

OS JOGOS NO COMPUTADOR

171

VIRTUAL REALITY



Vol.
2

As colecções de jogos obedecem regularmente a duas regras: reunir um determinado lote de jogos (com algo em comum) a um preço convidativo.

Este Virtual Reality seleccionado pela Elite apresenta cinco jogos tridimensionais, pelo menos esse é o propósito da compilação.

“Virus” – Um jogo de acção interessante. Num pequeno

espaço do ecrã, os programadores imprimiram ao veículo espacial, uma animação original (embora difícil de manobrar...).

O objectivo é aniquilar o vírus que se instalou à superfície do planeta, recorrendo a um arsenal adequado e uma estratégia que implica destruir os inimigos no mínimo tempo possível, para poupar combustível e armas...

Os gráficos são simples, mas cumprem eficazmente a tarefa

proposta.

É um jogo de nível médio que proporciona bons momentos de acção.

Nada mais.

“Resolution 101” e “Thunderstrike” – Dois simuladores de “capa e espada”. Por detrás do visual de simulador e da animação vectorial, estão dois jogos de acção, com muitos tiros, imensas armas e perseguições frenéticas.

À semelhança do título anterior, são jogos razoáveis para os apreciadores do género. Os gráficos e animação, suportam, sem grandes dificuldades, esta fantasia futurista, mas – não querendo cair na repetição – apenas para os apreciadores.

Tecnicamente, “Resolution 101” é o mais elaborado, já que apresenta melhores gráficos e é o que mais se aproxima de um simulador.

“Sentinel” – Foi, em meados dos anos oitenta, um dos jogos mais badalados pela originalidade, complexidade e a capacidade de suportar 10.000 níveis (em apenas 48K, no Spectrum).

Passados estes anos, a conversão para o Commodore Amiga, um computador bem mais potente, não evidencia alterações profundas. Gráficos simples demais e dotados de pouca cor, animação fraca, e lento desenvolvimento do jogo... Enfim, num micro de 16 “bits” é possível (e obrigatório) fazer melhor.

Sobra o “espírito” de “Sentinel” mas tal como na vida, os

anos não perdoam e esta versão só vai agradar a alguns revivistas e jogadores com muita paciência.

“Weird Dreams” – Apesar de valorizar a colectânea, este “Weird” dá a impressão de ter “caído de pára-quedas”: – É uma aventura. Não recorre a gráficos tridimensionais. É um jogo de acção/aventura, muito clássico mas com enigmas interessantes e originais.

O protagonista, à beira da loucura, entra na sua mente para expulsar um demónio. Succedem-se sonhos mirabolantes, “puzzles” muito diferentes dos convencionais... é um jogo para “surrealistas!”

Está tudo dito. Como qualquer compilação, “Virtual Reality, Vol 2” tem os seus prós e contras.

Destacamos o primeiro e o último título pela originalidade e qualidade.

Os jogos restantes, são um bocado antiquados... E pouco interessantes.

O balanço da aquisição, para os apreciadores, é 50 por cento.

Nome: “Virtual Reality, Vol 2”;
Virus “Resolution 101”;
“Thunderstrike”,
“Sentinel”
e “Weird Dreams”
Género: Acção, simulador
e aventura
Total: 50%
Versão analisada: Amiga
P.V.P: 3995\$00

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 95

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

“Conquest of Camelot” – continuação... Em troca entregamos à senhora um espelho (give mirror to woman). Como está muito alta para lho entregarmos pessoalmente (está à janela), temos que lançar o objecto (throw mirror to woman). Descemos até encontrarmos uma vendedora de farturas. Ao seu lado está uma criança a pedir comida. Compramos uma fartura (buy Farifel) e oferecemo-la à criança.

Ainda no mesmo local, vemos um vendedor de tecidos, a quem entregamos o véu (give veil to men). Seguimos para a esquerda e oferecemos a relíquia ao homem das lanternas (give relic to men). Este agradece dando-nos em troca uma vassoura.

Caminhamos dois ecrãs para baixo e outro para a direita, batemos na porta da casa (knock) e quando esta se abre oferecemos a vassoura ao senhor que nos atendeu (give broom). Depois desta oferta somos convidados a pernoitar na sua humilde habitação.

