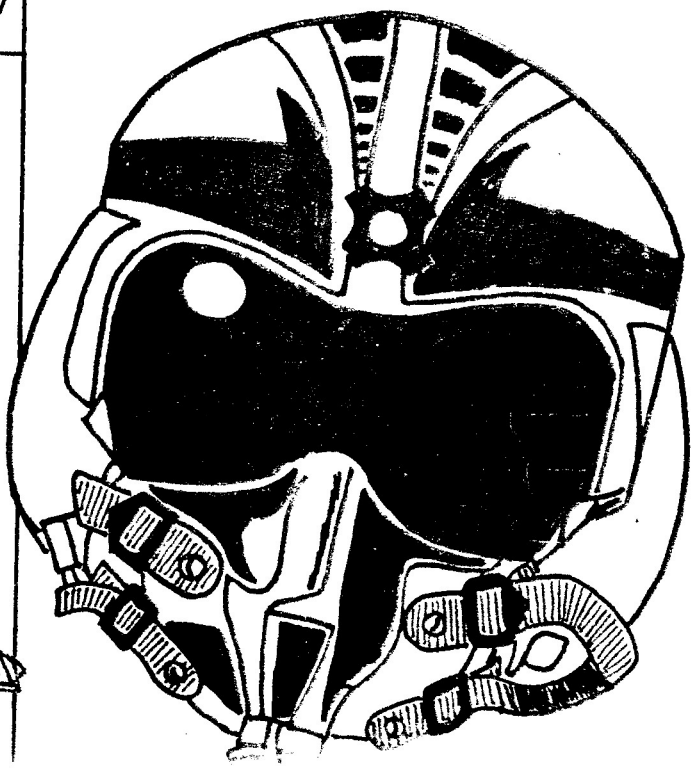
Spectrum GAMES 3

NOVEMBRO-DEZEMBRO 330$

LAST NINJA 2

ROBOCOP, PRO. BMX SIM., SAVAGE, SUPERSPORTS e muitos outros. Mapa de SOLDIER OF FORTUNE e...

-AFTERBURNER



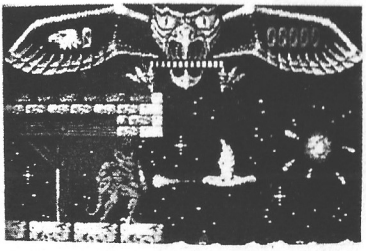
OFERTA DO JOGO

INDICE

JOGOS

MAD MIX GAME.....3

SUPERSPORTS.....5
CYBERNOID II.....8
SAMURAI WARRIOR.....1Ø
PAC-MANIA.....14
WHERE TIME STOOD STILL16
GAME OVER II.....18
ROBOCOP.....34
TYPHOON.....37
SAVAGE.....39



PROFESSIONAL BMX SIM..42
THE LAST NINJA II.....46
VIRUS.....49
AFTERBURNER.....51

POKES

ANDY CAPP.....21
MARAUDER.....21
KIKSTART II.....21
BARBARIAN.....21
BIONIC COMMANDOS.....21
EMPIRE STRIKES BACK...21
MOTORBIKE MADNESS.....21
VIRUS.....21
BUGGY BOY 128K.....21
METAL ARMY.....21
THE LAST NINJA II.....22
BEYOND ICE PALACE.....22
SHANGAI KARATE.....22

DICAS

VENOM (MASK III).....23
PHANTIS.....23
VINDICATOR.....23
CAPITÃO SEVILHA.....23
NIGHT RAIDER.....24

MAPAS

SAMURAI WARRIOR.....28
SOLDIER OF FORTUNE....29

CONCURSOS

LISTA DE PREMIADOS....21
CONCURSO DO NATAL.....53
CONCURSO T'PAU.....59

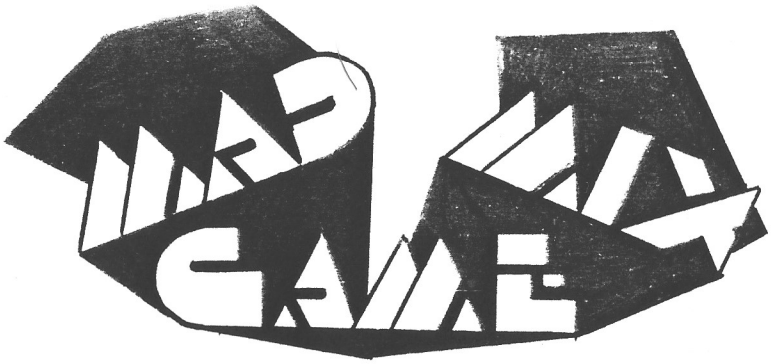
MÚSICA

T'PAU.....55

SPECTRUM GAMES,
Calçada da Memória,nº 65-R/C Dº
13ØØ LISBOA

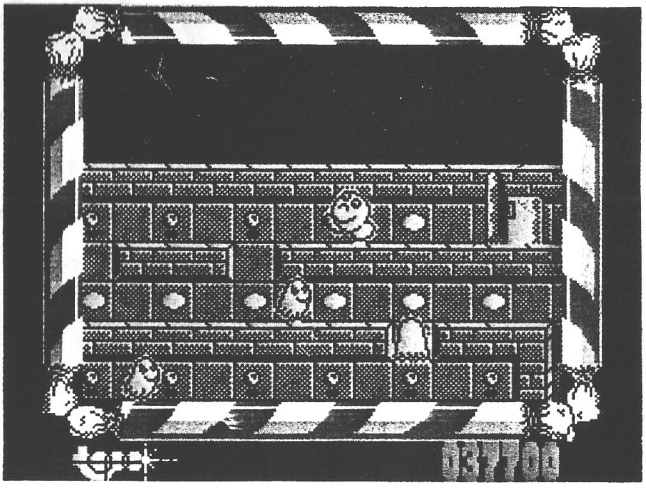
REDACÇÃO-Paulo Neves,Paulo Andrade e Carlos Neves

ILUSTRAÇÕES-Paulo Neves e Paulo Andrade



"Mad Mix" é um Pac-Man da era moderna.

Neste fantástico jogo não conseguimos ter uma visão completa da área de jogo num só "écran",ao contrário do que se passava com os tradicionais jogos de Pac-Man.Assim,para recolhermos todas as "bolas" de qualquer nível,é preciso procurá-las pelos diversos labirintos,evitando,ao mesmo tempo, os fantasmas que por aí se passeiam.



"Mad Mix Game" tem a sua originalidade (embora se baseie num muito conhecido jogo) e é muito engraçado:experimentem "comer" um dos "bónus" que há em cada nivel e vejam os resultados.É um jogo que junta a perícia ao "fogo-neles",ou senão,"aterrem" numa das pistas que há em vários níveis e... RÁ-TÁ-TÁ! Lá se foi um fantasma.

Há que ter cuidado,lá para os níveis mais avançados,com uma joaninha que não se cansa de espalhar "bolas" onde não

as há e também com um bonequinho idiota que se diverte a amachucar as ditas "bolas" (uma dica:usem o tapa-buracos).

Sobre "Mad-Mix" está tudo dito.É extremamente engraçado e consegue ser original,muito embora se apoie em Pac-Man, como anteriormente referimos.Consegue,com os seus quinze níveis (cada um deles diferente do anterior),prender-nos ao computador durante horas e horas.

Para terminar,um conselho:oiçam as músicas do menú...

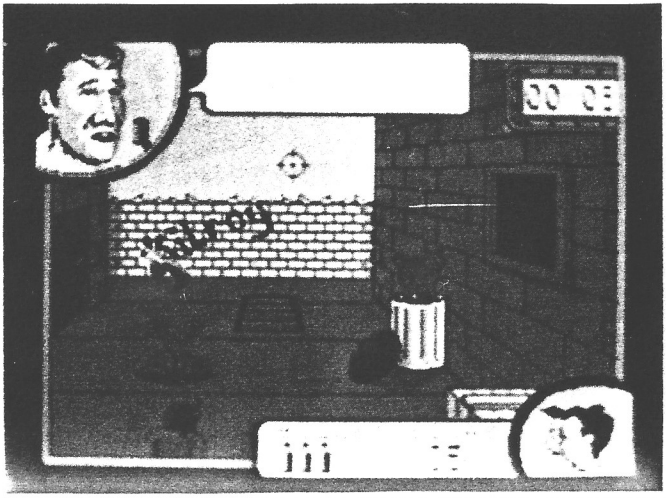
SPECTRUM GAMES	
NOME:Mad Mix Game EDITOR:U.S. Gold	
APRESENTAÇÃO.....	1Ø
GRÁFICOS.....	8
COR.....	7
SOM.....	1Ø
ANIMAÇÃO.....	9
ORIGINALIDADE....	9
TOTAL	**9**

SUPERSPORTS

É verdade,mais um simulador de desporto!Mas esperem,voltem atrás!Leiam a crítica toda até ao fim!É que este é um simulador de desporto diferente de todos os outros.Este não é daqueles que estraga teclados e amanda "joysticks" para o caixote do lixo.Não!Este é muito diferente,é talvez o melhor simulador de todos os que já foram feitos para o Spectrum, com inigualável sentido de humor e com gráficos ainda melhores.

"Supersports" é constituido por cinco modalidades:CRACK, DIVE,SMASH,BOW e WATER.

A primeira (CRACK) é uma espécie de tiro-ao-alvo com uma arma de fogo.Tampas de contentores de lixo,garrafas vazias, vasos com flores e alvos que se passeiam no "écran",são alguns dos objectos a atingir,no beco onde se desenrola a acção.Tenham cuidado com os gatos que aparecem de surpresa vindos detrás de um muro ou de um caixote do lixo, porque os gatos deste jogo não têm sete vidas,só têm uma e não a querem perder tão cedo. Caso queiram ver como



é que os programadores fizeram a morte do gato,então... PUM!...MIIAAAUU!...era uma vez um gato.Não façam isto muitas vezes porque,para além de perderem cinco pontos,o comentador,que nos acompanha durante todo o jogo,é muito sensível e detesta ver sangue.

Passados estes poucos minutos de carnificína,é altura de carregar a segunda modalidade do jogo:DIVE.

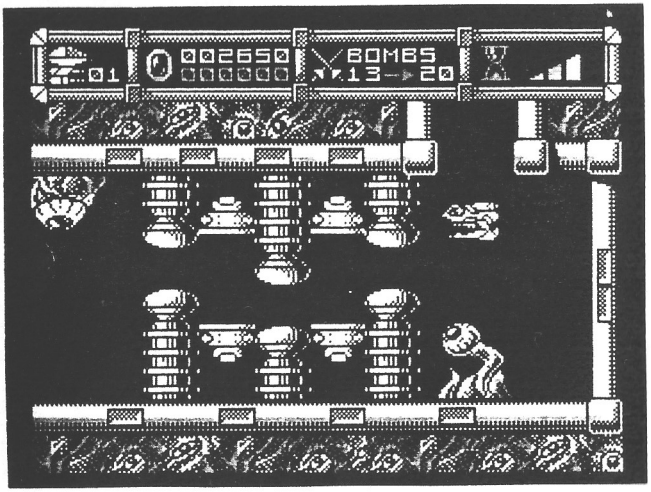
Aqui é preciso mergulhar para dentro de uma pequena piscina com água,saltando de uma prancha que tanto pode estar a quarenta como a (glup!) quatrocentos pés (?) de altitude, conforme a coragem de cada jogador.Depois de a altura desejada ter sido escolhida,é altura de olhar para baixo,rezar e...mergulhar (lá se foi mais uma vítima).Durante a queda do boneco é possivel fazerem-se algumas acrobacias,para um adicional número de pontos,mas...ATENÇÃO!CUIDADO!...CRÁS! Eu bem disse que este desgraçado era uma vítima.Bem,mas é preciso é não desanimar,voltar a subir para uma das pranchas (é melhor não tentarem uma tão alta como a de há bocado) e voltar a mergulhar,tentando centrar a "mancha" (que está no quadro superior esquerdo) para a piscina,deixando de lado as acrobacias e...SPLASH!...Ah,desta vez foi bem! Tentem mais uma vez e,qualquer que tenha sido o resultado (êxito ou morte),está na hora de carregar a terceira parte do jogo:SMASH.

Nesta modalidade é preciso partir tábuas (?) que dois imbecis seguram,com golpes de karaté (?),tantas vezes quanto possiveis,pois um minuto é o tempo desta modalidade.Depois dos apreciadores dos jogos de pancadaria terem visto se ainda não perderam o jeito,carreguem BOW,a penúltima modalidade.

Aqui o objectivo é fazer pontaria a um alvo com uma bes-

SPECTRUM GAMES	
NOME: Supersports EDITOR: Gremlin	
APRESENTAÇÃO.....	9
GRÁFICOS.....	1Ø
COR.....	9
SOM.....	9
ANIMAÇÃO.....	9
ORIGINALIDADE....	8
TOTAL	**9**

CYBERNOID II



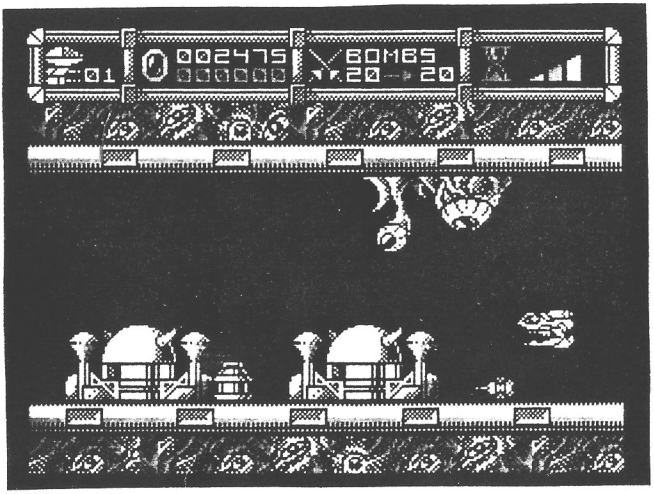
Era inevitável. Depois do êxito alcançado pelo primeiro "Cybernoid", Raffaele Cecco meteu de novo mãos à obra e criou "Cybernoid II".

"Os piratas voltaram numa nova nave de combate ainda mais perigosa que a anterior e desafiaram novamente a Federação (não! Não é a do Justiceiro) e você foi o escolhido para lhes fazer frente, numa nave também mais poderosa do que a última (Cybernoid I)". Assim se apresenta "Cybernoid II", que chega com algumas alterações em relação ao primeiro. Não falamos de alterações gráficas, sonoras ou de cor, e sim de alterações de armamento. É que agora, para além das cinco armas que já trazia do anterior "Cybernoid", aparecem mais duas para reforçar a nossa nave (que também é diferente): "smart bombs" (bombas inteligentes) e "tracers" (muito úteis). Para activarem estas duas armas, primam "Y" e "U", respectivamente.

