

OS JOGOS NO COMPUTADOR

'KETHER'

"Kether" é um planeta perdido nos confins do universo. A pouca importância geoestratégica deste local é compensada pelos segredos dos seus habitantes, detentores de poderes misteriosos que conseguem realizar pequenos milagres com a força do pensamento. Estas faculdades mentais são uma dor de cabeça para muitos, como quaisquer seres inteligentes, também nutrem sentimentos menos nobres: inveja, ódio, ambição... a intensidade destes estados de alma acumulou-se até chegar a um ponto irreversível, à formação da criatura Khork. Sedento de poder, Khork raptou a princesa Eta Carene e pretende destruir o planeta Kether e com ele todo o Universo. Os pensamentos positivos dos habitantes deram réplica à ameaça com a formação de uma nova criatura, Melkhor o cavaleiro da Luz. Ele é a última esperança de Kether, do Imperador Enoy e da sua formosa filha, a princesa Eta Carene.

CD-1-A Nova Geração

Depois do cabotino Jack T. Ladd, o protagonista do "Innocence Until Dead", regressamos aos jogos mais convencionais: o cavaleiro tenta salvar a donzela, abundam os nomes difíceis de pronunciar, é uma autêntica saga galáctica com o ritmo da "Guerra das Estrelas" e "Dune". Produzido pela divisão Multimédia da firma francesa Infogrames, "Kether" pertence à nova geração de jogos para o Philips CD-1, não recorre ao badalado "full motion video", mas já é um progresso em relação aos jogos anteriores deste sistema, há mais cenas de acção, maior diversidade nos níveis e muito mais. O factor mais positivo deste título é a possibilidade de jogar mais do que assistir passivamente às sequências animadas, um mau hábito dos jogos no formato CD.

"Kether" é composto por cinco

templos (Hochmatt, Gebourah, Netzach, Hod e Malkhout) que por sua vez albergam outras três subfases, ou seja, há no total quinze desafios. A primeira aproximação ao templo é um puro jogo de acção/naves, não faltam as perseguições, chuvas de meteoros, disparos, voos rasantes às estruturas metálicas de cortar a respiração, todos aqueles ingredientes do nosso agrado. Quando à realização técnica, já aqui foi referido que evoluiu face aos títulos predecessores, mas ainda há muitas arestas a limar. A paleta

por exemplo usa e abusa das cores azul e cinzento, a animação é fluida e célere mas esta qualidade não é partilhada pelos gráficos, que são rudimentares (nos contornos vêm-se quadrados e muitos ângulos rectos) e pouco coloridos. Também pode acontecer o inverso, gráficos bons com uma animação pouco suave (espera-se que ambos os problemas sejam resolvidos pela placa F.M.V.). Felizmente, o ténue equilíbrio entre estes dois parâmetros é recompensado pela acção. Passando à segunda fase, depois

do exercício físico dos reflexos, a fechadura do templo remete para o género Perícia. É proposto ao jogador resolver um pequeno "puzzle" num dado limite de tempo, os enigmas são muito simples: memorizar e reproduzir uma sequência de sons e cores, montar um quebra-cabeças de figuras, entre outras variantes. A terceira parte decorre no interior do templo, nos seus corredores, salões, túneis e junto das criaturas agressivas, o objectivo desta fase é encontrar os cinco objectos que permitem a passagem ao próximo cenário. Os gráficos nestes labirintos, com especial destaque para as salas onde se encontram os objectos, são fenomenais, dignos dos melhores estúdios. Concluída a tarefa, a princesa dá umas poucas indicações sobre a aventura, mais uma vez voltam as imagens sumptuosas, para as quais contribuíram actores reais.

Esta é a receita de "Kether", acção até ao ponto de ebulição, perícia para enriquecer o gosto e um pouco de aventura como sobremesa, tanto se pode jogar a quente como a frio. É uma forma original de apresentar três estilos num só jogo.

