



UM CONSULTÓRIO JÁ HABITUAL!

Por JOÃO CRUZ

Os nossos leitores, não só participam enviando trabalhos relacionados com os microcomputadores, em especial com os videojogos, mas também elaboram questões que dentro do possível tentamos responder, fazendo desta secção MICROMANIA, um consultório já habitual... Por isso, continuem a escrever e a participar, que do nosso lado tentaremos dar uma resposta que satisfaça, senão na totalidade, pelo menos na maioria.

Os trabalhos da rubrica Microclub de desta semana pertencem a PEDRO GUIMARÃES, do Porto e ANTONIO RODRIGUES, de V. N. GAIA.

Entretanto, de Bragança, escreveu-nos o JOSÉ CARLOS RUFINO AMARO que vem acrescentar mais pormenores ao sempre polémico tema da introdução de Pokes... Diz ele: «para introduzir pokes no Spectrum, nas versões de jogos realizadas pelo MULTIFACE ONE (mesmo que

não possuam este aparelho), atender ao seguinte: A introdução de Pokes pela via tradicional (MERGE e introdução dos Pokes antes do último Randomize) nestas circunstâncias é inevitável, uma vez que o verdadeiro Loader do jogo, está guardado em código máquina numa linha REM e é activado a partir do Basic por intermédio de um Randomize, que, portanto não tem nada a ver com a inicialização do jogo em si. Desassemblando o código máquina, descobrimos que é possível voltar ao Basic antes do jogo começar e assim introduzir os Pokes desejados. Mas, atenção: só funcionarão os Pokes específicos para as versões do MULTIFACE ONE. Para os leitores que ainda não saibam identificar se estão ou não na presença de uma versão de jogo tipo MULTIFACE, basta que notem se ao carregarem o jogo aparece a mensagem «MI-LOADING» a piscar no centro inferior do «ecran». Pokes para

estas versões podem ser encontrados, na secção «Multiface Corner» da YOUR SINCLAIR, por exemplo... «Diz ainda o JOSÉ CARLOS»: O seguinte programa encarrega-se de introduzir o jogo, Pokear e inicializá-lo, tomando em atenção que os números das linhas devem ser respeitados»:

1 POKE 23838, 201.

3 POKE END, VAL: RANDOMIZE USR 24833.

Comentários: a linha 1 faz voltar ao Basic imediatamente após o carregamento completo do jogo. A linha 2 introduz os Pokes necessários, em que END = endereço e VAL = valor correspondentes; inicializa o jogo com o Randomize. Após a listagem ter sido introduzida, basta fazer MERGE: RUN e carregar o jogo de início. E com estas informações, no capítulo de introdução de Pokes, ficamos hoje por aqui... Continuem a participar!

O QUE JÁ SE JOGA...



SAMURAI WARRIOR

Baseado nos livros de banda-desenhada, criados por Stan Sakai, SAMURAI WARRIOR conta as peripécias de um herói muito especial... um coelho chamado Usagi Yojimbo. Este nosso personagem é um samurai de elite que jurou vingar a morte de seu mestre Lord Mifune e a sua família, aniquilados pelo terrível Lord Hikiji e seus seguidores. Além disso, o nosso herói tem que encontrar e proteger o jovem panda de nome Lord Noriyuki, recentemente eleito líder de um pequeno clan. A história deste SAMURAI WARRIOR passa-se no século 17, no Japão. Graficamente excelente e com bons movimentos, SAMURAI WARRIOR torna-se um jogo extremamente aditivo e aprazível.

EDITOR: FIREBIRD.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18. OPINIÃO: MUITO BOM!



ALIEN SYNDROME

Tudo começou num gigantesco laboratório de experiências genéticas, onde algo de anormal ocorreu libertando numerosas criaturas grotescas e mortíferas. Toda aquela área foi considerada zona de perigo iminente, devido aos numerosos mutantes sedentos de sangue que por ali perambulavam... Normalmente, as autoridades fechavam o edifício e estouravam com todo o complexo; mas, para agravar a situação existem cientistas encurralados no interior do laboratório e é preciso rescatá-los, antes que a autodestruição do edifício seja executada. ALIEN SYNDROME é um excelente programa e que dá a possibilidade, tal como na máquina, de ser jogado por dois jogadores ao mesmo tempo. É «mega-aditivo»!

