



A AVENTURA CONTINUA...

Por JOÃO CRUZ

Esta semana voltamos ao CLUBE DE AVENTURA que, como sabem, alterna semanalmente, neste espaço, com a ZONA DE ACÇÃO. Parece que os estimados leitores receberam o nosso apelo e já vai ser bastante difícil satisfazer a todos, mas, dentro das possibilidades, vou tentar fazê-lo. Portanto, aguardem!

Para a ZONA DE ACÇÃO já tenho imensas cartas e trabalhos, mas duvido que não haja aí alguém que vibre com os jogos de aventura... Vamos lá, não sejam preguiçosos e escrevam... Quanto aos juizes nacionais, já temos caras novas, só que os textos que enviaram necessitavam de ser mais alongados. Já sabem, para participar na rubrica JUIZES NACIONAIS devem enviar uma foto de passe vossa e, pelo menos, escrever sobre os jogos da vossa preferência, com textos para cada de (no mínimo) vinte linhas, em folhas A4, dactilografadas ou escritas com letra

maíuscula. Serão publicados os textos conforme o espaço, e lembrem-se que todos os trabalhos que forem publicados no espaço JUIZES NACIONAIS recebem uma lembrança do JN. Portanto, participem!

Para esta semana, e referente ao MICROTEMA, contaremos com a colaboração de três participantes, dois deles já conhecidos desta secção. Assim, temos dicas de NUNO OLIVEIRA SILVA, da PÓVOA DE VARZIM, e de CARLOS NUNES, de VILA DO CONDE... O novo leitor a participar neste espaço dedicado aos jogos de aventura é o NUNO MIGUEL LEITÃO, da AMADORA, que nos enviou dicas para TERROR OF TRANTOSS. Pede ainda este leitor que lhe escrevam, pois também ele pertence ao CLUBE NACIONAL DE AVENTURA, que já referi nesta secção anteriormente. Escrevam-lhe para:

Rua de D. Dinis, 11-6.º B, Reboleira, 2700 AMADORA.

Quero ainda referir que o mês corrente é, oficialmente, o mês da atribuição dos prémios aos três melhores trabalhos. No último domingo do mês, os três primeiros nomes que constarem do TOP PARTICIPAÇÃO irão receber prémios. A propósito, quero referir que todos os trabalhos que chegaram a esta secção foram apreciados, só estão à espera de ser respondidos e dentro do possível publicados. Portanto, não desespere e se os trabalhos forem de qualidade, quer na apresentação quer na utilidade, habilitam-se a vencer!

Já sabem para onde devem escrever e cá vos espero...

MICROMANIA

"JORNAL DE NOTÍCIAS"

RUA DE GONÇALO CRISTÓVÃO

PORTO

O QUE JÁ SE JOGA...



STARDUST

Imaginem um universo onde a luta pela sobrevivência é a única esperança de vida. Imaginem um mundo tecnologicamente mais avançado, onde naves e cargueiros espaciais se podem mover à velocidade da luz. Esse é o mundo de STARDUST. Mais um excelente programa, que nos chega da nossa vizinha Espanha, para dar um excelente motivo de que o mundo dos vídeo-jogos é deveras cativante. STARDUST tem de tudo um pouco, do tipo de jogos denominados «SHOOT'EM UP». Graficamente soberbo, movimentos originais e ainda uma espectacular sensação de 3D fazem deste jogo uma pequena maravilha!

GÉNERO:

ACÇÃO.

APRESENTAÇÃO: 19

TECLAS:

PODEM SER DEFINIDAS

JOYSTICKS:

SINCLAIR/KEMPSTON

GRÁFICOS:

18. SOM: 16

USO DA COR:

17. MOVIMENTOS: 16

ADICTIVIDADE:

18. TOTAL: 18

OPINIÃO:

MUITO BOM



PREDATOR

SCHWARZENEGGER está de volta! Desta vez ele ataca no computador. Se o «slogan» do filme era «nunca viu nada igual», a sua conversão não será bem assim... Com estilo de jogo que nos faz recordar PLATOON, PREDATOR é um jogo em que a acção se centra sobre um personagem que tem como objectivo lutar pela sobrevivência. Quem assistiu ao filme, está a par dos acontecimentos... Um grupo de luzileiros é largado em plena selva, no continente americano e são atacados por um estranho ser de outro planeta. O jogo em si não mantém a tensão do filme, mas cativa os apreciadores deste tipo de jogo.

