



DIÁLOGO SEMANAL

Por JOÃO CRUZ

Aqui estamos nós, uma vez mais, neste espaço dedicado a todos os leitores jovens e não só... Mantemos assim um constante e agradável diálogo semanal sobre assuntos relacionados com computadores, em especial com video-jogos... Escrevam e colaborem com esta secção para dar vida longa a este diálogo que interessa a todos vocês e que a nós nos agrada bastante. Participe...

Depois de ficarmos a conhecer as opiniões dos nossos leitores, acerca do que se fez em 1988, convém agora darmos também o nosso parecer. Assim, quanto ao melhor jogo do ano nomeámos dois video-jogos: ROBOCOP e R-TYPE que, quanto a nós, estão soberbos. A melhor aventura foi sem dúvida JACK THE RIPPER. Quanto à melhor máquina de jogos, na nossa opinião é o do AFTERBURNER que está simplesmente espectacular. WHERE TIME STOOD STILL foi de longe a melhor aventura-arcade e tem também, na nossa opinião, o título de melhor melodia nos Spectrum (128K é claro). A melhor empresa de video-jogos do ano de

1988 foi sem dúvida a companhia britânica OCEAN que, no ano transacto, lançou programas excelentes, tais como WHERE TIME STOOD STILL, OPERATION WOLF, RAMBO III, ROBOCOP, WEC LE MANS, DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE, PLATOON, COMBAT SCHOOL, entre outros... E são estas, em linhas gerais, as opiniões acerca do mundo dos video-jogos de 1988.

Quanto a trabalhos para a secção Microclube, agora mais do que nunca, encontram-se bastante acumulados devido a termos dedicado esta secção a outros assuntos que também estavam pendentes. Mas, a seu tempo, tudo se há-de resolver... Entretanto, os trabalhos desta semana foram enviados pelo Clube Pegasus, de Vila do Conde, e por Paulo Marta, de Ermesinde. Aliás, esta edição é uma continuação da de 22 de dezembro de Janeiro do corrente ano. Assim, fica completo o mapa de ROLLING THUNDER, enviado pelos membros do Pegasus e ficam também alguns dos Pokes enviados pelo Paulo Marta. Quanto a cartas, temos recebido

bastantes, divididas entre opiniões e perguntas.

Assim, alguns de vocês perguntam porque publicamos mapas de jogos antigos e muitos poucos. Bom, quanto à primeira questão deve ser respondida por vocês, visto que os mapas que aqui publicamos na rubrica Microclube, foram todos enviados por vós e, portanto, se querem ver mapas de jogos mais recentes publicados nesta secção, isso só depende dos nossos leitores. Quanto à segunda questão — o publicamos poucos mapas —, efectivamente, tentamos publicar um pouco de tudo para vos satisfazer e para "jogarmos" melhor e dentro do espaço que nos é permitido. Mas, uma coisa podem ter a certeza: apesar do espaço ser pouco, a seu tempo iremos publicando os trabalhos de interesse que nos forem enviando, de preferência é claro os que tenham uma boa apresentação. Portanto, participem e já sabem a nossa morada...

JORNAL DE NOTÍCIAS
MICROMANIA
4052 PORTO CODEX.

JUÍZES NACIONAIS



RUI MANUEL G. CARDOSO
Praceta do Seixo, bl. B3-R/c-Esq.
5000 VILA REAL

NIGEL MANSELL GP

Neste jogo, substituímos o famoso piloto da Fórmula 1, Nigel Mansell. Quando saímos das "boxes" ao volante de um espectacular Williams Honda, partimos para a volta de aquecimento da sessão de qualificação. Depois, temos 100 ou 135 segundos, para nos qualificarmos para a corrida, conforme os dezasseis circuitos do Campeonato do Mundo que o jogo nos apresenta, a começar pelo Brasil. NIGEL MANSELL GP está muito bem construído, apresentando-nos o "tablier" do carro com todas as indicações necessárias mostradas pelo computador de bordo. Na minha opinião, NIGEL MANSELL GP é o melhor simulador de Fórmula 1 e de condução que conheço para os Spectrum. É um jogo a não perder!

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 18.
SOM: 18.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: ESPECTACULAR!



PEDRO AZEVEDO NUNES DE SOUSA
Rua Dr. Castro Correia, S/n.
GRIJÓ - GAIA
4415 CARVALHOS

KANE

Neste jogo, bastante original e adictivo, você desempenha o papel de um "cowboy" e o seu objectivo é chegar à cidade de KANE. Para atingir esse objectivo, no primeiro quadro (nível) você deverá matar o maior número de patos possível, dispondo para tal de um arco e de um certo número de flechas. De seguida, encontramo-nos no dorso do nosso cavalo, devendo saltar por cima dos obstáculos que nos vão aparecendo ate chegar à cidade. Alcançado esse objectivo, a finalidade é matar outros "cowboys" inimigos que se encontram escondidos. KANE é mais um bom jogo para os Spectrum. Eis a minha votação:

APRESENTAÇÃO: 14.
GRÁFICOS: 16.
SOM: 14.
MOVIMENTO: 16.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: BOM!

O QUE JÁ SE JOGA...



R-TYPE

Trata-se simplesmente do melhor jogo de "shoot em up" existente para os Spectrum e, juntamente com ROBOCOP, é a meu ver o melhor jogo do ano de 1988. Quem conhece o original das máquinas, facilmente identificará R-TYPE nos micro-computadores, visto ter sido uma das mais perfeitas conversões feitas até hoje. A bordo do último conceito em alta tecnologia espacial — a nave R-9 — temos que fazer frente a numerosos alienígenas que tentam dominar todo a galaxia. Graficamente R-TYPE está soberbo e recheado de eufódicos efeitos sonoros que, aliados a um excelente scroll e movimentos da nossa nave bem implementados, fazem deste programa uma pequena maravilha. R-TYPE foi simplesmente a melhor conversão do passado Natal.

EDITOR: ELECTRIC DREAMS.
GENERO: ACCAO.
TECLAS: PODEM SER DEFENDIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM: 18.
GRAFICOS: 19. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19 OPINIÃO: EXCELENTE!!!



AFTERBURNER

A máquina mais espectacular do ano foi agora convertida para os microcomputadores. O seu nome, AFTERBURNER! Trata-se de um envolvente jogo de ação, no qual controlamos um poderoso avião de combate F-14, da Marinha norte-americana. Uma vez no ar, somos frequentemente alvo de perseguições de aviões inimigos, principalmente dos mortais misséis e rajadas de metralhadoras. Fazendo uso da nossa agilidade e força no gatilho, propomos-nos conquistando, nível após nível, o nosso objectivo. A conversão de AFTERBURNER para o Spectrum carece de realismo do original, mas os fãs deste jogo não vão dar por perdido o seu tempo e dinheiro, se o adquirirem. AFTERBURNER tem doses de ação.

EDITOR: ACTIVISION.
GENERO: ACCAO/SIMULADOR.
TECLAS: AS DO CURSOR.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM 128K: 17.
GRAFICOS: 17. USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 12. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17. OPINIÃO: BOM!!!



DOUBLE DRAGON

Quem não conhece este famoso jogo das máquinas? DOUBLE DRAGON alcançou enorme popularidade nas casas de diversões devido a ser um jogo que podemos jogar com um parceiro ao mesmo tempo, tornando-nos a missão muito mais divertida e "fácil". Um perigoso "gang" raptou a namorada do nosso herói que temos de tentar libertar das garras do chefe da quadrilha, o qual, pelos vistos, tem pouca paciência e tenta molestar a miúda. Pelo caminho podemos servir-nos de armas e outros objectos para derrotarmos os nossos adversários. DOUBLE DRAGON tem gráficos razoáveis e, sobretudo, uma enorme adictividade. Só é pena ser tão fácil de terminar no micros.

EDITOR: MELBOURNE HOUSE.
GENERO: ACCAO.
TECLA: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICK: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 16.
GRAFICOS: 17. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18. OPINIÃO: MUITO BOM!

JOGOS DE TOPO		AVENTURA		FICTION	
JOGOS	DE TOPO	AVENTURA	FICTION	SPECTRUM	
1- ROBOCOP	1- CARRALHO	1- OPERATION WOLF			
2- R-TYPE	2- JACK THE RIPPER	2- DOUBLE DRAGON			
3- BATMAN II	3- MINDFIGHTER	3- R-TYPE			
4- THUNDERBLADE	4- KNIGHT ORC	4- AFTERBURNER			
5- PACMANIA	5- GNOME RANGER	5- THUNDERBLADE			

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES

