AS AULAS ESTÃO QUASE À PORTA

Por JOÃO CRUZ

É verdade, estamos já no mês de Setembro e o tempo livre disponível é de aproveitar, para o envio de trabalhos para esta rubrica, pois aproxima-se o tempo de aulas e aí, de certeza que as disponibilidades serão menores, o que não impede que vocês continuem a participar nesta secção, que pelas cartas que temos recebido, vemos que tem sido do vosso agrado e esperamos que assim continue...

Bom, desta vez, na rubrica MICROCLUBE, temos trabalhos dos seguintes leitores: JOÃO EDUARDO e RICARDO JORGE (MICRO-GHOSTS), do Porto; PEDRO JORGE DA SILVA GUIMARÃES (já nosso conhecido), do Porto; e ainda NUNO ALVES e TIAGO B.A. (MICRONUTI), de Paredes de Coura.

Quanto a cartas e pedidos, os MICRO-GHOSTS são um microclube constituído por dois irmãos e que pedem ajudas para o jogo KNIGHTMARE. Dizem eles que não conseguem avançar nesse jogo. Quem os puder ajudar, escreva para a morada deles que é a seguinte: Rua Padre José Pacheco Monte, 55-2.º direito-4200 PORTO. De Vila Nova de Gaia, escreveu-nos o PAULO MIGUEL GRAÇA, perguntando o porquê de só publicarmos material relacionado com o Spectrum e nada relacionado com os outros computadores existentes no mercado. Bem, amigo Paulo, a resposta é simples... Não publicamos nada acerca de outros modelos de microcomputadores, simplesmente porque só dispomos modelos Spectrum e porque estes modelos são os mais usados (sem margem para dúvidas) pelos microjovens portugueses. Ora, esta situação não impede que publiquemos material e assuntos relacionados com outros computadores (MSX, COMMODORE, AMSTRAD, ATARI,...); mas para isso acontecer, terão que ser leitores como tu, a enviarem trabalhos acerca desses modelos e com certeza que também os publicaremos...

Entendido? Pronto, agora já sabem.

Enviem os vossos trabalhos, independentemente do modelo do vosso computador (mas indiquem qual é), pois esta rubrica está «programada» a satisfazer todos os nossos leitores, de acordo? A nossa morada, para onde devem enviar os trabalhos é:

JORNAL DE NOTÍCIAS (MICROMANIA) RUA GONÇALO CRISTOVÃO — 4052 PORTO.

O QUE JÁ SE JOGA...

BLOOD BROTHERS

O planeta Sylonia está sob constantes e destruidores ataques por parte dos maléficos seres, denominados SCORPIONS. Esses seres são especializados em ataques desse género e a sua eficácia é enorme e destruidora. Hark e Kren, dois jovens irmãos retornam de uma expedição e encontram a sua cidade arrasada e em chamas, tendo a sua casa sido destruída e a família assassinada. Chocados e confusos com o que os seus olhos viam, eles juraram vingança e fizeram um pacto de sangue, resolvendo procurar e destruir os malfeitores. Assim é a introdução a mais um programa de acção, BLOOD BROTHERS e que pode ser jogado com um ou dois jogadores. Graficamente está excelente, mas peca em muitos outros factores!

EDITOR: GREMLIN. GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: Q, A, O, P, M.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM: 15.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.
MOVIMENTOS: 13. ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 14. OPINIÃO: RAZOÁVEL!

EUROPEAN 5-A-SIDE

Eis o mais recente programa do autor dos já conhecidos I'BALL 1 e I'BALL 2, Thimothy Closs. Trata-se de um encontro de futebol para os microcomputadores. Muitos dirão: «Mais um!?». Na verdade EUROPEAN 5-A-SIDE não nos traz nada de novo e permanece de longe atrás do consagrado MATCH DAY II, mas possui ingredientes novos apesar de ser um jogo de dificuldade quase que inexistente, o que provocará uma certa frustração a quem o jogar. Realmente, neste jogo, ao contrário do que estamos habituados a ver em outros programas deste tipo, jogamos não em scroll lateral, mas sim em scrool vertical, o que dá um certo toque de originalidade ao jogo em si. No entanto, no seu conjunto, EUROPEAN 5-A-SIDE é razoável.

EDITOR: SILVERBIRD. GÉNERO: SIMULAÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 15. SOM: 14.
GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 14.
MOVIMENTOS: 15. ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 13. OPINIÃO: RAZOÁVEL!

JACK THE RIPPER

De facto a companhia de software britânica CRL inclinou-se para os clássicos de terror, para os temas das suas aventuras gráficas. Os mais atentos lembram-se com certeza de DRÁCULA, FRANKENSTEIN e agora JACK THE RIPPER. Esta aventura causou bastante polémica em INGLATERRA e teve que usar um certificado indicativo de ser um produto para maiores de 18 anos, o que a justificar-se seria, na minha opinião, não pelos gráficos, mas sim pelo atmosférico texto. A história de JACK THE RIPPER é mundialmente conhecida, pois trata-se nada mais nada menos do misterioso e terrífico caso de JACK O ESTRIPADOR. Esta aventura é deveras fantástica e tem bastantes inovações, o que fazem sair do anonimato e monotonia.

