

COMPUTO MANIAS

ITALY 90

SPECTRUM

C64

AMIGA

Nº 10

PREÇO

150\$

JULHO

1990

REVISTA

MENSAL

MAPAS
&
SOLUÇÕES

CRITICAS
PARA:

SPECTRUM

C64

AMIGA



EDITORIAL

Cá estamos para mais um nº recheado de informação computomaniaca. Desta vez limitámo-nos a manter e a tentar melhorar o mais possível o nível gráfico, contudo não introduzimos qualquer inovação. E como já teve lugar no passado nº a revolução gráfica, no próximo é a vez da revolução crítica, que trás muitas surpresas para os possuidores dos computadores aqui apresentados. E como a COMPUTOMANIAS não pára, resolvemos realizar um inquerito para desencantar o que está bem e mal na revista. Assim, no acto da compra do exemplar de Agosto, alguns leitores vão ter acesso a um papel onde poderão responder através de cruces a diversas perguntas.

Por agora deliciem-se a ler a revista que foi feita por:

Pedro Corga (Av D António Correia de Sá nº 8 3º Dto - Queluz)

Jorge Domingos (R Virgílio Machado nº 3 2º Esq - Queluz)

Escreveu a máquina - Pedro Corga

CHARTS

- 1- VENDETTA (Spect, C64)
- 2- ITALY 1990 (Spect, Amig)
- 3- FIGHTER BOMBER (Sp, C64, Am)
- 4- TURRICAN (C64, Amig)
- 5- ELAX (Spect, Amig)
- 6- HAMMERFIST (Sp, C64, Am)
- 7- BLOODWYCH (Spect, Amig)
- 8- MANCHEST UTD (Sp, Am)
- 9- MYTH (Spect, C64, Amig)
- 10- CYBERBALL (Spect, Amig)

Pedro Claro (Av D António Correia de Sá nº 8 2º Esq)

Rui Braz (R Maximiano de Sousa nº 1º Esq - Mem Martins)

Fez a capa - Sónia Maair (pseudón)



GAME

INFORMÁTICA

COMPUTADORES

== SINCLAIR ==

ZX SPECTRUM 128K +2

ZX SPECTRUM 128K +2A

ZX SPECTRUM 128K +3

SINCLAIR PC 200

Sempre as últimas novidades em jogos para:

- SPECTRUM
- COMMODORE 64
- COMMODORE AMIGA
- IBM COMPATIVELIS

== COMMODORE ==

COMMODORE 64

COMMODORE AMIGA 500

COMMODORE AMIGA 2000

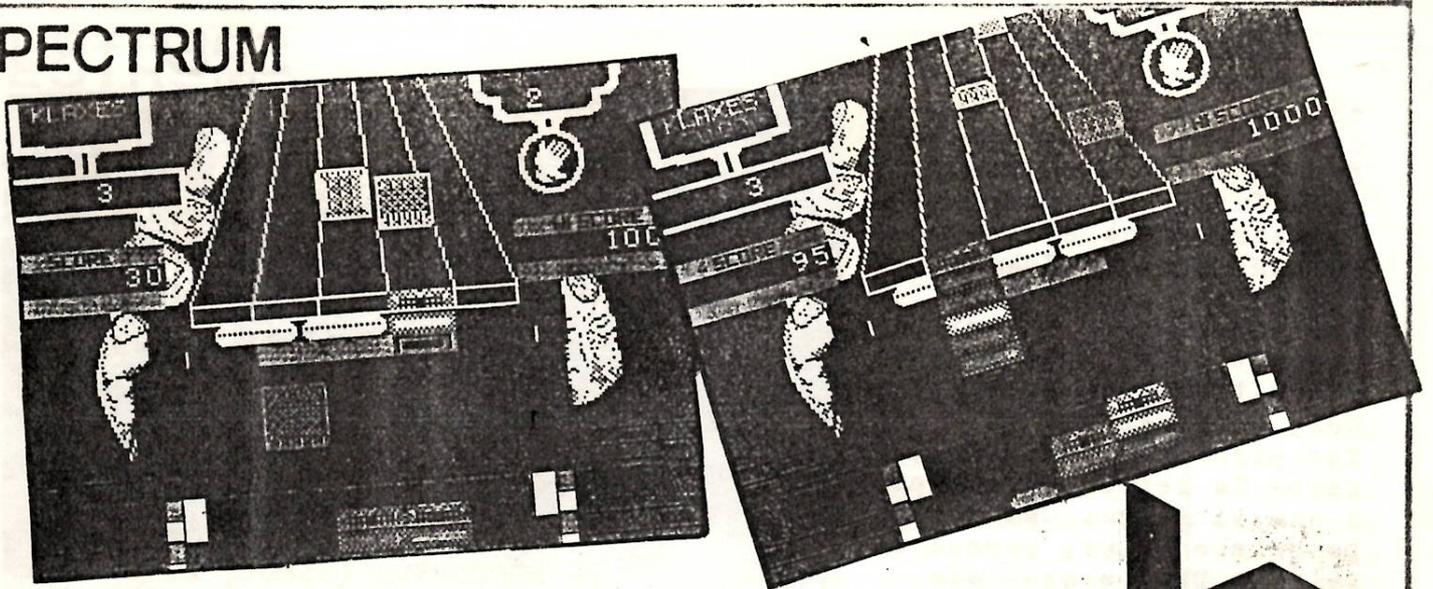


GAME INFORMÁTICA

Loja 1 - R. Elias Garcia, 362 D
C. Comercial Babilónia,
loja 70, Tel. 4921431
AMADORA

(Junto à estação da CP)

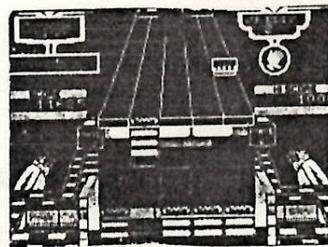
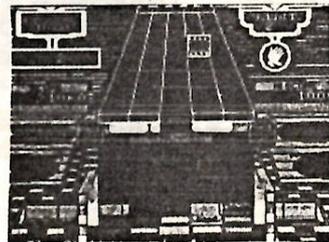
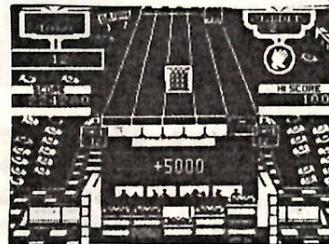
SPECTRUM



Aproveitando a puzzle-mania que por aí vai (Pipe mania, E-motion), a Tengen Demark deu-nos um programa que... ulalá! Klax é simplesmente brilhante. Justificando este lançamento como o jogo da década de 90, a TD trouxe-nos a sua melhor produção desde Hard Drivin*, Klax que de uma ideia simples proporciona bom divertimento. Vejamos como é o jogo: o objectivo é formar linhas de blocos da mesma cor, quer na vertical (50 pontos), na horizontal (1000 pontos) ou na diagonal (5000 pontos). E como o leitor é habilidoso, vai conseguir linhas de 4, que valem por 2 Klaxs, que são as faladas linhas de blocos (daí o nome do jogo - Klax). Quem não percebeu isto, basta deixar o jogo correr sozinho, depois da escolha de teclas, para que este ensine por si a jogar. Ao começar podemos escolher a "onda" por onde queremos começar, daí dependendo os bônus, as peças que podemos deixar cair e, é claro, a dificuldade, que se pode traduzir pelos pontos ou Klaxs perdidos em cada onda. Depois de escolhida a onda, são nos dadas informações sobre essa, bem como algumas pistas.

O jogo é intensamente colorido (não fosse o objectivo alinhar cores), com diversos painéis de informação, referentes a pontos, Klaxs, créditos, etc. Haverá ao principio uma certa dificuldade em jogar, que desaparecerá rapidamente.

Em conclusão: Klax é um excelente jogo, inspirado talvez em Tetris e em Coloris (Amiga). Pessoalmente,



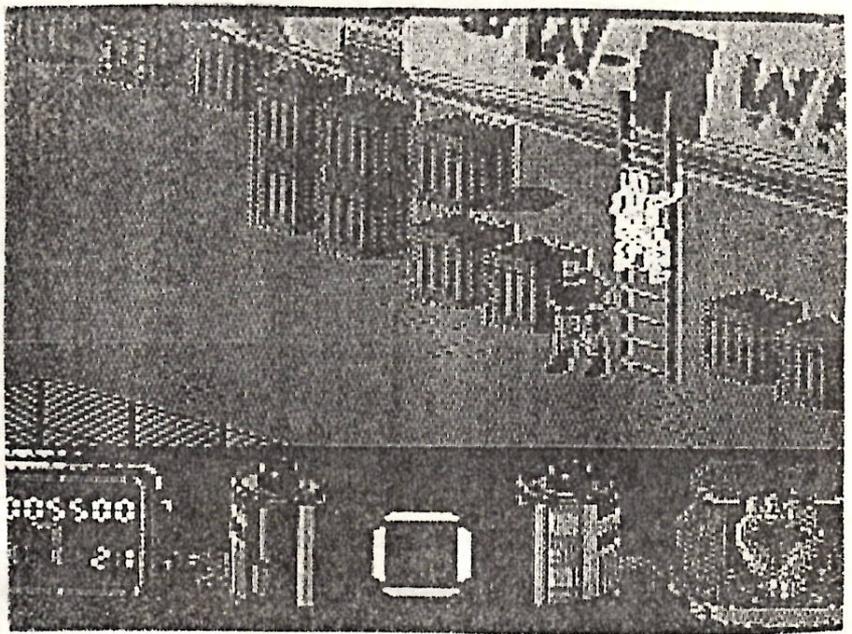
prefiro Tetris.

KLAX

RB

GRÁFICOS	84%
SOM	86%
JOGABILIDADE	91%
ORIGINALIDADE	87%
DURABILIDADE	90%
TOTAL	90%

Vietnam... ele havia lá estado. Era um militar excelente. Se havia algo a fazer, ele era o homem para o fazer. Os "rookies" idolatravam-no e a todas as suas acções. Usando tal perícia, conseguiu dismantelar uma quadrilha de contrabandistas de armas sitiados em Saigão. Mas, como sempre, os "peixes graúdos" escaparam às redes da lei e prepararam a sua vingança. Com o seu poder económico, passam a polícia para o seu lado, que passa a vigiar os seus movimentos. Entretanto, o seu irmão, um conhecido cientista, trabalha numa fórmula de combustível secreto. É então que o seu irmão e a sua sobrinha são raptados e a fórmula do combustível roubada. A polícia está subornada e considera-o o principal suspeito. Mas ele sabe todos os pormenores do crime. Sabe que foram os tais contrabandistas que raptaram o seu irmão e a sua sobrinha. Decide então investigar. Vai procurar objectos que provem a sua inocência junto da polícia, e que incriminem os contrabandistas junto da mesma. Conta apenas com uma hora, pois a mensagem de resgate exigindo uma soma avultada de dinheiro, especificava o local e a hora... faltavam apenas 60 minutos. Sem perder mais tempo dirige-te para o local onde o teu irmão trabalhava. Todo o local está repleto de inimigos. A princípio, vamos armados apenas de uma faca, mas, logo na primeira sala explorada, encontramos uma metralhadora e um pé-de-cabra, que te permite abrir caixas por ali espalhadas, que contém, por vezes, importantes objectos. Depois de utilizar e encontrar, como um colar que evidencia a presença da tua sobrinha ali, ou como a chave do carro, essencial à continuação da tua missão, segue, com a ajuda de um mapa e no teu Ferrari F40, para um campo de exército, também ele tomado pelos contrabandistas. Chegarás tarde. O teu irmão e a tua sobrinha já tinham sido levados. Encontras mais alguns objectos e um bilhete do teu irmão, dizendo que haviam sido levados para um aeropor



VENI

to. Agora já com uma bazuca... o que aconteceu? Notaste uma mudança. Há um canhão a mais que parece esperar por ti. Carrega a bazuca e destrói o canhão. Volta ao carro e percorre mais alguns quilómetros até chegares ao aeroporto. Aqui encontramos um hangar, um avião e mais um mistério a resolver... Esperam-te ainda mais alguns quilómetros e finalmente lá chegam a tempo o teu irmão, a tua sobrinha, a tua inocência e a cadela para os contrabandistas, para sempre!

Pois isto foi a conversa fiada, contando-vos a história e um pouco de desenrolar de Vendetta, que significa vingança. Mais um jogo da System 3 (Myth, estão lembrados?), que traz acção, terríveis "puzzles a resolver" e uma condução um pou-

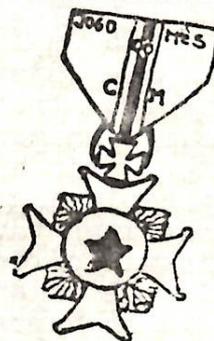
SPECTRUM

co desastrosa mas bem incluída no desenrolar da história. Não se trata de um mero jogo de "porrada-neles". Não! A System 3 criou um jogo, que não superando Myth (será difícil), proporciona bons puzzles para resolver: cada nível a pé, com gráficos tridimensionais e som fraquinho, e um mistério a resolver. Os objectos espalhados, mas não à vista, são a principal componente do jogo. Estes estão dentro de caixas, gavetas ou armários, em cima de mesas, nas paredes, ou mesmo armazenadas dentro de computadores. Existe também um video e cassetes de video, com uso óbvio. Eu cheguei até ao quinto nível, o terceiro a pé que é o aeroporto. Existem mais um outro a pé e outro de carro, que irão ainda exigir muito do jogador.

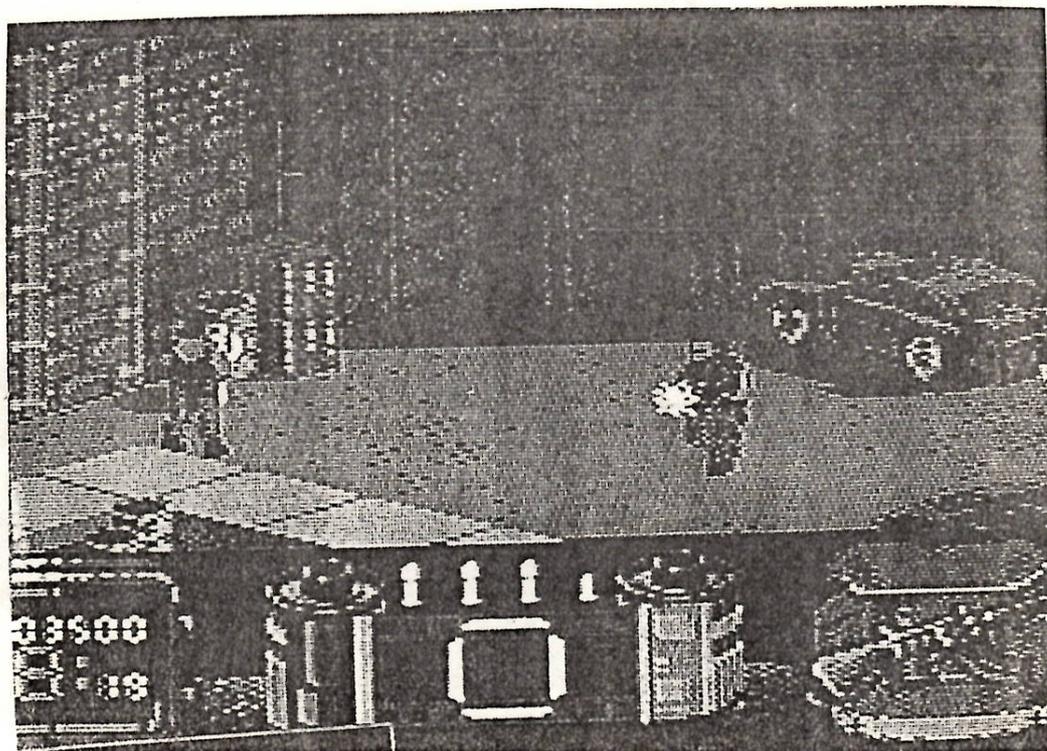
Um excelente jogo, não fosse ele da System 3, com uma parte controlando o boneco, brilhante, e outra conduzindo, não tão boa, mas que não consegue estragar o jogo. Corram a comprar!

RB

GRÁFICOS	89%
SOM	75%
JOGABILIDADE	86%
ORIGINALIDADE	93%
DURABILIDADE	92%
TOTAL	89%



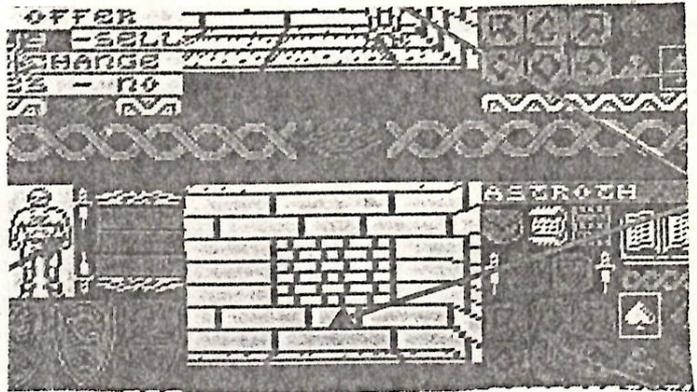
DETTA



BLOODWYCH

SPECTRUM

É costume entre aqueles de Trazere contar a mais antiga das lendas: Bloodwych. Diz a lenda que muitos séculos atrás, antes do avô do nosso avô ser criado, Trazere era governada pelos Bloodwych. Todos viviam em paz. Mas Zendick, um poderoso mago dominado pela ganância e pela ambição desmedida, conseguiu, depois de muito treinar as magias negras, derrotar os Bloodwych. Terramotos, estranhas chuvas de sangue tudo aconteceu então em Trazere.

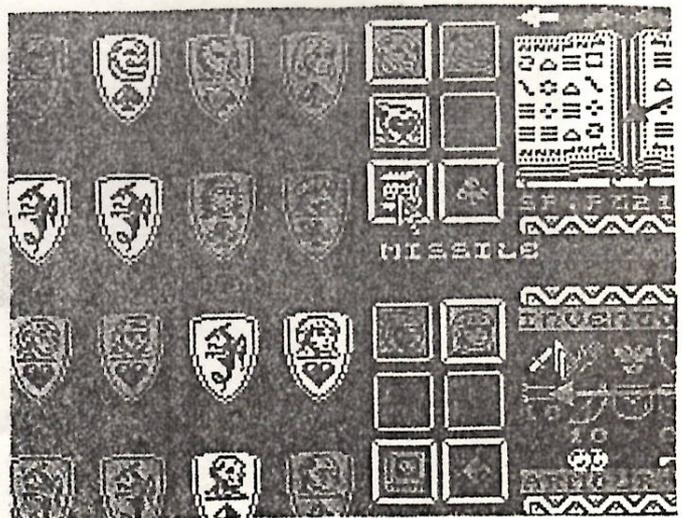


Mas os Bloodwych não estavam exterminados. Restavam 16 aventureiros, magos, assassinos. Quatro seriam escolhidos para tentar derrotar Zendick. Transformados em monstros pela magia negra de Zendick, encontraram muitos perigos criados também por Zendick... Assim é Bloodwych uma aventura de "role-playing", onde controlamos 4 guerreiros, magos, aventureiros ou assassinos (à escolha) através de corredores sem fim, em busca dos 4 cristais colocados em Treihadwyl, que permitiriam derrotar Zendick. Primeiro de tudo temos de escolher os nossos 4 homens através de um menu com os 16 homens disponíveis, que nos permite ainda saber diversos elementos sobre esses 16 homens (força, magias, objectos em seu poder, etc.). Escolhidos os 4, passamos à aventura. No écran do lado esquerdo temos o chefe de bando, a sua força, pontos de magia e vitalidade. Carregando sobre os escudos das personagens, aparece um novo menu, que nos permite, por meios de ícons, falar com outras personagens no jogo, dormir (o que restabelece a força, etc.) e em caso de quereremos retomar a nossa aventura, gravar a situação de jogo (aconselhável em situações mais avançadas do jogo). À esquerda, os ícons de movimento, inventário, feitiços, ataque e defesa. Inicialmente conhecemos poucos feitiços, mas aprenderemos progressivamente. Ao centro, a área de jogo. Existem portas que se abrem facilmente, outras não (e como!), escadas, salas de regeneração, etc. Podemos ainda mudar a ordem de marcha das personagens.

Som fraco, gráficos razoáveis, controlos sofrendo de elevada complexidade, mas apesar de tudo, uma excelente e durável aventura. A comprar por apreciadores do género.

RB

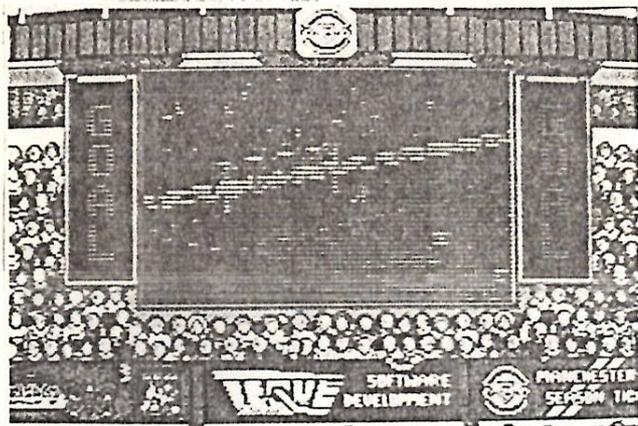
GRÁFICOS	80%
SOM	70%
JOGABILIDADE	78%
ORIGINALIDADE	91%
DURABILIDADE	93%
TOTAL	84%



SPECTRUM MANCHESTER UNITED FC

Prometeu, prometeu, acaba por de siludir: este jogo da Krisalis, editora de que eu nunca ouvi falar, é um exemplo claro de que o Commodore Amiga não é o Spectrum.

Devem estar lembrados da critica para este jogo no Amiga, na revista de mês passado: ótimo jogo, quer de "management" como de jogar realmente futebol. No Spectrum, tu de muda. Mas vejamos como é isto: o 1º defeito do jogo é o modo de carregamento. É que lá em Inglaterra, o jogo teve de ter pelo menos duas cassetes. Mas cá não! Tudo de seguida! Resultado: temos de andar de cá para lá com a fita cada vez que fazemos uma partida. Muito chato!