Tirando isto, "Cybernoid II" não difere muito de "Cyber I": os gráficos são idênticos, o som talvez tenha melhorado um

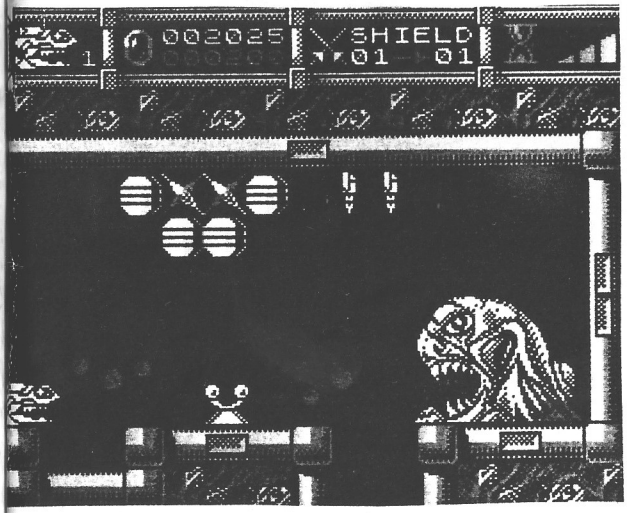
pouco (oiçam a música do menú) e a cor continua a ser espetacular,principalmente quando se dão aqueles festivais de explosões (quer da nossa nave,quer das instalações dos piratas).Até apetece morrer só para ver a nossa nave a ir pelos ares.

Com a qualidade a que a "Hewson" nos tem habituado,aqui está a sequela de "Cybernoid",tão bom ou melhor que o primeiro,bem ao estilo de Cecco.



Para quem não sabe, o truque "YXES" já não funciona,mas se experimentarem "ORGY",talvez tenham sorte.

E é tudo,ficamos à espera de "Cybernoid III" (querem apostar que não tarda nada vai aparecer por aí?).



SPECTRUM GAMES

NOME:Cybernoid II
EDITOR:Hewson

APRESENTAÇÃO.....	9
GRÁFICOS.....	9
COR.....	10
SOM.....	9
ANIMAÇÃO.....	9
ORIGINALIDADE....	8

TOTAL 9

Samurai Warrior

Já anda por aí há algum tempo este jogo (bem sei que nos estamos a atrasar) e só agora nos lembrámos de lhe dedicar algumas linhas,mas antes tarde que nunca,lá diz o ditado.

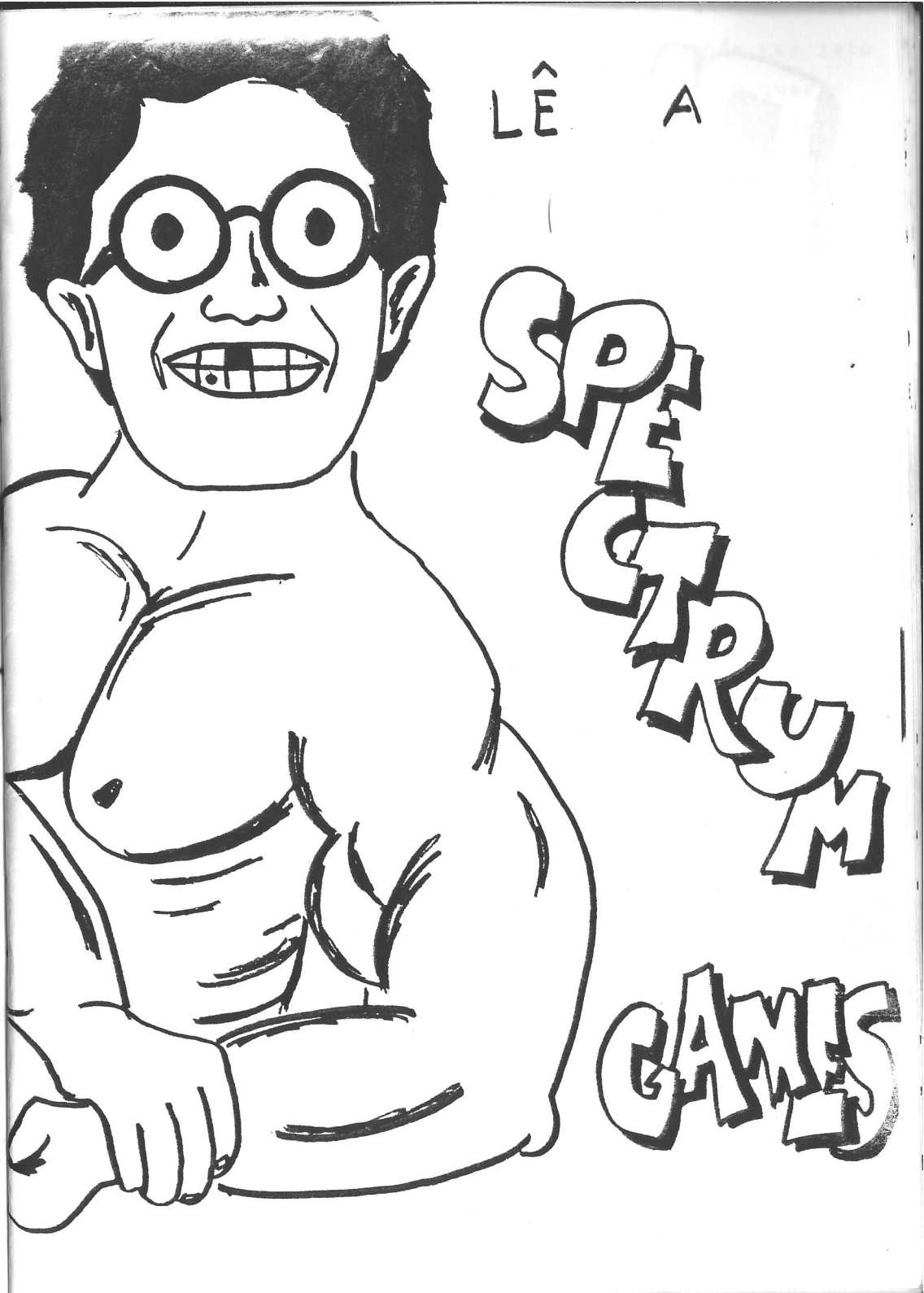
"Usagi Yojimbo" é de certeza um personagem que não vos diz nada,pela simples razão de não termos a sua BD editada em Portugal."Usagi" é um coelho de grandes orelhas e que é (imaginem) "samurai" no Japão do século XVII.Por esta altura,naquele país,o vilão Lorde Hikiji era uma dor de cabeça que tinha ao seu serviço um enorme exército de ninjas.Ora,

este senhor,vai matar o amado mestre do nosso herói,que dava pelo nome de Lorde Mifune e sua restante família e,como se isto não bastasse,ainda vai raptar um amigo do nosso orelhudo,chamado Lorde Nuriuki.Perante estes acontecimentos,o corajoso herói,decide pôr-se a caminho,para vingar a morte do seu mestre e salvar o seu amigo.Começa aqui a aventura na bonita e calma paisagem japonesa.Eu disse calma?Então enganei-me,porque mal comecei a jogar saltou-me um ninja de uma árvore,com a intenção de me matar.Só que ele esqueceu-se que o grande "Usagi" também tem uma espada (ou será um sabre?) e...Pimba!...Rachei-lhe a cabeça ao meio.Mas nem só de ninjas é feita esta aventura,monges e samurais são também outros ingredientes,aos quais é preciso mostrar respeito,pornão se esqueçam que vocês são um "samurai" honrado.Uma vénia bem feita ao segundo e uma esmola oferecida ao primeiro, resolvem o problema e,ao mesmo tempo aumentam o "karma".A energia é outra das preocupações a ter em conta,pois os combates reduzem consideravelmente os seus níveis.A entrada num bar é suficiente para reanimar o cansado viajante e,quando não houver dinheiro para pagar ainda podem tentar a sorte num dos jogos de azar do "pub".Depois é altura de nos pormos novamente a caminho,cortando cabeças a vários ninjas,fazendo vénias a "samurais" e...Não!Não façam isso!..."GAME OVER". Ora bolas!Então eu não vos tinha dito que o coelho era um "samurai" honrado?Para que é que foram atacar o pobre do monge?Ah!Quiseram ver o que acontecia!É bem feito,agora têm de começar tudo de novo.Sim,começar de novo,porque em "Samurai Warrior" apenas uma vida nos é dada.

Neste jogo,que junta a pancadaria à aventura,não faltam bons gráficos,e o écran monocromático resolve os problemas de atributos,mas então e o som?

SPECTRUM GAMES	
NOME:Samurai Warrior EDITOR:Firebird	
APRESENTAÇÃO.....	9
GRÁFICOS.....	9
COR.....	-
SOM.....	7
ANIMAÇÃO.....	9
ORIGINALIDADE....	9
TOTAL	**8**

SE AS MIÚDAS
NÃO TE LIGAM...


LÊ A
SPECTRUM
GAMES

PAC-MANIA

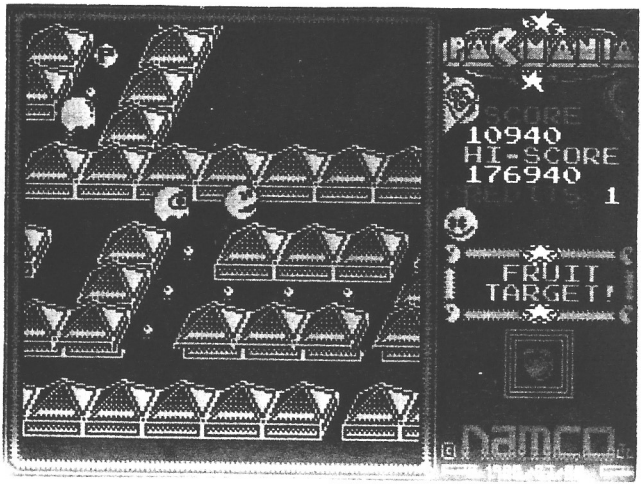
Se já leram a crítica que fizemos a "Mad Mix",então não há muito mais a dizer sobre "Pac-Mania".Se não leram,não sejam preguiçosos e recuem algumas páginas.

"Pac-Mania" tem semelhanças e diferenças,em relação a "Mad Mix".Assim,a principal semelhança é a de ambos os jogos se basearem no clássico "Pac-Man",enquanto que a principal diferença é a de "Pac-Mania" utilizar um claro esquema de 3D, o que não se passa com "Mad Mix".

Mas vamos deixar as comparações para outra altura e vamos passar ao jogo da "Grandslam".

"Pac-Mania" passa-se na "Pac-Lândia" e o primeiro nivel tem lugar na "Block Town",que se faz facilmente.

"Pacman's Park" é o segundo nível e é já um pouco mais complicado que o anterior.Cuidado com os becos sem saída,porque são sinónimo de complicações,o mesmo se aplica aos fantasmas que parecem ter tomado vitaminas,pois multiplicaram a sua velocidade aí umas duzentas vezes.



O nível três passa-se em "Sandbox Land" e aqui é que as coisas se complicam:os fantasmas

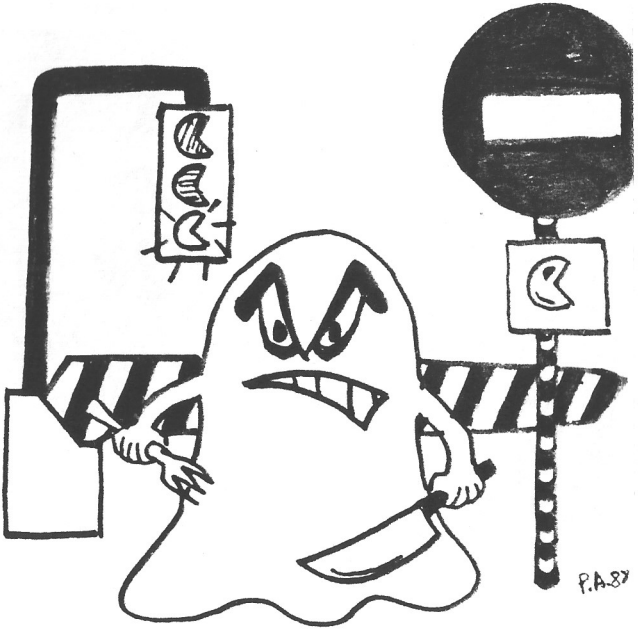
também saltam, tal como nós. Mas isto não é nada, comparado com o quarto nível ("Jungly"), que está cheinho de fantasmas super-zangados e super--rápidos.

Depois deste nível, voltamos ao primeiro, mas com as complicações a se multiplicarem.

"Pac-Mania" tem uma inovação, que nenhum outro jogo tem: quem tem o 128K terá um bónus musical que os possuidores do 48K não terão. É que, o próprio programa, detecta quanta memória há ainda livre e, se o vosso micro é o 128K, então... música maestro!

De "Pac-Mania" está tudo dito. Joguem-no até se fartarem, porque vale mesmo a pena.

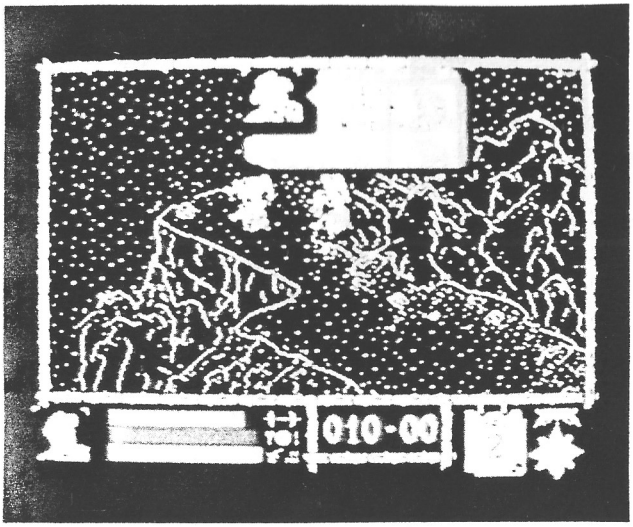
SPECTRUM GAMES	
NOME: Pac-Mania EDITOR: Grand-Slam	
APRESENTAÇÃO.....	9
GRÁFICOS.....	8
COR.....	8
SOM.....	8
ANIMAÇÃO.....	8
ORIGINALIDADE....	8
TOTAL	**8**



Where Time Stood Still

Desta vez vamos dar algumas páginas a um dos melhores jogos,editados este ano,para o Spectrum 128K.

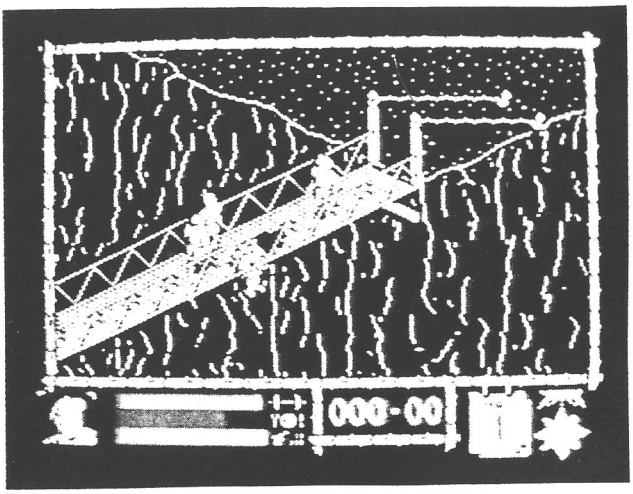
"Where Time Stood Still" é um excelente jogo em forma de aventura,parecido (em gráficos) com "The Great Escape",que há algum tempo atrás se viu nos 48K.Mas vamos ao jogo:quatro individuos ficam perdidos numa terra fantástica,depois do seu avião se ter despenhado nas altas montanhas que cercam o vale onde se desenrola a acção.O objectivo é sair do vale,



mas se fácil é dizer, mais difícil é fazer, porque de repente aparece-nos pela frente um dinossauro (pois é,também cá os há) e então é altura de dizer:"Pernas p'ra que te quero?".Se escaparam com vida da enorme bocarra do monstro pré histórico,está na hora de conhecerem uns simpáticos nativos que habitam numa aldeia à beira de um pequeno rio,parte do qual é um pântano (cuidado!).Ao longe vê-se uma grande catarata (será por ali a saída do vale?).

