

OS JOGOS NO COMPUTADOR

DICAS

A presença generosa do Clube Aventura na secção de dicas do CM incide agora em **"Goblins 2"**, uma saga da Cocktel Vision que já vai no terceiro episódio. Antes de se iniciarem em "Goblins 3" podem agora acabar na perfeição o seu antecessor graças à solução enviada por estes aventureiros "profissionais". Consta que é muito difícil completar o jogo porque este exige uma combinação de inteligência e rapidez acima do normal. Publicamos esta semana a primeira parte. Na próxima edição publicaremos o resto da solução e dicas referentes a outros jogos.

"Goblins 2"

Neste jogo controlamos dois "goblins" muito simpáticos, "Fingus"(F) e "Winkle(W)", que irão ter como objectivo libertar o "Príncipe Bufoon" das mãos do diabólico "Amoniak".

Mundo 1

Na vila - Falar com os 2 velhos à direita com F e W. Para roubar a garrafa, W tem que tentar roubar o salsichão. Quando os velhos se rirem da cena, F pode apanhar a garrafa vazia.

Na fonte - Falar à rã com F e W. Activar fonte com F e utilizar a garrafa vazia no jacto de água com W. Voltar à vila.

Na vila - Regar as flores com garrafa de água. Apanhar uma flor com F e dá-la ao homem do salsichão para o adormecer. Posicionar W na plataforma à esquerda do homem. Com F, carregar no botão. Com W em cima do telhado, roubar o salsichão. Voltar à fonte.

Na fonte - Utilizar garrafa cheia com W na rã para poder apanhar pedra. Bater na porta do feiticeiro e falar com ele. Utilizar pedra com F no mecanismo junto à janela. Puxar a escada com F. Subir a escada com W e tentar entrar pela janela e pela chaminé. Depois de nos mostrarmos tão insistentes, o feiticeiro Tazaar deixa-nos entrar na sua casa.

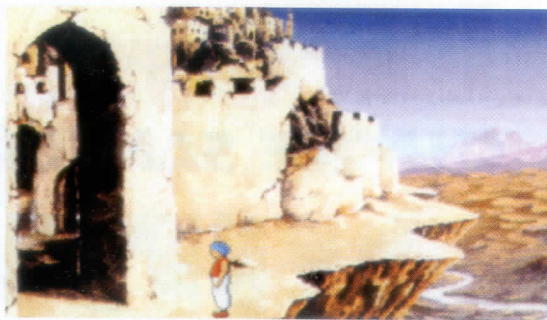
Na casa do feiticeiro - Falar com feiticeiro. Tocar na cauda do tigre com W. Quando o tigre abre a boca, apanhar caixa de fósforos com F. Acender lume da chaleira e meter água da garrafa lá dentro. Quando a água ferver, descola-se o papel da parede. Para apanhar chave tocar na chaleira para apagar lume, depois apanhamos-la. Utilizar chave com F no relógio de cuco. Quando o cuco sair com a chave na boca, lançar pedra com W para acertar na chave. Apanhar chave e sair.

Na fonte - Abrir porta da adega com chave e apanhar vinho. Ir ao local onde está o gigante.

Junto ao gigante - Utilizar salsichão no

'CORREIO MU

Tal como prometemos, continuamos nesta edição a retrospectiva do ano passado, analisando brevemente os temas mais quentes à escala mundial, neste campo. O grande acontecimento do ano foi a implantação do CD como a futura referência em termos de suporte, deixando para trás as limitações materiais das disquetes. No capítulo dos compatíveis PC, o impulso dado ao CD-ROM por "7th Guest" foi decisivo para elevar os videojogos a um outro nível de perfeição técnica e artística. O aparecimento desta aventura tenebrosa deixa adivinhar as maravilhas que se aproximam, e neste momento "Rebel Assault" já está à venda, um título saído das mãos da Lucas Arts e que promete ficar na história dos videojogos como o primeiro jogo de acção verdadeiramente digno do CD. Em 1994



teremos a hipótese de ver os primeiros frutos do "Full Motion Video", com a promessa de que grande parte dos sistemas disponibilizem adaptações que, no caso dos PC, passa por montar placas MPEG1/2 e, no caso das plataformas Amiga CD32/CD-i, recorrem a módulos adicionais.

A editora sensação foi a Virgin que em pouco tempo se tornou uma líder do mercado ao apresentar propostas que

deslumbraram o mundo inteiro, quer nos computadores quer nas consolas, em que se incluem sucessos como: "7th Guest", "Alladin", "Cool Spot", "Dune 2", "Goal", "Mortal Kombat", etc. A "colheita" de 93 foi excelente com jogos de computador que nos ocuparam muitas horas de prazer, entre as quais salientamos: "Mortal Kombat", "Streetfighter 2", e "Body Blows" no género soco-neles(beat' em up); "Day of the Tentacle", "7th Guest" e "Return to Zork" na aventura; "Strike Commander", "Privateer", "Elite 2", "Flight Simulator 5", "F-15 III", "TFX" e "X-Wing" nos simuladores de voo; "Jordan in Flight", "Goal" e "Sensible Soccer" no desporto; "SuperFrog", "Prince of Persia 2", "Zool 2", "Chuck Rock 2" e "Soccer Kid" em plataformas; "Dune 2", "Syndicate", "Lemmings 2", "Goblins 3" na estratégia; "Flashback" e "Chaos Engine" na acção.

