

COMPUTER MAGAZINE

JAN
1990
175\$

REVISTA MENSAL Nº 14



HONG KONG PHOEY

OBERON 69

PLOTTING

COLISEUM

HAMMERFIST

GRAND PRIX CIRCUIT

SLY SPY SECRET AGENT

TALISMÃ

CHEGA À SEGUNDA PARTE

MAPAS E SOLUCOES DE :

ROBOCOP 2

THE TIME MACHINE

THE SPY WHO LOVED ME



ROBOCOP 2

EDITORIAL

COMPUTER MAGAZINE

DIRECTOR

(Anónimo)

REDACTORES : (Spectrum)

RT

PT

JdS

ARTES GRÁFICAS

RT

MAPAS E POKES

RT

PT

Revisão de texto

(A pessoa encarregada desta tarefa continua a não querer ser mencionada, não se esperando alteração deste comportamento).

DIRECÇÃO

COMPUTER MAGAZINE

Alto do forte, Viv. Picola
frente CETOP.
Rio de Mouro
2735 Cacém.

FIM DE ANO DEMOROU UM POUCO

Olá a todos os leitores da Computer Magazine. Mais um mês e a nossa revista preparou para todos uma super edição onde damos a solução para alguns dos jogos mais procurados do mercado. Esperamos que gostem.

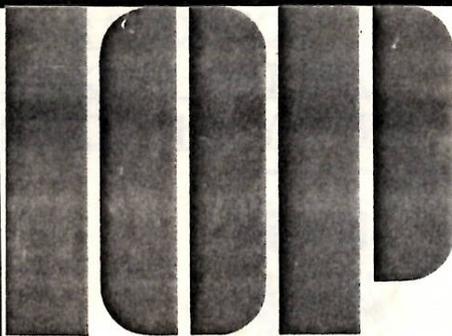
PORQUE É QUE A REVISTA TEM DEMORADO TANTO TEMPO A SAIR?

Esta é uma pergunta que muitos leitores têm feito, o que lhes tem vindo a causar um ligeiro desinteresse em relação à publicação. Chegou a altura de esclarecermos o facto. Acontece que todos os redactores são estudantes, dois do 12º ano e um do 9º ano. Não deve ser preciso dizer que qualquer que seja o ano, é preciso estudar (muito) para ter boas notas. A revista que vocês lêem, é um Hobbie (de que nos orgulhamos muito). Como tal ela é feita nas nossas horas livres. Por vezes, altura de pontos ou de trabalhos de grupo ou individuais, o tempo não é tanto e por isso a revista tem de ficar para um segundo plano.

Espero de qualquer modo que não fiquem muito chateados, fazer esta revista que têm nas mãos é algo que exige uma certa responsabilidade, isto não «surge do ar». Eu sei, que todos compreendem a situação, e espero que nos desculpem pelas demoras.

Pronto é tudo, fiquem com esta ultima edição e com a avalanche de mapas que preparámos para vocês...

■ O DIRECTOR



Música

LISBOA
PORTUGAL

RUA DA MADALENA, 168

1100 LISBOA — PORTUGAL



86 60 62

CENTRO COMERCIAL TERMINAL LOJA 415

1100 LISBOA — PORTUGAL



37 18 45

ESCOLA DE MÚSICA • SALÃO DE EXPOSIÇÃO

RUA DO TELHAL, 61, 1.º

1100 LISBOA — PORTUGAL



37 23 78

TINOCO, LDA.

RUA DO TELHAL, 61, 1.º

1100 LISBOA — PORTUGAL



37 23 78

PASSATEMPO

E aqui está o que todos esperavam, os grandes vencedores do nosso passatempo do Natal. Como fizemos regra no mês passado, não vamos este mês dizer o nome dos vencedores, vamos apenas dar a solução correta e pedir a todos aqueles que enviaram o postal ou carta para cá, com a resposta correcta, que nos telefonem a confirmar e a pedir qual o programa que gostariam de receber pela sua participação bem sucedida.

Como não foram muitos os participantes este mês, a Computer Magazine resolveu premiar com o primeiro prémio, as respostas que deram

como Jogo do Mês tanto Rick Dangerous como o Shadow of the Beast. Já sabem, quem enviou o postal (ou carta) com qualquer uma destas respostas, deve telefonar para cá, pedindo o programa que gostaria de receber em sua casa.

O Telefone é 9163577. Podem telefonar todos os dias (excepto ao domingo) entre as 21H e as 23H. Esperamos pelo vosso telefonema.

A vencedora do Mês passado a Isabel de Linda-a-Velha pediu o programa Golden Axe, jogo que lhe mandaremos logo que chegue ao mercado Português.

CLUB FCGM

Sobre este assunto, que devo dizer não está esquecido, venho apenas comunicar a todos os que têm enviado os postais ou cartas que tenham um pouco de paciência a aguardar notícias nossas.

Quem quiser ser sócio, pode fazê-lo

escrevendo para cá (morada no Editorial), mandando 2 fotografias, morada completa, nome idade e um comentário do que acham bem e mal nesta revista.. Não é muito difícil fazer isto e vale apena...

PREÇOS PARA REVENDA

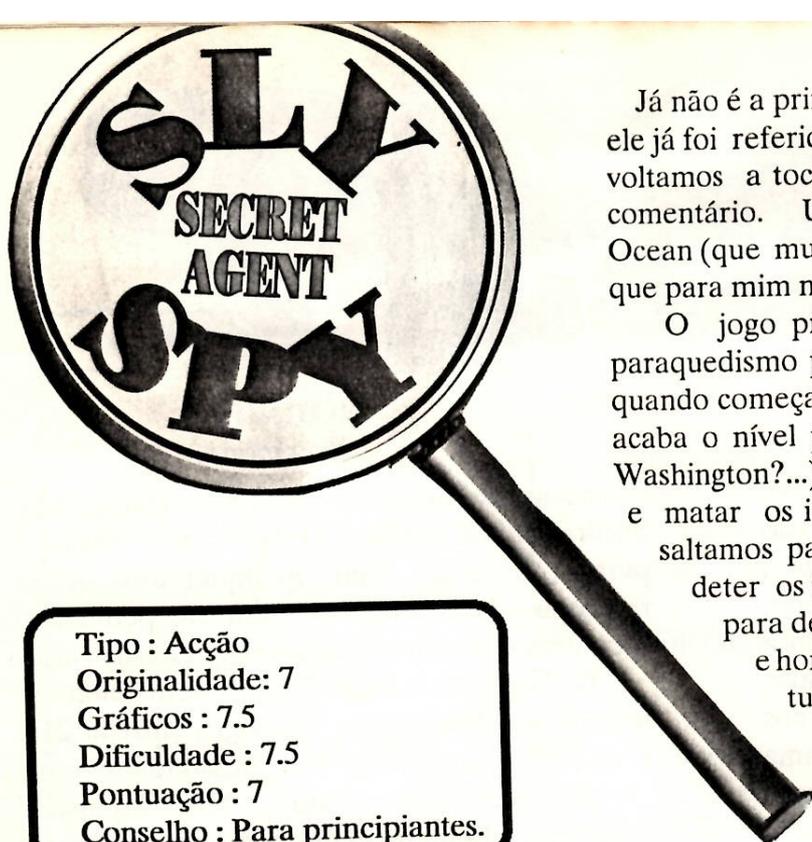
SOFTWARE

HARDWARE

COMBAVIL

C.C. M BICA LOJA 57-ALMADA

TELEFONE : 2757161



Tipo : Acção
 Originalidade: 7
 Gráficos : 7.5
 Dificuldade : 7.5
 Pontuação : 7
 Conselho : Para principiantes.

Já não é a primeira vez que falamos deste programa pois ele já foi referido no número doze como previsão. Agora voltamos a tocar nele, para fazer o último e definitivo comentário. Um programa da prestigiada companhia Ocean (que muitos programas promete para esta época), que para mim não atinge a qualidade habitual.

O jogo propriamente dito, é o seguinte: cena de paraquedismo para começar com muitos tiros à mistura, quando começarem a dar com o controlo do personagem, acaba o nível passamos para as ruas de New York (ou Washington?...) onde temos de andar sempre para a direita e matar os inimigos que vão aparecendo. Feito isto saltamos para a nossa mota e perigosamente tentamos deter os inimigos que vão num carro, um pulo então para debaixo de água e passamos para os tubarões e homens-rãs. Então perdemos e temos de andar tudo para trás. Não um péssimo jogo, mas demasiado simples, sem se tornar um desafio a quem joga, pena para a Ocean...

GRAND PRIX CIRCUIT



Para esta rubrica de críticas rápidas, mais um programa : Grand Prix Circuit.

Todos sabem o que é, mas não como é. Temos pois um programa de automobilismo, onde controlamos qualquer um dos três carros à escolha (Ferrari, McLaren e Williams) em qualquer uma das actuais pistas de formula um.

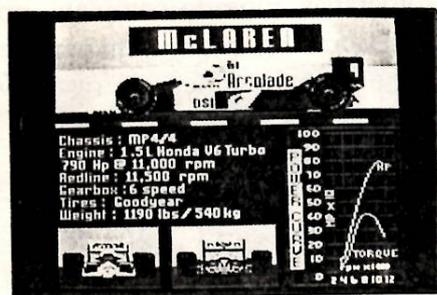
Um programa com muita escolha e uns gráficos a tender para o bom.

Temos, dentro das opções, a possibilidade de praticar (aconselhável para principiantes) ou a de começar o mundial onde temos que nos qualificar para alinhar à partida.

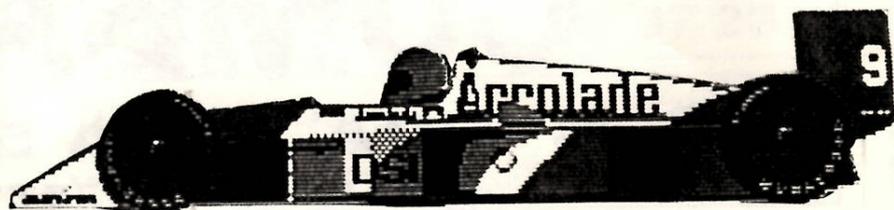
O controlo do carro não é extremamente simples, mas também não é complicado. O volante funciona como em Hard Drivin', só que desta vez temos um pontinho a indicar o lugar onde o carro anda a direito, o que torna tudo mais interessante.

O programa não é nada de especial, mas pode ser que os fãs da modalidade se aficionem a ele. Eu posso dizer que até gostei (durante um tempo) de conduzir.

