

# Novas amizades!

Por JOÃO CRUZ

Um dos aspectos importantes desta entreajuda, promovida por esta rubrica, entre os leitores jovens, é que se torna um forte incentivo a um surgir de novas amizades, a um ritmo considerável, promovendo deste modo a possibilidade dos jovens, até então totalmente desconhecidos uns dos outros, virem a conhecer-se, quer através de carta, quer através de telefone, e mesmo pessoalmente, tendo como base deste relacionamento os micro-computadores e seus videojogos. E fomentando esta perspectiva, uma vez mais, vamos dar continuidade a atender mais algumas cartas que, entretanto, nos vão chegando. Iniciamos pela carta de José Auspício, da Rua Saraiva de Carvalho, 32-3.º, 4000 Porto que juntamente com o seu irmão Fernando Manuel formou o microclube PORTOSOFT, e que está interessado em troca de programas, mapas, Pokes e tudo relacionado com computadores, compatíveis com o SPECTRUM 48 K que possui. Quem desejar contactar estes amigos por telefone, pode fazê-lo através do número (02) 381909. Essencialmente o José Auspício necessita de ajuda para entrar no mundo da programação, nomeadamente no que diz respeito a Código-Máquina, Basic e informações

sobre INTERFACES. Prosseguimos agora com a carta de Paulo Jorge Fernandes, de Peralles-Fermentelas, 3770 Oliveira do Bairro que nos comunica que juntamente com o Gilberto Fernandes (seu irmão) e Rogério Neves (seu primo), formaram um microclube para os SPECTRUM+2, denominado BITS CLUB e desejavam trocar informações, programas, mapas, dicas e Pokes para os SPECTRUM, com outros clubes e jovens de todo o país, particularmente da região de Aveiro, para maior facilidade de contacto. Os membros deste microclube gostariam também de saber se há alguém que se queira livrar de um Commodore 64, em bom estado, pois é do interesse do referido clube obter uma dessas máquinas. Além disto, deixaram-nos as seguintes dicas: VIAGEM AO CENTRO DA TERRA – códigos de acesso à segunda parte, é EVAMARIASEFUE; e à terceira parte é LOU REED; LORNA – o código de acesso à segunda fase é LOLI; FREDDY HARDEST – o código de acesso, igualmente da segunda parte é 897 653... E esta semana ficamos por aqui, aguardando como sempre todas as vossas colaborações, para as diversas rubricas desta, tanto nossa, como vossa MICROMANIA. Escrevam...

## O QUE JÁ SE JOGA...



PANIK DIZZY

Já temos tido vários exemplos em matéria de videojogos de que programas do género de construção e resolução de «puzzles» se tornam autênticos sucessos e ficam bem posicionados nas mais famosas tabelas de tops de vendas quer a nível nacional, quer internacional. O lema das ideias simples neste género de jogos confere por vezes uma adictividade sem par neste domínio. Vejam-se os casos dos clássicos PIPEMANIA, KLAX, TETRIS, PUZZNIC, entre muitos outros. Nesta linha surge-nos este PANIK DIZZY, mais um jogo «puzzle» que apesar de uma certa falta de originalidade, consegue despertar um certo interesse no objectivo a que se propõe. Embora não seja nada significativo, comparando-o com os clássicos mencionados, este PANIK DIZZY está aceitável tecnicamente!

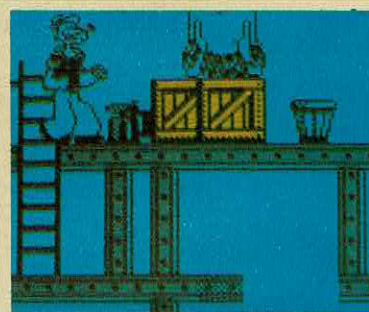
COMPUTADOR: SPECTRUM.  
EDITOR: CODEMASTERS.  
GÉNERO: PUZZLE  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 15.  
SOM 128K: 16.  
GRÁFICOS: 16.  
USO DA COR: 16.  
MOVIMENTO: 14.  
ADICTIVIDADE: 16.  
TOTAL: 16.  
OPINIÃO: NA TRADIÇÃO DAS IDEIAS SIMPLES!