A dinâmica empresarial do negócio dos videojogos atingiu em 93 um ritmo incansável.

buraco com F para atrair o cão. Quando o cão estiver atordoado, passar com W. Passar com W pelo buraco na árvore, o que vai abrir uma passagem secreta. Falar ao gigante com F e W. Apanhar galinha com W. Quando a galinha estiver presa, utilizar salsichão na cabeça desta com F. Apanhar ovo com F. Acender fogueira com F e colocar ovo na fogueira. Quando o gigante acordar, falar com ele e dar-lhe a garrafa de água, o vinho e o salsichão.

Mundo 2

Junto à trincheira - Entrar na torre com F. Apanhar bomba com F e acendê-la com W, o que vai fazer explodir o guarda. Entrar na torre com W. Apanhar bomba com F e acendê-la com W. O tapete desprende-se e

uma mão vai agarrá-lo. Entrar na torre com F. Apanhar bomba com W e acendê-la com F. A mão vai largar o tapete. Montar no tapete para falar com Soka. Ele aconselha-nos a procurar a areia dos tempos para podermos passar a trincheira.

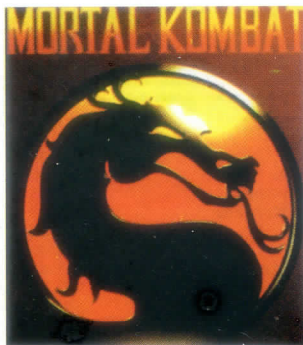
Junto ao relojoeiro - Soltar a bola com ajuda da pedra. O rapaz vai fugir com a bola e põe-se à janela de uma das casas. Fazer W entrar nessa casa. O rapaz vai fugir e aparecer na porta de baixo à direita durante um bocado. Neste pequeno espaço de tempo, F deve entrar pela porta de cima à direita para apanhar o rapaz por trás e recuperar a bola. Dar a bola ao jogador com F. Enquanto a bola salta por baixo do cesto, W deve interceptar a bola com a cabeça para enviá-la para a janela da casa à esquerda. Falar com o Presidente da Câmara. Falar com Tom, o relojoeiro, na casa do cimo e pedir-lhe uma

NDIAL'



Por todo o mundo assistimos a alianças estratégicas, fusões e compras de grupos económicos fortes. A Sony constrói um império da fantasia com os seus estúdios em Hollywood e agora comprou a Psygnosis, a editora de "Lemmings". A Spectrum Holobyte, responsável pelo jogo "Falcon" compra a Microprose. A Electronic Arts absorve a Origin e pequenas equipas de informática lúdica. Dentro do campo das alianças cerram-se as fileiras e contam-se as espingardas: a Atari alia-se à IBM que faz sair das suas linhas de montagem a Jaguar, uma consola 64 bits que executa 55 milhões de instruções por segundo; a Sega alia-se à Hitachi (electrónica de consumo) e à SNK ("arcade") para produzir a Saturn, um sistema de 32 bits; a Paramount faz acordos com a Philips; a Matsushita, um gigante da indústria nipónica, em conjunto com a Electronica Arts e a Time Warner mostram o rosto do divertimento do futuro com a 3DO, uma plataforma de luxo que finalmente está a venda nos EUA; a Nintendo desenvolve o projecto Reality em parceria com a Silicom Graphics, do qual nascerá em 95 um sistema de 64 bits com um poder de cálculo cinco vezes superior aos PC topo da gama. Enfim, é a grande marcha para a realidade virtual em que caminham lado a lado os artifícios da máquina dos sonhos do século XXI representados pelos monstros da indústria e do cinema.

O caso mais controverso do ano foi protagonizado por alguns órgãos de informação que se entregaram a conjecturas acerca da violência e do suposto efeito perverso dos videojogos na juventude. Com base em "certezas" dubidativas, a imprensa sensacionalista pretendeu generalizar situações e chegou a rotular, absurdamente, os videojogos como "criadores de monstros". Demonstrou-se a necessidade de mais investigação neste campo mas também que é impossível desligar o fenómeno do vasto problema da educação nos dias de hoje. Face à relevância do assunto para os leitores em geral abordaremos com maior profundidade esta questão sensível quando a ocasião for oportuna.■



ampulheta. Ele quer uma melodia em troca.