Bem,chega de mistérios,é altura de conhecermos os nossos

quatro amigos,que dão pelos nomes de Dirk, Gloria,Clive e Jarret. Este último é o mais forte de todos e por isso é o indicado para os trabalhos mais pesados.Por sua vez,Dirk é o marido de Gloria e Clive,um homem de negócios,o pai desta.Cada uma destas personagens tem o seu próprio carácter e as suas características muito próprias.



O controlo da aventura é bastante simples (ao contrário do que se poderia pensar),bastando apenas quatro teclas direccionais para controlar os personagens e "fire" para as opções.Há ainda dois menus à disposição:um para a escolha de caractéres e o outro para controlar o inventário.

Parece que é tudo,falta apenas falar dos gráficos,que são muito bons,bem como a concepção do jogo.

SPECTRUM GAMES	
NOME:Where T.S.Still	
EDITOR:Ocean	
APRESENTAÇÃO.....	9
GRÁFICOS.....	9
COR.....	8
SOM.....	9
ANIMAÇÃO.....	9
ORIGINALIDADE....	10
TOTAL	**9**

game over II

É mais um jogo sepanhol e é também mais uma segunda edição dum jogo que alcançou sucesso.Desta vez foi a vez de "Game Over",um jogo muito popular na altura em que foi lançado e,por isso mesmo,era de prever este "Game Over" nº2. Mas atenção,"Game Over II" é nem mais nem menos que um jogo que já esteve entre nós disfarçado com outro nome:"Phantis". O herói é o mesmo,os inimigos iguais,o objectivo idêntico. Mas,para os que "Phantis",aqui fica o que se passa e o que se pretende do 2º"Game Over".

Você é o herói que sobreviveu da primeira aventura e que agora está novamente metido em alhadas.Terá de salvar Arkos das garras do terrivel Gremla.

A acção começa no espaço sideral e você,comandando uma nave terá de se desembaraçar das terriveis naves inimigas e,ao mesmo tempo,de se desviar das bolas de magma que cruzam o vazio do espaço (vazio no sentido figurado,porque eu nunca vi tanta nave junta) e também com os asteróides que cedo se revelarão armadilhas mortais.Se sobreviveu,então nesta altura você deverá estar no interior do planeta e aí a nave já não é necessária.Troquem-na por um "adroc",que são uns bicharocos que fazem o transporte das bestas que lá habitam.Montem-no e apreciem a viagem,porque lá mais para a frente vão enfrentar as tropas de Gremla.Se são do tipo co-

barde,então o melhor a fazer é rezar,mas duvido que vos aliante de alguma coisa.O que devem tentar é trocar o vosso punhal por uma arma a sério.

Depois do massacre (vosso ou das tropas de Gremla?) há que roubar um helicóptero (mas um herói não rouba nada a ninguém-dizem vocês.Pois é,mas este gosta de ser original).Mas para que serve um helicóptero?Claro,para fazer a última parte do percurso,até à prisão.

Já dentro da prisão não demoram a aparecer os chatos dos soldados do ditador,mas eu sei que vocês se vão desembaraçar facilmente deles (será que algum dia vou ser perdoado por ser tão mentiroso?).

Bom,quem jogou "Mantis",de certeza que não tirou proveito nenhum desta critica,mas quem não jogou talvez tenha ficado

com vontade de jogar "Game Over II",ou de oferecer a alguém no Natal (podem-me oferecer a mim que eu não me importo).

E pronto,estamos conversados,resta apenas fazer uma referência aos gráficos,que são óptimos e à animação que é excelente.Quanto à cor e ao som,pensamos que os senhores da "Dinamic" podiam ter feito melhor.

SPECTRUM GAMES	
NOME: Game Over II EDITOR: Dinamic	
APRESENTAÇÃO.....	1Ø
GRÁFICOS.....	9
COR.....	8
SOM.....	8
ANIMAÇÃO.....	9
ORIGINALIDADE....	8
TOTAL	**8**

ela é a raposa mais matreira do mundo!

FOXY Fights Back

NO PRÓXIMO NÚMERO

POKES

ANDY CAPP

```
 5 REM Andy Capp
pokes
 1Ø CLEAR 32767
 2Ø LOAD "" CODE 65
ØØ88
 3Ø FOR f=65414 TO
65425
 4Ø READ a:POKE f,a:
NEXT f
 5Ø POKE 65Ø92,51
 6Ø RANDOMIZE USR 65
ØØ88
 7Ø DATA 175,5Ø,92,
248,62
 8Ø DATA 2Ø1,5Ø,2,
254,195
 9Ø DATA 7Ø,1ØØ
```

Este pequeno programa, que nos dá vidas infinitas em ANDY CAPP, foi-nos enviado pelo leitor José Carlos Mendes, de Castro d'Aire.

Quem também escreveu foi o Joaquim Leitão, que copiou uma rotina para MARAUDER, da publicação britânica YOUR SINCLAIR.

MARAUDER

```
 1Ø REM Marauder po-
kes
 2Ø LOAD "" CODE:PO-
KE 64531,36:RANDOMI-
ZE USR 64512
 3Ø POKE 6414Ø,15
 4Ø FOR i=23312 TO 1e
9:READ a
 5Ø IF a<999 THEN PO-
KE i,a:NEXT i
 6Ø DATA 33,5Ø,175,34,
88,137,33,95,25Ø,34,
9Ø,137
 7Ø DATA 5Ø,183,133
 8Ø DATA 5Ø,133,182
 9Ø DATA 195,Ø,128,999
1ØØ POKE 23311,175:
RANDOMIZE USR 65Ø82
```

Paulo Alexandre Costa, andou a jogar Deviants e Kikstart 2 e enviou duas rotinas destes dois jogos, que diz serem da sua autoria. Aqui fica a de...

KIKSTART 2

```
 1Ø REM Kikstart 2 po-
kes
 2Ø FOR a=65Ø24 TO 65Ø
49:READ a:POKE a,b:
NEXT a
 3Ø RANDOMIZE USR 65Ø2
4
 4Ø DATA 221,33,16Ø,
98,17,254
 5Ø DATA 153,62,255,
55,2Ø5,86,5
 6Ø DATA 48,241,2Ø5,
86,5,62,2Ø1
 7Ø DATA 5Ø,164,186,
195,214,231
```

Pokes de vários jogos, foi o material enviado pelo André Filipe Silva, de Portimão. Aqui ficam eles:

```
BARBARIAN (Melbourn
House)-POKE 3748Ø,12
 BIONIC COMMANDOS-
POKE 3469Ø,Ø
 EMPIRE STRIKES BACK
-POKE 43624,Ø
 MOTORBIKE MADNESS-
POKE 33321,n (n=nº
de vidas pretendido)
 VIRUS-POKE 44912,Ø
 BUGGY BOY 128K-POKE
37966,24
```

METAL ARMY foi motivo de ocupação do leitor António Eduardo Moura, que enviou uma rotina de vidas infinitas.

METAL ARMY

```
 5 REM Metal Army
Pokes
 1Ø DATA 243,33,83,
254,1
 2Ø DATA 128,1,175,
237,79
 3Ø DATA 237,95,174,
119,35
 4Ø DATA 11,12Ø,177,
32,246
 5Ø DATA 49,223,96,
62,2Ø1
 6Ø DATA 5Ø,74,255,
2Ø5,47
 7Ø DATA 255,175,5Ø,
214,164,
 8Ø DATA 5Ø,134,189,
195,8Ø
 9Ø DATA 157,999
1ØØ CLEAR 32767:LOAD
"" CODE 65Ø88
11Ø FOR a=23296 TO
```

```
65535:READ b
 12Ø IF b=999 THEN
GO TO USR 23296
 13Ø POKE a,b:NEXT a
```

Ainda há pouco tempo apareceu aí LAST NINJA II e o Alexandre Almeida, de Lisboa, já tem um programa que nos dá vidas infinitas neste fabuloso jogo.

LAST NINJA II

```
 1Ø REM Last Ninja
II pokes
 2Ø CLEAR 32768
 3Ø LOAD "" CODE 65Ø
88
 4Ø FOR a=65362 TO
1e9
 5Ø READ b:IF b<>999
THEN POKE a,b:NEXT a
 6Ø RANDOMIZE USR 65
ØØ88
 7Ø DATA 62,255,5Ø,
14,117
 8Ø DATA 175,5Ø,73,
159
 9Ø DATA 195,253,115,
999
```

O Francisco José Luna, andou a fazer pesquisas em várias revistas inglesas e enviou um montão de pequenos programas que, segundo o que ele diz, funcionam de certeza. Desse grande monte escolhemos dois dos mais recentes.

BEYOND THE ICE PALACE

```
 1Ø REM Ice Palace po-
kes
 2Ø CLEAR 24831
 3Ø LOAD "" SCREEN$
 4Ø LOAD "" CODE
 5Ø POKE 32879,Ø
 6Ø RANDOMIZE USR 2483
2
```

SHANGAI KARATE

```
 1Ø REM Shangai Karate
pokes
 2Ø CLEAR 32767
 3Ø LOAD "" CODE 65Ø88
 4Ø POKE 651Ø8,194
 5Ø FOR n=23296 TO 233
2Ø:READ a
 6Ø POKE n,a:NEXT n
 7Ø DATA 2Ø5,64,254,
33,17,91,1
 8Ø DATA 84,255,1,8,
Ø,237,176
 9Ø DATA 195,44,255,
62,58,5Ø,21
1ØØ DATA 159,195,Ø,
96
```

Bem, de "pokes" estamos despachados, mas, se tiverem alguma rotina aí esquecida na gaveta, enviem-na para cá e ajudem a construir um espaço que vos ajuda a vós.

A morada é a seguinte:

Spectrum Games,
Calçada da Memória,
nº 65-R/C Dtº
13ØØ Lisboa

LISTA PREMIADOS

CONCURSO CYBERNOID-Edgar Falcão, Lisboa; Luís Condez, Santarém; Pedro Carvalho, Lisboa; João Carvalho, Lisboa; Nuno Silva, Guarda; Paulo Cabral, Lagos; Raquel Matos, Lisboa; Alexandre Almeida, Lisboa; Miguel Salgado, Linda-a-Velha; Pedro Gonçalves, Amora.

CONCURSO VENOM-Francisco Rocha, Lisboa; Luís Gonzaga, Nazaré; Filipe Vasco, Horta-Açores; Rui Henriques, Barreiro; Pedro Madeira, Tercena; António Rodrigues, Lisboa; Daniel Silva, Braga; Rodrigo Fernandes, Setúbal; José Barros, Carnaxide; João Pedrosa, Lisboa.

CONCURSO TARGET:RENEGADE-Luís Condez, Santarém; Paulo Fiel, Coimbra; Mário Gonçalves, Lisboa; Guy Porosa, Lisboa; Francisco Freixo, Lisboa; Carlos Espirito Santo, Lisboa; Filipe Carvalho, Beja; Rui Rodrigues, Viseu; Abel Almeida, Lisboa; Alexandre Almeida, Lisboa.

CONCURSO YES PRIME MINISTER-Alexandre Esgaio,Nazaré;Fernando Pires,Parede;Manuel Mendes,Lisboa;Octávio Pereira,Estoril;Pedro Lucas,Linda-a-Velha;Valdemar Gomes,Portimão;Jorge Sanches, Almeirim;Vasco Reis,Sintra;Jorge Falcão,Lisboa;Pedro Damázio, Amora.

CONCURSO DE VERÃO-Francisco Luna,Vila Nova de Gaia;Vitor Branco,Porto;Leonel Sampaio,Lisboa;Manuel Mendes,Lisboa;João Paço, Aveiro;Joaquim Mota,Lisboa;Octávio Pereira,Estoril;Nuno Silva, Guarda;Paulo Reino,Setúbal;João Lopes,Elvas.

ATENÇÃO:Caso algum dos premiados,referidos nesta lista,ainda não tenha recebido o prémio a que tem direito,é favor entrar em contacto connosco o mais rapidamente possivel.

DICAS

O Fernando Pires, que escreveu da Parede,enviou vários códigos para os jogos:

-VENOM STRIKES BACK-
nivel 2:TRANSMOGRIFY
nivel 3:PETALS OF DOOM
nivel 4:VAKYR

-PHANTIS-
código de acesso à segunda parte:18Ø52

-VINDICATOR-
parte 2:VALSALVA MANOEUVRE
parte 3:EUSTACHIAN TUBES

Para CAPITÃO SEVILHA,foram as dicas enviadas pelo Frederico Gouveia,de Évora.

-CAPITÃO SEVILHA-

HISTÓRIA:O jogador é Mariano Lopes,um vendedor de salsichas, que quando as ía entregar aos seus clientes,vê um foguete,vindo do espaço,que se "espeta" no seu camião e,as salsichas que este transportava,ficam contaminadas de radiação.No entanto,o jogador tem fome e resolve comer uma salsicha.Mas o que ele não sabía era que as salsichas estavam impróprias para serem comidas e o jogador transforma-se no Capitão Sevilha,assim que dá uma dentada numa carnuda salsicha. Agora,o herói terá de impedir o Prof. Torrebruno (um cientista louco) de paralisar a vida na Terra.

OBJECTIVO:Temos de apanhar todas as salsichas,evitando o contacto com tudo o que se move,pois um simples toque pode ser mortal.No entanto,como já disse,assim que nos transformamos no Capitão Sevilha,ficamos com vários poderes (como todos os super heróis):podemos voar e matar os nossos inimigos, nunca esquecendo as salsichas que devemos recolher.

No fim do 1º nível é-nos dado o código para o 2º,que é o seguinte:574527.

Para terminarmos com as dicas deste número, vamos ensiná-los a pilotarem o "Avenger" de NIGHT RAIDER, já que muitos de vós nos contactaram para esse efeito.

-NIGhT RAIDER-

I-CONTROLOS:

Carregando nas teclas 1,2,3 e 4 terá, respectivamente, a vista da janela do piloto, engenheiro, navegador (mapa) e artilheiro traseiro. Para alternar entre a mira e os controlos, premir a tecla "Space".

P-Pausa
Q-Desistir
N-Subir
J-Descer
L (duas vezes)-Lançar torpedo
S-"Écran" de "Status"
I-Fogo
X-Direita
Z-Esquerda

A tecla "Space" é usada no "écran" do navegador para marcar o destino e no "écran" do piloto para disparar.

II-DESCOLAGEM:

Para garantir uma descolagem bem sucedida, siga os seguintes passos:

1-Ligue as luzes do engenheiro;
2-Escolha um tanque de combustivel (segmentos 1-3);
3-Ajuste a mistura do combustivel (rica para a descolagem e normal para o vôo);
4-Empurre a alavanca de potência para o máximo;
5-Coloque o "arrester" em "up";
6-Certifique-se que o "wing lock" está preso;
7-Ligue os motores acendendo "on";
8-Volte ao "écran" do piloto carregando em 1;
9-Largue o travão carregando em K;
1Ø-Ao aproximar-se do fim do convés, levante suavemente o nariz do avião com o comando L.
11-Logo após largar o convés do "Ark Royal", volte ao "écran" do engenheiro e altere a mistura do combustivel e da potência para valores médios. O aparelho parará de se abanar e conserva "fuel". Faça isto depressa ou o avião pode explodir.

III-ATERRAGEM:

1-Entre no "écran" do engenheiro carregando em 2;
2-Ligue as luzes de aterragem ("landing lights");
3-Reduza a velocidade para menos de 175 mph;
4-Veja se o seu altímetro lê entre 5Ø-1ØØ pés;
5-Mantenha a sua descida a menos de 4 pés/segundo;
6-Certifique-se que o nariz do "Avenger" está na horizontal ou ligeiramente subido;
7-Coloque a "landing gear" (trem de aterragem) e o "arrester" (cabos) na posição "down" (baixo);

IV-IDEIAS PARA O VOO:

1-Volte ao "Ark Royal" frequentemente. Assim, poderá reabastecer-se de combustivel e munições. Além disso, todos os danos do avião serão reparados;
2-Faça vôos de reconhecimento pa-

ra saber qual o raio de acção possivel com o tanque cheio.É que,apesar de já poder ter afundado o "Bismark" ainda precisará de combustivel para voltar ao porta-aviões e então,completar a missão;

3-Quando se aproximar do "Ark Royal" para uma aterragem,mantenha a sua velocidade abaixo de 175 mph e não se preocupe se a aproximação for pelo lado de trás.Logo que acender as luzes de aterragem o "Ark Royal" virar-se-á para si;

4-Veja regularmente o "écran" de "status" (carregando em S) para ver a extensão dos estragos infligidos ao seu "Avenger" e ao "Ark Royal";

5-Se ficar sem combustivel ou se o motor falhar devido a estragos,poderá amarar e descer no oceano.Se o conseguir com sucesso (é extremamente difícil),será salvo e poderá voar no dia seguinte.

COMO AMARAR:Faça-o à velocidade mais baixa possivel (abaixo de 1ØØ mph) co o trem de aterragem levantado ("up").Logo que atinja a água,desligue o motor ("off") imediatamente e espere pela equipa de salvamento.

V-TÁCTICAS DE COMBATE:

1-Quando lançar torpedos voe baixo.Assim,os torpedos deslizarão sobre a água,aumentando as hipóteses de atingirem o alvo;

2-Voe,sempre que possivel,a menos de 2ØØØ pés,pois pode evitar ser detectado em radar inimigo.Também é uma boa táctica nos ataques ao inimigo ou para aterrar no "Ark Royal";

3-Lembre-se de manter as luzes apagadas no "écran" do engenheiro (a não ser que sejam mesmo necessárias).Chamando a atenção aumenta o perigo de perseguição;

4-É uma boa ideia eliminar tantos barcos-U (submarinos com artilharia anti-aérea e torpedos) como barcos-E (navios com artilharia anti-aérea),antes de iniciar o ataque ao "Bismark", senão o "Ark Royal" pode ficar em perigo,mesmo depois do "Bismark" estar afundado. Cada barco-E ou barco-U é,na verdade um conjunto de 1-5 navios ou submarinos;

5-Proteja o "Ark Royal" a todo o custo.Evite confrontos,excepto se o porta-aviões porque o seu aparelho é vulnerável ao fogo inimigo.

VI-COMO SE DIRIGIR PARA OS LOCAIS DE COMBATE:

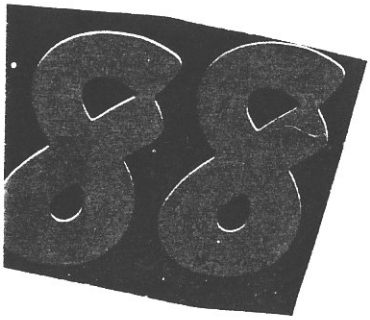
1-Quando estiver no "écran" do navegador,use os controlos para escolher o quadrante desejado;

2-Com o "joystick" ou com as teclas, mova o cursor para o local dese-

e carregue em fo- go; 3-No "écran" do pi-	loto, alinhe-se com o marcador que ago- ra aparece na bús-	sola, mostrando a direcção da sua trajectória.

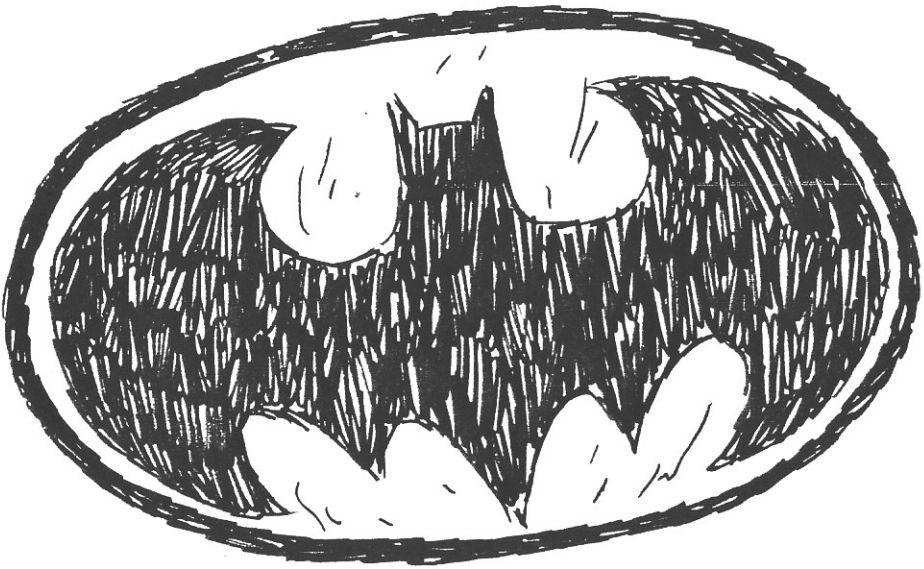
VOCÊ NÃO PODE PERDER

OS 10 MELHORES DE 88



1ª venda
Vem 28 Fevereiro

O SENHOR DAS TREVAS ESTÁ DE WOLTA



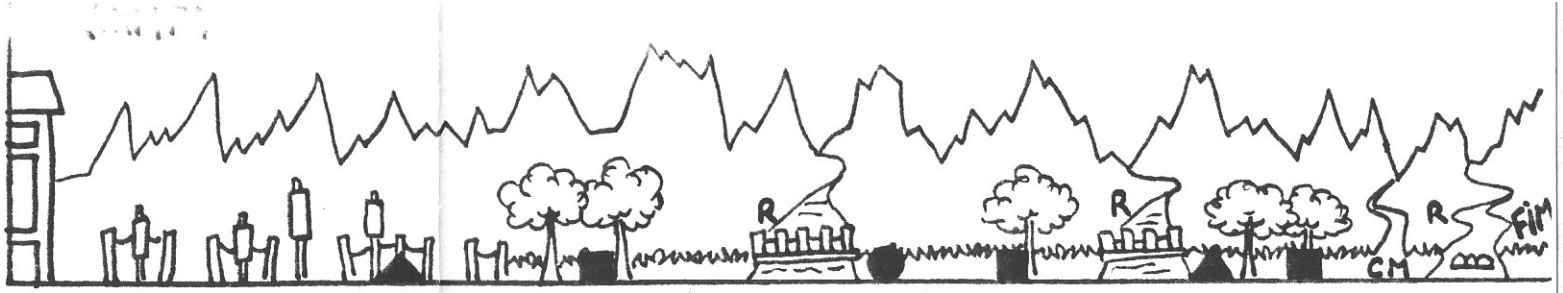
BATMAN?

THE CAPED CRUSADER

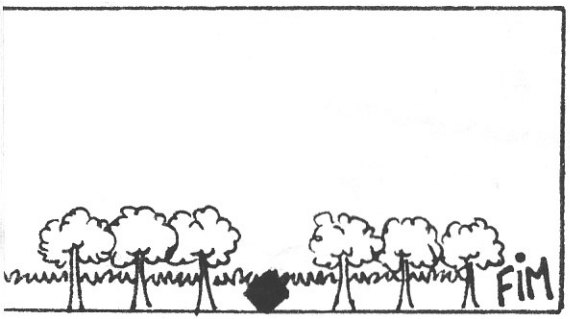
no próximo número

SAMURAI WARRIOR

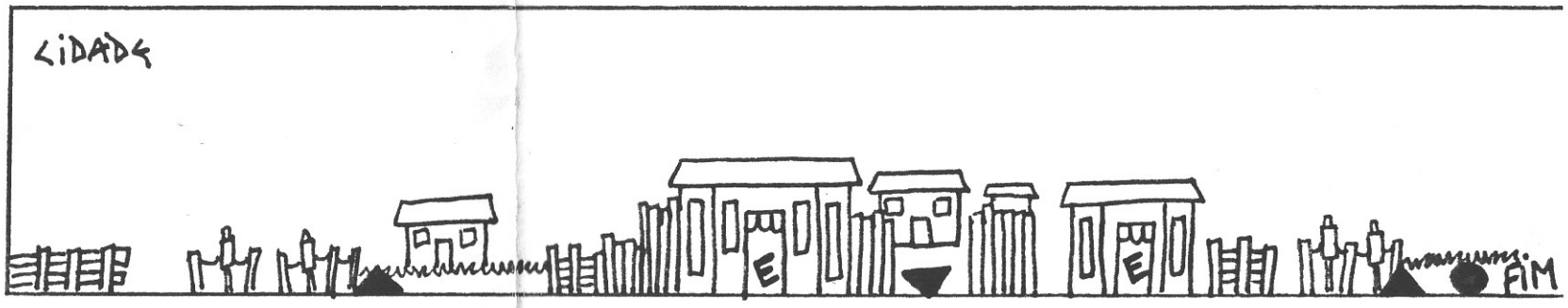
MAPA DOS 4 PRIMEIROS NIVEIS



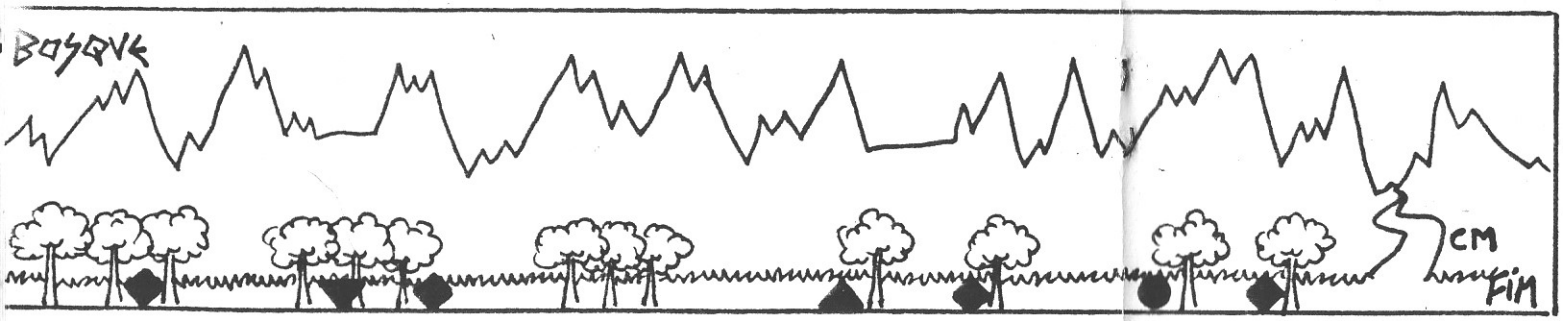
FLORESTA



CIDADE



BOSQUE



LEGENDA

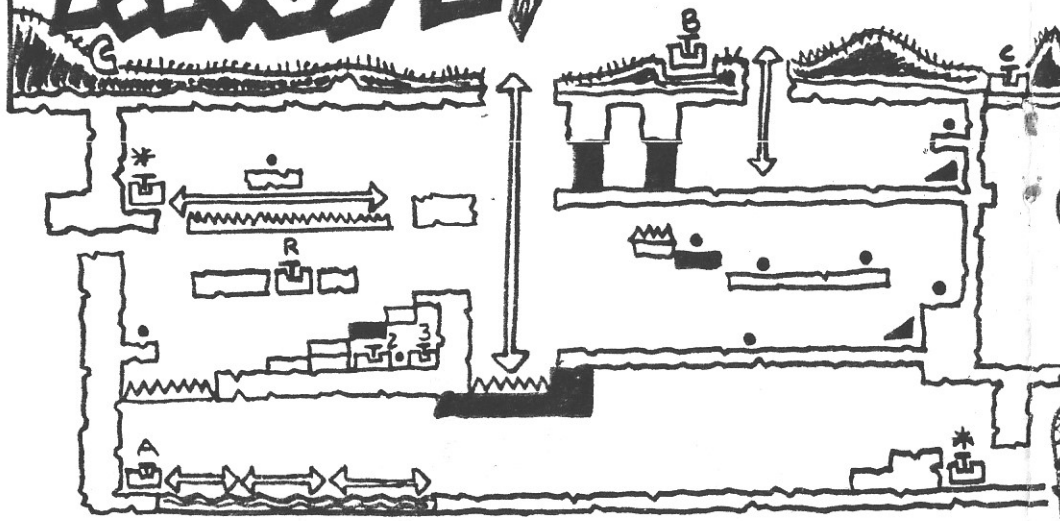
- ▲ PEDINTE
- ■ LADRÃO
- ● SAMURAI
- ◆ NINJA
- ▼ COBRADOR
- R RIO
- CM CAMINHO PARA AS MONTANHAS
- E ESTALAGEM

