



PARTICIPAÇÃO ACTIVA!

Por JOÃO CRUZ

De facto, os vossos trabalhos para esta rubrica continuam a chegar, mantendo assim uma agradável participação activa.

Desta vez, na rubrica MICROCLUBE, temos trabalhos dos seguintes leitores: Rodolfo Manuel Cardoso, do Porto; Paulo Sérgio Pinto Moura, de Resende; Luis Pedro Alvim, de S. Mamede Infesta, e António Manuel Fontinha, de Matosinhos. Este último leitor enviou ainda as seguintes dicas e pokes: em NEBULUS, para conseguirmos vidas infinitas, basta carregar nas teclas «N, E, B, CAPS-SHIFT» e o número do nível que desejamos jogar.

No jogo COBRA, carregar nas teclas «M, N e SPACE». A partir daí o jogo será lento (apenas adaptável para o joystick). E agora os pokes:

720: POKE 41918, 0
 ATV SIMULATOR: POKE 60250, 0
 FREDDY HARDEST: POKE 63396, 18
 THUNDERCATS: POKE 31401, 0
 TRANTOR: POKE 56711, 0
 HEAD OVER HELLS: POKE 42198, 0
 DYNAMITE DAN II: POKE 29003, 0
 URIDIUM: POKE 31331, 196
 GREEN BERET: POKE 42076, 0
 PI R2: POKE 38752, 0

O António enviou-nos ainda algumas dicas bastante completas para o jogo SIDEWALK, que ficam a aguardar. Temos agora um leitor de Barcelos. Trata-se do João Rafael Ribeiro Cortês. Este leitor enviou as seguintes dicas: a chave de acesso do GAME OVER-PARTE 2 é 18024. A chave de acesso à segunda parte de

ARMY MOVES é 27351. Em SHAOLIN'S ROAD, quando estivermos no menu, carregar simultaneamente nas teclas «Z, X, CAPS-SHIFT, SYMBOL-SHIFT e 5». Sem largarmos as teclas, irão surgindo à nossa frente os diferentes quadros do jogo e quando chegarmos ao quadro que pretendemos jogar, largamos as teclas e aí iniciaremos o jogo. No STAINLESS STEEL, quando se estiver a jogar, premir ao mesmo tempo as seguintes teclas: «P, A, S, D, ENTER»... manter premidas durante algum tempo e depois teremos vidas e escudo infinitos. Pronto, com a colaboração deste leitor termino por hoje e continuem a escrever para:

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

JUÍZES NACIONAIS



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

CYBERNOID

Cruéis piratas saquearam os depósitos da federação, levando valiosos minerais, jóias, munições e o que havia de mais inovador em material de guerra. O jogador faz parte do bravo CYBERNOID, chamado para recuperar a valiosa carga e destruir o esconderijo dos piratas. Para além dos adversários humanos, o CYBERNOID tem também que batalhar o seu caminho através do sistema de defesa planetário que os cobardes piratas activaram, para impedir o destemido herói de completar a sua missão. O tempo limitado imposto para repor toda a carga em cada nível justifica por que razão só os bravos e os loucos se oferecem como voluntários para estas tarefas. E assim CYBERNOID, mais um espectacular jogo do mesmo autor de EXOLON, Raífaele Cecco.

APRESENTAÇÃO: 19. GRAFICOS: 19. SOM: 17. MOVIMENTO: 18. ORIGINALIDADE: 18. ADICTIVIDADE: 19. TOTAL: 19. OPINIAO: ESPECTACULAR!!!



