



# O NATAL ESTÁ À PORTA!

Por JOÃO CRUZ

É verdade! Entramos na época natalícia e no que diz respeito ao «mundo» fascinante dos video-jogos, este período é uma época de grande azáfama, pois as companhias de «software» dão os últimos retoques nos novos programas que irão maravilhar e cativar todos os «micro-jovens» ansiosos pelas novidades. O Natal está à porta e com ele todo aquele ambiente aconchegador, característico desta época e que todos nós desejávamos que fosse sempre assim no resto do ano! Também estão à porta as férias; portanto, cá ficamos a aguardar uma maior colaboração da vossa parte, enviando os novos trabalhos que possuam acerca dos video-jogos, aos quais têm dedicado maior atenção. Não se esqueçam de participar no primeiro inquérito anual feito por esta secção a todos vocês e cujas perguntas saíram na edição anterior desta secção!

Penso que é do vosso interesse geral, saber quais os resultados daquele inquéri-

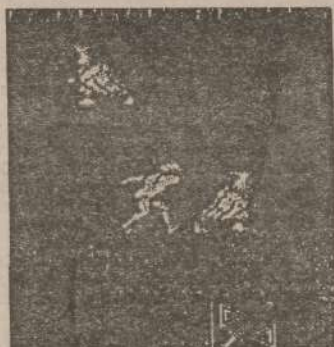
to. Portanto, participem enviando junto com os vossos trabalhos, os vossos votos para as questões colocadas. No último domingo de Janeiro serão publicados os resultados. A expectativa vai ser grande e confesso que também estou ansioso por saber os resultados! Colaborem...

Os trabalhos, da secção Microclube desta semana, foram enviados pelos seguintes leitores: Jorge Alberto Costa, do Porto e António M. Rodrigues, de Vila Nova de Gaia. O «poke/rotina» para o jogo BASIL, THE GREAT MOUSE DETECTIVE, foi enviado por um dos habituais leitores desta secção, o Pedro Guimarães, do Porto. E de realçar a paciência e a habilidade na arte de desenhar do leitor António Rodrigues, de Gaia que, aliás, tem vindo a colaborar regularmente com esta secção enviando ótimos trabalhos. Julgamos que é um dos exemplos a seguir pelos futuros leitores desta rubrica semanal, para que a qualidade da mesma vá pro-

gredindo e agrade a todos vocês, está bem? Quanto a cartas (uma verdadeira montanha!), vou respondendo às possíveis: de Gaia escreveu o Marcelo Ribeiro, enviando bastantes trabalhos e um autêntico dicionário de pokes, que publicaremos à medida que o espaço for permitindo. Este leitor deseja corresponder-se com outros leitores, pois possui mais de mil programas para o Spectrum e quer fazer trocas. Quem estiver interessado escreva-lhe para: Avenida da República, 2294-4, Esq. — 4400 V. N. de Gaia. Este é mais um leitor que também nos incentiva a continuar o trabalho que temos vindo a realizar até aqui. E esse é o nosso objectivo, Marcelo, além de tentarmos sempre agradar cada vez mais a todos, satisfazendo a todos dentro do que é possível. E pronto...

Escrevam para:  
JORNAL DE NOTÍCIAS  
MICROMANIA  
4052 PORTO CODEX

## O QUE JÁ SE JOGA...



### BARBARIAN

Ultimamente as companhias de software têm apostado na conversão de jogos de máquinas, mas como nem todas as companhias conseguem essas licenças de conversão, optam por converter programas dos computadores de 16 bits que na realidade também são máquinas autênticas. Assim nos surge este BARBARIAN, produzido pela Psynosis, uma companhia que até ao momento estava unicamente voltada para os computadores de 16 bits. Mas até que ponto este BARBARIAN se diferencia do BARBARIAN já existente da companhia Palace software? Podemos afirmar que é em quase tudo... Este é uma mistura de acção em estratégia, temos um distinto e inovativo controlo sobre o nosso personagem e é pertencente aos jogos «arcade-adventure». Experimente!

EDITOR: PSYGNOSIS.  
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.  
TECLAS: Q, A, O, P, SPACE.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 14.  
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 15.  
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 17.  
TOTAL: 17. OPINIÃO: BOM!



