

De amigos para amigos

Por JOÃO CRUZ

Com relativa frequência somos solicitados pelos nossos leitores, através das suas habituais cartas, a divulgarmos as novidades que vão surgindo nesta área da informática, particularmente no mundo dos coloridos e atraentes videojogos.

E para começarmos hoje essa divulgação, temos a carta do microclube intitulado SOFTJOMAL, constituído pelo Jorge, pelo Marco e o Alcino, que possuem os telefones 992298 e 921905 para contactos, ou ainda a seguinte morada: Fonte Longa Nogege - 4760 Vila Nova de Famalicão.

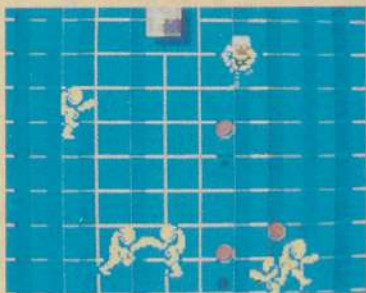
Este grupo de amigos está disposto a efectuar todo o tipo de trocas com outros leitores desta Micromania, dentro da área dos computadores de 8-bits. Além disso, deixam as seguintes dicas: LOOPZ - introduzir as «passwords» do seguinte modo... Type C; EASY; CUTE; ARTY; FOXY; CRAS; WHET; POLL. No jogo SHINOBI - ao escolhermos as teclas, escrever GRUTS; TARTARUGAS NINJA - carregar constantemente nas teclas até aparecer «CHEAT MODE ON»; VIGILANTE - POKE 40089,250 para vidas infinitas, isto a introduzir antes do último Randomize Usr. À procura de ajudas está o Nuno Barradas Mota, da Rua Capitão Henrique Galvão, 146-6.º esquerdo - 4100 Porto, e que as procura para o seguinte lote de jogos: NINJA TURTLES,

ZORRO, SHADOW DANCER, CHUCKIE EGG 2; RAINBOW ISLANDS; BUBBLE BOBBLE e BRUCE LEE, isto tudo para os Spectrum.

Quem procura também ajudas é o Sérgio Oliveira, da Rua Nicolau Coelho, bloco 13, casa 41 - 4100 Porto e que pergunta o seguinte: ASTRO MARINE CORPS - como passar ao segundo nível? ROBOCOP 1 - como passar as caricaturas, ou seja, em que tecla carregamos para resolvermos o «puzzle» das faces; ROBOCOP 2 - como passar ao segundo nível e como obter vidas infinitas? Quem puder ajudar este leitor pode ainda fazê-lo para o seguinte número de telefone: (02)6101434 para o SPECTRUM 128 K.

E, para terminar, vamos esclarecer uma vez mais aqueles leitores que ainda nos escrevem a perguntar como poderão participar na rubrica JUÍZES NACIONAIS desta secção. Tudo o que têm a fazer é escreverem dois textos acerca de dois jogos que desejem falar (criticar) e enviá-los com as vossas pontuações aos tópicos que têm sido publicados, numa escala de zero a vinte. Uma vez feito isso, juntam uma fotografia tipo «passe» colorida e enviam num envelope para «JORNAL DE NOTÍCIAS» - MICROMANIA - Rua Gonçalo Cristóvão, 195 - 4052 Porto Codex e depois é só aguardarem pacientemente a publicação.

O QUE JÁ SE JOGA...



SMASH TV



TERMINATOR 2



PIT FIGHTER

O cenário futurista deste jogo leva-nos a um ambiente mais ou menos baseado no argumento do clássico RUNNING MAN, no qual as provas dos concursos televisivos, com o único intuito de se tornarem cada vez mais populares e captarem grandes massas de telespectadores, se tornam deveras violentas e mortíferas. Neste cenário temos este SMASH TV, com uma apresentação de terreno de jogo um tanto ou quanto similar a clássicos do género GAUNTLET, mas com gráficos bem definidos e coloridos, sendo a animação e os movimentos fluidos, um dos pormenores técnicos mais relevantes nesta versão. SMASH TV assenta no «destruir tudo o que nos surgir pela frente» e oferece-nos boas variantes na sua concepção, incluindo níveis de bónus, «iten» e personagens deveras peculiares!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: NA LINHA DOS GRANDES CLÁSSICOS!

