

Não há assuntos esquecidos

Por JOÃO CRUZ

Abrimos a edição de hoje dizendo aos nossos leitores que não há assuntos esquecidos; o que pode acontecer é ainda não ter chegado o momento mais propício para o fazermos, devido às limitações a que estamos sujeitos. Com este esclarecimento informamos todos aqueles leitores que nos têm escrito sobre «Jogar por Correspondência», que vamos abordar o assunto numa das nossas futuras edições, uma vez que já nos debruçámos sobre o assunto nas primeiras edições desta Micromania, conforme se recordarão!

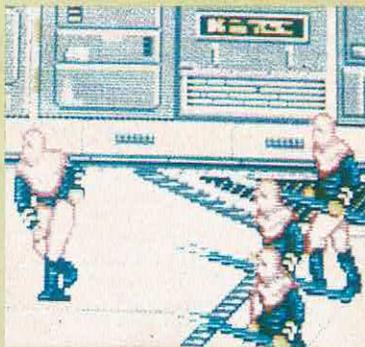
E como muito há que falar nesse domínio, vai-se preparando o material com cuidado, pois uma só edição não dá para satisfazer os aventureiros nacionais, sedentos de novidades nesse ramo. Bom, e depois deste breve interlúdio, vamos continuar com o nosso esquema actual das últimas edições que são as cartas dos nossos leitores...

Começamos pela carta do Hugo Silva, da Rampa do Caminho Velho, 130 - Oliveira do Douro, 4400 Vila Nova de Gaia e que é possuidor de um Commodore 64. Este leitor pede ajudas para os seguintes programas: Tusker (como progredir e qual o mapa do primeiro nível); ACE 2088; Carrier Command e Indiana Jones ant the last crusade.

O Hugo enviou as seguintes dicas: Batman (1.º nível) — ao chegarmos ao término do primeiro nível, deixamos perder todas as vidas e na última quando estivermos com uma pequeníssima barra de energia, no momento em que o JOCKER lançar a granada, o Batman joga a sua arma de defesa, deixando-se morrer pela granada do inimigo (o Batman deve morrer simultaneamente com o Jocker); com este método, nos níveis seguintes teremos vidas infinitas. O Hugo dá ainda o seu número de telefone que é o 396510 que ele atenderá a partir das 20 horas.

Antes de terminarmos a edição de hoje, queríamos lembrar aos nossos leitores que o prazo de recepção das vossas opiniões e votos, para os melhores jogos de 1991, termina no final deste mês de Fevereiro e no primeiro domingo do mês de Março publicaremos os resultados e estatísticas de diversos meios informáticos, quer a nível nacional, quer internacional. Por isso, escrevam e continuem a colaborar, pois estamos sempre receptivos a todas as vossas solicitações... A nossa morada, para aqueles que ainda não sabem, é: «JORNAL DE NOTÍCIAS (MICROMANIA) - Rua Gonçalves Cristóvão - 4052 Porto Codex.

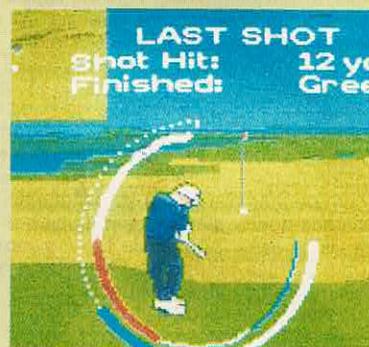
O QUE JÁ SE JOGA...



TURTLES 2



WRESTLEMANIA



MICROPROSE GOLF

Comparadas com as máquinas originais de jogos, as versões 16-bits causam sempre sensação no micro-mercado. Desta vez estamos com TURTLES 2 que nos 8-bits estava bastante bem e que nesta versão temos toda a espectacularidade do original «arcade». Controlando um dos famosos quatro jovens heróis mutantes tartaruga, temos que libertar a bela April das garras do terrível Shredder, tendo para tal que enfrentar a terrível organização criminosa conhecida por Foot Clan. TURTLES 2 nos 16-bits possui todas as características de um excelente jogo de acção, fazendo uso das enormes potencialidades do sistema. Os gráficos, os cenários, a animação e principalmente a jogabilidade fazem com que esta versão possua uma adictividade de alto nível.

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: IMAGEWORKS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 18
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: PARA OS «FANS» DO «ARCADE»!

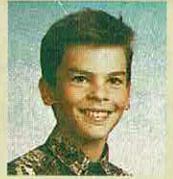
E aqui estamos de novo a comentar, desta vez, a versão para os computadores de 16-bits, do jogo sensação do momento, de nome WRESTLEMANIA. Realmente é a diferença de potencialidades dos computadores que uma vez mais se manifesta nestas duas versões. Se a versão 8-bits já estava bastante boa, esta está deveras arrasadora! Para todos aqueles que ainda não sabem, WRESTLEMANIA é um jogo que simula toda a espectacularidade da luta livre da típica conferência denominada World Wrestling Federation. Teremos que escolher um lutador e jogando sozinho, ou em pares, temos como único objectivo, através da múltipla combinação de típicos golpes deste desporto, eliminar os nossos adversários por «knock-out» e tornamo-nos campeões do Mundo da modalidade!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: LUTA LIVRE.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: «BRUTALMENTE ARRASADOR»!

Estamos perante uma simulação, não de voo, mas sim de golfe e que tem por nome MICROPROSE GOLF. Apesar de ser considerado por muitos, como um desporto de elite, o que é certo é que tratando-se de jogos de computador, o golfe tem sido tema para um já sem número de videojogos. É claro que todos aqueles que não encontram nenhum foco de interesse neste desporto, dificilmente se adaptarão a este MICROPROSE GOLF. Tal como em todas as simulações, na procura do maior realismo possível, há que fomentar uma boa dose de paciência e possibilidade de jogar-se um bom par de horas, para obtermos a tão desejada adictividade inerente neste género de programas. Tecnicamente esta versão está bastante boa e possui um leque de personagens bastante atractivos!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: MICROPROSE.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 11.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 15.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: SÓ PARA APRECIADORES DA MODALIDADE!

JUÍZES NACIONAIS



Hugo André Amaral Azevedo
Rua Carvalhos de Baixo, 103
4415 CARVALHOS

PLOTTING

Trata-se efectivamente de um programa bem imaginativo, onde colocamos à prová toda a nossa destreza intelectual, para conseguirmos resolver sobre um tempo limite os variadíssimos «puzzles» que este PLOTTING nos oferece. O objectivo é fazermos combinações com certas peças de uma mesma forma, de modo as resolvermos um quebra-cabeças que aumenta de dificuldade de nível para nível. PLOTTING é um jogo extremamente adictivo e bastante original, apesar de ter sido convertido de uma máquina de jogos!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 19.
SOM 128 K: 18.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM BOM JOGO!



José Miguel Furtado
Rua 9 de Julho, 293-1.º
4000 PORTO

CRETA 1941

Estamos perante um jogo de estratégia que, embora para muitos não seja à partida um género de muito interesse, tem, para outros, pormenores que os levarão a passar horas e horas em frente ao écran. Neste CRETA 1941 comandamos um oficial do exército que tem como principal objectivo elaborar planos de defesa e ataque contra as linhas inimigas que a todo o momento tencionam invadir as nossas fronteiras. CRETA 1941 é um jogo para todos aqueles que são verdadeiros fans da aventura.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 16.
SOM 128K: 16.
MOVIMENTO: NÃO TEM.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM JOGO QUE REQUER MUITA ESTRATÉGIA!

COMIDA
ENERGIA
ARMADURA
CHAVE
PONTOS
CHAVE PORTA D
INICIO

1
3
D
E

SUDOKU

Desenho de RICARDO OLIVEIRA
COMPUTADOR 128 K + 2 A

JOGOS DE TOPO

- | | | |
|---------------------|------------------------|------------------------|
| A C Ç Ã O | A V E N T U R A | L E I T O R E S |
| 1 - ROBOCOP 3 | 1 - ARMOUR GEDDON | 1 - LOTUS 2 |
| 2 - LOTUS 2 | 2 - UTOPIA | 2 - FINAL FIGHT |
| 3 - DOUBLE DRAGON 3 | 3 - BAT | 3 - DOUBLE DRAGON 3 |
| 4 - WRESTLEMANIA | 4 - DEUTEROS | 4 - SMASH TV |
| 5 - FINAL FIGHT | 5 - ELVIRA | 5 - WRESTLEMANIA |