

Por JOÃO CRUZ

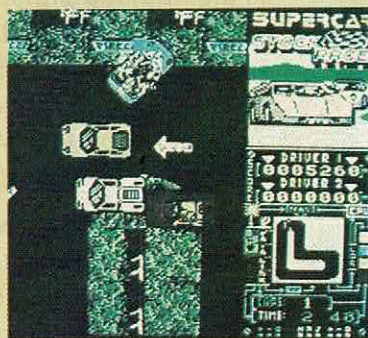
De edição para edição, chegam-nos às mãos as vossas colaborações através das habituais cartas, ora dando as vossas opiniões na matéria, ora questionando-nos para este ou aquele assunto; mas colaborar é sempre a palavra de ordem, facto que muito tem contribuído para a satisfação tanto de vocês, leitores, como nós, produtores da secção. E motivos para continuarmos com este projecto não faltam, contando, para tal, com a vossa preciosa colaboração.

Prosseguimos, então, com a carta de um grupo de amigos (assíduos leitores desta «Micromania») que pedem a outros leitores que lhes enviem fotocópias das páginas desta rubrica da revista JND n.º 6, de 21 de Janeiro de 1990; pois como já tinha expirado o prazo da publicação da dita edição não a puderam obter aqui na Redacção. Eles moram na Rua do Mestre Clara, 366 — Moreira — 4470 Maia e gostariam de saber, também, como obter vidas infinitas nos jogos STORMLORD e STRIDER. Outra carta que nos foi remetida é a do João Carlos (de 10 anos), da Rua de São Rosendo, 393 — 4000 Porto (com o tel. 580297), e que nos conta que possui um

clube, de nome LEZER SOFT, e que está bastante interessado em corresponder-se com outros jovens interessados para troca de tudo relacionado com videojogos. Continuamos com mais um leitor interessado em entrar no mundo da programação e, mais propriamente, em tudo o que diz respeito a código-máquina e a ele relacionado. Trata-se do Rui Santos, morador na Rua de 25 de Abril — S. Lourenço de Selho — 4800 Guimarães, com o tel. 451736. Temos ainda a solicitação do Luís Miguel, da Rua de D. Miguel, 5140 — Foz do Sousa — 4420 Gondomar, que gostava de saber como jogar o TOP GUN e o PROFESSIONAL SOCCER, e que nos pergunta ainda se os jogos do ATARI ST entram no TIMEX 2068. Bom, amigo Luís, a esta tua última pergunta, a resposta, infelizmente, é não, pois ambos os computadores são incompatíveis (isto para abreviarmos um discurso técnico mais elaborado que ocuparia um bom par de páginas).

E esta semana ficamos por aqui, aguardando como sempre as vossas colaborações para as diversas rubricas desta secção. Escrevam para: «Jornal de Notícias» (Micromania) — 4052 Porto Codex.

## O QUE JÁ SE JOGA...



**SUPER STOCK CARS**

Imaginem uma corrida de «stock cars» onde os veículos em prova em vez de serem aqueles velhos carros usados são aqueles luxuosos bólides que tanto ambicionámos um dia conduzir (Porsche, Lamborghini, Ferrari, Lotus...). Impossível? Pois nada é impossível no mundo dos videojogos e a prova-lo está este SUPER STOCK CARS. O cenário do jogo e a forma em que disputamos as provas são semelhantes às de clássicos como SUPER SPRINT e outros... Para além disso, é-nos dado um pequeno mapa do percurso, indicando-nos a nossa situação em relação aos nossos adversários. Neste SUPER STOCK CARS podem participar dois jogadores e o objectivo é o de percorrer várias voltas em cada percurso, lutando para não sermos colocados fora de prova pelos nossos adversários.