THE BATTLE OF USAGI YOJIMBO

MAPA PELO LEITOR ALEXANDRE ESGAIO. DESENHADO E ILUSTRADO POR PAULO ANDRADE

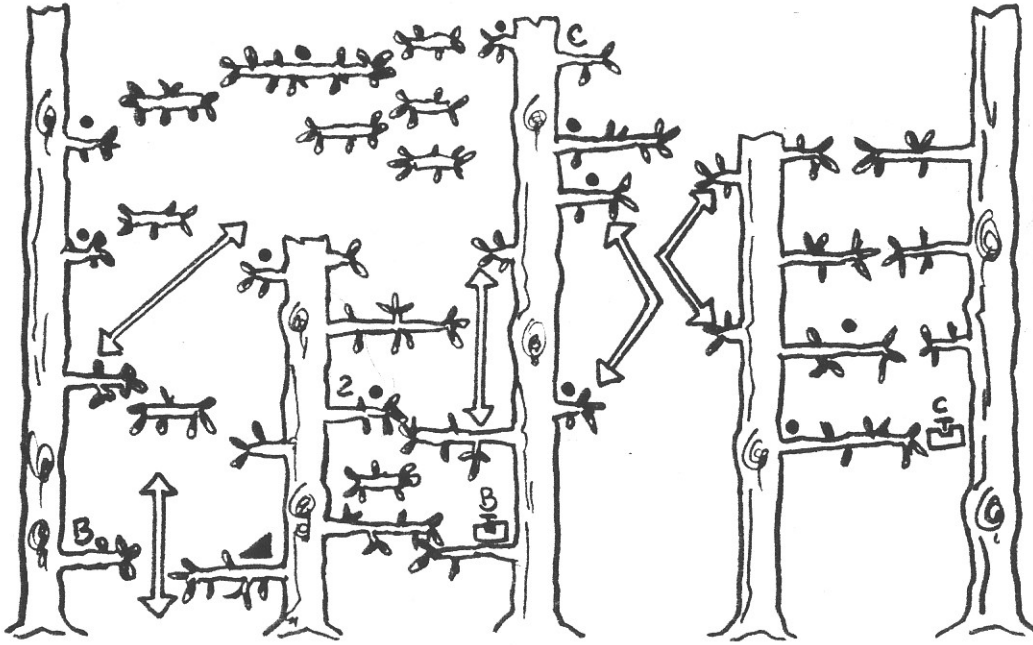
SOLDIER OF FORTUNE

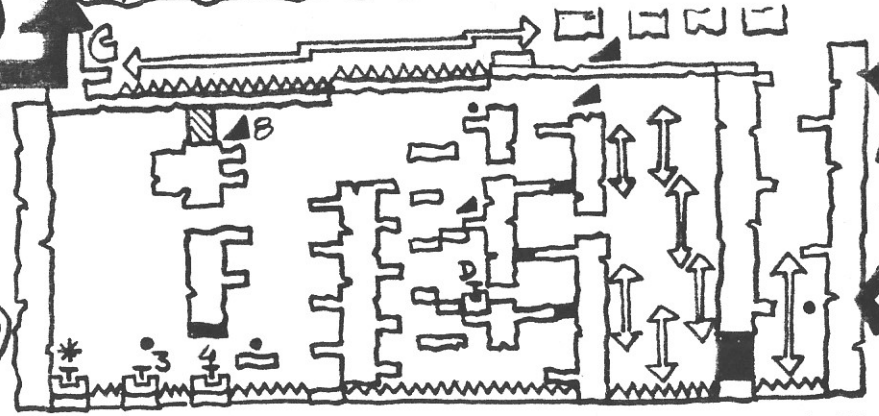
nível 1 ELEMENTO AR

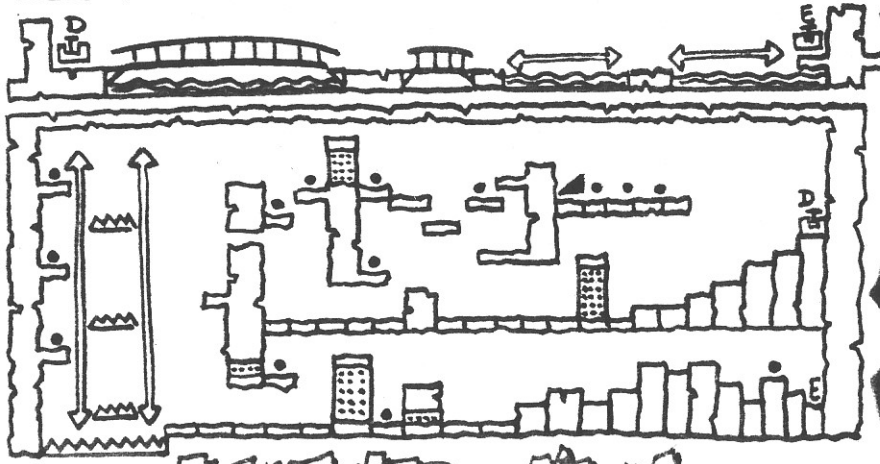


LEGENDA

- Bloco normal
- Pedra destrutivel
- tele-transportador para a cena de combate
- tele-transportador para a posição X
- Elevador
- Picos
- Água
- Possivel localização de objectos
- Prisioneiro
- tele-transportador para a zona Y
- Comeso
- Parede especial
- Ponte
- Parede perigosa
- Fazedor de monstros

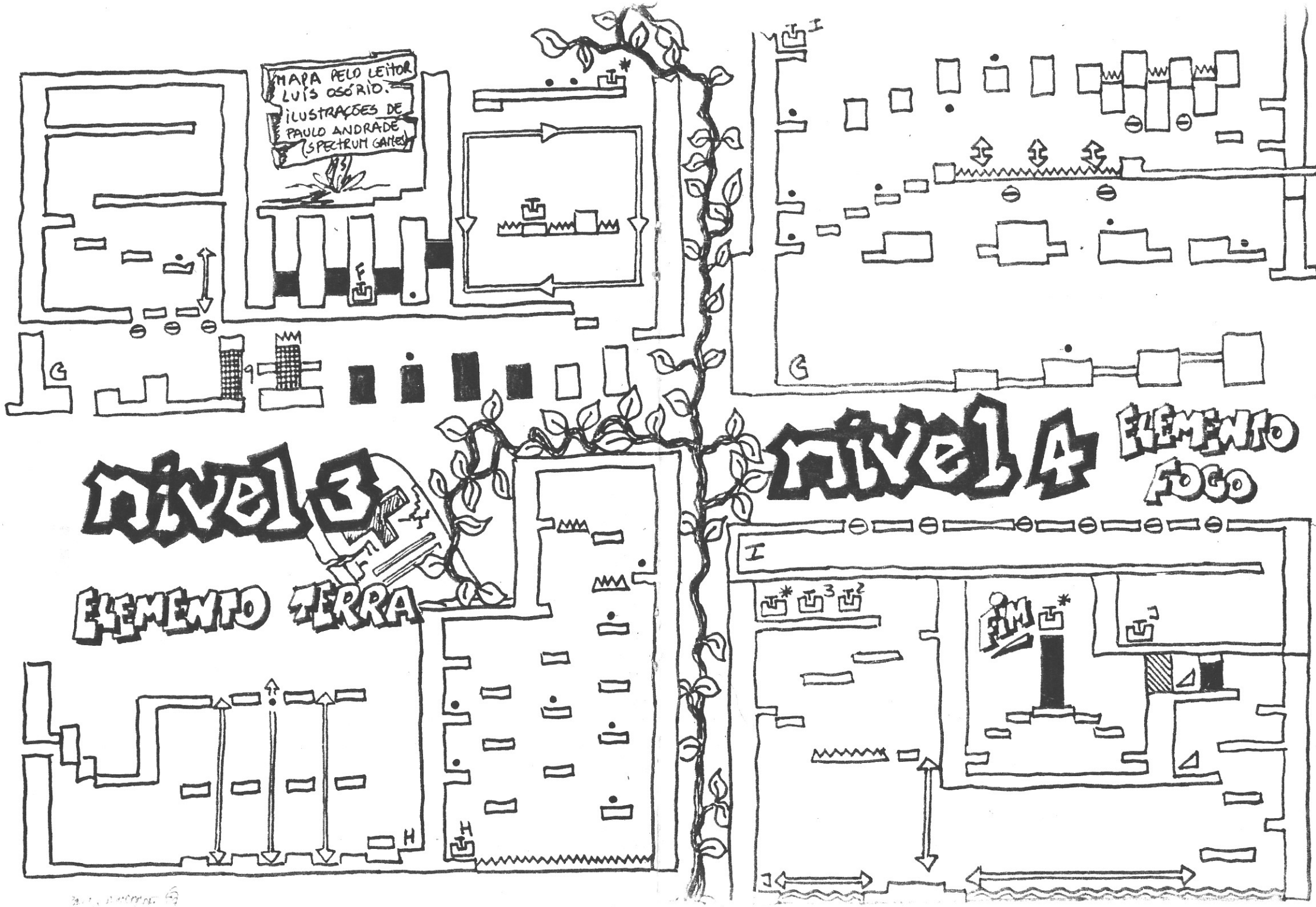






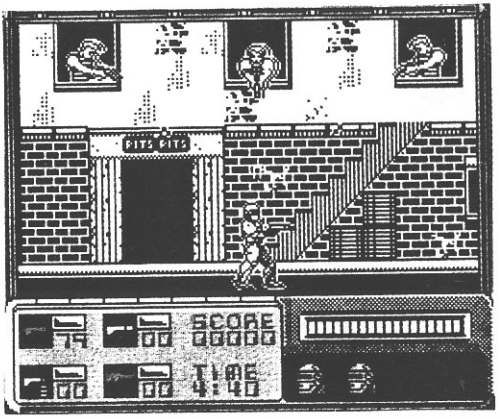
nível 2

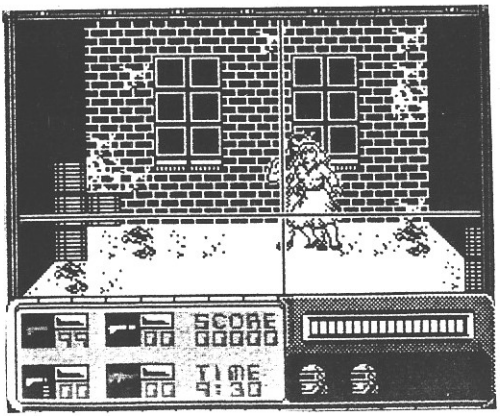
ELEMENTO ÁGUA


MAPA PELO LEITOR LUIS OSÓRIO.
ILUSTRAÇÕES DE PAULO ANDRADE (SPECTRUM GAMES)
nivel 3
ELEMENTO TERRA
nivel 4
ELEMENTO FOGO
FIM

ROBOCOP

É incrivel!A "Ocean" fez um milagre.Pois é,esta editora conseguiu passar um jogo das máquinas de "arcade" para o minúsculo Spectrum.Oh!Grande coisa,estão vocês a dizer.Mas esperem,é que além disto a "Ocean" melhorou "Robocop" e conseguiu tornar este jogo no 48K ainda melhor que o das "arcades".Quando digo melhor não me refiro aos gráficos,à cor ou ao som,mas sim ao jogo em si.A "Ocean" recriou o filme com o mesmo nome do jogo e "enfiou-o" no Spectrum, dividindo-o em nove secções. Quem viu o filme vai facilmente "entrar" no esquema do jogo.Quem não viu e tem "video",o melhor é ir aí ao clube de "video" e pedir uma cópia do filme,porque provavelmente o Pai Natal já passou por lá e deixou "Robocop" como prenda.



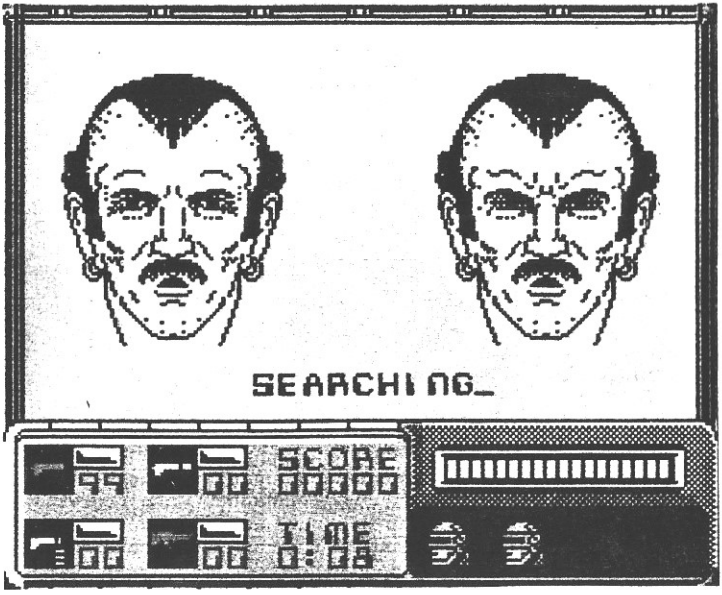


Em "Robocop" estamos na pele de um jovem polícia de Detroit,que desenpenha o pa-

pel do fortalhaças que mete os desordeiros na ordem,o que, muitas vezes,implica ter de matar os mais teimosos.

O jogo começa com o nosso herói a revolver as ruas à procura de criminosos (cuidado com os que disparam das janelas).Para além de dar cabo de tudo o que se move,é bom que se tenha em atenção os pequenos "bónus" que vão aparecendo,tais como:poder de fogo,novas armas,entre outros.Depois desta fase é altura de entrar no armazém (warehouse) e jogar um típico jogo de plantaformas,tendo sempre em atenção os vários inimigos que vão surgindo.

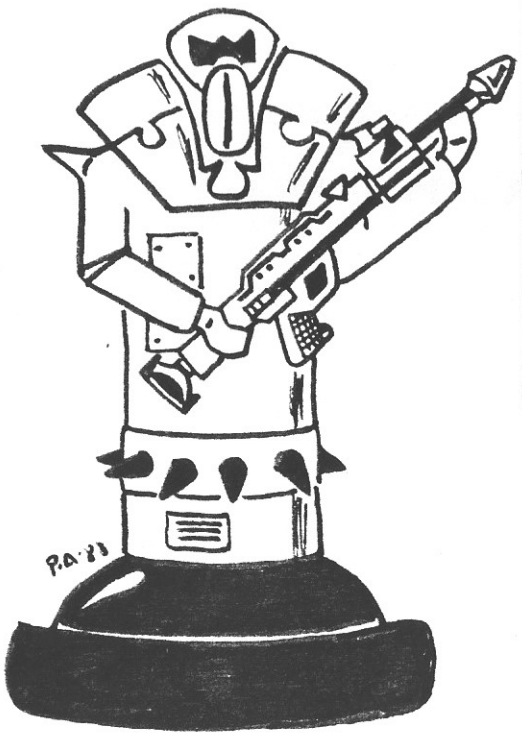
"The Identikit Section" é outra das fases do jogo e é baseada na parte do filme em que "Robocop" recorre aos computadores da polícia para identificar o seu assassino.Aqui param as cenas de violência e é necessário jogar com olhos, narizes,bigodes,barbas,orelhas e outros caractéres,até que o retrato-robô do assassino esteja completo.Depois desta fase (relativamente fácil), é altura de ir atrás do assassino que construimos no computador da polícia.Esta é uma das mais interessantes partes do jogo.



Outra parte não menos interessante é a que se passa nos escritórios da "Concept Security",onde se tem de lutar com um matulão metálico,que atende pelo nome de Ed 209 e,como

se isto já não chegasse para nos pôr com os cabelos em pé, ainda é preciso salvar uma jovem que foi raptada e a qual conseguimos ver por uma janela dos escritórios.

E quanto ao jogo não vamos dizer mais nada, porque senão nunca mais daqui saíamos. Resta-nos acrescentar que os gráficos são o que se pode ver nos vários "écrans" que acompanham esta crítica e que o som, não sendo nenhuma maravilha, imita bem o barulho das cenas de tiroteio. A única sacrificada foi a cor, mas, mesmo assim, parece-nos que "Robocop" é um jogo que não se deve perder



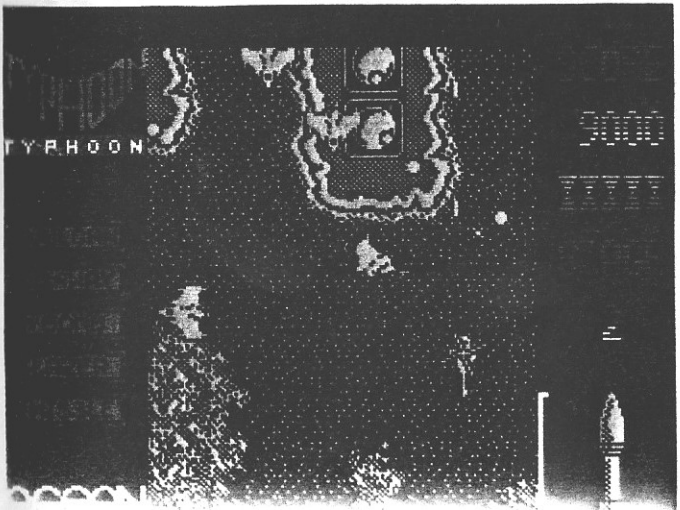
SPECTRUM GAMES	
NOME: Robocop	
EDITOR: Ocean	
APRESENTAÇÃO.....	9
GRÁFICOS.....	9
COR.....	7
SOM.....	8
ANIMAÇÃO.....	9
ORIGINALIDADE....	8
TOTAL	**8**

TYPHOON

Só mesmo um tufão pode ter feito chegar a Portugal outro jogo de "tiro-ao-alvo",que começam já a mostrar a falta de imaginação e,pricipalmente,a vontade das editoras em ganharem dinheiro de todas as formas,preocupando-se com a quantidade e deixando para trás a qualidade.Mas,como ainda há quem aprecie este género de jogos,vamos prosseguir com esta apreciação do jogo da "Imagine" e deixar o assunto das editoras para um debate na televisão (eh!eh!).

