

Por JOÃO CRUZ

Estamos no último domingo do mês, o que significa, nesta secção, um olhar mais atento sobre todos os outros computadores diferentes dos populares Spectrum. Com esta medida queremos que esta rubrica semanal do JND abranja a maior parte dos jovens, para que todos tenham o seu espaço neste mundo da informação dos tão adictivos videojogos... Nesta filosofia de pensamentos vamos continuar a atender mais algumas cartas destes nossos leitores. O João Barbosa Neves, da Rua do Picoto, 108-1.º, 4420 Gondomar, com o telefone 9833109, é possuidor de um COMMODORE AMIGA 500 e gostaria de entrar em contacto com outros leitores que possuam o mesmo modelo, para troca de programas, mapas, dicas, ... e solicita ainda ajudas para os seguintes jogos: LEMMINGS (como é que se passa o 3.º nível), BACK TO THE FUTURE II, THE GOLD OF AZTECS, IVANHOE, SHADOW OF THE BEAST (como é que se põe energia infinita)...

Prosseguimos com a solicitação do grupo MICROMAN (Edgar & José), da Rua Alves Redol, 53 — 4445 Ermesinde, que pretende obter ajudas para vários jogos do COMMODORE 64/128K e para o COMMODORE AMIGA. Temos também a carta do Hugo Mendes, da Rua João Vieira, 1088 — 4435 Rio

Tinto, com o telefone 9721785, que nos conta ter um clube, juntamente com outro colega, que tem por nome MIG MICRO CLUBE, destinado a utilizadores de computadores dos sistemas MSX e SPECTRUM. Prometem ajudar todos os interessados na resolução dos mais variados tipos de problemas. O Alexandre Manuel Melo, da Rua de Silva Tapada, 34 c/ 2 — 4200 Porto, deseja saber como introduzir POKES no COMMODORE 64 e deseja entrar em contacto com outros possuidores do mesmo computador. Para ajudar, deixou ainda o seu número de telefone: 499864. De seguida, temos o Hugo Dias Raimundo, da Rua Bernardino Ribeiro, 25 — 4435 Rio Tinto, que tem um COMMODORE AMIGA e gostaria de trocar programas, mapas e dicas com outros possuidores do mesmo computador. E vamos terminar com a solicitação do CLUBE DE SOFTWARE, da Rua da Esperança, 12 — 2000 Almeirim, constituído por três membros, o Eurico Covas, o Manuel Monsanto e o Rui Rosário, e que pretendem efectuar trocas a nível dos seguintes computadores: SPECTRUM PLUS 3 e 48K, SAM COUPE da MGT e ATARI ST. Ficamos hoje por aqui, aguardando como sempre a vossa participação!

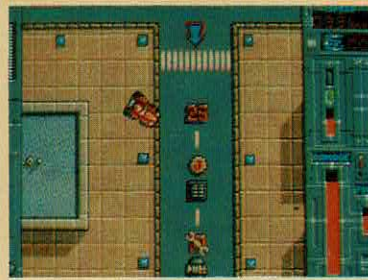
## O QUE JÁ SE JOGA...



CAR-VUP



STRIDER 2



JUPITER MASTERDRIVE

Lembram-se do clássico CITY CONNECTION das máquinas de jogos? Pois estamos na presença de um programa para os 16-bits que nos faz lembrar muito esse clássico. Este jogo chama-se CAR-VUP e nele controlamos um carro muito peculiar, saído daquelas séries de desenhos animados e que tem por nome Arnie. Pois o mundo do nosso amigo foi invadido pelo terrível capitão Grim, que lançou um feitiço sobre a cidade da fantasia e do desenho animado. Está tudo do avesso e, para tudo voltar a ser como era, temos que conduzir o Arnie e percorrer todas as plataformas do jogo, de modo a lhes darmos a forma original. CAR-VUP é assim um excelente e adictivo programa, onde a perícia não nos pode faltar para evitarmos todos os obstáculos e inimigos que nos surgem pela frente!

COMPUTADOR: ATARI ST.  
 EDITOR: CORE.  
 GÉNERO: PLATAFORMA.  
 USA: MOUSE/JOYSTICK.  
 APRESENTAÇÃO: 19.  
 SOM ATARI: 18.  
 GRÁFICOS: 19.  
 USO DA COR: 19.  
 MOVIMENTO: 18.  
 ADICTIVIDADE: 20.  
 TOTAL: 19.  
 OPINIÃO: UM JOGO ATRACTIVO!

Estamos num hipotético futuro, além do ano 2000. Um regime duro abateu-se sobre o reino Eurasia, cujo povo é dominado agora por forças alienígenas. A esperança recai sobre um jovem guerreiro de porte atlético, de nome Strider Hiryu. Este é um pequeno argumento para a introdução deste STRIDER 2, a sequência de um clássico no domínio dos jogos de acção. Como era de esperar, esta nova versão está recheada de novos personagens e tecnicamente soberba, a ponto de esta versão 16-bits ser considerada um autêntico «arcade»! Toda a espectacularidade dos movimentos do nosso herói está bastante incrementada e os inimigos são cada vez mais fantásticamente adictivos no complemento de jogos. STRIDER 2 a nível gráfico está simplesmente arrasador! Sorte de quem tem um 16-bits!