Viva o CD!

Sem o formato CD não seria possível apresentar obras com o nível do "Rebel Assault", "7 th Guest", "Mad Dog McGree" ou "Kether". As vantagens deste suporte são imediatas: som de alta qualidade, imagens e animação em tempo real. O CD veio para ficar!

Nome: "Kether"

Género: Acção

Gráficos: 82%

Animação: 77%

Som: 90%

Originalidade: 83%

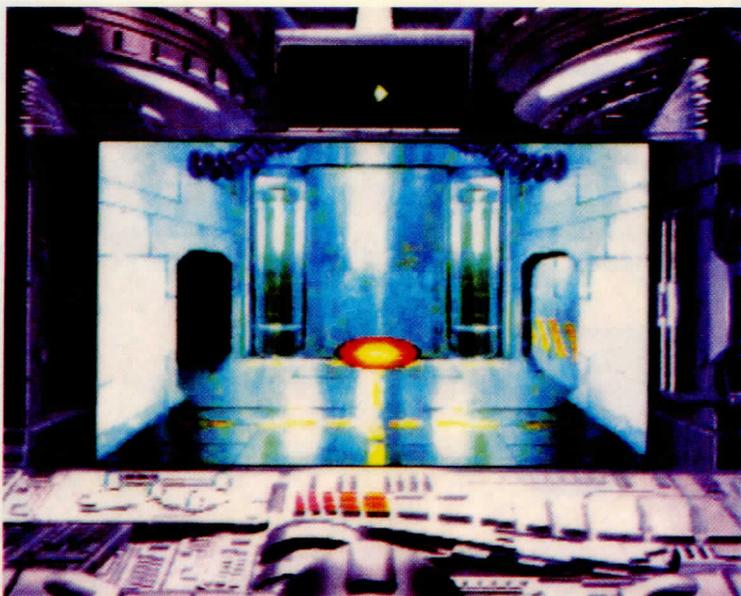
Jogabilidade: 89%

Total: 82%

P.V.P.: 10.000\$00

Versão Analisada:

Philips CD-1 (não estão previstas outras versões) ■



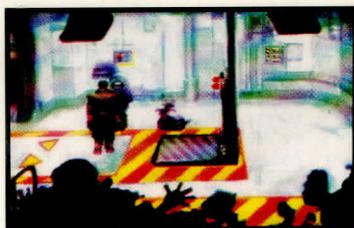
JOGOS EM PORTUGUÊS



"Beneath the Steel Sky" será conhecido muito em breve pelo nome **"Sob o Céu de Aço"**. Pela primeira vez, em Portugal, será feita a tradução integral de um videojogo, desde os manuais até ao "software", isto é, o próprio texto exibido no jogo.

O principal inimigo deste projecto é o tempo. Para o produto ter competitividade no mercado não pode haver uma grande demora em relação à edição estrangeira, neste caso a inglesa. É uma prova de fogo contra o tempo se atendermos à quantidade descomunal de texto: mais de vinte mil linhas para traduzir. Sobre o título seleccionado "Sob o Céu de Aço", podemos adiantar algumas informações para adoçar a boca aos nossos leitores.

A história decorre num futuro incerto, muito próximo do filme "Blade Runner" / "Perigo Iminente", tem os mesmos cenários lúgubres, muita tecnologia da geração cyberpunk e um protagonista inspirado em "Indiana Jones", expedito e forte quando basta. A aventura é assinada por Dave Gibbons, um pouco de peso na banda desenhada, o seu reportório nesta área inclui o "Watchmen", Judge Dread" e renovou o conhecido Batman na saga "The Dark Knight". A jogabilidade de "Sob..." remonta aos títulos "Curse of Enchantia" e "Lure of Tempress", os gráficos têm o mesmo traçado artísti-



co, as opções são indicadas no canto superior, os diálogos são representados por "balões", entre outras características... tudo indica que a escolha para o primeiro jogo na língua de Camões foi acertada.

