



# A UNIÃO FAZ A FORÇA

Por JOÃO CRUZ

Abre-se uma vez mais esta secção para serem abordados assuntos do interesse dos nossos habituais jovens leitores. Como tem vindo a acontecer, recebemos correspondência com certa regularidade, com o intuito de participação nesta nossa iniciativa, e visando a criação de um círculo de entretida entre todos os jovens entusiastas. De facto, a união faz a força.

Começamos esta semana, por fazer referência aos trabalhos enviados pelos seguintes leitores: Paulo Melo (que nos remeteu o mapa do primeiro nível, do jogo RAMBO III) e ainda um mapa do jogo ARTURA, enviado pelos membros da Cruz Soft, de Lourosa. Este grupo de amigos (Cruz Soft) é constituído por três elementos, o Miguel, o Nuno e o Filipe, os quais gostariam de entrar em contacto com outros leitores. Quem estiver interessado, escreva-lhes para a seguinte morada: Rua da Lavoura, Paços de Brandão — 4535 Lourosa. O Paulo Melo enviou ainda as seguintes ajudas para o primeiro nível

do RAMBO III: o nosso objectivo é salvar o coronel Trautman que se encontra prisioneiro num quartel militar soviético, no Afeganistão. O jogo inicia-se na primeira das três casas situadas dentro dos limites do quartel. Devemos apanhar os seguintes objectos: AMMO BOX (que nos dá munições); INFRA RED GOGGLES (usam-se na segunda casa, para podermos ver os raios infravermelhos); GOGGLE BATTERY (usa-se juntamente com os óculos); ARROWS (usam-se como arma); MINE DETECTOR (usa-se para detectar as minas, mas só funciona com a bateria que se apanha na segunda casa); MEDICAL PACK (restitui toda a energia); LIGHT TUBE (utiliza-se na terceira casa, onde as salas estão assinaladas com sombreado); PISTOL SILENCER (utiliza-se juntamente com a pistola que se encontra na segunda casa); LIGHT KEY (usa-se para abrir a porta (P2) da segunda casa e todas as portas metálicas da terceira casa). Depois de apanharmos todos os objectos, temos de ir à alavanca (AL1), encostar a arma e

disparar várias vezes. Dirigimo-nos à porta (P1) e com a LIGHT KEY, passamos para o lado de fora; ainda com a LIGHT KEY vamos à porta (P2) e entramos. Ai é aconselhável usar os INFRA-RED GOGGLES juntamente com a bateria e evitar os raios infravermelhos. Devemos, de seguida, apanhar, além de A. B. e M. P., os seguintes objectos: PISTOL (utiliza-se como arma juntamente com o silenciador); DARK KEY (abre as portas P3, P4, P5 e P6); INSULATED GLOVE (abre a porta P7). Para entrarmos na sala 1.6 temos de accionar a alavanca (AL2) e, então, o buraco em frente à porta P5 fecha-se. DETECTOR BATTERY (usa-se como MINE DETECTOR). Nunca accionem a alavanca AL3. Depois de todos os objectos apanhados, saiam pela porta P2 usando a LIGHT KEY e dirigimo-nos à terceira casa e aí apanham-se os restantes objectos... Por hoje ficamos por aqui e aguardamos o envio de novos trabalhos. Escrevam para: JORNAL DE NOTÍCIAS-MICROMANIA 4052 PORTO CODEX.

## O QUE JÁ SE JOGA...



THE DEEP

Neste video-jogo, controlamos um pequeno barco de guerra que constantemente tem de enfrentar os perigos do oceano, ora ataques de submarinos inimigos. Para os evitarmos, possuímos a bordo oito cargas explosivas para largar no mar, as quais, à medida que as usamos, vão sendo lentamente substituídas por outras, mantendo, assim, as munições sempre atestadas. O objectivo do jogo em si é bastante fácil de captarmos desde o início e tem pormenores bastante cativantes. THE DEEP resulta, assim, em mais um jogo com bastante adictividade. No entanto, a nível de programação é bastante rudimentar, o que lhe retira os créditos depositados quanto ao seu sucesso. No entanto, experimente este THE DEEP.

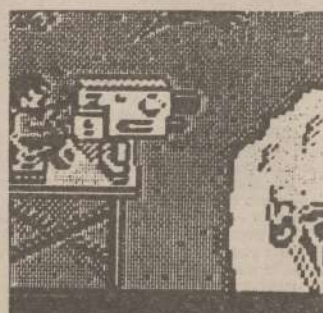
EDITOR: US GOLD.  
GÉNERO: ACÇÃO.  
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 14. SOM: 48K/13.  
GRÁFICOS: 12. USO DA COR: 13.  
MOVIMENTO: 15. ADICTIVIDADE: 16.  
TOTAL: 14.  
OPINIÃO: RAZOÁVEL!



