

## "ELVIRA"

Anunciado nas revistas britânicas, desde Junho do ano passado, só agora chegou aos micros portugueses com lançamento simultâneo para o Commodore Amiga (para quem disponha de um mega de memória) e compatíveis IBM PC.

A espera valeu a pena pois "Elvira" é uma aventura única repleta de acção e emoção.

"Elvira", além de ser o título do jogo desta semana, é o nome de uma personagem muito popular "states"; veste-se de negro da cabeça aos pés, tem uma cabeleira gigantesca, adora filmes de terror e a característica mais notória (e a mais importante) são os seios generosos (tipo Dolly Parton).

No jogo, "Elvira" herda da sua tetravô (ou algo do género) "Emelda" uma mansão. A primeira ideia que a protagonista tem é transformar a gigantesca casa numa moderna estância para os adeptos de terror. Mas... algo se sobrepõe aos seus interesses: segundo os apontamentos deixados pela ancestral, "Emelda" não era uma pessoa normal (haverá alguém que seja?). Divertia-se a perseguir os desprotegidos, destruía as colheitas dos vizinhos..., tudo isto porque possuía poderes sobrenaturais (era uma feiticeira).

Apesar de ter causado sofrimento a inúmeras pessoas, ainda não está completamente satisfeita. Depois de ter vivido



umas centenas de anos pretende ressuscitar para dominar o mundo (mais um!), o que acontecerá a não ser que a maldição seja quebrada.

A resposta à longevidade da tetravô malvada reside algures no castelo escondido numa arca. "Emelda", que já previra uma situação semelhante, teve

o cuidado de deixar guardas, monstros entre outras criaturas, por todo o castelo a preservar o temível segredo.

"Elvira" resolve recorrer a um especialista caça-fantasmas (é o nosso personagem no jogo) para exterminar os espíritos.

Como aventura, é um jogo enorme (em todos os sentidos)



com mais de 300 objectos, combates com uma centena de personagens e cerca de 800 quartos para explorar.

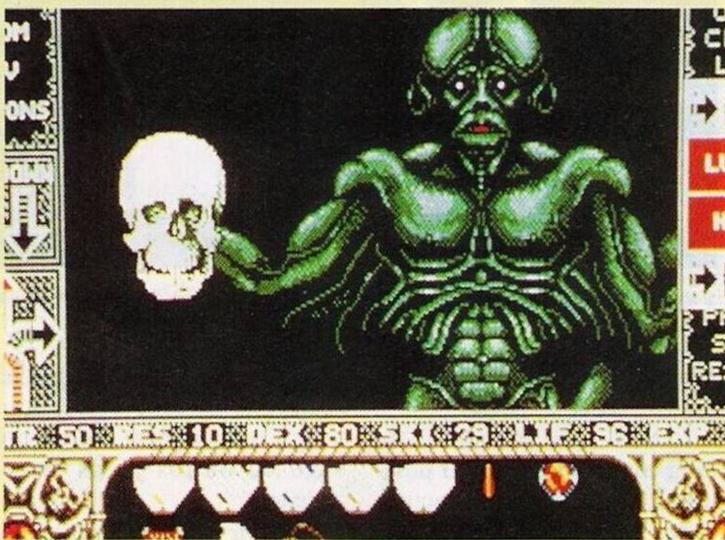
Na morte "Elvira" bate os recordes, já que podemos ser atacados por uma vampira, um lobisomem, falção, espíritos, guerreiros, cozinheira louca, ...

Tecnicamente consegue suportar todos estes cenários de terror com várias músicas, vozes digitalizadas e gráficos excelentes.

O único defeito é a invulgar quantidade de disquetes, mas, toda esta luxuosa aventura tinha que "caber" na memória do computador de qualquer jeito. Esse preço imposto pelos programadores é de cinco disquetes.

Apesar de tudo, "Elvira" é uma experiência imprescindível para todos os apreciadores de aventuras.

Ao adquirirem-no não se esqueçam de perguntar pelo manual e o livro de feitiços. Sem estas instruções é impossível progredirmos no jogo.



e excelente, para os principiantes neste género, pois há enigmas simples de resolver (como o martelo e a estaca para matar a vampira) e, para os mais experientes, "puzzles" bem difíceis.

