

ABRAM OS CORDÕES À BOA IMAGINAÇÃO

Por JOÃO CRUZ

Um dos assuntos focados mais do que uma vez nesta secção, o da actualidade dos trabalhos enviados pelos leitores o que temos vindo a publicar, na rubrica Microclube.

A pedido de alguns e para tentar manter o mais actualizada possível esta secção fizemos um apelo a todos os nossos habituais (e não só) leitores participativos para que dentro do possível comessem a enviar trabalhos mais recentes. Para isso demos, como exemplo, que poderiam enviar dicas ilustradas como o ROBOCOP, mapa de R-TYPE... E «meu dito meu feito», como poderão apreciar na rubrica Microclube desta semana, temos trabalhos enviados por nossos leitores que tiraram «à letra» aquilo que pedíamos e que retiraram do nosso incentivo um bom motivo para enviarem trabalhos.

Isto, no entanto, é só uma pequena amostra, pois fomos «inundados» por mapas do R-TYPE...

Bom, depois disto queríamos agora apelar para os nossos leitores, para que entendessem que aquilo foram meros exemplos e que existem dezenas de ou-

tros videojogos em que as ideias para se basearem os vossos trabalhos não faltam! Não quer dizer não aprovamos o vosso esforço, muito pelo contrário, até serviu para demonstrar a vossa grande receptividade a tudo inerente a esta rubrica, o que nos satisfaz bastante e esperamos continuar a ser bem recebidos entre todos vós, pois esta secção é feita especialmente a pensar em todos os nossos micro-jovens; mas tentem ser um pouco mais selectivos, pois existem muitos programas e os trabalhos que podem enviar acerca deles, dependem única e exclusivamente da vossa imaginação, da vossa criatividade. Quem diz dicas ilustradas com ROBOCOP, diz com qualquer outro personagem de qualquer outro videojogo e também, não é só do R-TYPE que podem enviar mapas, existem dezenas de outros videojogos em que um bom mapa faz falta.

Aqui fica o apelo à vossa selectividade no envio de futuros trabalhos e mostrar o quanto satisfeitos ficamos com a vossa receptividade, a qualquer iniciativa da nossa parte. Participem e abram os cordões à imaginação...

Agora, respondendo a um leitor de V. N. de Gaia, o Filipe Costa, que nos pergunta se os videojogos para o ATARI ST e para o COMMODORE AMIGA, são compatíveis com os computadores PC. A resposta é não. Mas quanto aos ATARI ST (com os quais lidamos) é possível fazer correr programas dos computadores PC e compatíveis, bastando, para tal, um emulador que se arranja facilmente em qualquer loja do assunto. Para aqueles que ainda não sabem, o ATARI ST 1040, pode funcionar como um equivalente a um AMSTRAD PC 1640. Agora, correr programas do ATARI ST num PC, isso já não é possível. Percebido? Bom, depois de esclarecido este leitor, convém referir que os trabalhos da rubrica microclube desta semana foram enviados por Carlos Santos e Pedro Lamarão, de Ovar; ainda Paulo Marta e Paula Maria (uma microleitora), de Ermesinde.

Escrevam para:
JORNAL DE NOTÍCIAS
MICROMANIA
4052 PORTO CODEX

JUÍZES NACIONAIS



JOSÉ CARLOS ARAÚJO FERREIRA
SANTA MARTA DE PORTUZÉLO
TALHAREZES
4900 VIANA DO CASTELO

NEBULUS

Muitos foram os programas que já joguei, mas poucos me surpreenderam e NEBULUS foi uma boa surpresa! Programado por John Phillips, autor do popular IMPOSSIBLE BALL, NEBULUS é um jogo deveras original. Este jogo podia englobar-se dentro da classificação «arcada», já que para se poder completar a missão, só se necessita de habilidade e reflexos, como é de esperar neste tipo de programas. O nosso principal objectivo é chegar ao ponto mais alto de uma torre. Controlamos um curioso personagem, do qual chama a atenção a sua cabeça e os não-menos espectaculares olhos! O jogo não está extinto de perigos e alcançar o nosso objectivo é um verdadeiro quebra-cabeças. Esta versão de NEBULUS para o Commodore 64 está sensacional, possuindo um «scroll» perfeito!
APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 17.
SOM: 17.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: MUITO BOM!!!



PAULO JORGES SANTOS FERREIRA
TRAVESSA DE CHAVES
4560 PENAFIEL

SNAKE IT

Mais um jogo da Eaglesoft que nos propõe um programa de pericia e de um grau de dificuldade muito elevado. Este jogo, para os MSX (32, 64, ou 82K), não é mais do que um jogo muito ao estilo do PAC-MAN, só que SNAKE IT está munido de gráficos excelentes e movimentos espectaculares. Neste programa, nós somos um réptil que tem como objectivo comer um certo número de trevos e de biscoitos, existentes em cada nível. Até agora, nada de especial no objectivo, mas eis que existe algo que nos dificulta a missão. À medida que comemos os vários alimentos, o nosso comprimento vai aumentando. Por isso temos que ter cuidado e não nos encurralarmos, porque senão não há hipótese de sucesso no nosso objectivo. Eis a minha pontuação:
APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 17.
SOM MSX: 12.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 19.

O QUE JÁ SE JOGA...



MOTOR MASSACRE

Antes de mais, começo por referir que o sistema de carga deste jogo é bastante monótono e irritante, especialmente nos Spectrum 128K, visto que funciona tal e qual em modo 48K, quer dizer, sempre que perdemos uma vida temos que andar a recuar a fita da «cassette» atrás (felizmente são os possuidores do Spectrum 128K+3). MOTOR MASSACRE é um jogo bastante confuso no início, onde numa primeira fase nos é apresentado um mapa das áreas da actual cidade em que nos encontramos. Conduzimos o nosso veículo por entre um «scroll» com movimento bastante razoável e em quatro direcções. A acção passa-se depois de uma guerra nuclear (tipo MAD MAX) e o jogo em si é uma mistura de estilos de jogos tais como MIAMI VICE e GAUNTLET. Experimente!

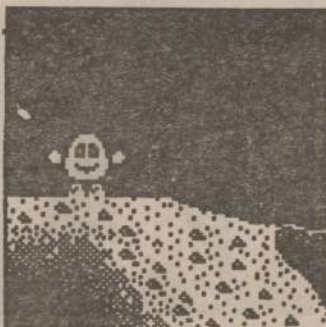
EDITOR: GREMLIN GRAPHICS.
GÉNERO: ACCÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM: 128K:17.
GRÁFICOS: 12. USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 15. ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: NADA DE ESPECIAL!



HUMAN KILLING MACHINE

Ele é um homem com uma arriscada missão! Ele tem um recorde a alcançar! Ele é um homem que nunca usa uma «T-shirt»! Ele é o HUMAN KILLING MACHINE, um mestre em artes marciais e em combates de rua... Estamos na presença de mais um jogo de luta «corpo-a-corpo», sendo todo ele uma reminiscência do famoso STREET FIGHTER. Comparando ambos os jogos, no Spectrum, não restará dúvidas que o HUMAN KILLING MACHINE leva maior vantagem sobre o seu adversário, cenários mais detalhados, gráficos mais cuidadosos... No entanto, começa a notar-se uma certa repetitividade neste género de jogos e no campo dos efeitos sonoros também nada de especial. Quanto à adictividade continua a ser um factor bastante marcante neste tipo de programas. Um jogo a experimentar!

EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACCÃO/ARTES MARCIAIS.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 15.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 14. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM BOM JOGO DE LUTA!



TREASURE ISLAND DIZZY

Até os «ovos» servem para serem personagens de video-jogos, regalia da imaginação apurada de alguns programadores. Eis que está de volta Dizzy, um simpático ovo que surge na sua segunda aventura para os Spectrum e que se intitula TREASURE ISLAND DIZZY. Como o próprio nome indica, a acção decorre numa ilha recheada de tesouros, à qual foi parar o nosso herói, depois de ser expulso de um barco pirata. Os gráficos da ilha (os cenários) estão deveras bem elaborados e atmosféricos, aliados a uma impressionante abundância de cor. O nosso herói está desenhado tal e qual na sua primeira aventura, com os seus característicos movimentos e saltos. Enfim, TREASURE ISLAND DIZZY é um jogo deveras atraente e que decerto o cativará!

EDITOR: CODE MASTERS.
GÉNERO: ACCÃO/ESTRATÉGIA.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: CATIVANTE!

JOGOS	ACCÃO	AVENTURA	LEITORES
DE TOPO	1- WEC LE MANS 2- HUMAN K. MACHINE 3- DRAGON NINJA 4- VICTORY ROAD 5- BARBARIAN II	1- SILICON DREAMS 2- JACK THE RIPPER 3- CARVALHO 4- MIND FIGHTER 5- KNIGHT ORC	1- DOUBLE DRAGON 2- ROBOCOP 3- OPERATION WOLF 4- R-TYPE 5- CYBERNOID 2
	JN SPECTRUM		

TRABALHOS DOS LEITORES

ROBOCOP

DICAS

POR: CARLOS SANTOS & PEDRO LAMARÃO -OVAR-

DICAS-

CYBERNOID: Se no quadro de escolher teclas escrever, "Y-X-E-S", teremos vidas infinitas.

CYBERNOID III: Se no quadro de escolher teclas escrever, "O-R-G-Y", teremos vidas infinitas

BUBLE BOBLE: Se o 1º jogador perder e carregar rapidamente na tecla (1) serão devolvidas as vidas iniciais

KARNOV: Para activar os objectos que estão a piscar na parte inferior do "ecrã" carregue na tecla "Y"

OPERATION WOLF: Para jogar o nível pretendido, basta que, carregue a introdução "LOADING LEVEL 1" e de seguida carregar o resto, mas do nível pretendido

BASKET MASTER: Para evitar falhar os cestos de 3 pontos espere 5 segundos antes de cada lançamento

RASTAN: Se antes de saltar, nos baixarmos, o salto será muito maior

ROBOCOP: Se no fim do 1º nível, quando estiver um bandido a agarrar uma rapariga, e, se tivermos mais de metade da nossa energia poderemos matar 1º a rapariga e sô depois o bandido pois no 2º nível teremos a energia inicial

TYPE

Nº II

PR: PAULO MARTA 89 & PAULA MARIA

ERESINDE