

Não desanimar!

Por JOÃO CRUZ

Uma vez que o espaço é bastante limitado, mas é o possível actualmente, não nos é possível responder com a mesma brevidade que seria de desejar a todos os jovens leitores desta secção. Com isto queremos só dizer-vos que nada é posto de lado e nenhuma carta fica por abrir e que, apesar de algumas respostas serem tardias, o objectivo é não desanimar, continuar a colaborar, pois quando menos esperarem aí estão os vossos trabalhos publicados. E não parem por aí... Mesmo que as vossas colaborações já tenham sido publicadas, cá ficamos a aguardar outras novas colaborações da vossa parte. Contem connosco, pois nós contamos com vocês! E depois deste apelo, prosseguimos já com a carta do Vítor Carvalho, da Rua Dona Lucinda Barbosa, 19 — Real — 4700 Braga e que deseja que o ajudem a obter vidas infinitas, para os seguintes videojogos: OPERATION HANOI, OPERATION THUNDER-BOLT, P-47, NORTH & SOUTH, SAIGON COMBAT UNIT, BUBBLE BOBBLE, RAINBOW ISLANDS, GUARDIAN ANGEL, ROBOCOP, MIAMI COBRA GT, MARAUDER, TURBO OUT-RUN e PINBALL... Além desta dose de ajudas, desejava saber como introduzir POKES no computador. E continuando com mais pedidos de ajuda, temos a solicitação do Paulo Alexandre Gudes, da Praceta de Monserrate, 87-4.º-

-Esquerdo — 4450 Matosinhos que pede ajudas para os seguintes programas: DIZZY TREASURE ISLAND, DIZZY FANTASY WORLD, DIZZY IN MAGICLAND (o que se deve dar a todos os inimigos); F-16COMBAT PILOT (quais as teclas e suas funções); EL CAPITAN TRUENO; NORTH & SOUTH (como fazer para se participar na guerra).

Para além disto, este nosso leitor procura quem possua o jogo PREDTOR 2 e ainda os seguintes: JUDGE DREDD, LA DIOSA DE COZUMEL, JABATO e HOS-TAGES. De seguida, temos a carta do Pedro António Monteiro, da Avenida Fernão Magalhães, 394-5.º-Direito — 4300 Porto e que gostaria que o informássemos como vir a participar na rubrica Microclub, já que possui um computador TIMEX 2068.

Caro Pedro, para participar na referida rubrica, independentemente do computador que possuas, só tens que enviar mapas da tua autoria, mais ou menos dentro das medidas dos que ali são publicados. Além disso e se ainda não sabes, para a rubrica JUIZES NACIONAIS basta enviáres uma foto de passe e dois textos criticando jogos à tua escolha.

E pronto, hoje ficamos por aqui... Escrevam para: JORNAL DE NOTÍCIAS — MICROMANIA, RUA GONÇALO CRISTÓVÃO, 4052 PORTO CODEX...

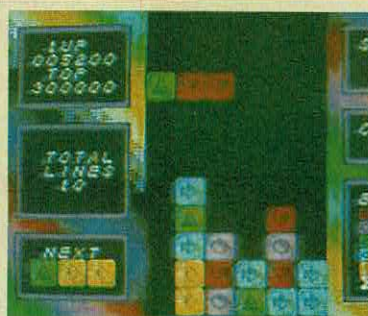
O QUE JÁ SE JOGA...



MOUNTAIN BIKE SIMULATOR

À primeira vista, é difícil perceber quais serão os desafios e os atractivos de escalar pequenas elevações com uma bicicleta de «cross» de competição. Mas, quem jogar este MOUNTAIN BIKE SIMULATOR, depressa terá uma resposta para estas e outras dúvidas, pois à medida que nos habituamos a controlar a bicicleta nos percursos, ora acelerando, ora travando, saltando, etc.. Veremos que temos pela frente inúmeros desafios para tentarmos manter o equilíbrio do nosso ciclista, na tentativa de superar e evitar os numerosos obstáculos e sinuosos terrenos, de cada uma das provas que constituem este MOUNTAIN BIKE SIMULATOR. O objectivo é progredir mais e mais, de modo a superarmos os diferentes níveis de dificuldade que somente com a prática serão transponíveis...

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: CODEMASTERS.
GÉNERO: COMPETIÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM: 128 K: 15.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO:
SIMPLES, MAS ADICTIVO!



