

# OS JOGOS NO COMPUTADOR

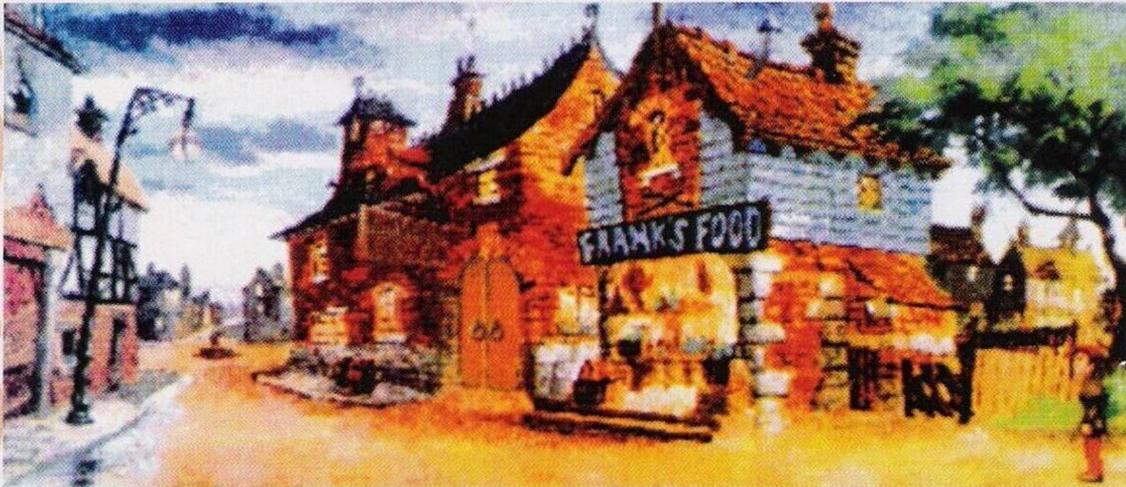
## 'CURSE OF ENCHANTIA'

A Core deslumbrou os espectadores na sua estreia na cena das aventuras e a "performance" de produção é bem capaz de partilhar o pódio com a Sierra, a Delphine ou a LucasFilms. A editora já nos habituou a um nível de qualidade claramente superior à mediocridade reinante noutras casas de "Software" e apresentou-nos com jogos como "Chuck Rock", "Premiere" e "Heimdall", entre outros.

Tudo começa quando um "teenager" inconsciente, "Brad", estava em plena actividade desportiva a jogar "baseball" e é subitamente teletransportado no espaço e no tempo. O fim deste raptó é diabólico, pois, ao que parece, o nosso herói é nada mais nada menos do que um mero ingrediente de uma receita mágica. As nefastas feiticeiras do seu novo "habitat" necessitam de um jovem macho bem vivinho, de outra dimensão para preparar uma poção de rejuvenescimento, enfim até as bruxas têm um sentido estético apurado.

Todavia, o nosso actor não vai parar directamente ao caldeirão mas sim às sombrias masmorras dentro de um castelo fantasmagórico e com um cenário tipicamente medieval: um descarnado esqueleto agrilhado à parede e um guarda bruto que nem

uma porta. E a partir daí embarcamos na aventura atravessando masmorras, corredores perigosos, lagos com uma fauna e flora muito peculiares, grutas com ecos assombrosos, vulcões em erupção derramando lava por todo o lado, cascos de navios fantasmas, poços de desejos, toda a espécie de lojas, florestas amaldiçoadas, cemitérios com personagens vivos, enfim, toda



uma galeria de cenários espectaculares. O bestiário do jogo é horrivelmente divertido, na medida em que no menu constam tartarugas, peixes amistosos, tubarões mortíferos, papagaios e uma parafernália de monstros fantásticos como os dragões passando mesmo por esqueletos de dinossauros. Dentro do reino da gente "séria" deparamos com todo o tipo de pessoas: vendedores, apresentadores de concursos, soldados, anciões e, como é óbvio, a feiticeira má.

O sistema de interacção com o jogador é de uso fácil, apelando para os movimentos através de ícones, sendo relativamente fácil coordenar os movimentos com os objectos e o cenário através do uso do rato. Eventualmente há que contar com a camuflagem que certos objectos têm, sendo necessária uma boa observação em nosso redor.

A resolução progressiva dos problemas também não se apresenta como um grande obstáculo, pois se alguns passos são obscuros basta puxar um pouco pela cabeça e procurar todas as

hipóteses para não ficar "encravado" numa dada situação. Por vezes é imprescindível um bom ritmo e um sentido de oportunidade.

A concepção gráfica de "Curse of Enchantia" merece aplausos e o imaginário das personagens enquadra-se no universo dos desenhos animados, já que o estilo dos "cartoons" está omnipresente. Assim, como referimos, o espírito dos "cartoons" predomina no esboço das figuras e, talvez por consequência, o humor atravessa a aventura de lés a lés, dando umas boas risadas. A imortalidade de Brad é "também" sintomática do atrás referido porque é possível vê-lo escapar à lei da Morte como um "toon" que se preze. Poucam-se inclusivamente muitas palavras na língua inglesa ao apresentar, praticamente sempre, diálogos

representados por balões típicos da B.D.

Os cenários e as paisagens são magníficos e parecem quase pinturas. O som é atractivo e acompanha de um modo real o desenrolar da acção, mas a música não é propriamente o forte do jogo. À excepção da música e da fluidez do deslize do ecrã, não há muito mais a dizer nesta crítica que soa como um hino, senão a aconselhar vivamente "Curse of Enchantia"

NOME: CURSE OF ENCHANTIA  
GÉNERO: AVENTURA  
GRÁFICOS: 94%  
ANIMAÇÃO: 91%  
SOM: 90%  
ORIGINALIDADE: 88%  
TOTAL: 92%  
P.V.P.: 6.995\$00

Disponível para o Commodore Amiga e compatíveis PC.



## Compatíveis PC:

“Xenon 2” — Em vez de premir Enter na escolha de monitor premir F7, quando o jogo começa premir L para ficar invencível.

“Populous” — Teclar “killuspal” no título para ir para o nível 999.

“Golden Axe” Na escolha de personagens premir uma tecla de 1 a 8 para o nível, e utilizar os números no topo do teclado.

“Rick Dangerous” — Escrever Pooky na tabela de pontuações para recomençar o jogo no nível em que se morreu.

“Viking Child Prophecy” — Os códigos são: NUGGETS (floresta), BOUNCING (ponte), BUSTFOOT(labirinto), RED DWARF(deserto)

“Rocketeer” — Os três códigos são: SHOOTOUT, CHASE, RESCUE.

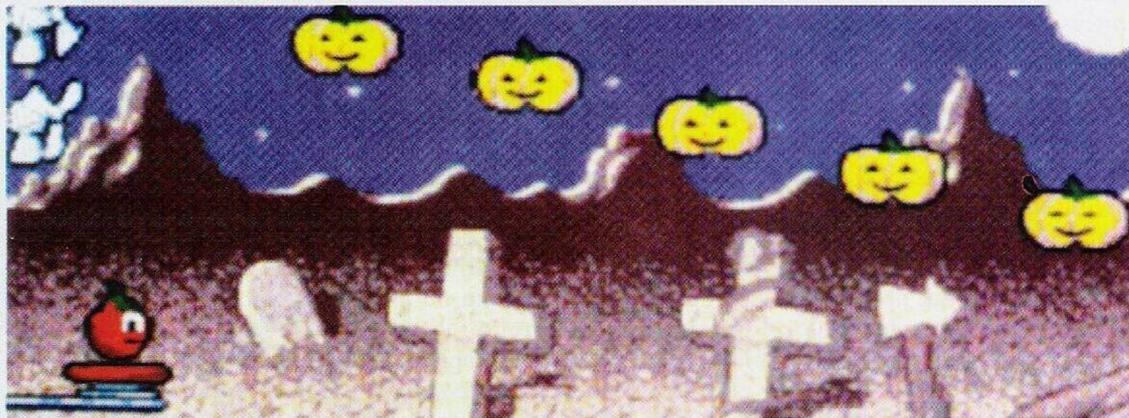
191



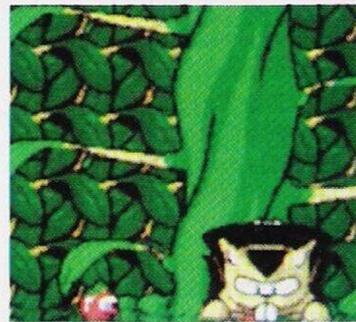
## Commodore Amiga:

Eis todos os códigos do Bill's Tomato Game: 1-MIENNAN 2-PLIEGGUN 3-ZAIKET 4-ZIOCKEN 5-SALLAR 6-TAIGGEN 7-PLOUMUG 8-PLADDAT 9-GEELET 10-TOACKIN 11-VOODDOM 12-BEAPET 13-CLYVIT 14-SIMAL 15-BOOKUG 16-BIGGAT 17-SAISSIT 18-CLEEGOM 19-DROUTTER 20-SLOGGET 21-BIELLIN 22-PLIEMON 23-CLOIFIT 24-FLEPUG 25-BYMAN 26-

