

O ponto de encontro!

Por JOÃO CRUZ

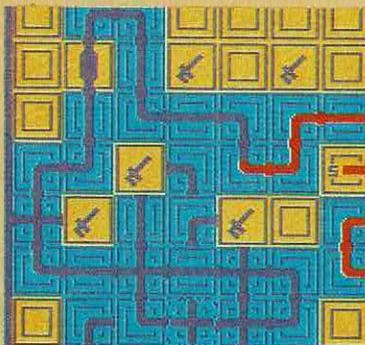
Realmente, semana a semana, esta acção Micro-mania do JND tem sido e continua a ser o ponto de encontro de todos os nossos microjovens leitores que se interessam por microcomputadores, especialmente pelos videojogos. E vamos dar continuidade a este «rendez-vous» semanal, prosseguindo nas habituais respostas possíveis a todos aqueles que as solicitam...

O Joaquim Barros Martins, do Apartado 5 — 5160 Moncorvo, anda «desesperado» à procura do jogo DRAZEN PETROVIC SUPER BASKET, para os SPECTRUM. Este leitor agradece a quem o ajudar a adquirir este programa, uma vez que já recorreu a vários locais sem ter sucesso na sua busca. De seguida temos a carta do José António Cardoso, da Rua Américo Dinis, 33 r/c — Casais do Campo — 3000 Coimbra. Este leitor procura a solução do jogo SILICON DREAMS e em troca enviou a solução do jogo SNOOPY que passamos a apresentar: comer a comida; apanhar a máquina de escrever que está dentro da casota do Snoopy; apanhar a carta e entregá-la ao Charlie Brown; comer os biscoitos para o pote ficar vazio e caminhar para a direita até ver um sapo;

quando o sapo começar a saltar vira o pote; voltar para apanhar a bola e chutá-la no mesmo «écran» em que se apanha o sapo; voltar para trás para apanhar a fisga; andar para a direita e saltar sobre os barris; ao chegar à outra margem avistar-se-á um poço; aí ver-se-á um balão com uma bomba de ar; com a fisga rebentar o balão com o objectivo de apanhar a bomba de ar; deixar esse objecto no extremo do «écran», no mesmo «écran» da chuva; com o sapo preso dentro do pote entra na terceira casa; seguir para a direita até estar junto de uma rapariga; soltar o sapo e ela assusta-se permitindo-nos apanhar uma bóia; voltar à chuva e encher a bóia com a bomba de ar; saltar sobre a bóia para ir ter ao outro lado; apanhar o tijolo e atirá-lo à maçã pendurada na árvore; entregar a maçã à professora na segunda casa; usar o apito na rapariga que está a dormir na escola; regressar com a tesoura a casa do Charlie Brown e abrir a encomenda postal; colocar o busto na terceira casa, à esquerda da televisão; ir para a direita até à máquina de lavar; esperar; apanhar a fralda e entregar a um miúdo; ligar o gravador do computador e «voilà!»...

Terminamos hoje por aqui. Escrevam...

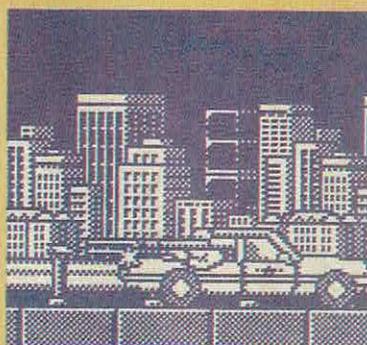
O QUE JÁ SE JOGA...



PIPEMANIA

Tremendamente adictivo é como poderemos começar por definir este espectacular jogo que tem o pomposo nome de PIPEMANIA. De tal modo é a adictividade deste jogo que realmente se torna num vício (mania) fácil e difícil de nos separarmos dele. Uma vez jogando este PIPEMANIA temos mais e mais vontade de progredir neste simples, mas espantosamente adictivo jogo. O objectivo? Temos que construir uma conduta de água ininterrupta, peça a peça, durante um certo limite de tempo de modo a que quando a água começar a percorrer os diversos canos, não saia fora do circuito. O aliciante do jogo está na disponibilidade e configuração das peças da conduta que vamos recebendo, obrigando-nos a colocá-las estrategicamente para um bom sucesso. PIPEMANIA é a não perder!!!

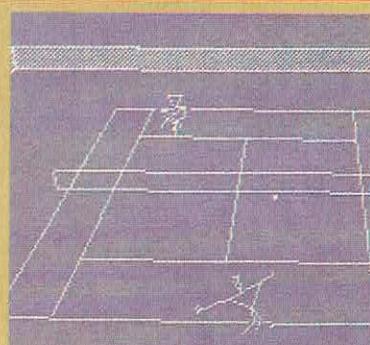
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: EMPIRE.
GÉNERO: HABILIDADE.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 48K: 18.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: ESPECTACULARMENTE ADICTIVO!!!



SLY SPY

Nove níveis, graficamente super-detalhados e repletos de acção trepidante, constituem este excelente «arcade» SLY SPY-SECRET AGENT. Todo o argumento desta espantosa aventura é baseada nas histórias «à la Mr. James Bond-007», onde tudo é possível! Saltar de um avião em plena queda-livre, usar o pára-quedas, evitar pára-quedistas inimigos, cair numa movimentada rua de uma grande cidade, pegar o código secreto de um dos nossos contactos, conduzir uma potente moto numa espectacular fuga a tipos que flutuam, que investem contra nós montados noutras motos, que disparam de veículos em fuga; mergulhar nas profundezas dos oceanos, enfrentando os mais diversos perigos; infiltrar na base submersa dos inimigos... são tudo ingredientes deste cativante SLY SPY!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM 48K: 19.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: UM DOS GRANDES JOGOS DESTE ANO!



3D TENNIS

Muitos dirão: «Mais um jogo de ténis?»... mas poucos saberão as diferenças entre este 3D INTERNACIONAL TENNIS e todos os restantes jogos da mesma categoria. A não ser, claro, que o joguem. A novidade mais saliente neste 3D TENNIS é a relativa aos gráficos tridimensionais que conferem ao jogo uma visão nova, nesta área do ténis nos micros. Eventualmente muitos (tal como eu) não se deliciarão com a nova perspectiva dos gráficos e todo o visual do jogo, mas de certeza ficaram perplexos com as diferentes vistas do terreno de jogo e sua realista jogabilidade! São quatro os níveis de dificuldade do jogo e este 3D TENNIS, oferece-nos ainda a possibilidade de jogarmos contra um adversário, que bem pode ser um nosso amigo. 3D TENNIS é novidade, jogue-o!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: PALACE.
GÉNERO: SIMULAÇÃO TÉNIS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128K: 19.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: ALGO DE NOVO NO TÉNIS!

