

"HERO QUEST"

Ainda na passada edição congratulámos a "Gremlin Graphics" pelo retorno, em grande, à acção e já esta firma britânica acaba de partir para "outra".

Não restam dúvidas que a "Gremlin" está decidida a dizer uma palavra em todos os géneros.

A última conquista é em "Role Play". Este género nos computadores não tem sido fielmente tratado. Apesar de existirem muitos títulos excepcionais ("Eye of the Beyolder", "Drakken", ...) na maioria das vezes são uma mistura entre a estratégia e a aventura, tendo pouco que ver com os originais "Role Play".

Este género foi inicialmente concebido como jogo de tabuleiro, mas muito cedo conheceu diversas variantes, das quais as mais conhecidas são as dos micros e nos livros (onde o leitor decide as acções do protagonista).

"Hero Quest" veio mudar radicalmente o "role play" nos micros, os movimentos efectuados são limitados, existem várias missões, até mesmo o pormenor do "mestre supremo" que no jogo supervisiona todas as acções e esclarece as dúvidas, não foi esquecido.

Antes de avançarmos mais lembramos que o jogo ainda suporta uma apresentação luxuosa,

com gráficos fenomenais e, apesar de tudo, é apenas composto por uma disquete de rápido acesso (sem as demoradas esperas de descompressão). É magnífico!

Não só poupamos dinheiro como evitamos a tarefa pouco agradável da troca de disquetes.

Voltando ao jogo, passada a introdução, é exposto no ecrã o menu, que por sinal está bastante simplificado, limitando-se às opções principais; escolha do personagem (até quatro em simultâneo) que podem ser um elfo, um mágico, um bárbaro ou uma guerreira.

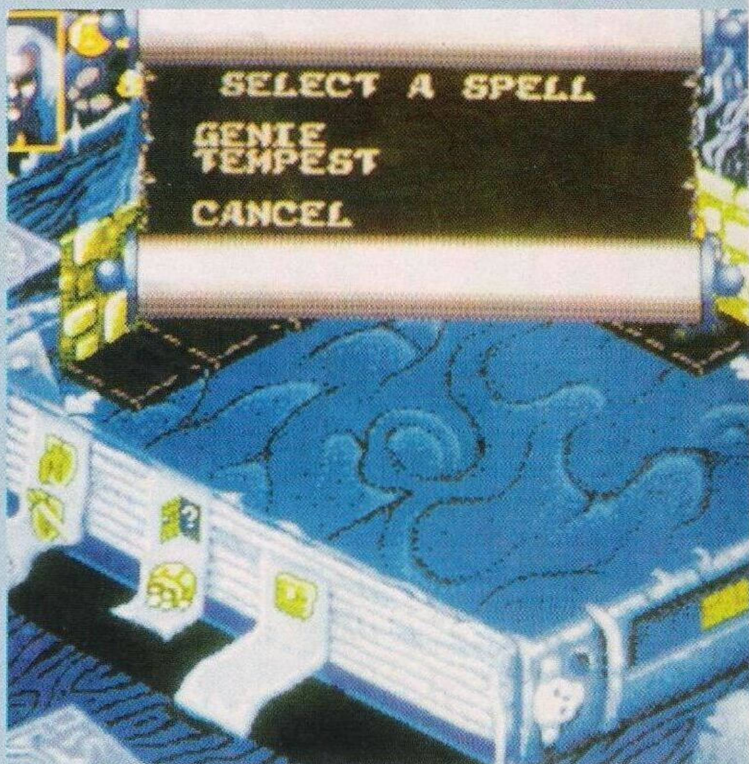
A cada um é atribuído um tipo de feitiços (com os elementos água, terra, fogo...).

Podemos carregar uma situação previamente gravada ("restore"). Comprar material suplementar (feitiços, armas...) e a maior surpresa é a disquete expansão que será oportunamente publicada.

O conteúdo desta disquete será, provavelmente, mais personagens e missões.

Uma vez escolhido o personagem e as respectivas capacidades, temos ainda a selecção da missão. Existem treze no total de dificuldade gradual e convém que comecemos pelas mais simples, para obtermos dinheiro sem grandes complicações.

Durante o jogo as opções exis-



tentes também são muito simples: lançar o dado (do número saído resultará a quantidade de movimentos); uso de feitiços; direcções; procura de objectos e de passagens secretas na sala; inventário e finalmente a consulta do mapa (que se vai construindo à medida que entramos em novas salas). Os gráficos de "Hero Quest" são em perspectiva isométrica e acompanhados de alguns efeitos sonoros.