O ponto negativo é que é demasiado fácil, não só a qualificação, mas também a corrida em si o que faz perder um pouco a emoção.



Tipo : Simulador Formula 1
 Originalidade : 6
 Gráficos : 7.5
 Dificuldade : 5
 Pontuação : 7
 Conselho : Para aficionados



OBERON 69

G.L.L. Software é um nome muito pouco conhecido no mundo dos programas de computadores, principalmente por ter apenas agora começado a sua actividade. É uma companhia espanhola de que se espera grandes triunfos, mas o seu jogo de apresentação ainda não se pode considerar um Super-Programa.

O Jogo chama-se Oberon 69. Um programa nada original, mas que lá dentro consegue ir buscar novas ideias, o que equilibra a balança. Os gráficos, pelo que podem ver são bons e coloridos.

A história em que o programa se baseia, é a seguinte: Estamos no século XXXII e a terra já não é um planeta habitado, só um «território» onde os habitantes das várias galáxias vão passar as suas férias.

Os vários planetas actualmente ocupados foram explorados convenientemente, de modo a não oferecerem perigos aos eventuais moradores. Acontece que num planeta - Oberon 69, a quarta lua de Urano, esse trabalho foi mal efectuado e quando ligaram as máquinas que aquecem o planeta à temperatura considerada ideal, uns seres congelados começaram a libertar-se e alastraram-se pelo planeta.

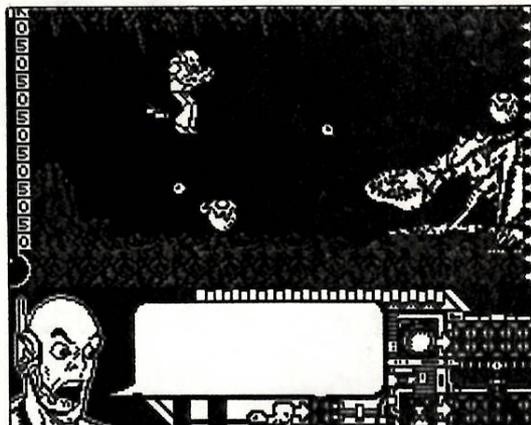
O alerta foi imediatamente dado, e as populações fugiram. Infelizmente umas mãos menos cuidadosas deixaram lá 4 bebés.. Os ditos monstros alimentam-se de seres humanos, pelo que para evitar mais 4 mortes, tu és incumbido de ir ao planeta e salvar as crianças. Se o conseguires a tempo, ganhas umas férias no planeta terra.

Como já dissemos o programa não está de forma alguma um espectáculo que se torne

imprescindível, mas pode ser que ainda faça alguns fãs. De certa maneira temos um tiro neles, com muita acção. Computadores que podemos (teremos) de utilizar e uns carregadores de energia muito originais (se vires uma rapariga a chamar-te, experimenta uma aproximação para veres o que dá...).

Enfim, esperam-se os restantes jogos desta companhia para ver se se confirma o prometido ou isto é só fogo de vista...

■ JdS



Tipo : Acção
Gráficos : 8
Originalidade : 7
Dificuldade : 7
Pontuação : 7.5
Conselho : Pode vir a ser o
vosso programa preferido.

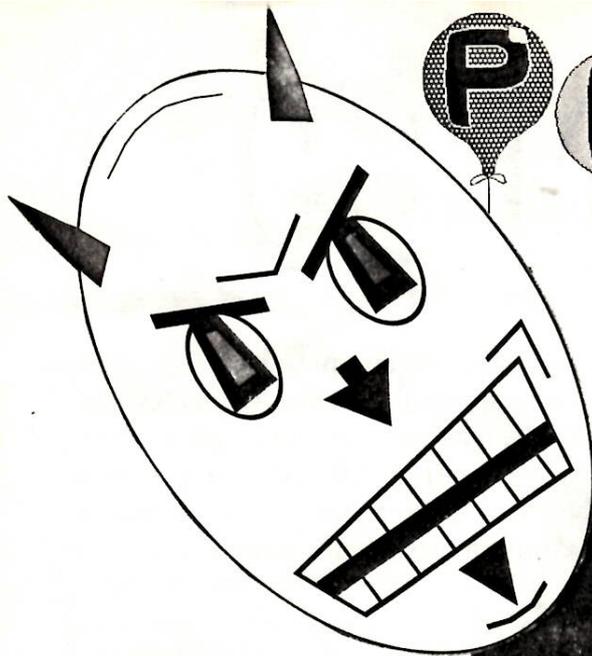
SEMPRE AS ÚLTIMAS NOVIDADES EM JOGOS PARA SPECTRUM & COMMODORE

TOP CLUB

C.C. SEVEN SHOPS • LOJA 8

1495 ALGÉS

TELEF: 211 76 43



PLOTTING

Não faz muito o tempo que esta máquina chegou a Portugal, e do mesmo modo também não demorou muito a que uma companhia o aproveitasse para o spectrum. Felizmente a companhia foi a Ocean, e daí que tenhamos perante nós um trabalho que vai ser recordado por todos os que adoram resolver puzzles.

Na verdade, o esquema de jogo é muito simples: Controlamos um boneco (um «homem-batata») que se movimenta de cima para baixo no ecrã, e que segura um quadrado com uma figura lá dentro. O objectivo é atirar essa figura contra outra igual, para destruir a segunda. Ao fazer

isto, a peça que atirámos fica no lugar da que estava atrás da peça que pretendemos destruir, e passamos então a controlar essa outra peça (não é simples pois não !?).

Explicar o programa, é um pouco complicado, pelo menos não tendo nada palpável. Vejam a figura pequena que acompanha esta crítica... Estão a segurar um quadrado com um raio. Com ele podem destruir qualquer peça... Se atirarem na direcção da seta (que aponta para baixo), vão destruir o quadrado e ficam com a bola. Agora se atirassem a vossa peça horizontalmente contra a outra bola (na segunda fila a contar do lado esquerdo), destruíam uma bola, ficavam com um triângulo e no lugar do triângulo ficava a bola que tinham atirado.

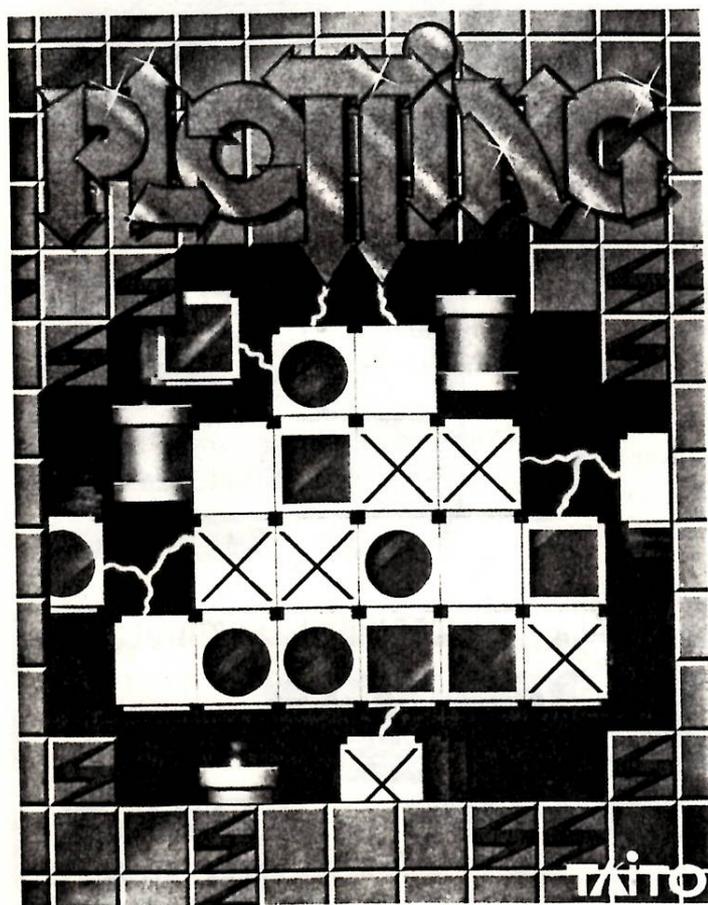
No jogo isto é muito mais fácil, de ver. Quem gosta de resolver «quebra-cabeças» vai adorar Plotting e mesmo quem não gosta, pode ser que Plotting ainda venha a ser um desafio também para esses.

Chega pois de escrever sobre este programa, ele é muito simples e não é complicado saber o que faz cada coisa.



■PT

Gráficos coloridos e bem animados, com um desenrolar de jogo muito semelhante aos dos 16 bits é quase tudo o que há a dizer sobre esta excelente conversão (feita pela Ocean) dum original de máquinas da Taito...



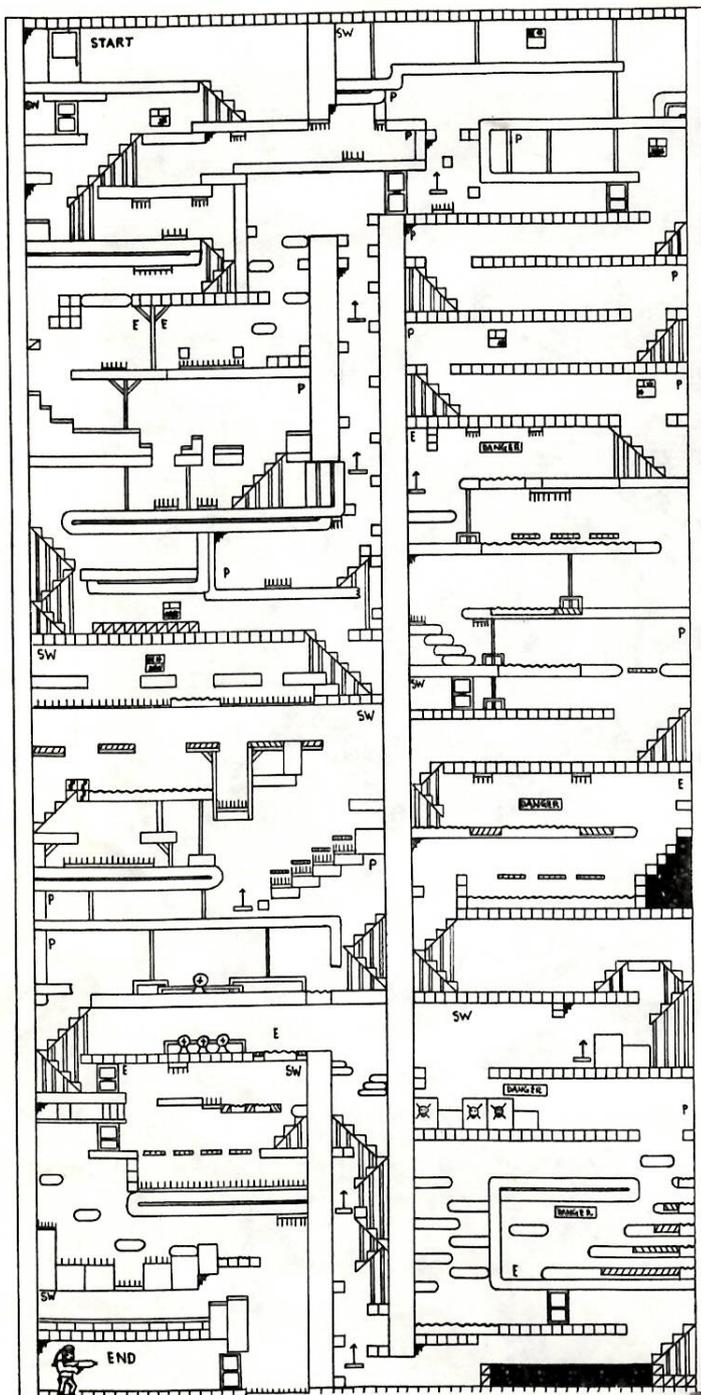
Tipo : Perícia
 Originalidade : 8.5
 Gráficos : 8
 Dificuldade : 6 (crescente)
 Pontuação : 8.5
 Conselho : A comprar



