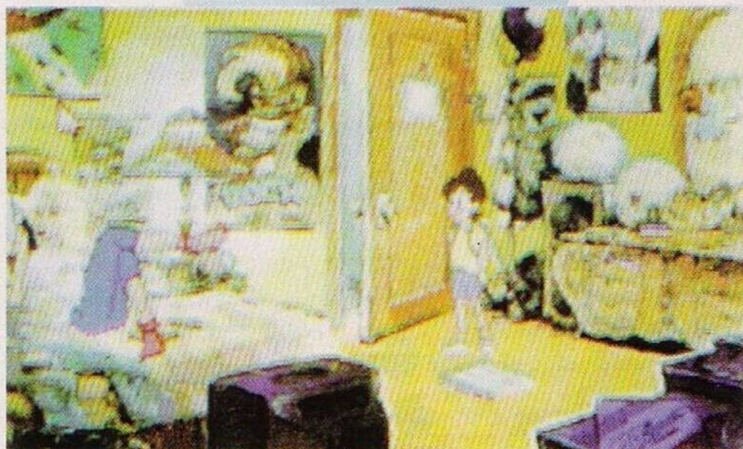


OS JOGOS NO COMPUTADOR

143

"THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH"



nível e há diferentes modos de progredir na acção, ou seja, a realidade "desdobra-se" à medida que o jogador decide qual o caminho a seguir (entre vários).

À parte disto, a aventura é habitualmente conduzida pelo rato, indicando qual ou quais os objectos a recolher/largar/usar e entrar/sair dos cenários.

A maioria dos "puzzles" é simples, sendo alguns mesmo infantis...

Graficamente é um espanto! Cenas animadas são uma presença constante, desde a introdução ao jogo, sendo de qualidade...

As cores dos cenários, idem! Cada desenho é uma pequena obra de arte. As tonalidades são claras e brilhantes, baseando-se fundamentalmente nas cores branco e azul. Os cenários assemelham-se a aquarelas, o que confirma o estilo artístico.

Mas, em contrapartida, "Willy Beamish" na versão Amiga é uma tortura (no verdadeiro sen-

tido da palavra) sem fim!!!

Neste sistema só é possível jogar sem abruptas interrupções com um disco rígido. Com duas "drives" suporta-se algumas pausas, mas recorrendo à única

"drive" nem pensar!

Perde-se mais tempo a trocar as disquetes (num total de 12) e a assistir às cenas animadas do que a jogar.

"Willy Beamish" é uma boa



cia, preços das portáteis e a possibilidade de "fazer batota" nos jogos.

Em consolas portáteis, o mercado nacional apresenta dois modelos distintos — Game Boy e Game Gear. A primeira trabalha com um ecrã de cristais líquidos a preto e branco e o preço ronda os 25 000\$00. A segunda usufrui

disso, é o material já publicado em edições anteriores.

Voltamos a lembrar que todas as sexta-feiras, na revista "Correio da TV", há uma rubrica sub-bordinada a consolas e aos respectivos jogos.

O prezado leitor Bruno Cruz, possuidor de um Atari 520 ST pretende contactar utilizadores

va, 74, Algueirão, 2725 Mem Martins, ou telefonar para o número 9215006 (manhã).

Prosseguimos com os pequenos "anúncios" de venda.

— **Commodore Amiga 500**, Nuno Miguel Alves, telefone (043) 371234; — **Spectrum 128K +2** e "interface II", Tiago Candeias, bairro Checul, lote 37, 8125 Quarteira; — **Commodore Amiga 500**, Jorge Humberto Silva, B-S. Fran.º, lote 16, 3.ºEsq., Camarate, 2685 Sacavém, telf. 9474243; — **Spectrum 128K + 2A**, Gonçalo Marques, telf. (062) 928182; — **Commodore Amiga 500** com expansão de memória e "drive" externa, Sandro Daniel Araújo, telf. (01) 4380543; — **Spectrum + 2**, João Carlos, Rua Frei D. João de Faro, 21, r/c, 8000 Faro.

Terminamos com o leitor António Bandeira, residente no Braçal, 2575 Runa, que pretende adquirir uma "cartridge" emuladora (do Spectrum) para o Timex 2068.

SECÇÃO do LEITOR

de um ecrã a cores notável! Esta maravilha está à venda pela "simpática" quantia de 50 000\$00 (valor aproximado).

Apesar da diferença de tecnologia empregue e, consequentemente, dos preços, ambas são máquinas excepcionais.

As consolas também dispõem de truques e dicas como um vulgar jogo de computador e, prova

deste computador para trocar "software" por correspondência. Sendo poucas as casas comerciais que lidam com este sistema, cabe aos utilizadores divulgar o pouco material existente em Portugal, nomeadamente programas e documentação.

Os interessados podem escrever para: **Bruno José Cruz**, Rua Engenheiro Júlio Gomes da Sil-

Comecemos pelos leitores mais jovens esclarecendo algumas dúvidas pertinentes:

Os clubes de que falamos na "Secção do Leitor" são uma pequena selecção, enfim, os que julgamos serem mais responsáveis. Não estamos de forma alguma ligados às referidas associações e não organizamos nenhum clube.

Aos leitores mais jovens lembramos que "Os Jogos no Computador" é o título desta rubrica e não um clube.

Outro assunto igualmente partilhado por imensos leitores é a vendas dos jogos analisados por catálogo, na loja postal. É uma ideia brilhante para os que vivem afastados dos centros urbanos, mas infelizmente é para já impossível de concretizar porque todos os produtos anunciados têm a etiqueta "Correio da Manhã". Os jogos não!