Depois da tradução dos manuais, a Portidata dá outro contributo significativo à comercialização dos videojogos aquém

fronteiras. Esperamos que os retalhistas e, muito em especial o público, reconheçam o trabalho e o empenho que envolve as produções desta natureza. Além desta estreia absoluta, a firma de Portimão - Portidata - tem mais uma boa nova: o formato original das embalagens, referentes às edições portuguesas, vai ser respeitado. Uma medida sensata porque o "merchandising" actual passa obrigatoriamente pelo apelo visual, a embalagem e a apresentação do produto, vulgarmente apelidado de "package" já é considerado um parâmetro de avaliação por algumas revistas da especialidade e sempre é um meio eficaz para despertar a curiosidade dos consumidores. Aplica-se o ditado "comer com os olhos".

"Joystick" para os petizes

Terminamos este bloco de notícias com um novo acessório. Depois dos entusiastas de simuladores, chegou a vez dos mais pequenos serem contemplados com um "joystick". As suas dimensões são menores e é mais robusto. Só há um senão neste engenho: o "joystick" dos petizes tem um preço graúdo, acima dos cinco mil escudos. ■



Compatíveis PC

"Spear of Destiny" - No decorrer da partida, premir as teclas TAB, G e F10 simultaneamente para aumentar as capacidades do jogador

"Humans" - Códigos de acesso do 1 ao 40 nível: DARWIN, ANDIE-PANDIE, GET A LIFE, CARLOS, HOWIE, MOOBIE, CSL, THE OMBLE ONE, PIXIE, MILESTONE, WAR WAR WAR, MKINON, UNLUCKY, BLUE MONKEY,

RED DWARF, BAD TASTE, THE KITCHEN, CJ, SORT IT OUT, SMART, VILLA3BOR02, ERLY MORNING, BORO4LEEDSI, EASY LIFE, JIM TIES, PARKVIEW, NICENEASY, GREEN CARD, COOKIE, MALCY MALC, RAVING BARK, YOU GOT IT, SIGNIMMEL, MINISTRY, MAD FREEDY BIZARRE, FREE SCOTLAND, APPLE JUICE, PAYDAY, BANANNA MOON

"Alone In The Dark 2" - Editar o ficheiro "saveo.itd", colocar o código hexadecimal FF no sector 0047 para jogar com vidas infinitas

"Rebel Assault" - Códigos de acesso nos diferentes níveis de dificuldade. "easy"/fácil: FALCON, ANOAT, YUZZEM, BRIGIA, GREEDO. "medium"/médio: BIGGS, KAIBURR, MYNOCK, DAGO-

BAH, MIMBAN. "hard"/ difícil: ACKBAR, FORNAX, BESPIN, KESSEL, ORGANA

Commodore Amiga:

"Alien Breed 2" - Introduzir o número 737373 para aceder ao "science research". Códigos de todos os níveis: 353828, 108383, 370101, 982822, 847464, 737373, 928112, 2877364, 193831, 090921, 309383, 101221, 103992, 998112, 125332, 091233

"Beavers" - Escrever "BIGBIG-BIG" no início do jogo, para progredir um nível basta premir a tecla F2

"Turrican III" - Teclar "N" para avançar uma fase

"Nicky 2" - Palavras-chave de acesso aos níveis mais avançados:



DRACO, FIRAM, PALET, SCORY, ATIKA, LURNA, MIURA

"Creatures" - Pausar o jogo e teclar "A FINE KETTLE OF FISH" para avançar ou recuar as fases com as funções F1, F2, F3 até ao F10.

Agradecemos aos nossos leitores e amigos Frederico Simões, Amiga Manics, Mantis Tecsoft a preciosa colaboração nesta rubrica.

Escrevam-nos para "Correio da Manhã", "Os Jogos no Computador", Rua Mouzinho da Silveira, 27-6º 1200 Lisboa. ■