

OS JOGOS NO COMPUTADOR

"Epic", o título há muito esperado pela crítica, chega finalmente às nossas mãos. O título, comercializado com o selo da megaprodutora Ocean, aparece como uma tentativa de resposta ao espectacular "Wing Commander", uma realização da Origin.

Num futuro distante, a comunidade científica anuncia uma catástrofe tenebrosa: o Sol irá explodir em breve e a vida desaparecerá do planeta azul. A única solução viável é o êxodo massivo e o engenho humano depressa lança uma armada para o efeito. A frota intergaláctica deverá providenciar a fundação de uma colónia. A esperança da humanidade reside num planeta susceptível de abrigar a vida terrestre - Ulisses VII - a visão dos astrónomos e o porto de chegada desta caravana estelar. Porém, a odisséia começou a revelar cedo os seus perigos e os humanos fazem incursão inconsciente no território dos REXXONS, um império aguerrido e pouco hospitaleiro. A travessia para o Éden encontra, assim, um obstáculo difícil de contornar.

As hostilidades iniciam-se imediatamente e nós devemos contribuir para o esforço de guerra, procurando conquistar o espaço vital.

A introdução do programa é verdadeiramente épica, exibindo uma majestosa sequência gráfica, com uma animação de 3D bem executada. O jogador tem sob o seu comando um caça ultra-rápido e poderoso, com uma panóplia de armas altamente eficientes.

Os pontos nevrálgicos da nação inimiga devem ser atingidos, sendo considerados como alvos primordiais os complexos militares. As missões vão desde as batalhas no espaço, passando pelos ataques ao solo em radares, minas, portos, bases, etc...

O título em questão apela para uma interacção (razoavelmente conseguida) entre o teclado e o rato. A visualização a partir de diversos pontos de vista é também possível, permitindo observar rapidamente as vistas laterais, do exterior e mesmo dentro do "cockpit". As vantagens deste sistema vão para além do efeito estético, já que se podem pormenorizar mais explicitamente as posições relativas dos objectos, inimigos e projectéis, entre outros.

O grafismo de "Epic" marca pela positiva, e representa uma evolução da "Ocean", neste domínio. Há que assinalar as semelhanças entre o jogo em análise e "F-29", sobretudo no aspecto gráfico e que se deve ao facto de os autores serem os mesmos.

Existem vários factores cruciais

à sobrevivência, como o combustível e os danos infligidos. É necessário por isso vigiar os indicadores disponíveis em ligação com os objectivos pretendidos. O piloto é informado no "briefing" acerca dos objectivos a atingir durante a missão, para os quais o comandante da esquadilha alerta,

antes da descolagem.

A oposição varia consoante a missão, mas em geral existem muitas nave inimigas, tanques, baterias anti-aéreas, e ainda há que contar com a limitação do tempo, combustível, e, por vezes, até a localização dos alvos é uma séria ameaça à conclusão da missão.

Nas missões interplanetárias importa referir que a cooperação entre os cruzados da Terra está presente: nós abrimos caminho para os outros guerreiros, e os nossos companheiros deixam recipientes de combustível para serem apanhados pelo nosso caça.

Esta aventura no espaço está dividida em 8 etapas, cada uma delas compreendendo várias missões. O cenário de guerra é cada vez mais complexo e o seu fio condutor tende para a aniquilação da espécie adversária.

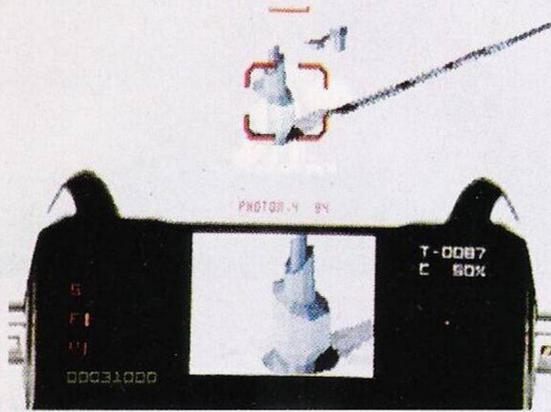
O reverso da medalha talvez seja a reduzida esperança de vida, na medida em que a simplicidade

das missões mina a validade e a longa duração que se podia extrair do jogo.

