



TODOS MERECEM A MAIOR ATENÇÃO

Imensas cartas com trabalhos vossos estão a chegar às nossas mãos todas as semanas, cada vez com trabalhos de maior qualidade, o que nos satisfaz imenso!

Muitas perguntas e dúvidas têm ainda muitos leitores, no que diz respeito a esta rubrica, mas tentarei esclarecer, para futuro entendimento de todos...

É claro que todas as cartas que me chegam às mãos são lidas e se possível, posteriormente publicadas, pois todos merecem atenção!

É claro que muitos vão ficar admirados de verem os vossos trabalhos publicados, algumas semanas depois de os terem enviado. Mas, isso vai-se tornar usual nesta secção, pois como já referi, este suplemento é feito à parte do jornal e com bastante mais antecedência. Além disso, o espaço desta secção não permite uma resposta rápida a todos os leitores que nela participam e por isso, ficarei a aguardar resposta.

Muitos dos mapas, pokes, dicas, que recebi são repetidos, o que me leva a fazer uma selecção dos melhores trabalhos e a excluir os outros para uma próxima oportunidade.

Há ainda que lembrar aos nossos leitores que os trabalhos que não forem publicados/respondidos, ficam em arquivo, aguardando resposta, caso sejam merecedores disso. Entendem?

Uma das soluções para verem os vossos trabalhos publicados, será o de participarem em ambos os microtemas da semana, dedicados como sabem, aos jogos de aventura e de acção, alternadamente. Atenção...

Muitos ainda confundem os jogos de acção, com os de aventura.

Os jogos de aventura, estão unicamente relacionados com as aventuras gráficas e de texto, e ainda, com os jogos de estratégia. Sobretudo o que vos peço é que tenham paciência, pois com duas páginas, não podemos fazer «milagres»! Espero que depois destes esclarecimentos, as vossas dúvidas se tenham dissipado, no que diz respeito ao atraso às respostas das vossas cartas!

Ah, ainda outra coisa... Para a rubrica **Juízes nacionais**, devem enviar agora, pelo menos dois textos e indicar as vossas pontuações aos «itens» referidos nos textos, que podem ver nessa mesma rubrica.

Por **JOÃO CRUZ**

Enviem também os vossos dez programas favoritos, para o TOP dos LEITORES.

Para a semana serão atribuídos prémios aos três leitores que se destacaram mais, dos trabalhos já apreciados... Repito: dos trabalhos já apreciados? É claro, que os **Juízes nacionais** recebem também uma lembrança...

Respondendo agora a dois leitores que nos escreveram (ambos de 17 anos) de Calvelhe, Labruge, Vila do Conde, que nos pedem para indicarmos se os jogos em análise são ou não, compatíveis com os TIMEX 2048, 2068... Caros amigos, não dispomos de nenhuma versão dos computadores que referem, para fazer essa análise; no entanto, deixem-me dizer-lhes que depende das versões dos jogos e não dos computadores, a compatibilidade! Falo por experiência própria, pois possuo versões do URIDIUM, ARKANOID I compatíveis com os computadores que referem... e de certeza que outros leitores, possuem versões de outros jogos que indicam, também compatíveis... Escrevam sempre para Micromania — Jornal de Notícias — R. Gonçalo Cristóvão — Porto.

JUÍZES NACIONAIS



IVO MANUEL R. CRUZ
RUA ANTÓNIO GRAÇA, 138-1.º
4490 PÓVOA DE VARZIM

ZYNAPS

Fugindo à regra, ZYNAPS, não foi mais uma conversão de uma máquina, mas sim baseado numa ideia totalmente revolucionária, proporcionando-nos agradáveis momentos de diversão. Falando dos gráficos, são originais e bem elaborados, acompanhados de um bem concebido movimento. ZYNAPS é um dos jogos com grau de dificuldade extremamente elevado, mas vai desaparecendo ao longo de bastante prática. Em respeito às qualidades sonoras, este jogo não nos traz nada de novo, embora em certos momentos nos ofereça uns efeitos razoáveis para o computador em questão (Spectrum). Enfim, ZYNAPS é um dos tais jogos que só com «vidas infinitas» nos dá a possibilidade de o concluir. É um jogo agradável!

APRESENTAÇÃO: 16
GRÁFICOS: 17
SOM: 13
MOVIMENTO: 17
ORIGINALIDADE: 16
ADICTIVIDADE: 15
TOTAL: 17
OPINIÃO: AGRADÁVEL DE JOGARI



ALBINO M. S. SILVEIRA
CALVELHE-LABRUGE
4480 VILA DO CONDE

RENEGADE

Uma excelente conversão da não menos excelente máquina de arcade da TAITO, por «mão» de uma empresa que já nos deu provas da qualidade nas suas conversões — IMAGINE (quem não se lembra de GREEN BERET). Em RENEGADE, a existência de apenas quatro fases por nível, não diminui de forma alguma a atracção deste jogo, cujo objectivo é o de salvar a namorada do herói, prisioneira das garras de um perigoso «gang» de rua. O controlo dos golpes e movimentos pelo teclado é dos melhores que temos visto em jogos de combate. Uma palavra para o cenário gráfico, muito bem construído, que nos remete para a atmosfera de filmes como «A ESTRADA DE FOGO», ou «OS MARGINAIS». RENEGADE torna-se adictivo e divertido...

APRESENTAÇÃO: 15
GRÁFICOS: 17
SOM: 16
MOVIMENTO: 18
ORIGINALIDADE: 17
ADICTIVIDADE: 18
TOTAL: 18
OPINIÃO: DIVERSÃO GARANTIDA!

O QUE JÁ SE JOGA...



TARGET RENEGADE

RENEGADE está de volta! Mais espectacular, mais emocionante, mais adictivo! Depois do trágico desaparecimento de MATT enquanto fazia investigações no submundo, o seu irmão resolve vingá-lo, enfrentando assim o poderoso GANG do MR. BIG! Assim reza a história deste TARGET RENEGADE, ou se preferirem, RENEGADE II. Este jogo repleto de acção é soberbo e com aspectos muito inovadores em relação ao seu antecessor. Em TARGET RENEGADE podemos iniciar a nossa aventura com, ou sem ajuda de um amigo, mas com o dobro de inimigos! Novos golpes, usar armas e bastantes mais personagens fazem deste jogo um clássico no espaço reservado aos melhores jogos para o Spectrum!

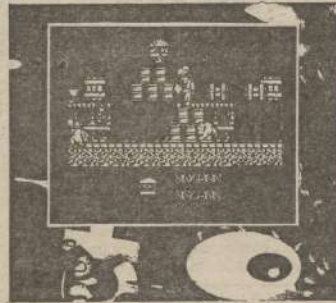
GÉNERO: ACÇÃO.
APRESENTAÇÃO: 16.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
GRÁFICOS: 18.
SOM NO 128 K: 19.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTOS: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: MUITO BOM.



STREET HASSLE

Quem gosta de jogos, tipo RENEGADE, vai adorar este STREET HASSLE! Controlamos um marujo com uma musculatura «à la SCHWARZENEGGER» e que tem como prato forte, um aperitivo de dar cacetada nos da terceira idade e como almoço esmagar gorilas! Pois é, STREET HASSLE é um jogo bastante bem humorado e recheado de bastante acção. O jogo é bastante adictivo e que, de nível para nível, nos dá uma visão bastante satírica de um herói fora do comum, que tanto pode dar cacetada nos velhinhos como, de um momento para o outro, estar a fazer «festinhas» na barriga de um cão! Com gráficos razoáveis, movimentos humorísticos e bem elaborados, é assim STREET HASSLE!

GÉNERO: ACÇÃO.
APRESENTAÇÃO: 15.
TECLAS: Q, Z, I, P, M, L.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
GRÁFICOS: 17.
SOM: 16.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTOS: 17.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: BOM!



WHOPPER CHASE

No ano 2025, o desenvolvimento tecnológico das indústrias de «hamburguers» é tal que os clientes não necessitam de ir buscar os «hamburguers», pois estes deslocam-se ao seu destino. É claro que, no caminho, estes sofrem bastantes atentados de modo a não conseguirem chegar ao seu destino! É assim a imaginada história da acção deste jogo, no qual somos um «hamburger» que tem como objectivo conseguir chegar a um dos clientes, para verificar a nossa qualidade de apetitosa refeição! É mais um programa espanhol e com resultados positivos, quer a nível de gráficos, quer a nível de movimentos. No entanto, peca pela sua simplicidade e dificuldade excessiva.

GÉNERO: ACÇÃO.
APRESENTAÇÃO: 15.
TECLAS: Q, A, O, P, M.
JOYSTICKS: KEMPSTON.
GRÁFICOS: 16.
SOM: 15.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTOS: 15.
ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 14.
OPINIÃO: RAZOÁVEL!

JN - ACÇÃO

- 1.° TARGET RENEGADE
- 2.° BATTLESHIPS
- 3.° IKARI WARRIORS
- 4.° KARNOV
- 5.° CYBERNOID
- 6.° STREET HASSLE
- 7.° FRIGHTMARE
- 8.° ARKANOID II-REVENGE OF DOH
- 9.° MASK III
- 10.° PEOPLE FROM SIRIUS

JN - AVENTURA

- 1.° RIGEL'S REVENGE
- 2.° JACK THE RIPPER
- 3.° MEGACORP
- 4.° THE BIG SLEAZE
- 5.° ARQUIMEDES XXI
- 6.° DON QUIJOTE
- 7.° REBEL PLANET
- 8.° AFTERSHOCK
- 9.° DRÁCULA
- 10.° 24 HORAS!

PARTICIPAÇÃO

- 1.° RODOLFO MANUEL CARDOSO
- 2.° IVO CRUZ
- 3.° ANTÓNIO MANUEL FONTINHA
- 4.° PAULO MIGUEL SÁ MARQUES
- 5.° NUNO OLIVEIRA SILVA
- 6.° MANUEL FERNANDO ALVES
- 7.° RUI MIGUEL ROCHA MELO
- 8.° JOÃO LUÍS FERREIRA
- 9.° JORGE MIGUEL ESTEVES
- 10.° SÓNIA CRISTINA MENDES

LEITORES

- 1.° MATCHDAY II
- 2.° COMBAT SCHOOL
- 3.° RENEGADE
- 4.° PLATOON
- 5.° ARKANOID II-REVENGE OF DOH
- 6.° OUT-RUN
- 7.° FLYING SHARK
- 8.° SUPER HANG-ON
- 9.° ACTION FORCE
- 10.° 720

O MICROTEMA DA SEMANA

FORÇA AVENTUREIROS!

Este microtema, o da aventura, tem menos adesão por parte dos leitores do que a zona de acção! É um facto, mas existem muitos aventureiros que ainda não se aperceberam que, quinzenalmente, têm aqui um espaço que lhes está reservado... Força aventureiros; participem!

Esta semana temos o trabalho de um grupo que já foi aqui apresentado. Estamos a falar do Clube JOVIT (é caso para dizer: «JÁ VI-TE EM QUALQUER LADO!»)...

Bom, estes leitores enviaram-nos uma rotina de um jogo bem conhecido de alguns de vocês! Trata-se do famoso MASTERMIND.

Este programa simula de um modo simples um jogo conhecido e que se ba-

seia no seguinte: um jogador introduz uma combinação de 4 a 6 cores disponíveis, teclando o número correspondente no teclado (isto sem o outro jogador ver). Este em seguida, num número limitado de tentativas (que varia com o nível escolhido), tentará adivinhar a combinação de cores anteriormente introduzida pelo adversário. Para o ajudar ser-lhe-á dada uma informação em marcadores pretos (n.º de peças de cor e posição certas) e marcadores brancos (n.º de peças de cor certa e posição errada). A partir daqui o jogador tentará uma nova combinação. É aconselhável jogar este jogo a cores! E pronto, foi a colaboração deste clube da FIGUEIRA DA FOZ...

Temos também a colaboração de Pedro Lourenço Branco da Silva, do Porto,

que também não é a primeira vez que participa! O Pedro enviou-nos estas dicas: RED MOON-examinar OYSTER para obter FUNGUS TREASURE; Tocar a DULCIMER para entreter BOSTOG; Usar as GLOVES para apanhar a espada; Comer o MUSHROOM para entrar na TINY DOOR; Dar ao KELF uma garrafa de água; Usar os BRACERS para poder carregar mais objectos; OBIS abre o sarcófago; OLLABIN reduz a múmia a pó; RUB OUT a linha vermelha do quadrado vermelho, para não a atravessar; Usar os WELLES para entrar no quarto de metal. Diz ainda o Pedro: em NEVER ENDING STORY-certifiquem-se de que possuem o GLOWGLOBE antes de irem para EAST da igreja. Para entrar na torre têm de UNLOCK THE DOOR quando tiverem a

GOLDEN KEY, depois vai-se para EAST. Para entrar na EMPRESS QUARTERS, têm de dizer PLEASE. O Pedro enviou ainda a solução de SIDNEY AFFAIR, que fica a aguardar espaço para ser publicada...

Para finalizar, por hoje, deixo-vos com dicas de Nuno Miguel Leitão, da Amadora, para o DRÁCULA (a aventura, é claro): Take notes, Exam desk; Take key; W; W; Exam chair; Take coat; E; S; E; E; Exam Coat; Exam pockets; N; Buy newspaper; Read newspaper; Open newspaper; Read page 2 (para descobrir o nome da empresa, Messrs Hawkins); E; N; W; Exam room...

E pronto, por hoje é tudo! Continuem a participar...

```

5 CLS PRINT
      =MASTER MIND=
-----
100 INPUT Nivel de jogo
110 DIM a(4)
120 PRINT "Combinacao de cores"
130 PRINT "-----"
140 PRINT "1-2-3-4-5-6-7-8-9-0"
150 FOR j=1 TO 4
160 PRINT AT 20,0;"Numero incor"
170 PRINT AT 20,0;"Numero repet"
180 GO TO 210
190 FOR j=1 TO 4
200 IF r(i)=r(j) THEN GO TO 260
210 NEXT j
220 PRINT INK p(i) AT 3,3+i-1
230 NEXT i
240 FORSE 80
250 CLS REM Inicializacao ecr
260 PRINT "E...1..2..3..4...."
270 PRINT "-----"
280 REM Inicializacao variaveis
290 LET e=1 LET p=3
300 REM Inicio do ensaio
310 PRINT AT p,0;
320 PRINT AT p,0;e
330 REM Entrada de dados
340 FOR i=1 TO 4
350 INPUT a(i) PRINT AT 20,0

```

```

730 IF a(i)≠0 THEN GO TO 800
740 IF 0<a(i) AND a(i)<7 THEN G
750 PRINT AT 20,0;"Numero incor"
760 GO TO 720
770 PRINT INK a(i) AT p,3+i-1
780 NEXT i
800 REM Calculo de marcadores
810 LET b=0 LET n=0
820 FOR i=1 TO 4
830 FOR j=1 TO 4
840 IF r(i)≠a(j) THEN GO TO 89
850 IF i<j THEN GO TO 880
860 LET n=n+1
870 GO TO 890
880 LET b=b+1
890 NEXT j
900 NEXT i
910 PRINT AT p,18;n;" "b
1000 LET e=e+1 LET p=p+1
1010 IF e<8 AND n<4 THEN GO TO 8
1100 REM Finalizacao do jogo
1110 IF n=4 THEN GO TO 1200
1120 PRINT AT p,1;"Lamento,perde
1130 GO TO 2000
1200 PRINT AT p,1;"Parabens,ganh
1210 INPUT "Quer jogar outra vez
1220 IF a#<>"n" THEN GO TO 10
1230 STOP
1240 REM Graficos
1250 POKE USR "A"+0,BIN 111 1111
1260 POKE USR "A"+1,BIN 100 00001
1270 POKE USR "A"+2,BIN 100 00001
1280 POKE USR "A"+3,BIN 100 00001
1290 POKE USR "A"+4,BIN 100 00001
1300 POKE USR "A"+5,BIN 100 00001
1310 POKE USR "A"+6,BIN 100 00001
1320 POKE USR "A"+7,BIN 111 1111
1330 POKE USR "B"+0,BIN 000 0000
1340 POKE USR "B"+1,BIN 011 11110
1350 POKE USR "B"+2,BIN 011 11110
1360 POKE USR "B"+3,BIN 011 11110
1370 POKE USR "B"+4,BIN 011 11110
1380 POKE USR "B"+5,BIN 011 11110
1390 POKE USR "B"+6,BIN 011 11110
1400 POKE USR "B"+7,BIN 000 00000
1410 RETURN

```