MANUAL EM ING. C/14 PAG.

ÚLTIMAS NOVIDADES

C.C. DRUGS - MEM MARTINS
LOJA - 14 TELEF. 922 08 29



Pois é pessoal, aqui estou eu com mais dicas e mapas para vocês, espero que apreciem estas dicas para Hong Kong Phoney. Boa sorte.

■ J d S

Não sendo o primeiro programa a representar no computador os originais personagens de «Hanna-Barbera», este é mais um título que demonstra bem que os programadores desta série estão a aprender com os erros cometidos no anterior Yogy's Great Escape, um programa que nem chegamos a comentar.

Aqui também não se trata de um comentário, mas de um aproveitamento de um mapa saído na Your Sinclair de Janeiro (o número 61).

De qualquer modo, aproveitamos para dizer que apesar de uma certa diversão que o programa pode trazer, não se trata nem por sombras de um clássico, nem de perto, mas pode ser bom para quem não gosta de programas muito complicados e queira passar um bom bocado. De certa maneira este programa lembra o «Count Duckula».

O nosso conselho é pensarem antes de comprarem...



ROBOCOP 2

Eis um programa de que não vale apenas falar muito. Sem dúvida que todos se lembram da primeira versão aqui há não muito tempo. Novidade não é ter agora chegado esta segunda parte, para imortalizar em computador o segundo filme. A Ocean foi a encarregada do trabalho e deve-se dizer que o fez superbamente. Gráficos mais apurados que no número um, mais acção, enfim, uma obra de arte como só a Ocean sabe fazer. É OBRIGATÓRIO.

O FILME

Tudo começa com uma pequena cena em que ROBOCOP leva para a cadeia (depois de algum trabalho) um bando de malfeitores que roubavam armas. Sabe-se que nesta altura os polícias estão em greve contra a OCP (Omni Consumer Products), pois reivindicam melhores salários e protecção. Robocop, como máquina que é não entra em greves e por isso (que é o primeiro nível de jogo) continua a defender a lei. Sabe através dos traficantes de armas onde existe um laboratório de uma das principais drogas da altura (cujo o nome me escapou de momento, mais tarde saberei...). Primeiro ele tem de entrar nos corredores e procurar a entrada, para finalmente cumprir a missão. As cenas prosseguem e por ter destruído o laboratório, Robocop fica automaticamente em guerra com o «Big Boss» de lá do sítio (cujo o nome também se me varreu da memória - deve ser das tostas de queijo!).

Depois de uma primeira tentativa falhada de destruir a quadrilha, e de ter sido feito em pedaços, Robocop faz uma segunda tentativa onde deixa o mauzão principal quase morto.

Entra então em cena uma cientista que queria encontrar um homem para fazer um segundo Robocop, mais forte e poderoso que o primeiro. Adivinhem quem ela foi buscar?... Exatamente o nosso vilão. Para ele lhe obedecer, ela usava a droga que ele antes comercializava (diz não à dependência - estão a ver?). Pronto é quando numa exibição ao público que ele se descontrola,

que o original Robocop intervém e salva a situação.

O JOGO

O programa é composto por 3 níveis, tendo dois níveis de bonus entre o primeiro e o segundo e o segundo e o terceiro.

Não vamos dizer muito sobre os níveis pois preparámos para vocês os mapas de cada um bem como o melhor caminho a seguir. A partir de aqui é com vocês. Boa sorte...

OS NÍVEIS

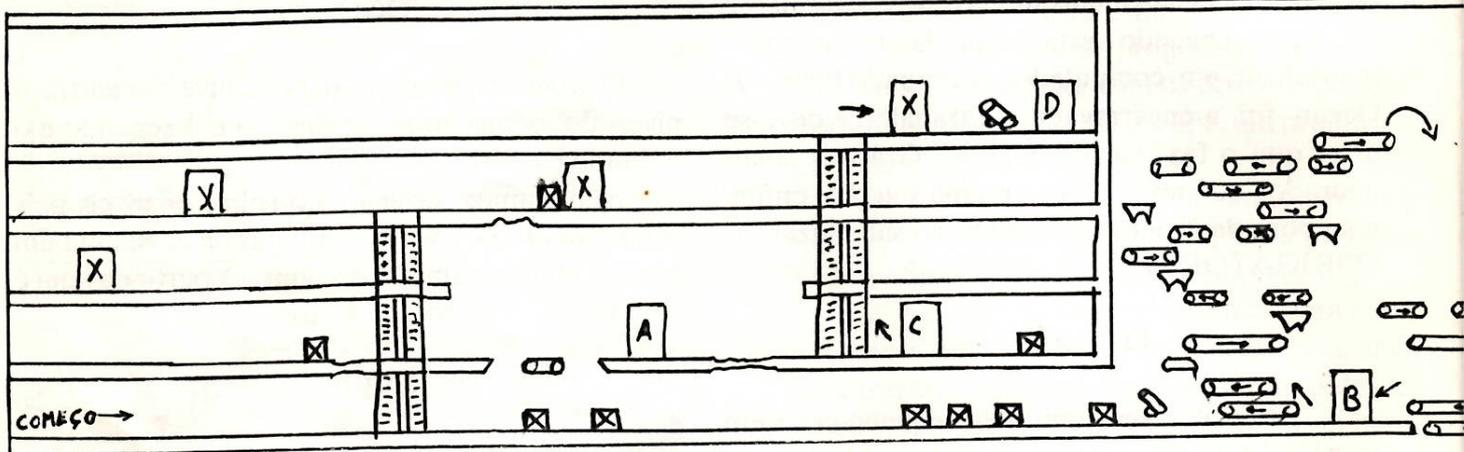
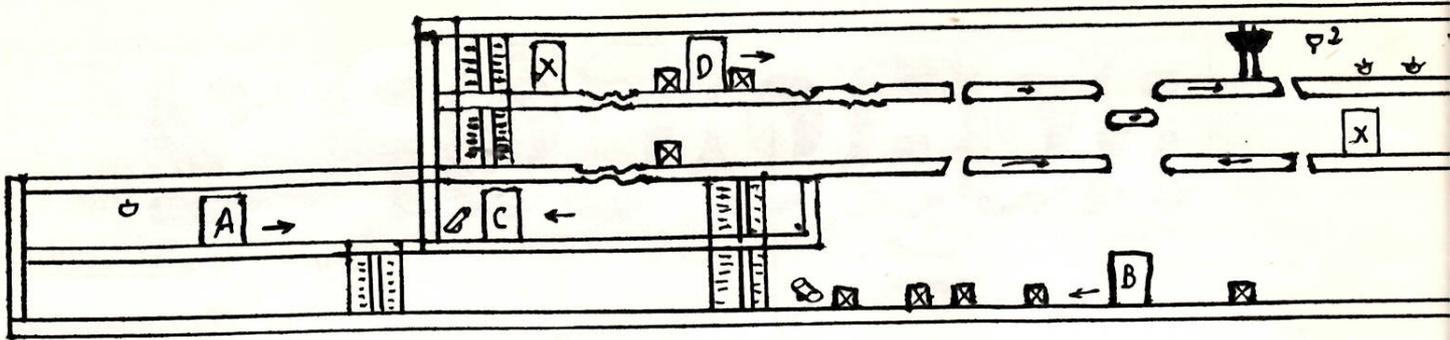
1º ARMAZÉM DE DROGAS : Têm o mapa do caminho a percorrer. Devem primeiro ir ligar os elevadores (Não entram em nenhuma porta, sempre para a direita, sobem os pisos rolantes). O botão está no número 1 do mapa. Depois têm de destruir as drogas, que estão em dois. Descubram o melhor caminho para lá chegar...

2º LABORATÓRIO : Nos moldes do primeiro nível, o objectivo é destruir o laboratório de droga. O mapa, completo, não deixa espaço para dúvidas quanto ao caminho a seguir. Para se agarrarem ao gancho devem saltar (só para cima) e carregar na tecla de disparo. Se precisarem de saltar, larguem só a tecla de disparo e ele salta na direcção para que estiver virado.

3º DESTRUIR O ROBOCOP 2 : Não têm o mapa porque é só andar sempre de um lado para o outro. As respostas que devem dar para entrarem nos elevadores não são muito difíceis, e por isso vamos deixar para vocês a tarefa de descobrirem quais são. De qualquer modo, para o mês diremos para aqueles que têm menos jeito para o assunto.

Convém que sempre que subam um nível a vossa energia esteja no máximo. Se não estiver, falhem a resposta e encostem-se à parede do elevador e disparem contra os inimigos que vão aparecendo, até aparecer um pote de energia.

■ R. T.



