



AS SUGESTÕES DOS LEITORES

Por JOÃO CRUZ

Semanalmente recebemos bastante correspondência (facto que nos agrada bastante), enviada pelos nossos leitores, parte com mais interesse do que outra, mas sempre focando assuntos relativos ao mundo dos computadores, em particular o dos videojogos. No conteúdo de muitas dessas cartas, os nossos leitores apresentam sugestões e ideias e apesar de muitas delas serem para já impraticáveis, não são postas de lado e aguardam boa oportunidade.

De Vila Nova de Gaia, escreveu-nos o Telmo Silva elogiando, antes de mais, o trabalho que temos vindo a fazer nesta secção e apelando (como tantos outros leitores) para um maior numero de paginas e fazendo ainda algumas perguntas: como é que respondemos às cartas dos leitores; por que não separamos o espaço Microclub em uma semana só com Pokes e noutra só com mapas de jogos; quando é que iremos publicar novamente novas aventuras dos JN-TROOPERS; como é que os leitores descobrem Pokes?

Relativamente à carta deste leitor e a outras, com as mesmas dúvidas e muitas sugestões, começamos por referir que não respondemos individualmente (através do correio) aos que nos escrevem, mas sim através desta secção, o que se torna mais do que compreensível. Imagina o que era estarmos a responder, individualmente, a cada um dos leitores que nos escrevesse? Era impossível. Portanto, vamos respondendo aos leitores através desta secção e assim, também, satisfazendo todos em relação às mesmas dúvidas. Quanto a separarmos o espaço Microclub, somos da opinião que uma rubrica com vários «ingredientes» satisfaz melhor os nossos leitores...

Em relação à banda desenhada dos JN-TROOPERS, não foste o único leitor que nos perguntou se iríamos continuar com novas histórias, pois a primeira tinha sido aceite com bastante agrado. Sim, estão previstas novas mini-séries de banda desenhada, relativas ao «mundo dos vide-

jogos» e não só... Quanto a como os leitores descobrem Pokes para os programas, esse é um caso bastante polémico. A maioria retira-se de outras revistas da especialidade, mas os verdadeiros «hackers», para descobrirem os Pokes, têm, primeiro, que ter bons conhecimentos de código-máquina e depois muitas horas de pesquisa, ou tentativas... No entanto, os leitores que desejarem informar melhor o Telmo, acerca da descoberta de Pokes, podem escrever-lhe para: Rua Conceição Fernandes, 586-1 - Esquerdo - 4400 Vila Nova de Gaia. E pronto, deste leitor ficaram ainda umas dicas que ficam a aguardar, para posterior publicação. Esta semana, na rubrica Microclub temos algo de muito especial e que vamos abordar com um certo requinte, pois trata-se de uma produção nacional, em matéria de videojogos. Temos ainda mais alguns trabalhos enviados por nossos leitores...

Bom, é tudo por hoje. Fica aqui marcado um novo encontro para a próxima semana... Escrevam e participem.

O QUE JÁ SE JOGA...



AIRBORNE RANGER

Somos um soldado de elite, do exército americano de Airborne Rangers que está em acção, controlando a invasão de Grenada. Cada ranger está predestinado a sofrer violentos ataques inimigos, fazer uso de intenso esforço físico, enfim, realizar uma espécie de missão impossível. AIRBORNE RANGER pode parecer a princípio, mais um jogo da série COMANDO e outros, mas mal se começa a jogar nota-se algo de distinto neste programa. De facto, AIRBORNE RANGER trata-se de um jogo de combate, que mistura estratégia com pura acção, o que o torna bastante peculiar no seu genero. Graficamente está pormenorizado com «sprites» simples, efeitos sonoros bem adequados e rodeado de uma forte adictividade. Experimente!
EDITOR: MICROPROSE.
GENERO: ESTRATEGIA/ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM: 11.
GRAFICOS: 15. USO DA COR: 12.
MOVIMENTO: 14. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: BOM!