Junto a Kael - Com W, utilizar garrafa para acordar a ninfa. Dar de beber à árvore com W e subir na sua mão. Posicionar F em cima da rocha que se encontra por baixo do ramo da árvore. Abanar ramo com W para fazer cair uma flor, que F irá apanhar. Utilizar flor na pedra onde vivem as abelhas. Carregar na pedra com F e recuperar mel. Posicionar F na rocha alta à esquerda desta pedra. Fazer sair a abelha com W. Lançar F no dorso da abelha, para conduzi-lo junto da ninfa. Dar mel à ninfa. Esta vai-nos indicar o cogumelo que está bom que em seguida apanhemos. Bater à porta de Vivalzart com W e mostrar-lhe o cogumelo. Entrar.

Vivalzart - Colocar o cogumelo na máquina com W e accionar botão desta com F. A máquina começa a trabalhar e o líquido fica bloqueado pela mola. Com W, apanhar

minhoca de dentro do frasco. Posicionar F no alçapão à esquerda, por baixo do abutre. Accionar botão por baixo das prateleiras com W e enquanto F estiver pendurado, oferecer minhoca ao abutre. F vai roubar um bocado de carne. Dar carne à piranha que devolve o osso. Posicionar F em cima do caixote do lixo. Apanhar osso com W e dá-lo a Vivalzart, que o vai atirar para o caixote, projectando F para a prateleira. Apanhar elixir e retirar a mola que obstrói a mangueira; o líquido vai começar a cair no recipiente à esquerda. Com F e W, utilizar a garrafa para beber o líquido. Os dois goblins vão desaparecer.

Jazz - Meter mão de W no farol em baixo para apanhar "stick" do baterista. Utilizar "stick" no capucho para apanhar rede de borboletas. Accionar mola à esquerda com F, o que faz aparecer uma bomba de ar junto ao baterista. Nesse instante, meter mão de W

no farol para apanhar bomba. Posicionar os dois goblins na mola e activá-la, o que abre uma porta do lado esquerdo. Ao entrar nesta, verificamos que o caminho está bloqueado por uma mangueira. Utilizar mola da roupa na mangueira em baixo. Com F, passar pelo buraco em baixo à direita para chegar ao sítio mais alto do lado direito. Com W, falar ao guitarrista. Com F, apanhar nota recorrendo à rede de borboletas.

Com W, utilizar bomba de ar no saxofonista. Com F, utilizar novamente bomba no saxofonista. Com W, apanhar 2.ª nota com a rede. Com W, utilizar mosquito no farol à esquerda. Quando o baterista começar a tocar, apanhar 3.ª nota com F posicionado no alto à direita e com a ajuda da rede. Com as 3 notas, estamos em posse da melodia pedida por Tom, o relojoeiro.

Junto de Tom - Utilizar a melodia na porta em baixo à esquerda. A melodia vai para o relógio. Ir junto de Tom que nos dará a ampulheta.

Trincheira - Utilizar ampulheta na trincheira para criar uma passagem. Fazer entrar os 2 goblins pela abertura do castelo.

Mundo 3

Guardas - Apanhar "mayonnaise" e colocá-la à direita de Gromelon. Posicionar F no telhado e fazê-lo saltar sobre a "mayonnaise". Enquanto Gromelon estiver distraído, apanhar espada com W. Com W, tocar em Rustik. Quando Stalopicus abrir a boca, F tem que apanhar pastilha elástica. Utilizar pastilha na fechadura do armário para criar um molde.

Forja - Dar molde e espada ao ferreiro. Este vai pedir-nos para activar o fole. Com W, apanhar o banco e utilizá-lo em Oto para o irritar. Quando este atirar a lança, F tem de se agarrar a esta para poder passar para o outro lado. F tem que saltar sobre o fole para activá-lo. Assim o ferreiro já pode fazer a chave. Apanhar chave e com W utilizar "mayonnaise" sobre Focus. Quando a carne estiver mais baixa, F deve utilizar o banco para apanhar um bocado. Apanhar bigorna antes de voltar aos guardas.

Guardas - Com F, utilizar carne em Amidal para roubar a sua dentadura. Utilizar chave no armário. F e W devem apanhar os escafandros que estão dentro do armário.

Poço - Entrar no túnel com W. Ele vai carregar num botão que faz aparecer uma porta no lado esquerdo do monstro. Enquanto W levantar o machado, F deve carregar no botão escondido para abrir a porta. Entrar no túnel com F. Quando o monstro começar a falar, entrar com W pela porta do monstro. A combinação do movimento da boca do monstro com a voz de W vai assustar Schwarzy. Enquanto Schwarzy estiver distraído, F deve utilizar o banco sobre a roldana para a poder prender. Utilizar dentadura com W para assustar Schwarzy e depois lançar a bigorna sobre ele, para ele não poder subir outra vez. Ao cair, este abre o tampo do poço. Com F e W, apanhar os 2 escafandros.■