PRIMEIRO NÍVEL

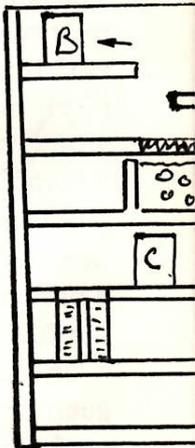
- Porta
- Porta errada (não entrar)
- Caminho a seguir
- Caixotes (destruir)
- Elevadores
- Plataforma rolante
- Guilhotina (usar botão para a desligar)
- 2 Botão da guilhotina
- 1 Botão que liga os elevadores
- Plataforma em ruínas (se for pequena passar sem saltar; se for grande não passar por ela)
- Homem com um lança mísseis

SEGUNDO NÍVEL

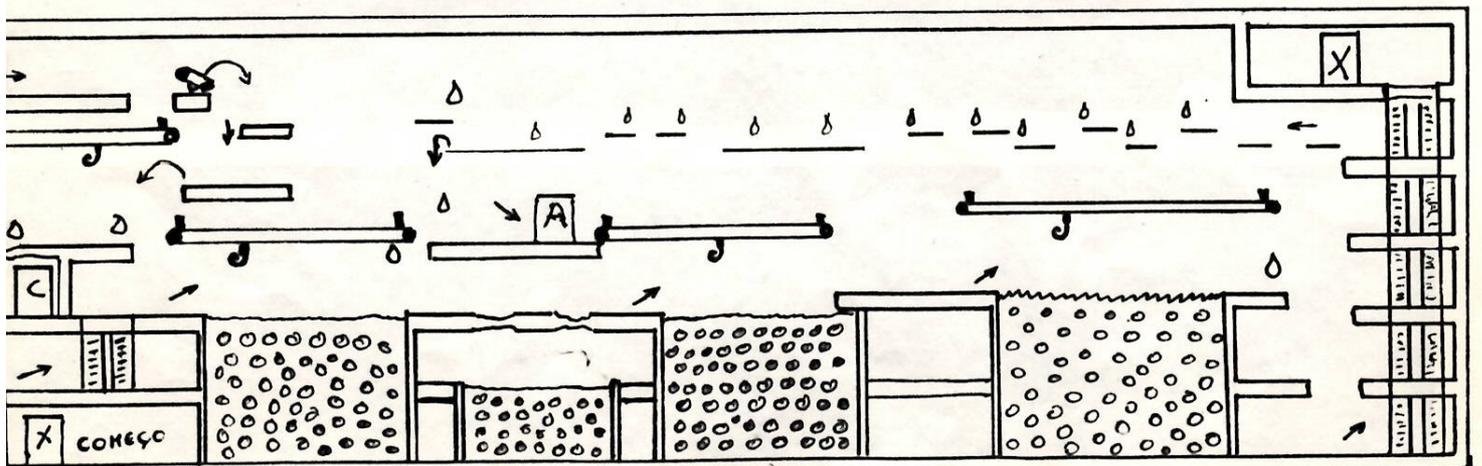
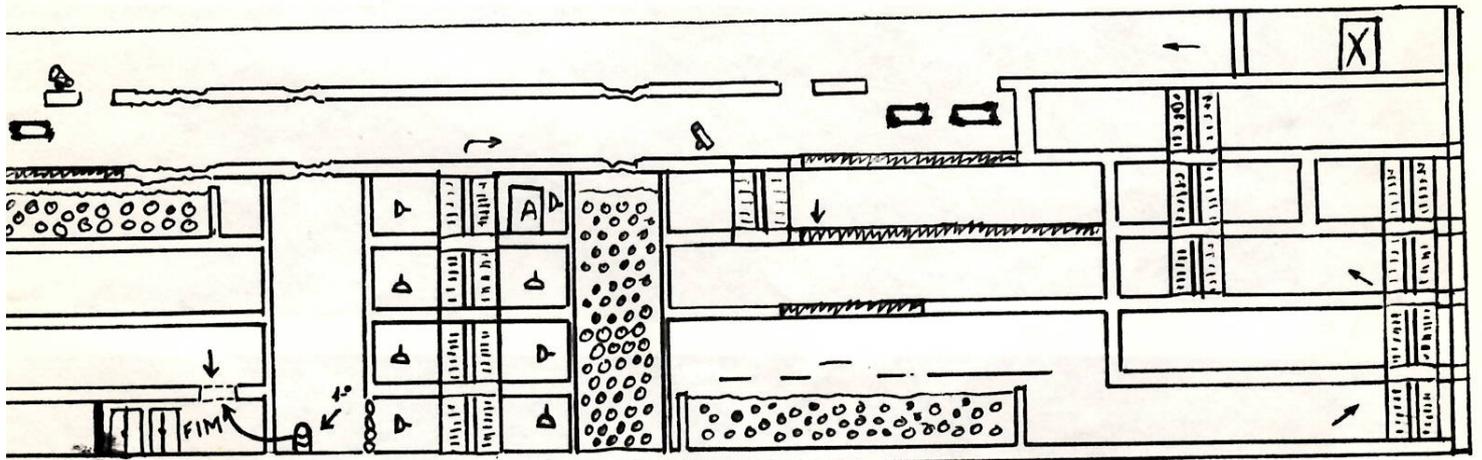
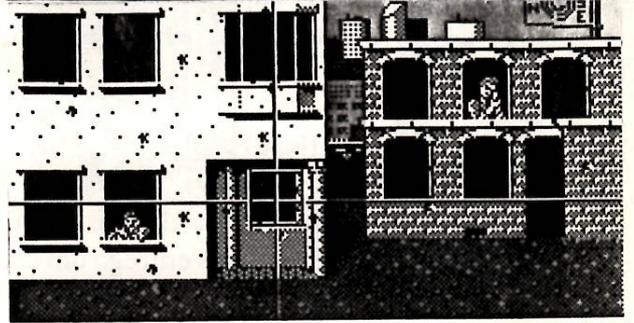
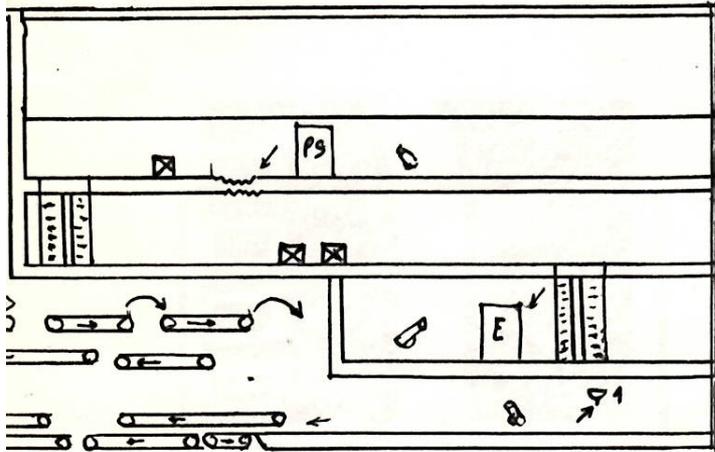
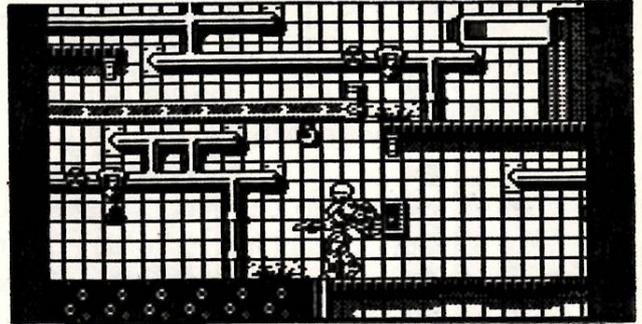
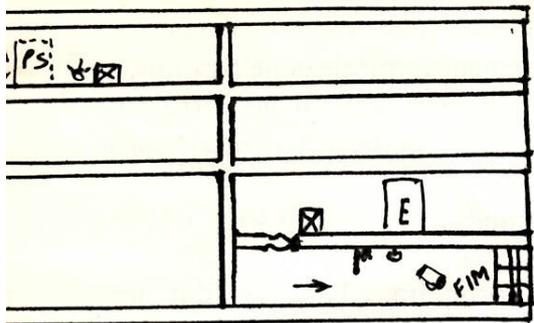
- Gotas de ácido
- tanque de resíduos tóxicos
- Plataformas falsas, (só se destroiem se saltares)
- Plataforma rolante com gancho

NO JOGO

- Tempo
- Energia



ROBOCOP 2 MAPA





chamada Atlantis, perto de Sardenha...