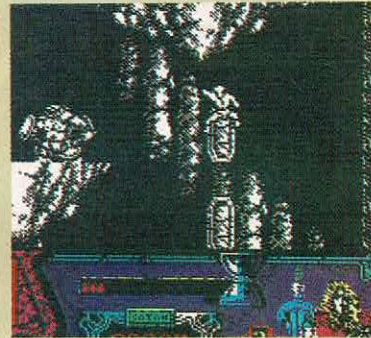
COMPUTADOR: SPECTRUM  
 EDITOR: MASTERTRONIC.  
 GÉNERO: SIMULAÇÃO CARROS.  
 USA: TECLAS/JOYSTICK.  
 APRESENTAÇÃO: 17.  
 SOM 48 K: 17.  
 GRÁFICOS: 17.  
 USO DA COR: 16.  
 MOVIMENTO: 17.  
 ADICTIVIDADE: 19.  
 TOTAL: 16.  
 OPINIÃO: UM BOM JOGO PARA DOIS!



**TIME MACHINE**

Vivid Images, os programadores-autores do já clássico HAMMERFIST, estão de volta com um novo videojogo de nome TIME MACHINE, no qual controlamos um peculiar cientista que, vítima de um acto terrorista, foi projectado no espaço temporal dentro da sua própria máquina do tempo. Durante essa atribulada viagem, o cristal, que assegurava o regresso do nosso herói aos nossos dias, perdeu-se, deixando o cientista a braços com um delicado problema. TIME MACHINE é uma verdadeira «arcade-adventure», na qual temos que percorrer as diversas fases de jogo, resolvendo os variados «puzzles» necessários para cumprirmos o nosso objectivo. Momentos há, no decorrer da nossa acção, em que temos constantemente que avançar e recuar de nível para nível, para termos sucesso.

COMPUTADOR: SPECTRUM.  
 EDITOR: VIVID IMAGE.  
 GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.  
 USA: TECLAS/JOYSTICK.  
 APRESENTAÇÃO: 19.  
 SOM 128 K: 18.  
 GRÁFICOS: 19.  
 USO DA COR: 18.  
 MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 18.  
 TOTAL: 18.  
 OPINIÃO: EXCELENTE AVENTURA!



**SATAN**

A empresa espanhola Dinamic lança mais um dos seus característicos videojogos no micromercado, tratando-se desta vez de SATAN, um jogo muito ao estilo de BARBARIAN 2 e RASTAN SAGA. Neste jogo, controlamos um místico herói que, percorrendo os terríveis domínios do Senhor do Mal (Satan), se vê cercado de seres bizarros e monstros desconhecidos que tentam a todo o custo impedir a nossa progressão no jogo. SATAN está dividido em duas partes, sendo a primeira no estilo «arcade» e a segunda fase com o factor estratégico incluído, pois temos que percorrer todo o mapeado das cavernas dos domínios de SATAN. Tecnicamente, o conteúdo do jogo está bastante aceitável, apesar do monocronismo acentuado. Na animação atinge um nível bastante razoável.

COMPUTADOR: SPECTRUM.  
 EDITOR: DINAMIC.  
 GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.  
 USA: TECLAS/JOYSTICK.  
 APRESENTAÇÃO: 17.  
 SOM 48 K: 16.  
 GRÁFICOS: 18.  
 USO DA COR: 15.  
 MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 18.  
 TOTAL: 17.  
 OPINIÃO: UM JOGO PARA HERÓIS!