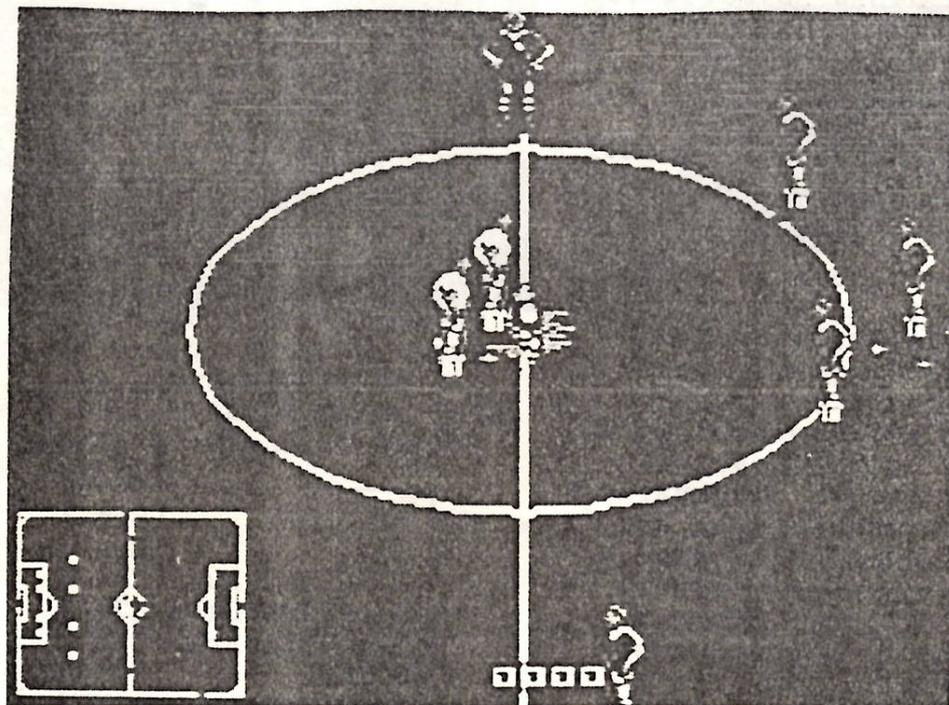
A parte de "management" está bastante boa, com excelentes gráficos (um futebolista) de fundo. Funciona por meio de ícons e podemos comprar e vender jogadores, ver o que os jornais dizem de nós, ver que jogadores estão punidos ou aleijados, etc. Quanto ao jogo "jogo": está péssimo! Os bonecos são horrosos, parece que não têm pernas. Rematar é um martírio e marcar golos... vão dar em doidos a tentar! O boneco só remata para onde está virado e o guarda-redes está em todas! Quase impossível!

Uma boa ideia esta de tentar jogar o papel de treinador com o de jogador, arruinada pelo péssimo (leia-se realmente péssimo!) futebol propriamente dito.

Veredicto final: Os possuidores do Amiga que o guardem, que nós cá preferimos o Emlyn Hughes International Soccer.

RB

GRÁFICOS	75%
SOM	n/a
JOGABILIDADE	47%
ORIGINALIDADE	78%
DURABILIDADE	63%
TOTAL	70%



CYBERBALL

SPECTRUM

No século XXI o futebol americano é tão duro que só robôs de "chapa grossa" e 5 metros de altura conseguem aguentar a grande violência do jogo. Um ou dois humanos controlam toda a equipa de um local seguro. Este é o fine enredo de Cyberball, um jogo que já aqui foi apresentado no Amiga e que agora vê a luz do dia no Spectrum 128K. É isso mesmo que ouviram, os donos de 48K vão ter que rícar a chuchar no dedo porque este jogo só cabe na memória dos 128K.

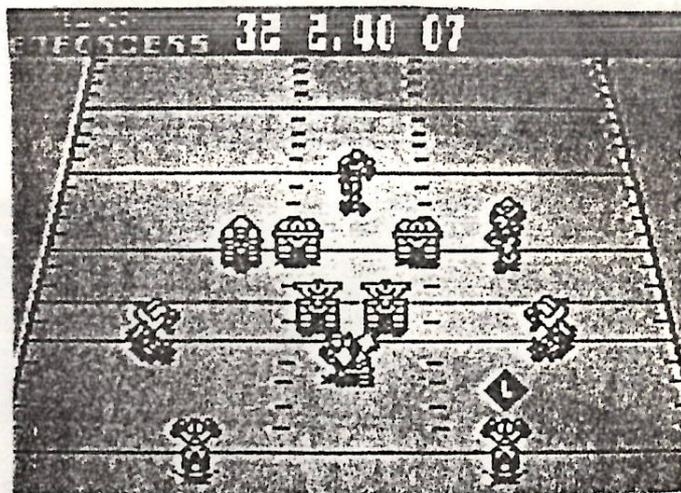
O objectivo é simples: levar a bola até à linha de golo do adversário. Bola essa que apresenta a particularidade de ser explosiva. Se não pontuarmos ou chegarmos à linha de golo em 4 jogadas, a bola explode e o adversário passa à defensiva com uma bola nova. Depois de redefinidas as teclas é nos a opção de escolher a nossa equipa de um conjunto de 6. Os nomes são bastante alusivos (Destruidores de Dallas, Assassinos de Los Angeles) e que demonstra o carácter violento do jogo.

No início do jogo a nossa equipa recebe o pontapé de saída. A equipa adversária trata de correr com as lagartas ao máximo para conseguir derrubar o nosso jogador, coisa que se afigura inevitável. Como temos a bola estamos a atacar e podemos escolher entre ataque de passe e ataque de corrida. Em qualquer um deles há uma grande quantidade de técnicas. Todas vêm acompanhadas por uma ilustração em que se mostra toda a actividade robótica. Depois de escolhida a técnica voltamos ao campo. A bola é passada para trás pelos robôs defensivos para um robô traseiro bipede e bastante veloz que é controlado por nós. Convém movimentar esta máquina para trás enquanto os da frente tentam deter os adversários. No campo aparecerão umas cruzes que são os locais para onde os robôs receptores estão a correr. Uma começará a brilhar. É nessa que devemos colocar a bola. Assim que a bola é lançada passamos a controlar os receptores e depois de apanhada a bola apenas temos de

correr para alcançar a linha e em que o rastilho da bola é reposto ou mais ambiciosamente para a linha de golo antes que algum adversário nos salte em cima. Quando estamos na defensiva podemos escolher entre defesa média, curta e longa e podemos controlar qualquer elemento da equipa com o único intuito de deter o adversário até a bola explodir. Ganhamos 6 pontos ao alcançarmos a linha de golo e 2 ao empurrarmos o adversário para a sua linha de golo. O jogo é jogado em 6 periodos de 2 min e 55 seg.

Um dos pontos negativos do jogo é a sua durabilidade. É surpreendente que uma equipa mesmo depois de espancada por 30 a 0 nos dêam os parabéns, um lugar nos scores e acabou-se. Mais nada! O jogo seria bem melhor com um campeonato. A ver antes de comprar.

JD



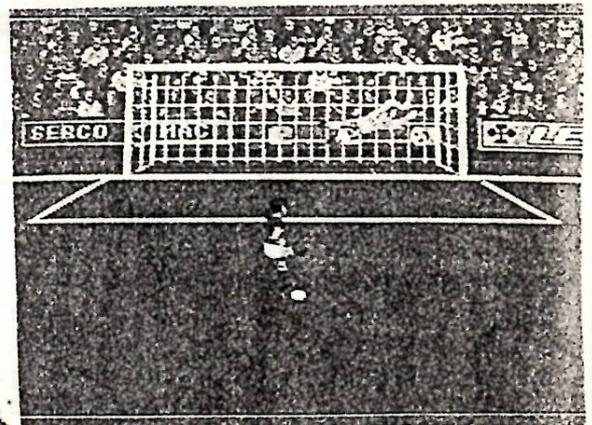
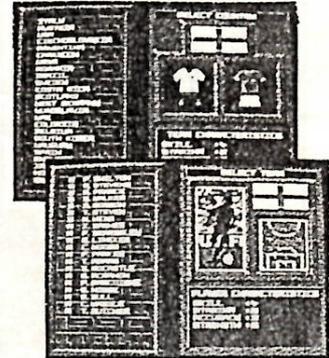
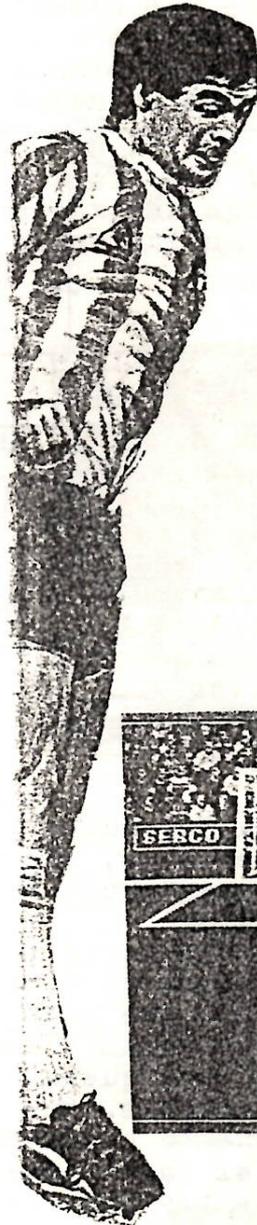
GRÁFICOS	86%
SOM	85%
JOGABILIDADE	79%
ORIGINALIDADE	87%
DURABILIDADE	65%
TOTAL	79%

ITALY 1990

Itália 1990 da US Gold é um dos muitos títulos futebolísticos que agora "nascem" por aí. Deixando outros títulos menos ligados ao Mundial (o que é que World Cup Soccer da Virgin tem a ver com o Mundial??), viramos as atenções para este jogo, este sim, ligado com Itália 1990 (telefax...?).

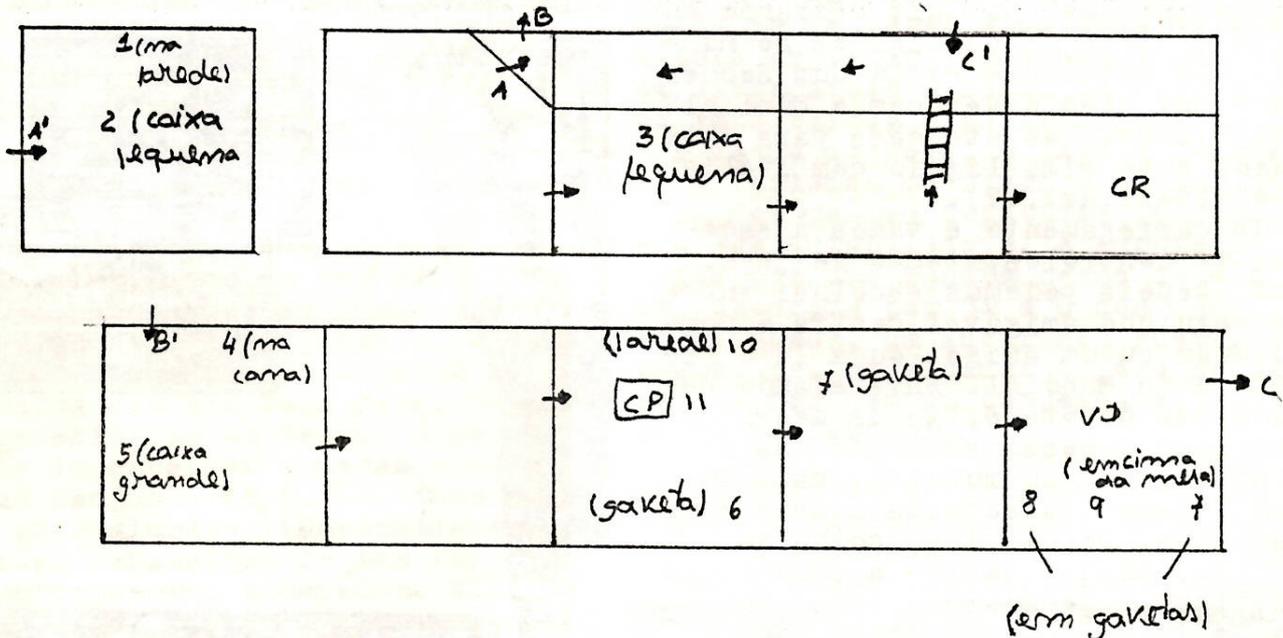
Um carregamento e vamos à escolha de controles, tempo de jogo, etc. Depois podemos escolher entre um joguinho amigável contra o computador ou um amigo, ou a luta frenética do Mundial. Enveredando pela última hipótese, temos agora de escolher a nossa selecção das 24 concorrentes ao mundial, cada uma com as suas características e equipamentos. Depois da escolha da equipa, há que montá-la através de tácticas e jogadores, estes com características (velocidade, força, etc.) diferentes. Informações são-nos dadas sobre o jogo a jogar, mais um carregamento e o jogo! Os bonecos são todos pretos (!); o campo verdinho (vá lá). Os bonecos embora pretos, todos eles são possíveis de distinguir, graças a umas setinhas pretas (também!?) indicando a maior o jogador que controlamos. O jogo é bastante rápido e os movimentos dos jogadores são bons. Existem feras, cantos, penalties, faltas para cartão amarelo e golos, cuja marcação depende da nossa habilidade, e a dos próprios jogadores em campo. Mais um carregamento e são apresentados os resultados e classificações, de novo a nossa equipa e depois... vamos vencer o mundial!

