

# ABRE-SE CAMINHO A NOVOS LEITORES

Por JOÃO CRUZ

Desde o seu início, esta secção, «MICROMANIA», do JN, tem vindo a sofrer pequenas alterações de maneira a apre-  
ciar-se cada vez mais e satisfazer a  
maioria dos nossos leitores.

Como é do conhecimento geral, temos  
vindo a dar maior destaque aos utilizado-  
res dos «Spectrum», pois é o microcom-  
putador doméstico mais utilizado a nível  
nacional e não só...

No entanto, existe uma vasta gama de  
outros microcomputadores que convém  
não colocar «de lado», pois possuem já  
muitos adeptos e utilizadores. Por isso,  
esta secção, «MICROMANIA», no último  
domingo de cada mês, abre caminho a  
esses «novos» leitores, possuidores de  
computadores, tais como MSX, AMS-  
TRAD, COMMODORE, ATARI..., para  
participarem também nesta secção, en-  
viando rotinas, dicas, Pokes, críticas...,  
acerca dos videojogos para esses compu-

tadores. Se o número de participações for  
enorme, dedicaremos mais do que uma  
semana a esses computadores... Tudo  
depende da vossa colaboração. Partici-  
pem!

Como de certeza já notaram, o nosso  
cabeçalho de apresentação faz referência  
aos 16 bits ATARI. De facto, aberto este  
caminho à divulgação de novos compu-  
tadores e videojogos (nesta secção, é cla-  
ro), chegou a altura de entrarmos na era  
dos supercomputadores de 16 bits... mais  
propriamente o ATARI ST. O porquê desta  
escolha? As razões são imensas e focare-  
mos algumas... Os computadores de 16  
bits são apelidados por muitos como «os  
computadores do futuro, para videojo-  
gos!». Neste campo, o domínio do micro-  
mercado pertence a dois computadores...  
o ATARI ST e o recente COMMODORE  
AMIGA. O primeiro continua a ser o gran-  
de vencedor na «batalha» dos 16 bits.

Estatísticas actuais apontam entre 130 a  
140 mil usuários do ATARI ST, em Ingla-  
terra e, em matéria de vendas de jogos  
entre o ST e o AMIGA, elas dividem-se em  
70/30 a favor do ATARI ST. A lista de  
videojogos existentes para este compu-  
tador ultrapassa em larga escala a do seu  
rival e notícias recentes desvendam pla-  
nos de um «SUPER ST» que terá as mes-  
mas vantagens do AMIGA e outras que o  
superam. Como o nosso objectivo é  
abrir a grande maioria de leitores e  
não uma Elite, se para os 8 bits demos  
destaque ao Spectrum, agora, nos 16 bits,  
daremos lugar ao ATARI ST.

Fiquem atentos a esta secção para  
mais notícias...

Escrevam para:  
JORNAL DE NOTÍCIAS  
(MICROMANIA)  
RUA GONÇALO CRISTÓVÃO  
4052 PORTO CODEX

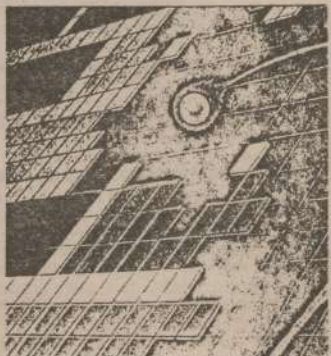
## O QUE JÁ SE JOGA...



### MISSION ELEVATOR

No quartel-general dos superagentes  
secretos soa o alarme. Foi colocada uma  
bomba de alta potência num hotel de 62  
andares e justo no último é que ela se  
encontra. E aqui que nós entramos... Ves-  
tidos com a típica gabardine e usando a  
inseparável pistola, temos que ir procura-  
ndo as 16 partes do código para desactivar  
a bomba, partes essas que se encontram  
espalhadas em vários sítios do hotel. Há  
que conseguir uma chave na recepção  
para abrimos as portas dos vários quartos  
a procura de pistas. Para acedermos aos  
diversos andares, constantemente temos  
que usar os elevadores, mas cuidado com  
os agentes inimigos. MISSION ELEVATOR  
é um jogo bastante movimentado e  
com certos toques de humor...

EDITOR: MICROPOOL  
GÉNERO: ACÇÃO  
USA: TECLAS/JOYSTICK  
APRESENTAÇÃO: 14. SOM: 14.  
GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 17.  
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 16.  
TOTAL: 15. OPINIÃO: UM JOGO INTERES-  
SANTE!