Estamos perante a conversão do mais recente êxito de bilheteira, no domínio da sétima arte, intitulado «O dia do julgamento» ou, se preferirem, TERMINATOR 2. Era uma tarefa bastante árdua, a de recriar toda a espectacularidade dos efeitos especiais do filme, numa versão para os micro-computadores. Mas, o que é facto, é que ela foi feita e o resultado final é um excelente jogo de acção com sete níveis, em que três deles são um duelo entre os dois «homens-máquinas»; outros dois são uma perseguição motorizada além de mais dois níveis de bónus em que temos de resolver uns «puzzles». Tudo isso, tentando recriar toda a atmosfera da película. Neste TERMINATOR 2 a variedade não falta, resultando, no final, um jogo tecnicamente bom e com um alto nível de adictividade!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: PARA OS FÃS DO FILME!

Trata-se de mais uma conversão, de um famoso «beat'em up» dos jogos das máquinas. E se toda a espectacularidade dos gráficos digitalizados se esvaneceu nesta versão para os computadores de 8-bits, isso não tirou de forma alguma os créditos para que esta versão resultasse num excelente jogo de artes marciais. Em PIT FIGHTER podem jogar dois jogadores ao mesmo tempo, sendo-nos dada a possibilidade de escolhermos um, entre três lutadores, logo no início do jogo. Um é perito em kickboxe, outro em karaté e um outro em wrestling. Dependendo da modalidade que optarmos, temos depois que enfrentar oito diferentes adversários num combate corpo-a-corpo, para sermos aclamados reis no submundo das artes marciais, travadas em locais clandestinos e à margem da lei.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: ARTES MARCIAIS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM DOS MELHORES DO GÉNERO!

REX

PRODUZIDO POR:

Omega

SOFTWARE



CÓDIGO V. INFINIT.

888689991097109

NÍVEL 1

LEGENDA:



PLATAFORMAS



RESTAURADOR DE ENERGIA



ARMA EXTRA



PAREDE FALSA



ELEVADOR



CANOS

OMEGA

SOFT

COMPUTER DESIGN

VICTOR AZEVEDO & RICARDO MENDONÇA

R. JOÃO OLIVEIRA RAMOS, 26 - 1º E.

TEL. 498620 / 4000 PORTO



**Nuno Ricardo
Ferreira Machado**
Rua Gonçalo Mendes
da Maia, 1254
AREOSA
4470 MAIA

TURBO CHALLENGE

É um autêntico desafio automobilístico este fantástico LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE, no qual, ora competindo contra o computador, ora competindo com um parceiro, a emotividade é a palavra de ordem. Neste jogo temos o prazer de conduzir um LOTUS modelo desportivo e o objectivo para prosseguirem de prova em prova, de país para país, é simplesmente classificarmo-nos entre os dez primeiros à linha de chegada, sem que o nosso combustível se esgote e evitando todo o tipo de colisões. A sensação de movimento neste jogo é realmente fenomenal.

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 20.
SOM 48 K: 16.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO:
EMOÇÃO A VALER!!!



**Jorge Manuel
Ribeiro Ramos**
Bairro da Pasteleira,
B. 17 - E. 170 - C. 41
4100 PORTO

MATCHDAY 2

Neste jogo produzido pela Ocean temos o objectivo de ganhar o CUP e a LIGA com a equipa de futebol que escolhermos. Este jogo de futebol não é qualquer um, mas sim um dos melhores do género, pois temos a hipótese de marcar golos de cabeça, «fazer chapéus» ao guarda-redes, marcar cantos como quisermos. Só com estes toques podemos fazer jogadas de profissionais, embora neste jogo não hajam quaisquer faltas ou «penalties», o que por si só é lamentável. Em MATCHDAY 2 podemos ainda mudar a cor do campo, as equipas, e outros pormenores interessantes!

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 20.
SOM 128 K: 19.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
MOVIMENTO: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO:
FAZ UM JOGO DE PROFISSIONAL E GANHA!

JOGOS DE TOPO

A C Ç Ã O

- 1 - TERMINATOR 2
- 2 - THE SIMPSONS
- 3 - PIT FIGHTER
- 4 - ZONA 0
- 5 - SHADOW DANCER

A V E N T U R A

- 1 - AVENTURA ESPACIAL
- 2 - FAMOUSE FIVE
- 3 - NORTH & SOUTH
- 4 - AVENTURA ORIGINAL
- 5 - CASTLE MASTER

L E I T O R E S

- 1 - TERMINATOR 2
- 2 - PREDATOR 2
- 3 - SHADOW DANCER
- 4 - ROBOCOP 2
- 5 - SWIV