

Promover a programação

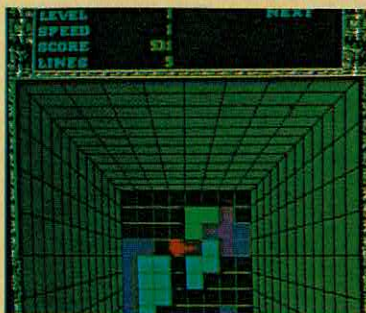
Por JOÃO CRUZ

Um dos pontos fortes ainda por explorar a nível nacional é o relativo à programação. Talvez por falta de motivos, talvez por falta de incentivos e pontos aliciantes e, principalmente, por uma enorme falta de apoio e sensibilização para o facto, a verdade é que a nível de videojogos a nossa produção é deveras primitiva e reservada a casos excepcionalmente esporádicos. Já tivemos provas de que possuímos bons programadores, de excelente domínio na área, só que sofrem de uma enorme falta de apoio, sendo esse o principal motivo para a não promoção da programação nacional nesta área. Há uma esperança de que, com a entrada na CEE e com a abertura do Mercado Comum com a «abolição» das fronteiras em 1992; toda esta área a nível nacional, venha a conhecer uma nova página e um futuro mais risonho. E dentro desta temática temos esta semana a carta do microclube Pacific Software, enviada pelo Nuno Bernardo, do lugar Loureiro, 43 — Árvore — 4480 Vila do Conde, que nos diz que este clube é uma associação de jovens estudantes e amantes da informática que tem como objectivo a produção de software, quer utilitários para as diversas aplicações, quer os conhecidos videojogos. E o

Nuno prossegue a sua carta: «O software nacional é pouco significativo, por isso estamos a tentar encorajar os jovens portugueses na produção de software, utilizando como meio de divulgação esta rubrica semanal do JND, a Micromania. Para esse efeito, estamos a levar a cabo actividades para o aumento dos associados, não só a estudantes de informática, mas a todos aqueles que gostem de computadores, mesmo que não saibam programar, tentando assim incrementar a produção nacional de software. Todos os associados receberão um jornal do clube mensalmente, com as actividades em geral com vista ao intercâmbio de ideias, dicas, ajudas, entre os diversos associados. Todos os meses haverá distribuição de fascículos sobre a programação em Basic e Código Máquina, contendo rotinas e o modo de programar o popular ZX SPECTRUM. Tentar-se-á que toda a produção seja editada, servindo assim as aulas, como um incentivo à produção de software, prevendo-se todos os anos a realização de um concurso para atribuição de prémios aos melhores programas.

E pronto, hoje ficamos por aqui, aguardando como sempre as vossas colaborações...

O QUE JÁ SE JOGA...



WELLTRIS

Recordam-se do clássico jogo saído de uma mente soviética de nome TETRIS? Pois estamos perante uma variante desse jogo, desta vez em três dimensões, e com o nome de WELLTRIS. Nesta nova versão temos uma visão do tubo por onde caem os blocos, de cima para baixo, podendo igualmente manobrá-los na sua trajetória descendente de forma a que eles atinjam a base na posição que pretendermos. Dentro de um «menu» de opções podemos escolher entre três níveis de dificuldade, a qual aumenta devido à maior rapidez com que as peças vão descendo no terreno de jogo. Enfim, é uma nova variante de um clássico que se apresenta nesta versão para os Spectrum de uma forma monocromática, ao contrário das outras versões existentes, facto que, por si só, lhe retira todo o brilho!

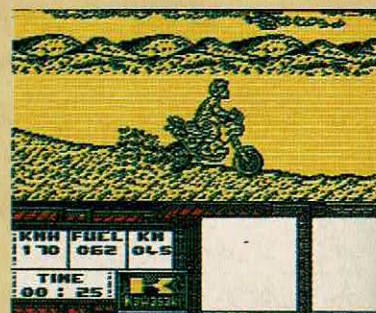
COMPUTADOR: SPECTRUM.
 EDITOR: INFOGRAMES.
 GÉNERO: JOGO PUZZLE.
 USA: TECLAS/JOYSTICK.
 APRESENTAÇÃO: 15.
 SOM 128 K: 13.
 GRÁFICOS: 16.
 USO DA COR: 12.
 MOVIMENTO: 15.
 ADICTIVIDADE: 14.
 TOTAL: 14.
 OPINIÃO: UMA NOVA VISÃO DE UM CLÁSSICO!



BACK TO THE FUTURE 3

Como não podia deixar de ser, depois das duas primeiras versões que coincidiram com a exibição dos filmes com o mesmo nome, neste terceiro da série também temos um videojogo que nos permite reviver alguns bons momentos do filme... Falamos concretamente de BACK TO THE FUTURE — PART 3 ou, se preferirem, REGRESSO AO FUTURO — TERCEIRA PARTE. Para todos aqueles que têm vindo a seguir a série, já sabem que se trata de mais uma aventura do jovem Marty McFly e todos os seus amigos através do tempo. Desta vez, o nosso herói vê-se em apuros no passado, mais propriamente no velho Oeste americano, pois tem que ajudar o seu velho amigo Doc e enfrentar o terrível Mad Dog Tannen. BACK TO THE FUTURE 3 não é o pior da série, mas também não é nada de especial!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
 EDITOR: IMAGEWORKS.
 GÉNERO: ACÇÃO.
 USA: TECLAS/JOYSTICK.
 APRESENTAÇÃO: 18.
 SOM 128 K: 17.
 GRÁFICOS: 17.
 USO DA COR: 16.
 MOVIMENTO: 17.
 ADICTIVIDADE: 17.
 TOTAL: 17.
 OPINIÃO: PARA OS FANS DO FILME!



AFRICAN TRAIL

Dentro da febre de um Paris-Dakar, surge-nos este AFRICAN TRAIL trazendo-nos uma competição de motos em percursos desérticos e áridos, como o são os de vários pontos de África. Neste jogo temos que controlar uma moto, das três disponíveis no início do jogo, e entrar numa das cinco provas da competição, lutando pelo título contra um dos possíveis adversários controlados pelo computador, com diferentes habilidades e estilos no controlo da moto. O terreno de jogo é acidentado e, por vezes, extremamente difícil de nos conseguirmos manter em prova, mas dispomos de um mapa que nos permite situar em relação ao percurso de cada prova, de modo a não nos perdermos e irmos meter noutras aventuras que não são as deste jogo. Enfim, a experimentar!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
 EDITOR: POSITIVE.
 GÉNERO: SIMULADOR MOTOS.
 USA: TECLAS/JOYSTICK.
 APRESENTAÇÃO: 17.
 SOM 128 K: 17.
 GRÁFICOS: 17.
 USO DA COR: 17.
 MOVIMENTO: 17.
 ADICTIVIDADE: 16.
 TOTAL: 16.
 OPINIÃO: TALVEZ UM POUCO MONÓTONO!

SOFTWORLD
TEL. 577865

PANG

DEMONSTRAÇÃO



Renato Miguel Cruz Pereira
Rua Miguel Bombarda, 535-2.º
4200 Porto

GHOSTBUSTERS 2

Este jogo, produzido pela Activision, tornou-se muito popular devido ao filme em que está baseado. Este GHOSTBUSTERS 2 é um jogo que supera o anterior em quase todos os aspectos, mas é um pouco mais difícil. O primeiro objectivo, no nível inicial, consiste em apanhar o analisador e as amostras. Mas, claro, existem obstáculos como pequenos fantasmas que nos roem as nossas cordas, mãos que nos agarram... No segundo nível controlamos a Estátua da Liberdade e, no terceiro, enfrentamos o terrível Vigo, do museu de artes.

APRESENTAÇÃO: 20
GRÁFICOS: 19
SOM (Commodore 64): 19
MOVIMENTO: 19
ORIGINALIDADE: 20
ADICTIVIDADE: 19
OPINIÃO: POUCO ADICTIVO, MAS A EXPERIMENTAR!

