



COMEÇARAM A CHOVER CARTAS!

Por JOÃO CRUZ

Abrem-se mais uma vez as portas do calvinista mundo dos video jogos. Espere-mos que assim seja por muito e muito tempo. Ora bem, então gostaram da Micromania nestas duas primeiras semanas? Se sim, aguardem por muito mais nestas páginas dedicadas a todos os jovens que, tal como eu, vibram com este universo fantástico da informática e não só...

Reconheço que ainda estamos naquela fase de abertura desta nova secção, mas, com a vossa ajuda, tentarei, dentro das possibilidades, satisfazer o maior número de leitores e abranger um vasto leque de actividades que estejam relacionadas com os computadores, especial relevo para os video jogos.

Falemos agora um pouco do que já foi feito e que virá a ser, nesta secção. Estamos já no princípio de um novo mês e este mesmo mês marca, oficialmente, o caminho para a conquista dos prémios que o JN tem para oferecer aos participantes mais imaginativos e criativos nos trabalhos que para cá enviarem. E muitos já chegaram... Portanto, enviem os vossos

trabalhos para esta secção e no final deste mês os que estiverem em primeiro lugar no TOP PARTICIPAÇÃO receberão um prémio, isto para os três primeiros e, ainda também, os que participam na rubrica JUIZES NACIONAIS.

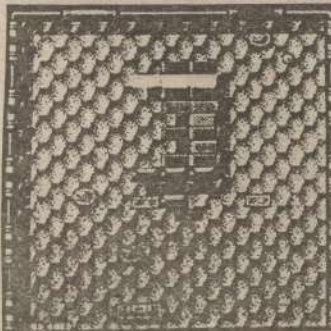
Para participarem basta que nos enviem rotinas, «pokes», dicas, mapas, pequenos programas, instruções, dúvidas, tiras de BD com personagens dos jogos... enfim, tudo o que estiver relacionado com os video jogos e os computadores. No final de cada mês serão atribuídos prémios aos trabalhos mais originais e de qualidade, quer na apresentação, quer na utilidade. Para participarem na rubrica JUIZES NACIONAIS, basta remetere-mos uma foto tipo passe e, pelo menos, escreverem sobre quatro jogos da vossa preferência, com textos para cada de (no mínimo) 20 linhas dactilografadas ou escritas com letra maiúscula. Por enquanto, têm continuado os microjovens NUNO OLIVEIRA SILVA e CARLOS RODRIGUES NUNES. Espero, no entanto, vir a conhecer caras novas nesta rubrica. Vamos a isso? Bem sei que esta secção ainda está no

começo de uma longa (espero) caminhada, mas enviem os vossos trabalhos e falem sobre a Micromania, se vos agrada, ou na vossa opinião do que deveria ser feito...

Quanto ao TOP PARTICIPAÇÃO, queria referir um facto importante: como esta secção tem que ser entregue na Redacção do JN com bastante antecedência, os leitores que nos enviarem os trabalhos irão notar que os seus nomes não constam imediatamente no TOP. Ora isso não significa que os seus trabalhos não tenham sido apreciados. Mas, no final de cada mês, o TOP estará em dia com o nome, ou melhor, os nomes dos vencedores. Portanto, não hesitem em enviar os vossos trabalhos. Quanto aos erros gráficos, tenham paciência, mas vamos tentar tudo para evitar que as arreliaadoras grahas sejam cada vez menos. Escrevam para:

MICROMANIA
"JORNAL DE NOTÍCIAS"
RUA DE GONÇALO CRISTÓVÃO
PORTO

O QUE JÁ SE JOGA...



ARKANOID II

Quando pensávamos que já tínhamos visto tudo acerca dos jogos de tiro-à-parede, eis que nos surge ARKANOID II... Sim, se o primeiro foi e continua a ser espectacular, esta nova versão vem «saciar» todos os que vibram com este tipo de jogo. Gráficos, cores, movimentos e novas opções fazem deste jogo um verdadeiro clássico. O jogo em si é todo ele imaginativo e adictivo. Apanhando certos objectos temos acesso a variados bónus, tal como no anterior, mas neste aqui, com muita mais imaginação. São igualmente 33 níveis de jogo, mas totalmente inovativos. Uma maravilha!

GÉNERO: ACÇÃO.
APRESENTAÇÃO: 16.
TECLAS: 3.ª FILA - disparar; 4.ª - jogar.
JOYSTICKS: SINCLAIR.
GRÁFICOS: 18. SOM: 16.
USO DA COR: 17. MOVIMENTOS: 18.
ADICTIVIDADE: 19. TOTAL: 18.
OPINIÃO: MUITO BOM.



RASTAN

Eis mais uma conversão de um dos jogos de máquinas, trata-se de RASTAN SAGA. O jogo na máquina é de proporções épicas, relativamente aos gráficos. No entanto, para os microcomputadores, a versão não fica atrás. Tendo como cenário um atmosférico reino primitivo, mesclado entre a feliçaria e o poder da espada, nós controlamos um selvagem bárbaro metido «à la CONAN», que tenta libertar o seu reino do maquiavélico feiticeiro KARG. Conforme vai derrotando os seus inimigos, ele vai ganhando terreno até ao confronto final com KARG. É uma excelente conversão!

GÉNERO: ACÇÃO.
APRESENTAÇÃO: 17.
TECLAS: 1-Q-A-V-B.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
GRÁFICOS: 18. SOM: 14.
USO DA COR: 15. MOVIMENTOS: 17.
ADICTIVIDADE: 18. TOTAL: 18.
OPINIÃO: MUITO BOM.



CRAZY CARS

O asfalto no computador é de novo invadido por carros em competição. Desta vez trata-se de CRAZY CARS, um jogo que sobretudo tenta rivalizar com o já conhecido OUT RUN. Bem, a expectativa que se criou em torno deste jogo foi bastante grande, a ponto de se pensar que viesse a ser um verdadeiro clássico. No entanto, a desilusão não se fez esperar! Apesar de ter gráficos cuidados e um «background» convidativo, CRAZY CARS torna-se cansativo ao fim de meia hora de jogo, pois não tem para oferecer nada de novo. Enfim, este jogo podia estar melhor elaborado, mas... não o está!

GÉNERO: ACÇÃO.
APRESENTAÇÃO: 17.
TECLAS: Q-A-C-V.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
GRÁFICOS: 16. SOM: 8.
USO DA COR: 13. MOVIMENTOS: 12.
ADICTIVIDADE: 11. TOTAL: 13.
OPINIÃO: RAZOÁVEL.

JUIZES NACIONAIS



Nuno Oliveira Silva
Rua Almeida Brandão, 36-A
4490 Póvoa de Varzim

RAMPARTS

Ainda há pouco tempo foi aqui criticado o RAMPAGE e convém falar agora de RAMPARTS. Com o título e objectivo semelhantes, a semelhança desaparece na qualidade e cenários deste jogo. Este tem como acção uma imaginada época medieval, em que o objectivo é também destruir, mas desta feita castelos. Os gráficos deixam bastante a desejar, assim como os movimentos. O uso da cor é fraco, até porque se nota bastante as divisões das torres do castelo. A dificuldade é enorme, dado que os nossos «guerreiros» são demasiado altos e corpulentos para o tipo de obstáculos existentes.

APRESENTAÇÃO: 14
SOM: 7
ORIGINALIDADE: 6
TOTAL: 7
GRÁFICOS: 10
MOVIMENTO: 7
ADICTIVIDADE: 7
OPINIÃO: A EVITAR!



Carlos Rodrigues Nunes
Edifício Adeco, 2-2.ª A
Regufe
4480 Vila do Conde

TERRAMEX

Neste jogo, o que mais me admirou foi a espantosa qualidade sonora. Como possuo um «Spectrum+2», pude desfrutar das excelentes melodias que este jogo possui. Lamento que os possuidores de um «Spectrum 48 K» não possam escutar tais melodias. Quanto à história deste interessante jogo, não é mais do que salvar a Terra da colisão com um meteoro, utilizando uma das cinco personagens do jogo. Os gráficos são bons, dentro do que se pode esperar. Apesar de ter alguma dificuldade, termina-se facilmente (claro, com vidas infinitas). Na minha opinião, passa-se momentos agradáveis jogando-o.

APRESENTAÇÃO: 15
SOM 128 K: 19
ORIGINALIDADE: 17
TOTAL: 18
GRÁFICOS: 17
MOVIMENTO: 14
ADICTIVIDADE: 16
OPINIÃO: UMA IDEIA BEM CONSEGUIDA!

OS JOGOS DE TOPO

JN - ACÇÃO

- 1.º TETRIS
- 2.º ARKANOID II — REVENGE OF DOH
- 3.º FLYING SHARK
- 4.º PLATOON
- 5.º RASTAN SAGA
- 6.º RAMPAGE
- 7.º ATF
- 8.º DESPERADO
- 9.º ROLLING THUNDER
- 10.º STARDUST

JN - AVENTURA

- 1.º THE BIG SLEAZE
- 2.º AROUIMEDES XXI
- 3.º AFTERSHOCK
- 4.º DON QUIJOTE
- 5.º MEGACORP
- 6.º REBEL PLANET
- 7.º VULCAN
- 8.º SIDNEY AFAIR
- 9.º TERROR OF TRANTOSS
- 10.º DRÁCULA

PARTICIPAÇÃO

- 1.º CARLOS R. NUNES
- 2.º FRANCISCO CRUZ
- 3.º NUNO OLIVEIRA SILVA
- 4.º MIGUEL MORAIS
- 5.º NUNO MIGUEL LEITÃO
- 6.º PAULO NEVES
- 7.º JOÃO CARVALHO
- 8.º IVO CRUZ
- 9.º LUIS OLIVEIRA
- 10.º NUNO ANDRADE

LEITORES

- 1.º MATCH DAY II
- 2.º NIGEL MANSELL
- 3.º COMBAT SCHOOL
- 4.º ARKANOID II — REVENGE OF DOH
- 5.º BRAVESTAR
- 6.º OUT-RUN
- 7.º TETRIS
- 8.º TERRAMEX
- 9.º ACTION FORCE
- 10.º CRAZY CARS

O MICROTEMA DA SEMANA

ZONA DE ACÇÃO

Volta a ser a semana dedicada aos videojogos de acção, mais pomposamente chamados ARCADES. Quanto à participação nesta secção, temos novos leitores. No entanto, é preciso que surjam trabalhos mais originais e bem elaborados. Quanto às tiras de BD, com personagens dos videojogos, que eu tinha dado como sugestão, devem ter as medidas orientadas pelas da primeira enviada por Miguel Morais. Lembrem-se do primeiro número deste espaço? As medidas regulam por 24x5 cm. Participem! Enviem-nos os vossos trabalhos...

Quanto a esta semana, temos mais uma vez a colaboração de Francisco Cruz, que é um verdadeiro adicto dos jogos de acção. Desta vez, enviou-nos dicas para ARKANOID II-REVENGE OF DOH...

Assim, diz ele, que no primeiro nível devemos insistir em destruir os «tijolos»

pela esquerda, pois lá se encontra quase sempre um bónus que nos faz passar de nível.

Enviou-nos também o significado de todos os bónus que surgem no decorrer do jogo. É o seguinte:

C=iman; D=divisão em 5 bolas; E=aumento do batedor; B=permite passar de nível; L=poder de tiro; G=lagartixa; M=mantém 3 bolas em jogo e só perdemos quando as três desaparecerem do «ecran»; P=vida extra, mais um batedor; R=reduz o batedor, evite-o; S=diminui a velocidade da bola; T=dois batedores; SC=faz o «scroll» do cenário; ESPECI=é aleatório e pode dar desde o «Smash», a super disparos ou ainda cerca de vinte bolas.

O Francisco, de 16 anos, da Póvoa de Varzim, não ficou por aqui e enviou-nos ainda, para esta secção um trabalho de recorte e colagem, que embora não sendo

original (perdendo pontos por isso), foi trabalho de paciência. Trata-se do mapa PROHIBITION e enviou-nos ainda um «poke» de vidas infinitas, ilustrado.

Continua a enviar trabalhos Francisco! O resto do pessoal deve também participar, pois não se esqueçam dos prémios a que se podem habilitar.

Temos ainda a colaboração de Carlos Nunes, de Vila do Conde, que também já é conhecido neste espaço. O Carlos enviou-nos, desta vez, umas dicas que devem ajudar bastante as nossas tarefas em vários jogos. Ora vejam: em «STAINLESS STEEL», para ficarem com tudo invencível, excepto o escudo de protecção carreguem nas seguitas telas quando estiverem a jogar... A-L-I-K-enter; em «MARIO BROS», para acabar com todos os nossos oponentes e assim terminar o nível, basta colocarmo-nos na plataforma por baixo do cano superior direito e premir a tecla correspondente ao salto.

O Carlos diz-nos ainda que já conseguiu terminar o OUT-RUN na máquina. Parabéns! Por hoje é tudo. Escrevam...