### ARKANOID

Estamos perante a versão para o ATA-  
RI ST de um jogo mais que badalado nas  
versões de 8 bits... E se, nessas versões,  
ARKANOID mantinha o espírito da máqui-  
na original, nesta versão para o ST pode-  
se dizer que está praticamente igual ao  
original, desde os gráficos aos sons. Com-  
preende-se bem que, para o computador  
em questão, não era difícil converter o  
original. Para aqueles que só agora se  
dedicaram aos videojogos, pode-se dizer  
que o ARKANOID é um jogo do tipo «tiro à  
parede» no qual, controlando uma peque-  
na bola com uma placa, temos de progre-  
dir por entre os 33 níveis de jogo, elimi-  
nando os «tijolos» em cada cenário. A  
actividade é o factor mais destacado neste  
bem elaborado jogo...

EDITOR: IMAGINE  
GÉNERO: ACÇÃO  
USA: TECLAS/JOYSTICK  
APRESENTAÇÃO: 18. SOM: 14.  
GRÁFICOS: 16. USO DA COR: 17.  
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 16. OPINIÃO: UMA FÁCIL CON-  
VERSÃO DO ORIGINAL!



### KARATÉ KID - PART II

Trata-se de um jogo de artes marciais  
baseado no filme, conhecido por muitos,  
MOMENTO DE VERDADE - PARTE II, ou  
se preferirem o título original, KARATÉ  
KID - PART II. Tal como no filme, o nosso  
herói tem que enfrentar vários oponentes  
fazendo uso das suas habilidades em ar-  
tes marciais. Além disso, existem níveis  
de bônus deveras espectaculares: apa-  
nhar a mosca com dois pauzinhos e que-  
brar uma série de placas de gelo. Grafica-  
mente está excelente esta KARATÉ KID -  
PART II, embora seja um dos primeiros  
jogos deste tipo para ATARI ST. Os cená-  
rios são o melhor do jogo, parecendo mes-  
mo reais. No entanto, existem alguns  
«bugs» a nível de programação que lhe  
retiram a perfeição...

EDITOR: MICRODEAL  
GÉNERO: ACÇÃO  
USA: TECLAS/JOYSTICK  
APRESENTAÇÃO: 19. SOM: 15.  
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 19.  
MOVIMENTO: 15. ADICTIVIDADE: 16.  
TOTAL: 15. OPINIÃO: RAZOÁVEL PARA O  
COMPUTADOR EM QUESTÃO!

## JUÍZES NACIONAIS



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

### SHARK HUNTER

Neste jogo somos um pescador  
esquimó, cuja missão é a de defen-  
der as redes de pesca que garantem  
alimentação à sua família, contra os  
ataques implacáveis dos tubarões  
que tentarão comer todo o peixe das  
redes. Há que eliminar também os  
blocos de gelo que, impulsionados  
pelas correntes marítimas, podem  
cortar as nossas redes e deixar fugir  
a pescaria... Além disso, o pescador  
tem que emendar as redes rompi-  
das e, para realizar todas estas tare-  
fas, o nosso herói conta apenas com  
a sua coragem e um inesgotável  
número de arpões. Apesar de dota-  
do de bons gráficos, excelentes mo-  
vimentos e efeitos sonoros razoá-  
veis, este SHARK HUNTER para os  
MSX, torna-se bastante monótono  
devido ao único cenário em que se  
desenrola a acção!

APRESENTAÇÃO: 16.  
GRÁFICOS: 18.  
MOVIMENTO: 18.  
SOM: 13.  
ORIGINALIDADE: 18.  
ADICTIVIDADE: 5.  
TOTAL: 13.  
OPINIÃO: MONÓTONO!



JOÃO PAULO DOS SANTOS  
CARDOSO  
RUA DA BOA FE, 20-2.-ESQUER-  
DO 4435 RIO TINTO

### SAMURAI WARRIOR

Neste jogo de artes marciais,  
você é Usagi Yojimbo (o herói desta  
divertida aventura) e tem como mis-  
são salvar o seu amigo Nurryyuki  
das garras do mal... No seu trajeto,  
durante o decorrer da acção, irão  
aparecer ladrões e malfetores que  
lhe dificultarão a sua longa caminha-  
da, até atingir o seu objectivo. No  
entanto, nem só saltadores lhe  
aparecem no caminho: de vez em  
quando aparecerá uma velhinha e,  
se fizermos uma boa acção, recebe-  
remos uma vida extra. No jogo, o  
nosso herói dispõe também de um  
punhal e de um sabre que pode  
utilizar para aniquilar os inimigos.  
Enfim, SAMURAI WARRIOR é um  
divertido jogo que, de certo, o cati-  
vará! Agora eis a minha votação:

APRESENTAÇÃO: 19.  
GRÁFICOS: 18.  
MOVIMENTOS: 18.  
SOM: 18.  
ORIGINALIDADE: 16.  
ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 20.  
OPINIÃO: SENSACIONAL!