EDITOR: ACE. GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM: 15.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18. OPINIÃO: MUITO BOM!



VINDICATOR

De princípio, estava determinado que este jogo traria o subtítulo de GREEN BERET II. No entanto, as semelhanças entre VINDICATOR e GREEN BERET são praticamente nenhuma... Se VINDICATOR se assemelha com algum jogo, esse será sim, o conhecido GRYZOR. Uma vez mais o planeta Terra está ameaçado por criaturas alienígenas e numa primeira fase temos que nos ambientar, no interior da base inimiga; fase esta composta por quatro níveis, com corredores e salas a 3D. Nestas salas o nosso herói encontrará munição extra, oxigénio extra, passes de acesso, ou códigos de computador. Na 2.ª fase, a acção é bastante semelhante à de COMMANDO... Enfim, VINDICATOR tem gráficos bem definidos, mas o melhor de tudo é o poster de apresentação...

EDITOR: IMAGINE. GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: Q, A, O, P, M.
JOYSTICKS: SINCLAIR KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM: 128K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17. OPINIÃO: BOM!!!

JOGOS	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1- VINDICATOR	1- BARD'S TALE	1- ACTION FORCE II	
2- MAD MIX GAME	2- JACK THE RIPPER	2- SKRTE CRAZY	
3- ALIEN SYNDROME	3- KNIGHT ORC	3- BIONIC COMMANDO	
4- 19 - BOOT CAMP	4- LA GUERRA DE LAS VIKINGAS	4- ARKANOID II - REVENGE	
5- THE FURY	5- MEGACORP	5- CYBERNOID	

SPECTRUM

JUIZES NACIONAIS



ÓSCAR ANTÓNIO LOURENÇO LOPES
RUA PARTICULAR DE FRANCOS,
82 4200 PORTO

BOULDER DASH

Trata-se da versão para o MSX do jogo original da First Star Software, BOULDER DASH. Neste jogo, controlamos um corajoso «mineiro» que tem como objectivo recolher um determinado número de jóias espalhadas pelas várias galerias de uma mina... À primeira vista, tudo fácil... Só que o nosso herói tem que efectuar a operação de recolha, dentro de um certo limite de tempo e os perigos que o ameaçam são vários e alteram conforme se avança no jogo. Eles vão desde as pedras enormes (Boulders) que se encontram em toda a parte, até às moscas de fogo e às gigantescas borboletas. São ao todo 16 galerias a explorar, com 5 níveis de dificuldade. BOULDER DASH é um jogo bastante aditivo, o que aliado a uns excelentes gráficos e movimentos, torna-o deveras interessante de se jogar.

APRESENTAÇÃO: 17.

GRÁFICOS: 18.

SOM: 19.

MOVIMENTO: 18.

ORIGINALIDADE: 18.

ADICTIVIDADE: 18.

TOTAL: 18.

OPINIÃO: MUITO BOM!



JOÃO PAULO DOS SANTOS CARDOSO
RUA DA BOA FÉ, 20-2.ª-ESQUERDO
4435 RIO TINTO

BARBARIAN

O terrível feiticeiro Drax, senhor do mal, jurou mandar um maléfico feitiço nas pessoas que habitam Jewelled City, a menos que a princesa Mariana lhe seja entregue... Porém, concordou que se um campeão, fosse capaz de o enfrentar e derrotar os seus perversos guardas, ele entregaria a princesa. No entanto, entre os habitantes daquela pequena cidade não existia quem ousasse enfrentar o malvado feiticeiro... mas, quando tudo parecia perdido, eis que surge vindo do norte, BARBARIAN, o único guerreiro capaz de derrotar Drax e salvar a princesa Mariana. BARBARIAN é mais um excelente jogo e que nos cativa durante longas horas... Eis a minha pontuação para este excelente programa:

APRESENTAÇÃO: 18.

GRÁFICOS: 18.

MOVIMENTO: 19.

SOM: 12.

ORIGINALIDADE: 17.

ADICTIVIDADE: 19.

TOTAL: 19.

OPINIÃO: O MÁXIMO!

TRABALHOS DE LEITORES

