



QUESTÕES DE LEITORES

Esta secção do JN tem já largos meses de existência mas, mesmo assim, quase semanalmente nos vão surgindo questões, colocadas por muitos leitores, a maioria novos e que gostariam de saber bastantes coisas acerca desta rubrica, o que, para os seus habituals leitores são assuntos mais do que sabidos. Eis as respostas para os que nos têm insistentemente questionado e desejaram também colaborar nas nossas páginas.

Para participarem na rubrica JUIZES NACIONAIS, basta enviarem uma foto tipo «passe» e, pelo menos, dois textos criticando jogos do vosso interesse. Isto é válido para todos os leitores, não fazendo diferença o computador que possuam, já que apenas terão de indicar a qual se destinam as críticas.

Para colaborarem no TOP DOS LEITORES, basta enviarem, junto com cada carta, a vossa opinião acerca dos cinco melhores video-jogos. Os trabalhos para a

rubrica Microclub e podem ser mapas, pôques, dicas, rotinas... tudo relacionado com os computadores, em especial os video-jogos.

Quanto ao assunto das cartas, a mesma carta é posta de lado nem tiramos à sorte. Todas são atenciosamente lidas e, dentro do possível, respondidas. O mesmo se passa com os trabalhos enviados, ou seja, dentro do possível vamos publicando aqueles que estão minimamente aceitáveis (feitos em papel liso branco e com tinta escura). É claro que muitos leitores só verão os seus trabalhos publicados, semanas ou meses, após os terem enviado; mas acreditam que tudo fazemos para, dentro do possível, atender a todos. Por isso, esperamos a vossa maior compreensão. Além disso, os propósitos desta secção não são os de funcionar como uma galeria de arte, mas sim dar uma panorâmica geral sobre os video-jogos e tudo quanto a eles se relacione. Quanto a lembranças, continuamos a oferecer aos três

leitores mais participativos de cada mês algumas lembranças do JN e que funcionam como um incentivo à vossa criatividade. Enfim, estão respondidas, em linhas gerais, as questões que persistentemente (não nos importamos) alguns leitores nos têm colocado.

Quanto a trabalhos desta semana, para a rubrica Microclub, eles são da autoria de PAULO MARTA, de ERMESINDE e do CLUBE PEGASUS, de VILA DO CONDE. O título do ROLLING THUNDER foi enviado pelo FERNANDO CALISTO, do PORTO. Quanto ao CLUBE PEGASUS, trata-se de um grupo de três jovens, sendo eles: ALBINO SILVEIRA, AGOSTINHO SANTOS e CARLOS SANTOS. Têm como objectivo principal a elaboração de trabalhos para esta secção. Cá esperamos pelos vossos trabalhos e participem sempre que desejarem. Força para o vosso e para todos os outros clubes...

E por hoje é tudo. Já sabem para onde enviar os vossos trabalhos...

Por JOÃO CRUZ

JUIZES NACIONAIS



PEDRO MANUEL DE SOUSA VIEIRA
Rua Alvaro Castelões, 605-5
4450 MATOSINHOS

FLYING SHARK

O jogo em si não é muito original, pois já existem no mercado outros do mesmo tipo («1942», por exemplo). Comandamos um biplano britânico, da Segunda Guerra Mundial que temos de levar intacto até ao fim dos cinco níveis existentes. Perigos não faltam: esquadões inimigos, baterias e tanques que nos tentam atingir e, nos níveis mais elevados, teremos que nos defrontar com misséis, navios de guerra e barcos-patrulha. Dispomos de um número ilimitado de balas e se apañarmos o símbolo que aparece quando abatemos o último avião de uma esquadilha, passaremos a disparar dois tiros de cada vez e assim por diante. A «Firebird» está de parabéns, pois este FLYING SHARK é um bom jogo e, de certeza, vão passar longas horas a jogá-lo!

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 18.
SOM: 15.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 13.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: A COMPRAR!



JORGE MIGUEL COELHO FRANÇA
Rua Fonte de Contumil, 231 R/C
Direito
4300 PORTO

XECUTOR

Estamos perante mais um magnífico programa, lançado para os microcomputadores pela companhia de software britânica «ACE». XECUTOR é um excelente programa de ação e com esplêndidos gráficos. O seu objectivo neste programa é enfrentar várias naves que o querem eliminar do espaço aéreo a todo custo. Terá que os enfrentar e destruir, desviando-se de vários obstáculos que, ao mínimo toque, o reduzirão a pô. Terá que passar os vários quadros do jogo e em cada um deles verá a dificuldade de jogo aumentada. A sua nave além de disparar, possui bombas, laser, escudo... Conhecer o jogo ZYNAPS? Se gostou dele, XECUTOR é quase idêntico. É um jogo com bons gráficos, com bom som, enfim, eis a minha votação para este jogo:

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 18.
SOM: 14.
MOVIMENTO: 15.
ORIGINALIDADE: 16.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: MUITO BOM!

O QUE JÁ SE JOGA...

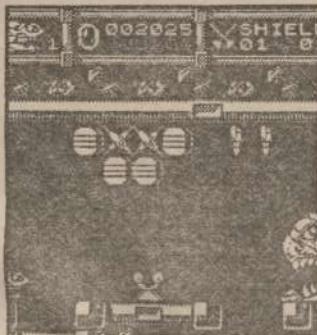


D.T. OLYMPIC CHALLENGE

Quem não se lembra do já consagrado jogo DALEY THOMPSON'S DECATHLON, onde o tema era o decatlo moderno dos Jogos Olímpicos e no qual nós tornávamos a personalidade do famoso atleta britânico, Daley Thompson? Quatro anos depois, o nosso atleta-herói está de volta (devido aos últimos Jogos Olímpicos que decorreram em Seul), para um novo desafio olímpico. Composto de uma completa sessão de treinos, com certos toques de humor levados a cabo por um personagem secundário, Thompson terá depois que bater o recorde mundial do decatlo olímpico. Excelentes gráficos, boa animação e som de introdução às provas, fazem com que este DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE seja um bom jogo e nos lembre as olimpíadas!

EDITOR: OCEAN.

GÉNERO: SIMULAÇÃO/DESPORTO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM: 16.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 5.
TOTAL: 16. OPINIÃO: BOM!



CYBERNOID II

Estamos perante um jogo do qual não se poderia esperar muito. Isto acontece, não porque o anterior fosse fraco, muito pelo contrário... O original CYBERNOID estava de tal modo espectacular que era bastante difícil acreditar que o seu sucessor viesse trazer algo de novo. E, de facto, podemos dizer que assim não aconteceu. CYBERNOID II apesar de possuir a mesma linha de ação e estrutura de jogo, foi incrementado com novos e espectaculares efeitos sonoros. A nível gráfico está soberbo. Nova melodia a nível do 128K e os característicos efeitos sonoros, aliados a novas opções como a escolha de sete armas diferentes e ao facto da nave poder adicionar mais armamento, fazem com que este CYBERNOID II seja o «mel» dos videojogos para o Spectrum.

EDITOR: HEWSON.

GENERO: ACCAO.
TECLAS: podem ser definidas.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM: 128K: 19.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18. OPINIÃO: MUITO BOM!



FERNANDEZ MUST DIE

Tendo como palco de ação a América Central, mais propriamente o estado de EL DIABLO, FERNANDEZ MUST DIE é uma jornada dentro do mundo da espionagem, assassinatos e roteiros de missões impossíveis, temos por missão destruir as oito bases militares que constituem o jogo, encontrar o general Fernandez e matá-lo! Uma vez embarcados para a nossa missão, acompanhados por um amigo, ou não (presente a participação de dois jogadores ao mesmo tempo), veremos que o terreno de ação é muito ao estilo do famoso COMMANDO e temos que destruir tudo quanto nos aparece pela frente, ora com a nossa metralhadora, ora com granadas. Se gostam deste tipo de programas, FERNANDEZ MUST DIE é um dos melhores do género, com bons gráficos!

EDITOR: IMAGEWORKS.

GENERO: ACCAO.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 16.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 12.
MOVIMENTO: 14. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16. OPINIÃO: UM BOM JOGO!



ACÇÃO

- 1- R-TYPE
- 2- DOUBLE DRAGON
- 3- AFTERBURNER
- 4- PACMANIA
- 5- CYBERNOID II

AVVENTURA

- 1- MINDFIGHTER
- 2- CARVALHO
- 3- JACK THE RIPPER
- 4- KNIGHT ORC
- 5- BARD'S TALE

LEITORES

- 1- BIONIC COMMANDO
- 2- ACTION FORCE II
- 3- MAD MIX GAME
- 4- SKATE CRAZY
- 5- D.T. OLYMPIC CHALLENGE

JN

SPECTRUM

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES



ROLLING THUNDER

ROLLING
THUNDER

NÍVEL 1/6

HABA POR:

CLUBE PEGASUS

JOGADOR: AGOSTINHO SANTOS

DESENHADOR: ALBINO SILVEIRA

PARTTE TÉCNICA: CARLOS SANTOS