STAR FORCE

Todos os leitores que costumam jogar os originais das casas de máquinas reconhecerão facilmente este jogo, bastante semelhante na sua estrutura ao STAR FORCE. Podemos mesmo dizer que as diferenças entre estes jogos são mínimas. O estilo deste «shoot'em up» é muito parecido com um outro video-jogo que alcançou relativo sucesso nos Spectrum: o LIGHTFORCE. A história de jogo é quase sempre a mesma neste género de programas... somos um solitário piloto espacial e, com a nossa pequena nave, temos que enfrentar numerosas naves inimigas, destruindo tudo o que nos aparece pela frente. STAR FORCE é um jogo bastante colorido, com gráficos detalhados e com movimentos bastante apurados, aliados a uma acção trepidante. Jogue-o!

EDITOR: MASTERTRONIC.  
GÉNERO: ACÇÃO.  
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 18. SOM: 48K/17.  
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.  
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 18.  
OPINIÃO: A NÃO PERDER!



RUN THE GAUNTLET

Não, ninguém está a dizer para voltarmos a jogar o clássico GAUNTLET... RUN THE GAUNTLET é um jogo de competição, dividido em três fases: a primeira é uma corrida de carros; outra é a corrida de barcos e a última é uma dura prova de atletismo, com influências militares à mistura. Este programa, tal como a maioria dos programas mais recentes que têm vindo a aparecer no mercado, não está dotado de 100% de originalidade e na variação das provas faz lembrar o famoso COMBAT SCHOOL. Embora com melhores gráficos e percursos, este RUN THE GAUNTLET não é muito jogável no início mas, a pouco e pouco, vai cativando os jogadores. É possível jogarem três jogadores ao mesmo tempo, tornando assim as competições mais animadas.

EDITOR: OCEAN.  
GÉNERO: SIMULAÇÃO/DESPORTO.  
TECLAS: JÁ DEFINIDAS.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 128K/18.  
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 18.  
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 17.  
OPINIÃO: A JOGAR!!!

| JOGOS DE TOPO | ACÇÃO           | AVENTURA           | LEITORES          |
|---------------|-----------------|--------------------|-------------------|
|               | 1- XENON        | 1- CORRUPTION      | 1- OPERATION WOLF |
|               | 2- ELIMINATOR   | 2- SILICON DREAMS  | 2- DOUBLE DRAGON  |
|               | 3- BLASTEROIDS  | 3- JACK THE RIPPER | 3- DRAGON NINJA   |
|               | 4- WEC LE MANS  | 4- CARVALHO        | 4- SKATEBAL       |
|               | 5- VICTORY ROAD | 5- MINDFIGHTER     | 5- ROBOCOP        |

**SPECTRUM**

## JUÍZES NACIONAIS



JORGE MANUEL PEREIRA DA SILVA  
RUA SANTOS POUSADA, 29  
4000 PORTO

## ROCK'N'ROLLER

Pode dizer-se que «nuestros hermanos» estão de parabéns em matéria de produção de software. ROCK'N'ROLLER é um excelente exemplo de que os produtos espanhóis para os micros são deveras dos melhores. Mistura de simulador e acção, este jogo possui todos os ingredientes para nos agarrar ao micro, horas a fio. Se os gráficos não são dos mais sofisticados são todavia nítidos e duma resolução excelente. Sacrificou-se um pouco a cor em favor do recorte claro e sem confusões da acção. É todavia no domínio do movimento que este jogo bate aos pontos todos os seus semelhantes. O jogo é sentimo-nos confortavelmente e conduzirmos o nosso bólido através dos mais trepidantes circuitos. Aguardem por bastantes surpresas.

APRESENTAÇÃO: 16.  
GRÁFICOS: 15.  
SOM 48K: 11.  
MOVIMENTO: 19.  
ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 16.  
OPINIÃO: A COMPRAR (POIS CLARO!)



NUNO DUARTE CARVALHO DOS SANTOS  
BAIRRO DO OUTEIRO, B/6, E/148,  
C/43  
4200 PORTO

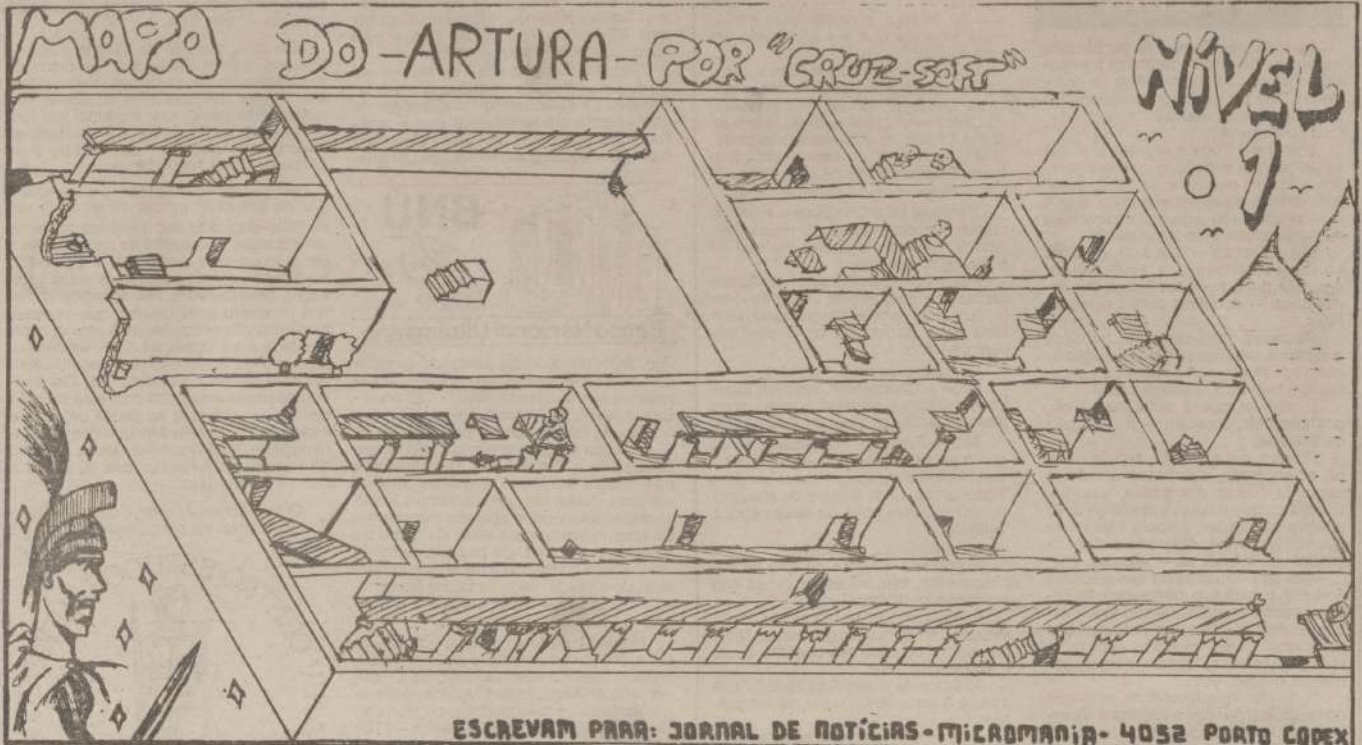
## GUTZ

Neste jogo, o nosso herói tinha por missão estabelecer um contacto, mas durante as suas investigações é engolido por gigantesco devorador. Agora, o seu objectivo é o de escapar e regressar à Terra a tempo de avisar do perigo que o planeta corre. No entanto, para escapar do monstro vai ter, primeiro, que lhe destruir os órgãos principais (rins, pulmões, coração e cérebro). Cada um destes órgãos situa-se num dado nível e, para lá chegar, terá de percorrer um complexo sistema de artérias. Para mim, foi uma desilusão a «Ocean» ter produzido um jogo tão fraco. GUTZ é um jogo que por certo não o cativará, pois a sua qualidade é muito baixa. Eis a minha classificação para este jogo, na escala de zero a vinte:

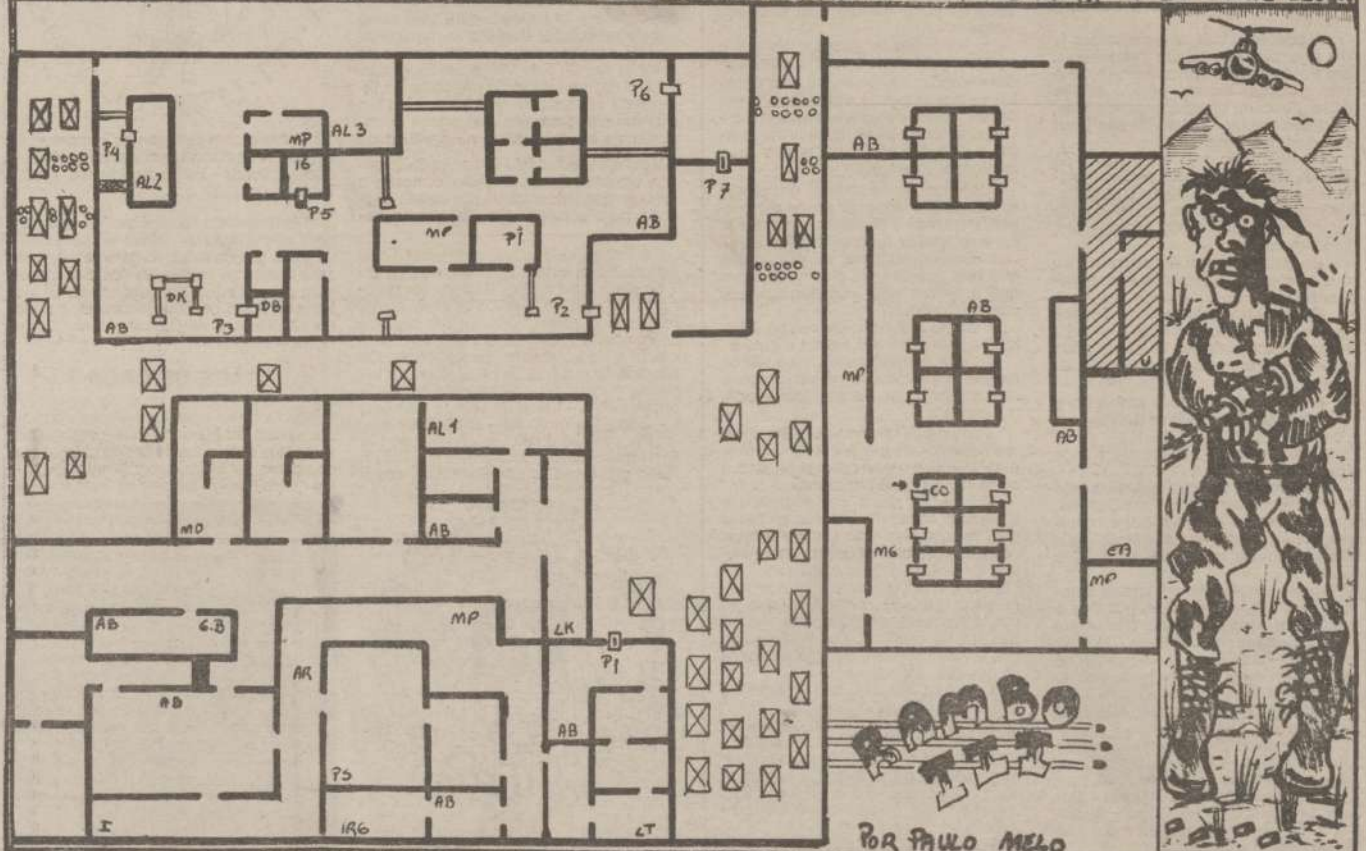
APRESENTAÇÃO: 10.  
GRÁFICOS: 8.  
SOM 48K: 15.  
MOVIMENTO: 10.  
ORIGINALIDADE: 5.  
ADICTIVIDADE: 2.  
TOTAL: 8.  
OPINIÃO: MUITO FRACO!

MICROCLUBE

# TRABALHOS DOS LEITORES



ESCREVAM PARA: JORNAL DE NOTÍCIAS-MICROMANIA- 4052 PORTO COPEX



POR PAULO MELO

## LEGENDA

|                         |                      |                       |                  |                           |
|-------------------------|----------------------|-----------------------|------------------|---------------------------|
| AB → AMMO BOX           | LT → LIGHT TUBE      | PI → PISTOL           | AR → ARROWS      | □ → PORTAS ELECTRIFICADAS |
| MP → MEDICAL PACK       | PS → PISTOL SILENCER | DB → DETECTOR BATTERY | M6 → MACHINE GUN | ▢ → PORTAS METÁLICAS      |
| EB → 6066LE BATTERY     | MD → MINE DETECTOR   | DK → DARK KEY         | CO → CORONEL     | — → INFRA VERMELHOS       |
| IRG → INFRA-RED GOGGLES | LK → LIGHT KEY       | IG → INSULATED GLOVE  | ☒ → CAMIÃO       | ☒ → INFRA VERMELHOS *     |
|                         | AL → ALAVANCA        | U → UNIFORM           | ☒ → MINAS        | I → INICIO                |
|                         |                      | EA → EXPLOSIVE ARROWS |                  | ▬ → PAREDES OU MUROS      |