

OS JOGOS NO COMPUTADOR

147

VOLFIELD

Este domingo regressamos às edições em português da etiqueta Naja. O título escolhido é "Volfield", uma conversão das arcadas datada de 1991. A própria arcada já é um "remake" de um antigo clássico, "Quix". É o género de jogo que todos julgam esquecido, mas, quanto menos se espera..., volta ao "ataque", habitualmente com um novo visual.

O "Pacman", "Arkanoid", "Space Invaders" e mais recentemente "Tetris", são perfeitos exemplos de jogos "camaleão".

O novo "look" de "Volfield" inclui uma história propícia à aventura, nada original, mas bem ao estilo de muitos jogos de acção.

... Após uma longa viagem, a nave Monotross regressa ao planeta natal Volfield, não para encontrar paz e harmonia junto dos seus, mas para ver o seu planeta praticamente em ruínas, devido a uma ocupação de "aliens".

Assim que recebe o sinal de S.O.S. transmitido pelos sobreviventes, aterra para resgatar os habitantes e recuperar o planeta.

A mecânica do jogo é muito simples, até demais. O jogador controla a nave/cursor que se desloca unicamente pelas linhas desenhadas no ecrã. As (quatro) linhas iniciais são os limites da área de jogo, mas a qualquer momento o jogador pode iniciar



Um desenho quase completo

uma nova linha, tendo sempre o cuidado de a fechar, isto é, enquanto uma linha não está ligada a outra há o perigo de ser interceptada pelos "aliens" e, consequentemente, de a nave ser eliminada.

À medida que o jogo avança e a quantidade de linhas aumenta, forma-se um desenho. A percentagem mínima para avançar de quadro (nível) é de 80%, com a agravante do tempo limite.

As criaturas hostis tomam as mais diversas formas. Por cenário há dois géneros distintos: as pequenas são as mais abundantes e susceptíveis de causar mais danos devido à sua mobilidade e rapidez. A criatura gigante é única mas dotada de armas perigosas capazes de surpreender os mais atentos.

O jogador tem acesso igualmente a diversas armas (laser), poderes suplementares: veloci-

dade, congelar os inimigos por um curto espaço de tempo, vidas, bónus na pontuação... enfim, os recursos habituais num jogo de acção.

"Volfield" é isto mesmo, um jogo de acção, simples e desprezível para os adeptos do estilo e em especial para os iniciados dos videojogos é um bom começo.

À parte isto, resta salientar que é o clássico "Quix" após um cirurgia da Taito.

Nome: "Volfield"

Género: Acção/Perícia

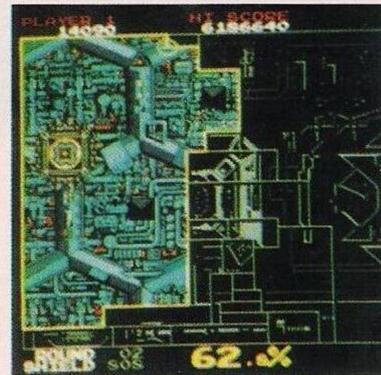
Gráficos: 67% - Animação: 65%

Som: 55% - Originalidade: 58%

Jogabilidade: 85% - Total: 71%

Versão: Amiga

P.V.P.: 3995\$00



"Volfield", simples...

O prezado leitor Nélcio remeteu uma carta "recheada" de dúvidas sobre uma das vertentes dos videojogos, as consolas.

Aqui vão algumas respostas, mas sugerimos uma confirmação posterior junto do revendedor e através dos folhetos informativos distribuídos pelo representante.

O termo "videojogos" designa todos os jogos visionados por um ecrã, habitualmente uma vulgar televisão ou um monitor.

O aparelho conhecido por vídeo, que permite a leitura/gravação de imagens, não é de forma alguma necessário à utilização das consolas e não há prova que estas máquinas danifi-

quem os televisores ou vídeos.

O preço da Master System II oscila os 25 000\$00 e os jogos entre os 6 e 10 mil escudos.

Trata-se de produtos fiáveis e as possibilidades de encontrar um cartucho (jogo) danificado é bastante reduzido.

Qualquer problema no entanto deve ser esclarecido no local de compra.

Os pontos de venda mais co-

muns são as lojas de brinquedos e clubes de vídeo.

Dito isto, passamos para os leitores que pretendem trocar "software" por correspondência.

Hugo Sérgio Monteiro, Largo da Matriz, 12 A, 7095 Alcáçovas, Márcio César Novalho, Quinta do Mato, Santa Maria, 235 Torres Novas.

Ambos são possuidores do Schneider Euro PC II com

"drive" de 3 1/2" e placa gráfica CGA.

Jorge Miguel Santos, Rua Ferreira de Castro, lote 5A, 2.º dtº, 2640 Mafra. Este último leitor é usuário de um Spectrum 48K.

Este leitor pretende adquirir jogos por correspondência para um compatível PC. As já citadas Metromédia e Portidata, trata-se de importadores e distribuidores, não vendem directamente ao consumidor.