RB



GRÁFICOS	78%
SOM	n/a
JOGABILIDADE	87%
ORIGINALIDADE	60%
DURABILIDADE	71%
TOTAL	81%

VENDETTA



Vendetta é um jogo a 3D, muito difícil de representar em mapa, por isso vamos dar mais importância à parte escrita.

Começam em C, entrem na porta A e apanhem a metralhadora que está na parede 1 e o pé-de-cabra que está numa pequena caixa (2). Saiam e vão apanhar o alicate neutra pequena caixa (3) e subam as escadas. Entrem em B. Agora apanhem o colar na cama (4) e o carregador para a metralhadora que se encontra numa caixa normal (5). Avancem e apanhem o mapa na parede (6) e o livro na gaveta (7) que vos dirá para apanhar a diskette (8) e introduzi-la no computador (CP) que vos dará um símbolo (?). Agora apanhem as 2 cassetes de vídeo nas gavetas (10), a chave do carro em cima da mesa em frente do vídeo (VD) - 11 e saiam em C. Dirijam-se para o carro (C). Usem a chave para entrar (11) e o símbolo (9) para passarem ao próxi-

mo nível.

Fiquem à espera de mais mapas de Vendetta, aqui na COMPUTOMANI-AS.

RB

LEGENDA:

- 1- metralhadora
- 2- pé-de-cabra
- 3- alicate
- 4- colar
- 5- carregador
- 6- livro
- 7- cassete vídeo
- 8- diskette
- 9- chave carro
- 10- mapa
- 11- símbolo (?) para carro
- A- porta para A'
- B- porta para B'
- C- porta para C'

POKE MADNESS

-SPECTRUM-

HUMAN KILLING MACHINE

Prime as teclas G e O quando o jogo começar e, carregando em X terás transposto automaticamente um nível, prático não?

GHOULS & GHOSTS

Se não conseguires fazer nada neste jogo, não desesperes! Tecla Enter e as margens do ecrã ficarão azuis: não só ficarás com um ecrã mais bonito e dentro da moda como também desligaste o detector de colisões do teu personagem obtendo assim completa invulnerabilidade aos espíritos sobrenaturais que tanto assustam as nossas vidinhas neste jogo.

ROAD RUNNER

Quando o jogo tiver entrado, prime RTHB simultaneamente e obterás infinitos Road Runners. Se também primires WVKLO verás a sequência final.

-COMMODORE 64-

CABAL

Se no ecrã de entrada, carregando no botão de reset, fizeres o POKE 9905, 189 ou POKE 9173, 189 e recomeçares com SYS 2097 obterás vidas ilimitadas e granadas. Feliz matança!

DOMINATOR

Durante o nível 1 se te matares e teclares a barra de espaço enquanto a tua explode, o ecrã deverá rodar até ao fim do nível, mas poderás reentrar na acção em qualquer parte pressionando SHIFT, espaço e SHIFT novamente. No nível 2, 3 e 4 ao primires a barra de espaço a nave ficará invulnerável.

-COMMODORE AMIGA-

BATTLE SQUADRON

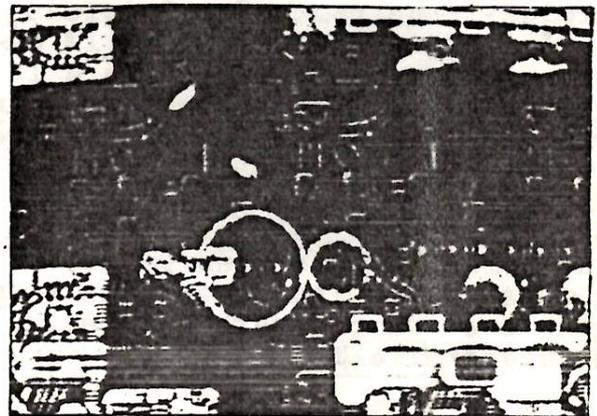
Tecla CASTOR durante o jogo e o ecrã começará a piscar verde, indicando que o "cheat mode" está operacional

BEVERLY HILLS COP

Se disparares enquanto passa a tabela dos High Scores e fores para a escolha de dificuldade teclando MELLIE terás acesso aos diferentes subjogos ou subníveis.

R-TYPE

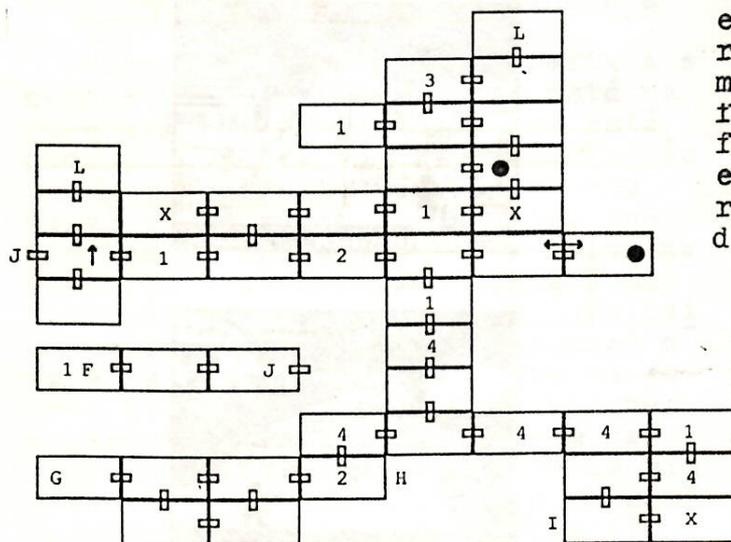
Escreve o teu nome como Sumita e estarás apto para jogares com vidas infinitas!



JUNGLE

Warrior

Comandando Keorg em busca da sua amada Susan, eis aqui a solução: no começo, Keorg deita um olhar de esperança a Susan, que, do outro lado do abismo, se encontra presa. Cabe-te a ti salvá-la. Vai para a direita e terás de passar o rio a nado ou através a ponte semi-destruída. Introduz-te na porta G e 2 écrans mais à direita encontrarás a 1ª cúpula sagrada que te entregará o 1º fragmento de pedra (no painel de informações, uma parte do Deus Dájaró mudará de cor). Retrocede Keorg até atingires os écrans iniciais para entrares pela porta A. Percorre um pequeno lago a nado e ao passares por duas portas ignora-as pois o importante é avançar para a direita até encontrar o feiticeiro.



Quando estiveres frente a frente com ele, serás atacado por bolas de fogo, mas graças ao fragmento de pedra, o feiticeiro começará a recuar e perderá a invulnerabilidade dos nossos disparos. Dispara contra ele até se desfazer numa nuvem de fumo. Apanha o seu amuleto. Recua um écran e entra na porta E. Entra na porta F situada depois de um lago. Anda 3 vezes para a direita (J) e deparar-te-ás com um fosso. Espera por uma bola de hidrogénio que sai do fosso e salta para a corda no momento adequado. Esta bola vai-te elevar até ao topo de uma pirâmide e depositar-te automaticamente junto de uma porta guardada por 2 estátuas (porta L). Dirige-te para a esquerda e recolhe um objecto que te dará imunidade momentânea e faz uso de diversos ascensores para baixar de piso até deparares com a 2ª cúpula sagrada que te dará o 2º fragmento de pedra. Vai para o piso situado abaixo e ignora o caminho para a esquerda, derrota o 2º feiticeiro e recupera o 2º amuleto. 3 écrans mais à esquerda encontra-se o 3º feiticeiro, mas como não tens um fragmento de pedra, ignora-o também e vai para baixo. Segue para a direita até chegares a um mortal rio de lava que só poderá ser transposto fazendo uso de uma bola de hidrogénio habilmente colocada. No outro extremo do rio encontra-se a 3ª cúpula sagrada que contém o 3º fragmento de pedra. Retrocedendo através de outra bola de hidrogénio volta até ao 3º feiticeiro. Derrota-o com o fragmento de pedra e obtém o seu amuleto pelo que se abrirá um alçapão situado à esquerda do rio de lava e que te dará acesso à zona mais recatada do território sagrado. Descendo através de escadas e avi