"Typhoon" é mais uma conversão das máquinas e é também um jogo muito parecido com "1942" e,mais recentemente,"1943". A principal diferença é que "Typhoon" não se passa durante a Segunda Grande Guerra e sim nos nossos dias.

Aos controlos da sua máquina voadora,você terá de percorrer os seis níveis do jogo,tendo para isso cinco vidas. Para além das vidas, tem a preciosa ajuda de bombas inteligentes e outras bombas, para além dos vários bónus que aparecem,



sempre que amandamos abaixo um monte de aviões.

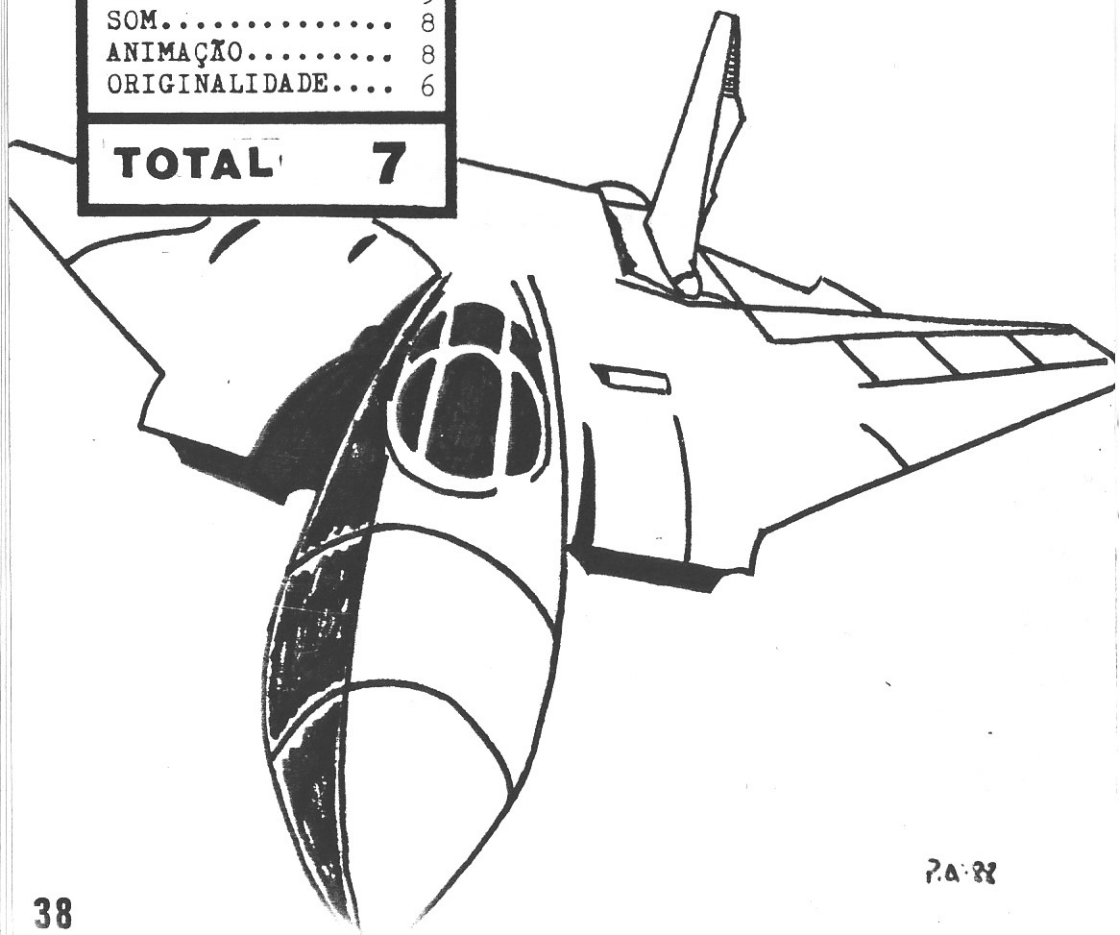
Originalidade é coisa que não se vê em "Typhoon", porque este tipo de jogos já anda a chatear. No entanto, para os apreciadores, parece-nos que este lançamento da "Imagine" deverá fazer parte da colecção.

SPECTRUM GAMES

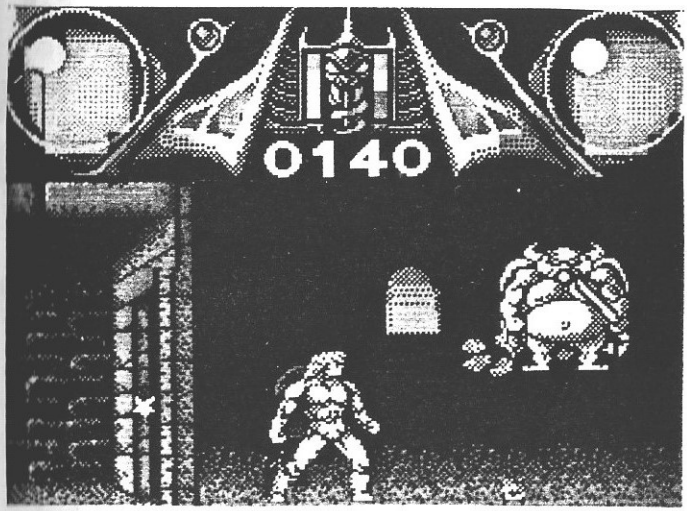
NOME: Typhoon
EDITOR: Imagine

APRESENTAÇÃO.....	8
GRÁFICOS.....	7
COR.....	5
SOM.....	8
ANIMAÇÃO.....	8
ORIGINALIDADE....	6

TOTAL 7



SAVAGE

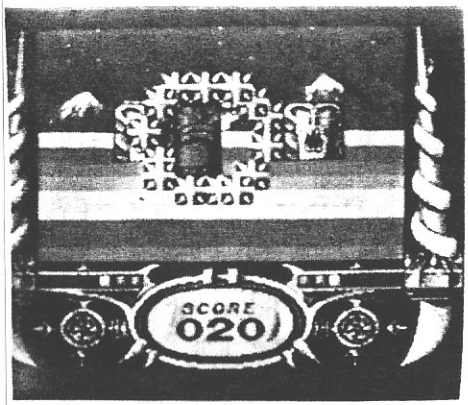


Mas que jogão!Se este não é o melhor jogo de 88,então mais nenhum pode ser.É fantástico:tanta animação,tanta cor e tanto som.E que dizer dos gráficos?

"Savage" é brilhante e está dividido em três partes que carregam separadamente (único inconveniente do jogo),mas que estão ligadas pelo mesmo tema:escapar de um calabouço matando tudo o que se mova e,depois de terem saído (se é que já conseguiram),é altura de voltar para trás e fazer tudo outra vez.

Como disse "Savage" está dividido em três partes e na primeira parte o nosso herói está enraivecido e mata tudo o que lhe aparece à frente.À sua espera está um labirinto de masmorras,escondendo vários inimigos.Muitos destes inimigos deixam algumas armas,quando mortos.

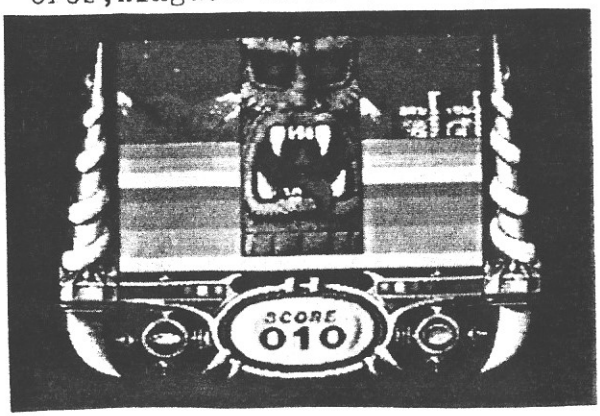
Passamos à segunda parte.Aqui "Savage" escapou do castelo e tem,agora,de enfrentar os defensores de "Death Valley" (são uns mauzões),cujo objectivo é parar todos os que querem escapar daquela área.Aqui a visão deixa de ser em



"scroll" horizontal,para passarmos a ver tudo através dos olhos do herói.Neste nível há ainda a salientar o colorido que é posto em cada quadro:é impressionante!

Na terceira parte,"Savage" apercebe-se que se esqueceu da sua querida no castelo (parece-me que ele não gosta assim tanto dela) e tem de voltar para a salvar.Chegado ao castelo onde já estivera preso,ele chama a sua águia de estimação para ir buscar a sua "mais-que-tudo" por ele,porque o nosso herói já estava estafado (ou será que não tem coragem para enfrentar a "flor dos seus olhos"?).Aqui controlamos a águia de confiança de "Savage" pelos labirintos do castelo,novamente em "scroll" vertical e também horizontal.A cor é usada com abundância (tal como nos níveis anteriores) e o vôo da águia está maravilhosamente bem executado.

"Savage" é tudo isto e muito mais.Só jogando para ver.Se eu disser que este incrível jogo consegue reunir todas (ou quase todas) as cores do Spectrum,combinandoas sabiamente, dando-nos um espetáculo que nunca ninguém viu nestes micros,ninguém ía acreditar,por isso vão aí ao pirata da esquina,comprem "Savage" e vejam se não estou a dizer a verdade.

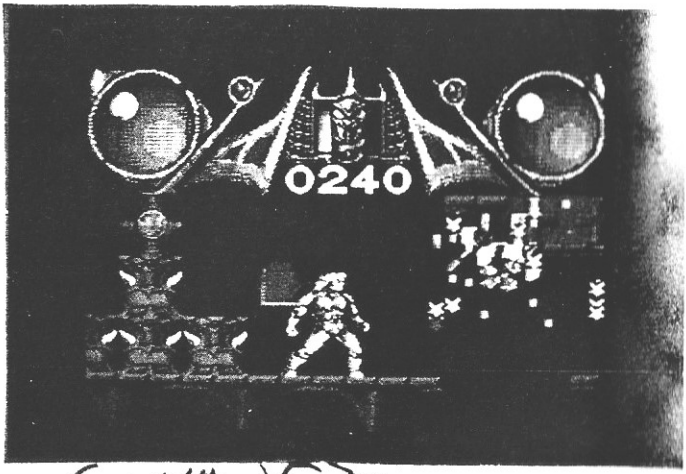


SPECTRUM GAMES

NOME:Savage
EDITOR:Firebird

APRESENTAÇÃO.....	9
GRÁFICOS.....	1Ø
COR.....	1Ø
SOM.....	9
ANIMAÇÃO.....	9
ORIGINALIDADE....	9

TOTAL 9

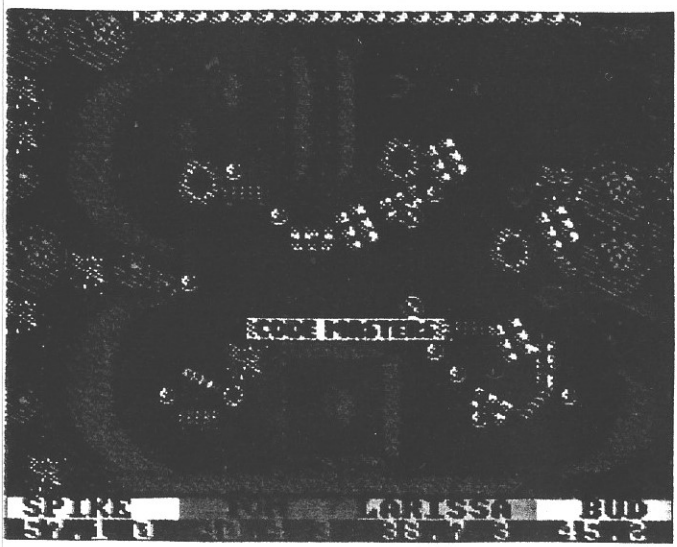


PROFESSIONAL BMX SIMULATOR

Aí está de novo um simulador de bicicletas.Depois da "Codemasters" ter lançado há mais de um ano "BMX Simulator",eis que chega um outro simulador das duas rodas,mas com o nome de "Professional BMX Simulator".

Tal como o anterior,aqui também é preciso montar a nossa bicicleta (mesmo quem não sabe andar) e dar aos pedais o mais depressa possivel,porque os outros concorrentes também querem ganhar.Atenção!Aos seus lugares!Preparar!Partida!E cá vamos nós fazer uma viagem de bicicleta,dando saltos,fazendo derrapagens,passando por túneis,dando um encontrãozito a um dos adversários (um pouco de batota nunca fez mal a ninguém) e... CUIDADO!...CRÁS!...e também dando alguns trambolhões.

Desta vez o simulador das BMX tem quinze pistas,das quais



cinco são "Dirt Biking" e outras cinco "Quarry Racing",sendo as restantes cinco "Desert Biking".A última pista de cada uma destas secções é uma pista profissional,onde se pode mudar de pneus e nos é dada a possibilidade de escolher o diâmetro das

rodas.

Se quiserem tornar o jogo mais emocionante e,ao mesmo tempo,meterem os vossos pais com os cabelos em pé,para além de virarem a casa de pernas p'ró ar,convidem mais três amigos e joguem todos ao mesmo tempo "PRO BMX Simulator".Depois, quando acabarem de jogar,é altura de pegarem no vosso micro e levarem-no a uma casa de reparações,porque duvido que ele tenha ficado inteiro,depois de oito mãos terem estado a carregar nas suas delicadas teclas.

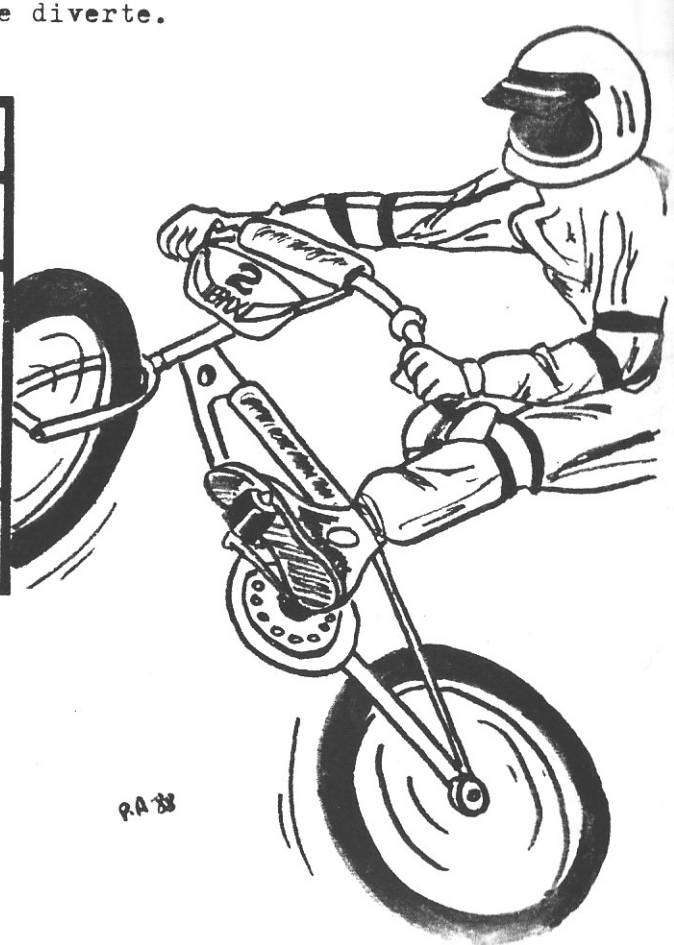
Quanto a gráficos estamos bem servidos e no que diz respeito à cor e ao som estamos ainda melhor.Um dos poucos inconvenientes é a dificuldade em controlar o nosso ciclista,mas mesmo assim,é um jogo que diverte.