ELEPHANT ANTICS

A história deste jogo conta-nos que um peculiar elefante foi retirado do seu lar em África, para ser exibido nos mais famosos jardins zoológicos do Mundo. Mas, como esta situação não agradou em nada ao nosso característico animalzito, este, com a ajuda de um guarda-chuva, empreendeu uma fuga do avião que o transportava, indo parar a terras de França. Ora, compete-nos a nós, através de várias plataformas, levarmos o nosso herói de volta a casa, são e salvo, evitando todo o tipo de perigos, inerentes neste género de jogos. ELEPHANT ANTICS é um bom jogo e possui gráficos e cenários coloridos e bem definidos, razoáveis efeitos sonoros e, sobretudo, uma adictividade bastante boa, o que por si só faz com que o jogo não seja mais um no lote de programas no género!

COMPUTADOR: SPECTRUM.  
EDITOR: CODEMASTERS.  
GÉNERO: ACÇÃO/PLATAFORMA.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 16.  
SOM 128K: 17.  
GRÁFICOS: 16.  
USO DA COR: 16.  
MOVIMENTO: 17.  
ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 16.  
OPINIÃO:  
BOM NESTE GÉNERO!



POPEYE 2

Está de volta aquele marinheiro tão popular das séries animadas da TV, e que, através das tão características latas de espinafres consegue obter forças para enfrentar as diabruras do seu terrível inimigo BRUTUS. Já todos sabem que nos referimos a POPEYE, o marinheiro. No meio desta frenética batalha entre o bom e o mau, está a magricela Olívia Palito e as peripécias são inúmeras. Este POPEYE 2 é um jogo bastante semelhante ao clássico DONKEY KONG, onde o nosso herói tem que subir um certo número de plataformas, evitando bombas e barris, que perambulam no percurso, lançadas por Brutus do topo das plataformas, onde se mantém cativa a Olívia que o nosso herói tem que salvar. POPEYE 2 apesar de uma certa falta de originalidade consegue cativar!

COMPUTADOR: SPECTRUM.  
EDITOR: ALTERNATIVE.  
GÉNERO: ACÇÃO/PLATAFORMA.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 16.  
SOM 128K: 13.  
GRÁFICOS: 17.  
USO DA COR: 13.  
MOVIMENTO: 14.  
ADICTIVIDADE: 15.  
TOTAL: 14.  
OPINIÃO:  
UM JOGO ACEITÁVEL, MAS POUCO ORIGINAL!





**Telmo Alexandre Costa Barbosa**  
Praça da Corujeira, 99  
4300 PORTO

**CHAMBERS OF SHAOLIN**

Este é um jogo que nos leva até ao tempo dos Shaolins. Inicialmente, somos um simples aprendiz a quem compete ultrapassar as provas que os mestres nos vão colocando, que são seis no total: prova do pau, da agilidade, do equilíbrio, da velocidade, da força e a última é a do fogo. No final das seis provas é-nos atribuído um cinturão, mediante o nosso comportamento ao longo das mesmas. Assim, desta forma, estaremos aptos a enfrentar os diversos adversários, utilizando diversos golpes adquiridos ao longo das provas. É assim este Chambers of Shaolin.

APRESENTAÇÃO: 17.  
GRÁFICOS: 20.  
SOM AMIGA: 20.  
MOVIMENTO: 19.  
ORIGINALIDADE: 18.  
ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: UM BOM JOGO!!!



**Jorge André Pinto Cardoso**  
Rua n.º 2, n.º 659  
4500 ESPINHO

**BACK TO THE FUTURE**

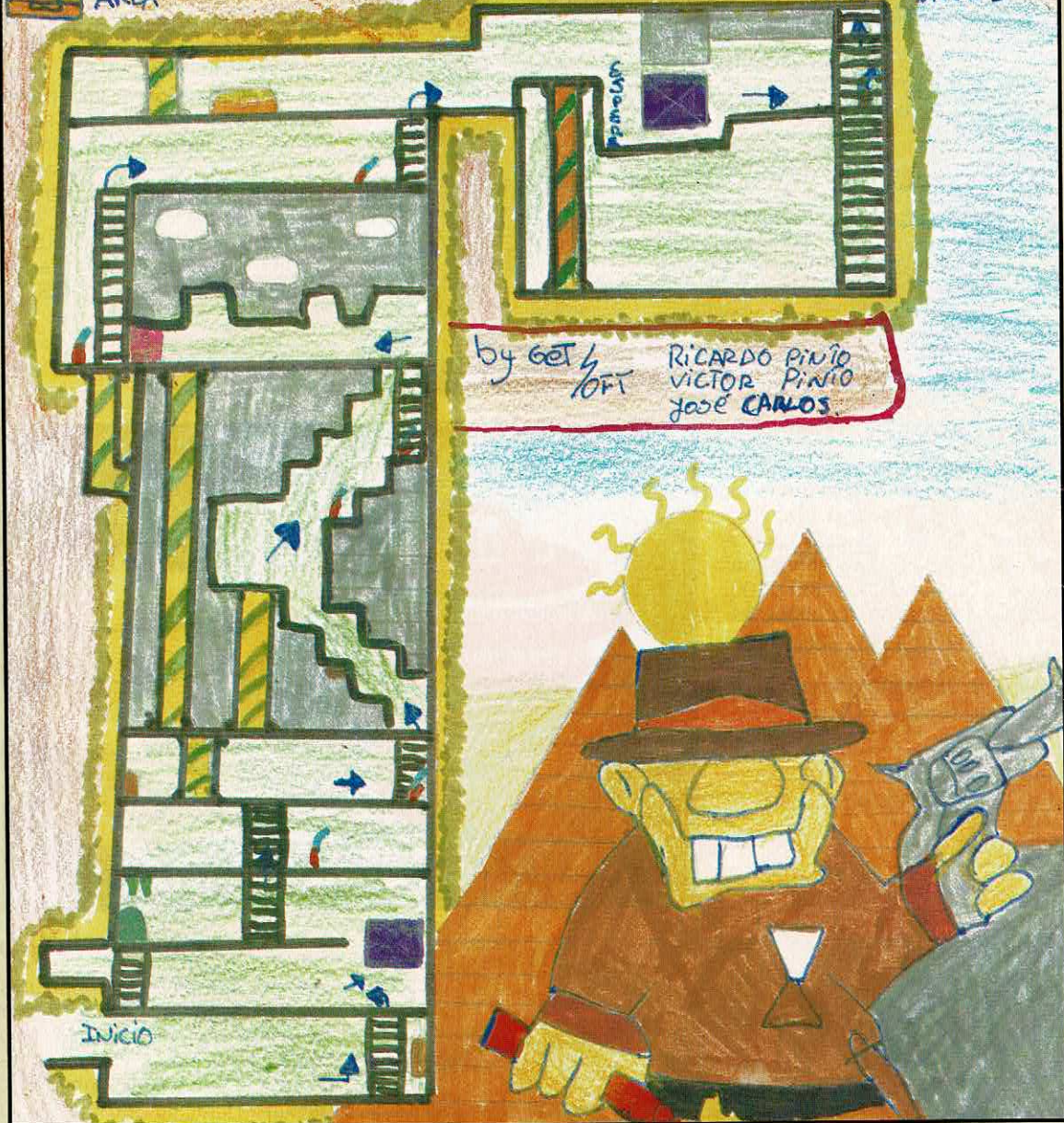
Estamos perante um dos muitos jogos que se baseiam num filme e que nem por isso deixam de ser jogos que poderiam ser mais perfeitos, tecnicamente. É o caso deste BACK TO THE FUTURE, que, nesta versão para o Commodore Amiga, está uma verdadeira decepção. O jogo é difícil, muito repetitivo e os gráficos bem coloridos não são suficientes para distarçar a enorme falta de adictividade deste jogo. Comparando este BACK TO THE FUTURE com o filme, está uma lástima!

APRESENTAÇÃO: 17.  
GRÁFICOS: 17.  
SOM AMIGA: 19.  
MOVIMENTO: 18.  
ORIGINALIDADE: 16.  
ADICTIVIDADE: 13.  
TOTAL: 15.  
OPINIÃO: DEIXA MUITO A DESEJAR!

# RICK DANGEROUS (EGIPTO)

## legenda

- INIMIGO (FARÃO)
- Pedra que cai
- SETAS
- ARCA
- PICOS
- ESCADAS
- PONTOS
- PEDRA QUE SE ESTOURA



## 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 - PREDATOR 2	1 - NORTH & SOUTH	1 - PANG
2 - NARC	2 - SIM CITY	2 - NARC
3 - PANG	3 - ZOMBI	3 - PUZZNIC
4 - EXTERMINATOR	4 - CASTLE MASTER	4 - PIPEMANIA
5 - TOTAL RECALL	5 - AVENTURA ORIGINAL	5 - KLAX