EXPLODING FIST*

Estamos perante a sequela do mais famoso jogo de artes marciais para os Spectrum (EXPLODING FIST)... trata-se de EXPLODING FIST*. Na verdade, na época gloriosa da grande exploração dos computadores de 8 bits, onde começavam a surgir os primeiros programas, surgiu EXPLODING FIST, um jogo que para a época estava fora-de-série e sem rival, devido aos excelentes gráficos e espectacular animação que possuía... Passei longas horas, em frente do monitor jogando esse jogo, devido à sua enorme adictividade. Agora, passados cerca de cinco anos, surge-nos EXPLODING FIST*, com novos cenários, possibilidades de jogar em três jogadores ao mesmo tempo (facto original) e com mais acção, no domínio das artes marciais. No entanto, há melhores!
EDITOR: FIREBIRD.
GENERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM: 11.
GRAFICOS: 17. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 21. ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: BOM!



BARBARIAN II

O maléfico feiticeiro Drax voltou de novo para aterrorizar as pacatas cidadelas, da gloriosa era de Conan, o bárbaro! Um ano depois do mega-sucesso que foi BARBARIAN, lançado pela Palace Software, uma empresa que tem vindo apostar, nos gráficos dos seus programas (ex.: ANTIIRIAD, CAULDRON, ...), surge BARBARIAN II, a continuação do êxito que foi o anterior. Nesta nova versão, temos de início a possibilidade de escolher o personagem que desejamos controlar, se o bárbaro, ou a princesa. Desta vez, em vez de só combatermos contra guerreiros, lutamos ferozmente contra uma horda gigantesca de animais dominados pelo terrível feiticeiro. BARBARIAN II, no entanto, fica muito atrás do seu antecessor, mas como originalidade está superior!
EDITOR: PALACE.
GENERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 8.
GRAFICOS: 18. USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: BOM!!!

JUÍZES NACIONAIS



MIGUEL LINO SOUSA PINTO
Rua Conde Silva Monteiro, 75
OLIVEIRA DO DOURO-4400 VILA NOVA DE GAIA

A TV SIMULATOR

Neste jogo você tem que correr com o seu «buggy», saltando pelos obstáculos que lhe surgem nas várias etapas da prova. A primeira etapa é realizada precisamente numa praia e o objectivo é terminar o percurso, dentro do tempo limite de sessenta segundos. Existem mais etapas, em ATV SIMULATOR, com cenários bastante diferentes e cada um mais difícil do que o outro. Por vezes, pode ser útil fazer uma volta a 180 graus com o seu «buggy». Se colidir e cair do seu veículo, a queda não é mortal, mas tem de ser rápido a entrar de novo em prova. O controlo de ATV SIMULATOR, pode ser feito por joystick ou teclado (teclas definíveis). Eis a minha pontuação para este programa:
APRESENTAÇÃO: 20.
GRAFICOS: 17.
EFEITOS SONOROS: 14.
MOVIMENTO: 16.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 15.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: MUITISSIMO BOM!!!



SÉRGIO NUNO PEDROSA
TEIXEIRA
Monte Redondo
2425 MONTE REAL

THUNDERCATS

É um jogo cheio de acção, cujo objectivo é levar Lion - O Junto dos «elementares». Em THUNDERCATS, podemos apanhar vidas, destruindo um determinado numero de inimigos e temos ainda a possibilidade de no segundo nível, mudar de arma, sendo no primeiro uma espada e no segundo, bolas de fogo. Além disso, temos que apanhar uma jóia da qual obtemos poder místico, para o grupo dos THUNDERCATS. Já no terceiro nível, temos que escolher um percurso que nos dará acesso aos «elementares»... THUNDERCATS é um jogo rápido e cheio de acção, sendo na minha opinião, bastante difícil. No entanto é um jogo que decerto lhe agradará! Eis a minha votação para este jogo, na escala de zero a vinte
APRESENTAÇÃO: 18
GRAFICOS: 19
EFEITOS SONOROS: 18.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 19
ADICTIVIDADE: 15.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: MUITO BOM!!!

JOGOS DE TOPO 	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
	1- ROBOCOP	1- JACK THE RIPPER	1- EMÍLIO B. FÚTBOL
	2- R-TYPE	2- CARVALHO	2- OPERATION WOLF
	3- BATMAN II	3- MINDFIGHTER	3- CYBERNOID II
	4- PACMANIA	4- MAFIA CONTRACT II	4- R-TYPE
	5- FIRE AND FORGET	5- KNIGHT ORC	5- DOUBLE DRAGON

MICROCLUBE

O QUE POR CÁ SE VAI FAZENDO...

Esta semana, a rubrica Microclube tem para oferecer aos leitores algo de muito especial. Trata-se, nada mais nada menos, de uma produção inteiramente nacional, em matéria de video-jogos. De facto, ficamos bastante surpreendidos ao saber que em Portugal existem programadores de video-jogos com qualidade comparável à de qualquer programador britânico ou espanhol. Sim, é verdade e a prova-lo temos o resultado da associação de três amigos, Manuel Lemos (o programador), Ficardo Pinho (gráficos) e Paulo Gordinho (música), todos estudantes universitários que nas horas vagas consoberam um jogo deveras digno de talento invulgar.

O jogo tem por nome CITY CONNECTION, uma conversão de um video-jogo existente nas máquinas de jogos dedicadas (bastante conhecido entre aqueles que frequentam os «arcades»). Bom, começo por fazer a minha apreciação a este excelente programa, na versão para os Spectrum 128K...

Apesar de ser uma versão das máquinas, para um computador de 8 «bits», qualquer jogador habituado às máquinas de jogos dedicadas facilmente identificará a versão de CITY CONNECTION no «Spectrum». Graficamente, melodias e efeitos sonoros, animação, tudo está perfeito nesta conversão. CITY CONNECTION está de tal modo pormenorizado que até novos e originais elementos fazem com que esta versão tenha aspectos que a superiorizam em relação ao original das

máquinas. Começando pela apresentação do jogo, temos opção de escolher num «menu» o tipo de controlo que desejamos para conduzir o nosso veículo, a escolher entre teclado (definitivo), «joysticks» KEMPSTON, ou SINCLAIR. Enquanto não iniciamos a missão, podemos ainda, ao som de melodias harmoniosas e numa paisagem pitoresca, disfrutar de uma espécie de minifilme humorístico, com o qual passamos momentos bastante agradáveis. Deveras original. Depois, iniciando o jogo é-nos dado a escolher o número de jogadores (tal como na máquina) e mal começamos a jogar, a primeira coisa que nos salta à vista são os gráficos, em especial os cenários de jogo, deveras fabulosos e fiéis. A melodia que acompanha o desenrolar do jogo é fiel à original e deveras soberba (felizes os possuidores de um «128K»). Depois, a animação está simplesmente bem conseguida e o comando do nosso veículo, responde bem ao nosso controlo. Voz digitalizada de uma miúda (quando completamos um nível), o piloto salta do carro e cai em pára-quadras (quando colidimos com outros veículos), ou salta e fica preso num avião a jacto que o puxa pelo ar, diferentes efeitos sonoros (quando ganhamos vidas extra), voz digitalizada indicando-nos (quando conseguimos um lugar na tabela de recordes) o lugar que alcançamos e depois ao escrevermos o nosso nome na tabela, visualizamos uma das cidades do jogo, foram tudo pormenores que consegui descobrir que

esta versão de CITY CONNECTION tem a mais, do que a original, o que justifica considerar esta versão mais completa do que a máquina.

Escusado será dizer que esta versão possui todos os pormenores da original, o que por si só já seria muito bom. Quanto ao objectivo do jogo, para aqueles que ainda não o conhecem, trata-se nada mais, nada menos do que conduzir um veículo por plataformas, pintando-as a passagem e quando todas estiverem pintadas completar-se-á um nível e passaremos a uma cidade diferente. Rebentando três balões que individual e periodicamente surgem no nosso percurso, também nos permite acedermos mais rápido a um nível diferente. Não podemos, no entanto, colidir com outros veículos, ou com um malvado gato que nos atralalha a missão. Enfim, é dos melhores jogos que joguei até hoje no «Spectrum» e uma conversão mais do que perfeita.

