

OS JOGOS NO COMPUTADOR

A Core continua a somar pontos e apresenta-nos "Heimdall", um título já com algum "pó". No entanto a velhice não é o factor que mais influi na qualidade do jogo.

Argumento e mitologia

No fundo, tudo se resume à milenar questão cosmológica e filosófica: Quem somos nós? De onde vieram os homens?

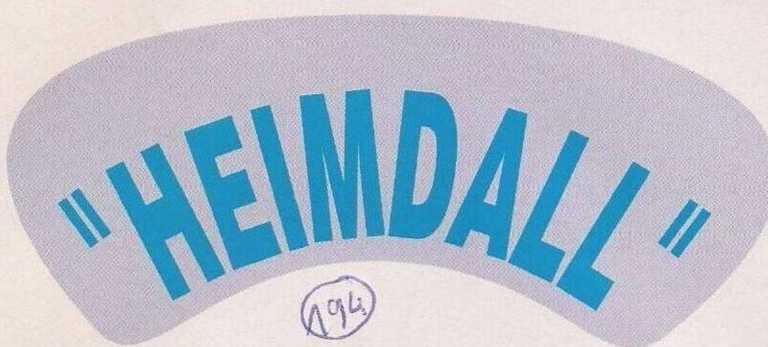
A mitologia nórdica fornece uma resposta ao insolúvel dilema: num belo dia, Odin, a suma divindade dos céus, caminhava lado a lado com dois irmãos seus e dá consigo a admirar dois pedaços de madeira, que se assemelhavam às feições humanas da mulher e do homem. O deus supremo deu-lhes o sopro da vida e presenteou-os com uma dádiva sobrenatural: a alma. Outro irmão transmitiu-lhes a sabedoria e os sentimentos e o terceiro confiou-lhes os dons da fala, audição e vista.

Mas o cantinho dos deuses em breve se tornou insuficiente para abrigar o ser recém-nascido e lançaram a Humanidade em terras desenhadas para a sua habitação.

A feroz raça viking pensava no mundo como um disco espalmado, rodeado pelo vasto e temível oceano, pelo que tinham medo de cair das bordas para o vazio!

Nas redondezas dos confins do mundo viviam uns aparentados dos gigantes, numa zona denominada Utgard. No meio da terra estava Midgard, a civilização humanóide. Em Asgard está localizada a moradia privilegiada dos deuses. A cidadela de Asgard era uma fortaleza quase intransponível e uma ponte de garantia o acesso às outras regiões. Os nossos bárbaros do Norte imaginavam que tudo estava ligado pela Árvore do Mundo, a YggDrasil. Os ramos ascendiam aos infinitos céus e penetravam a terra com as suas raízes profundas. A árvore era o suporte do universo, e a planta estava agora ameaçada, apesar da sua alimentação subterrânea ser feita, seguramente, pelas águas do Destino.

Toda a galeria de personagens mitológicas é um reflexo da diversidade dos tipos humanos, e eles imitam-nos nas virtudes e



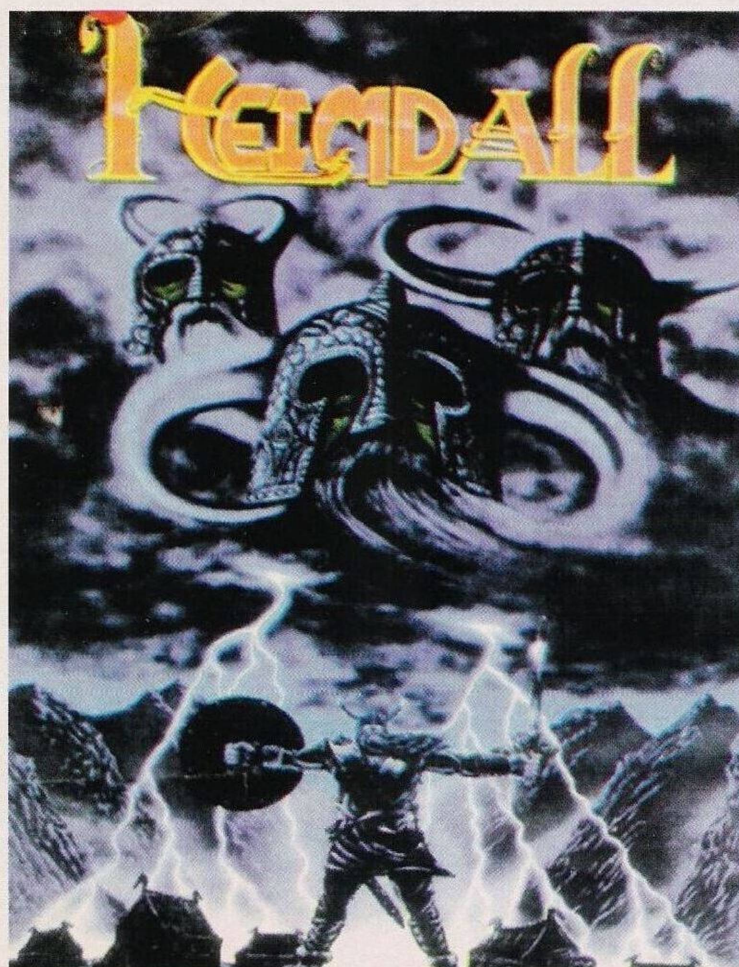
nos vícios, nos defeitos e qualidades. Por isso, Loki, um anti-herói, movido pela inveja e ambição, resolve enfeitiçar os três deuses mais poderosos do Valhalla, roubando-lhes as três armas divinas: o martelo de Thor, a lança de Frey e a espada de Odin.

