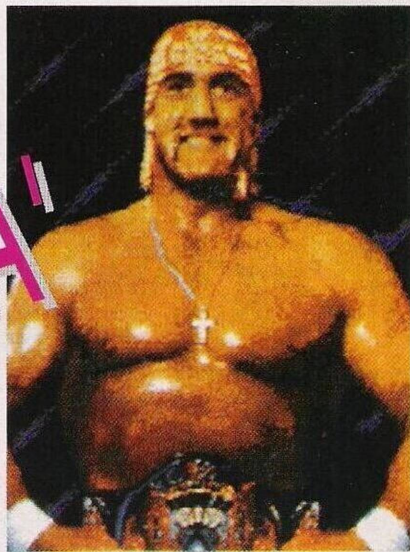


OS JOGOS NO COMPUTADOR

"WWF WRESTLEMANIA"

168



Hulk Hogan, uma das estrelas da WWF

tervenientes trocam "galhardetes", ou seja, umas "palavrinhas" cuja finalidade é provocar o oponente.

Aliás, esta é uma das partes da luta-livre americana que o Canal 1 (comentado com pouco entusiasmo e muito aviso de que tudo se trata de uma brincadeira) decidiu omitir nas suas transmissões.

Toca o gongo. A primeira impressão é positiva (mesmo para os

do "wrestling" nos micros; a violência "apetecível", os golpes loucos, a diversão e o espectáculo. Depois da pequena sequência de abertura, que à semelhança das transmissões televisivas, assinala uma sessão de luta espectacular, com lotação esgotada, segue-se o menu principal.

– Competir para o título de campeão (ou cinturão)

– Luta entre dois jogadores humanos

As três estrelas que lideram es-

te título são: Hulk Hogan, Ultimate Warrior e British Bulldog. "WWF" apresenta a ficha de cada lutador e a respectiva fotografia, peso, citação favorita, origem e o poder/golpe mestre.

Após a selecção do lutador, inicia-se o "espectáculo". No entanto, a anteceder a acção, os in-

tervenientes são excelentes e muito bem realizados. A cor é abundante, o desenho dos lutadores respeita os originais e a animação é suave.

Nos cinco minutos seguintes, a duração do assalto, há poucas regras a respeitar. Nunca perma-

Apreciada por uns e ignorada por outros, a luta-livre americana ("wrestling") reúne adeptos suficientes para transportar os seus ídolos a revistas especializadas, brinquedos e, inevitavelmente, jogos de computador.

Coube à Ocean a responsabilidade de reproduzir o universo

Proseguimos com a segunda e última parte da aventura "Heart of China".

... Após a apreensão do tanque e a caminhada até à ponte, disparamos sobre o tanque inimigo e regressamos ao caminho principal, mantendo o rumo até ao avião.

Entramos na viatura, voamos examinamos o coração de Kate. Depois da aterragem forçada falamos com Chi (2;1;3), reencontramos no avião para recolher o cobertor e o oleado. Saímos e usamos o saco e as ervas medicinais.

A seguir utilizamos o cobertor na Kate e o oleado entre esta personagem e a asa do avião.

Assistimos a uma nova sequência e estabelecemos diálogo com a Ama (3;1;1;2). Dirigimo-nos até aos correios (terceira casa da direita) e falamos com a empregada.

Enviamos um telegrama a Lomax e seguimos até ao fundo da rua, à esquerda (1) para falar com Kubla.

Apanhamos a caixa e usamos os paus e as rodas na caixa (alguns destes objectos estão na posse do Chi). Entregamos o "carro" improvisado ao pequeno rapaz e aceitamos o que este nos oferece em troca.

Saímos e caminhamos na direcção da taberna (à esquerda, no monte); assim que chegarmos falamos com o empregado de balcão (Bijaya/1;1), seguindo do Sardar (2).

Abandonamos este cenário e prosseguimos a aventura na casa do cume (do monte). Falamos com o discípulo (3) e com o Lama (2; 2).