SPECTRUM

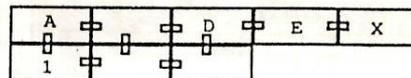
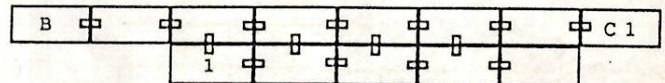
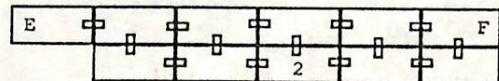
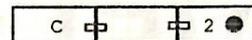
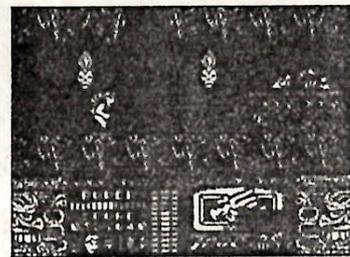
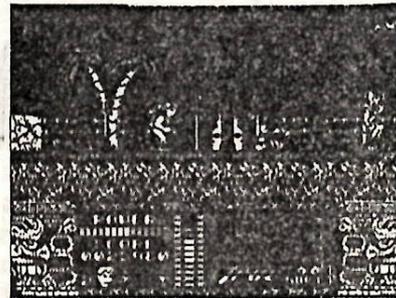
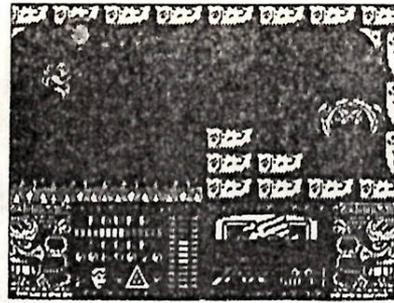
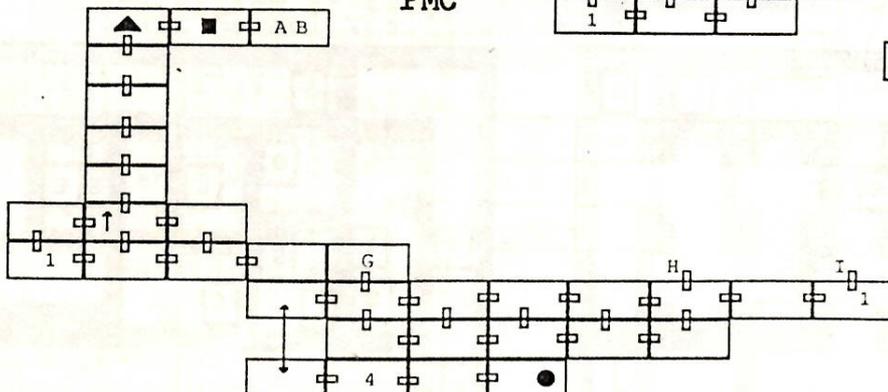


tando as armadilhas mortais, segue 4 écrans para baixo até chegares a uma bifurcação. Anda para a esquerda, vai para baixo e volta a ir para a esquerda, vai novamente para baixo e volta a ir pela esquerda 3 écrans. Entra pela porta G, vai para baixo, segue para a esquerda, baixa novamente e segue a toda

a força para a direita onde encontrarás o 4º fragmento de pedra que te permitirá preencher a pedra mágica de Deus Dájaró. Retrocede até à bifurcação e desta vez vái para a direita, desce, volta para a esquerda, desce novamente, vai outra vez para a esquerda, desce mais uma vez e vai para a direita onde derrotarás o último feiticeiro apanhando o último amuleto. Nada te impede de chegar ao coração do território e resgatar a tua amada Susan. Mas não te precipites pois ainda há muito perigo para passar. Dirige-te para a porta I e percorre o caminho necessário até chegares à porta G. Como possuis todos os amuletos, abrir-se-á uma porta situada um écran à esquerda e que te dará acesso ao coração do território sagrado. Estando muito perto do objectivo final, sobe um écran e vai para a esquerda para perto de um lago que solta bolas de hidrogénio. Agarra-te a uma delas e subirás 5 écrans, estacionando automaticamente junto ao poste onde Susan está presa.

Depois desta fatigante odisseia, eis a recompensa de Keorg, pelo simples facto de tocar no poste assistirás à cena final e descansar, finalmente, de tão fascinante aventura através da selva amazónica.

PMC



CITADEL

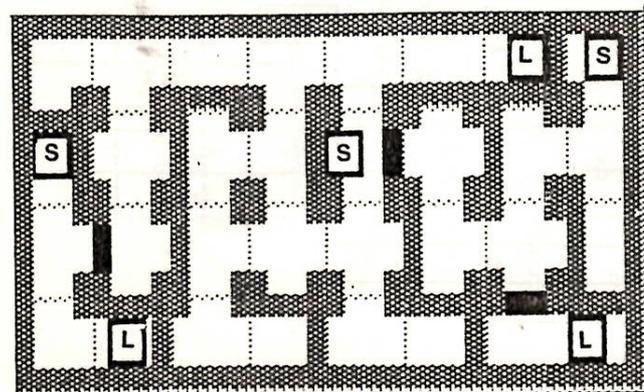
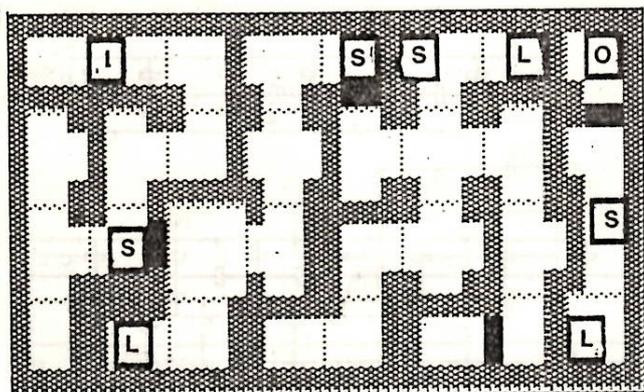
Citadel é um jogo para o C64 que conjuga tanto o tiro-neles com a estratégia e que por isso será conveniente pensar nos mapas aqui apresentados como um jogo de tabuleiro. Cada chapa no chão é um quadrado e todas as armadilhas reagem em termos de quadrados. As defesas serão abertas quando estivermos a dois quadrados de distância e o equipamento e interruptores quando estivermos a um quadrado, por isso é possível evitar armadilhas, estando do outro lado do corredor. Olhem para as luzes das armas estáticas; estas mostram a linha de fogo. Podemos capturar umas coisas que absorverão os impactos enquanto têm energia. Quando estiverem com falta deia, capturem outra. A primeira ficará hostil (não se mexam), enquanto que a outra ficará como a primeira destruindo a antiga. Fiquem com os mapas do 1º e 2º níveis e esperem por mais.

JD

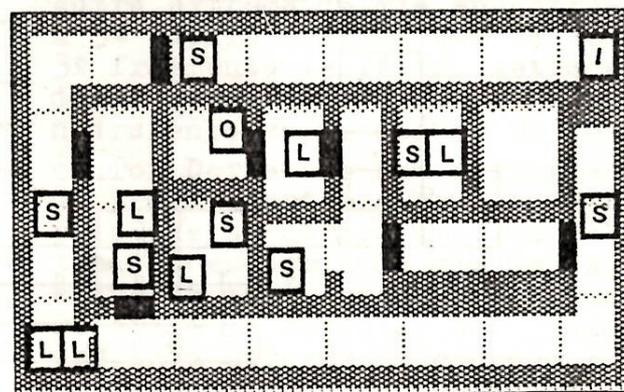
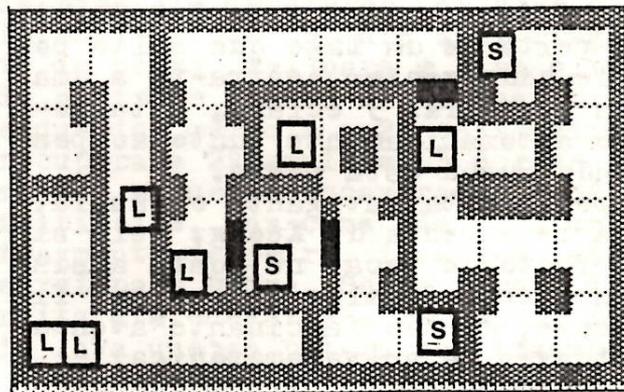
LEGENDA:

ENTRADA	I
SAÍDA	O
ARMA	-
ELEVADOR	L
INTERRUPTOR	S

NÍVEL 1



NÍVEL 2



T U R R I C A N

Turrican é um jogo produzido pela Rainbow Arts e que sai em primeiro lugar para o C64 seguindo-se brevemente as versões de Amiga e Spectrum.

Morgul, um tirano, controla todo um povo pelo medo. Aliás o ignóbil aumenta o seu poder com o medo dos outros, e, quanto mais poderoso fica, mais medo o povo sente. O povo no entanto decide combatê-lo. Não de forma directa, pois o seu medo é enorme. Os mais corajosos de todos (aqueles que se assustam com a própria sombra) constroem uma máquina desprovida de qualquer sentimento de medo - Turrican, o simpático robô que controlamos. Turrican vai empreender a sua tarefa de destruir Morgul através de 5 níveis, cada qual constituído por um número diferente de fases. Sendo um robô, Turrican não está limitado aos mantimentos humanos e pode, por exemplo, transformar-se num giroscópio que atravessa ferro e pedra.

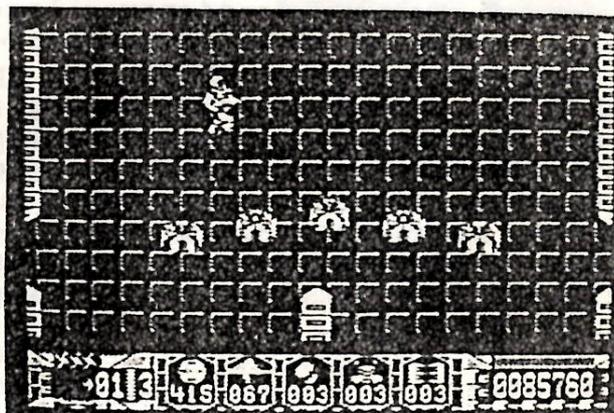
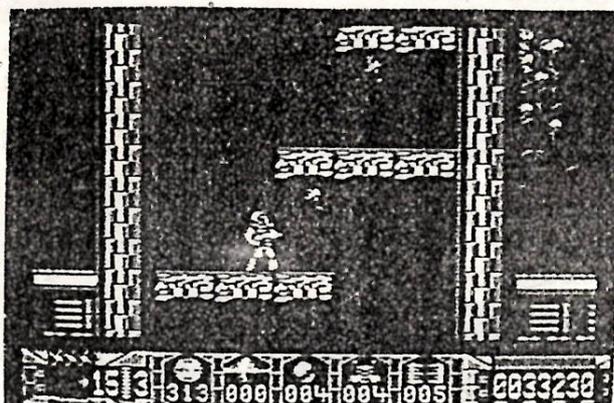
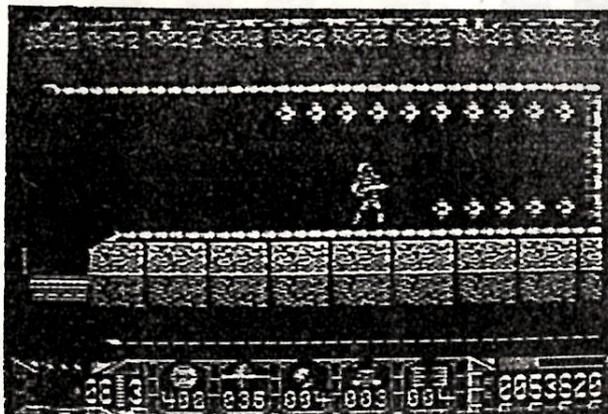
Gráficamente Turrican é magnífico desde os inimigos até à maneira como é reformado, átomo por átomo.

A jogabilidade é óptima tal como a durabilidade. Temos 20 vidas e armamento de vários tipos.

Talvez pensem que se vai repetir a história de Dan Dare III, que o jogo é muito fácil. Pois enganam-se completamente! Até conseguirem chegar ao fim do 5º nível e destruir Morgul vão ficar semanas ou mesmo meses agarrados ao vosso C64.

Depois de tudo isto só me resta dizer que Turrican é excelente e que nenhum computomaniaco (pessoa que lê a COMPUTOMANIAS) deve perdê-lo. É espectacular!!