**BESTIAL** POR MICROMANIACOS:  
WARRIOR Helder Silva & Jorge Moreira

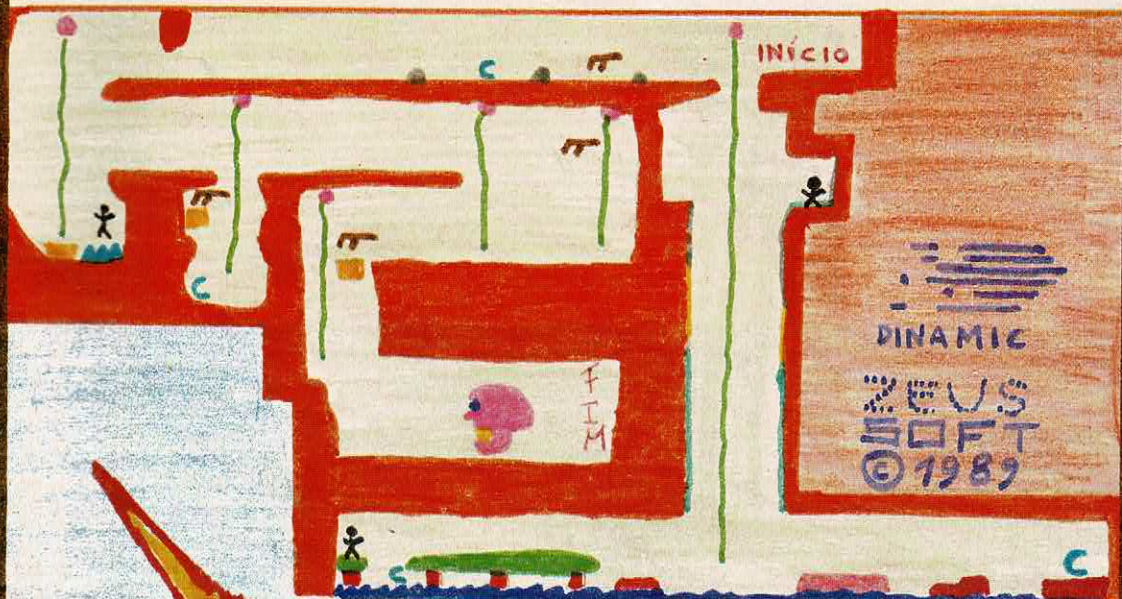
**NIVEL 1**



**LEGENDA:**  $\pi$  → Arma  $\times$  → vida  $C$  → código

**ATENÇÃO:** Para passar de nível é necessário apanhar todos os códigos de acesso

**NIVEL 2**



**Jorge Eduardo Valente Pinho**  
Rua Dr. Francisco Sá Carneiro, 222-3.º Direito  
3700 S. J. MADEIRA

**RICK DANGEROUS**

Este jogo tem como personagem principal, Rick, um aventureiro que, indo à procura de tribos perdidas na Amazônia, no seu avião, despenha-se e entra na cidade Goluu, pertencente a uma tribo canibal. O nosso herói terá que percorrer todos os subterrâneos em busca dos ídolos perdidos. Durante o seu percurso, Rick poderá recolher munições que o ajudarão a libertar-se das situações mais imprevisíveis. Enfim, RICK DANGEROUS é um jogo bem divertido ao longo dos seus cinco níveis de acção.

APRESENTAÇÃO: 18.  
GRÁFICOS: 18.  
SOM 48 K: 15.  
MOVIMENTO: 15.  
ORIGINALIDADE: 19.  
ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 18.  
OPINIÃO: UM JOGO DELICIOSO!



**Carlos Jorge Soares da Silva Mata**  
Rua do Falcão, 884-r/c Esquerdo  
4300 PORTO

**HIGH STEEL**

É um jogo de plataforma em que o objectivo é ajudar na construção de um edifício que está infestado por uns arreliantes seres que, a todo o custo, nos dificultam a nossa tarefa. Isto porque, em HIGH STEEL, nós somos um operário de construção civil, pertencente a uma empresa que fabrica vigas de aço. Trata-se de um programa com bons gráficos que agrada facilmente a qualquer um e, principalmente, quem gosta deste tipo de jogos, vai com certeza passar boas horas de distracção. Experimente!

APRESENTAÇÃO: 14.  
GRÁFICOS: 15.  
SOM 48 K: 14.  
MOVIMENTO: 14.  
ORIGINALIDADE: 19.  
ADICTIVIDADE: 16.  
TOTAL: 15.  
OPINIÃO: É PRECISO CONSTRUIR!

**JOGOS DE TOPO**

**A C Ç Ã O**

- 1 - MIDNIGHT RESISTANCE
- 2 - PLOTTING
- 3 - TIME MACHINE
- 4 - ASTRO MARINE CORPS
- 5 - TURRICAN

**A V E N T U R A**

- 1 - ZOMBI
- 2 - LA DIOSA DE COZUMEL
- 3 - BARD'S TALE
- 4 - AVENTURA ORIGINAL
- 5 - JABATO

**L E I T O R E S**

- 1 - MIDNIGHT RESISTANCE
- 2 - ASTRO MARINE CORPS
- 3 - ADIDAS FOOTBAL
- 4 - KLAX
- 5 - PIPEMANIA