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

**JN SPECTRUM**



# TRABALHOS DE LEITORES

## COMMODORE

64/128



DICAS

Se quiseres avoerper  
muito a carga  
simultaneamente  
mas teclas A,B,M.

POR: JOSÉ CARLOS  
ARAÚJO FERREIRA  
DE VIANA DO CASTELO

POKES

JOGO POKES  
Exolon 7629,44  
Exolon 7630,44  
Hysteria 2495,44  
Hysteria 5522,44  
Hysteria 8464,44  
Hysteria 10443,44  
Ghosts'n Goblins 4470,170

COM  
O JN  
ESTÁ  
TUDO NUMA  
BOLA...

EXPLODING  
FIST

Para matar todos  
os inimigos tens  
de colocá-Te na  
esquerda dando  
com as patadas  
para baixo e verás  
como eles caem.

POKES PARA O AMSTRAD  
POR JOSÉ MANUEL ROCHA  
DE ESPINHO

3D STARSTRIKE: &2437,&E5  
AIRWOLF: &7B33,0  
ALIEN 8: &418E,0  
ASTERIX: &2711,0  
AVENGER: &8163,0  
BAT MAN: &1CED,0  
BOMB JACK: &653,0  
BRIAN BLOODAXE: &683B,201  
CAMELOT WARRIOR: &6331,255  
CAULDRON II: &C1F2,&B7  
CHUCKIE EGG: &9B5B,0  
CODENAME MAT II: &54A,0  
COMANDO: &1C5B,&C9

## COMO COLOCAR POKES EM COMPUTADORES DIFERENTES

### AMSTRAD

Teclar MERGE"" e colocar a cassete desde o principio. Quando aparecer a mensagem READY, fazer um LIST. Se não aparecer o listado, tentar utilizar a função RENUM, ou mudar a cor do INK e do PAPER. Se o listado aparecer, introduzir os POKES antes da instrução CALL e fazer o programa correr com um RUN. Depois, colocar a cassete de novo em funcionamento, desde o sítio onde a tínhamos parado...

### COMMODORE

Para introduzir POKES neste computador, é necessário possuir um botão de RESET, existente em muitos INTERFACES, que nos permita ligar o computador sem perder o conteúdo da memória. Posto isto, fazemos correr o jogo e quando formos a jogá-lo carreguemos no RESET, introduzimos os POKES e usando o comando SYSTEM, na direcção indicada, voltaremos a ter acesso ao jogo, com os POKES já introduzidos...

### MSX

Fazer LOAD"CAS:" se o jogo carrega normalmente... ou CLOAD"CAS:" se o jogo tem carga rápida. Quando aparecer a mensagem READY, fazer um LIST do programa. Se não aparecer listado, não podemos introduzir POKES... Se a listagem estiver visível, colocar os POKES depois da instrução USR(n). Fazer RUN e continuar a carregar o jogo. Se o jogo carrega num só bloco com a instrução BLOAD"CAS:", R a forma de colocar os POKES é a seguinte: teclar BLOAD"CAS:" e pôr a cassete em movimento. Quando o programa terminar de carregar, aparecerá a mensagem READY. Colocar os POKES como anteriormente e no final teclar as seguintes instruções:  
X=PEEK (64703)+256 PEEK (64704):DEFUSR=X:U=USR(0)  
...E o jogo começara com os POKES já introduzidos!

### Informação:

Existem INTERFACES disponíveis no micro-mercado, que permitem introduzir POKES sem termos o trabalho de nós abrimos o programa e que são bastante práticos e fáceis de usar... Para os leitores interessados, eis os nomes de alguns desses INTERFACES:

Para o SPECTRUM... MULTIFACE ONE.

Para o AMSTRAD... MULTIFACE TWO ou o TRANSTAPE.

ESCREVAM PARA:  
JORNAL DE NOTÍCIAS  
(MICROMANIA)  
4052 PORTO CODEX