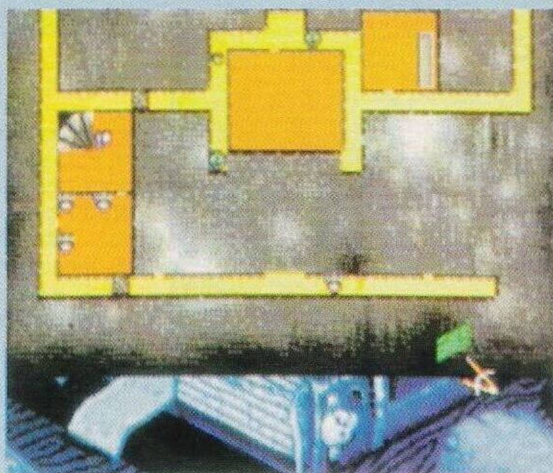
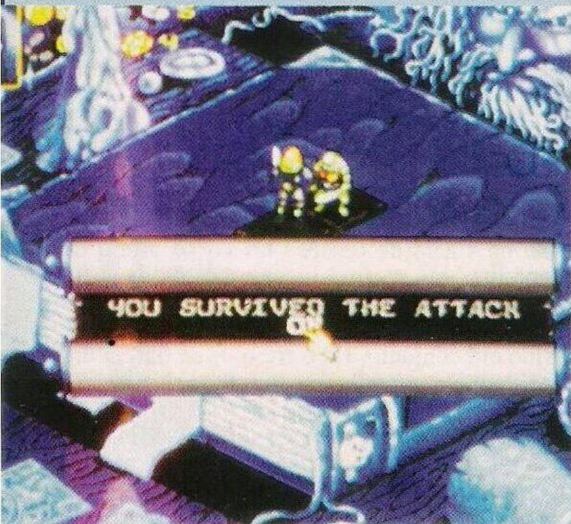
Dadas as informações básicas

é só jogar e partir à descoberta, desvendando o mundo misterioso de "Hero Quest".

O veredicto final deste jogo é



positivo, não só por ser um desafio interessante, pleno de magia, guerreiros e criaturas fantásticas, mas por ser a verdadeira conversão dos originais "role play" em tabuleiro para os micros.



Nome: **"Hero Quest"**
 Género: **"Role play"**
 Gráficos: **79%**
 Animação: **80%**
 Som: **77%**
 Originalidade: **83%**
 Jogabilidade: **81%**
 Total: **84%**
 Versões: **Amiga, ST, PC**

POKES & DICAS 107

Abrimos esta secção exactamente no ponto onde tínhamos deixado na passada edição, na solução do "Shadow of the Beast II" da autoria dos leitores Robert Fey e Rui Miguel Mendes.

Depois de termos recolhido as moedas (no interior do cofre) seguimos para a direita, subimos a corda e encontramos outro cofre. Apanhamos o conteúdo, descemos até vermos um pedaço de erva diferente dos restantes (sem nada por baixo), saltamos em cima três vezes consecutivas, até danificarmos a erva. Descemos os degraus e entramos na gruta de cristais. Avançamos até ao guarda que está a dormir e, assim que ele acordar e começar a fugir, seguimo-lo. Pouco tempo depois esbarramos numa parede, agarramos o machado e eliminamos o diabrete que está a puxar a corda (para parar o mecanismo da ponte).

Saltamos para a corrente e tocamos na alavanca; corremos para a esquerda e voltamos a tocar na alavanca; regressamos e descemos na maior corrente, onde os guardas estão a dormir.

Saltamos para a direita, agarramos a chave e avançamos para a esquerda. Somos aprisionados mas não devemos oferecer resistência.

Uma vez na prisão entregamos o jarro de vinho ao guarda (com a tecla "0") para o adormecer. Assim que começar a fazer efeito destruímos a porta da jaula com a arma e matamos o guarda. Apanhamos a segunda chave e subimos pela corrente.

Seguimos pela esquerda matando todos os guardas que encon-

tramos no caminho e recolhemos o anel.

Descemos ligeiramente e saltamos para a esquerda com o intuito de libertar o prisioneiro (utilizando uma chave).

Por esta semana terminamos com o "Shadow of the Beast II", mas fiquem atentos às próximas edições, pois continuaremos com esta solução.

Passemos para o restante material.

ZX Spectrum:

"AMC" – Na tabela da pontuação escrever "CREEP" para ficar com vidas infinitas.

"Cabal" – Premir as teclas "PROLLO" para passar de nível.

"Turrican" – Pausar o jogo e carregar, simultaneamente, nas teclas "N", "O" e "V" para obter 99 vidas.

"Vampire" – Durante o jogo premir em 1, 2, 3, 4 e 5 para sermos teletransportados no espaço para a batalha final.

"Maze Mania" – Código dos níveis mais avançados; HARLECH, JUPITER, STAYPUFT.

"Dragon Breed" – Pausar o jogo ("caps shift" e 1), carregar em todas as teclas numéricas para



obter imunidade (o ecrã de rebordo ficará azul).

"Ruff and Ready" – No menu escrevemos "DYLAN" para ficar com vidas infinitas.

