



INDIQUEM OS VOSSOS JOGOS

Por JOÃO CRUZ

Sim, continuamos a receber muitas colaborações vossas e o nosso conselho é que continuem a participar, para que esta secção tenha vida longa e vos agrade sempre!

Agora um apelo a todos os apreciadores de JPC/PBM: enviem para esta secção MICROMANIA a indicação dos jogos que vocês jogam ou jogaram, o número desses mesmos jogos, o nome das tropas ou comandantes nesses jogos (nome que vocês escolheram para o vosso grupo, comandante, legião... para que possam ser distinguidos dos outros jogadores que jogam esse mesmo jogo), etc.. O objectivo de tudo isto é incrementar a união dos jogadores de JPC/PBM em Portugal, para que possam trocar impressões, criar novas amizades e, sobretudo, informar algo mais acerca dos muitos jogadores desta modalidade, bastante interessante, de modo a criar aquilo que originalmente se

chama de DIPLOMACY (diplomacia)... Cá fico à espera das vossas informações!

Agora vamos a uma certa quantidade de dicas, enviadas por alguns leitores: BUBBLE BOBBLE — se o jogador n.º 1 morrer, carregar rapidamente na tecla «1» e serão devolvidas as vidas iniciais. O mesmo acontece com o segundo jogador, mas sendo a tecla «2» a que se tem de carregar. EXOLON — escolher a opção de definir as teclas e escolher as seguintes, nesta mesma ordem: ZORBA (Z,O,R,B,A). Depois volte a escolher de novo as teclas com que quer jogar o jogo e verá que possui vidas infinitas. HYDROFOOL — os objectos para abrir as rolhas são: 1.ª rolha, 2 bilhetes e 2 pérolas; 2.ª rolha, 2 botas; 3.ª rolha, 4 conchas; 4.ª rolha, 2 bilhetes e 2 pérolas. ADVANCED TACTICAL FIGHTER (ATF) — eis todas as teclas: mover o avião, teclas do cursor; disparar mísseis-M; repelir mísseis inimigos-J; trem de

aterragem-U; junto à terra-T; aterrar em piloto automático-L; aumentar a velocidade-Q; diminuir a velocidade-A; mudar cenário-SYM. SHIFT; status e energia-C... E pronto, foram estas algumas dicas enviadas pelos seguintes leitores: NUNO A. PINTO, do PORTO, RODOLFO MANUEL CARDOSO, do PORTO, MANUEL FERNANDO ALVES, também do PORTO... Quanto ao MICROCLUBE (secção dos trabalhos dos leitores), fica por conta do RODOLFO MANUEL CARDOSO, da RUA CERCO DO PORTO, 893, C/O-4300 PORTO... que entre muitos outros trabalhos nos enviou estes de FLYING SHARK e TROUGH THE TRAPDOOR...

Quanto à solução do TROUGH THE TRAPDOOR, fica a aguardar, O.K.?

«Jornal de Notícias» (MICROMANIA)
R. de Gonçalo Cristóvão, 195
4052 Porto Codex

JUÍZES NACIONAIS



NUNO A. PINTO
RUA DE FREDERICO OZANAM
BLOCO 3
ENT. 54: C-32 4100 PORTO

SUPER HANG-ON

De continente para continente, vamos nós pilotando uma moto neste jogo aliciante de nome SUPER HANG-ON. Esperamos na linha de partida (calmos) até que o grupo de motas que vos rodeia partam, ganhando uma pequena vantagem. Partindo um pouco depois, nós vamos vendo a velocidade a aumentar gradualmente até chegarmos aos 280 km/h. Nesta velocidade, se ligarmos o turbo atingiremos os 324 km/h, ultrapassando os adversários de forma fácil, parecendo mesmo que os outros vão em bicicletas! Em SUPER HANG-ON, cada corrida que se segue exige mais do corredor, obrigando-o a andar mais rápido e a arriscar mais para que termine a prova antes que o tempo limite seja atingido. Cada prova é um teste à nossa perícia...

APRESENTAÇÃO: 18. GRÁFICOS: 18. SOM: 14. MOVIMENTO: 18. ORIGINALIDADE: 17. ADICTIVIDADE: 19. TOTAL: 18. OPINIÃO: MUITO BOM!



