



PORTAS SEMPRE ABERTAS!

Semana a semana vamos sendo contactados por jovens que desejam dar o seu contributo a estas páginas semanais do suplemento de domingo do «Jornal de Notícias». Sempre com assuntos de interesse com novas questões, novas «dicas» e colaborações, esta rubrica vai progredindo e dando continuidade aos seus propósitos de divulgar e incrementar tudo o que seja relacionado com computadores, muito particularmente com os video-jogos. A todos os jovens que habitualmente, ou não, nos contactam, queremos salientar que temos as «portas» desta secção sempre abertas para qualquer iniciativa da vossa parte dentro deste domínio e que continuaremos a tentar progredir cada vez mais, no sentido de satisfazer um mais vasto leque de assuntos e de interessados na matéria. Para que tudo isto continue a ser possível e incentivado, aguardamos sempre a vossa preciosa e habitual colaboração. Portanto, não hesitem e escrevam, pois existe uma grande variedade de assuntos dentro deste domínio onde po-

dem fazer incidir as vossas ideias. A informática e o mundo dos video-jogos é um desembrulhar contínuo de surpresas atrás de surpresas e, por isso, há sempre algo onde podemos incidir nas nossas atenções.

E tal como temos vindo a proceder, nas semanas anteriores, vamos continuar a responder a mais cartas, algumas já estão «penduradas» há já algum tempo para serem respondidas e outras que entretanto nos chegam às mãos. Do PORTO escreveu o RUI SERGIO SILVA, «desesperado» pois não consegue descobrir a melhor maneira de introduzir os «pokes» para o jogo NIGEL MANSELL, publicados na secção do dia 18 de Junho, do corrente ano, e que nos foram remetidos pelo PEDRO GUIMARÃES, também do Porto. Apenas nos resta deixar aqui a morada do Rui Silva: Rua de Belmonte, 74-3, 4000 Porto; isto para o caso do leitor que nos remeteu os referidos «pokes» querer ajudar este leitor a resolver o seu problema. Queríamos ainda dizer a este e também a outros nossos leitores nas mesmas cir-

cunstâncias, que não podemos responder individualmente a cada um dos leitores que assim nos solicitem, por razões mais do que óbvias e que aqui já foram oportunamente esclarecidas. Todas as respostas serão dadas através desta secção. Esclarecidos?

Queríamos agora aproveitar estas linhas finais continuando a insistir em certos pontos básicos, para que os futuros trabalhos e colaborações que nos remetereis tenham as condições mínimas aceitáveis para uma posterior publicação na rubrica Microclube. Portanto, nas futuras colaborações enviem sempre material em folhas brancas lisas (nada de quadriculada ou pautado) e escritas, ou desenhadas, com marcador preto, entendido? Envie trabalhos minimamente apresentados, pois o aspecto visual também conta bastante na selecção que fazemos dos que nos chegam às mãos. Portanto, aqui fica uma vez mais esta importante chamada de atenção. Escrevam...

O QUE JÁ SE JOGA...



THUNDERBIRDS

Estamos perante uma conversão, para os microcomputadores, de uma famosa série televisiva que alcançou bastante sucesso na Inglaterra nos anos 60 e que, recentemente, através de um novo lançamento em video, voltou à popularidade. Trata-se de THUNDERBIRDS. É nosso objectivo neste programa, controlando dois destes famosos heróis, bastante peculiares diga-se de passagem, circular por quatro cenários diferentes (cada um com cerca de 20 a 30 ecrãs de jogo), recolhendo e usando os diversos objectos que vamos encontrando nas diversas zonas de jogo (muito ao estilo de jogos tais como os da série da família WALLY, entre outros). Bons gráficos, detalhados e com um bom uso de cor, aliados a razoáveis efeitos sonoros, fazem deste THUNDERBIRDS um bom jogo.

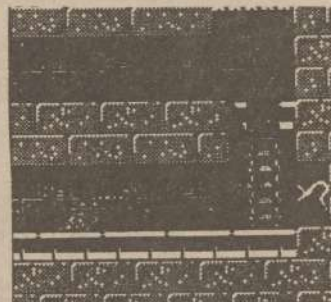
EDITOR: GRANDSLAM.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM BOM JOGO!