"Rastan" – Ao carregarmos simultaneamente as teclas "Break" e "Space" ficamos com energia ilimitada.

"Curse of Sherwood" – Poke 64613,0

"Guerrilla Wars" – Poke 40872,0; Poke 48010,0

Commodore Amiga:

"Lemmings" – Códigos de acesso aos níveis mais avançados (cont. da semana passada); LD-IFAJLFIO, DIFJLLGIX, IFANLLDHIU, FINLLDIIN, FAJHMDIJIP, IJHMDIFKIY, NHMDIFALIV, HMDIFINMIO, MDIFAJLJNIX, DIFIJLMOIQ

"Dr. Dooms Revenge" – Premir a tecla "H" para restaurar a energia ao máximo.

"Rick Dangerous II" – Escrever "POOKY" na tabela da pontuação para ficar com todos os itens infinitos (vidas, bombas).

"Ivanhoe" – Para passar o monstro no final de fase de bónus basta premir a tecla "Ctrl".

"Pacland" – Na introdução escrevemos "AVALON" para obtermos vidas infinitas...

E para finalizar...

"Super Hang ON" – Escrever "750J" na tabela da pontuação, durante o jogo carregar em "Ctrl", "Alt", "Z" e "T" para passar de nível.

PRÓXIMAS

Já que o equipamento da "realidade virtual" está fora do alcance de muitas bolsas, a "Incentive" (autora de muitos jogos com perspectivas tridimensionais) e a "Domark" conseguiram resolver este problema de uma forma bem económica.

Chama-se "3D Construction Kit" e é a última concepção em programas tridimensionais. É aliás, o ideal para estudante, arquitectos, professores e todos aqueles que sempre desejaram construir algo no computador com animação, desde casas e interiores das mesmas a carros, aviões, enfim, é um programa sem limites, ao sabor da fantasia de cada um.

O programa vem junto com uma cassete de vídeo a demonstrar como se trabalha neste utilitário (excelente!).

Quem pensa que "3D Construction Kit" está ao alcance apenas dos 16 "bits", engana-se, "3D" tem versões para todos os micros, desde o Spectrum aos compatíveis PC.

No próximo "Correio de Domingo" regressamos com mais material. Até lá escrevam-nos para:

"Os Jogos no Computador",
"Correio da Manhã",
Rua Mouzinho da Silveira, 27,
1200 Lisboa.

SECÇÃO DO LEITOR

Abrimos esta secção com os clubes de micro informática. Ambos exercem o mesmo tipo de actividades, troca de jogos, programas e apoio aos sócios em assuntos relacionados com a informática.

O primeiro intitula-se "Margem Sul" e opera como o próprio nome indica, na margem sul do Tejo (toda a região que circunda Almada). Esta associação dedica-se, exclusivamente, ao computador Commodore Amiga.

Os interessados podem contactar a "Margem Sul" para: Rua Eça de Queiroz, Bl. C - 72,

R/C-D, Miratejo, 2800 Almada.

O último clube desta semana é o "Newgame" cuja presença neste espaço e na secção de "Pokes e Dicas" já é assídua.

A "Newgame" destina-se aos possuidores do ZX Spectrum, eis o endereço: Torres da Bela Vista, 13-2A, Cidade Nova, 2670 Loures.

O prezado leitor Ricardo João procura os seguintes títulos para o Spectrum, "Rainbow Islands", "New Zealand Story", "Target Renegade", "Myth" e "Regresso ao Futuro II". Quem possuir alguns (ou todos) destes

jogos pode escrever para a Av. Comandante Ramiro Correia, Caixa Postal 287, 7800 Beja.

Esta semana é só um do leitor interessado em trocar "software" (sobretudo jogos) por correspondência, chama-se Nuno Silva e é possuidor de um Amiga 500. Tem poucos videojogos mas a maioria são novidades.

O Nuno tem a sua residência na Rua do Cabo, 76, 1.º direito, 1200 Lisboa.

Antes de passarmos à recta final com os "pequenos anúncios" de venda, lembramos a todos os leitores que costumam colaborar nesta secção que, doravante, não publicaremos mais anúncios de venda de jogos ou

qualquer outra forma de "software" não original.

Embora não concordemos com os preços praticados nas cópias legais, abominamos os "piratas" e os que ilicitamente ganham com o talento de outros. Esclarecido este assunto, procure bem, pois pode encontrar algo do seu agrado.

Timex 2048 com gravador e "joystick", Manuel João Pereira, Rua de S. João de Deus, N.º 5, 7075 S. Cristóvão

Commodore 64 com leitor de cassetes e "Joystick", Jorge Dias, Calçada do Tojal, 76, 1.º Direito, 1500 Lisboa

Commodore 64 com alguns livros e revistas, Mário Ribeiro, Telefone (01) 648695