TRABALHOS MAIS ACTUAIS!

Por JOÃO CRUZ

Iniciamos este diálogo debatendo um assunto já mencionado numa das edições anteriores desta secção. Trata-se do facto dos trabalhos que vocês nos enviam serem na sua grande maioria relativos a vídeo-jogos não muito recentes, o que já levantou algumas questões naqueles leitores que, ao invés de participarem também nesta secção, preferem observar e apreciar o que cá se vai publicando. Já dissemos, mas voltamos a repetir as vezes que forem necessárias: a rubrica Microclube passa a ser mais actual a partir do momento que vocês desejarem. Ela existe devido ao fruto dos vossos trabalhos e portanto, se vocês enviarem trabalhos (mapas, pokes, dicas...) acerca dos jogos recentes, a rubrica passa a estar mais actualizada. Tudo depende de vocês... Por exemplo, um mapa do R-TYPE, umas dicas ilustradas para o ROBOCOP, uns truques para o OPERATION WOLF, uns pokes para LIVE AND LET DIE, os códigos de NAVY MOVES, SOL NEGRO, THE A-TEAM, etc., são ideias que vocês podem explorar para tornarem a rubrica Microclube mais actualizada, com trabalhos vossos. Imensos jogos novos continuam a sair, quase semanalmente; portanto, têm muito por onde escolher e para onde incidirem os vossos trabalhos. Um outro aspecto que me parece bastante importante salientar — e que muitos leitores ainda não se aperceberam — é o facto de que umas rotinas, uns pokes, umas «dicas», para esta secção, constituem já um contributo para a mesma. Agora, se essas «dicas», rotinas, pokes vierem inseridas num desenho, relativo ao mundo dos vídeo-jogos (onde predomina imaginação), esse contributo tem muito mais valor. Uma «dica» — e quem diz «dica», fala em pokes, rotinas, ilustradas — tem sempre muito mais valor e possibilidade quase garantida de ser publicada, pois alia o factor estético à utilidade da mesma, entendido? Um exemplo: enviarem uma «dica» para o jogo ROBOCOP em papel branco, é um contributo; mas se desenharem o ROBOCOP e fizerem um balão de BD, no qual está indicada a «dica», isso já é outra coisa! São pormenores como este que vocês podem explorar, pois com o elemento visual darão uma nova vida àquilo que pretendem comunicar sendo mais agradável para ser publicado na rubrica Microclube. Por isso é que os mapas têm sempre a nossa preferência, mas uma boa «dica» ilustrada tem, com certeza, o mesmo valor que um mapa inteiro de um jogo... Portanto, aguardamos as vossas colaborações ilustradas: tentem fazê-las, no mínimo, dentro do tamanho da secção Microclube, para não termos que cortar nada, ou reduzir, para não tirar a originalidade dos trabalhos. Esta semana, temos trabalhos enviados por Pedro Guimarães, do Porto, Carlos Santos, de Ovar e Pedro Martins (que enviou os pokes)... Colaborem nesta vossa secção. Marcamos encontro para a próxima semana.

JORNAL DE NOTÍCIAS
MICROMANIA
4052 PORTO CODEX

O QUE JÁ SE JOGA...

FIRE AND FORGET

Estamos perante a versão para os Spectrum de um sucesso que foi FIRE AND FORGET nos computadores de 16 bits. Como era de esperar, algo se iria perder nesta conversão, mas perdeu-se de mais... Apesar dos gráficos e cenários estarem bem definidos, o mesmo não se pode dizer quanto ao movimento e animação do jogo, bastante pobre. Além disso, se no original tínhamos uma dificuldade mínima, nesta versão para os computadores de 8 bits, a dificuldade desapareceu e após algum tempo de jogo (um bom tempo), desisti pois tinha caído numa rotina de jogo que quase levava ao cúmulo da monotonia. Quem joga esta versão e joga a dos 16 bits, fica perplexo como se perdeu tanta adictividade. FIRE AND FORGET está fraco nos Spectrum.