JD



GRÁFICOS	93%
SOM	90%
JOGABILIDADE	95%
DURABILIDADE	95%
ORIGINALIDADE	94%
TOTAL	93%

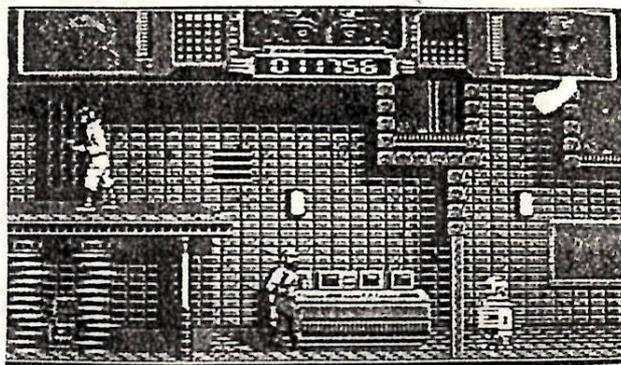
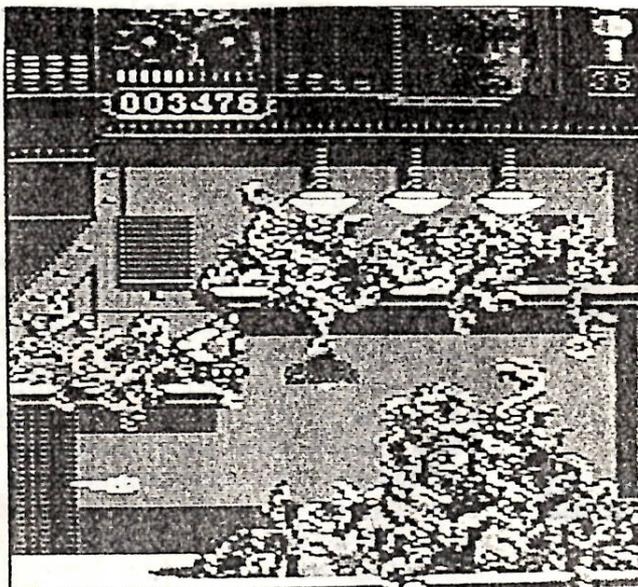
HAMMERFIST

Pelos rapazes da Vivid Image, no futuro o mundo será dominado pelo "mestre" e os seus hologramas.

Quando o mestre estava a tirar uma soneca e o robô responsável pela máquina de hologramas foi comprar uma lata de óleo fresca, a máquina de hologramas emperrou. Dois hologramas estavam a ser produzidos e ficaram unidos num só. Nada contentes decidem destruir o complexo até dar umas bofetadas no mestre. O complexo é constituído por 128 ecrãs todos cheios de técnicas e robôs programados para defesa. Estes desgraçados atacam constantemente os nossos heróis, tirando a sua energia enquanto estes tentam esmagar os computadores para ver se as portas abrem. Ter 2 pessoas num corpo pode dar jeito em certas alturas. Quando é preciso saltar e fugir, Metalisis é a indicada.

Quando a coisa fica feia é preciso utilizar a pessoa mais feia - Hammerfist, um homem possuidor de um punho de ferro e de disparos laser (limitados). Os robôs e os técnicos deixam para trás bônus que apanhados fornecem energia e munições (não apanhem e vão ver como o mestre fica chateado). Uma pessoa pode morrer ficando apenas uma a lutar (a outra recuperará lentamente). Quando os dois perdem a energia e deixam simplesmente de existir (game over).

Um dos (poucos) pontos negativos de Hammerfist é a sua complexidade de controlo (chegam-se a usar 3 vezes o botão de disparar) que pode ser ultrapassada com um pouco de prática. Outro ponto é a necessidade de apanhar energia, o que demora um pouco o jogo. Durante a entrada e do jogo em si, Hammerfist é acompanhado por um magnífico som que incentiva o jogador a jogar, jogar, jogar...



Hammerfist é sem dúvida um excelente jogo, tanto a nível de gráficos como a nível de som. A comprar.

JD

GRÁFICOS	90%
SOM	83%
JOGABILIDADE	84%
ORIGINALIDADE	84%
DURABILIDADE	83%
TOTAL	85%

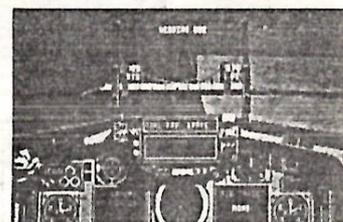
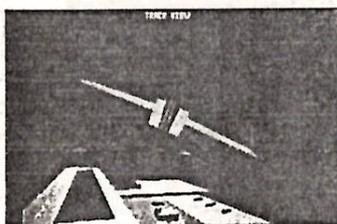
BOMBER FIGHTER

Prepara-te para o melhor simulador de vôo jamais visto. Entra num mundo de 3 dimensões como nunca viste antes! Fighter Bomber traz-te o futuro da simulação a 3 dimensões, agora!

Este é o slogan principal de Fighter Bomber, um excelente simulador de vôo. Slogan esse que não é nada exagerado. Depois de um primeiro carregamento, surge-nos a escolha dos aviões, todos com magnificas imagens digitalizadas, entre os quais se encontram o F-15 e o F5E - TIGER II. Depois da escolha, mais um carregamento. Desta vez temos de escolher a missão, entre as quais se encontra o free-flight, essencial para deixar a verdura da iniciação e ficar mais mais maduro a fim de fazer cair outros maduros, os treinos e as várias missões táticas, estratégicas e ofensivas. Depois da escolha, mais um carregamento. Desta vez é a sério. Lá nos encontramos em frente do cockpit do avião e com a possibilidade de ter acesso a 10 vistas diferentes (algumas acessíveis pelas letras F's). Evidentemente, só é possível tirar o máximo proveito deste simulador com o manual à mão. É-nos completamente impossível indicar todas as opções possíveis, embora já tenhamos incluído uma achega bastante alargada na COMPUTOMANIAS nº 9.

Fighter Bomber dispõe de excelentes gráficos (vejam a fineza de requintes no cockpit) e de um jogo som. O único senão talvez seja o modo de carregamento (mais de 15 minutos), única maneira de fazer um jogo com estes gráficos para C64.

Um jogo completamente imprescindível



para os apreciadores de simuladores de vôo e maníacos de aviões em geral. Quem não comprar é um pneu de avião furado, pois um jogo destes só aparece uma vez em 10 anos. Bem, talvez uma vez num ano. Pensando melhor uma vez em cada seis meses e estamos conversados!

JD

GRÁFICOS	95%
SOM	90%
JOGABILIDADE	89%
ORIGINALIDADE	91%
DURABILIDADE	93%
TOTAL	92%

BLOODWYCH

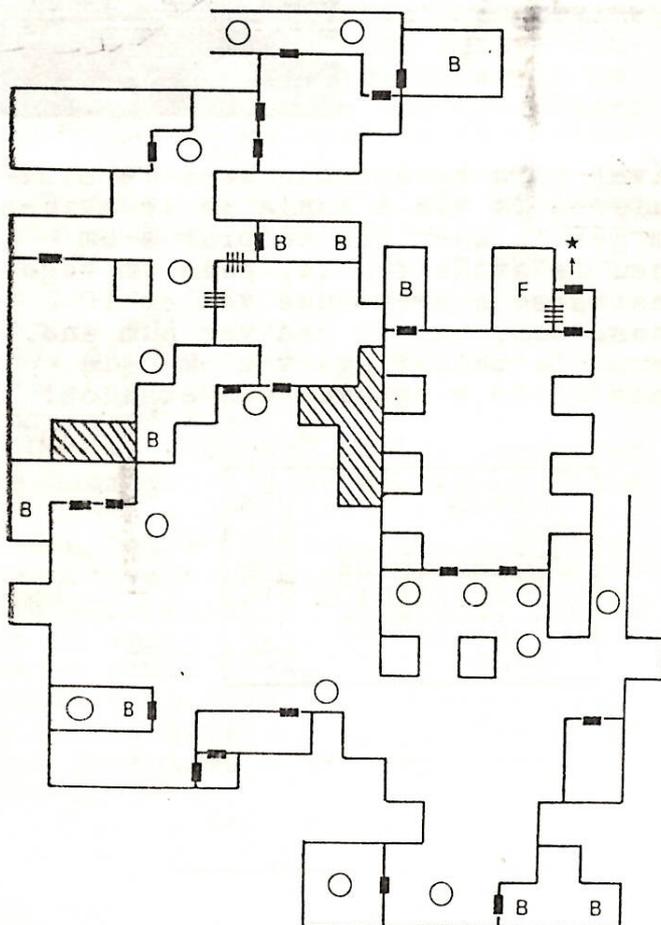
As nossas primeiras prioridades serão apanhar comida e dinheiro. Vão pelo nível A, recrutando todos os que encontrarem. Quando tiverem o saco cheio, esvaziem-no na entrada para a masmorra B. Quando recrutarem um homem, levem-no a um quarto, dispersem-no, vão-se embora e fechem a porta deixando-o lá dentro. Quando tiverem bastantes homens fechados, vão lá dentro e escolham as melhores armas. Se se encontrarem contra um adversário superior, não tenham medo de correr. Vão directos a um quarto e fechem a porta. Uma vez lá dentro, descansam e preparam um plano de acção. Há bastantes hipóteses do monstro se ter ido embora, mas é melhor prevenir que remediar.

JD

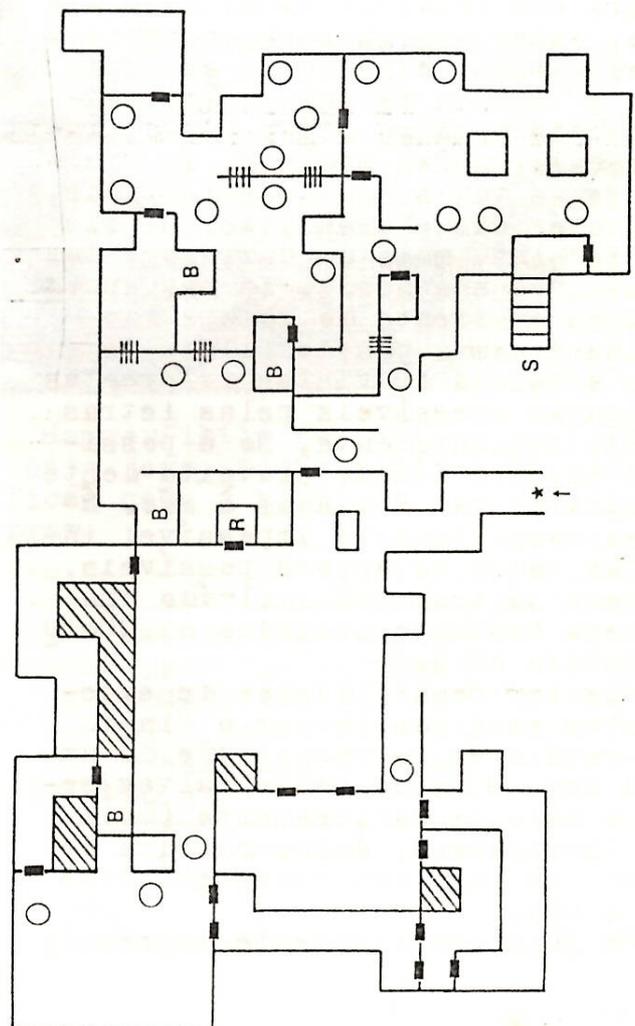
Legenda:

- B- cama
- R- sala de rejuvenescimento
- F- comida
- S- escadas
- - porta
- - pilar
- ≡ - portão de ferro

