



MAIS TRABALHOS

Por JOÃO CRUZ

Conforme tinha prometido, foram levadas a cabo algumas medidas na estética da secção. Assim, agora os leitores dispõem de um espaço mais amplo para verem publicados os seus trabalhos. Algo teve que modificar para que tal acontecesse e modificou mesmo! Agora, os jogos de topo passam a apresentar apenas os cinco melhores programas e o TOP PARTICIPAÇÃO é suprimido, para não desencorajar ninguém e ao mesmo tempo manter na expectativa os vencedores. Mas, no final de cada mês, serão anunciados os vencedores conforme temos vindo a fazer até aqui.

Uma nova secção surge nesta rubrica e que tem o nome de MICROCLUBE e que vem substituir a do MICROTEMA DA SEMANA, que alternava quinzenalmente entre os temas ZONA DE ACÇÃO e CLUBE DE AVENTURA. Estes dois temas fo-

ram mesclados e agora a rubrica MICROCLUBE abrange os dois temas, satisfazendo os pedidos de muitos leitores. Esperemos que estas modificações vos agradem e fico à espera de mais opiniões, está bem? Continuem a participar e façam desta MICROMANIA a vossa secção!

Continuam aqui imensos trabalhos à espera de serem publicados e que já têm algum tempo, mas que não serão esquecidos e quando a oportunidade bater à porta, serão atendidos e publicados. Continuem a enviar junto com cada carta vossa os melhores jogos da vossa preferência; agora bastam os cinco melhores.

A rubrica JUIZES NACIONAIS também espera pela vossa participação e já sabem como colaborar. Vários leitores já me inquiriram, para o facto de poderem enviar, em vez de uma foto de passe, um

emblem do clube a que estão associados pelos micros, ou uma fotografia de um herói... Podem enviar emblemas ou fotos de heróis, mas têm que ser do tamanho da foto de passe e lembrem-se que as pontuações às críticas dos jogos que fizeram têm de ser atribuídas aos «itens» referidos nos textos, que temos vindo a publicar até hoje. Melhor dizendo, depois de feito o texto (de pelo menos 20 linhas), devem atribuir pontuações na escala de zero a 20 aos seguintes «itens»: APRESENTAÇÃO, GRÁFICOS, SOM, MOVIMENTO, ORIGINALIDADE, ADICTIVIDADE, TOTAL, e dar duas palavritas para a opinião. Escrevam para:

«Jornal de Notícias»
MICROMANIA
Rua de Gonçalo Cristóvão — Porto

JUIZES NACIONAIS



PAULO MIGUEL SÁ MARQUES COSTA
RUA DE S. ROQUE DA LAMEIRA, 2420
4300 PORTO

FREDDY HARDEST

Uma autêntica micro-aventura com o Freddy que se encontra num planeta desconhecido. O jogo está dividido em duas partes distintas, em que a 1.ª se desenrola numa superfície lunar e temos de destruir os seres que vão aparecendo pelo caminho; estes seres são muito originais. Para os matar temos uma arma laser. Esta 1.ª fase de FREDDY HARDEST termina quando chegarmos a um alçapão de uma base e em seguida temos acesso ao código que nos permite jogar a 2.ª parte. Nesta, o Freddy encontra-se dentro da base do inimigo e o seu objectivo é conseguir encontrar energia necessária para poder pôr em funcionamento uma nave que se encontra na parte inferior da base, mas cuidado com os inimigos!

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 18.
SOM: 16.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: EXCELENTE.



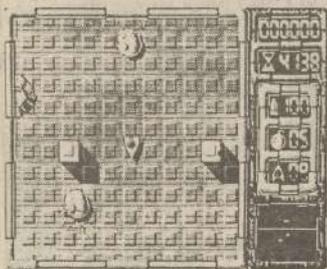
JOÃO LUÍS PORTELA FERREIRA
RUA SANTOS MINHO, 9-3.
4490 PÓVOA DE VARZIM

COMMANDO

Este é um dos mais conhecidos jogos da ELITE. Como objectivo principal temos de destruir, com balas (munições), ou com bombas (granadas), os guerreiros inimigos também armados com armamento semelhante. Em COMMANDO, temos de passar por vários quadros, sempre muito mais difíceis à medida que avançamos. No fim de cada quadro, temos de pa'Ssar por um portão, de onde saem vários homens bastante bem armados! De dez em dez mil pontos, adquire-se uma vida extra e as bombas podem ser recolhidas, apanhando certas caixas. Em alguns quadros aparecem inimigos em motas e guerreiros (soldados) a saírem de camiões... Tudo isto junto torna COMMANDO um jogo bastante difícil de acabar (completar a missão), pois é bastante longo. É um jogo espectacular, emotivo e movimentado.

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 15.
SOM: 17.
ORIGINALIDADE: 16
ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: BOM!

O QUE JÁ SE JOGA...



AFTEROIDS

Os programas espanhóis voltam de novo a ribalta. Trata-se desta vez de AFTEROIDS, um lançamento da companhia MADE IN SPAIN, que nos trouxe já outros êxitos tais como SIR FRED e EL MISTÉRIO DEL NILO. Desta vez trata-se de mais um jogo de navas e combates sobre superfícies metálicas, enfrentando diversos seres e objectos. AFTEROIDS é uma versão modernizada do legendário ASTEROIDS (que não é muito conhecido entre nós) e o seu estilo de jogo e concepção gráfica está um pouco baseada em URIDIUM (que todos conhecem). A dificuldade deste jogo reside no controlo da nave, que é bastante difícil. Enfim, AFTEROIDS é mais um bom programa e que de certeza vos cativará.

EDITOR: MADEINSPAIN. GÉNERO: ACÇÃO. APRESENTAÇÃO: 15. TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS. JOYSTICKS: SINCLAIR KEMPSTON. GRÁFICOS: 16. SOM: 14. USO DA COR: 15. MOVIMENTOS: 13. ADICTIVIDADE: 15. TOTAL: 15. OPINIÃO: BOM!



GUNBOAT

Subindo rio acima numa lancha rápida de combate e abatendo todo o género de artilharia, bases e tudo o que se move nas margens, é o objectivo deste GUNBOAT. Com um grau de dificuldade elevado, quer enfrentando os obstáculos, quer controlando o barco, GUNBOAT torna-se agradável de se jogar na medida em que existe o desejo de sempre se avançar cada vez mais no jogo. O armamento disponível é limitado mas variado e dispomos desde tiros de canhão a mísseis teleguiados, torpedos, cargas explosivas de profundidade (para os submarinos)... Dispondo de gráficos aceitáveis e cores limitadas, GUNBOAT é um jogo razoável e que pode cativar alguns usuários do Spectrum!

EDITOR: PLAYERS. GÉNERO: ACÇÃO. APRESENTAÇÃO: 12. TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS. JOYSTICKS: SINCLAIR KEMPSTON. GRÁFICOS: 14. SOM: 13. USO DA COR: 12. MOVIMENTOS: 13. ADICTIVIDADE: 14. TOTAL: 14. OPINIÃO: RAZOÁVEL!



24 HORAS!

Trata-se de uma aventura gráfica portuguesa, lançada pelo CNA (CLUBE NACIONAL DE AVENTURA) e de quem já fizemos referência aqui nesta secção. O herói desta aventura é o conhecido Dempsey, da famosa série britânica DEMPSEY & MAKEPEACE. O objectivo do nosso herói é resgatar Makepeace das poderosas «garras» de um grupo de traficantes e a tarefa não é nada fácil para Dempsey. A aventura em si está muito bem elaborada e foi escrita com a ajuda do THE QUILL. Com certos toques de humor para compensar a busca fatigante pela bela companheira do «herói», 24 HORAS! é uma aventura que nos leva a esperar por mais iniciativas nacionais do género. Só é pena não possuir gráficos!

AUTOR: NUNO LEITÃO. GÉNERO: AVENTURA. APRESENTAÇÃO: 14. GRÁFICOS: NÃO TEM. RESPOSTA: 13. VOCABULÁRIO: 15. LÓGICA: 15. DIFICULDADE: 16. ATMOSFERA: 13. ADICTIVIDADE: 15. ORIGINALIDADE: 13. TOTAL: 14. OPINIÃO: RAZOÁVEL!

OS JOGOS DE TOPO

JN - ACÇÃO

1. TARGET RENEGADE
2. CYBERNOID
3. BATTLESHIPS
4. ARKANOID II-REVENGE OF DOH
5. TETRIS

JN - AVENTURA

1. RIGEL'S REVENGE
2. JACK THE RIPPER
3. MEGACORP
4. THE BIG SLEAZE
5. DON QUIJOTE

PARTICIPAÇÃO

1. MATCHDAY II
2. FLYING SHARK
3. PLATOON
4. OUT-RUN
5. IKARI WARRIORS

MICROCLUBE

NOVA SECÇÃO — OUTRA ABERTURA

MICROCLUBE é o nome desta nova secção, que como já referi abrange todo o tipo de jogos, aventuras, simuladores, de acção, JPC-PBM, estratégicos, didácticos. É nesta secção que os leitores poderão ver publicados mais trabalhos e mais cartas respondidas!

Começamos esta semana com o Paulo Miguel Sá Marques da Costa, do Porto, que entre vários trabalhos nos enviou o mapa dos níveis de RENEGADE. Quem quiser contactar com o Paulo basta telefonar-lhe para o 562612, ou escrever-lhe (a morada está na secção JUIZES NACIONAIS). Muitos leitores enviaram-nos bastantes pokes, o que nos agrada, e aqui ficam alguns recebidos dos seguintes amigos: Paulo Neves, da Povoia de Varzim; João Paulo Pereira do Carmo, da Maia; José António Cardoso, do Porto; Luís Pedro Melo Alvim, de S. Mamede de Infesta; José Manuel Sousa Rocha, de Espinho; Jorge Miguel Esteves de Jesus, do Porto; João Rafael Ribeiro Cortés, de Barcelos; e agora os pokes:

GAME OVER 1-POKE 39333.0
 GAME OVER 1-POKE 48790.255
 GAME OVER 2-POKE 38705.201
 LIVING DAYLIGHTS-POKE 38913.201
 GREAT GURIANOS-POKE 34962.0
 ENDURO RACER-POKE 43657.0
 BOMB JACK II-POKE 31060.0
 NIGHTMARE RALLY-POKE 26287.255
 KRACKOUT-POKE 46568.0
 SCOOBY DOO-POKE 29614.0
 GYRSCOPE-POKE 53992.0
 BATTY-POKE 47633.255
 EXOLON-POKE 40221.60
 INDIANA JONES-POKE 33948.0
 NOSFERATU-POKE 32499.0
 GAUNTLET-POKE 43414.0
 AVENGER-POKE 58249.0
 HEAD OVER HEELS-POKE 43132.0
 TRANTOR-POKE 54236.0
 DRILLER-POKE 48246.0
 MARIO BROS-POKE 44079.0
 BACK TO SKOOL-POKE 27982.0
 HYSTERIA-POKE 44527.201
 ALIEN 8-POKE 43735.201
 GHOSTBUSTERS-POKE 42173.0

Garfield

Big, Fat, Hairy Deal



Hi, Odie!



SOLUÇÃO
POR
ANTÓNIO
PAIS

A SOLUÇÃO DE GARFIELD

Conforme tinha prometido na semana anterior, aqui está a solução detalhada e completa de GARFIELD, enviada por António Paulo Monteiro Pais, do Porto. Diz ele ao começar o jogo ir para a direita, até cair num buraco. Depois, colocarmo-nos no meio do cofre e chutá-lo. Apanhar rapidamente a chave (antes que o rato a coma) e não o osso. A seguir, ir para a direita e no segundo quadro escuro (à meio) sair. Tornar a sair e apareceremos na rua. Ao procurar o parque (que tem estrada com flores à volta) e deixar cair a chave. Depois procurar uma porta preta e entrar: aparecerá uma pá em cima de uma mesa; que devemos apanhar, e de seguida ir à HARDWARE SHOP. Quando lá estivermos entremos e usemos a pá (teclas: BAI-XO+FIRE) debaixo do merceeiro. Aparecerá uma nota; Apanhá-la e ir procurar a HEALTHY FOOD SHOP. Lá, devemos entrar e deixar a nota debaixo do merceeiro. Cairá um prato cheio de comida para pássaros. Apanhar o prato e ir ao parque. Uma vez lá, deixar o prato (mais ou menos a meio) e apanhar a chave que aí tínhamos deixado. Quando passar um pássaro a voar por cima do GARFIELD, saltar e o pássaro levar-nos-á para outro quadro. Caso não consigamos saltar a tempo para o pássaro, podemos repetir, fazendo o que anteriormente foi dito. Depois de o pássaro nos largar noutro quadro, entrar numa porta preta e ir para a direita até encontrar a ARLENE. Diz ainda o António que a chave que se apanha do bau e a

solução para terminar o jogo: sem ela não se pode entrar no quadro onde se encontra a ARLENE. Eis agora umas dicas do António, para aumentarmos a nossa pontuação durante o jogo: Apanhar qualquer um dos objectos que se encontram espalhados pelo chão; ir a todos os quadros possíveis; quando entrarmos no quadro da televisão, saltar para o sofá que se encontra junto do televisor e dar-lhe pontapes para rasgá-lo; Entrar na televisão e encontraremos um objecto que poderemos apanhar; Apanhar ainda neste quadro o candeeiro, pois ele serve para iluminar os buracos (esgotos) escuros, na rua apanhar a lata e metê-la no lixo; dar pontapes ao cão (ODDIE); quando apanharmos o candeeiro e formos para os quadros escuros para os iluminar, encontraremos um gato pequeno... chutar esse gato várias vezes até ele deixar um rato. Mais algumas dicas: Quando GARFIELD tiver fome ter cuidado para não comermos algum dos objectos que necessitemos para o jogo (chave, pá, nota, prato...); quando estivermos com sono (ZZZZ!) saltar para cima da mesa onde o JON toma café e beber, ou então para em qualquer sítio (cuidado com o cão); quando tivermos fome basta termos um objecto, para a barra diminuir; a parte mais difícil do jogo é apanhar a chave que está no bau, e boa sorte!

Pronto, foi a participação deste leitor. Já espero pelos vossos trabalhos. Até para a semana!