EDITOR: CRL. GÉNERO: AVENTURA.
APRESENTAÇÃO: 17. GRÁFICOS: 17.
RESPOSTA: 17. VOCABULÁRIO: 19.
ATMOSFERA: 19. ADICTIVIDADE: 19.
ORIGINALIDADE: 17. TOTAL: 18.
OPINIÃO: MUITO BOM!

OS JOGOS DE TOPO

1.º BEYOND ICE PALACE	1.º JACK THE RIPPER	1.º MATCH DAY II
2.º BIONIC COMMANDO	2.º GNOME RANGER	2.º FLYING SHARK
3.º VIXEN	3.º KNIGHT ORC	3.º OUT-RUN
4.º TURBO GIRL	4.º LA GUERRA DE LAS VEJADILLAS	4.º ACTION FORCE II
5.º DARK SIDE	5.º PLAY IT AGAIN, SAM	5.º PLATOON

JUÍZES NACIONAIS

PEDRO MIGUEL MACEDO C. LOPES
LARGO DAS ESCOLAS, 36-R/C
3530 MANGUALDE

PAPERBOY

Segunda-feira, de manhã: como rapaz de jornais, a nossa missão é entregar uma cópia do «Daily Sun», a dez das vinte casas da rua. As casas claras e com a caixa de correio marcada Sun, são de subscritores, mas as escuras (pretas) não. Se falharmos na entrega, na próxima manhã (dia) perdemos um cliente e a única maneira de o recuperarmos é fazendo uma entrega completa a todos os subscritores. Podemos fazer uso dos jornais, utilizando-os como armas, atirando em alguns dos obstáculos móveis, com um exemplar. A nossa tarefa é difícil; trabalhando numa área suburbana como esta, é de esperar pela frente bêbados, pneus, bombas, ... É um jogo bastante aprazível de se jogar. PAPERBOY vale a pena ser jogado!

APRESENTAÇÃO: 15. GRÁFICOS: 16. SOM: 17. ORIGINALIDADE: 18. ADICTIVIDADE: 17. TOTAL: 17. OPINIÃO: BOM!!!

JOSÉ CARLOS RUFINO AMARO
AO C/ CAIXA GERAL
DE DEPÓSITOS
5300 BRAGANÇA

TARGET RENEGADE

Todos se lembram de RENEGADE. Pois bem, aí está a sequência: TARGET RENEGADE. Os objectivos mantêm-se: dar pancada a tudo e a todos (no jogo é claro), até chegar ao «big boss». Os gráficos, o movimento e a animação mantêm a sua qualidade, melhorando a diversidade dos adversários, já que há 5 novos níveis e diferentes de jogo. Lamenta-se apenas o facto dos inferiores efeitos sonoros (?) e de ser um multiload (isso no 48 K). Finalmente, assinala-se o facto de que neste jogo há a possibilidade de jogarem duas pessoas ao mesmo tempo, ajudando-se mutuamente. Se gostou do original, não perca a continuação, que a «Imagine» (casa britânica de software) lhe oferece. TARGET RENEGADE é a não perder...

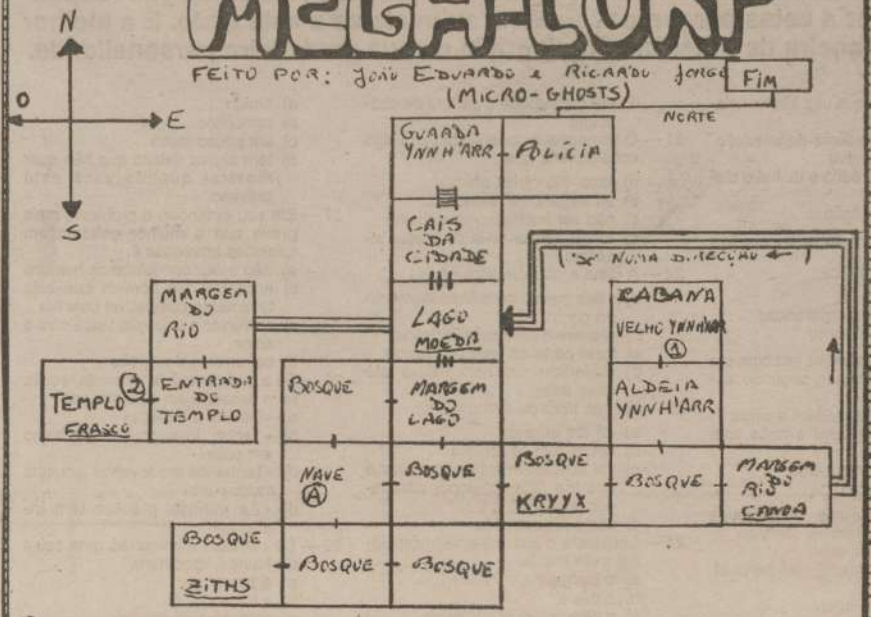
APRESENTAÇÃO: 16. GRÁFICOS: 17. SOM: 16. MOVIMENTO: 17. ORIGINALIDADE: 15. ADICTIVIDADE: 18. TOTAL: 17. OPINIÃO: A COMPRAR!

