", "Micro Mania", "PC Games", "Joystick", "Amiga User"..., mas sempre com o objectivo de estarmos a par das novidades, e **nunca** copiámos uma única crítica ou artigo publicado numa revista.

Passando para outro assunto, o prezado leitor Aires Marques decidiu publicar uma "fanzine" que diz ser inédita em Portugal. Inclui material único, ainda não descoberto pelas revistas, a um óptimo preço.

Os interessados podem contactar o Aires pelo número de

telefone 036/95 14 47

Como o prometido é devido, esperamos que no envies um exemplar da tua "fanzine". Quanto à crítica ser positiva ou não depende da qualidade da revista em causa.

Neste mesmo espaço já tece-mos imensos elogios a "fanzines" e jogos de autoria portuguesa. O mais importante é ter coragem de fazer algo e revelá-lo o que à partida inibe muitos leitores. Fiquemos de seguida com os clubes de informática.

O **"Spunik Soft"** (que tem um concurso de programação) e o **"Spectrum Mania"** destinam-se exclusivamente aos possuidores do ZX Spectrum, trocam jogos e "pokes" entre outras informações respeitantes ao computador.

Os interessados nestas associações podem escrever para os respectivos endereços: Largo da República, 16, Vieira de Leiria, 2425 Monte Real e Largo

Francisco Sanches, 1, 5ª retaguarda, Laranjeiro, 2800 Almada.

O **"Unicorn Software"** também se ocupa do Spectrum e dos compatíveis PC. As actividades exercidas por este clube são as mesmas das associações anteriores. Para mais informações contactar a "Unicorn" pela morada Rua Francisco Mendes, n.º 19, 7350 Elvas. O leitor que se segue está interessado na troca de "software" por correspondência, desde jogos a utilitários para o Spectrum, e chama-se **Nuno Alexandre de Jesus Guerreiro**, tendo o telefone (084)853 70.

Finalizamos esta secção com o apelo do **Luís Conde** residente em Paialvo (telf. 049/924 86), que pretende obter o "Sokoban" e o "Future Basketball" para o Sinclair +2.

Se algum leitor possuir estes títulos para o referido computador, o Luís agradecia que o contactassem.