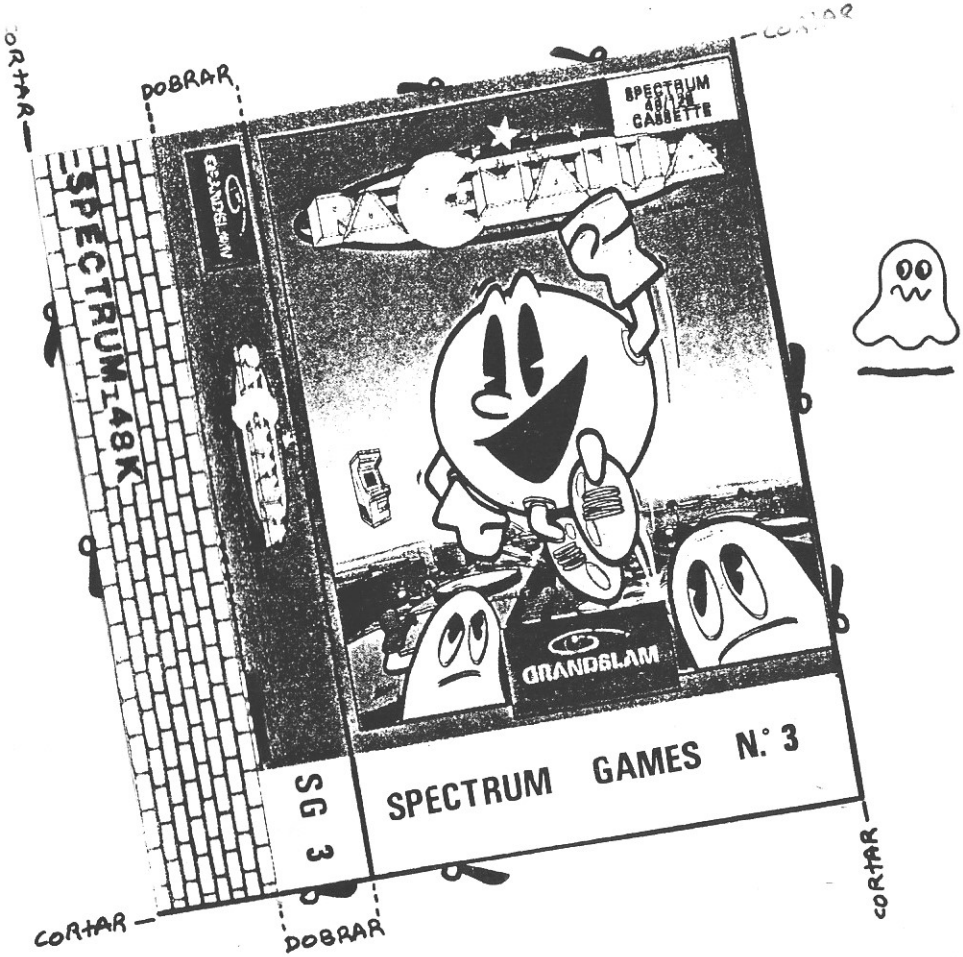
SPECTRUM GAMES

NOME:Pro BMX Sim.
EDITOR: Codemasters

APRESENTAÇÃO.....	8
GRÁFICOS.....	8
COR.....	9
SOM.....	8
ANIMAÇÃO.....	7
ORIGINALIDADE....	9

TOTAL 8





"Pac-Mania" é o jogo que oferecemos aos nossos leitores, juntamente com a edição número 3 da "Spectrum Games". É um jogo baseado no velho "Pac-Man", que nos consegue divertir durante horas a fio. Para mais informações leiam a crítica a este mesmo jogo numa das páginas desta fanzine.

A capa para a cassette encontra-se mesmo aqui por cima, bastando ser cortada e dobrada (conforme as indicações) e colocada numa caixa que, infelismente não é por nós oferecida.

"Pac-Mania" é, esperamos, o primeiro de uma grande série de jogos que, eventualmente, venhamos a oferecer, dependendo dos resultados (positivos ou negativos) desta iniciativa.

No caso de haverem quaisquer problemas (quer com o jogo, quer com a cassette), escrevam-nos, enviando as vossas cópias para a nossa morada que, voltamos a lembrar, é a seguinte: Spectrum Games, Calçada da Memória nº65-R/C Dtº. O código postal é 13ØØ Lisboa. Divirtam-se com "Pac-Mania".

SMASH!

LEIA A MELHOR FANZINE DE PORTUGAL!

ESCREVA IMEDIATAMENTE PARA:

SMASH!

R. DIOGO DA FONSECA, 20-R/C
6000 CASTELO BRANCO

AVISO
É PROIBIDO RISCAR ESTA PAREDE.

T²PAU

BREAK

LOVE

VOTA

SIGISMUNDO IMUNDO

ELVINO + ZEFERINA

PROCURA-SE GATO CINZENTO E PRETO E AMARELO E COR-DE-ROSA AS BOLINHAS. T:000001

TPA

BOCA MOLE ESTEVE AQUI

BELÉM-2
BENFICA-1

E AQUI TAMBÉM

PSV EINDHOVEN-5
F.C. PORTO-0

AH!AH!AH!

PAULO AMORIM

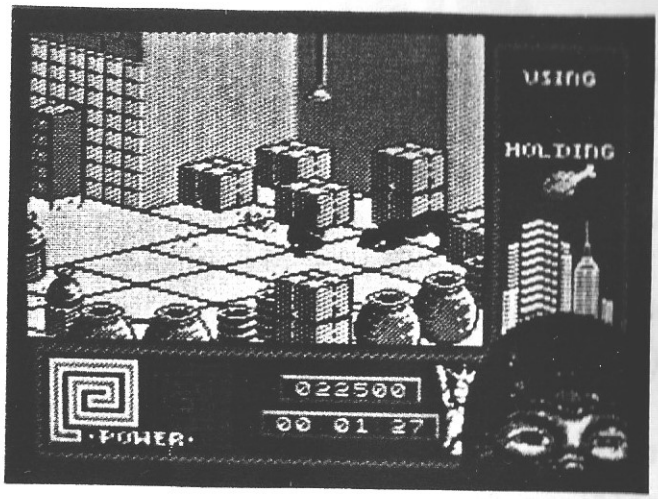
THE LAST NINJA

"Nova York,1988.Nas sombras,sem um som,alguém anda pelas ruas sem se fazer notar.O Central Park está próximo,ele sente-o.Sim,ele pode ver o topo do coreto.Ele sabe que por baixo dele está a resposta às suas dúvidas,e também o único caminho para chegar ao "The Orb",centro do poder do seu inimigo Kunitoki Shogun e única maneira de o destruir.E ele tem de o destruir pela honra da sua família,a qual foi por ele assassinada, e pela sua própria honra,que o obriga a fazê-lo em nome do seu Bom Deus,que o fez avançar no tempo..."

É assim que começa a apaixonante história de um ninja solitário,que quer destruir um diabólico mágico de Shogun,chamado Kunitoki.

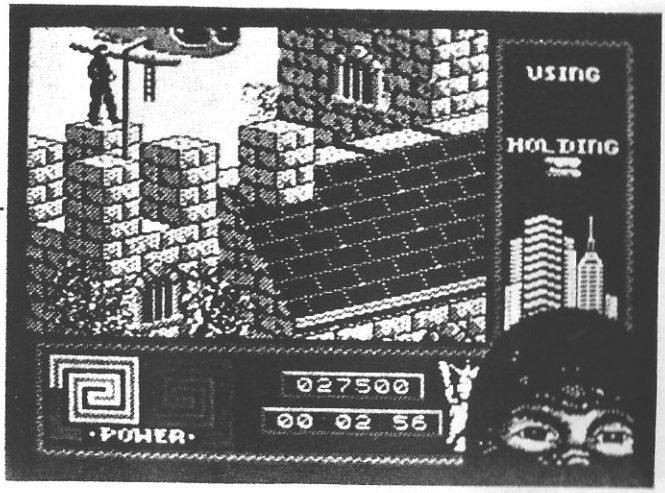
No século XVII,Shogun matou uma família inteira,só para mostrar a sua autoridade.O que ele não sabia era que o único membro da família que ele não tinha liquidado era um ninja poderoso,o Último Ninja.Depois de saber da existência des-

te ninja muito especial,ele acobardou-se e fugiu para 1988, viajando no tempo.Mas o herói tinha amigos poderosos e estes grandes mágicos ajudaram-no a seguir Kunitoki através do tempo,para Nova York.



Entretanto,nesta cidade americana,o vilão usou quase todo o seu poder mágico para se tornar num barão fanático e escondeu-se numa fortaleza/arranha-céus,perto do Central Park.Oninja descobriu que havia uma entrada secreta para a fortaleza no Central Park e é aqui que a aventura começa.

Mas deixando a história e passando a factos reais,vamos agora esclarecer uma dúvida que surgiu,quando "The Last Ninja II" foi lançado antes de "The Last Ninja",que deveria ter sido o seu antecessor.A resposta é simples:a "System 3" quis dar aos utilizadores do Spectrum um jogo que estivesse perfeito,o que (na opinião desta editora) não acontecia com "The Last Ninja",que afinal acabou por ser o sucessor de "The Last Ninja II".Todas as editoras deviam de ter um controlo de qualidade tão exigente como o da edi-



tora dos "Ninjas",mas infelismente isso não acontece e,de vez em quando,aparecem no mercado que,sabe-se lá por que carga de água,foram editados.

Passando novamente ao jogo,"The Last Ninja II" é um suberbo exemplo exemplo de excelente programação.Está dividido em seis níveis,que carregam separadamente,ocupando cada um deles todos os 48K de memória do computador.Mev Dinc,o programador, levou seis meses para passar o jogo de uma série de rotinas para a maravilha que podemos,finalmente,jogar.

É um jogo onde se têm de recolher objectos e utilizá-los da melhor maneira,pois há um longuissimo caminho a percorrer (dava um prémio a quem conseguisse fazer um mapa).

"The Last Ninja II" não é um jogo de pancadaria com aventura à mistura,é precisamente o contrário.É uma aventura com gráficos fantásticos e muito pormenorizados.A animação é fora-de-série e a cor e som são facilmente dispensados,porque nem damos pela sua falta num jogo que nos prende tanto ao micro.

Se este jogo não fôr um êxito,nunca mais critíco nenhum jogo,porque,então,não sei distinguir um traste de um"smash".

SPECTRUM GAMES	
NOME: Last Ninja II	
EDITOR: System 3	
APRESENTAÇÃO	1Ø
GRÁFICOS	1Ø
COR	-
SOM	-
ANIMAÇÃO	1Ø
ORIGINALIDADE	1Ø
TOTAL	**10**

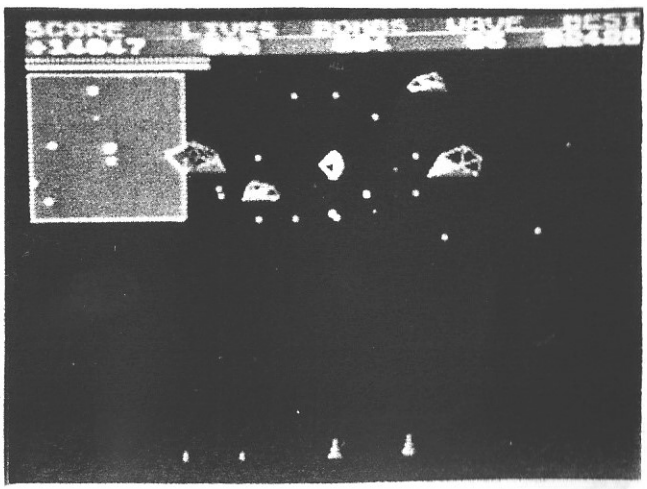
VIRUS

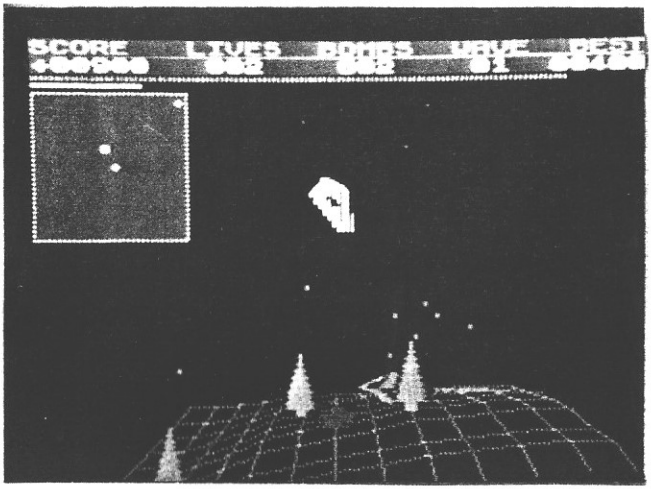
Por vezes pergunto a mim próprio se os computadores de 16 bits são mesmo necessários.Para que servem os Atari ST ou até mesmo os Commodore Amiga,se o pequeno Spectrum,com apenas 8 bits consegue fazer coisas iguais ou até melhores que estas máquinas.Quem já jogou "Virus" no 48K sabe que tenho razão.

O ano passado um jogo chamado "Zaron" virou a cabeça aos possuidores dos PCW.O responsável foi David Braben (criador de "Elite") e,nessa altura,ninguém pensava que ele coubesse nas máquinas de 16 bits e,muito menos,no Spectrum 48K.Mas ele aí está,com o nome de "Virus".

Você controla uma nave espacial de dimensões reduzidas,colorida e desenhada em três dimensões.A sua missão é livrar o planeta do vírus mortal que os "aliens" estão a espalhar.Há muitos tipos de "aliens" e é preciso destruir todos para acabar um nível.

A superfície do planeta está suberbamente bem feita,com muitos montes e vales,que se escapam por baixo da nossa nave (a uma incrivel velocidade),à medida que esta se desloca.

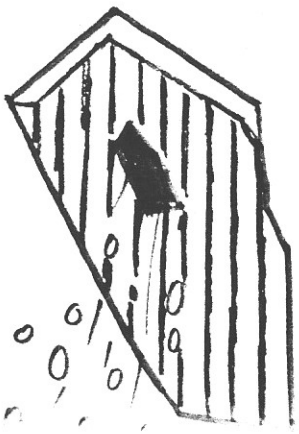




O único problema são os controlos que,como vem sendo habitual neste tipo de jogos,é em número superior aos dez dedos das mãos humanas. Podem tentar jogar com os dedos dos pés,mas duvído que os resultados sejam positivos.O melhor é pilotarem a nave com o "joystick" e deixarem uma mão livre para os controlos do teclado.É um pouco como pentear o cabelo e atar os sapatos ao mesmo tempo,mas é capcz de resultar.Para quem não tem "joystick" é possivel que as coisas se compliquem um pouco,mas nem por isso deixem de jogar "Virus".