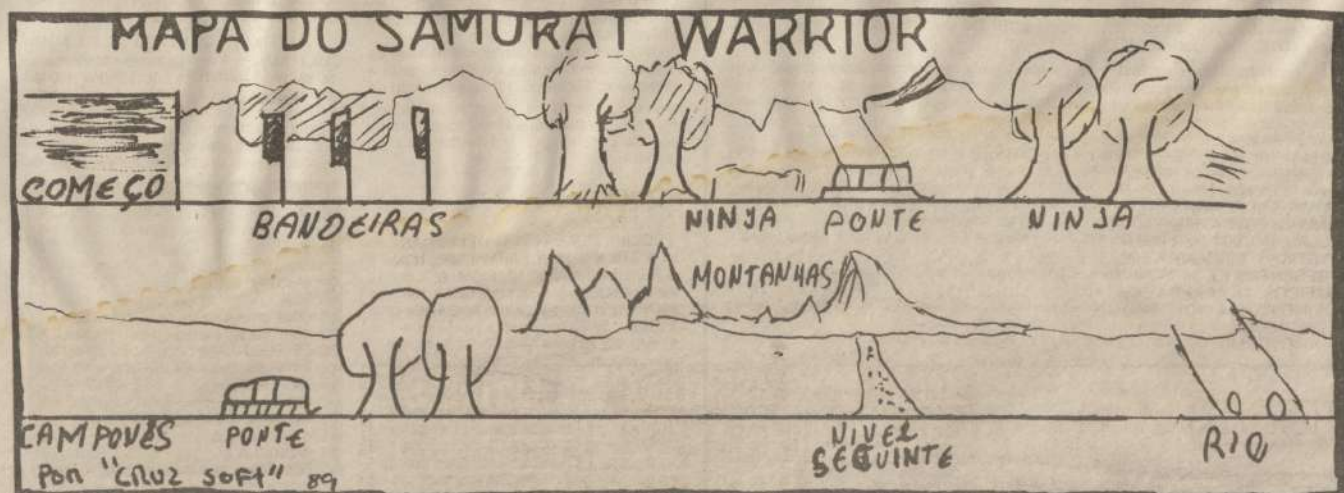
Como curiosidade, diga-se que CITY CONNECTION era um jogo das máquinas que eu desejava ver convertido há bastante tempo e quem diria que isso viria a ser concretizado por programadores portugueses. Os meus sinceros parabéns a estes amigos, é um trabalho espectacular!

Na sua carta, o Manuel Lemos diz-nos ainda que a versão que nos foi enviada é uma demonstração jogável da versão final do jogo, visto que ainda não se encontra em fase de produção. Diz o Manuel que

estão a tentar comercializá-lo com uma empresa britânica, mas que têm dificuldades devido a não possuírem uma licença, da empresa japonesa que produziu a máquina original. No entanto, existe uma versão para o «48K» já concluída há mais de um ano, ao contrário desta que a terminou em Outubro e encontra-se em fase de produção, uma versão para o COMMODORE AMIGA 500. Bom, Manuel Lemos, cá esperamos uma versão para o ATARI ST que decerto, se for um trabalho minucioso como foi a versão dos «Spectrum», vai ficar uma maravilha, arrasando a original! O Manuel comenta ainda na sua carta que está a programar um «shoot em up» de sua autoria, cujas características principais são a velocidade e o uso da cor, comparável talvez ao «LIGHT FORCE». Só nos resta aguardar uma versão desse teu novo trabalho que se for tão fantástico como este CITY CONNECTION, podes considerar-te um programador de prestígio internacional. Uma menção honrosa e muito particular ainda para o Paulo Gordinho que produziu as melodias do jogo. Estão fiéis às do original e algumas inovativas, sendo deveras sensacionais. Para finalizar, resta-me uma vez mais deixar os meus parabéns a estes três jovens programadores, desejando-lhes sorte e referindo que esta secção Micromania fica a aguardar mais trabalhos vossos e de outros programadores que queiram sair do anonimato... Manuel Lemos, o vosso CITY CONNECTION é excelente!



TRABALHOS DOS LEITORES



C. WARRIORS - POKE: 53920,33
FRANK WSTAIN - POKE: 34124,0
B. AND THE BEES - POKE: 37852,255
SABRE WULF - POKE: 43575,255

LUNAR JET MAN - POKE: 23439,201
KOSMIC KANGA - POKE: 23994,255
TRANZ AM - POKE: 25446,0
WHEELIE - POKE: 28596,0
ESKIMO EDDIE - POKE: 24686,24

HUNCKBACK - POKE: 26888,0
MANIC MINER - POKE: 35136,0
MOON ALERT - POKE: 39754,0
PENETRATOR - POKE: 40733,0
POGO - POKE: 44259,182