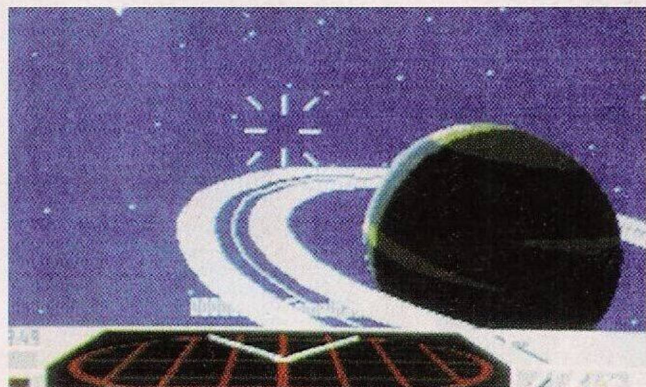
No próximo dia, logo pela manhã, saímos de casa e caminhamos na direcção sul até avisarmos o talho. Entramos e compramos um pedaço de carne

(buy lamb) com 6 moedas de bronze (pay).

Voltamos à senhora das farturas (dois ecrãs para a direita) e oferecemos-lhe o pedaço de carne (give lamb to woman). Esta, agradecida, decide adoptar a criança abandonada.

Descemos e ouvimos as lamentações de uma senhora que, ao ter deixado cair, acidentalmente, a gaiola, perdeu todos os pássaros de estimação.

Com intenção de a ajudarmos



'Elite 2'



POKES & DICAS

atiramos o milho (put grain on ground). Os pássaros comem o milho e a senhora tem a oportunidade de os apanhar.

Pouco depois esta personagem declara que tudo se tem passado com o protagonista. É um teste à nossa personalidade, indicando que o próximo passo é falar com a vendedora de maçãs.

Caminhamos um ecrã para baixo e outro para a esquerda e mal encontramos a personagem indicada falamos. Esta oferece-nos uma maçã mágica e uma nova directiva; – encontrar a

Fátima, a dona da casa mágica.

Regressamos a este cenário (um ecrã para baixo, dois para a direita e outro para baixo) e batemos à porta (knock).

(Continua...)

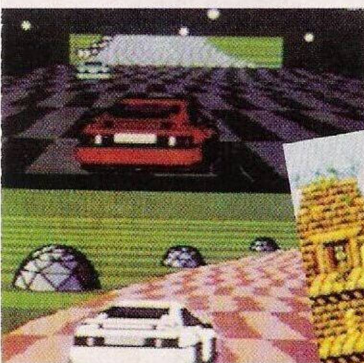
A solução elaborada pelo leitor Miguel Silva regressa no próximo domingo. Entretanto,

esta rubrica prossegue com mais umas poucas dicas, os seus autores são os leitores: **Henrique Romana, Gonçalo Trindade e “PC Crazy”**.

Amiga:

“Final Fight” – No decorrer da apresentação, quando surgir a frase “switch your tv”, premir Help para aceder ao “Cheat mode”

Até a próxima e continuem a enviar-nos material para o “Correio da Manhã”, “Os Jogos no Computador”, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 2.º, 1200 Lisboa.



'Lotus 3'

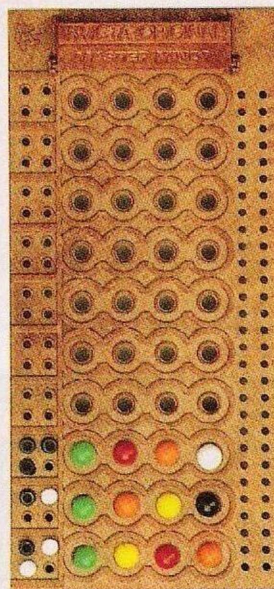
'Push Over'



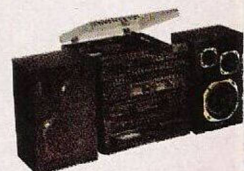
ENTRE DE CABEÇA, SOLTE A LÍNGUA E SAIA COM PRÉMIOS

... COM UM SIMPLES TELEFONEMA!

 Schneider



Entre de cabeça nesta partida de MASTER MIND. Descubra o código tendo em conta que cada pino preto significa a certa no lugar certo e cada pino branco uma cor certa no lugar errado. No prazo de 1 semana telefone para 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 é a melhor da semana então sairá de brincadeira com 1 Aparelhagem “Fi” da Schneider. Não se esqueça que cada chamada custa 158\$91/ minuto. Se for o vencedor será informado telefonicamente. Atire-se de cabeça e saia com prémio!



SEQUELAS

Eis uma pequena previsão das sequelas mais esperadas, prontas a “invadir” o mercado estrangeiro.

– **Elite 2** – após anos de preparação este ambicioso projecto é uma realidade. Resta saber se corresponde às expectativas...

– **Lotus 3** – depois do Lotus Esprit e Lotus Elan a Gremlin

decidiu reunir ambos no mesmo jogo. A julgar pelos antecessores é uma proposta interessante.

– **Shadow of the Beast III** – o primeiro da série, revolucionou a animação dos videojogos. A promessa mantém-se: um excelente jogo de acção/aventura servido por gráficos, animação e som de alto nível.