



# INFORMAÇÕES E AJUDAS

Por JOÃO CRUZ

Prossegue, a bom ritmo, esta secção semanal do suplemento de domingo do «Jornal de Notícias». Com mais de um ano de existência, esta rubrica tem merecido críticas favoráveis e construtivas por parte dos nossos já habituais leitores. Com as cartas que recebemos semanalmente, participando nas iniciativas por nós lançadas para que os leitores pudessem dar o seu contributo a estas páginas, podemos fazer um balanço bastante positivo para ambas as partes, leitores e secção Micromania, uma vez que um vasto leque de informações já foi e continua a ser divulgado semana a semana. Funcionamos, assim, como apoio activo a todos aqueles que se interessam pelo mundo da informática, muito particularmente pelos videojogos, fonte de distração e divertimento entre as camadas de jovens e não só. Continuando a atender mais algumas cartas, «penduradas» há algum tempo, vamos dar uma ajuda, desta vez para um jogo já «antiquito», mas que ainda continua a cativar os jovens mais conservado-

res. O nome do jogo é THREE WEEKS IN PARADISE. As ajudas são da autoria de Paulo Marta e Sérgio Coutinho, de Ermesinde e destinam-se a todos aqueles que ainda não conseguem salvar o filho de Wally, ou seja, o pequeno Herbert: 1 — Apanhar os paus na sala do crocodilo. 2 — Acender o fogo na sala das espadas. 3 — Apanhar o fole na sala do poço e apagar com ele a fogueira. 4 — Apanhar as cinzas e ir (com o fole) usá-las no totem. 5 — Passar por trás da nuvem e esta começará a andar. Devemos segui-la mas nunca ultrapassá-la, até essa mesma nuvem destruir uma casa. 6 — Apanhar a concha e ir enchê-la dentro do poço. 7 — Deixar a concha e ir buscar o balde. 8 — Encher o balde no «geiser», tendo para isso que puxar a corda. 9 — Ir ao armazém apanhar as sandálias, para andar na areia movediça. 10 — Usar o balde no caranguejo e apanhar a pinça. 11 — Ir buscar a concha e deslocarmo-nos com a pinça, à sala do caldeirão. 12 — Usar o espinho na pata do leão. 13 — Apagar o fogo do

caldeirão com a concha e ficamos com o filho... Agora, também para todos aqueles que não sabem as teclas e funções das teclas, no primeiro BARBARIAN, eis uma curta explicação pelo nosso leitor Paulo Costa, do Porto; Q — para cima; A — para baixo; O — para a esquerda; P — para a direita; M — disparar; A e P — rolar no chão; Q e P protecção contra a espada do inimigo; Q, M e O rodar a espada; Q, M e P dar cabeçadas; M e O para cortar a cabeça do inimigo; A e M dar pontapés; A, M e O dar com a espada nas pernas do inimigo; A, M e P dar com a espada na cabeça do inimigo. Diz ainda o Paulo que temos que lutar durante sete quadros, até enfrentarmos o feiticeiro, libertando assim a nossa amada princesa. Quanto a trabalhos na rubrica Microclub, desta semana, eles são da autoria dos seguintes leitores: António Paiva, de Gaia e Carlos Santos e Pedro Lamarão, de Ovar. Por hoje ficamos por aqui. Aguardamos como sempre mais trabalhos vossos. Participem...

## JUIZES NACIONAIS



RICARDO BRUNO CARVALHO  
RUA do DR. ALBERTO LEMOS 15/2.  
4445 ERMESINDE

## THE GREAT ESCAPE

Estamos na presença de um jogo realmente notável, pelo facto de misturar o género de aventura, com um jogo de acção em 3D, ou seja, tridimensional. THE GREAT ESCAPE está bastante bem elaborado e possui pormenores bastante interessantes, como seguir os horários à risca, por exemplo. De facto, é grande o realismo que este jogo nos oferece. Em THE GREAT ESCAPE somos um prisioneiro de um campo de concentração, durante a Segunda Guerra Mundial, tendo como missão escaparmos do local, estando alerta a todas as actividades dos guardas, pois um deslize será fatal. Escapar ao anoitecer será a oportunidade ideal e, para tal, deverá fazer uso dos diversos objectos que encontrar no decorrer da aventura. A minha classificação é a seguinte:  
APRESENTAÇÃO: 18.  
GRÁFICOS: 15.  
SOM 48K: 15.  
MOVIMENTO: 16.  
ORIGINALIDADE: 19.  
ADICTIVIDADE: 16.  
TOTAL: 16.  
OPINIÃO: TRATE JÁ DE O ARRANJARI



LUÍS JORGE PEREIRA AZEVEDO  
RUA DE BISSAU, 58  
4445 ERMESINDE

## BEACH HEAD

Trata-se de um jogo bastante antigo, produzido pela empresa US-GOLD mas, devido à sua grande qualidade, continua a rivalizar com os melhores e mais actuais jogos deste género. BEACH HEAD é um jogo de guerra, em que controlando um vasto exército o jogador terá que conquistar uma praia. Na primeira parte da missão, cabe-nos a tarefa de guiar a nossa frota (10 navios) para o interior da baía, através de um estreito povoado de minas e torpedos. Em seguida, munidos de um canhão, teremos que aniquilar as forças aérea e naval inimigas. Após o desembarque, passamos a controlar um tanque que terá de passar por uma área de defesa inimiga e destruir o castelo, terminando aqui a nossa missão. BEACH HEAD é um bom jogo que dispõe de bons gráficos e ingredientes cativantes!  
APRESENTAÇÃO: 18.  
GRÁFICOS: 18.  
SOM 48K: 17.  
MOVIMENTO: 19.  
ORIGINALIDADE: 18.

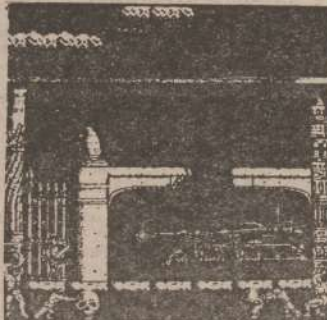
## O QUE JÁ SE JOGA...



### SANXION

Voltamos uma vez mais aos shoot'em-ups e desta vez para falar acerca de um jogo que fez bastante sucesso há uns tempos atrás nos 1 Commodore 64. O seu nome é SANXION. O objectivo primordial deste trepidante jogo de acção é pilotarmos o nosso pequeno, mas mortífero, caça especial através dos oito níveis, movimentando-nos da esquerda para a direita e destruindo tudo o que nos surge pela frente (uma frase bastante popular esta!). O jogo em si tem a particularidade de ter o «ecra» dividido em três faixas horizontais, em que na superior temos uma vista de topo do jogo; na do meio temos indicada a nossa pontuação; e na parte inferior possuímos uma visão lateral do decorrer da acção. Uma boa adictividade faz deste SANXION um bom jogo!

EDITOR: THALAMUS.  
GÉNERO: ACÇÃO.  
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 17.  
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 15.  
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 19.  
TOTAL: 17.  
OPINIÃO: UM BOM JOGO!



### METROPOLIS

De facto temos que nos render às evidências... Os produtos das empresas de video-jogos do nosso país vizinho estão a agradar cada vez mais a opinião pública, uma vez que são produtos cheios de qualidade e repletos de originalidade. Desta vez temos em mãos METROPOLIS, um jogo de acção tremendamente bem elaborado e com um mapeado deveras fabuloso, oferecendo-nos a possibilidade de viver uma aventura fantástica, numa região semidestruida após um confronto nuclear. Controlando um jovem sobrevivente, de nome Geitor, temos como objectivo reunir o maior número de aliados para levarmos de vencidos os terríveis guerreiros da morte, os Dartfire. Enfim, METROPOLIS é mais uma sucesso no mundo dos video-jogos!

EDITOR: TOPO SPFT.  
GÉNERO: ACÇÃO.  
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 48K: 19.  
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 19.  
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: UAU, QUE JOGO!



### BESTIAL WARRIOR

É deveras impressionante como o micromercado do país vizinho tem crescido nos últimos tempos, quer em quantidade de video-jogos lançados, quer na qualidade dos mesmos. Eis que voltamos a ter novidades de uma das empresas pioneiras no ramo e, também, das mais consagradas, a Dinamic. Desta vez temos BESTIAL WARRIOR, um jogo que faz supor uma mescla de GAME OVER com BIONIC COMMANDOS. O jogo em si está dividido em quatro fases, todas repletas de gráficos agradáveis e coloridos onde a acção é um factor constante à medida que vamos progredindo na nossa missão: penetrar numa bem protegida fortaleza, enfrentando os mais terríveis inimigos, fruto dos nossos piores pesadelos; desde andróides a serpentes biónicas. A não perder!

EDITOR: DINAMIC.  
GÉNERO: ACÇÃO.  
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 17.  
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.  
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19.  
TOTAL: 18.  
OPINIÃO: UM JOGO BESTIAL!

<b>JOGOS DE TOPO</b> 	<b>ACÇÃO</b>	<b>AVENTURA</b>	<b>LEITORES</b>
	1- METROPOLIS	1- CORRUPTION	1- WEC LE MANS
	2- XENON	2- ABRACADABRA	2- LAST NINJA II
	3- BESTIAL WARRIOR	3- BARD'S TALE	3- DOUBLE DRAGON
	4- TUAREG	4- JACK THE RIPPER	4- ROBOCOP
5- ULISSES	5- CARVALHO	5- EMÍLIO B. FÚTBOL	
<b>SPECTRUM</b>			