O trio concebe rapidamente um plano para recuperar os bens espoliados do seu Olimpo. Provocam uma tempestade, algures numa aldeia da actual Noruega e, pouco depois, descem presumidamente à terra e inseminam uma jovem chamada Ingrid, que dá à luz um futuro guerreiro a soldo das "altas instâncias", cog-

nominado Heimdall. Este miraculoso acontecimento pode ver-se na capa do jogo.

O Jogo

Todo o argumento é ilustrado numa demonstração monumental digna de se ver. Após termos passado em revista a nossa história e a missão a cumprir, partimos para a aventura e, para os



mais ansiosos, é possível saltar toda a introdução. Seguidamente teremos de optar entre jogar a secção de atribuição de pontos ou passá-la em frente. Nós aconselhamos vivamente que se desfrute o jogo em pleno.

Existem três subjogos na secção de pontuação: arremesso do machado, apanha do porco, combate de barco. Na primeira fase temos de conseguir cortar oito tranças a uma bela rapariga "viking" de cabelos loiros que pelos vistos e a julgar pela lágrima no canto do olho, não parece muito confiante na nossa perícia, e se pudesse fugia a sete pés. Porém, o atirador não parece estar nos seus melhores dias, já que o machado treme nas suas mãos, talvez sintoma da bebida que está na frente dele ou da barulheira que há nesta tasca. Na segunda prova, que se passa numa quinta, temos que apanhar à mão um porco engordurado que se move com uma agilidade espantosa para uma grande poça de lama. A terceira prova passa-se no cais e após descermos a um barco devemos chegar à sua proa para ir buscar um saco de moedas e atirar à água todos os vikings que apareçam na frente.

1994

DICAS DICAS

Mas todas estas provas têm um fim: quanto maior for a pontuação tanto maior será a lista de candidatos que poderá ingressar na nossa equipa e, por consequência, ser-nos-á possível escolher a elite da elite.

Os candidatos distinguem-se pelos atributos precisos para o jogo: Força, Sorte, Destreza e Magia. Entre o rol de ofícios ao nosso dispor estão: feiticeiros, druidas, guerreiros e navegadores, entre outros.

Em seguida lançamo-nos ao mar para cruzarmos "mares nunca dantes navegados", mas cuidado, o "drakkar" pode ser uma embarcação veloz e robusta mas também pode ser abalada pelas tempestades e pelos redemoinhos.

Um grande mérito da Core é conseguir dar-nos a impressão de estarmos integrados naquele ambiente: os tambores anunciam um clima de guerra, as superstições, os passos a ecoarem pelas grutas, as tochas a arderem nas masmorras, as armas medievais, as inscrições em runas (o alfabeto viking), as armadilhas, os feitiços e os inimigos cruéis, como dragões e soldados, etc.

A animação está suave e capta os pormenores relativamente bem. A fase do combate está bem conseguida e introduz alguns conceitos curiosos.

Mas a "Heimdall" falta aquele toque de génio que torna um jogo numa aventura cativante. Se bem que, seja mais ou menos rico em situações, há ali qualquer coisa que falha. E duvidamos seriamente que os apreciadores do género não se deixem seduzir por novas edições deste tipo de R.P.G. (Role Playing Game), como por exemplo toda a série "Ultima UnderWorld" ou "Eye of the Beholder". Por tudo isto, advertimos que o potencial consumidor deve testar "Heimdall" e ouvir a opinião de outros jogadores.

- Nome: "Heimdall"
- Gráficos: 85%
- Animação: 84%
- Som: 79%
- Originalidade: 81%
- Jogabilidade: 80%
- Total: 82%
- P.V.P.: 5995\$00

Este jogo está disponível em edição portuguesa para os compatíveis PC e Commodore Amiga (1 Meg)

Esta semana dedicamos a nossa rubrica aos possuidores do Sam Coupé, porque o nosso espaço é tanto das minorias como das maiorias. Quem parece ter marcado presença semanal nesta secção são as soluções das aventuras, sinal dos tempos, por certo, pois os jogos de computador são cada vez mais complexos, parecendo-se com filmes, e os jogadores precisam dos seus guiões...

Sam Coupé:

"Sam Strikes Out" – Vai para o último ecrã à esquerda e carrega no salto (SPACE) e F9 ao mesmo tempo. Isto dará itens infinitos. O boneco fica virado ao contrário, mas é mesmo assim!

"FutureBall" – Escrever "HAPPY" no nome para se poder ir logo para o TOTAL CHALLENGE.

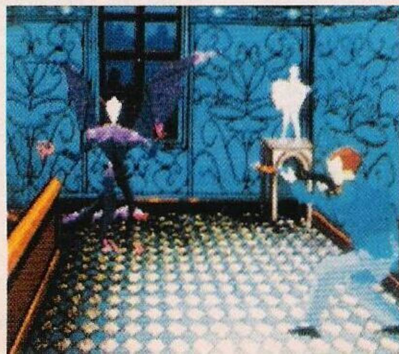
"Defenders of the Earth" – Escrever "...ORB" (não esquecer dos pontos) na tabela classificativa para se ter energia infinita. Atenção que se cairmos na água morremos na mesma.

"PipeMania" – Códigos: DISC; CHIP; MAGS; QUID e SAMY.

Compatíveis PC: "Alone in the Dark" Apanhar a lanterna sobre a mesa.

Empurrar na direcção da janela, o armário que está perto dela, para evitar a entrada de um monstro. Abrir o armário para apanhar a manta. Empurrar o baú sobre o alçapão pela mesma razão e abrir para encontrar a espingarda.

Remexer a estante para descobrir um livro. Descer. Nota: Na parte até aqui escrita um monstro irá atacar-nos passando pela janela: é mais fácil matá-lo com a espingarda. Devemos apanhar o vaso e lançá-lo para recuperar a chave que está no interior. Utilizar



a chave sobre a cómoda para encontrar dois espelhos. Sair e entrar na porta em frente.

Apanhar o arco encostado à estante. Remexer a estante para encontrar a lata de petróleo. Utilizá-la para encher a lanterna.

Ir para a primeira porta à esquerda: procurar a chave do cofre dentro da secretária. Abrir o cofre para encontrar o sabre.

Entrar na primeira porta à direita: fechá-la após ter entrado para evitar o ataque de um monstro, passar para outro quarto graças à passagem do fundo. Na casa de banho devemos remexer o armário e apanhar a caixa de primeiros socorros que contém uma poção que permite aumentar e recuperar os nossos pontos de vida. Ir pela porta ao fundo do corredor.

Para vencer as duas criaturas basta depor um espelho sobre cada estátua. Procurar as flechas ao pé da estátua que está no pátio. Na cozinha, vamos encontrar duas facas. Numa arrumação da cozinha encontraremos biscoitos deliciosos para os nossos pontos de vida e a chave da cave. Noutra arrumação vamos encontrar uma lata de combustível e uma caixa de sapatos que contém um revólver.

Na parte onde há fumo apanhar o isqueiro sobre a mesa (podemos abrir a porta do fundo com a chave que encontrámos no quarto ao lado da biblioteca).

Só o sabre pode matar o fantasma do pirata.

Na casa de banho poderemos encontrar uma poção de vida procurando no armário (atenção para a criatura na banheira).

No quarto pouco iluminado achamos balas na mesinha.

No corredor cobrir o quadro de Davy Crocket e, a meio-caminho, atirar uma flecha em direcção ao quadro do índio.

Ir para o quarto ao fundo e à direita, apanhar o falso livro, empurrar o relógio para encontrar uma chave e alguns pergaminhos.

Ir para a biblioteca, encontrar a estante com o mecanismo, colocar aí o falso livro.

Depois disso descobri-

mos uma passagem secreta.

Explorar esta sala e apanhar o talismã.

Agradecemos aos nossos leitores: Nuno Botelho e António Dias.

Clubes/Correspondência

"Diamond Software". Especializados no Spectrum e começam a dar os primeiros passos no PC. Interessados na programação em C e Pascal, e na troca de correspondência com os outros leitores. Podem contactar com eles pelo telefone (033) 910637, ou por carta para Diamond Software, R. da Figueira da Foz-50, Quaios, 3080 Figueira da Foz. Falar com António Marques.

"Dark Soft"

Querem correspondência com fãs do Spectrum. A morada é: R. D. Paulo da Gama n.º 12, 1.º Dt.º, 2830 Barreiro. O telefone é 01-2059490. Falar com Pedro, Ricardo e o Carlos.

"Master Disk Games". Clube vocacionado para o PC. Querem correspondência a todos os níveis. Os interessados devem contactar: Fernando Ribeiro, Rua G, Talhões, Vieira de Leiria, 2425 Monte Real ou Bruno Feteira, Ribeiro da Tábua, Vieira de Leiria, 2425 Monte Real.

"Nuno Botelho". Ele quer unir todos os possuidores do Sam, o que é uma iniciativa de louvar. Portanto os "compatriotas" do Nuno devem escrever para: Nuno Nunes, Parque Florestal de Monsanto, Cruz das Oliveiras – Moradia 3, 1500 Lisboa, Telefone: (01)3644378.

Entretanto, escrevam-nos a nós para **"Jogos no Computador"**, Rua Mouzinho da Silveira, n.º 27 - 1.º andar direito, 1200 Lisboa. Até para a semana!