Aconselhamos o prezado leitor a procurar melhor na área de residência. Sendo Viana do Castelo capital de distrito, deve estar fornecida com as últimas novidades.

SECÇÃO do LEITOR

147

Spectrum

"Ruff & Reddy" — Escrever DYLAN no ecrã inicial para obter vidas infinitas.

"Yogi's Great Escape" — Definir as teclas como I, C, E e Space (pela primeira vez),

"Dragon Ninja" — Poke 38918,0.

"Stormlord" — Poke 41178,144

"Operation Thunderbolt" — Escrever EFI na tabela da pontuação, no decorrer do jogo basta premir KEV para avançar um nível.

Commodore Amiga:

"Bomber Man" — Códigos de acesso aos níveis mais avançados: UAVKVORE, MUECLOVN, UAOVBWPE, MUECVWAR, UAHKBNZN, UKNZJJUK, UACCFVGRN, MUYEPMUH.

"Z-Out" — Premir G, J seguido de um número até 6 para avançar a acção até ao nível escolhido.

"Hudson Hawk" — Escrever SCIENCEFICTION na apresentação do jogo para ficar com vidas ilimitadas. Ao premir a função "Del", durante o jogo, avançamos um nível.

"Moktar" — Códigos de acesso: 6751, 2845, 3559, 1015.

"Toyota Celica" — No decorrer da corrida, carregar em CTRL e C para finalizar o trajecto.



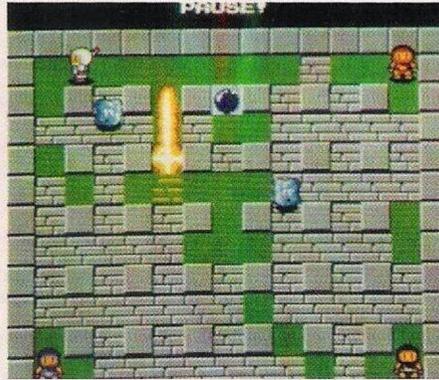
"Lemmings Data Disk" — Códigos de acesso aos cenários mais avançados (continuação):

RUDLCILMAQ, UDLC-AHUNAJ, DLCIHU-
UOAS, LCALTUDPAN,
B I M T W L L Q A Q,
CAHRTFLBBL, IHRT-
FLCCBE, LRTFLCAD-
BR.

Depois das dicas para o Kings Quest V, damos início a uma nova aventura, "Conquest of Camelot": Muitos cavaleiros perderam-se ou morreram na busca da taça roubada...

O jogo começa no interior do castelo. Uma vez no quarto vestimos a armadura ("get clothes") e apanhamos a bolsa que está pousada na mesa ("get purse"). Saímos deste cenário e entramos no jardim, onde encontramos a rainha, recolhemos a rosa e prosseguimos na direcção da casa do tesouro.

Entregamos a bolsa ao homem ("give purse") e ordenamos que



dinheiro guardado na bolsa ("give money").

Pouco tempo depois acender-se-á uma chama e surgirá uma imagem.

Voltamos à casa do tesouro e repetimos a cena anterior, só que desta vez o dinheiro é entregue ao outro símbolo.

Regressamos à casa do tesouro para encher a bolsa e saímos para a rua.

Encontramos o nosso cavalo e

uma mula já preparados para uma deliciosa e perigosa aventura. Montamos o cavalo ("mount horse") e seguimos para a esquerda, passando pelo portão.

Ao depararmos com um mapa, escolhemos "Glastonbury Tor". À nossa frente encontramos uma estátua protegida por uma pedra. Assim que avançamos, num salto rápido surge um duende a cantar e a pedir dinheiro. Chegamos perto dele e oferecemos algumas moedas.

Seguimos até encontrarmos um caçador, a quem damos uma moeda de ouro, perguntamos pelo paradeiro da taça ("ask for the grail") e este responderá que foi um gorila que a roubou, o qual a protege com pedras falantes. Pedimos a lança ("get spear") e, ao seguirmos para a esquerda, a mula foge com medo.

Continuando nessa direcção deparamos com três javalis (um de cada vez). O computador dá-nos a oportunidade de utilizar a lança do caçador. Com um pouco de perícia é possível matá-los a todos.

Nesta fase é aconselhável gravar o jogo, porque há perigo de vida.

Terminamos aqui, agradecendo aos leitores Carlos Nugas, André Costa, Bruno Carriço e Miguel Salvador da Silva pela sua colaboração nesta secção.



encha a bolsa de dinheiro de ouro, prata e cobre ("gold", "silver", "copper"). Depois de a recuperarmos ("get purse") entramos no quarto de Merlin, o mágico.

À direita abrimos o baú e recolhemos o que está no interior, ("open box", "get lodestone"), saímos e vamos à capela dos Dois Deuses.

Aqui vemos dois símbolos, ajoelhamo-nos junto de um "kneel") e entregamos todo o



EDIÇÃO EXCLUSIVA
PORTIDATA LDA.
FAX: 082 41 63 56



P.V.P. ACONSELHADO

Só tu podes derrotar o feiticeiro Morcar!



Torna-te um herói!



P.V.P. ACONSELHADO