EDITOR: TITUS.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: 6, 7, 8, 9, 0.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 15. SOM: 14.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 12. ADICTIVIDADE: 13.
TOTAL: 14
OPINIÃO: HÁ MELHORES NO GÉNERO!

SKATEBALL

Um dos ingredientes do futebol é a dureza imposta no terreno de jogo. Agora, juntem a esse factor um terreno de gelo, em vez do relvado; coloquem no terreno uma série de obstáculos, alguns deles mortais; substituam os onze jogadores por apenas dois, sendo um deles o guarda-redes; coloquem armaduras nesses jogadores; juntem duas equipas para se confrontarem e como resultado têm um desporto futurista, altamente competitivo, recheado com uma enorme adictividade... Assim é SKATEBALL, um excelente programa que vem melhorar em muito, a impressão deixada por um jogo já clássico, nos Spectrum que foi XENO. SKATEBALL é um jogo com gráficos simples mas bem definidos e extremamente jogável. Um verdadeiro sucesso.

EDITOR: UBISOFT.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 16.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: SUPER-ADICTIVO!!!

PARIS-DAKAR

É do conhecimento geral, em particular dos aficcionados do mundo do automobilismo, a grande prova que é o rally Paris-Dakar. Após um longo ano de empenho, os membros do grupo de programadores Zigurat (autores de EL MISTERIO DEL NILO, NUCLEARBOWLS,...), através da companhia espanhola MADE IN SPAIN, lançam no micromercado o jogo PARIS-DAKAR. Múltiplas etapas fazem parte do nosso percurso, as quais temos que percorrer com o nosso veículo. Partindo da Europa, temos que atravessar o deserto SAARA até chegarmos vitoriosamente às praias de Dakar. Os movimentos são bons, com gráficos simples, mas bem definidos. No entanto, PARIS-DAKAR é um jogo que após algum tempo cai na monotonia por falta de competitividade.

EDITOR: MADE IN SPAIN.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 15.
GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: RAZOÁVEL!

JUÍZES NACIONAIS

CARLOS ALBERTO DAS NEVES LEAL
Rua das Doze Casas, 41
4000 PORTO

HUNDRA

Trata-se de mais um jogo da empresa espanhola DINAMIC. Neste jogo representamos uma jovem guerreira, a qual controlamos por entre inúmeros perigos de um cenário selvagem, todo especial. Em HUNDRA, o nosso objectivo é irmos percorrendo cenário por cenário, em busca de preciosos diamantes que se encontram espalhados por vários lugares. Durante o nosso percurso, percorrido pela jovem guerreira, deparamos com vários seres que nos dificultam a missão. Tudo isto confere, a este excelente programa, um panorama fascinante e emotivo, pois é composto por bons gráficos e movimentos... HUNDRA, vale a pena comprar. Na escala de zero a vinte, eis a minha pontuação para este jogo:

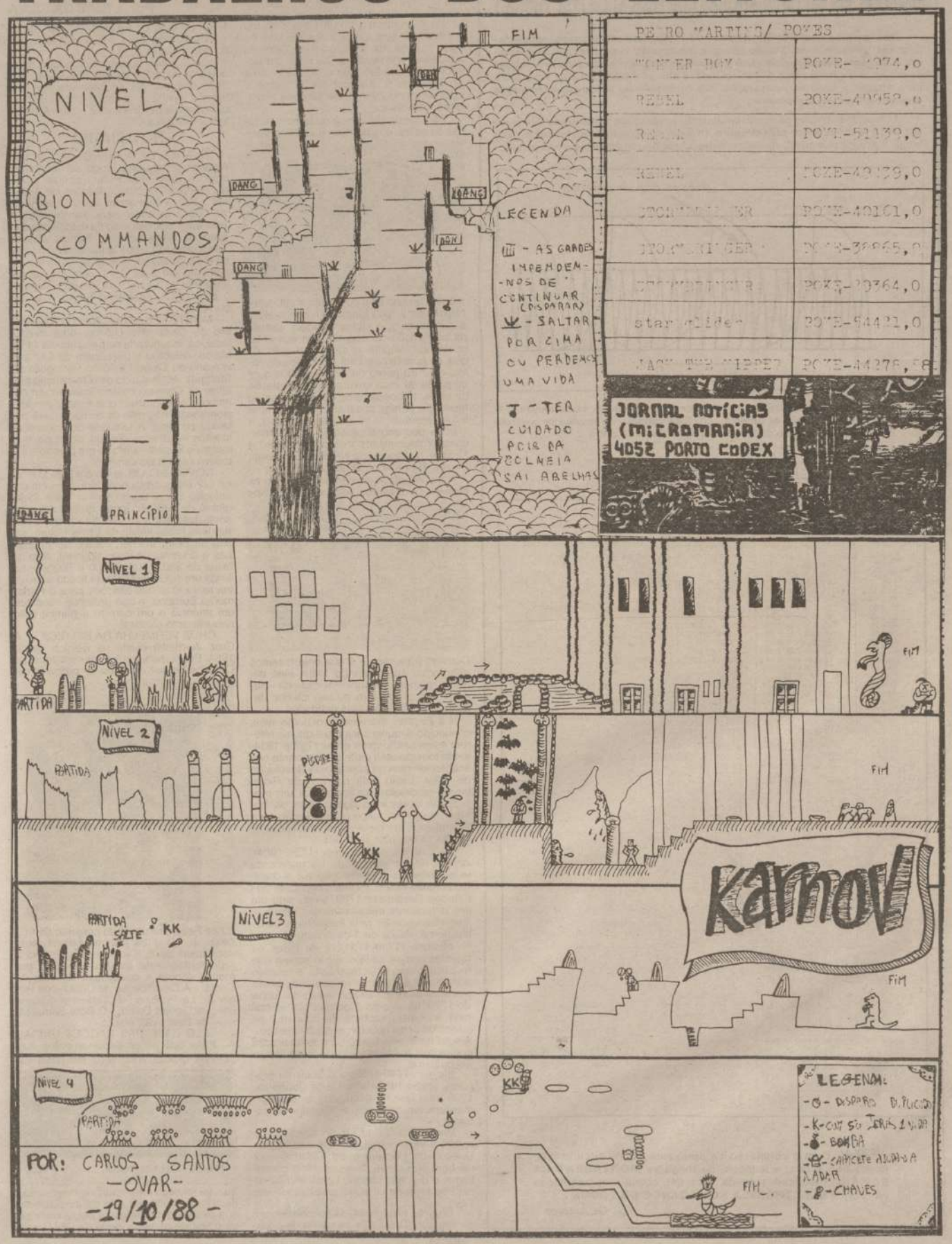
APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 17.
EFEITOS SONOROS: 15.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 16.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM JOGO A NÃO PERDER!

PEDRO MIGUEL GOMES
Rua Monsanto, 284-Apt. 5
4200 PORTO

SUPER STUNTMAN

Trata-se de uma produção da Code Masters a meu ver muito bem programada e com um bom ambiente. SUPER STUNTMAN-o duplo, assim se chama o jogo. A nossa tarefa é atravessarmos um deserto num carro desportivo, tendo que evitar fogueiras e bombas atiradas por outros veículos inimigos. SUPER STUNTMAN dispõe de sete níveis diferentes e, em cada um deles, o tempo para completarmos a nossa missão é um factor determinante. Completamos um nível quando atingimos a «finish line». SUPER STUNTMAN é um jogo bem elaborado, com bons gráficos e, também, com uma espectacular melodia. Este é um jogo que eu vos aconselho. Eis a minha pontuação, na escala de zero a vinte, para este programa:

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 18.
EFEITOS SONOROS: 19.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 16.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: MUITO BOM!

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES