



ÀS VEZES SURGEM CARTAS...

Por JOÃO CRUZ

Micromania uma vez mais marca a presença nestas páginas do suplemento de domingo, aliás como tem vindo a fazer ao longo de vários meses. Apesar de estarmos sempre a tentar atender todos os leitores, respondendo dentro do possível às questões mais frequentes e que necessitam de uma maior brevidade, às vezes surgem cartas que nos perguntam sobre questões que já foram mais ou menos respondidas. Assim, de Rio Tinto, escreveu José Silva reclamando que já nos enviou alguns trabalhos e que nenhum deles foi ainda publicado e perguntando se não está a perder tempo, quando envia trabalhos para esta secção... Bom, para lhe respondermos vamos por partes.

Devido ao tema tratado nesta secção ser do interesse de centenas de microlovers, esta secção tem tido uma enorme receptividade junto dos leitores e que se manifesta pela quantidade de cartas e trabalhos enviados por estes. Ora, como já deve ter verificado, o espaço da Micromania no suplemento de domingo resume-se

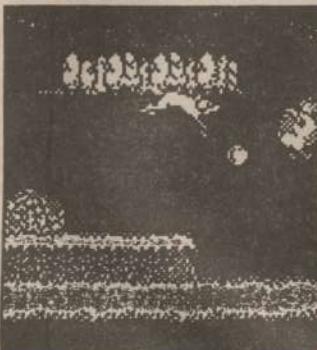
a duas páginas, devido a questões de estética e apresentação do próprio suplemento. Deve concluir que para dar vazão a todos os trabalhos que nos são remetidos, existe bastante dificuldade e para tal temos dado preferência àqueles, mais ou menos dentro dos padrões já referidos em edições anteriores, das cartas que já foram abertas (é preciso que se note este porreiro).

Portanto, é natural que muitos leitores ainda não vissem publicados nenhum dos trabalhos que enviaram. Para minimizar isto temos vindo a pedir aos nossos leitores para participarem em mais do que uma rubrica desta secção (a do JUÍZES NACIONAIS, por exemplo). Depois, é claro que não está a perder tempo em enviar trabalhos seus para esta secção pois além de mostrar os seus dotes neste mundo fascinante dos videojogos, está a contribuir na ajuda que os seus trabalhos vão servir para outros microleitores desta secção. Quanto a alguns leitores já terem tido publicados alguns trabalhos nesta secção

e outros nenhuns tem que observar a qualidade e a utilidade dos mesmos. Resumindo, se de facto os seus trabalhos estiverem dentro dos padrões já anteriormente descritos, é muito natural que venham a ser publicados e não está a perder tempo a enviá-los para esta secção visto que mantemos imensos trabalhos em arquivo à espera de serem publicados. Portanto, apelamos para que continuem a participar, assim como a todos os outros leitores, pois os beneficiados são vocês, já que não existem muitas publicações nacionais acerca de videojogos, o que é de admirar devido ao tremendo impacto que este assunto provoca nas camadas mais jovens. Para participar na rubrica JUÍZES NACIONAIS, basta enviar uma foto de passe e dois textos criticando dois jogos à sua escolha. Esperamos ter esclarecido este nosso leitor e todos os outros na mesma situação. Escrevam...

JORNAL DE NOTÍCIAS
(MICROMANIA)
4052 PORTO CODEX

O QUE JÁ SE JOGA...



FOX FIGHTS BACK

Estamos perante um hilariante jogo, produzido pelos já consagrados programadores do grupo Denton Designs (autores de ENIGMA FORCE, SHADOWFIRE, THE GREAT ESCAPE, WHERE TIME STOOD STILL, entre outros...). FOX FIGHTS BACK é um jogo baseado na «vida» de uma raposa bastante peculiar que tenta a todo o custo arranjar comida para a sua família. Pelo caminho sofre constantes ataques, ora pelos animais dos bosques, ora pelos agricultores, mas, mesmo assim, não se deixa intimidar, de tal modo que nos arranjou uma pistola para se proteger. FOX FIGHTS BACK é um jogo bastante humorado que nos capta o interesse logo desde o inicio. Com gráficos simples mas peculiares FOX FIGHTS BACK é agradável.

EDITOR: IMAGEWORKS.
GÉNERO: ACCÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFENIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 16. USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16. OPINIÃO: BOM!!!



RAMBO III

Sylvester Stallone está de volta! Ele é RAMBO e ataca de novo no computador... Após ter adquirido a autorização do filme RAMBO III, a empresa britânica OCEAN, depois de meses de trabalho, lançou no mercado a versão do filme para os micro-computadores. RAMBO III está dividido em três partes, onde, na primeira, temos que tentar localizar o coronel Trautman (amigo de Rambo), num quartel soviético. Na segunda parte, o jogo passa-se fora do quartel até alcançarmos o nosso helicóptero. Na terceira e última parte, encontramo-nos no interior de um tanque de guerra, com o qual temos que destruir tudo o que nos aparece pela frente, ate destruirmos o helicóptero do terrível comandante soviético.

EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACCÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: MUITO BOM!!!



RETURN OF JEDI

Primeiro surgiu STAR WARS; depois EMPIRE STRIKES BACK e agora, para terminar a trilogia, surge RETURN OF JEDI. Quem estiver por dentro dos assuntos relacionados com a série «Guerra das estrelas», de George Lucas, proveniente do cinema, notará que os jogos também surgiram pela mesma ordem nos micro-computadores, cortesia da empresa Domark. RETURN OF JEDI saiu fora dos padrões dos seus dois antecessores, isto é, não tem nada a ver com jogos do tipo «shoot'em ups» aliados a gráficos de silhueta. O jogo desenvolve-se em «scroll» na diagonal e graficamente está simples, mas em 3D. RETURN OF JEDI não é um fraco «shoot'em up», mas também não é dos melhores. Experimente!

EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: ACCÃO.
TECLA: C, A, O, P, SPACE.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM 128 K: 16.
GRÁFICOS: 14. USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16. OPINIÃO: BOM!

JOGOS		ACÇÃO		AVVENTURA		LEITORES	
1- ROBOCOP	2- R-TYPE	1- CARVALHO	2- MINDFIGHTER	1- OPERATION WOLF	2- DOUBLE DRAGON		
3- BATMAN II	4- THUNDERBLADE	3- JACK THE RIPPER	4- KNIGHT ORC	3- R-TYPE	4- AFTERBURNER		
5- PRICMANIA		5- GNOME RANGER		5- THUNDERBLADE			

JN **SPECTRUM**

JUÍZES NACIONAIS



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

SKATE CRAZY II

Neste jogo, no nível um, representamos um rapaz muito giro que anda de patins numa zona industrial. O seu objectivo é chegar ao fim daquele «pesadelo», pois existem muitos perigos que aparecem muito rapidamente. Pelo caminho, o nosso herói deve apanhar várias ferramentas rastejando. No segundo nível ele encontra-se debaixo da terra, mas o objectivo continua a ser o mesmo, só que neste nível os perigos são maiores. SKATE CRAZY II é um jogo muito original e que não se consegue parar de jogar. Os desenhadores dos gráficos, Jon Harrison e Kelvin Bulmer estão de parabéns, porque os gráficos deste jogo estão muito bem desenhados e são verdadeiramente espectaculares.

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 19.
SOM: 16.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.5.
OPINIÃO: COMPRE JII!



PEDRO AZEVEDO NUNES DE SOUSA
Rua do Dr. Castro Correia
GRUJO - GAIA
4415 CARVALHOS

FOOTBALLER OF THE YEAR

Estamos perante mais um jogo do tipo do já clássico FOOTBALL MANAGER. Neste FOOTBALLER OF THE YEAR nós comandamos uma equipa de uma das cinco divisões que compõe o jogo em si. Este programa é, pois, um diálogo constante entre o computador e nós os jogadores e portanto devemos prestar sempre muita atenção a todas as informações dadas (transmitidas) pelo computador. FOOTBALLER OF THE YEAR é um dos muitos programas de estratégia, o que não lhe retira a acção e adictividade. Na minha opinião, é um jogo bastante bom para apreciadores de jogos do tipo. Na escala de zero a vinte, ela a minha pontuação para este jogo: APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 16.
SOM: 15.
MOVIMENTO: 15.
ORIGINALIDADE: 14.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: BASTANTE BOM!

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES