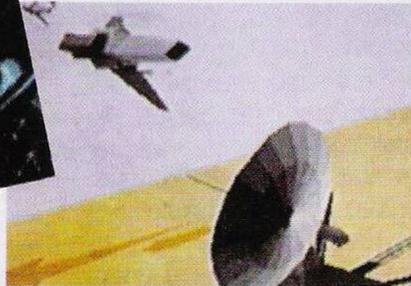
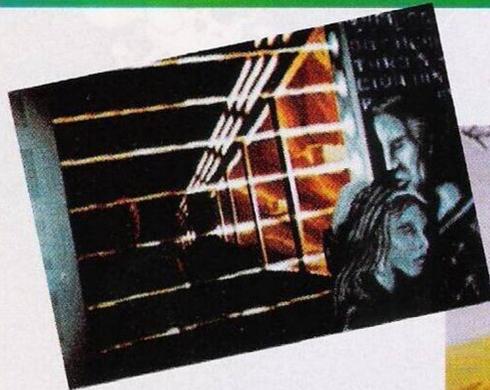
O simulador seduz pela beleza do grafismo tridimensional e pelo prazer que a sua jogabilidade nos proporciona.

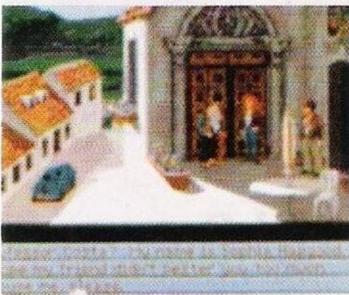
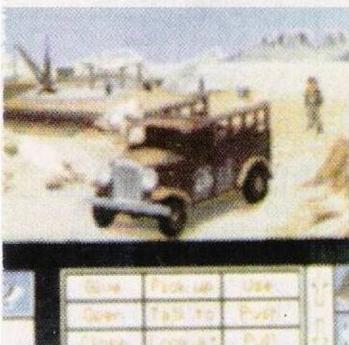
Estamos certos que os apreciadores de simuladores "ligeiros", com o "F-29 Retaliator" irão gostar deste jogo épico. Acrescente por fim que este jogo é bem capaz de suscitar sentimentos contrários, tão facilmente se pode adorá-lo como odiá-lo, sentir desinteresse ou entusiasmo, e fica aqui uma das críticas possíveis.

NOME: "EPIC"
GÉNERO: ACCÇÃO
SIMULADOR
ANIMAÇÃO: 92%
GRÁFICOS: 93%
SOM: 81%
ORIGINALIDADE: 83%
JOGABILIDADE: 91%
TOTAL: 90%
P.V.P.: 5995\$00
Disponível para o Commodore Amiga e compatíveis PC (Edição Portuguesa)



EPIC





Compatíveis PC:

O nosso apelo para completar a solução de Another World foi gentilmente respondido. Eis a resolução a partir da altura em que é necessário apontar a arma a um dos guardas de modo a que ele accione o fecho de duas portas.

“Caminhar um ecrã para a direita, subir as escadas, saltar para o lado direito, criar uma protecção de escudos, rebentar a porta sob a protecção dos mesmos e esperar que o guarda lance pelo menos 4 bombas que vão pelas escadas abaixo, antes de eliminá-lo”.

“Caminhar para o transportador à esquerda e descer já com o personagem virado para o lado direito, agachar-se logo em seguida e manter o gatilho premido para lançar um tiro contra o escudo do guarda, assim que ele destruir a porta, disparando, logo em seguida, para eliminá-lo. Descer para o outro transportador, no centro, e descer, destruindo o painel com o fio brilhante. Subir novamente pelo transportador e descer as escadas. No fundo das escadas já terá aparecido um buraco por causa do guarda”.

“Depois de cairmos no buraco, temos de correr rapidamente, sem parar. Entretanto faz-se escuro, e só podemos parar depois de se ter passado por uns lasers, que são disparados a partir do tecto, e que não nos atingem se passarmos rapidamente. A seguir aos lasers, parar e andar muito lentamente, até surgir a luz, saltar por cima do buraco e accionar a alavanca que há na parede, para libertar as feras que estão

presas no nível de baixo”.

“Descer por esse buraco e correr depressa para a direita, subindo depois por um teletransportador, onde tem que seguir para o lado esquerdo, até accionar automaticamente uma ponte, para permitir que o amigo possa descer”.

“Seguir o amigo até à nave.

“Na nave, tocar todos os botões da nave até surgirem três sectores de botões, entre os quais um branco que a determinada altura começará a piscar. Carregando nesse botão, as cúpulas da nave serão ejectadas para uma área de lazer...” E daqui em diante basta seguir a parte final da solução do Amiga. Agradecemos muito a atenção prestada pelos nossos prezados leitores João Filipe Correia e António Pedro Gordinho.

Eis uma solução possível para Indiana Jones IV - The Fate of Atlantis:

No Teatro

Apanhar o jornal. Ir às traseiras e dar uma palavra chave a Biff. “Madame Sohia is the greatest...” e ele pedirá uma nova frase, ao que responderemos: “She makes things so easy to understand”. No interior encontramos um velho. Nós vamos assistir à conferência de Sofia sobre Atlântida. Perguntar ao velho quais os seus passatempos e em seguida dar-lhe o jornal.

Accionar as três alavancas até ao momento em que as três lâmpadas verdes se iluminem. Carregar no botão. Há uma sequência animada. Agora estamos no escritório de Sofia. Pimir ESC para partir imediatamente para a Islândia.

Islândia

Ir à gruta e falar com o Dr. Bjorn Heimdall. Questioná-lo acerca do livro “Plato’s Lost Dialogue”. Ele dir-nos-á a localização dos dois arqueólogos que sabem onde se encontra o objecto imprescindível: eles são Costa e Sternhart. Depois dirigir-se a Tikal.

Tikal

188

Entrar na selva. Para nos livrarmos da serpente há uma solução natural: caçar o roedor com o chicote e deixar a cobra entretida. Subir à árvore para chegar ao outro lado. Ir em direcção ao templo para o professor saber o título verdadeiro do livro de Platão, e devemos perguntar ao papagaio que ajuda Indy ao afirmar que é Hemócrates, amigo de Sócrates. Entrar no templo e responder “Hemócrates” ao prof. Sternhart.

Já lá dentro, pedir a Sofia que divirta o arqueólogo e, entretanto, sair e apanhar a lamparina de querosene. Regressar, acendê-la e utilizá-la para arrancar da parede a figura em espiral. Colocar a figura, como nariz, na cabeça esculpida.

Puxar a tromba do elefante. Sternhart vai ficar com o primeiro disco de pedra. Seguidamente apanhar a barra de oricalco que está no túmulo e ir de novo para a Islândia.

Islândia revisitada

Voltar à gruta de Heimdall. Introduzir o oricalco no fragmento a descoberto. Apanhar a estatueta e viajar para os Açores!

Açores

Pedir à Sofia que fale com o senhor Costa. Questioná-lo acerca do livro procurado. Ele irá propor trocar um informação pelo colar de Sofia. Recusamos e passamos para o Indy. Falar com ele e dar-lhe a estatueta. O Sr. Costa diz a que colecção pertence o livro. Fazer as malas para Nova Iorque e passar pelo “Barnett College”.

“Barnett College”

Ir à cave e apanhar o trapo sujo e um bocado de carvão. Ir em seguida ao escritório de Indy e abrir o frigorífico. Ficar com o frasco de maionese. Regressar ao colégio e subir dentro da biblioteca. Utilizar a corda para subir. Utilizar a maio-

nese à volta do totém. Servir-se do totém para chegar ao nível superior, abrir a urna e mexer nas cinzas. Pouco depois temos na nossa posse uma chave. Descer de novo ao nível inferior e empurrar a arca grande. Descobrimos um cofre no qual devemos meter a chave para possuir finalmente o Diálogo perdido de Platão. Ir para a Algéria.

Algéria

Em Alger, seguimos para a esquerda e vamos em direcção do bazar de Omar. Agarrar na máscara e depois de Omar nos ter parado, perguntar quanto é que custa o artefacto e ele dá-o gratuitamente.

Falar com o afiador de facas e ele dirá que tem falta de voluntários. Momentos depois, quando Sofia for na sua direcção, empurrá-la para obter uma faca. Depois arrepiar caminho para Monte-Carlo.

E por esta edição concluímos a primeira parte da solução de Indy IV. Agradecemos a colaboração de Aniceto Melo e Paulo Antunes.

Pedimos também a vossa ajuda para enriquecer estas secções que são de todos nós. Escrevam-nos para: Correio da Manhã / Os Jogos no Computador, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.