NÍVEL 1



NÍVEL 2



AMIGA

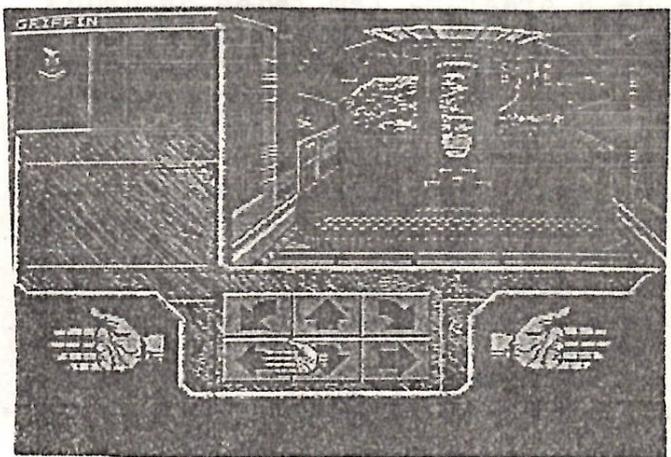
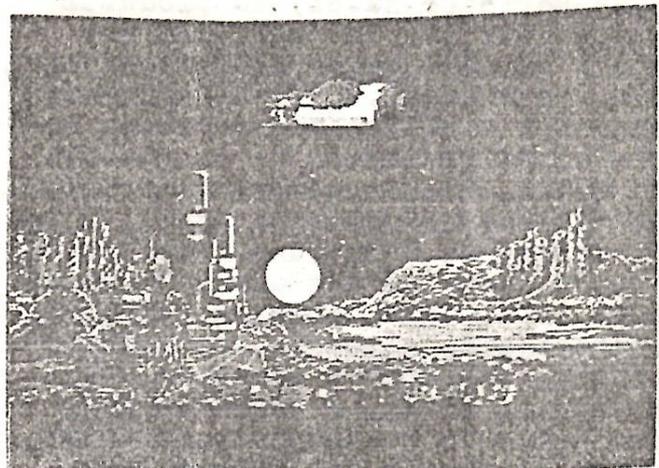
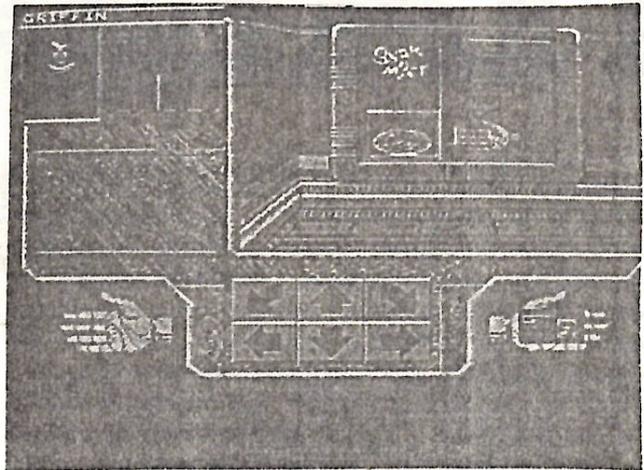
XENOMORPH

Xenomorph é uma produção da Pandora para o Amiga e que conta a seguinte história: um membro da Mombassa Oak, uma nave espacial, depois de voltar de uma missão de investigação de 2 anos, descobre que o resto da tripulação foi morta por uma avaria do computador deixando-o a ele como único sobrevivente. Para complicar a vida a este desgraçado todo o sistema de navegação espacial foi despromovido a lixo espacial deixando a Mombassa Oak à deriva no espaço. Mantendo o sangue frio este corajoso homem consegue tomar o comando manual da nave e dirigir-se para a plataforma mineira mais próxima. Ao aterrar, Griffin (é este o nome do sobrevivente) inspecciona o local e descobre, com surpresa, que não há vestígios de vida humana. O que teria acontecido na plataforma Atergatis? Se pensam que os computadores decidiram tomar conta do mundo enganam-se. O problema na plataforma é outro: alienígenas não gostaram dos humanos e apoderaram-se da plataforma, eliminando-os.

Xenomorph é uma aventura gráfica em que controlamos o solitário Griffin que tem como sua missão reparar a sua nave entrando na plataforma mineira para encontrar e substituir os chips do computador da nave. Há ainda bidons de gasolina a encontrar e alienígenas assassinos. Começamos com nada mais que um cartão de crédito para comida, mas podemos encontrar armas e outras coisas. É necessário estar de olho nos níveis de radiação. O sentimento de solidão no jogo é completo até aos ataques dos alienígenas que podem resultar num choque.

Os gráficos são bastante bons tal como o som. O ponto forte do jogo é a sua alta jogabilidade e durabilidade que garantem que voltaremos sempre a tentar de novo. Um bom jogo a comprar.

JD



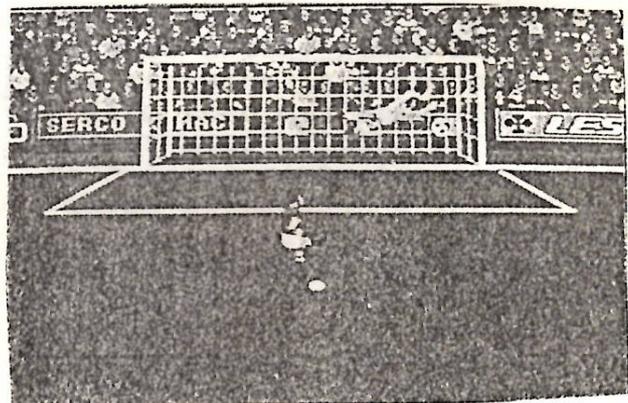
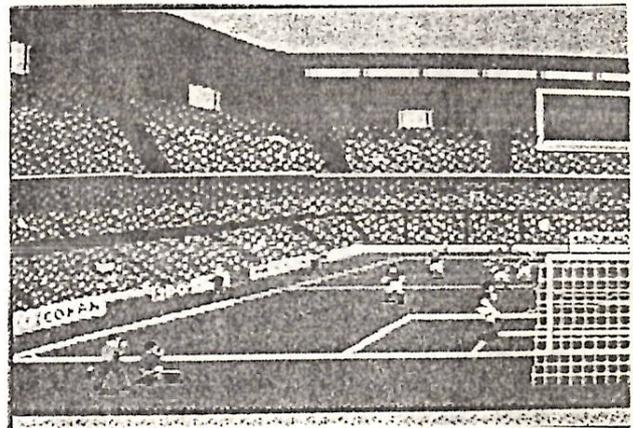
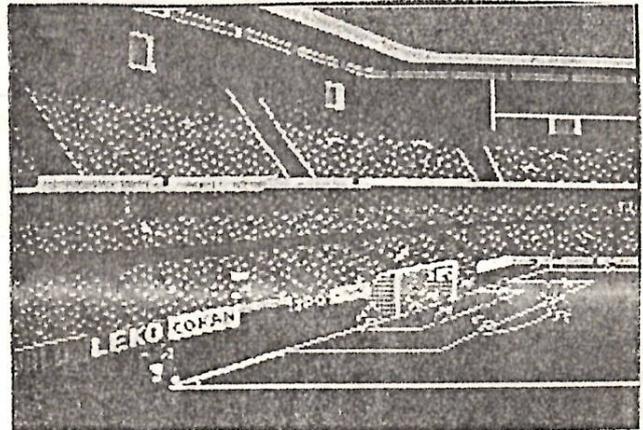
GRAFICOS	86%
SOM	84%
JOGABILIDADE	91%
ORIGINALIDADE	90%
DURABILIDADE	91%
TOTAL	90%

ITALY 1990

Com o mundial de Itália já a correr (e a surpreender), as casas de software deitam mãos à obra e preparam os seus jogos. A Code Masters tentou a sua sorte mas só conseguiu uma grande tralha que tem o menor índice de jogabilidade de sempre (e que apesar de tudo está a ser um dos jogos mais vendidos em Inglaterra). A US Gold teve mais sorte (e saber) ao produzir Italy 1990, um dos melhores (se não o melhor) jogos de futebol alusivo ao mundial. O jogo deixa-nos escolher a equipa que queremos entre as 24 presentes no Campeonato do Mundo, dá-nos o seu historial, permite-nos escolher o nível, a velocidade, as formações e muitas outras coisas. Dá-nos ainda uma exaustiva informação sobre os estádios (capacidade, situação, características), emblemas e cores de cada equipa... Aliás, o jogo tem mais menus que um restaurante francês! A perfeição nos detalhes é tanta que o programa tem todos os dados do jogador, podendo-se notar diferenças quando estamos a comandar um certo jogador. A apresentação do jogo não é estranha, mas podia levar certos desatentos a pensar que se tinham enganado no nome da editora!!! É que Italy 1990 apresenta-se como se fosse uma transmissão televisiva (algo em que a Cinemaware se especializou). A grande inovação do jogo é que se pode observar o desenrolar dos acontecimentos de diferentes locais do estádio (tal como na TV). Existem até ecrãs especiais para os penalties e pontapés de baliza!

Em jeito de conclusão: Italy 1990 é um jogo a não perder para os apreciadores de futebol pois tem gráficos espectaculares e é bastante agradável de se jogar.

JD



GRÁFICOS	91%
SOM	80%
JOGABILIDADE	92%
ORIGINALIDADE	90%
DURABILIDADE	80%
TOTAL	90%

CASA

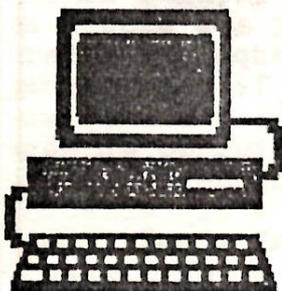
CANU

CC QUELUZ LOJA C2 JUNTO À ESTAÇÃO

LIVRARIA/PAPELARIA

- LIVROS ESCOLARES
- JORNAIS E REVISTAS
- BRINDES
- TODA A ESPÉCIE DE MATERIAL DE PINTURA

• TAMBÉM AQUI PODES ENCONTRAR A TUA COMPUTOMANIAS



C.M. CORREIA

INFORMATICA

IMPORTADORES-ARMAZENISTAS

COMMODORE

AMIGA 500/2000

PC'S / XT'S / AT'S

SERV.COM.AV.CIDADE LONDRES

LOTE 70/B 2735 CACEM

TEL. 9188674 FAX 9141413

LOJA-AV.ANTONIO ENES, 31

C.COM.QUELUZ L.J.D-7

2745 QUELUZ

TEL. 4358107

ARCADES

WORLD GRAND - PRIX

Falamos desta vez de um dos jogos mais realistas, em termos gerais, do que é uma corrida de motociclismo. A última "coin-op", produzida pela Taito, em que nos é apresentada uma espectacular perspectiva de corridas de motos, dando-nos a visão de jogo no lugar do próprio piloto, vai com certeza para os hits das máquinas de jogos proporcionando uns minutos de divertimento entre os apreciadores desta modalidade.