COMPUTADOR: ATARI ST.  
 EDITOR: SEGA.  
 GÉNERO: ACÇÃO.  
 USA: MOUSE/JOYSTICK.  
 APRESENTAÇÃO: 20.  
 SOM ATARI: 19.  
 GRÁFICOS: 20.  
 USO DA COR: 20.  
 MOVIMENTO: 20.  
 ADICTIVIDADE: 20.  
 TOTAL: 20.  
 OPINIÃO: UM DOS MELHORES JOGOS EXISTENTES!

Imaginem uma era em que todos os planetas do nosso sistema solar possam ser visitados. Nessa época, o planeta JUPITER foi designado para a construção de uma série de pistas de competição para os jovens pilotos «kamikaze», fartos de levarem uma vida pacata na Terra dominada pelas máquinas. Assim, temos um pequeno argumento para este JUPITER MASTERDRIVE no qual temos que competir contra os nossos adversários controlados pelo computador, em competições automobilísticas que chegam a ser uma luta pela sobrevivência. Este jogo está muito no estilo de clássicos tipo SUPER SPRINT e, mais recentemente, o NITRO. Durante o jogo temos que recorrer a uma loja de acessórios para melhoramentos no nosso veículo, uma vez que os adversários ficam mais perfeitos de prova para prova!

COMPUTADOR: ATARI ST.  
 EDITOR: UBISOFT.  
 GÉNERO: COMPETIÇÃO.  
 USA: MOUSE/JOYSTICK.  
 APRESENTAÇÃO: 18.  
 SOM ATARI: 18.  
 GRÁFICOS: 18.  
 USO DA COR: 17.  
 MOVIMENTO: 18.  
 ADICTIVIDADE: 20.  
 TOTAL: 18.  
 OPINIÃO: UM BOM JOGO NO GÉNERO!





**Jorge Miguel Coelho França**  
R. Fonte de Contumil, 231 - r/c Direito  
4300 Porto

**SHADOW WARRIORS**

Eis uma versão 8-bits de um original das máquinas de jogos dedicadas... SHADOW WARRIORS! Neste jogo temos de enfrentar terríveis atletas de artes marciais. Em cada nível temos um chefe de uma «gang» que nos eliminará, se não estivermos atentos. No programa, graficamente, existem algumas lacunas nesse aspecto. Há também uma preocupação constante, enquanto jogamos, que é a nossa energia disponível e que temos de ter sempre em conta. SHADOW WARRIORS faz renascer bons momentos de clássicos tais como RENEGADE e DOUBLE DRAGON.

APRESENTAÇÃO: 17.  
GRÁFICOS: 16  
SOM 48 K: 16.  
MOVIMENTO: 17.  
ORIGINALIDADE: 17.  
ADICTIVIDADE: 17.  
TOTAL: 17.  
OPINIÃO: VAMOS A ELES!!!



**Paulo Alexandre Pacheco Seabra**  
Avenida do Conde, 6337  
4465 S. Mamede Infesta

**INTERNATIONAL SOCCER**

Espectacular é pouco para definir o melhor jogo de futebol de todos os tempos, para os micros. Esse jogo é EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER e que é sem dúvida muito realista, com todos os pormenores de um jogo de futebol. Trata-se efectivamente de um jogo quase perfeito! Cabeçadas à peixe, passes de calcanhar, penalties, faltas... são tudo elementos que contribuem para a incrível adictividade deste jogo! O tema consiste num campeonato de futebol em que participam várias equipas. INTERNATIONAL SOCCER é um jogo a experimentar para creir!

APRESENTAÇÃO: 18.  
GRÁFICOS: 20.  
SOM 48 K: 20.  
MOVIMENTO: 20.  
ORIGINALIDADE: 20.  
ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 20.  
OPINIÃO: NÃO TENHO PALAVRAS!!!

**LEGENDA**  
1- Queijos  
2- Inimigo  
3- Rato  
4- Inimigos  
5- QUEIJOS: NÍVEL 2

PARA MSX 80K  
32K

FEITO POR  
MIGUEL PAULO



**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 - SPEEDBALL 11	1 - BAT	1 - PANG
2 - TURBO LOTUS ESPRIT	2 - CAPTIVE	2 - LOTUS TURBO ESPRIT
3 - PANG	3 - XENOMORPH	3 - PIPEMANIA
4 - GOLDEN AXE	4 - POWERMONGER	4 - KLAX
5 - PARADROID 90	5 - FINAL BATTLE	5 - CABAL