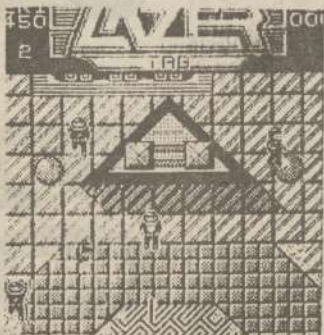
MANUEL FERNANDO ALVES
 B. DE S. ROQUE, B-30, E-196, C-11
 4300 PORTO

JET-BYKE SIMULATOR

Trata-se de mais um, entre muitos jogos simuladores, mas este tem algo de diferente dos demais... Nós controlamos um barco (?) que tem como função qualificar-se abaixo do tempo padrão, o que se torna demasiado difícil, porque os nossos adversários não darão facilidades para ganharmos. JET BYKE SIMULATOR torna-se agradável de jogar a dois (nós e um amigo) e com efeitos sonoros espectaculares. Trata-se de um jogo de uma firma desconhecida (para mim), a CODE MASTERS, o que é bom, pois combate o mercado garantido das firmas famosas. E de salientar ainda, que no fim de cada partida podemos pôr o «replay» da nossa prova. JET BYKE SIMULATOR é um bom jogo!

APRESENTAÇÃO: 16. SOM: 19. GRAFICOS: 15. MOVIMENTO: 15. ORIGINALIDADE: 16. ADICTIVIDADE: 18. TOTAL: 16. OPINIAO: A NÃO PERDER!!!

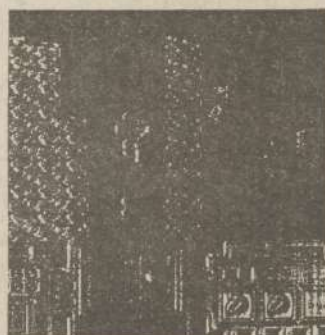
O QUE JÁ SE JOGA...



LAZER TAG

Bem, a história deste jogo é bastante simples... Há pouco tempo, no mercado britânico, surgiu um tipo de jogos para jovens e crianças, constituído por capacetes de plástico, sensores de luz, escudos reflectores, pistolas plásticas de luz e tudo isto era para ser usado pelos jovens, ou contra pequenos robôs... mas tudo a brincar, é claro! Pois é, o entusiasmo foi de tal modo enorme que se tratou logo de fazer um jogo de computador, baseado nesses combates «reais» e, assim, surge este LAZER TAG! Só que a versão para os computadores não ficou bem conseguida e nem de longe consegue obter a emoção dos combates originais.

EDITOR: GO! GÉNERO: ACÇÃO.
 TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS
 APRESENTAÇÃO: 13. SOM: 13.
 GRAFICOS: 14.
 USO DA COR: 14.
 MOVIMENTOS: 13.
 ADICTIVIDADE: 14.
 TOTAL: 13. OPINIAO: RAZOÁVEL!



GUTZ

Quando o nosso herói fazia uma viagem de rotina espacial foi engolido por um monstro devorador de planetas, que decidiu devorar todos os planetas do nosso sistema solar. O monstro está agora com os seus olhos arregalados em direcção ao planeta Terra e prevêem-se quais as suas intenções... devorá-lo! O nosso herói tem que impedir isso, mas como ele foi engolido pelo monstro, só lhe resta matar o terrível ser, destruindo-lhe os órgãos vitais, espalhados por quatro níveis de jogo, órgãos esses que são os rins, os pulmões, o coração e o cérebro. Mas para que o possamos destruir, temos primeiro que encontrar as três partes que constituem a nossa arma, para aniquilar os seres que nos tentaram deter.

EDITOR: OCEAN. GÉNERO: ACÇÃO.
 TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
 JOYSTICKS: SINCLAIR KEMPSTON.
 APRESENTAÇÃO: 15. SOM: 15.
 GRAFICOS: 16. USO DA COR: 14.
 MOVIMENTOS: 15. ADICTIVIDADE: 16.
 TOTAL: 14. OPINIAO: RAZOÁVEL!



CERIUS

O terrível comandante Rogorf está a causar o pânico e a destruição no planeta Cerius. Numa furiosa e insana tentativa de conseguir o ferro necessário, para fazer o seu exército de Phibiatrons cada vez mais poderoso, ele escravizou os pacíficos habitantes do planeta, para que trabalhem a força nas minas. Mas, eis que entramos nós em cena e somos tomados como a única e derradeira esperança, dos habitantes do planeta em escravidão. Armados com um poderoso tanque V4, temos que tentar deter o maléfico comandante e os seus propósitos, circulando por todo o complexo que o tirano construiu. Tendo armamento limitado, podemos nos reabastecer pelo caminho. Enfim, CERIUS é um programa simples mas adictivo.

EDITOR: ATLANTIS. GÉNERO: ACÇÃO.
 TECLAS: Q, A, O, P, M.
 JOYSTICKS: SINCLAIR KEMPSTON.
 APRESENTAÇÃO: 15. SOM: 15.
 GRAFICOS: 16. USO DA COR: 16.
 MOVIMENTOS: 17. ADICTIVIDADE: 17.
 TOTAL: 16. OPINIAO: BOM!

OS JOGOS DE TOPO

JN - ACÇÃO

1. ACTION FORCE-II
2. TARGET RENEGADE
3. ARKOS
4. BUGGY BOY
5. HUNDRA

JN - AVENTURA

1. FRANKENSTEIN
2. MEGACORP
3. ARQUIMEDES XXI
4. MASTER OF MAGIC
5. DON QUIJOTE

PARTICIPAÇÃO

1. ARKANOID II - REVENGE OF DOH
2. OUT-RUN
3. IKARI WARRIORS
4. RENEGADE
5. FLYING SHARK

TRABALHOS DE LEITORES

TRANTOR

POR RODOLFO CARDOSO

NIVEL 1 - PLATAFORMA AZUL

PARA O NIVEL 2

NIVEL 2 - PLATAFORMA AZUL

PARA O NIVEL 1 PARA O NIVEL 3

NIVEL 3 - NIVEL DE PEDRA

PARA O NIVEL 4 PARA O NIVEL 2

NIVEL 4 - RESIDENCIA EXTRATERRESTRE

PARA O NIVEL 5 PARA O NIVEL 3

NIVEL 5 - NIVEL DO COMPUTADOR

PARA O NIVEL 4 COMPUTADOR PARA O NIVEL 6

NIVEL 6 - PLATAFORMA AZUL

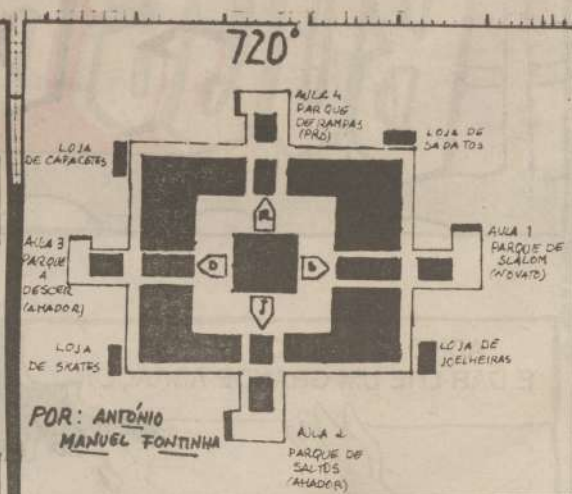
PARA O NIVEL 7 PARA O NIVEL 5

NIVEL 7 - NIVEL DE PEDRA

PARA O NIVEL 8 PARA O NIVEL 6

NIVEL 8 - NIVEL DO TRANSPORTADOR

PARA O NIVEL 7 TRANSPORTADOR



SKATE BOARD

SUPER SPRINT
RAPA NAS PISTAS, E QUANDO SE DESE ACCELERAR E TRAVAR...

ATIVISION

POR LUIS PEDRO M. ALVES

LEGENDA
ACCELERAR
TRAVAR

R - REABASTECER LANÇA CHAMAS

L - FECHA DURA

T - TERMINAL

LEGENDA DO MAPA TRANTOR



ROAD RUNNER : POR PAULO JERGIO PINTO MOURA-RESENDE