MICROCLUBE

TRABALHOS DE LEITORES

MEGA-CORP

FEITO POR: João Eduardo e Ricardo Jorge (MICRO-GHOSTS)



(A) INTERIOR DA NAVE:

LEGENDA

(1) PARA ENTRAR: "ENTRAR CHOZA"
PARA SAIR: "S"

(2) PARA ENTRAR: "ENTRAR TEMPLO"
PARA SAIR: "E"

= SÓ SE PASSA COM A CANOA

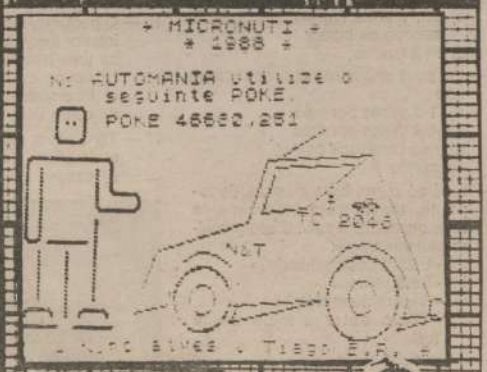
ESCADA

007 LIVING DAYLIGHTS

Em 007 LIVING DAYLIGHTS utilize o seguinte Poke

POKE 38913,201

POR NUNO ALVES & TIAGO B.A. 1988 MICRONUTI



As teclas : F-Abortar I-Invéntário R-Ver o quadro novamente
T-Largar I-Examinar D-Ver o quadro detalhadamente

A solução : S;Coge pistola;L contenedor;Abre contenedor;R;Coge botiquin; Pulsa boton;Sal;N;E;S;S;O;O;Dispara pistola ; Coge Zith ;E;E;N;E;T Zith;E;N; Entra Choza ;Cura anciano;S;S;E;L vegetacion;R;Coge canoa;Entra canoa;Rema O; Sal canoa;S;Entra templo;L pedestal; R;Coge Frasco ;E;N;Entra canoa;Rema E;Sal canoa;Abre frasco;Bucea;Coge moneda;Sube ;Entra canoa;Rema N;Arriba;Da moneda; Coge papel;E;Da pistola;N; CÓDIGO-REBECA

SOLUÇÃO DA PRIMEIRA PARTE DE MEGACORP

PEDRO JORGE DA SILVA GUIMARÃES — POKES E DICAS

SABOTEUR II	- 2ª MISSÃO	- JONIN
	3ª "	- KIME
	4ª "	- KUJI KIRI
	5ª "	- SAIMENJITSU
	6ª "	- GENIN
	7ª "	- MI KU LATA
	8ª "	- DIM MARK
	9ª "	- SATORI
TERRA CRESTA	- POKE 38222,201	
WONDER BOY	- POKE 52974,0	
ACTION FORCE II	- POKE 51904,0	(vidas)
	POKE 51455,201	(energia)
COMBAT SCHOOL	- POKE 37088,0	(tempo)
OUT RUN	- POKE 40625,0	(tempo)
CYBERNOID	- POKE 59403,0	(vidas)
DEVIANTS	- POKE 26575,0	(tempo)
	POKE 61196,0	(energia)

PSST	- poke 24483,0	
MANIC MINER	- poke 35136,0	
RAID OVER MOSCOW	- poke 46512,182	
DONKEY KONG	- poke 51709,n	(n = Nº de vidas)
MOON ALERT	- poke 39754,0	(vidas infinitas)
1942	- poke 40135,183	
CHILLER	- poke 34025,0	(vidas infinitas)
ADASTRA	- poke 35852,0	(" ")
SCUBA DIVE	- poke 55711,n	(n = Nº de vidas)
GUN RUNNER	- poke 55592,n	(" " " " ")
WEST BANK	- poke 51210,n	(" " " " ")
TARZAN	- poke 51189,183	(vidas infinitas)
NEXOR	- poke 36212,182	(" ")
HEART LAND	- poke 25525,175	(" ")
NIGHT SHADE	- poke 52186,201	(" ")
FAIRLIGHT	- poke 61893,58	(" ")
SABOTEUR II	- poke 29893,255	(" ")
	poke 42036,201	(não há inimigos)
	poke 40004,201	(" " pumas)
FULL THROTTLE	- poke 48427,201	(não se choca)
THANATOS	- poke 52745,201	
CYBERNOID	- poke 35665,0	
GALAXIANS	- poke 54757,0	

ESCREVAM PARA:
JORNAL DE NOTÍCIAS
MICROMANIA - 4052 PORTO