SLOONNON 27-PIOMER 28-GOOTOG 29-GLOTTAN 30-POLLAN 31-WOOSSOM 32-SONNER 33-WYNAL 34-SLYSSAR 35-DROAMEL 36-BOUVOM 37-DREEDOUN 38-NAIGGON 39-WINNUN 40-GAPIT 41-GLOIVUG 42-MOLLAT 43-SLAIVAN 44-PLEAPIT 45-WOIDDAR 46-TETTO 47-GOUCKAT 48-VOUPPE 49-CLOAVUN 50-PASSUN 51-MOOVAL 52-FLIONNOG 53-CLANUN 54-PLUMIN 55-



FLEASSAN 56-NYMIT 57-PLIOFOL 58-DREDRIN 59-PLIPAR 60-GEGIT 61-FLAIVAT 62-FLAGGOG 63-DRINNOL 64-POIGOL 65-GLUTTAT 66-FLUVON 67-FLOOGGAR 68-NOUPPEL 69-VEAKAR 70-SLOIPOL 71-SLEDDON 72-TOOLLEL 73-MYPER 74-BUMET 75-GLEEGGAN 76-DRIBIBEN 77-GLIAKIN 78-SIAMOL 79-NEKOL 80-CLIGAT 81-VUSSEN 82-PIBBEL 83-SLEAKUN 84-NUPPON 85-WOGGEL 86-GAILLIT 87-CLOUGEL 88-FLICKOG 89-P-



LOTTIN 90-MUSSET 91-ZOALLON 92.GOAMOM 93-SLOADDET 94-GLIOFAR e por fim 95-VEEFER

E por esta semana é tudo. Continuem a escrever-nos para: “Correio da Manhã”, “Os Jogos no Computador”, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa. Agradecemos aos seguintes leitores: Nuno Marques, Pedro Traça e Miguel Roque.

# SECCÃO DO LEITOR

Esta semana decidimos dar ênfase a este espaço publicando uma série de anúncios de venda, compra, iniciativas e contactos. De imediato passamos às vendas:

— **Commodore Amiga 500 com 1 mega de Ram, mais modulator TV** — Rui Oliveira, Rua Cidade da Praia, N.º 11, 1 Dt.º, 2830 Barreiro, Telef. 01-2164548, depois das 19h

— **Commodore Amiga 600 com disco rígido de 40 Mbytes, expansão de memória de 1mb com relógio e ainda ROM SHARER 1.3/2.0.** Contactar: Luís Santos, P. Marquês Castelo Melhor, T3-1.º B,

St.º António Cavaleiros, 2670 Loures. Telef. 01-9882341

— **Drive 3 1/2 para A500.** Escrever para José Fernandes, Terra Negra São João de Ver, 4520 S. Maria da Feira

— **Commodore Amiga 500 + expansão de 512k.** Nuno Portela. Telef. 4425005/Oeiras

Seguidamente atendemos aos pedidos formulados por clubes e possuidores que queiram contactar outros possuidores:

— Miguel Mateus, Rua Guiomar Torresão, N.º 14, 2.º Dt.º, Carnide, 1500 Lisboa. Ele está interessado em contactar possuidores do C64.

— Rui Fonseca, Rua 9 Lote 90 C/V direita, Tapada das Mercês, 2-725 Mem Martins.

Uma iniciativa que merece o máximo apoio, se orientada dignamente, é a do nosso leitor **José Luís**, que quer divulgar a criação do **AMOS CLUB Portugal** e que procura o maior número possível de apoiantes para a sua oficialização. Este clube destina-se a todos os utilizadores e programadores do AMOS, sejam eles amadores ou profissionais, que podem dirigir as suas dúvidas à organização. Aguardamos mais novas a este respeito porque são sempre de louvar tais

esforços criativos. Aqui ficam as moradas:

— **AMOS CLUB PORTUGAL**, Rua Nina Marques Pereira 9, 2.º Esq., 1500 Lisboa

— **AMOSTECA**, Rua Cidade de Roma 3, 3.º Dt.º, 2735 Cacém

O nosso leitor Mário Vilar procura adquirir um ZX Spectrum a um preço módico visto que apenas utilizará o circuito impresso do mesmo para experiências, desprezando por isso qualquer avaria no teclado ou na caixa. Eis o seu endereço: Mário Vilar, Vila Chã/Covas, 3400 O. Hospital.

A associação SuperShare-Distribuição de ShareWare e Public Domain deu indícios de prosperidade ao dar-nos conta do crescimento das suas actividades e da sua lista. Entre a copiosa lista o destaque vai para Scan&Clean 99 que detecta e erradica 1561 vírus!