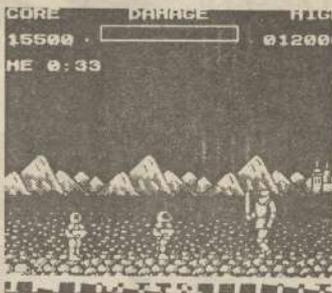
MANUEL FERNANDO ALVES
B. DE S. ROQUE, B-30, E-196, C-11
4300 PORTO

THANATOS

É um jogo em que nós assumimos o papel de um dragão e temos hipóteses de atacar castelos, cidades, etc... É claro que os cidadãos das aldeias não vão estar muito de acordo com o que se está a passar na sua aldeia e logo nos irão tornar a vida (o objectivo) um pouco mais difícil. Para nos defendermos temos que apanhar pedras, as quais poderemos deixar cair por cima dos nossos inimigos. THANATOS tem oito níveis de dificuldade, que podemos escolher no início do jogo (de cada jogo). É mais um jogo da DURELL SOFTWARE, que tem vindo a apresentar agradáveis jogos, como é o caso de SABOTEUR e muitos outros... A minha votação de zero a vinte é a seguinte:

APRESENTAÇÃO: 17. GRÁFICOS: 15. SOM: 15. MOVIMENTO: 16. ORIGINALIDADE: 17. ADICTIVIDADE: 15. TOTAL: 14. OPINIÃO: RAZOÁVEL!

O QUE JÁ SE JOGA...



SOLDIER OF LIGHT

Mais uma boa conversão de um dos jogos de máquina. Trata-se desta vez de SOLDIER OF LIGHT. A ideia básica neste programa, deslocando da esquerda para a direita o nosso herói, Xain (defensor da galáxia), é o abater de todos os inimigos que nos aparecem pela frente. As tropas inimigas, armadas com armas «laser» e fotónicas, atacam em grupos com a finalidade de nos aniquilarem! Só que o nosso herói, dispondo de bons reflexos e poder de fogo a altura, tenta levar por diante a sua campanha de «limpeza». No final de cada nível há algo para o qual vão precisar de estar bem abastecidos de energia, que é Bem, o melhor é vocês chegarem lá! É mais um programa dos que vale a pena!

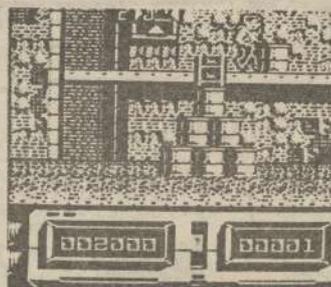
EDITOR: ACE GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 15. SOM: 14.
GRÁFICOS: 16. USO DA COR: 15.
MOVIMENTOS: 15. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17. OPINIÃO: BOM!



THE FLINTSTONES

É claro que nesta onda de conversões, recriações de famosos personagens da TV, BD, CINEMA, tinha de chegar a vez dos famosos FLINTSTONES! Pois é, Fred e Barney (os inseparáveis compadres) querem ir jogar «bowling», mas WILMA tem outras ideias para FRED e ele ficará a tomar conta do bebé. Mas, além dessa tarefa, FRED foi encarregado de pintar as paredes de sua casa e é aqui que começam os problemas... Esta é a pequena história de introdução a mais um bom programa, cujos protagonistas são os famosos personagens da Hanna Barbera. O jogo em si é muito ambiental, fiel nos seus personagens, bastante colorido e agradável! O tempo é um factor bastante importante para o bom sucesso da nossa missão.

EDITOR: GRANDSLAM GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: Z, X, K, O, SPACE.
JOYSTICKS: SINCLAIR KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 128 K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTOS: 17. ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 17. OPINIÃO: BOM!



ACTION FORCE II

A cidade está em pânico! A terrível organização COBRA retém alguns cidadãos em telhados de vários edifícios e tem de haver alguém que os vá salvar. É então que surgem dois elementos do exército ACTION FORCE, para porem cobro à situação. Um deles escalará os edifícios, no intuito de resgatar os reféns. O outro (que somos nós) tentará proteger a vida do companheiro. Para abater os inimigos estamos munidos de uma mira que a podemos deslocar no «écran». Além disso, dispomos de energia vital, a qual devemos manter a todo o custo e para tal basta disparar nas bandeiras dos EUA... ACTION FORCE II é um jogo inovativo, super-aditivo e excelente na sua concepção. É um verdadeiro êxito!!!

EDITOR: VIRGIN. GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: Q, A, I, O, P.
JOYSTICKS: SINCLAIR KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM: 15.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.
MOVIMENTOS: 17. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18. OPINIÃO: MUITO BOM!

OS JOGOS DE TOPO

JN - ACÇÃO

- 1.º ACTION FORCE-II
- 2.º CROSSWISE
- 3.º TARGET RENEGADE
- 4.º SOLDIER OF LIGHT
- 5.º FLINTSTONES

JN - AVENTURA

- 1.º MASTER OF MAGIC
- 2.º MEGACORP
- 3.º THE BIG SLEAZE
- 4.º DON QUIJOTE
- 5.º MYSTERY AT A MANOR

PARTICIPAÇÃO

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