STACK UP

Na linha de videojogos clássicos, tais como TETRIS, KLAX, PUZZNIC, entre outros, eis que nos surge este STACK UP. Trata-se de mais um jogo de reflexos rápidos e de uma boa dose de paciência, no qual temos que controlar cubos coloridos que caem aleatoriamente, e em grupos de três, numa área muito ao estilo de TETRIS e em que o objectivo é formarmos reacções em cadeia, com a junção de peças da mesma cor, de modo a que as linhas desapareçam, evitando deste modo que os cubos atinjam o topo do «écran» e nós sejamos eliminados da partida. Surpreendente é o facto de, após terem surgido tantas variantes a um conceito original neste género, ainda existir espaço para uma «novidade» dentro da mesma linha, o que sem dúvida é de louvar com este adictivo STACK UP.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ZEPPELIN.
GÉNERO: REFLEXÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: MAIS UM TOQUE DE ORIGINALIDADE!



MYSTICAL

Eis-nos numa nova aventura de cenários mágicos, num mundo rodeado de pura feitiçaria. Trata-se de MYSTICAL e, neste jogo, controlamos um aprendiz de feiticeiro que, numa das suas curiosidades estudantis, e na ausência de seu mestre, faz com que se percam valiosos objectos mágicos que levaram décadas a colecção. Para evitar o castigo do mestre, o nosso herói tem que enfrentar seres de outros mundos e inúmeros obstáculos, para tentar reaver as tão valiosas peças de estimação. MYSTICAL é um jogo simples no seu conceito, mas que, a nível técnico, dispõe de excelentes qualidades fazendo com que não se torne de modo algum monótono. Os gráficos e os cenários são variados e com um bom uso de cor entre os quatro diferentes níveis de jogo.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: INFOGRAMES.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 15.
ADICTIVIDADE: 15.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM JOGO DIFERENTE NO GÉNERO!



Paulo Jorge dos Santos Costa
Rua D. Diogo de Sousa, 75
4700 BRAGA

BASKETBALL M. JOHNSON

Aproveitando o nome da superestrela da equipa de basquetebol americana, Los Angeles Lakers, do campeonato NBA, Ervin Magic Johnson, foi produzido mais um jogo dentro desta modalidade. Mas, ao contrário da grande parte dos jogos de basquetebol adaptados, este BASKETBALL MAGIC JOHNSON deixa muito a desejar... Gráficos medíocres, movimentos fracos e a adictividade quase nula fazem deste jogo um verdadeiro fracasso. A tentativa falhada de imitar Fernando Martins, mais não deixou do que saudades desse grande clássico no género!

APRESENTAÇÃO: 8.
GRÁFICOS: 8.
SOM 48K: NÃO TEM.
MOVIMENTO: 8.
ORIGINALIDADE: 9.
ADICTIVIDADE: 8.
TOTAL: 8.
OPINIÃO: PARA ESQUECER!!!



João Miguel Freire Veloso
Rua Dr. Carlos Pires Felgueiras, 118
Águas Santas
4445 ERMESINDE

PASSING SHOT

Com o surgir deste videogame, o reinado do clássico MATCH POINT terminou. Esta simulação de ténis é sem dúvida a melhor criada a este nível até hoje. Apesar de não serem muitos os jogos desta modalidade, existentes para os Spectrum, pode dizer-se que este PASSING SHOT convence e agrada os adeptos deste desporto. Convertido das máquinas originais, este videogame reúne vários pormenores realistas, que lhe conferem uma adictividade sem par dentro desta modalidade desportiva no computador. Se gosta de ténis, este é o seu jogo!

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 17.
SOM 48K: 17.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: «VAI UMA PARTIDA?»

Shadow of the BEAST The Castle's MAP

POR Manuel António & João Costa

PARA Micromania!!!

BE - chave de 'benditas' (desactiva) (Laser)

ARMA

Local de partida

ENERGIA

Laser

Monstro

Foguete

JOGOS DE TOPO

A C Ç Ã O

- 1 - ZONA 0
- 2 - SHADOW DANCER
- 3 - SWIV
- 4 - CHIP'S CHALLENGE
- 5 - MYSTICAL

A V E N T U R A

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

L E I T O R E S

- 1 - SHADOW DANCER
- 2 - MERCUS
- 3 - ZONA 0
- 4 - SWIV
- 5 - PANG