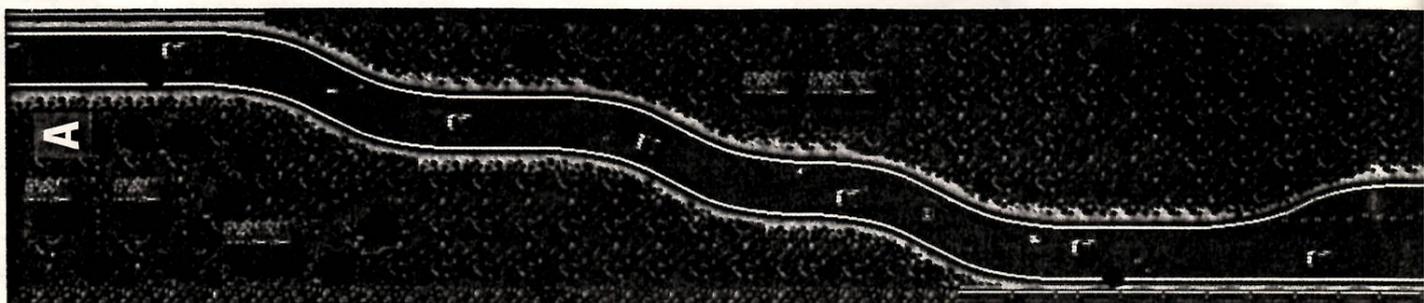
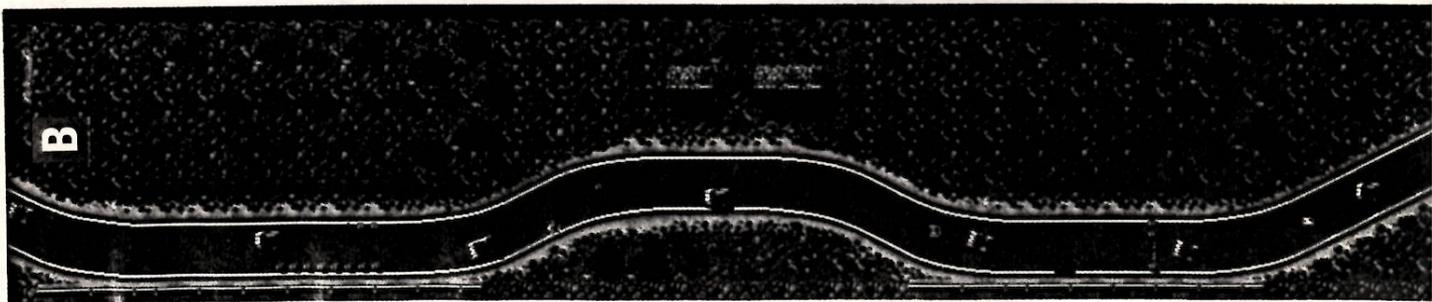
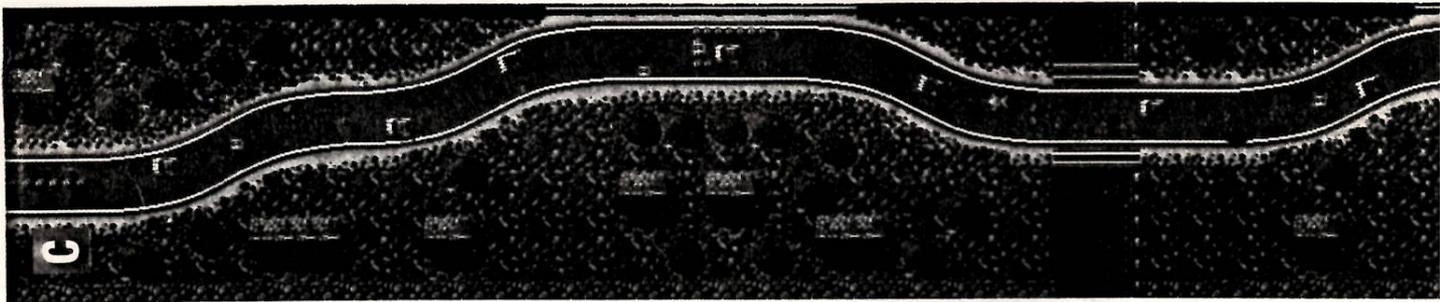
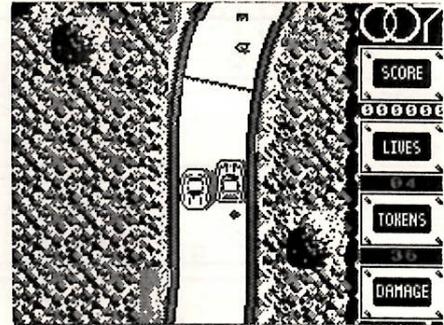
Com a Colaboração de uma agente Soviética - Anya - tu o agente Bond (James Bond) número 007 dos serviços secretos britânicos decides investigar o caso dos ditos cujos, que se realmente estão em mão erradas, podem perigar o futuro da humanidade.

PRIMEIRA FASE

Tu e Anya chegam a Sardenha, para se encontrarem com o Q o qual vos entrega um carro

especial. Dividida em duas secções, nesta fase devem conseguir chegar à fortaleza de Stromberg. Em primeiro lugar, devem guiar até ao porto, para depois num barco ultra moderno atingirem a fortaleza de Karl.

Estas duas primeiras partes do jogo não são difíceis, mas não esperem conseguir muito bons resultados logo à primeira. Para vos dar uma ajudinha, aqui ficam os mapas correspondentes. Quanto aos outros ficarão para o mês, bem com o que devem fazer.



DICAS

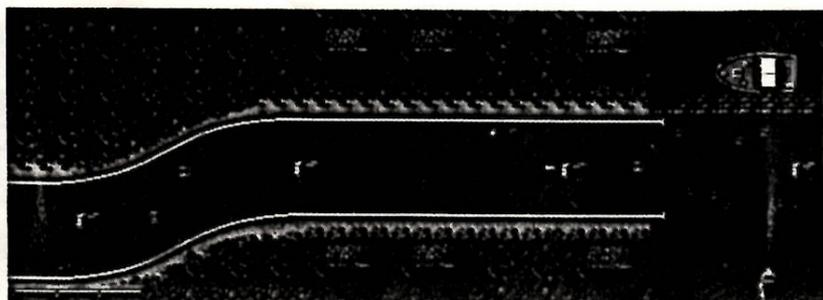
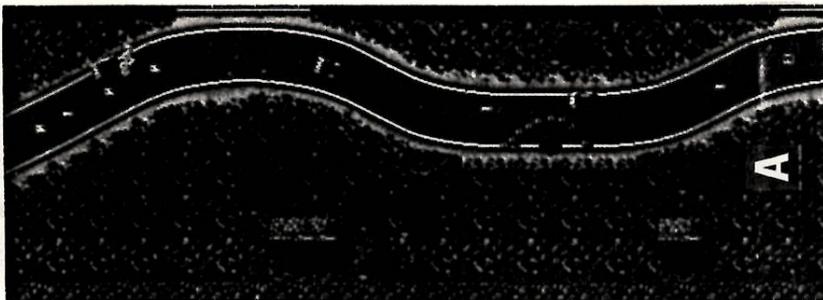
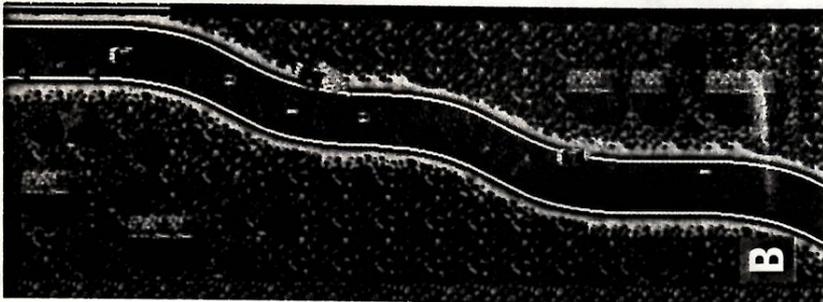
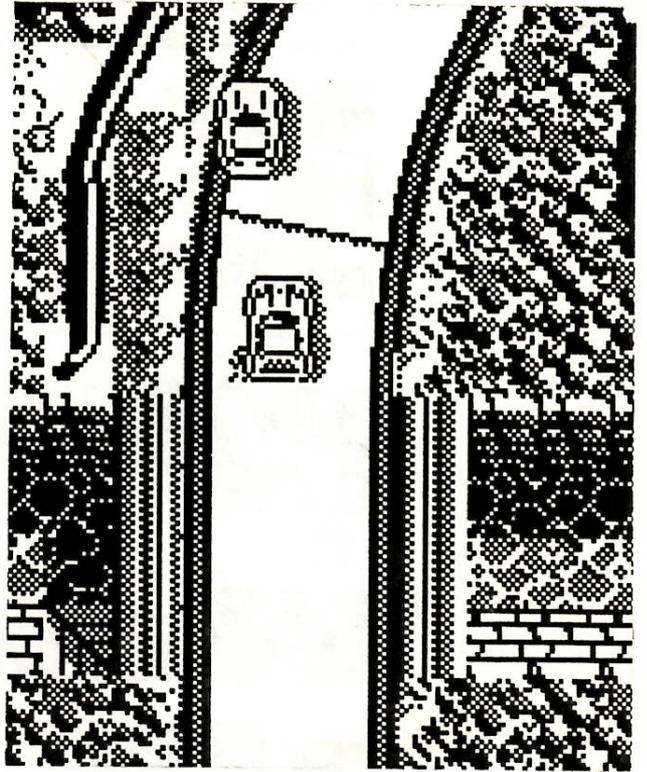
Apanhem todos os quadradinhos com a letra Q no meio (embora não a consigam ler. Ao o fazerem, aparece o número que vão apanhando por baixo da palavra "TOKENS").

Não se preocupem se voltar a 0 após apanharem os primeiros 99.