THE NEWZEALAND STORY

Esta é a história dos pequeninos passáros, os Wikkies, da Nova Zelândia, que foram raptados para serem aniquilados pelo terrível Walrus, um «bicho-dos-diabos»! No entanto, eis que o pequeno mas corajoso wikkie, de nome Tikki, consegue escapar e promete a si mesmo libertar todos os seus irmãos das garras do malvado Walrus, antes deste os matar. Deste modo surge este THE NEWZEALAND STORY, muito ao estilo de uma fábula e que é uma conversão de um famoso jogo das máquinas. Trata-se de jogo de plataforma, muito ao estilo dos já clássicos BUBBLE BOBBLE e GREAT GIANA SISTERS, mas repleto de pormenores bastante inovadores e de uma tremenda adictividade. Gráficos, movimentos, efeitos sonoros, jogabilidade, tudo neste jogo é de veras espectacular e cativante!

EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO/PLATAFORMA.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 48K: 19.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM CLÁSSICO NO GÉNERO!



RICK DANGEROUS

Com o surgir do terceiro filme da famosa série INDIANA JONES, eis que surge no micromercado um jogo que, apesar de à primeira vista não trazer nada de especial, está repleto de muita imaginação, originalidade e adictividade! RICK DANGEROUS chega mesmo a divertir enquanto tentamos libertar o nosso herói das complexas armadilhas com que nos deparamos com o decorrer do jogo. Quatro níveis compõem esta aventura, repleta de bons gráficos coloridos e efeitos sonoros bastante atmosféricos. A acção varia bastante e passa-se em locais bastante peculiares: no templo indígena, no Egipto, num campo de concentração e numa base de mísseis. RICK DANGEROUS é assim um excelente programa, simples na aparência mas cativante e repleto de adictividade! Não o perca.

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

JUÍZES NACIONAIS



PEDRO MIGUEL LOPES
LARGO DAS ESCOLAS, 36-R/C
3530 MANGUALDE

RED HEAT

Neste jogo fazemos o papel de um polícia soviético que vem à América para perseguir um perigoso grupo de traficantes de droga que mataram um antigo companheiro de Arnold Schwarzenegger (o polícia russo), John. A medida que vamos avançando no jogo, o cenário vai mudando, indo desde florestas, passando pelo gélido Inverno de Moscovo, até ao interior de um hospital. Por volta desta altura, devemos estar munidos de armas, capazes de destruir tudo em que fazemos mira e que certamente nos torna a vida mais fácil. Em jeito de conclusão pode dizer-se que a OCEAN fez mais uma das suas espectaculares produções, raras a nível dos Spectrum. RED HEAT é um jogo a experimentar e para o qual atribuo a seguinte pontuação:

APRESENTAÇÃO: 20.
GRÁFICOS: 20.
SOM 128K: 20.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: MAGISTRAL!



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

WEC LE MANS

Eis mais um sucesso da empresa britânica IMAGINE (que como sabem pertence já há algum tempo à empresa OCEAN) e que tem por título WEC LE MANS. Neste jogo temos que conduzir um carro de corrida e tentar alcançar sucessivamente as metas predestinadas, numa corrida contra o tempo. Como obstáculos temos muitos veículos adversários, sempre ocupados em nos retardar o mais possível no nosso progresso, e temos também que evitar os obstáculos que se encontram à face da estrada, evitando sempre que possível qualquer tipo de colisão. WEC LE MANS é um jogo bastante aditivo que nos faz esquecer programas, tais como OUTRUN e companhia... É deveras um programa espectacular, este WEC LE MANS e eis a minha pontuação para este programa:

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48K: 17.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: AINDA NÃO O TEM???

JOGOS	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
DE TOPO	1-NEWZEALAND STORY	1-ABRACADABRA	1- RED HEAT
	2-RICK DANGEROUS	2-CORRUPTION	2- TIME SCANNER
	3-XYBOTS	3-JACK THE RIPPER	3- METROPOLIS
	4-ZYBEX	4-CARVALHO	4- 3D POOL
	5-SILKWORM	5-BARD'S TALE	5- XYBOTS
	SPECTRUM		

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES

