

O interesse é mútuo

Por JOÃO CRUZ

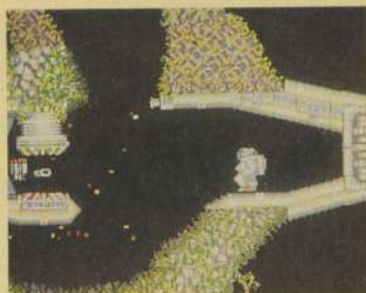
O contacto semanal que aqui se realiza entre usuários de diversos micro-computadores é algo que já se tornou indispensável, para divulgar os diversos assuntos de interesse que este género de temas desperta nos jovens. Deste modo, esta Micromania e todos os seus habituais leitores «jogam» num interesse que é recíproco, preenchendo uma das lacunas importantes a este nível e que diz respeito à informação e divulgação de tudo relacionado com computadores, particularmente na parte dos vídeo-jogos a nível nacional. Assim, nessa perspectiva, continuamos atender as diversas cartas que entretanto nos vão chegando.

Começamos pela carta do Carlos Sousa, de Lugar da Igreja — Cortegaça, 3885 Esmoriz, que pretende trocar com outros leitores tudo o que estiver relacionado com o Commodore 500 e mesmo os possuidores de XT/AT. Prosseguimos com a carta enviada pelo Nuno Fonseca, da Rua Silva Tapada, 117-1.ª-A, 4200 Porto, com o telefone 490330, e que gostaria que possuidores do Commodore 64 entrassem em contacto com ele, para efectuarem trocas. O Nuno enviou ainda a seguinte dica para o jogo SWIV: para obtermos vidas infinitas, basta durante o jogo carregar na tecla de pausa (H), carregar nas teclas CONTROL, Q, RUN-STOP, C=, e depois disto o «écran» tem que piscar.

Temos agora o Eduardo Araújo, da Rua Rio de Jaca, 775 — Borreles, 4415 Carvalhos, V. N. Gaia, que está interessado em programar no Commodore 64, procurando, particularmente, ajudas para elaborar cenários gráficos no mapa de um jogo e como detectar um movimento no Joystick para podermos controlar os Sprites por Joystick.

De Braga, temos a solicitação do Tiago Rodrigues, que pretende ser contactado por possuidores de um computador portátil Atari Lynx. Além disso, este nosso leitor possui um Timex 2048 a dispensar, pois vai mudar de computador. Podem contactá-lo para Lugar da Pia — Gualtar, 4700 Braga, ou se preferirem, podem-lhe telefonar para o 675844. E vamos terminar com a carta do Rui Filipe Oliveira, da Rua de Silva Brinco, 360 — 4465 S. Mamede Infesta e que possui um Commodore Amiga 500, estando interessado em entrar em contacto com outros possuidores do mesmo computador. Este leitor procura ainda, ajudas para o seguinte lote de programas: Brat, Turrican 2, Shadow of the Beast 2, e Hostages (como meter os agentes na embaixada, depois de estarem pendurados na janela?). E por hoje é tudo, continuem a escrever-nos para «Jornal de Notícias», Rua de Gonçalo Cristóvão — Porto.

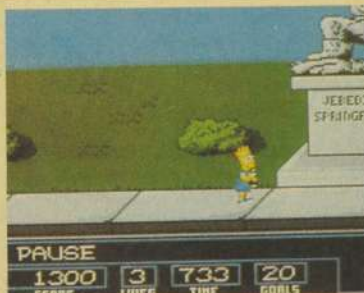
O QUE JÁ SE JOGA...



EXILE

Quando regressarmos de mais uma jornada de exploração no espaço, recebemos uma mensagem a bordo da nossa nave da empresa colonizadora terrestre, informando que um tal de Triax, um cientista genético, escapara do seu exílio e preparava uma ofensiva alienígena contra o nosso planeta. Informados da base do vilão, temos que penetrar no referido esconderijo, correndo todos os riscos inerentes a este género de operações, de modo a capturarmos o terrível Triax e devolvê-lo de novo às mãos da justiça. EXILE é assim um agradável programa que alia a acção com a aventura; no qual para conseguirmos os nossos objectivos temos que ir resolvendo os diversos «puzzles» que Triax colocou deliberadamente no nosso trajecto. A nível técnico, EXILE está simples mas cativante.

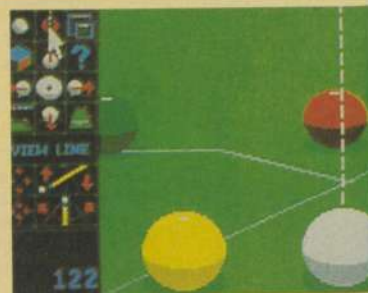
COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: AUDIOGENIC.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM: ATARI: 16.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UM TOQUE DE ORIGINALIDADE!



THE SIMPSONS

E aqui temos a versão para computador das famosas desventuras, dos tão peculiares personagens da série televisiva THE SIMPSONS. Nesta aventura, Bart, o nosso herói, tem que evitar que o nosso planeta seja conquistado por seres alienígenas, que pretendem construir uma super-arma para dominar todos os terrestres. Só Bart consegue ver estes seres através dos seus óculos raio-x e tem como objectivo esconder e destruir as diversas peças que os alienígenas precisam, para construírem a sua arma. Enfim, The Simpsons está muito bem elaborado, com os personagens e cenários no puro estilos dos tão populares desenhos animados e toda a aventura do jogo, embora um pouco difícil, torna-se aprazível de se jogar. Tecnicamente The Simpsons não tem falhas a assinalar!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
PARA OS FÃS DA SÉRIE!



WHIRLWIND SNOOKER

Os apreciadores do tão popular jogo de bilhar, ou se preferirem «snooker», têm nesta versão para os computadores de 16-bits, uma tremenda e espectacular simulação deste tão afamado jogo. Whirlwind Snooker seguindo a linha do anterior clássico 3D Pool, proporciona-nos um nível técnico muito mais apurado, sem comparação a qualquer outro existente para os micro-computadores. O vasto lote de opções, aliado a elementos tais como a animação, os gráficos, a jogabilidade, os efeitos sonoros, fazem com que este Whirlwind Snooker seja tremendamente adictivo e cativante. O realismo, devido às diferentes panorâmicas que podemos obter da mesa de jogo, é de tal maneira espectacular que por vezes temos a sensação de que não estamos a jogar um jogo de computador. Não perca este jogo!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: VIRGEN GAMES.
GÉNERO: SNOOKER.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: A NÃO PERDER, POIS É ESPECTACULAR!!!



**Firmino Joaquim
Coutinho Gomes**
Rua da Saibreira, 210
Vilar do Paraíso
4405 VALADARES

MATCHDAY 2

Mais um? Sim, mais um jogo de futebol e na minha opinião pouco original, pois é muito difícil de conseguir habituar-nos aos controlos. Em Matchday 2, os jogadores movimentam-se muito lentamente e temos a sensação de que falta sempre qualquer coisa na programação. O jogo possui menus bastante completos mas difíceis de lidarmos com eles, fazendo com que o jogo seja fraco no resultado final. Na minha opinião este MATCHDAY 2 deixa muito a desejar e é um jogo exclusivamente para colecionadores.

APRESENTAÇÃO: 16.
GRÁFICOS: 18.
SOM COMMODORE 64K: 17.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: QUE DESILUSÃO!



**Bruno Miguel
Oliveira Rodrigues**
Rua das Escolas,
159-r/c
Oliveira do Douro
4400 V. N. GAIA

STALINGRAD

Este é um jogo onde é preciso um grande estrategista. O cenário do jogo provém da Segunda Guerra Mundial, quando Adolf Hitler e seus nazis, tentam invadir a União Soviética, começando pela cidade de STALINGRAD, no estado da Rússia. O jogo STALINGRAD é mais um jogo de estratégia, onde a acção também é dominante. Em resumo pode-se dizer que este jogo não é mais, nem menos do que um jogo que tenta retratar uma situação histórica, relembrando a época atribulada da Segunda Guerra Mundial.

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 16.
SOM 48K: 17.
MOVIMENTO: 17
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM JOGO «HISTÓRICO»!



O Jogo Pang é muito divertido e inteligente. Sempre já o Jogo:

PANG



LEGENDA
● = RELÓGIO
☛ = PISTOLA
☠ = ANTIMORTE
☛ = LANÇA (DUAS CADA VEZ)
APANHAR ESTES OBJECTOS

OBJECTIVO
REBENTAR AS BOLAS E APANHAR OS OBJECTOS



POK: CRISTIANO MARCOS CORREIA GONÇALVES.

JOGOS DE TOPO

A C Ç Ã O

- 1 - TOKI
- 2 - SHADOW DANCER
- 3 - LEMMINGS
- 4 - CHUCK ROCK
- 5 - PREHISTORIK

A V E N T U R A

- 1 - CHAOS STRIKES BACK
- 2 - SECRET MONKEY ISLAND
- 3 - ELVIRA
- 4 - POWERMONGER
- 5 - OPERATION STEALTH

L E I T O R E S

- 1 - PREHISTORIK
- 2 - TOKI
- 3 - LEMMINGS
- 4 - LOTUS CHALLENGE
- 5 - SWIV