Dito isto passamos para uma nova "sessão" de esclarecimentos. Desta feita, o problema são as consolas: a respectiva eficiên-

aventura, com mais espectáculo do que jogo, mas aconselhável a todos os adeptos de aventuras, desde que possuidores de compatíveis PC ou Commodore Amiga com disco rígido (em ambos os sistemas).

Resta-nos destacar a embalagem e a originalidade das instruções, inscritas no menu de uma "pizzaria".

É um trabalho de qualidade com a habitual pitada de humor da Sierra, mas para o apreciar a 100 por cento, só seguindo as recomendações, caso contrário, as aventuras e desventuras de Willy Beamish não passam da "troca de disquetes".

Nome: "The Adventures of Willy Beamish"

Género: **Aventura**

Gráficos: **89%** - Animação: **88%**

Som: **85%** - Originalidade: **92%**

Jogabilidade: **95%** - Total: **93%**

Versões: **Amiga e Compatíveis PC**

Mais 10 títulos

A Metromédia acaba de lançar no mercado nacional 10 títulos do catálogo Microprose para o Commodore Amiga e Compatíveis IBM PC.

Trata-se de um selecção de qualidade de alguns jogos de acção, estratégia, aventura e simulação, sendo este último o estilo predominante.

Para os compatíveis PC: "Nighthawk F117 A", "F 15 Strike Eagle", "Elite Plus", "Midwinter" e "Covert Action" e para o Amiga: "Stunt Car Racer", "Rick Dangerous", "Railroad Tycoon" e "F 19 Stealth Fighter".

143
POKES & DICAS

Commodore Amiga:

"Fantasy World Dizzy" — Introduzir o nome "IMMORTAL" na tabela da pontuação para jogar com vidas infinitas.

"Leander" — Códigos de acesso aos níveis: ZXSP, LVFT.

"Hunter" — Neste jogo o helicóptero é o melhor veículo, mas à semelhança da maioria dos transportes, torna-se inútil sem combustível. As coordenadas que se seguem indicam a localização dos postos de reabastecimento (em x,y): 006,145; 084,245; 120,155; 145,051; 224,123; 250,237; 008,124; 101,134; 134,068; 168,107.

"SWIV" — Pausar o jogo e teclear NCC-1701 para obter navas ilimitadas.

"Amnios" — Códigos de acesso aos planetas mais avan-

çados: FRDSNSMNGR, PL-FRMNLQSN, LSNBRGNSLQ.

Compatíveis PC:

"Narco Police" — Escrever "CONGRA", premindo de seguida a tecla "Enter" para assistir ao final do jogo.

"Pre Historick" — Carregar o jogo através do ficheiro "Cheat.Com" e durante a acção teclear 1 a 4 para ficar com energia infinita.

"Terminator 2" — Para eliminar o T1000 mais facilmente, disparamos o revólver enquanto o computador carrega o jogo.

"Low Blow" — Antes de um combate oficial é aconselhável uma sessão de treinos para conhecermos melhor o oponente e como o derrotar.

"As Aventuras de Mortar" — Código de acesso ao último nível: 5C2A.

Desde já agradecemos aos leitores Fernando Leite, Bruno Lee Lai e Pedro Jordão pela colaboração neste espaço. Mas ainda não acabámos. Depois da solução da aventura "Space Quest I e II", o leitor **Miguel Salvador da Silva** remeteu-nos um trecho sobre **"Kings Quest V"**, outra excelente aventura da firma "Sierra".

Mais uma vez agradecemos a este leitor e ao caro **Luís Manuel Guerra** pelas incessantes colaborações no campo das aventuras. Este "duo" é realmente fantástico!

Agora, o jogo...

Era um belo dia. Graham passeava alegremente pelo bosque e colhia flores. Entretanto, no seu castelo, estava prestes a acontecer uma catástrofe sem precedentes.

O feiticeiro Mordack raptara a família real, fazendo desaparecer de

seguida o castelo.

Graham regressava a casa quando encontrou um "vazio" no lugar do seu lar, felizmente surge um mocho que narra o sucedido. Depois de contar toda a história, esta criatura lança um pó mágico sobre Graham, possi-



bilitando-o de voar.

Seguindo o mocho, o protagonista entra na casa de Crispin, um velho mago que lhe ofereceu uma varinha mágica (de condão) e o mocho.

É a partir desta fase que o jogo começa...

Situamo-nos na casa de Crispin, seguindo na direcção sul, encontramos uma serpente que obstrui a passagem para oeste. Ignorando este réptil seguimos para baixo, onde encontramos a vila de Daventri.

Ao entrarmos deparamos com um homem a trabalhar, ao lado deste está um barril e, no interior, um peixe.

Depois de o apanhar damos uma "olhadela" pelos estabelecimentos existentes. À saída de uma loja encontramos uma moeda caída no chão (junto de um barril), depois de a recolher saímos da vila e seguimos para a esquerda (este).

Continua na próxima semana...



SERÁS CAPAZ?

NAJA

PC 4.995\$

A MAIS ESPECTACULAR CONVERSÃO PARA COMPUTADOR DE UM JOGO DE MÁQUINAS!

EDIÇÃO PORTUGUESA. DISTRIBUIÇÃO EXCLUSIVA PORTIDATA LDA. FAX - 082 41 53 56

AMIGA 4.995\$