Todos os comandos são accionados por ícones (não é necessário escrever), desde as direcções (seis no total) às operações com os objectos.

Como em qualquer aventura que se preze, é complicado resolver todos os problemas, especialmente quando lidamos



Nome: "Elvira"  
 Género: Aventura  
 Gráficos: 86%  
 Animação: 69%  
 Som: 79%  
 Originalidade: 83%  
 Jogabilidade: 81%  
 Total: 85%  
 Versões: Amiga e PC

# POKES & DICAS

## Amiga:

**"Z-Out"** - Teclar simultaneamente em "J" e "K" durante o jogo, para escolher um nível carregar em "J" e na tecla numérica correspondente ao nível (de 1 a 6)

**"Rick Dangerous II"** - Escrever "POOKY" na tabela da pontuação para ficar no "cheat mode"

**"Nebulus"** - Premir a barra de espaços durante o menu para ter acesso ao modo "trainer"

**"Spellbound"** - Códigos:

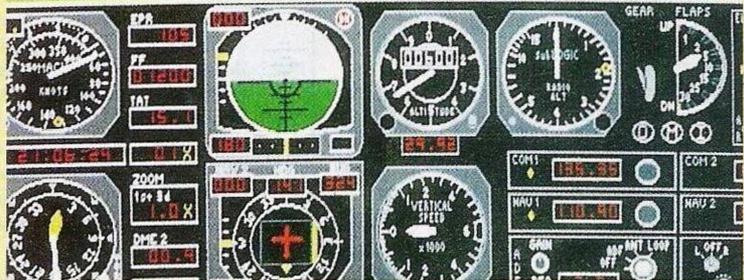
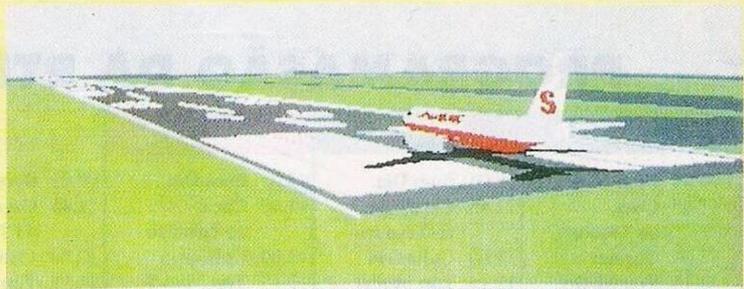
HEYY, OUDI, DYUO, CALL, MYPI, NTAW, OMAN, NTUS

**"Monty Python Flying Circus"** - Escrever "SEMPRINT" para ficar acabar o jogo

**"Shinobi"** - Pausar o jogo e teclar "LARS VIII" para obter vidas infinitas

**Spectrum:**  
**"Ghouls & Ghosts"** - Poke 35387,0

**"Indiana Jones III"** - No menu carregar em "OTO", durante o jogo basta premir em



**"Shift"** e **"2"** para passar de nível  
**"Joe Blade III"** - Códigos de segurança; 1234 e 3142

**"Nigel Mansel's G.P."** - Carregar simultaneamente nas teclas "3" e "4" para o carro superar os 300 K/h

**"Shadow Warriors"** - Premir "S" e "W" para obter créditos infinitos

**"Street Fighter"** - Teclar "CREDIT" para passar de nível  
**"Shinoby"** - Redefinir as teclas como "GRUTS" para ficar

