



CUIDADO COM OS TRABALHOS ESCRITOS À MÃO...

Por JOÃO CRUZ

Cá estamos de novo e para salientar, desde já, que recebemos bastantes trabalhos vossos, o que nos agrada imenso. Isso significa a adesão gratificante a esta nossa iniciativa... Contamos com vocês, para que participem sempre!

Novas caras vão aparecendo na rubrica JUÍZES NACIONAIS e já todos sabem como participar...

Vamos agora tentar responder a alguns de vocês (pena é que não seja possível responder a todos nem publicar todos os trabalhos).

Assim, antes de mais nada, queria chamar a atenção para alguns aspectos importantes e que devem ser tomados em consideração aquando do envio de futuros trabalhos... Muitos enviaram programas (em Basic e C/M) escritos à mão! Ora, nós não temos tempo nem possibilidades de passar esses programas de novo e, portanto, devem enviar as rotinas dos programas passadas por uma impressora, caso não tenham peçam a um amigo, pois só publicaremos as rotinas que vierem pas-

sadas por uma impressora; mesmo porque, foi muito difícil conseguir entender a letra de alguns. Já sabem, só rotinas passadas por impressora.

Quanto aos POKES & DICAS, podem enviá-los mesmo escritos à mão, mas em letra maiúscula! Escusado será dizer que, não aceitamos fotocópias de mapas, dicas... de outras revistas. Ao menos, dêem-se ao trabalho de acrescentar desenhos, cores e dicas da vossa autoria. Entendido? Entretanto, quero desde já agradecer os elogios feitos a esta secção. E quanto a ampliarmos este espaço, não depende de mim, mas sim da própria estrutura do suplemento de domingo.

Nas vossas cartas e junto aos trabalhos, enviem também a lista de 10 jogos da vossa preferência, para o TOP DOS LEITORES.

Alguns leitores enviaram-nos só os textos para a rubrica JUÍZES NACIONAIS, faltando a foto. Nestes casos colocaremos uma imagem simbólica, à nossa escolha. Por isso não se esqueçam, de junto com os textos, enviarem uma foto tipo passe.

Respondendo agora a alguns de vocês, em particular a HÉLDER PEIXOTO (do Porto), a JORGE MANUEL NEVES COELHO (de Gondomar) e a M. FERNANDO ALVES (do Porto) e a todos aqueles que ainda não sabem introduzir POKES: Em vez de fazer «LOAD», façam «MERGE». Aparecendo o OK, carreguem no ENTER e a listagem surgirá de uma das maneiras:

1.º Listagem sem protecção — Procurem o RANDOMIZE ou o PRINTUSR e coloquem o(s) Poke(s) antes dele e depois RUN ENTER e deixam correr o resto do programa; 2.º Listagem impenetrável — Façam Poke 23756.1 e coloquem o Poke como no primeiro caso.

Espero que tenham entendido! Escrevam para:

MICROMANIA
«JORNAL DE NOTÍCIAS»
RUA DE GONÇALO CRISTÓVÃO
PORTO

JUÍZES NACIONAIS



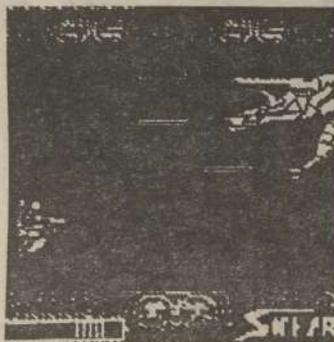
Rui Lopes Cunha
Rua das Oliveiras, 128
Guelfães - 4470 Mala

F. M. BASKET MASTER

FERNANDO MARTIN, BASKET MASTER é um espectacular jogo de basquetebol, como o nome já o indica e em minha opinião é o melhor que se fez até agora, para o Spectrum. Embora seja um pouco difícil de ganhar ao computador, é bastante divertido jogar com um amigo. Os gráficos deste jogo são sem dúvida espectaculares, principalmente se você faz um «afundo», pois ser-lhe-á dada a repelição do seu ponto, em câmara-lenta. Este jogo possui também um bom som e bom movimento e tem a particularidade de jogarem, não uma equipa completa, mas apenas um jogador de cada lado. É um jogo sem dúvida a comprar!

APRESENTAÇÃO: 18
GRÁFICOS: 18
SOM: 16
MOVIMENTO: 18
ORIGINALIDADE: 18
ADICTIVIDADE: 17
TOTAL: 18
OPINIÃO: MUITO BOM!

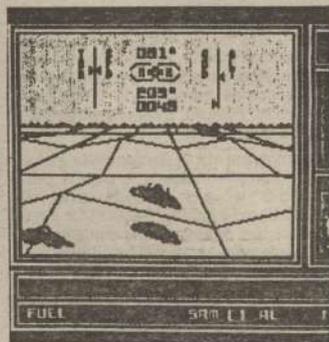
O QUE JÁ SE JOGA...



SIDE ARMS

Mais uma conversão de um dos jogos de máquina para os micro-computadores. Trata-se de SIDE ARMS, um jogo futurista em que tomamos controlo de um «robot» superarmado e causando lotes de destruições, em toda a galáxia. Voando da esquerda para a direita e fazendo uso de múltiplas armas, temos de abrir caminho por entre hordas hostis de naves alienígenas. Recolhendo pontos essenciais, teremos acesso a novas armas aumentando o nosso poder de fogo e maiores probabilidades de ter sucesso nesta missão. Gráficamente excelente e com razoável movimento, SIDE ARMS, é acção a valer!

GÉNERO: ACÇÃO
APRESENTAÇÃO: 14
TECLAS: Z, X, M, K, ENTER, CAPS SHIFT
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
GRÁFICOS: 16
SOM: 13
USO DA COR: 14
MOVIMENTOS: 15
ADICTIVIDADE: 16
TOTAL: 17
OPINIÃO: BOM



ATF

Realmente, simuladores geralmente não são um forte foco de atracção nos video-jogos. Mas com ATF, ou se preferirem, ADVANCED TACTICAL FIGHTER, as coisas são bem diferentes. Com uma grande sensação de movimento e com um som espectacular a nível do Spectrum 128 K, ATF é um simulador a fugir para os jogos de pura acção. Com alto nível de destruição e alvos móveis, durante todo o jogo, enfrentamo-nos com uma sensacional «tecnologia» futurista bem elaborada. Dispondo de menus táticos, podemos controlar desde o armamento a planos de ataque. Estamos na presença de um bom programa!

GÉNERO: ACÇÃO
APRESENTAÇÃO: 15
TECLAS: Q+TECLAS DO CURSOR
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
GRÁFICOS: 16
SOM: 128 K: 18
USO DA COR: 14
MOVIMENTOS: 15
ADICTIVIDADE: 15
TOTAL: 16
OPINIÃO: BOM



REX HARD

São alguns os velhos manuscritos e textos da época dos descobrimentos e conquistas coloniais. Com este jogo poderemos também viajar no tempo até essas épocas remotas e disfrutar de várias aventuras. REX HARD é mais um video-jogo espanhol, lançado por MISTER CHIP. Controlando o nosso herói através da Amazônia peruana, temos de abrir caminho até ao templo de Tzchalt, lugar onde segundo um velho texto se encontra um verdadeiro tesouro. Apesar de possuir uns gráficos razoáveis, REX HARD possui movimentos de animação muito fracos. Podia estar muito melhor elaborado, é uma pena!

GÉNERO: ACÇÃO
APRESENTAÇÃO: 12
TECLAS: ENTER, K, O, L, SYMB SHIFT
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
GRÁFICOS: 12
SOM: 11
USO DA COR: 11
MOVIMENTOS: 7
ADICTIVIDADE: 7
TOTAL: 8
OPINIÃO: FRACO



Luis Pedro Alvim
Rua D. Frei Rodrigo da Cunha, 175
4.º Esq. - 4465 S. Mamede Infesta

MILK RACE

Um jogo muito divertido e com gráficos muito originais, é MILK RACE. Você é um ciclista que tem que conseguir dar a volta à Inglaterra em bicicleta. Tem ao seu dispor 12 velocidades diferentes. O jogo consiste em apanhar todas as garrafas de leite, que encontrar pelo seu caminho, pois estas dar-lhe-ão energia para poder continuar em prova. O jogo tem cor muito bem definida e o movimento é excepcional; e, atenção, quando estiver em primeiro lugar... o seu carro de apoio (?), vai fazer tudo para o atrapalhar. Sem margem para dúvidas, o melhor jogo no género desta modalidade.

APRESENTAÇÃO: 16
GRÁFICOS: 18
SOM: 14
MOVIMENTO: 19
ORIGINALIDADE: 20
ADICTIVIDADE: 19
TOTAL: 17
OPINIÃO: BOM

OS JOGOS DE TOPO

JN - ACÇÃO

- 1.º ARKANOID II-REVENGE OF DOH
- 2.º IKARI WARRIORS
- 3.º TETRIS
- 4.º STARDUST
- 5.º RASTAN SAGA
- 6.º ROLLING THUNDER
- 7.º SIDE ARMS
- 8.º FLYING SHARK
- 9.º PREDATOR
- 10.º RAMPAGE

JN - AVENTURA

- 1.º MEGACORP
- 2.º ARQUIMEDES XXI
- 3.º RIGEL'S REVENGE
- 4.º THE BIG SLEAZE
- 5.º DON QUIJOTE
- 6.º JACK THE RIPPER
- 7.º AFTERSHOCK
- 8.º VULCAN
- 9.º REBEL PLANET
- 10.º DRÁCULA

PARTICIPAÇÃO

- 1.º PAULO SÉRGIO MOURA
- 2.º CARLOS NUNES
- 3.º FRANCISCO CRUZ
- 4.º ANTÓNIO RODRIGUES
- 5.º LUÍS PEDRO MELO ALVIM
- 6.º RUI MIGUEL LOPES CUNHA
- 7.º M. FERNANDO ALVES
- 8.º CARLOS MANUEL
- 9.º RUI JOSE DA SILVA BARRADAS
- 10.º RUI PEDRO DE SOUSA FARIA

LEITORES

- 1.º MATCHDAY II
- 2.º OUT-RUN
- 3.º SUPER HANG-ON
- 4.º 720
- 5.º PLATOON
- 6.º RENEGADE
- 7.º CALIFÓRNIA GAMES
- 8.º GRYZOR
- 9.º COMBAT SCHOOL
- 10.º FLYING SHARK

O MICROTEMA DA SEMANA

ZONA DE ACÇÃO PARA TODOS!

Conforme já referi, muitos trabalhos têm chegado às minhas mãos e continuam a chegar. Entre eles está a colaboração de PAULO SÉRGIO MOURA e ARSENIO LUÍS, ambos de RESENDE. O Paulo tem muito jeito para o desenho, como podem apreciar pela tira de BD que nos enviou, e quanto ao mapa de GREAT ESCAPE, enviado pelos dois, fica a aguardar espaço. De acordo? Eis alguns dos Pokes que nos enviaram: ARKANOID, Poke 33702, 0; ARMY MOVES, Poke 54597, 0 e 53772, 0; DAN DARE, Poke 23974, 168; EXOLON, Poke 38221, 0; ENDURO RACER, Poke 43542, 0 e 43643, 0; GHOST'S N'GOBLINS, Poke 33352, 201... e ficamos por aqui!

Convém referir que o PAULO comanda o TOP PARTICIPAÇÃO, pela excelente tira de BD do OUT-RUN.

Temos também o RUI MIGUEL LOPES CUNHA, que também enviou uma tira de BD, além das seguintes dicas: No GARFIELD, ir para a direita até que se caia no buraco. Ir para o lado direito da arca e dar pontapé, rapidamente apanhe as chaves, antes que o rato as coma. Ir para o parque e deixar cair as chaves. Ir até ao barraco e apanhar espada. Ir até à loja de «hardware» e usar a espada, aí apanhando a moeda. Ir até à loja de comida natural, deixar cair moeda e algumas sementes vão aparecer. Apanhe-as! Ir ao parque e deixar cair as sementes, apanhe as chaves. Depois saltar para a ave. Na sala onde a ave nos deixou, subir e depois ir para a direita, para encontrar a ARLENE. Final do jogo! Em SPIRITS, diz ainda

o RUI, que para atingir o final do jogo, temos que começar por procurar a sala que aparece na parte inferior do ecrã.

Uma vez lá, aproximar da bola de cristal e carregar no CAPS/SHIFT e ficamos na posse da mesma. Depois disto, premindo a tecla 1, aparecerá na parte inferior do ecrã uma outra sala, com outro objecto e proceder da mesma maneira que na primeira vez. Sempre assim até à tecla 4. Quando aparecer um sapo, um soldado, uma pomba, devemos segui-los...

O RUI MIGUEL é da MAIA e enviou também alguns Pokes: 720, Poke 41918, 0; ATV SIMULATOR, Poke 60250, 0; DUSTIN, Poke 52904, 0; FREDDY HARDEST, Poke 63396, 18 e 63792, 18; HYSTERIA, Poke 445 88, 201...

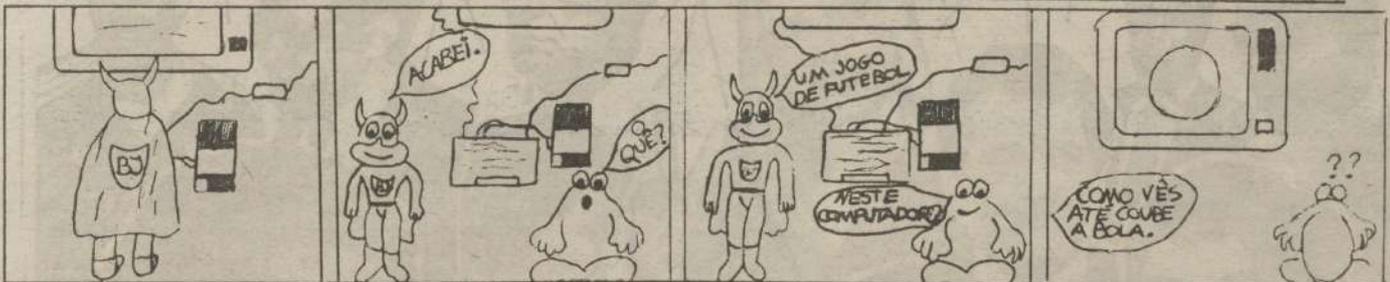
O LUÍS PEDRO MELO ALVIM, de 14 anos, de S. MAMEDE DE INFESTA, LEÇA DO BALIO, enviou-nos também BD e algo mais...

Quanto ao mapa de WIZBALL que enviaste fica a aguardar, tal como os Pokes. O Luís também participou nos JUIZES NACIONAIS e responde ao FRANCISCO CRUZ, dizendo que, em PLATOON, antes de se entrar na cabana do alçapão, a cabana anterior tem um mapa a apanhar.

Passa a cabana do alçapão e entra na seguinte e encontrarás a lanterna. Este leitor pede ajudas para HEAD OVER HELLS, TARZAN, LIVINGSTONE, ROAD RUNNER, MOVIE... Escrevam-lhe para: R. D. Frei RODRIGO CUNHA, 175-4.º ESQ. — 4465 S. MAMEDE INFESTA. Continuem a participar...



OUT-RUN : POR PAULO SÉRGIO PINTO MOURA - RESENDE



BOMB JACK + THE TRAP DOOR : POR RUI MIGUEL CUNHA - MAIA



GALACTIC GAMES + 720 : POR LUÍS PEDRO ALVIM-LEÇA DO BALIO