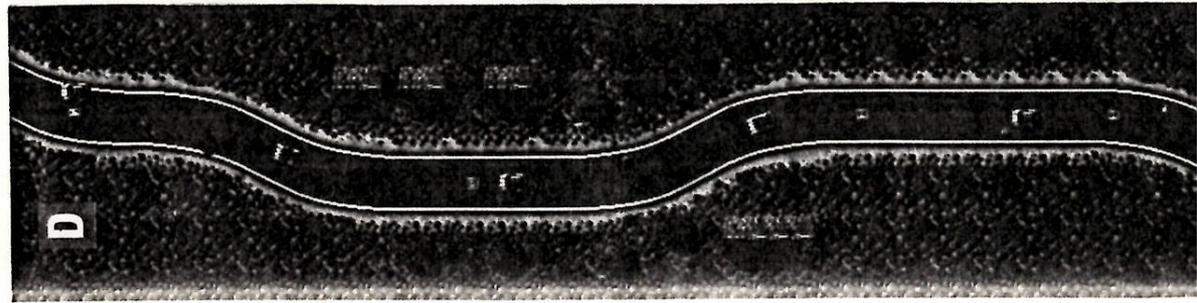
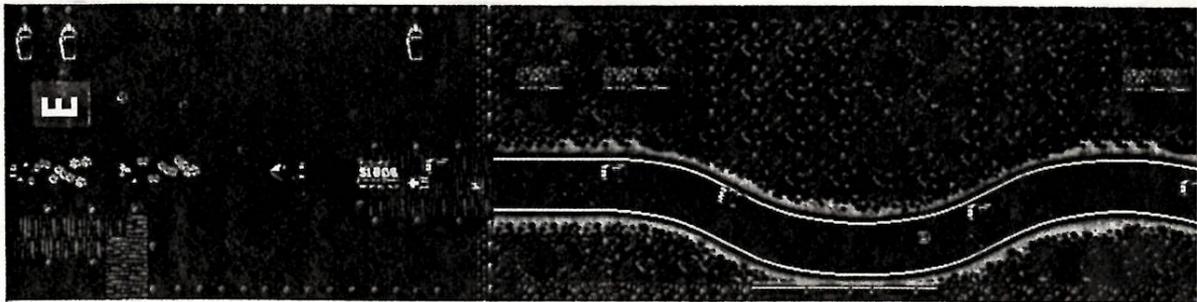
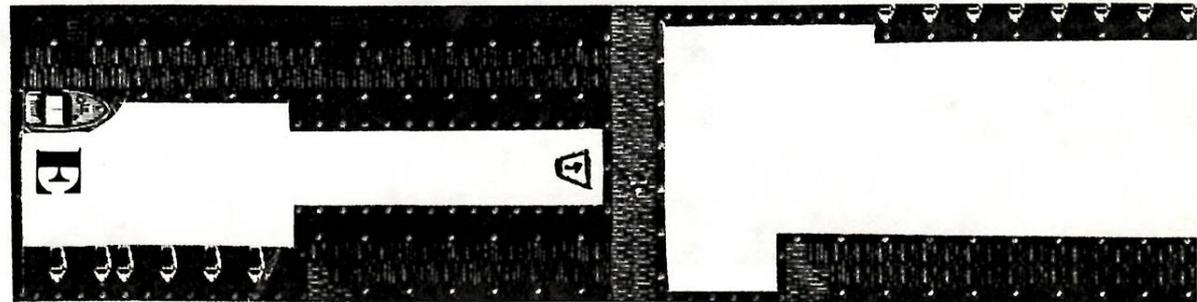
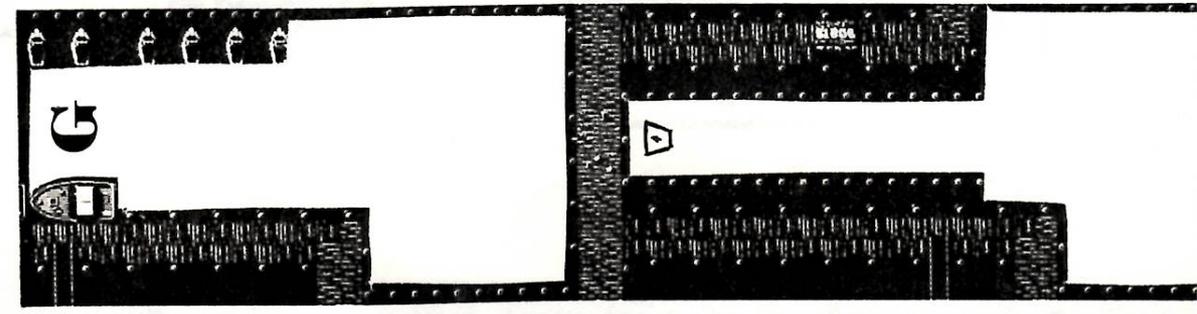
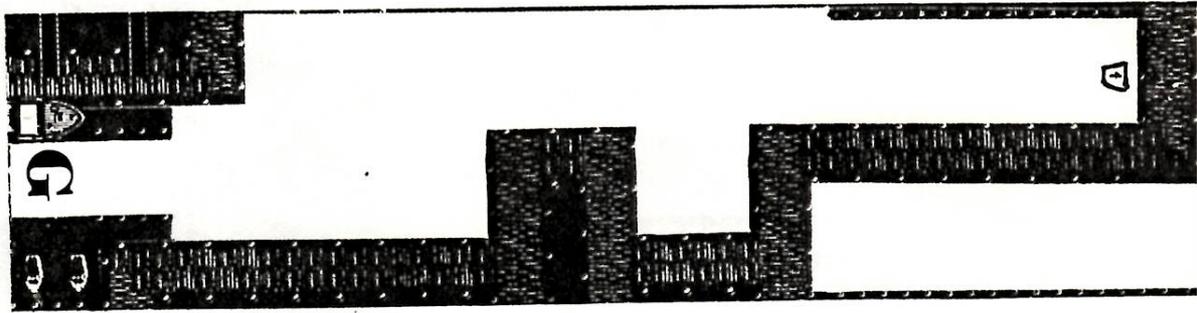
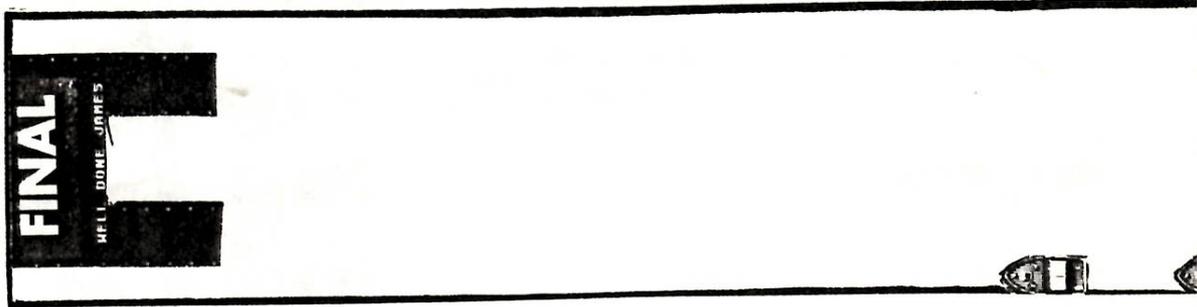
O Objectivo é apanharem pelo menos 200 (para o quê é lerem o próximo número...).

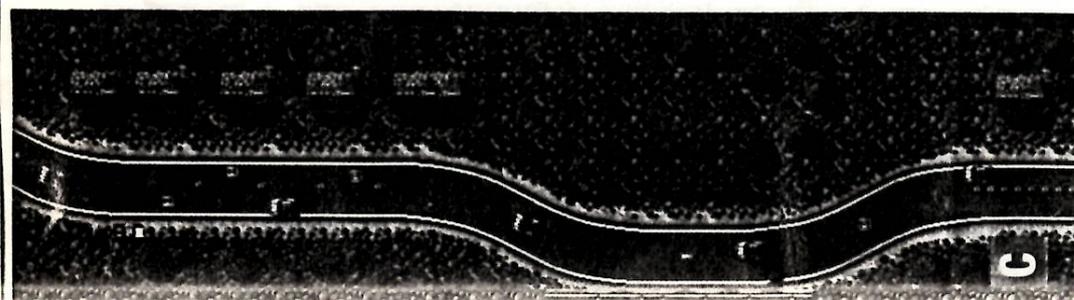
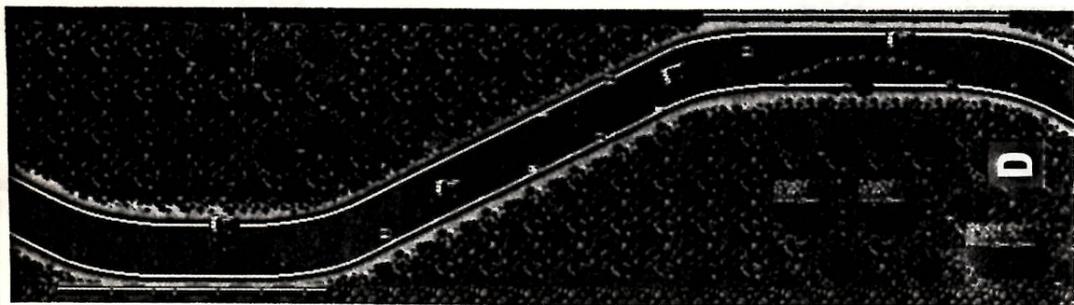
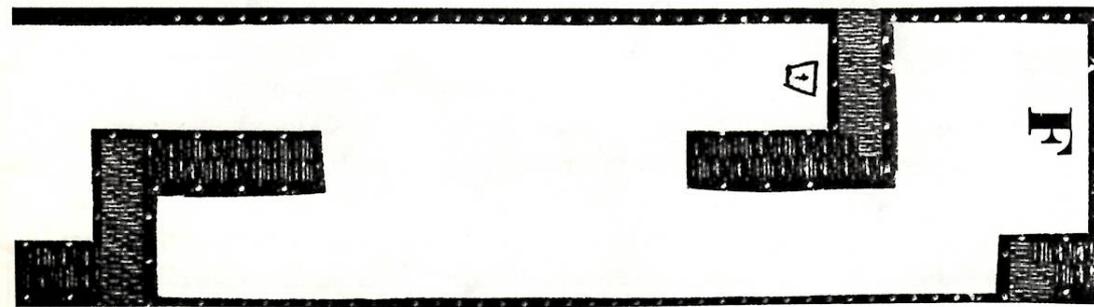
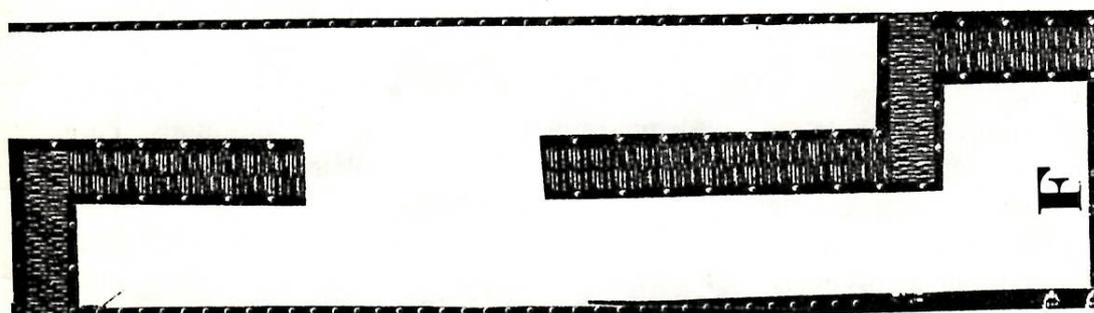
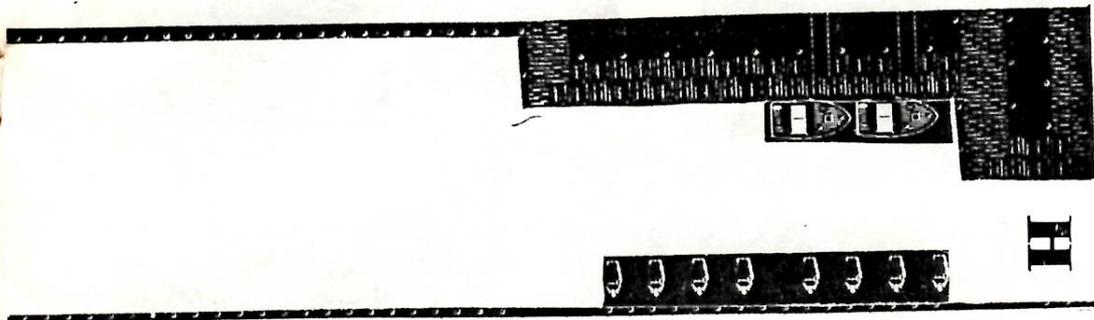
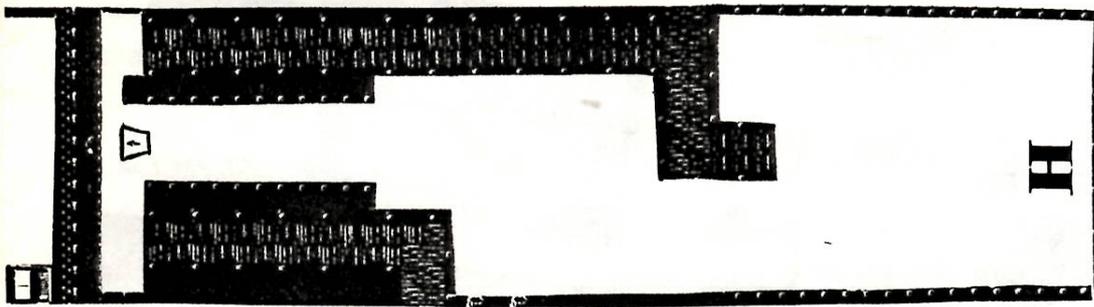
■ P. T.