com vidas ilimitadas

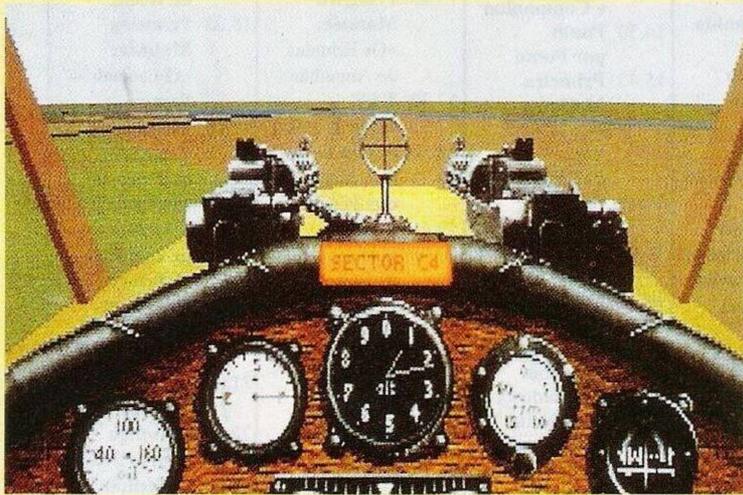
**"Cabal"** - Poke 35008,0

**"Meganova"** - Códigos de acesso a 2 e 3 parte; 26719 e 16640

**"007 Live & Let Die"** - Poke 23701,201

**"Double Dragon"** - Poke 43201,0

**"Gemini Wings"** - códigos de acesso aos níveis; EYEPLANT, WHATWALL, GOODNITE, SKULLDUG, BIGMOUTH, CREEPISH, FINALFXS.



## SECÇÃO DO LEITOR

Abrimos esta secção com os clubes de informática.

O **C.N.A.** (Centro Nacional de Aventura) é uma recente associação destinada a todos os adeptos de aventuras. As suas principais actividades são a troca de dicas e jogos subordinados a este género. A longo prazo pretendem expandir-se noutras áreas com a publicação de uma "fanzine" e organização de torneios de aventuras não computadorizadas.

Os interessados podem contactar o C.N.A. pelo endereço; Rua Alexandre Herculano, 2, 3º dto, Cova da Piedade, 2800 Almada.

O **"Dir B"** é um clube que se dedica inteiramente aos compatíveis PC, trocando jogos, dicas e também elaborando alguns programas.

João Teles é o responsável por este clube e a sua morada fica na Quinta dos Passarinhos, lote 239, 7520 Sines.

O último clube desta semana é o **"C.P. Soft"** para todos os compatíveis Spectrum, trocam e vendem jogos para este computador. Eis o endereço: Carlos Palminha, rua Tomás Alcaide, lote 63, Norte, 3 Esq, 1900 Lisboa (tel: 859 19 87).

Passemos de seguida aos leitores que pre-

tendem trocar jogos por correspondência.

**João Pedro** (MSX) - telefone (01) 437 83 22

**Marco Jesus** (Spectrum +2) - telefone 355 15 (Setúbal)

**Manuel Flores** (Amiga 500) - Largo da Estação, lote 4, 4º Andar D, Paço de Arcos, 2780 Oeiras

**Romeu F. Santa Rita** (Compatível PC) - Maritenda, Boliqueime, 8100 Loulé

**Eurico Maceiro** (Commodore 64) - Casa Encarnada, Godigana, 2710 Sintra

**Bruno Leelai** (Compatível PC) - Praceta Florbela Espanca, prédio B, 1º Esq, Icesa, Vialonga

Finalizamos esta edição com o anúncio de venda do Rui que pretende desfazer-se de um Spectrum +2 com um "joystick" e 450 casetes.

Os interessados podem contactar o Rui no endereço Bairro do Miradouro, Rua 4 de Infância, 8, Catujal, 2685 Sacavém.

## PRÓXIMAS

Os simuladores continuam a ser o centro das atenções em inúmeras revistas estrangeiras.

Dois títulos deste género, que nos próximos meses prometem causar muito sucesso, são **"Red Baron"** e **"A.T.P."**.

O primeiro remonta ao período de 1915 e 1918, altura de Primeira Guerra Mundial. Inclui quatro dezenas de missões, repletas de combates aéreos, ataques aos dirigíveis, acrobacias e muitas mais emoções.

O último é igualmente original, mas completamente diferente, é o **A.T.P.** ("Airline Transport Pilot"), onde é proposto ao jogador conduzir um avião comercial (Boeing 737, 767 ou um Airbus A320).

A julgar pelas informações parece ser o mais completo simulador comercial (há poucos), o programa contém mais de 350 aeroportos (dos quais duas dezenas são cópias bastantes fiéis dos existentes), 480 postos de ajuda a navegação (para não nos perdermos), cartas de voo, manuais, informações relativas aos aeroportos e muitos ponteiros e manómetros.

A.T.P. não fica por aqui e, muito em breve, serão publicados cenários adicionais.