

Há espaço para as consolas?

Por JOÃO CRUZ

Como já referimos anteriormente, as pequenas máquinas de jogos, as consolas, que tanta popularidade têm vindo a ganhar no micromercado internacional e mesmo a nível nacional, vão conquistando as atenções de todos aqueles que estão por dentro deste fantástico universo dos videojogos! São mais baratas que os computadores, tecnicamente são melhores (isto a nível de videojogos, claro, pois não servem para mais nada a não ser para jogos), são mais cómodas e práticas. Além disso, os jogos carregam instantaneamente e podemos mudar de um jogo ao outro num abrir e fechar de olhos. Enfim, característica que as fizeram sair do anonimato e passar à popularidade. Com esta introdução, queremos informar os nossos jovens leitores que esta Micromania da JND abre também as suas portas aos usuários de consolas, ficando a aguardar colaborações de todo o tipo dentro da mesma linha que temos vindo a fazer com os computadores de 8 a 16 bits. Provavelmente, num futuro próximo, iremos fazer um relance sobre o que já se joga a nível das consolas. Até lá, vamos continuando a aguardar todas as vossas colaborações. E voltando às cartas que nos têm chegado às mãos, temos a carta do Clube SOFT WAVE, da Rua dos Quinchosos, 30-2.º Esquerdo, 5000 Vila Real,

que gostaria de entrar em contacto com usuários de PC's e compatíveis, para trocas a todos os níveis dentro deste modelo de computador. Além disso, remetem as seguintes ajudas, para o seguinte lote de programas para PC: SOL NEGRO — código para a segunda parte é 2414520; SIM CITY — para se obter mais dinheiro carregar em «SHIFT + FUND»; KINGS OF THE BEACH — código para Chicago é SIDEOUT, para a Austrália é SUNDEVIL, para o Rio de Janeiro é TOPFILE e para o Hawai é GEKKO; EL CAPITAN TRUENO — para eliminar o bode, é preciso ter-se três espadas; GHOSTBUSTERS 2 — para nos livrarmos da mão nos subterrâneos, temos que carregar várias vezes na esquerda e na direita até nos libertarmos; LEISURE SUIT LARRY — para passarmos as perguntas premir «ALT + X»; e PIPEMANIA — código para o primeiro nível é HAHA; segundo é GRIN e o terceiro é REAP.

E pronto terminamos esta semana por aqui, aguardando, como sempre, as vossas habituais cartas. Os possuidores de consolas ficam também informados que estamos receptivos ao vosso contacto. Enviem-nos as vossas colaborações, para cada uma das rubricas desta Micromania, ao cuidado de: Jornal de Notícias — Rua de Gonçalo Cristóvão, 4052 — PORTO CODEX.

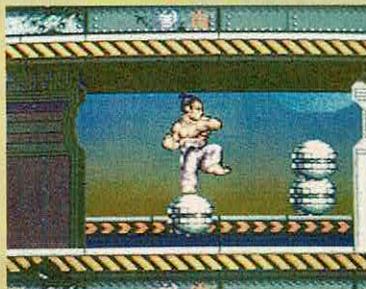
O QUE JÁ SE JOGA...



CRIME WAVE

O crime nas grandes cidades intensificou-se de tal modo que bandos rivais disputam entre si o domínio dos melhores feitos a nível da criminalidade, para se promoverem e destacarem entre os outros e para serem respeitados como líderes de uma grande organização criminosa. E um desses bandos pró-terroristas tem a ousadia de raptar uma das filhas de um grande chefe de Estado e é aí que o nosso herói, agente especial da Polícia, entra em acção: objectivo libertar a filha do presidente. Todo este argumento de CRIME WAVE é-nos cuidadosamente relatado através de imagens digitalizadas, antes de entrarmos na acção propriamente dita. Mesmo depois o desenrolar dos acontecimentos sucede-se tal como se estivéssemos a participar num filme. É a maravilha dos 16-bits!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: AVENTURA/AÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 30.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: SÓ PEÇA NA JOGABILIDADE!



FIRST SAMURAI

Deixem a vossa imaginação fluir no tempo e deparem com cenários orientais tipicamente detalhados, recriando uma visão medieval do Japão antigo. Penetrem no espírito de um jovem samurai que durante a sua aprendizagem e no meio de um clima de magia negra vê o seu mestre morrer às mãos de um demónio. Ao banir, com um feitiço, a criatura o vórtice criado transporta-o também para o futuro, mais propriamente para os nossos dias. Aí, o nosso jovem herói vai iniciar uma longa jornada, nível após nível, até chegar ao topo de um edifício onde se encontra instalada a demoníaca criatura. O objectivo é destruí-la e assim retornar à sua época. FIRST SAMURAI é um tremendo «beat'em'up» que, nesta versão, faz pleno uso das capacidades dos computadores de 16-bits.

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: IMAGEWORKS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: UM DOS MELHORES DO GÉNERO!



ARMOUR-GEDDON

Num futuro não muito distante, naquilo que parecia ser mais um regresso de uma expedição espacial bem sucedida, sete astronautas a bordo de um «space-shuttle» festejam mais uma missão de sucesso e o regresso a «casa». Ao aproximarem-se da atmosfera terrestre, são desintegrados em pleno ar por um missile vindo do planeta. Eles não sabiam que tinha começado a guerra nuclear. Os humanos sobreviventes dividem-se em duas categorias: os que conseguiram infiltrar-se nos abrigos subterrâneos e, por isso mesmo, denominados «os de dentro»; e «os de fora», mutantes que resistiram às duras batalhas terrestres. Nós formamos parte dos primeiros e temos que impedir que os humanos mutantes exterminem, de uma vez por todas, o nosso planeta. ARMOUR-GEDDON alia a acção à s características de um puro simulador.

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: PSYGNOSIS.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULADOR.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM JOGO COMPLEXO PARA GENTE EXIGENTE!



Manuel António Bernardino Alves
Rua da Venda de Baixo, 2169
Pedroso – Vila Nova de Gaia
4415 CARVALHOS

STRIDER 2

Estamos perante um jogo que pouca gente já não o jogou, ou não o conhece... Trata-se de STRIDER 2. Neste videojogo, lutamos contra inúmeros e variados inimigos, desde homens, aves, máquinas... O nosso herói volta de novo ao cenário da batalha cibernética mas, desta vez, com um objectivo em mente: eliminar de uma vez por todas as forças inimigas e restabelecer a paz, tão procurada pelo seu povo. Desta vez, o nosso guerreiro conta com a ajuda de uma espada «laser» e de uma pistola, para melhor combater as forças opressoras.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
APRESENTAÇÃO: 18
GRÁFICOS: 19.
SOM 48 K: 17.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: EXPERIMENTE E VERÁ!

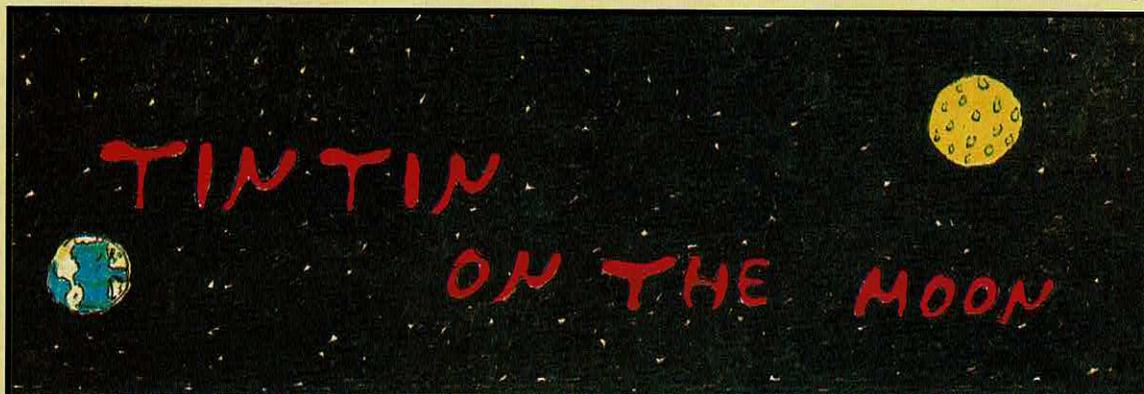


João Manuel Vieira Ferreira
Rua Manuel Mendes
Tarrafa, 147
3880 OVAR

SUPER OFF ROAD

Temos em mãos mais um jogo de carros de competição. Em SUPER OFF ROAD podem participar dois jogadores ao mesmo tempo com a possibilidade de correrem em várias pistas, nas quais terão que chegar em primeiro lugar, para evitar a desqualificação. No final de cada prova temos oportunidade de adquirir equipamento para o nosso veículo, com o dinheiro que obtivermos dos vários prémios da corrida. O «item» mais procurado é com certeza o Nitro, para obtermos um turbo no nosso veículo. Experimente!

COMPUTADOR: SPECTRUM
APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48K: 19.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: SE AINDA NÃO O TIVER, COMPRE!



NIVEL-1

NIVEL-2

NIVEL-3

NIVEL-4

NIVEL-5

BOMBA

EXTINTOR

PORTA ABERTA

PORTA FECHADA

C COMEÇO

TINTIN
BY

Ricardo florindo moreira barbosa.

JOGOS DE TOPO

A C Ç Ã O

- 1 - LOTUS 2
- 2 - TERMINATOR 2
- 3 - FINAL FIGHT
- 4 - PIT FIGHTER
- 5 - MAGIC POCKETS

A V E N T U R A

- 1 - THE TERMINATOR
- 2 - UTOPIA
- 3 - MEGALOMANIA
- 4 - DEUTEROS
- 5 - POLICE QUEST 3

L E I T O R E S

- 1 - FINAL FIGHT
- 2 - LOTUS 2
- 3 - PIT FIGHTER
- 4 - THE SIMPSONS
- 5 - TERMINATOR 2