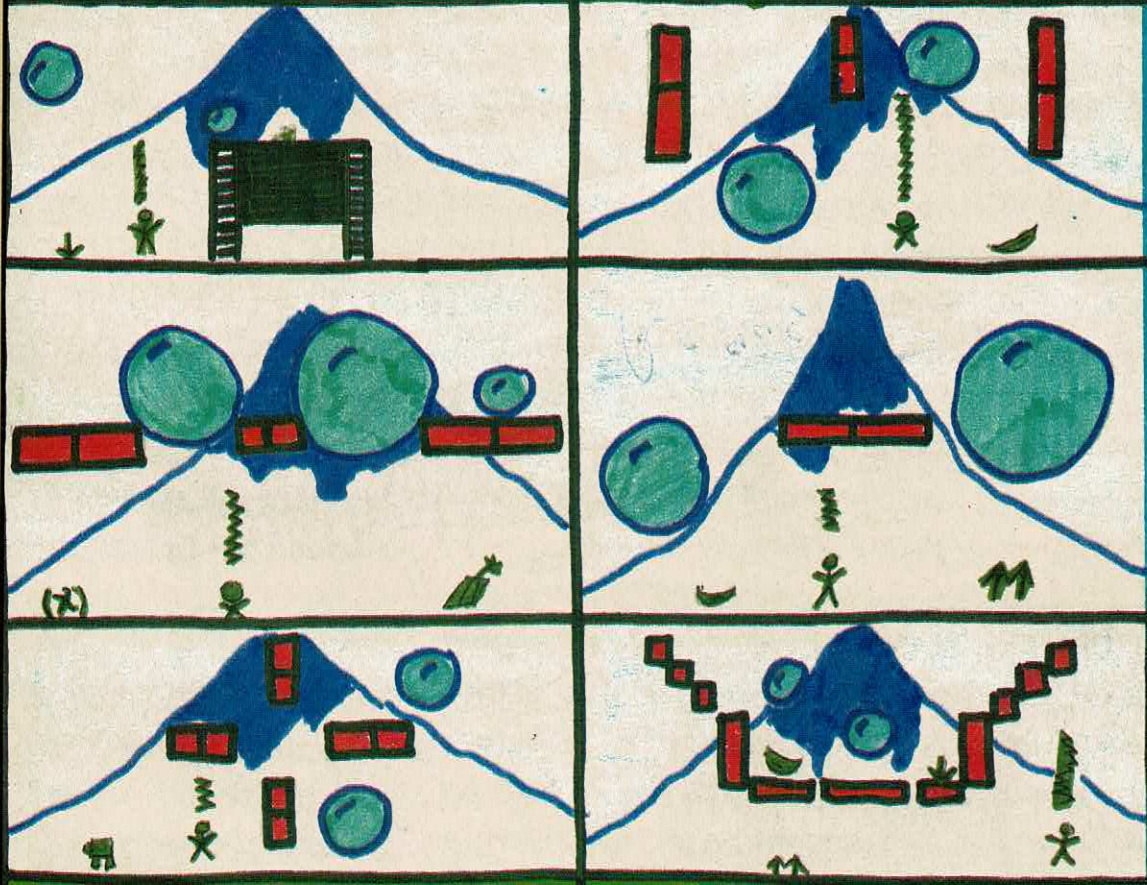


Hélder Jorge A. Silva Pimenta
Rua de Santiago, 121
— O. do Douro
4400 V. N. Gaia

STRIP POKER 2

Aqui está um jogo que é preciso ter-se imensa sorte. STRIP POKER 2 é um jogo de cartas, mais propriamente um jogo de «poker». O nosso objectivo neste jogo é ganhar o dinheiro às nossas adversárias que, ao perderem, vêm-se obrigadas a apostar as peças de vestuário, acabando por ficar despidas. É um jogo para quem tem muita paciência e bastante sorte! STRIP POKER 2, pode-se assim dizer, é uma versão melhor aproveitada graficamente em relação à anterior.

APRESENTAÇÃO: 20
GRÁFICOS: 20
SOM 48 K: NÃO TEM.
MOVIMENTO: 17
ORIGINALIDADE: 19
ADICTIVIDADE: 20
TOTAL: 20
OPINIÃO: É PRECISO TER MUITA SORTE!!!



MAPA FEITO POR

ARMANDO RAMOS

MANUELA RAMOS

PANG - só para SPECTRUM 128K

- CAÇADOR
 - RAIOS LASER
 - LORDA
 - LORDA DUPLA
 - BANANA
 - METRALHADORA
 - VENTOINHA
 - DINAMITE
- OBJECTIVO -
DESTRUIR AS BOLAS
APANHAR OS OBJECTOS

JOGOS DE TOPO

A C Ç Ã O

- 1 - PANG
- 2 - NARC
- 3 - EXTERMINATOR
- 4 - NAVY SEALS
- 5 - TOTAL RECALL

A V E N T U R A

- 1 - NORTH & SOUTH
- 2 - SIM CITY
- 3 - ZOMBI
- 4 - CASTLE MASTER
- 5 - AVENTURA ORIGINAL

L E I T O R E S

- 1 - PANG
- 2 - PIPEMANIA
- 3 - CARLOS SAINZ
- 4 - NARC
- 5 - ROBOCOP 2