GÉNERO:

ACÇÃO.

APRESENTAÇÃO: 14

TECLAS:

Q, A, I, O, P, ENTER, SPACE

JOYSTICKS:

SINCLAIR/KEMPSTON

GRÁFICOS:

17. SOM: 14

USO DA COR:

13. MOVIMENTOS: 15

ADICTIVIDADE:

14. TOTAL: 15

OPINIÃO:

BOM



EL CID

Os vídeo-jogos espanhóis voltam a estar de novo em foco. Desta vez temos EL CID. Contrariamente às críticas que tenho feito e que se fazem aos bons jogos espanhóis, este é um tremendo fiasco... Somos um nobre guerreiro «d'el Rey» e temos como missão lutar incansavelmente contra as forças do mal. Embrenhados em plena época medieval, com a força de nossa espada, temos que abrir caminho por entre as hordas hostis de guerreiros.

Com gráficos fracos e um movimento deficiente, EL CID, que apesar de ser uma aventura-arcade, com sistema tridimensional, é um jogo para esquecer...

GÉNERO:

ACÇÃO.

APRESENTAÇÃO: 12

TECLAS:

ENTER, K, O, L, SYMB SHIFT

JOYSTICKS:

SINCLAIR/KEMPSTON

GRÁFICOS:

11. SOM: 10

USO DA COR:

10. MOVIMENTOS: 7

ADICTIVIDADE:

6. TOTAL: 8

OPINIÃO:

FRACO

JUIZES NACIONAIS



Rui Miguel Lopes Cunha
Rua das Oliveiras, 128
Gueifães - 4470 Maia

ROLLING THUNDER

Cerca de cinco minutos, é o tempo que demora a entrar este jogo. Os gráficos de entrada são bastante bons. A US.GOLD apresenta-nos um fabuloso jogo, cheio de movimento e acção para juntar aos seus, já muitos, êxitos (TAPPER, KUNG-FU MASTER...). Nós controlamos um agente equipado, de início, com 50 balas que tem de percorrer diversos quadros, com muitos inimigos a abater. Você pode aumentar o seu número de balas ou adquirir uma metralhadora, em portas devidamente assinaladas. Enfim é um jogo que nos faz passar várias horas a jogar, com todo o seu movimento e emotividade.

APRESENTAÇÃO: 17
GRÁFICOS: 17
SOM: 10
MOVIMENTO: 18
ORIGINALIDADE: 15
ADICTIVIDADE: 18
TOTAL: 18
OPINIÃO: MUITO BOM!



Luis Pedro Alvim
Rua D. Frei Rodrigo Cunha, 175
4.º Esq. - 4465 S. Mamede Infesta

FIRETRAP

Sem dúvida este jogo é espectacular, vindo da firma inglesa ELECTRIC DREAMS. Você é um bombeiro e tem como finalidade, objectivo, salvar os cães e as mulheres, podendo também usar a sua arma de água, para apagar, extinguir os fogos. É um jogo em que o tempo é um factor determinante. É um jogo controlado por tempo, portanto deve apressar-se até atingir a torre do edifício em chamas. Cuidado com as mesmas e outros objectos que lhe vão tentar dificultar a sua acção, o seu objectivo. É um bom jogo e a minha pontuação de zero a vinte é a seguinte:

APRESENTAÇÃO: 16
GRÁFICOS: 18
SOM: 17
MOVIMENTO: 17
ORIGINALIDADE: 20
ADICTIVIDADE: 19
TOTAL: 19
OPINIÃO: COMPRE JÁ!

OS JOGOS DE TOPO

JN - ACÇÃO

- 1.* ARKANOID II-REVENGE OF DOH
- 2.* IKARI WARRIORS
- 3.* TETRIS
- 4.* RASTAN SAGA
- 5.* ATF
- 6.* SIDE ARMS
- 7.* STARDUST
- 8.* FLYING SHARK
- 9.* RAMPAGE
- 10.* PREDATOR

JN - AVENTURA

- 1.* MEGACORP
- 2.* ARQUIMEDES XXI
- 3.* THE BIG SLEAZE
- 4.* DON QUIJOTE
- 5.* AFTERSHOCK
- 6.* VULCAN
- 7.* REBEL PLANET
- 8.* JACK THE RIPPER
- 9.* DRÁCULA
- 10.* RIGEL'S REVENGE

PARTICIPAÇÃO

- 1.* PAULO SÉRGIO MOURA
- 2.* CARLOS NUNES
- 3.* FRANCISCO CRUZ
- 4.* ANTONIO RODRIGUES
- 5.* LUÍS PEDRO MELO ALVIM
- 6.* RUI MIGUEL LOPES CUNHA
- 7.* M. FERNANDO ALVES
- 8.* CARLOS MANUEL
- 9.* RUI JOSÉ DA SILVA BARRADAS
- 10.* RUI PEDRO DE SOUSA FARIA

LEITORES

- 1.* MATCHDAY II
- 2.* OUT-RUN
- 3.* SUPER HANG-ON
- 4.* 720
- 5.* PLATOON
- 6.* RENEGADE
- 7.* CALIFÓRNIA GAMES
- 8.* GRYZOR
- 9.* COMBAT SCHOOL
- 10.* FLYING SHARK

O MICROTEMA DA SEMANA

CLUBE DE AVENTURA

ARQUIMEDES XXI
(SOLUÇÃO ENVIADA POR CARLOS NUNES-VILA DO CONDE)

- COGER GRAPADORA
- EXAMINAR PARED
- PULSAR BOTÓN-ESTE-
- COGER PILAS-ESTE
- EXAMINAR DESCODIFICADOR
- PONER PILAS-EXAMINAR DESCODIFICADOR-PULSAR BOTÓN-
- OESTE-OESTE-EXAMINAR ORDENADOR-IZETA A23-E
- PALABRA MÁGICA-NORTE-
- COGER LLAVE-SUR-NO-
- NORTE-NE-EXAMINAR CADAVER-EXAMINAR TELHO-
- PULSAR BOTÓN ROJO-EXAMINAR TRAMPILLA-COGER TRADE-
- NE-NE-ESTE-EXAMINAR PARED-ENTRAR CYAN-COGER BOTA-SUR-ENTRAR BLANCA-
- SE-COGER BIDÓN-NO-
- NO-ENTRAR ROJA-SUR-
- OESTE-NO-ABRIR GRIFO
- LLENAR BIDÓN-CERRAR GRIFO
- NORTE-NE-NE-NE
- NORTE-ENTRAR BLANCA
- SE-SE-SO-ESTE
- COGER BOTA
- PONER TRADE
- PONER BOTA
- PONER BOTA
- ENTRAR ASCENSOR
- OESTE
- SUR
- EXAMINAR NAVE
- PONER GASOLINA
- PONER LLAVE
- PONER CINTA
- SALIR

FIN

THE BIG SLEAZE (NUNO SILVA-P. VAREZIM)

-NORTH-NORTH-DOWN-UNLOCK DOOR-OPEN DOOR-SOUTH
-EXAMINE CAR-GET STICK-NORTH-NORTH
-UP-SOUTH-SOUTH-EXAMINE SAFE-PUT STICK IN THE KEYHOLE-LIGHT FUSE-NORTH
(FAZER AQUI DUAS INSTRUÇÕES INÚTEIS OU ÚTEIS, ATÉ VERIFICAREM QUE O COFRE EXPLODIU) - SOUTH - GET GUN-GET BATTERY
(APANHEM TAMBÉM TODOS OS CHEQUES E UM PEDAÇO DA FOTO, QUE ENTRETANTO O CÃO VOS TROUXE) - NORTH - NORTH - DOWN-SOUTH-SOUTH - CLIMB INTO CAR - TOUCH THE WIRES - DRIVE TO CENTRAL PARK. (É O FINAL DA PRIMEIRA PARTE...)

TERROR OF TRANTOSS (NUNO MIGUEL LEITÃO - AMADORA)

GO STORE • GET ALL • S • GO HOUSE • GET COIN (2X) • SWAP • GET ALL • SWAP • N • GO TAVERN • GIVE COIN • LEAVE • SWAP • TAKE STAFF

NESTE ATMOSFÉRICO AMBIENTE VOS DEIXO COM DICAS DOS AVENTUREIROS. **JOSÉ CRUZ**

ESCREVAM PARA:
«JORNAL DE NOTÍCIAS»
(MICROMANIA)
RUA GONÇALO CRISTÓVÃO, 195
4052 PORTO CODEX