Tipo : Acção
Originalidade : 8
Gráficos : 8
Dificuldade : 7.5
Pontuação : 8.5
Conselho : Obrigatório



THE
LOVED
SPY
WHO
WHOM
ME





TIME MACHINE



Um programa que foi capa do nosso número 11, e que desesperou mais de um milhão de pessoas pois ninguém, ou foram poucos, os que conseguiram criar a primeira zona do tempo.

Para todos eles, a Computer Magazine esteve a trabalhar, de modo a conseguir dar a solução completa do jogo... Passámos noites acordados, a protestar com o programador e a chamar nomes impróprios ao computador. Chegámos a ter um esgotamento (o primeiro foi o JdS) e colapsos durante as aulas (graças a eles perdi 3 ou 4 aulas de matemática - é preciso ver o lado bom das coisas...) estávamos a emagrecer a olhos vistos, enfim... todas essas coisas que acontecem a que pensa demasiado numa coisa...

O que é certo é que, sem esperar o mínimo agradecimento de ninguém e apenas a satisfação dos nossos estimados leitores (O.K. já percebemos a ideia, acaba lá com a conversa e diz logo o que queres dizer - voz de um leitor mal agradecido... é para isto que uma pessoa passa noites acordado...). Concluindo onde fui interrompido, conseguimos finalmente a solução completa deste Quebra Cabeças de tamanho gigante e aqui a têm em terceira mão (confesso que houveram duas revistas que se anteciparam a nós...) de «THE TIME MACHINE»

A SOLUÇÃO

Zona 1 - Devem ter por aí um mapa das 5 zonas, que vêm acompanhadas de um número (cada ecrã). Assim vocês começam no ecrã número 10. Vão para o ecrã 0. Deixem lá um teletransportador. Deixem um outro no ecrã 10. Apanhem um Mammal (o nome dos pequenos animais que andam de um lado para o outro).

Paralisem um animal com o vosso raio, fiquem junto a ele de modo a que apareça na janela do canto superior esquerdo. Teleportem-se para 0 e deixem o Mammal na gruta. Repitam o processo.

Vão para 10 e tapem os buracos dos vulcões.

Zona 2 - Devem fazer um fogo junto à caverna onde na zona um colocaram os Mammals. Para o efeito voltem a usar os teletransportadores nos locais necessários (1 / 16 / 6). Coloquem-se junto à lenha e teleportem-se para 1. Convém ficarem mesmo à entrada da caverna, onde existe relva. Voltem à zona um (ecrã 20) e tragam o fogo para 1.

O planeta está gelado, devem destapar as pedras que tapam os vulcões para ele voltar a aquecer. O Yeti não vai gostar disso. Dêem-lhe maçãs ou peixes, para ele se manter sossegado e não voltar a tapar os vulcões.

Finalmente voltem à zona um e transportem as maçãs que caem da árvore em 15 para a zona 2 em 6 e deixem-nas na relva, 3 ou 4 em cada margem do rio (podem ser mais também).

Zona 3 - Levem a roda do ecrã 17 para 2. Se plantaram as maçãs, têm árvores em 7. Parte os ramos das árvores para fazer uma ponte através do rio. Usa a ponte para levares a roda para 2. Para fazeres a ponte tens de voltar para a zona um e usar o pterodáctilo. Quando voares sobre os ramos (que só existem na zona 3) muda para a 3ª zona e se caíres em cima dos ramos, eles partem-se. Vai repetindo o processo.

Para levarem a roda podem também entrar na casa em 12, que saiem em 2. Ponham a roda junto da pedra quadrada.

NOTA - tens sempre que construir a ponte, mesmo que não seja para levar a roda.

(Continua)

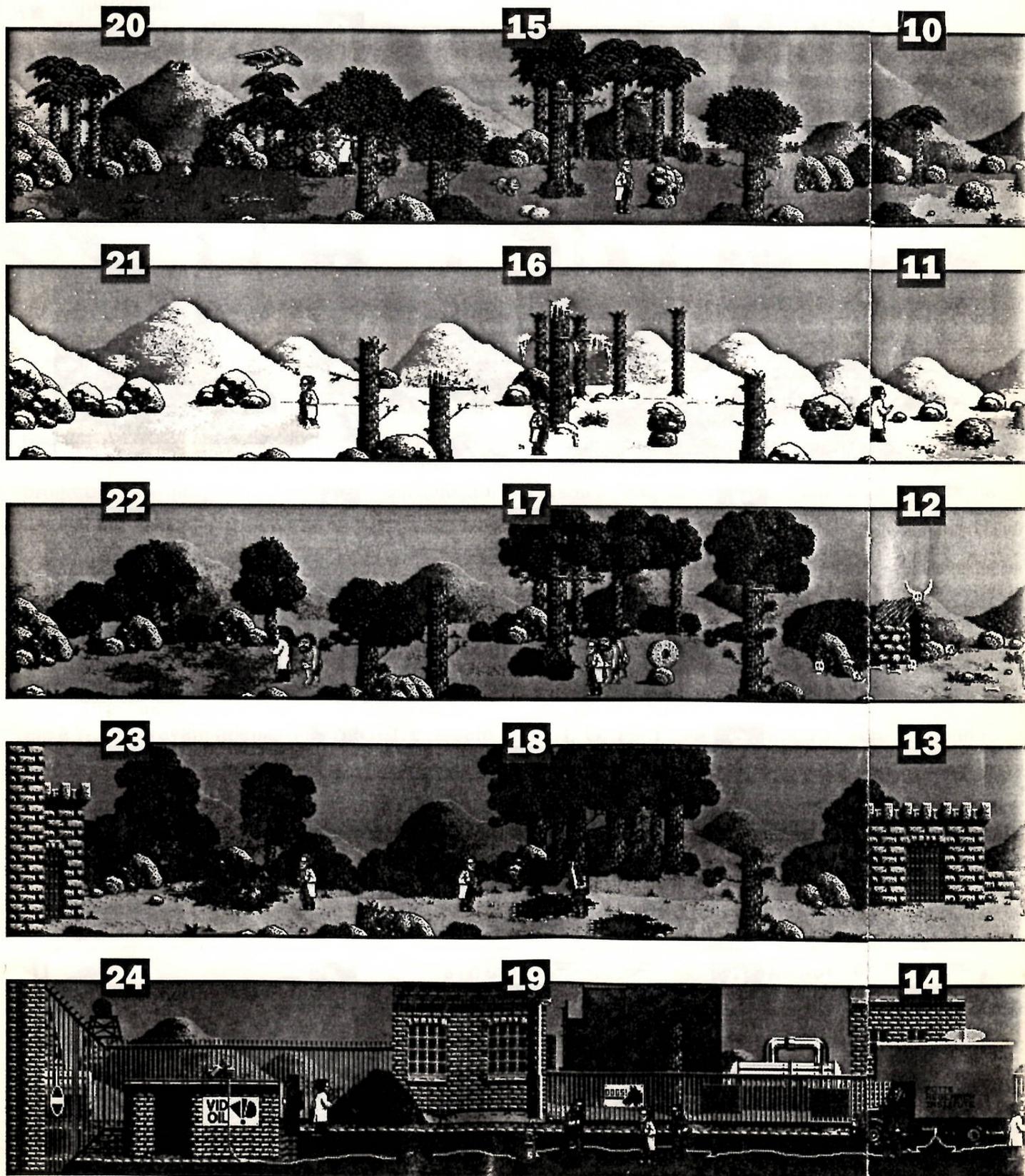
Zona 4 - Apanha o barril de pólvora de 3. Para evitares o disparo do canhão, vai para 2 (mais ou menos a meio do ecrã) e muda então para a quarta zona.

Leva o barril para a ponte e deixa-o o mais chegado à direita possível (desde que na ponte). Deixa em cima do barril um teletransportador. Espera pelo homem gigante (o único que existe nesta zona) e quando ele chegar à ponte onde

deixaste o barril vai para 20 e teleporta-te com a chama para o barril. Isto incendeia o rastilho e explode o homem (sou mesmo mau!).

Vai buscar outro barril e leva-o para 23. Deixa-o junto à rocha grande. Volta a incendiar o rastilho. Quando ele explodir, revelas assim uma fonte de petróleo.

Zona 5 - Tens de reparara a Maquina do tempo.