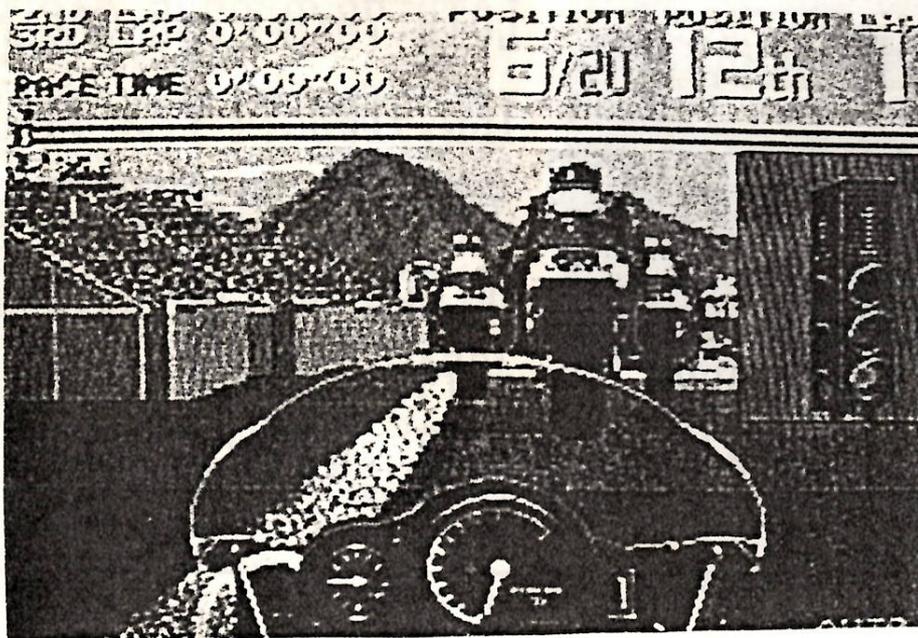
Neste espectacular simulador existem 5 pistas para percorrer e o objectivo é simplesmente acabar cada uma delas numa boa posição, fazendo um bom tempo para continuar a jogar. Os gráficos, como já foi referido, estão apenas fabulosos e a rapidez de jogo é muito boa, tendo alguns efeitos que não poderiam passar despercebidos: por exemplo quando nos deparamos com uma curva, o horizonte roda conforme viramos a moto, simulando uma cena destas cor-

ridas com um realismo praticamente perfeito.

World Grand Prix é excitante e muito rápido (ainda mais rápido que o Super Monaco GP), e é facilmente a arcade de motos mais realista até hoje visto. Se és um fã de motos, prepara-te então para participar num dos jogos mais jogáveis no capítulo das corridas,

PMC

GRÁFICOS	89%
SOM	87%
JOGABILIDADE	93%
ORIGINALIDADE	85%
DURABILIDADE	85%
TOTAL	90%

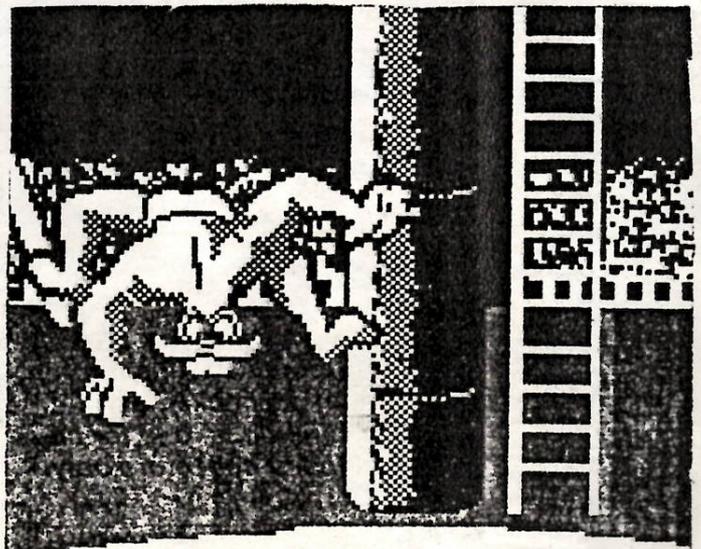


PREVISÕES

Cá estamos mais uma vez para anunciar os jogos de maior destaque que vão aparecer nos próximos meses e, olhando para a bola de cristal eis o que vemos: lembram-se de Kick off, um jogo de futebol que alcançou sucesso no Amiga, mas não nos restantes computadores? Eis que aparece a sua continuação, desta vez podem ser escolhidas equipas do actual Campeonato do Mundo e os seus respectivos jogadores. Outro jogo de administração futebolística Football Manager World Cup Edition que vem da Addictive e que vai dar que falar. Finalizamos o capítulo dos jogos de futebol com um jogo cujo nome ainda não está definido, mas que em princípio será Adidas World Championship que ainda está na sua fase de construção e também com o European Superleague que já estará baseado no próximo Campeonato da Europa. Indo de seguida para a secção dos jogos de aventura, merecem destaque 3 jogos: Escape from the planet of the Robot Monsters, da Demark e já previsto noutra edição da COMPUTOMANIAS; Back to the Future 2 em que esperamos ter mais sucesso que o seu antecessor e ainda... Senda Salvage que vindo de Espanha promete muito. Fiendish Freddy's Big Top of Fun, da Mindscape é outro dos jogos que se espera atentamente, grantindo bastante diversão e muito circo. Desta vez a Microprose contribui com um jogo de artes marciais e de combates um-a-um, de seu nome Oriental Games. Shadow Warriors será apenas mais um jogo de luta ou terá algo mais? Vamos ver. Da Espanha vem mais um jogo. Desta vez é Angel Nieto, conhecido corredor de motociclismo. Dessa modalidade fala-nos também o jogo The Cycles proveniente da produtora americana Accolade. Muita acção e rapidez tem o jogo Ice Breaker e como conselho não o percam, pois ele já vai conquistando os "tops" do país vizinho. Fala-

do agora de estratégia: vem aí Vikings da Challenge Software que também vai dar que falar, e pensar. Lembram-se de Laser Squad? Pois a Esquadra Laser voltou com a sua expansão. Curiosamente se depois de sair o Expansion Kit 2 é que vai sair o primeiro, mas sempre com a qualidade que Laser Squad nos habituou. Dynasty Wars que teve algum sucesso em computadores da pesada, vai também sair para Spectrum brevemente. Sir Wood irá seguir as passadas de Sir Fred ou terá algo mais para contar? Para finalizar: Mad Mix Game 2 vai apresentar em 3 dimensões o já velho jogo Mad Mix e já se sente um cheirinho a acção. E desta vez é tudo o que temos a dizer em matéria de jogos. Não percam a próxima COMPUTOMANIAS e não deixem de ser computomaníacos!

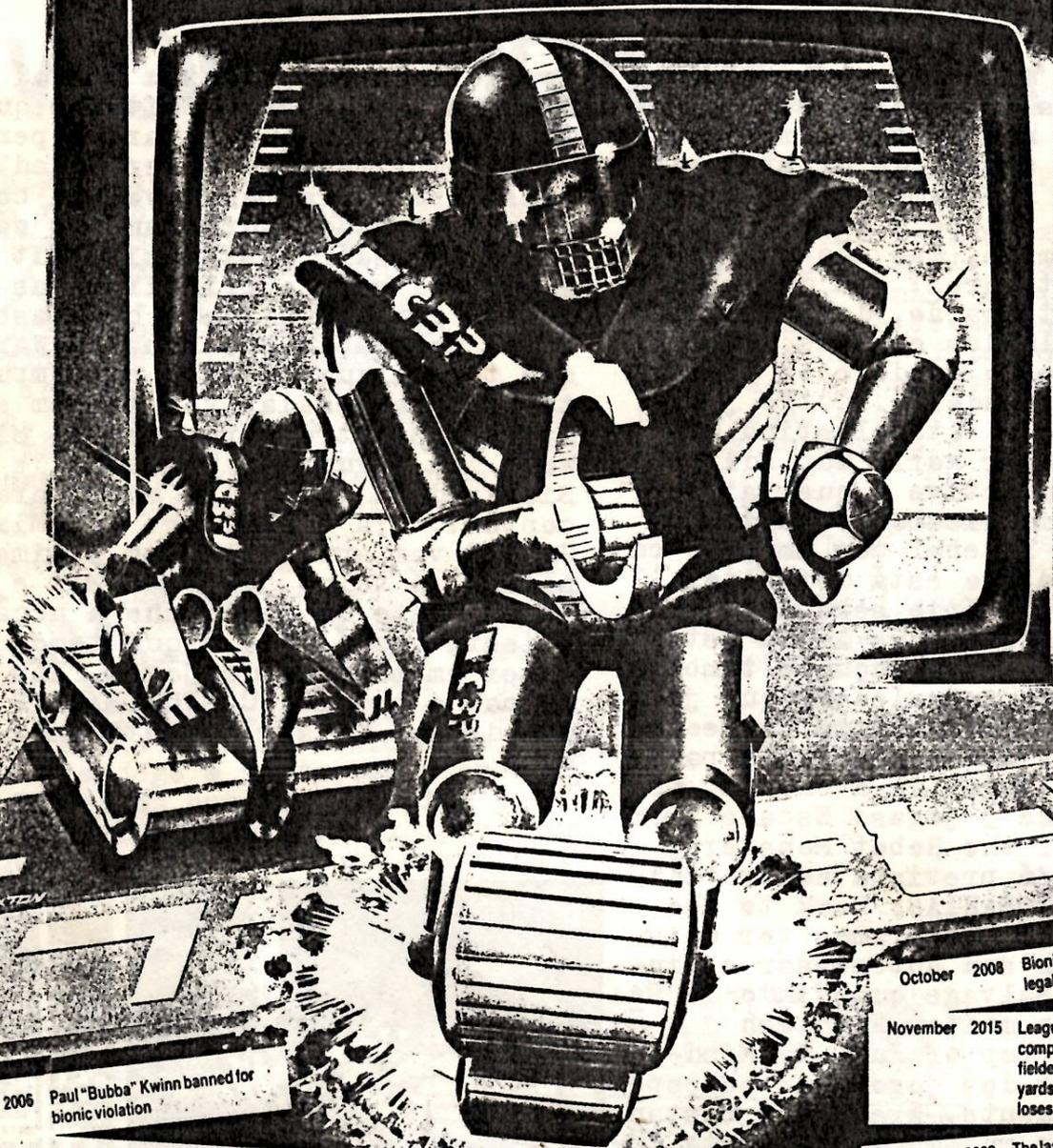
PMC



VERVET

CYBERBALL™

TM



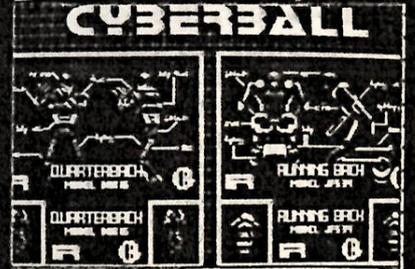
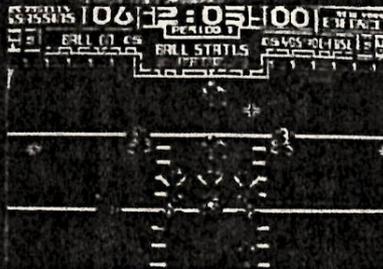
October 2006 Paul "Bubba" Kwinn banned for bionic violation

September 2008 Random bionic testing enforced

October 2008 Bionically repaired players take legal action

November 2015 League office disbanded, first completely cybernetic player fielded. Model ST32 gains 382 yards rushing in its first game, but loses an arm in the process.

January 2022 The last human to play the game, Dave "Rocket" Ralston decapitated by a face-masking violation



Programmed by: Quixel

© 1989 TENGEN INC. All Rights Reserved. Tengen Inc. Licensed by Domark Ltd.

Atari ST Screenshots

TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions.

DOMARK

Published by DOMARK LTD, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR Tel: 01-780 2224

Available on: IBM PC, Atari ST, Amiga, Commodore 64, Cassette & Disk, Amstrad Cassette & Disk, Spectrum + 3, Spectrum 48/128