

Elo de contacto

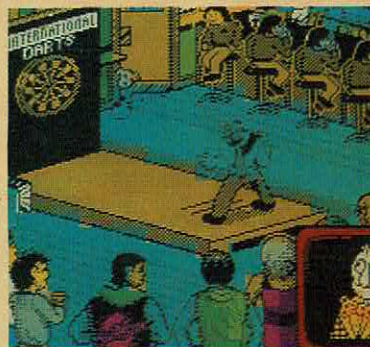
Por JOÃO CRUZ

Está mais do que provado que a necessidade de obterem um maior número de informações, de expandirem o leque de amizade, de fomentarem o sentido de entreajuda são tudo motivos para, semana a semana, as cartas nos serem dirigidas pelos nossos leitores. Da nossa parte, dentro das nossas limitadas possibilidades, aqui estaremos a cumprir o nosso dever como elo de contacto entre todos os jovens espalhados por esse país fora. E passamos já a primeira carta de hoje, do Joaquim Jorge Martins, do Bairro Sobreiro, Bl. 22 — 4470 Maia, que possui um Spectrum 128K+2 há pouco tempo e não sabe funcionar muito bem com ele. Por isso, este leitor gostaria que o contactassem, para ele rapidamente se enquadrar no esquema. De seguida, temos a solicitação do Marco Aurélio Alves, da Rua de Tomás Leonardo Teixeira, 85 — 4470 Águas Santas — Maia, e que gostaria de trocar programas e todo o tipo de informações, bem como «cartdriges», com outros leitores interessados. Podem também contactar este nosso leitor pelo telefone 9710892. Prosseguimos com o comunicado do Tito Nuno Alves Santos, da Rua de José Alves Leite, 13-3.º esquerdo — 4720 Amares, que nos diz ter fundado o Tito

Software, Lda., e que está aberto a todos os contactos de potenciais interessados. Quem solicita ajudas é o Nuno Alexandre Santos, da Rua de 25 de Abril, 342 — Fânzeres — 4420 Gondomar, para os seguintes programas: RENEGADE III (como passar ao segundo nível); SOLDIER OF LIGHT (o que fazer quando nos encontramos com o «robot» e com a mota). Este leitor precisa ainda de um POKE para o jogo RAINBOW ISLANDS e para o TOI ACID GAME. Pretende também operar com o comando PLAY no SPECTRUM 128K, pois o manual não o ajuda muito. E para terminar, diz que gostaria de trocar todo o tipo de informações com outros leitores desta secção.

E vamos terminar hoje, com a carta do Hugo André Azevedo, da Rua dos Carvalhos de Baixo, 103 — 4415 Carvalhos, que pretende saber como participar na rubrica JUÍZES NACIONAIS desta MICROMANIA. Em poucas palavras é o seguinte: envia-nos, juntamente com as tuas colaborações, dois textos acerca de dois jogos que gostarias de criticar e, em anexo, uma foto de passe colorida tua. E depois é só aguardares, para te veres como JUÍZ NACIONAL da MICROMANIA. Escrevam...

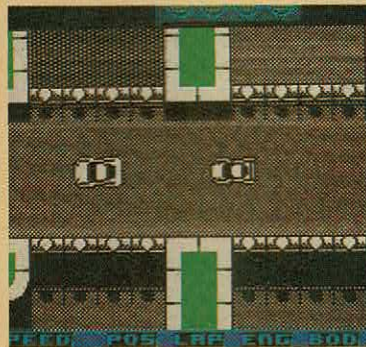
O QUE JÁ SE JOGA...



WHACKY DARTS

Já existem no micromercado vários jogos de campeonatos de lançamento de dardos, mas nenhum como este peculiar WHACKY DARTS, produzido pelos populares membros da Codemasters. Como em todos os jogos deste tipo, o objectivo consiste alvejar um determinado alvo colocado a uma certa distância, com uns pequenos dardos (pequenas setas). Esse alvo encontra-se dividido em vários segmentos numerados e a partir de um certo valor inicial, temos que ir obtendo pontuação para a subtrairmos a esse valor e atingirmos o valor zero, dentro de um certo tempo limite. A inovação deste jogo é que os personagens que participam nesta competição têm todos um perfil muito peculiar e diferentes modos de agir. Isto confere a este WHACKY DARTS um tom humorístico na competição!