Após a conversa com Kate (que se encontra na primeira casa à direita 3;1), regressamos à casa do cume e falamos com o

POKES & DICAS

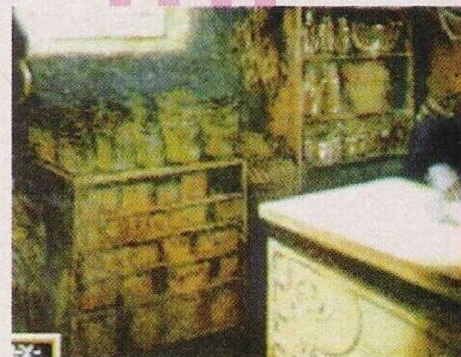
Lama.

De volta à taberna e recolhidos novos dados, estabelecemos diálogo com Sardar (2) e entregamos a arma.

Examinamos o coração da Kate e mal pousamos em Katmandu, falamos com o mecânico.

Uma vez na cidade entramos no café (à direita) que tem um homen à entrada. Falamos com o empregado (1;2) e telefonamos ao Lomax. Ao sairmos do bar somos capturados.

"Heart of China"



PEÇA CATÁLOGOS

SEMENTES
PARA HORTA E JARDIM



José Afonso Duarte

BOLBOS DE FLORES DA HOLANDA
PLANTE AGORA O SEU JARDIM FLORIDO NA PRIMAVERA



RELVAS, MÁQUINAS DE CORTAR RELVA, UTENSÍLIOS AGRÍCOLAS, AGROQUÍMICOS, PLANTAS ENVASADAS, ETC.

TULIPAS, JACINTOS, NARCISOS, RANUNCULOS, CROCUS, ANEMONAS, ETC.

ESTABELECIMENTOS DE VENDA:

LISBOA

FARO

TORRES VEDRAS

PÓVOA DE VARZIM

A68

necer mais de 20 segundos fora do ringue e três segundos debaixo do oponente.

No capítulo da luta, "WWF" é acessível, o manuseamento dos golpes não tem segredos ou sequer combinações diabólicas. Basta um pouco de treino para dominar por completo todos os movimentos.

A conquista do título de campeão passa por cinco combates com os mais duros lutadores da WWF, cada um dotado de estilo e golpes

próprios: Mr. Perfect, The Warlord, Million Dollar Man, The Mountie, Sergeant Slaughter.

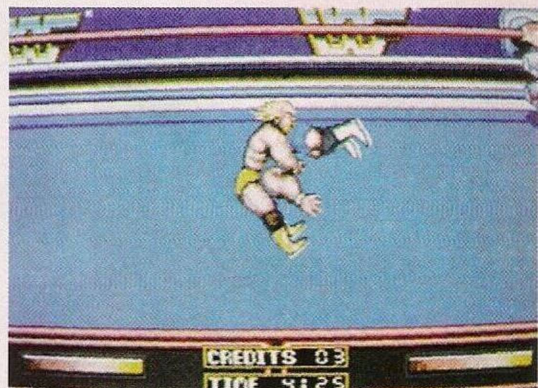
A dificuldade é progressiva, o primeiro lutador é simples, mas o próximo... a tarefa vai-se complicando, já que a energia não é restaurada. No decorrer da acção há dois ícones para os frenéticos do "joystick": premir o botão de disparar o mais rápido possível para levantar o lutador e movimentar para a esquerda/direita/esquerda..., para superar a força do oponente. Nas primeiras vezes é fácil, mas à medida que o combate avança, é extremamente cansativo.

Enfim, "WWF Wrestlemania"



"WWF Wrestlemania"

é um jogo de acção muito bem concebido, capaz de agradar a multidões, independentemente da modalidade em questão. Acreditem! Esta valiosa aquisição tem ainda a vantagem de um usufruir um bom manual em português e um preço atraente.



Em plena acção

Nome: "WWF Wrestlemania"

Género: Acção

Gráficos: 87%

Animação: 87%

Som: 75%

Originalidade: 85%

Jogabilidade: 92%

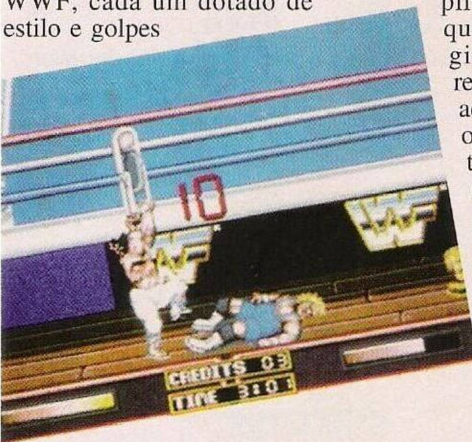
Total: 88%

Versão Analisada:

Commodore Amiga

PVP: 3.995\$00

Obs: Edição portuguesa acompanhada de manual



Violência!!!

