

«Go-Go Club» dá notícias

Por JOÃO CRUZ

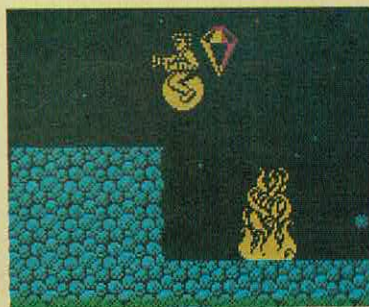
Micromania em mais uma edição a dar continuidade a todas as possíveis solicitações dos seus jovens leitores... O Nuno Mesquita, da Rua Camilo Castelo Branco, 34, 3880 Ovar, gostaria que o ajudassem no seguinte lote de jogos: *DISTIN*, *LA ABADIA DEL CRIMEN*, *SOULK OF A ROBOT*, *ZAKIL WOOD*, *RETURN TO EDEN*, *WINTER OLYMPICS*, *THE LIVING DAYLIGHTS*, *DAMBUSTERS*, *ROBO FROG* (de MSX) *CHOPER*, *BATTLE MIDWAY*, *JACK THE NIPPER*, *KNIGHT TIME*. Além disso, o Nuno gostaria que entrassem em contacto com ele para troca de tudo relativo a este mundo de computadores e vídeo-jogos. De seguida temos notícias do «Go-Go Club», da Rua Comércio do Porto, 110-r/c esquerda - 4445 Ermesinde. São cinco amigos, o Bruno, o Marco, o Joe, o Noria e o Bernardo, todos possuidores de computadores diferentes e que estão dispostos a trocar mapas, dicas e qualquer outro assunto relativo a computadores. Os computadores disponíveis deste clube de amigos são: *COMMODORE 64*, (com e sem disk), *PC* e *SPECTRUM*. Este clube está aberto à inscrição de novos membros, para divulgação e troca de tudo relativo aos computadores, em especial aos vídeos-jogos. Quanto à pergunta que nos

fazem, acerca de como enviar um mapa com todos os requisitos aceitáveis, para a rubrica Microclube desta secção, pode-se resumir basicamente no seguinte: sendo possível elaborar o mapa dentro das medidas 15 por 22 cm (para facilitar o enquadramento na página); ser desenhado a marcador de modo a tornar-se perceptível a quando da sua publicação (evitar o desenho a lápis, principalmente os contornos); no colorir, efectuá-lo com cores leves, chegando mesmo a usar lápis de cor, para os contornos se sobressaírem; apresentar no mapa além dos seus labirintos, uma decoração gráfica relativa ao jogo (ao tema do jogo), conferindo deste modo um aspecto visual muito mais enriquecedor ao trabalho e tornando-o, ao mesmo tempo, muito mais agradável, para quem o vai ver; elaborar sempre mapas originais e nunca usar fotocópias (sem qualquer alteração) de mapas publicados... Em suma, são estas as condições básicas para a elaboração de um bom mapa, para ser publicado na rubrica Microclube desta secção. E com esta breve explicação terminados hoje por aqui, aguardando como sempre todas as vossas colaborações...

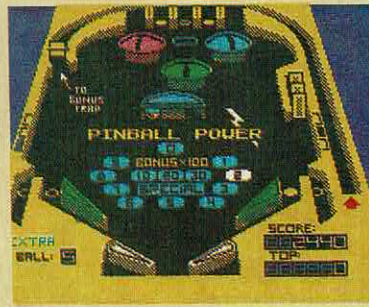
O QUE JÁ SE JOGA...



DELTA



PSYCHO - HOPPER



3D PINBALL

Eis-nos perante mais um jogo pertencente à categoria dos denominados «shoot» em «up». Só que desta vez é somente mais um a juntar a tantos outros do mesmo estilo. Realmente, ficamos surpreendidos com a pobreza de ideias implementadas neste jogo. Se ainda estivéssemos naqueles tempos primordiais que levaram ao surgimento dos Spectrum, seria um jogo no mínimo cativante; mas depois de terem surgido clássicos tais como *R-TYPE*, *NEMESIS*, *URIDIUM*, entre muitos outros, deixa de fazer sentido como é possível surgirem ainda jogos como este *DELTA*. Só mesmo para coleccionadores! Gráficamente o jogo é pobre e mesmo a nível de jogabilidade é tão deprimente que a certa altura se torna aborrecido. *DELTA* é dos tais jogos em que pegamos para ver como é e os abandonamos!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: THALAMUS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 10.
SOM 48 K: 08.
GRÁFICOS: 12. USO DA COR: 07.
MOVIMENTO: 10. ADICTIVIDADE: 10.
TOTAL: 11.
OPINIÃO: VEJA-O ANTES DE ADQUIRIR!

Ao jogarmos este jogo um pouco bizarro, deparamo-nos com um tipo metido «à cyber-punk», sentado em cima de uma enorme bola saltitante (o space hopper), armado com uma potente pistola com munição infinita. É este o herói do jogo e é quem controlamos. O nosso objectivo é percorrer o mundo dos sonhos e recolher o maior número possível de cristais brilhantes que preambulam por entre diversos locais estratégicos do cenário deste *PSYCHO HOPPER*. O jogo em si revela uma aparente simplicidade, mas todo ele resulta numa aventura deveras aliciante de se jogar. O surgir constante dos diversos inimigos do mundo místico confere ao jogo uma adictividade bastante razoável, que é incrementada pela boa jogabilidade do mesmo. *PSYCHO SOLDIER* é a experimentar!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: PLAYERS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 48 K: 16.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM JOGO CATIVANTE!

Será que simplicidade é a palavra de ordem para os programadores, actualmente? Umhas vezes surgem jogos bastante similares a clássicos de outros tempos; outras vezes surgem jogos para serem jogados durante um par de horas e depois arrumar para o lado. *3D PINBALL* parece estar integrado nesta última categoria, pois a sua falta de variação de desafios faz aborrecer mesmo os mais interessados deste tipo de jogos. A única mesa de «pinball» deste jogo dispõe de nove «puzzles» para obtermos bônus e não existe outra variação no cenário do jogo. Deste modo *3D PINBALL*, apesar da razoável perfeição dos seus gráficos, não consegue cativar os apreciadores deste jogos por muito tempo. Neste domínio, a alternativa continua a ser o *TIME SCANNER*, da Activision!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MASTERTRONIC.
GÉNERO: PINBALL.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 14.
SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 14. ADICTIVIDADE: 11.
TOTAL: 13.
OPINIÃO: POUÇO VARIADO: POUÇO ADICTIVO!



Vitor Miguel M. dos Santos
Rua Padre Joaquim das Neves, 445
4435 RIO TINTO

RICK DANGEROUS

Este video-jogo desenvolve-se num mundo desconhecido onde impera a aventura. Por entre grutas e pirâmides, onde existem várias armadilhas e obstáculos a superar, o nosso herói terá que combater várias máscaras que se encontram ao longo do percurso, obtendo assim a liberdade. Graficamente RICK DANGEROUS está muito bom, apresentando um grande realismo nos seus movimentos com elevado grau de adictividade, embora este jogo não seja de todo original.

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48 K: 17.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM JOGO NO MÍNIMO DIVERTIDO!



Nuno Miguel Pereira Matias
Rua Fofim de Além, 39-r/c
4415 CARVALHOS

THE NEWZEALAND STORY

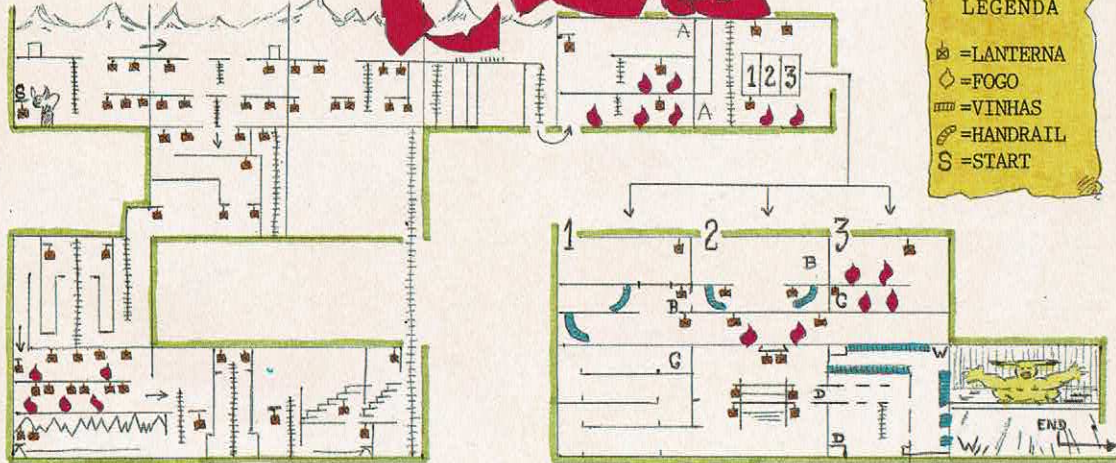
Quem diria que um jogo tivesse como principal intérprete um pintinho que, apenas equipado com um arco e flechas, tem que salvar vinte amigos do mesmo que foram raptados do zoo da Nova Zelândia. Bom, eu diria que era uma tentação! E não é que é mesmo? Uma vez mais, esta fabulosa empresa Ocean criou mais um espectacular jogo. A nossa missão é, como já disse, salvar os nossos amigos. Ao progredirmos no jogo, e durante esse trajecto, poderemos apanhar novas armas e nadar debaixo de água. THE NEWZEALAND STORY é a não perder!

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 19.
SOM 128 K + 2: 20.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: ACTIVIDADE CONSTANTE!



BRIDGE

POR: MICROMAN
(EDGAR & JOSE)
PARA: COMMODORE 64
SPECTRUM 48K



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 - KLAX	1 - CASTLE MASTER	1 - RAINBOW ISLANDS
2 - NINJA SPIRIT	2 - DARK SIDE	2 - KLAX
3 - RAINBOW ISLANDS	3 - AVENTURA ORIGINAL	3 - BLACK TIGER
4 - IMPOSSAMOLE	4 - JACK, THE RIPPER	4 - THE UNTOUCHABLES
5 - HAMMERFIST	5 - CARVALHO	5 - CHASE HQ