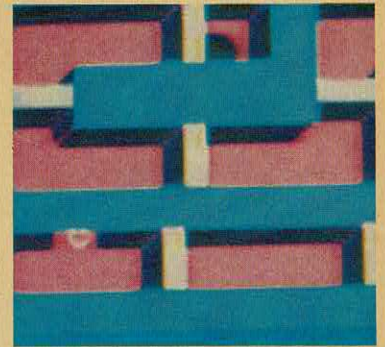
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: CODEMASTERS.
GÉNERO: JOGO DE DARDOS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 17.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
BASTANTE DIVERTIDO!!!



SUPER CARS

Recentemente, as competições de automóveis têm vindo a ganhar uma nova vida, com a inclusão de novos videojogos na área. Desta vez temos SUPER CARS, produzido pela Gremlin Graphics, e que surge aqui na sua versão para os computadores de 8-bits, pois anteriormente os 16-bits já tinham recebido este SUPER CARS. Trata-se de uma competição entre verdadeiros bólides da mais refinada tecnologia e o jogo é-nos apresentado numa forma muito «à la SUPER SPRINT». No final de cada prova e mediante a nossa classificação, é-nos atribuída uma certa quantia para comprarmos a uma bonita senhora de um armazém de utilidades vários adictivos para incrementarmos as possibilidades do nosso veículo, inclusive armas para eliminarmos os adversários. Experimente!

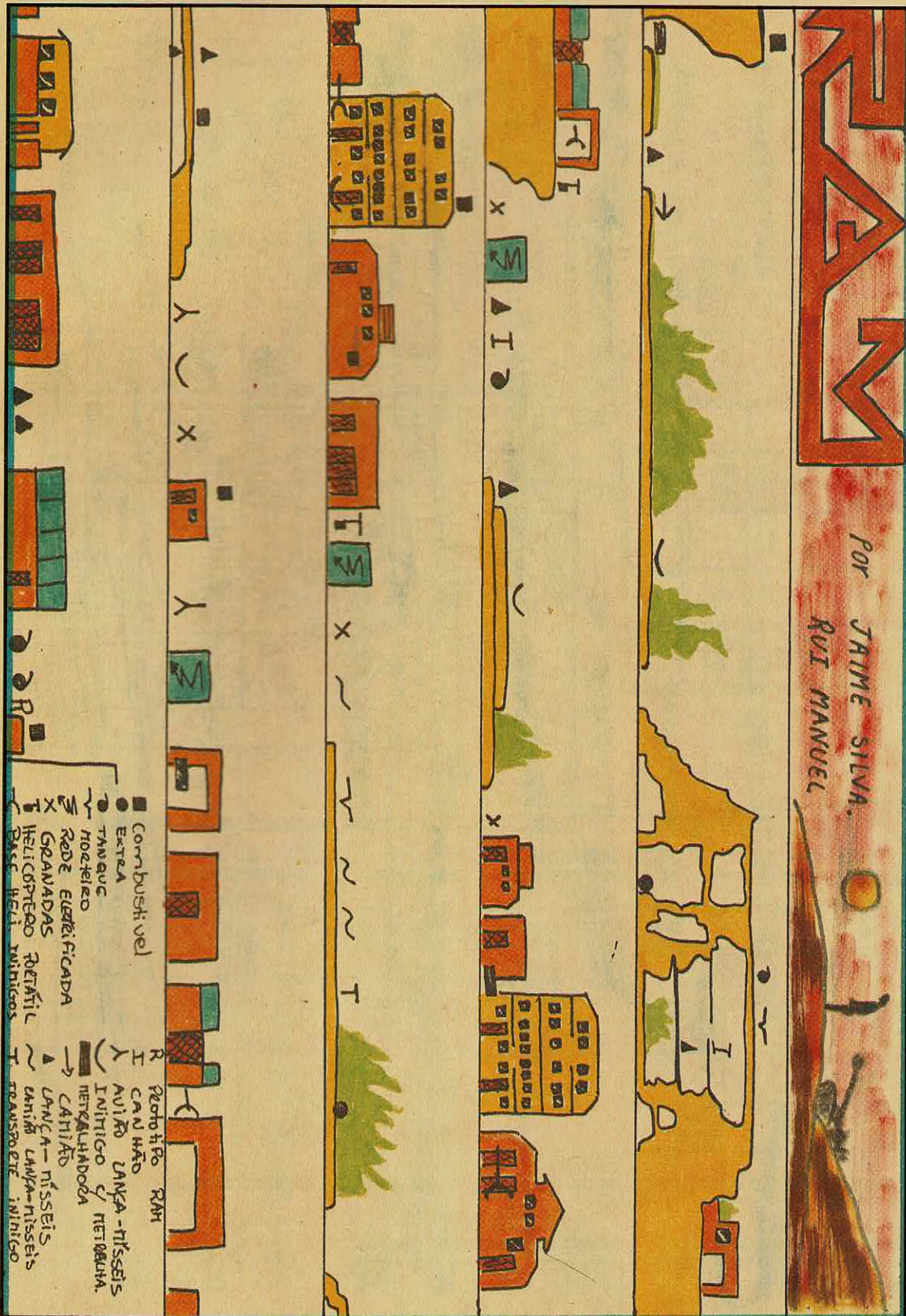
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: GREMLIN GRAPHICS.
GÉNERO: SIMULADOR CARRÓS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
UM BOM JOGO NO GÉNERO!



TILT

Hoje em dia, encontrar uma ideia totalmente revolucionária para um videojogo é algo quase impossível. Mas, de vez em quando, surgem programas com a intenção de serem simples, inovadores e adictivos. Ultimamente assim tem sido com alguns programas já considerados clássicos. Desta vez, temos este TILT que se baseia no controlo de uma pequena esfera por labirintos sinuosos, com o aparentemente simples objectivo de a introduzirmos num buraco colocado num certo ponto estratégico (talvez alguma semelhança com o golfe). A dificuldade está no controlo da esfera, na impossibilidade de colidirmos com qualquer obstáculo e paredes do labirinto, e na estratégia a adoptarmos para evitarmos todos os outros (e são vários) contratempos de cada nível de crescente dificuldade!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: CODEMASTERS.
GÉNERO: JOGO DE PERÍCIA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128 K: 16.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 15.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
DIFÍCIL, MAS INOVADOAR!



Pedro Perfeito
Rua de D. António Barroso, 109-2.º andar
4000 Porto

PIPEMANIA

Este é um bom jogo em que o objectivo é construir uma conduta de água contínua, peça a peça, durante um certo limite de tempo, de modo 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 de modo a obtermos um bom sucesso. PIPEMANIA é desta maneira um dos jogos mais adictivos do micromercado nacional.

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48 K: 17.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: ESPECTACULAR!!!



Bruno Miguel Oliveira Rodrigues
Rua das Escolas, 159-R/c
4400 V. N. de Gaia

BOULDER DASH 2

Este jogo passa-se numa encosta de uma montanha, onde cabe a um rapaz cortar a erva e apanhar as lâminas que encontra no percurso. BOULDER DASH 2 tem oito níveis de crescente dificuldade e que estão ordenados por ordem alfabética. Para podermos progredir de nível para nível é necessário recolhermos todas as referidas lâminas. Outro aspecto significativo que temos que levar em conta é o número de vidas disponíveis pois são elas que ditam a nossa permanência no jogo! Experimente...

APRESENTAÇÃO: 16.
GRÁFICOS: 17.
SOM 48 K: 17.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 15.
ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM BOM JOGO ATÉ ENJOAR!!!

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 - PANG	1 - ZOMBI	1 - MIDNIGHT RESISTANCE
2 - NARC	2 - SIM CITY	2 - SHADOW WARRIORS
3 - ROBOCOP II	3 - CASTLE MASTER	3 - ASTRO MARINE CORPS
4 - GOLDEN AXE	4 - AVENTURA ORIGINAL	4 - PANG
5 - STRIDER II	5 - LA DIOSA DE COZUMEL	5 - KLAX