

# OS JOGOS NO COMPUTADOR

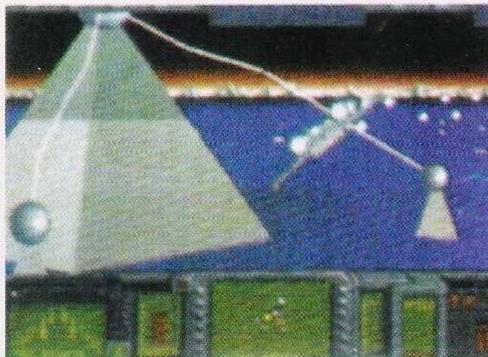
## AQUAVENTURA

“Aquaventura” — um deslize da conceituada Psygnosis. Deslize é a palavra apropriada, porque esta pretensa aventura aquática não oferece nada de novo ao jogador. Trata-se apenas de um jogo de nave sofisticado.

A história: após um holocausto atômico, os poucos sobreviventes foram forçados a viver em complexos subaquáticos, abrigados das radiações.

Entretanto, uma espécie de alienígenas — “spurcians” — instalam-se à superfície do planeta. A história repete-se e ocorre uma nova guerra. Os humanos

estão à beira da extinção. O futuro está nas mãos de “Josh Aldrin”, um piloto exímio, incumbido da recuperação de um



“Aquaventura”

gerador energético.

Não se sabe, pois, ao certo onde se encontra o dito objecto... algures numa das oito colónias.

Pouco (ou nada) original!

No entanto, apesar do enredo pobre, a apresentação e a sequência final constituem os momentos

mais altos, dignos da reputação da Psygnosis já que são apresentados pequenos trechos animados, com pormenores gráficos de alto nível.

Também são de realçar diversas sequências animadas a intervalar as fases e níveis.

Quanto à essência



Muita acção, mas pouca originalidade!

do jogo... o objectivo (por nível) é a destruição dos painéis solares que protegem a pirâmide. Esta fica indefesa e liberta o guardião.

Depois de o eliminar o jogador tem acesso ao aquatúnel. É-lhe restaurada a energia, o arsenal e,

## DICAS

“Police Quest III”... — Após a cena de perseguição, perdemos o rasto do carro em plena auto-estrada. Recolhamos os “flares” da mala e usamos os mesmos para assinalar o carro acidentado.

Examinamos a viatura, apanhamos as chaves, usando-as de seguida para abrir a mala. Caem do interior cinco pacotes. Enquanto “Pat” recolhe os objectos, falamos com o médico-legista.

Regressamos à esquadra para entregar as provas e lemos a última nota do cesto de recados. O dia acaba com a nossa viagem ao hospital.

**Sexto Dia:** Ao entrarmos no gabinete, o capitão lembra-nos que

o médico tem mais informações, antes de falarmos com este personagem, verificamos o destino dos pacotes através do computador. No 1.º andar tentamos entrar no vestiário feminino. Porém, somos impedidos pelo empregado e temos que elaborar qualquer manobra de distração. Entramos no vestiário dos homens e colocamos um rolo de papel na sanita.

Saímos e chamamos a atenção do empregado. Quando este sair para desentupir a sanita, aproveitamos para entrar no vestiário feminino.

Abrimos o cacifo de Pat (n.º 386) e examinamos um saco — de cocaína.

Falamos com o capitão e, após a conversa, vamos ao gabinete do médico-legista. Recolhamos o envelope e examinamo-lo. Abrimos o frigorífico e lemos todas as notas até encontrarmos a do Steve.

Entretanto o médico aparece.

Conversamos com este personagem e recebemos uns artigos e um endereço — 500 West Peach.

Conduzimos até ao hospital e entregamos o medalhão (guardado no envelope) a Marie.

Ao sairmos desta localidade, é lançado um apelo à 500 West Peach devido a um incêndio.

Assim que chegamos estabelecemos diálogo com os bombeiros, apanhamos as ferramentas e entramos na casa.

Uma vez no interior recolhemos uma foto pousada no chão e, no quarto dos fundos, usamos o “scraper” para guardar uma amostra de sangue. Ao voltarmos, no carro, Pat pretende regressar a Oak Tree Mall. Depois desta viagem entramos no departamento de recrutamento (militar) e identificamo-nos ao funcionário. Entregamos a foto, recentemente descoberta na incêndio, e aguardamos a resposta. Pouco de-

pois recebemos a ficha militar de Michael Bains.

Na esquadra, a amostra de sangue é anexada ao processo 199144 e entregamos a ficha de Bains ao psicólogo (para uma breve análise).

Se examinarmos cautelosamente a foto, descobrimos um endereço — 522 West Palm.

Seguimos nessa direcção e batemos à porta. Nada! Pela lei necessitamos de um mandato antes de avançar.

Vamos ao tribunal e falamos com o Juiz, exibindo a foto e os artigos.



“Police Quest”



PEÇA CATALOGOS

SEMENTES  
PARA HORTA E JARDIM



José Afonso Duarte  
BOLBOS DE FLORES DA HOLANDA  
PLANTE AGORA O SEU JARDIM FLORIDO NA PRIMAVERA



RELVAS, MÁQUINAS DE CORTAR RELVA, UTENSÍLIOS AGRÍCOLAS, AGROQUÍMICOS, PLANTAS ENVASADAS, ETC.

TULIPAS, JACINTOS, NARCISOS, RANUNCULOS, CROCUS, ANEMONAS, ETC.

ESTABELECIMENTOS DE VENDA:

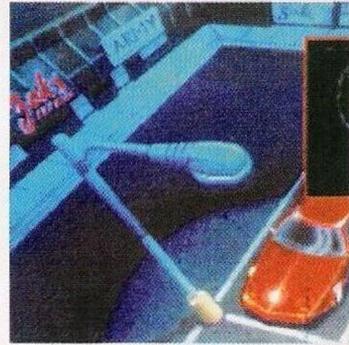
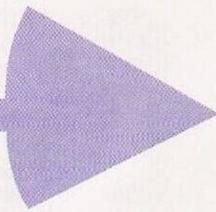
LISBOA  
RUA DE S. NICOLAU, 24 / RUA DA PRATA, 211 — TEL. 01 - 888 42 54

FARO  
LARGO DR. S. FRANCISCO SÁ CARNEIRO, 65 — TEL. 089 - 2 53 75

TORRES VEDRAS  
SOBREIRO CURVO — TEL. 051 - 98 17 55

PÓVOA DE VARZIM  
A-VER-O-MAR — TEL. 052 - 68 10 20

66



"Police Quest III"

Nome: "Aquaventura"  
 Género: Acção  
 Gráficos: 68%  
 Animação: 75%  
 Som: 69%  
 Originalidade: 63%  
 Jogabilidade: 70%  
 Total: 66%  
 Versão Analisada: Amiga  
 P.V.P.: 6.995\$00

consequentemente, passa ao próximo nível. Simples!!

A dificuldade é acrescida com imensos inimigos, naves, criaturas, armas... o céu é constantemente rasgado por mísseis e o jogador não tem um segundo de descanso.

Os oito níveis são suficientes para proporcionar um bom desafio.

"Aquaventura" recorre à animação tridimensional e a diversas técnicas. A mais usual utiliza gráficos vectoriais, área onde não há nada de novo a assi-



"F-29 Retaliator"

animação é banal e o detalhe gráfico é igual a tantos outros jogos.

Passada a fase inicial ocorre o combate com o guardião e o túnel. Duas fases distintas e duas

técnicas sendo que a primeira emprega vectoriais com esferas. Interessante, mas vulgar. Em jeito de conclusão... "Aquaventura" é uma experiência da Psygnosis na

área dos jogos com animação tridimensional. É interessante e até proporciona diversas horas de entretenimento, mas o preço exigido não corresponde ao seu real valor.

Pela mesma quantia o comprador tem acesso a títulos mais interessantes.

Regressamos ao endereço, mas foi uma viagem em vão, já que se torna fundamental arrombar a porta com uma equipe de apoio. De volta ao tribunal esclarecemos ao Juiz o cerne da questão e pedimos ajuda.

Arrombamos a casa e preparamos a arma para qualquer eventualidade.

Praticamente à entrada atiramos aos suspeitos (dois) que se preparavam para matar o protagonista. Revistamos o sofá e quando encontramos o controlo remoto, seleccionamos o canal 8.

Entramos na chaminé e atiramos ao terceiro e último criminoso. Isto conclui o jogo.

Não é um fim muito "jeitoso", mas foi o que a Sierra reservou a todos os aventureiros.

Entretanto, esta secção prossegue com mais "dicas"...

### Amiga:

"Apydia II" — Códigos de acesso a todos os níveis; SHOW-CREDITS, MISSHONEYBEE, HASTALAVISTA, DEPUTY-OFLOVE, SNEAKPREVIEW.

"Wolfchild" — Teclar "THE PERFECT KISS" no ecrã inicial para jogar com o arsenal ilimitado e no poder máximo. Ao decorrer

da acção basta escrever "ITS NOT ALL WALKING" para reiniciar o nível.

"Test Drive II" — Durante o jogo premir GASS para surgir um posto de abastecimento e/ou AERF para aumentar a velocidade do veículo.

"Barbarian 2" — Carregar em Help, M e E, simultaneamente, para restaurar a energia.

"F-29" — Introduzir CIARAN no nome do jogador para ficar com munições infinitas ou THE DIDI MEN para ter acesso a um posto de comando.

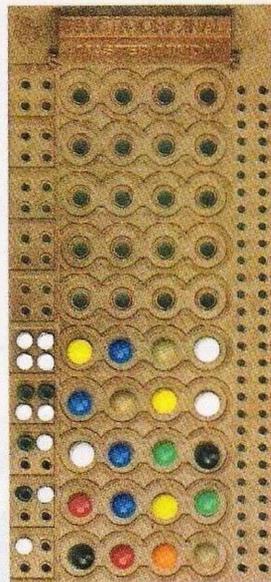
"Gem'X" — Códigos de acesso a todos os níveis; EARTHIAN, KENICHI, INOKUMA, BURAY, BADMAN, NETWORK, YOKOHAMA, EXACT, X68000, TURRICAN, REDMOON, CAMPAIGN, MAGAMANN, SYVALION, FMTOWNS, CHIERIE, GAMERION, ZAWAS

"Gremlins 2" — Escrever "SINATRA" na tabela da pontuação para obter vidas ilimitadas.

Resta-nos agradecer aos leitores Henrique Romana, Young Brains Software e Contact a preciosa colaboração nesta secção. Até ao próximo Domingo e não deixem de nos escrever para: Correio da Manhã, "Os Jogos no Computador", Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.

## ENTRE DE CABEÇA, SOLTE A LÍNGUA E SAIA COM PRÉMIOS

Schneider



Entre de cabeça nesta partida de MASTER MIND.  
 Descubra o código tendo em conta que cada pino preto significa a cor certa no lugar certo e cada pino branco uma cor certa no lugar errado.  
 No prazo de 1 semana telefone para o 100 319 (indicativos: Lisboa e Porto — 506, restante País e Ilhas — 0670).  
 Selecciona um dos códigos dados pelo telefone, aproveite para soltar a língua e dizer em 10 segundos uma frase sobre a Schneider.  
 Se acertou no código e a sua frase foi a melhor da semana então sairá desta brincadeira com 1 Aparelhagem "Hi Fi" da Schneider.  
 Não se esqueça que cada chamada livre custará 158\$91/minuto.  
 Se for o vencedor será informado telefonicamente.  
 Atire-se de cabeça e saia com prémios