É um jogo muitissimo bem conseguido.Até dá gosto passear sobre a paisagem do planeta,desafiando a lei da gravidade,só para ver as árvores a passarem lá embaixo,enquanto que nós, cá em cima,apreciamos tamanho espetáculo e mandamos uns quantos "aliens" fazerem tijolo lá para o planeta deles.

Para definir os gráficos,a animação,a cor,o som e tudo o resto que há em "Virus",só encontrei uma palavra:fantástico.



SPECTRUM GAMES

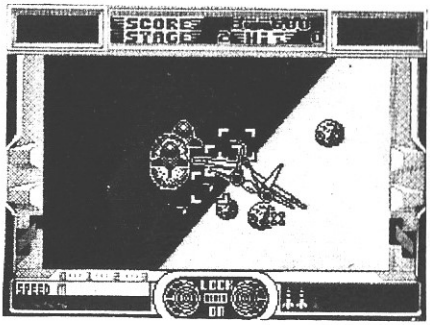
NOME: Virus
EDITOR: Firebird

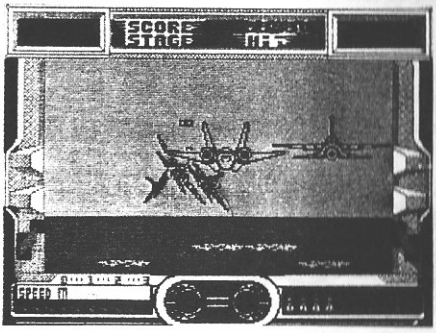
APRESENTAÇÃO.....	9
GRÁFICOS.....	9
COR.....	9
SOM.....	9
ANIMAÇÃO.....	10
ORIGINALIDADE....	9

TOTAL 9

AFTERBURNER

Penso que a maioria de vocês conhece "Afterburner" das "arcades" e quem não conhece não precisa de sair de casa e ir a uma sala de máquinas,para conhecer esta maravilha,simplesmente porque em vez de gastarem muitas centenas de escudos numa máquina "caça-niqueis",pode gastar apenas algumas centenas e ter uma cópia pirateada do mesmo jogo para jogar em casa,ao invés de ter montes de curiosos à sua volta a dizerem:"eu fazia melhor" ou "só consegues isso?",como é frequente quando se tenta a sorte numa máquina de "arcade".





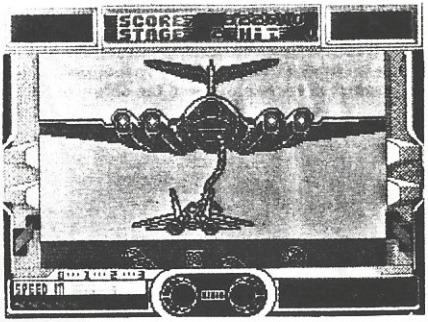
Aos comandos do nosso F-14,voamos num céu azulado,povoado de inimigos que temos de abater com o canhão de disparo rápido ou com algum dos poucos mísseis.

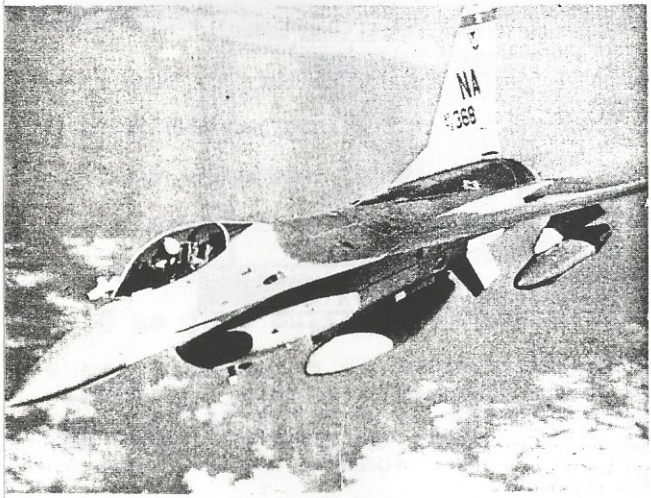
Para os trinta e dois níveis do jogo são-nos dadas tês vidas,que não chegam para um jogo tão difícil e tão aliciente.

Velocidade e acção são dois ingredientes que não faltam

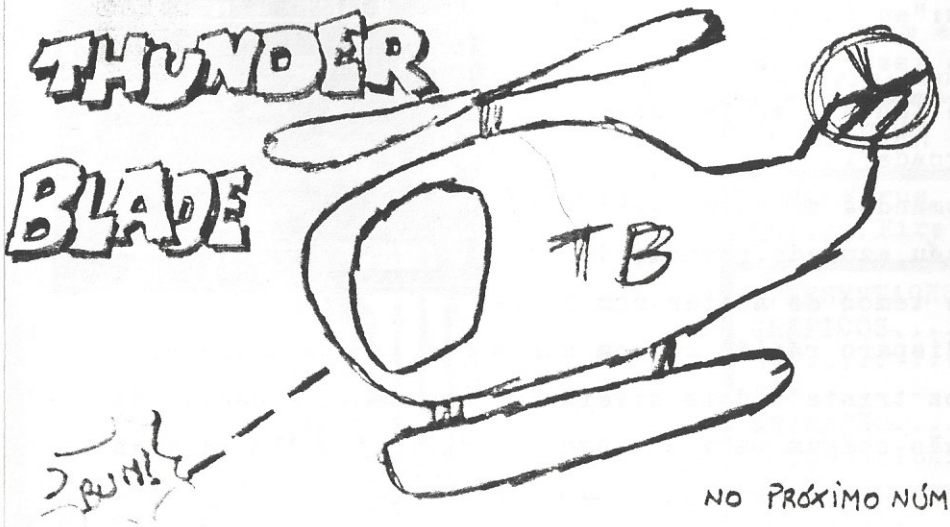
em "Afterburner" (até lá está o reabastecimento em vôo). Dentro dos jogos do género este é o mais bem conseguido (na minha opinião).

Graficamente é perfeito, a animação é, também, muito boa e o som e a cor são os exigidos neste tipo de jogos.





SPECTRUM GAMES	
NOME: Afterburner	
EDITOR: Activision	
APRESENTAÇÃO	1Ø
GRÁFICOS	9
COR	8
SOM	9
ANIMAÇÃO	1Ø
ORIGINALIDADE	8
TOTAL	**9**

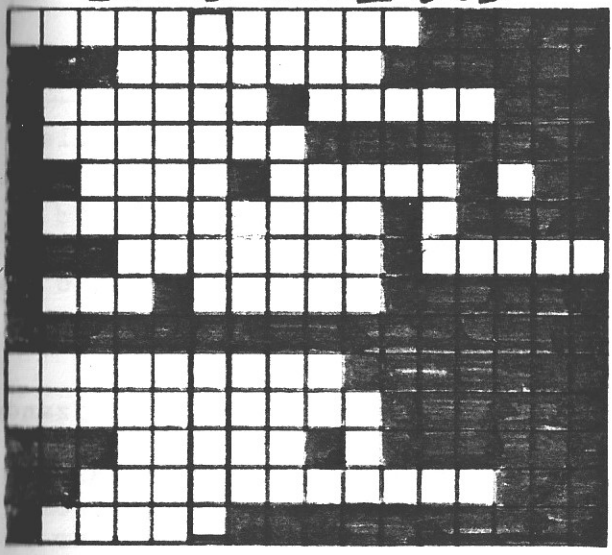


NO PRÓXIMO NÚMERO

CONCURSO DO NATAL

e MUITOS JOGOS

1- JOGOS CRUZADOS



1-Talvez o melhor simulador de desporto que até hoje já foi editado.
2-No seguimento de 1942 e 1943, chega mais um fogo neles, trazido por um tufão.
3-O rato que consagrou Walt Disney, num jogo de computador.
4-Depois do filme, o jogo. Você é um homem-robô.
5-O regresso do ninja solitário.
6-Depois do êxito do primeiro, R. Cecco faz nova aposta.
7-Para a Pepsi (firma patrocinadora deste simulador que o põe aos comandos de um héli) este foi o melhor jogo de 88.
8-É um novo "Pac-Man", onde o herói pode saltar para fugir aos seus inimigos.
9-Um jogo de futebol feito aqui ao lado, em Espanha.
10-Você conduz um potente automóvel numa estrada cheia de inimigos (que pode matar) e tem um trabalho para cumprir.
11-Stallone volta aos micros.
12-Da Activasion vem um simulador de aviões que fez sucesso nas "arcades".
13-Alienígenas estão a espalhar um vírus que mata. Dê cabo deles num jogo que se dizia não caber no Spectrum.

2- QUANTOS JOGOS?

Tiago pergunta ao seu amigo João: "Quantos jogos de computador tens?". O João responde: "São todos de acção excepto 2, são todos de aventura excepto dois e todos de estratégia excepto dois.".

Quantos jogos de computador tem o João?

Julgam que eu sou parvo? É claro que o João tem _____ jogos.

3- PARA QUE ENJOA

O padre está com um grave problema: precisa de chegar à outra margem do rio mas não sabe nadar, o rio é muito fundo e largo. Contruir um barco era uma hipótese, mas o padre enjoa e dar a volta ao mundo para chegar ao outro lado também não era má ideia, mas este padre defende a teoria do mundo ser plano. Como poderá o padre chegar ao outro lado?

Ah! Ah! Ah! Ainda não foi desta que me apanharam. Para o padre chegar à outra margem do rio ele terá que fazer o seguinte:

4- MOEDA FALSA

Um homem achou uma moeda na rua datada do ano 327 a.c. (antes de Cristo). Pensou que estava rico, mas quando um arqueólogo examinou a moeda viu que ela era falsa. Porquê?

Porque _____

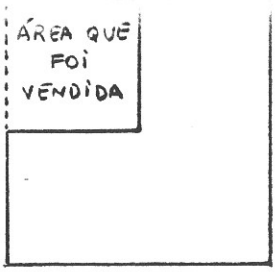
5- FRANGOS!

O que pesa mais: meio frango vivo ou meio frango morto?

Meio frango _____ porque ___

6- A HERANÇA

Um homem tinha uma propriedade quadrada. Vendeu 1/4 da terra e, depois, quando morreu, deixou aos seus quatro filhos a mesma área de terreno e com a mesma forma geométrica. Como ficaría a terra dividida pelos 4 filhos?

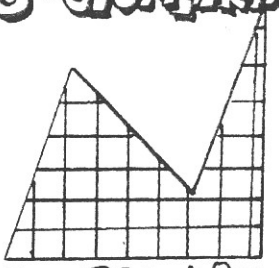


7- DADOS

Um dos quatro dados é falso. Qual?

Está-se mesmo a ver que o dado falso é o ____ .

8- GEOMETRIA



Utilizando duas linhas rectas, como cortar esta figura em duas partes semelhantes?

9- RELÓGIO

Com 5 rectas pode-se dividir o mostrador deste relógio em 6 partes e a soma dos números é a mesma em cada parte. Tente e veja que não estamos a mentir.

E pronto, se já resolveu todos os problemas, preencha o quadro abaixo e envie-nos.

Nome _____

Morada _____

Cód. Postal _____

NOTA: ENVIE A FOLHA COMPLETA COM TODAS AS RESPOSTAS PARA: SPECTRUM GAMES CONCURSO DO NATAL [illegible]

DESTACÁVEL MÚSICA

T'PAU

destacável música

T'PAU

Por pedidos de muitos de vocês (mais de meia centena),eis que os britânicos T'PAU voltam às páginas da "Spectrum Games" na rubríca "Destacável Música".

Oriundos de Birmingham,os T'PAU são um grupo com dois anos de existência e com dois álbuns lançados.O primeiro ("Bridge of Spies") foi o terceiro álbum mais vendido em Inglaterra no ano que findou (embora tenha sido lançado em 87) e de onde foram extraidos êxitos como:"China in Your Hand" (um verdadeiro sucesso),"Heart and Soul" (idem) e "Valentine" (o mesmo).Para além destas três faixas,que subiram aos lugares cimeiros das tabelas europeias,"Sex Talk","Bridge of Spies" e "I Will Be With You" foram mais três canções extraidas do primeiro LP e que,embora não alcançando o êxito dos três primeiros,venderam bastante bem.

Os objectivos musicais dos T'PAU ficam muito bem definidos no último álbum que o grupo acaba de lançar (já à venda no nosso país),que dá pelo nome de "Rage" e que poderá ser uma excelente prenda de Natal, já que este trabalho é muitíssimo bom.Aqui apostam num rock suave,bem ao seu estilo,com baladas muito bonitas e majestosamente bem interpretadas pela belíssima voz da vocalista Carol Decker.Para os apreciadores de rock mais forte e pesado,"Running Away","Time Will Tell" e "Taking Time Out" são canções que certamente vos vão satisfazer.Deste álbum foi já extraido um single ("Secret Garden") que alcançou o 13º lugar em Inglaterra e que já está entre nós.O video-clip da canção foi premiado e considerado pela crítica inglesa como o melhor de 1988.

Para os fãs (que parecem ser muitos) e não só, aqui fica a letra de "Island", que é uma faixa considerada, por muita gente, como a melhor do segundo álbum dos T'PAU.

ISLAND

You are an illusion
Never what you seem
The voice of confusion
But I can make believe
I know the touch of your lips on me
Isn't real
A fantasy sensation
And there's a name for these dreams

And I'm tearing down
The wall around you
So you'll feel love
That'll open your eyes
Like a bolt that came out of the blue

=CHORUS=

For no man is an island
(and I've been looking for you)
When love has found a home
The sun will shine upon you
Everywhere that you go

And you will see
In my love you will grow oh oh oh

So breathless,I can't speak
Hoping for the day
The briefest encounter
But I can hardly wait
Ou oh,I only want to say it to you face to face
Hum,hum,the best is yet to come
You feel my love come your way

And I won't let you
Forget about me
Soon you'll learn
My love is wide
As I surround you like the sea

-CHORUS-

We can grow like children
And live and learn you know
Like a bolt out of the blue
It hits you,oh and it's true
There's nowhere to go
Hey hey yeah

-CHORUS-

-CHORUS-

-CHORUS-

-CHORUS-

T'PAU

GANHE ESTE ÁLBUM

Para se abilitar a um dos cinco álbuns "Rage" ou a um dos cinco singles "Secret Garden" (trabalhos dos T'Pau) que temos para oferecer, basta que indique no cupão para o efeito o nome de todos os elementos do grupo (no espaço indicado), não se esquecendo de indicar, também, o seu nome, morada e código postal. Os cupões deverão chegar até ao dia 30 de Abril à seguinte morada: Spectrum Games, Concurso T'Pau, Calçada da Memória, 65 R/C D. 1300 Lisboa

cm/c01

Nome-.....
.....
.....
Morada-.....
.....
.....
C.P.....

OS ELEMENTOS DOS T'PAU SÃO:

1-.....
2-.....
3-.....
4-.....
5-.....
6-.....

T'PAU