O jogador passa a controlar a personagem Kate.

Entramos na loja da esquerda (identificada com o mercador à porta) e falamos com o empregado, entregamos o medalhão (1;2;1;1), saímos e voltamos à rua principal para jogar com o Mohmar (1).

Depois de extorquimos este personagem até ao último centavo compramos um camelo a Acyb (3).

Mexemos nas laranjas do jovem, falamos com o Hakim e recolhemos a flor e o camelo e voltamos à loja do mercador para comprar um serrote, turbante, viola e "hookah".

Seguimos até à rua principal, caminhando em frente, seguido da esquerda.

Falamos com Almira (1) e entregamos a flor.

Depois da sequência (3,3), dirigimo-nos à estação (à esquerda), compramos bilhetes e usamos os mesmos na porta do comboio (play scene as Lucky/3; 2; 3;2).

Nesta fase da aventura segue-se uma parte de acção que, depois de ultrapassada, conduz o protagonista a Paris para assistir à sequência final.

Fim. Entretanto, esta secção conti-

nua com mais umas dicas para o

Commodore Amiga

Amiga:

"Saint Dragons" — No início do jogo premir Caps Lock e escrever DECAFFEINATED seguindo de Enter para obter vidas infinitas

"Robocod" — Escrever THE LITTLE MERMAID no ecrã de apresentação, no decorrer da acção, se corrigir os seguintes itens, premindo as teclas:

Enter — Escudo infinito
F6/F7 — Sistema Pal/NTSC
P — Avião Extra
F — Asas
M — Mapa

"Pang" — Escrever WHAT A NICE CHEAST no mapa mundo para seleccionar qualquer nível

"Titus, the Fox" — Introduzir 1999 no código de acesso para jogar os 10 primeiros níveis com menos obstáculos

"Dogs of War" — Quando começar o jogo escrever TIMBO e premir F5 para ficar invulnerável

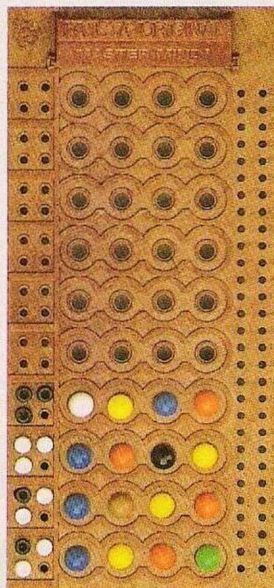
Resta-nos agradecer aos leitores Nuno Miguel Sequeiro, Sérgio Sequeira, Luís Abreu, PC Crazy, Crazy Moments e Henrique Romana, o material enviado.

No próximo domingo há mais.

ENTRE DE CABEÇA, SOLTE A LÍNGUA E SAIA COM PRÉMIOS.

... COM UM SIMPLES TELEFONEMA!

Schneider



Entre de cabeça nesta partida de MASTER MIND.

Descubra o código tendo em conta que cada pino preto significa a cor certa no lugar certo e cada pino branco uma cor certa no lugar errado.

No prazo de 1 semana telefone para o 100 319 (indicativos: Lisboa e Porto — 506, restante País e Ilhas — 0670).

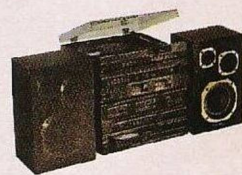
Selecione um dos códigos dados pelo telefone, aproveite para soltar a língua e dizer em 10 segundos uma frase sobre a Schneider.

Se acertou no código e a sua frase for a melhor da semana então sairá desta brincadeira com 1 Aparelhagem "Hi-Fi" da Schneider.

Não se esqueça que cada chamada lhe custará 158\$91/minuto.

Se for o vencedor será informado telefonicamente.

Atire-se de cabeça e saia com prémios.



MASTER MIND®
UM JOGO DE LÓGICA