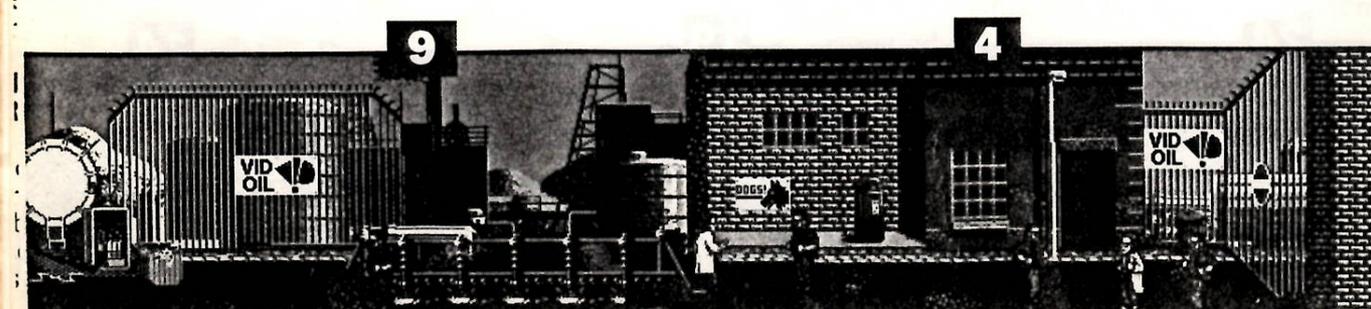
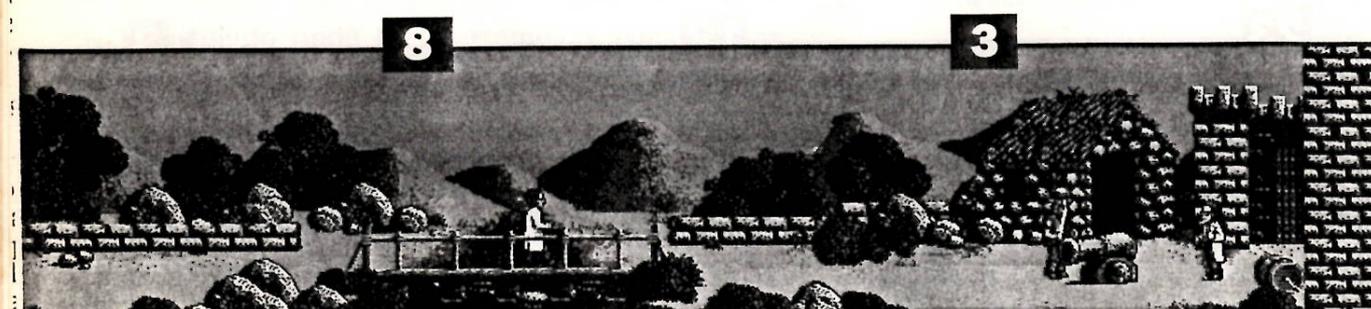
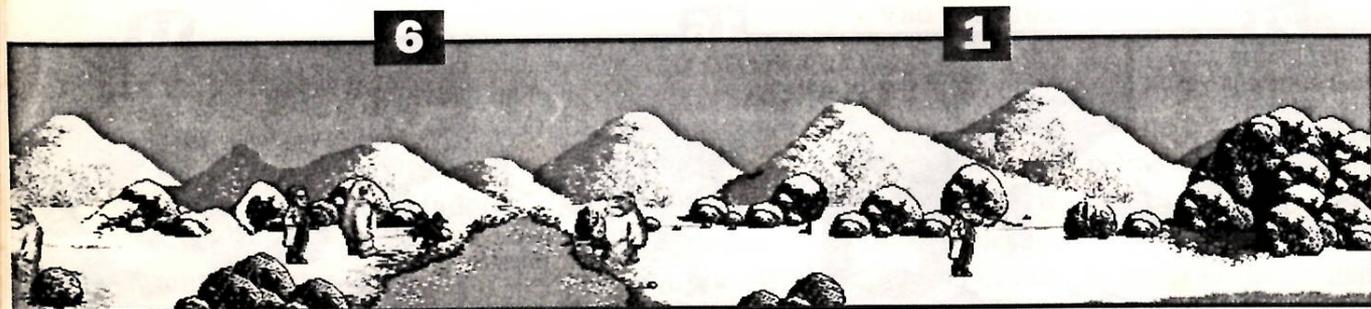


Para isso vai para 4 e vai matando uns terroristas enquanto esperas por uma Bomba. Apanha-a e volta a 20. Aí existe uma rocha com um diamante (a primeira para quem vem de 15). Aciona a bomba para destruíres a pedra. O diamante encontra-se agora no pântano, vai para 21 e procura-o bem. quando estiveres em cima dele de modo a que ele se encontre na tua janela, teleporta-te para a tua máquina do tempo (em frente dela) com o diamante.

Tens agora de ligar energia à tua máquina. O interruptor está em cima do edifício de 24. Vai à zona 1 e usa o Pterodáctilo para quando a voar passares por cima de 20, muda de zona e caís em cima da casa. Usa o raio para ligares o interruptor.

Volta para a tua máquina e afasta-te para sempre desta trapalhada toda (se tivesses visto os Regressos ao Futuro, já não tinhas tido a ideia de fazer uma máquina do tempo, seu irresponsável, seu... seu...).

■ R. T.



CORREIO DOS LEITORES

Pois é este mês o Correio dos Leitores tem menos páginas, mas como se costuma dizer, quantidade não é qualidade.

Houve, de qualquer modo um número mais reduzido de pessoas a escreverem para cá. É assim.

Seja como for, temos algumas respostas a dar aos vários leitores que nos escreveram para cá. A primeira grande dica, e esta para todos os que têm estado em dificuldades com TALISMÃ.

TALISMÃ

Pois é, finalmente todos os que compraram (e certamente adoraram) Talismã, podem finalmente poder disfrutar da segunda parte, que (asseguro) é o triplo mais desesperante que a primeira (é a vida). De qualquer modo, estamos a tentar progredir para no próximo mês termos a solução (ou apenas umas dicas) para o nível.

Mas agora, o que todos esperamos, como se passa para a segunda parte: Coloquem a segunda parte como se estivessem a por a primeira. O programa entra normalmente, só que se tentarem ir em alguma direcção, as vossas ordens são ignoradas. Isto acontece porque ainda não meteram o código para começar a jogar. Querem saber qual ele é?... Escrevam apenas TINTAGEL e podem começar esta desesperante segunda parte de talismã. E já sabem dicas e mapas que vocês façam mandem para cá.

Depois desta resposta aos milhões de leitores que nos têm escrito (talvez não tenham sido

milhões, mas ainda foram muitos...), fiquem com a carta do Joaquim da Silva, de Algés. Ele manda algumas dicas e truques para alguns jogos:

“ Olá aos redactores da Computer Magazine. Eu sou o Joaquim e gosto muito da vossa revista (fenómeno curioso). Como tal escrevi para vocês para mandar umas dicas e truques para uns tantos jogos. Eu sei que vocês têm dito que nada mais sabem para talismã, mas se por acaso neste mês descobrirem alguma coisa, agradecia que o dissessem. Sem mais me despeço.

HAMMERFIST - Redefine as teclas como Y, U, I, O, P. Passa o primeiro ecrã e quando chegares ao segundo prime L. Agora é veres o que acontece...

COLISEUM - Escreve ISABEL para teres vidas infinitas.

GAME[®]
informática

Loja 1 — Rua Elias Garcia, 362-D
C. C. Babilónia, loja 70
Tel. 492 14 31 — AMADORA

== SINCLAIR ==

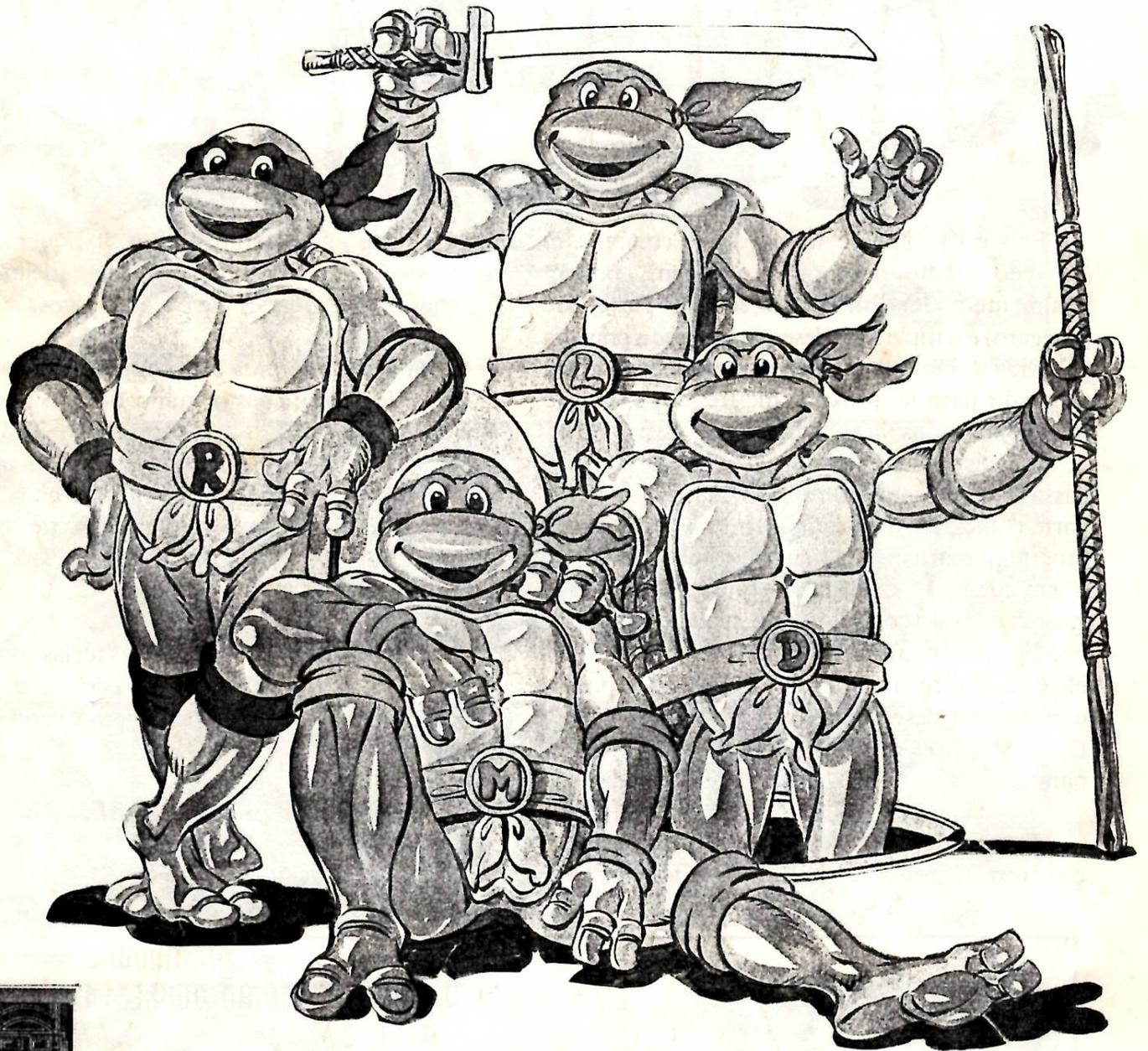
ZX SPECTRUM 128K+2
ZX " 128K+2 A
ZX " 128K+3
SINCLAIR PC 200

== COMMODORE ==

COMMODORE 64
" AMIGA 500
" " 2000

SEMPRE AS ULTIMAS NOVIDADES EM JOGOS.

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES



COWABUNGA!!