### 1943

A guerra no Oceano Pacífico está efervescente de intensos e violentos combates aeronavais. Estamos em plena Segunda Guerra Mundial e é dado o alerta de que a frota naval japonesa, incluindo o famoso Yamoto, está nas proximidades das ilhas Midway. A ordem é dada: destruir Yamoto a todo custo! Para tal missão, um solitário P38, avião de combate, é minuciosamente preparado e só necessita de um ágil piloto. E aqui que nós entramos, destruindo tudo o que nos apareça pela frente. 1943 é mais um jogo convertido das máquinas de video-jogos para os micros e se na máquina e um dos jogos mais aditivos que tive oportunidade de jogar, a sua conversão está bastante monótona devido ao baixo nível de dificuldade!

EDITOR: CAPCOM.  
GÉNERO: ACÇÃO.  
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 15. SOM: 14.  
GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 13.  
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 12.  
TOTAL: 14. OPINIÃO: RAZOÁVEL!



### LA ABADIA DEL CRIMEN

Realmente, mais uma vez se verifica que a qualidade imprimida pelas casas de software espanholas nos seus programas tem vindo a ser notável e, a cada novo produto lançado, há sempre uma adesão completa por parte dos jogadores. Desta vez estamos na presença de um soberbo programa, do género «arcade-adventure», produzido pela Opera Soft e que se intitula LA ABADIA DEL CRIMEN. Este excelente programa está baseado no filme O NOME DA ROSA, de UMBERTO ECO e o seu objectivo resume-se em descobrir quem é o responsável pelos assassinatos ocorridos no local, e para tal tomamos a personalidade de Guilherme de Occam. Magnífico mapeado, espectaculares gráficos, bom movimento e som (128K), fazem deste programa uma pequena maravilha!

EDITOR: OPERA SOFT.  
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.  
TECLAS: Q, A, O, P, SPACE.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 128K: 18.  
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.  
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 19. OPINIÃO: EXCELENTE!

## JUÍZES NACIONAIS



VÍTOR MANUEL CUNHA  
RUA DO LOUREIRO, 168-1.  
ANDAR  
4000 PORTO

### F. M. BASKET MASTER

É uma produção da Dinamic, empresa espanhola, que assim dá uma ajuda à grande divulgação do basquetebol no nosso país vizinho. O jogo em causa tem, a par de uns gráficos razoáveis, uma apresentação muito bem conseguida sendo o som a sua lacuna. Quanto à originalidade e sabendo-se que existem vários jogos de basquetebol, torna-se difícil conseguir que esta seja muito grande. Mesmo assim, FERNANDO MARTIN BASKET MASTER consegue ser de uma grande espectacularidade, com a possibilidade de se concretizarem cestos através de «afundamentos», lançamentos de longa distância, ganhos... Com movimentos bastante bons, o jogo em si baseia-se num «um-contra-um» em todo o campo. Uma particularidade deste jogo é a técnica do replay em plano aproximado.

APRESENTAÇÃO: 20.  
GRÁFICOS: 15.  
MOVIMENTO: 19.  
SOM: 10.  
ORIGINALIDADE: 15.  
ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 16.  
OPINIÃO: BOM!



MARCELO ANTERO RIBEIRO  
AV. DA REPÚBLICA, 2294-4.  
ESQUERDO  
4400 VILA NOVA DE GAIA

### XECUTOR

A região Zedar, da nebulosa dos «Cavalos sem cabeça», foi qualificada como zona proibida. Mais de 20 pilotos lá desapareceram, em estranhas circunstâncias. Por essa razão fomos escolhidos para saber de seus paradeiros. Possuímos uma nave fortemente armada, para qualquer imprevisto. XECUTOR é mais um jogo de «arcade», cujo objectivo é destruir naves inimigas e complexos de guerra. Se gostam de disparar sem parar, não percam este jogo que vos cativará. Somos atacados por caças da famosa raça guerreira Vadarth, conhecidos no Universo por serem numerosos e eficazes. Uma vez destruindo as naves inimigas, encontraremos várias armas, para converter a nossa nave num mortífero caça. Experimente!

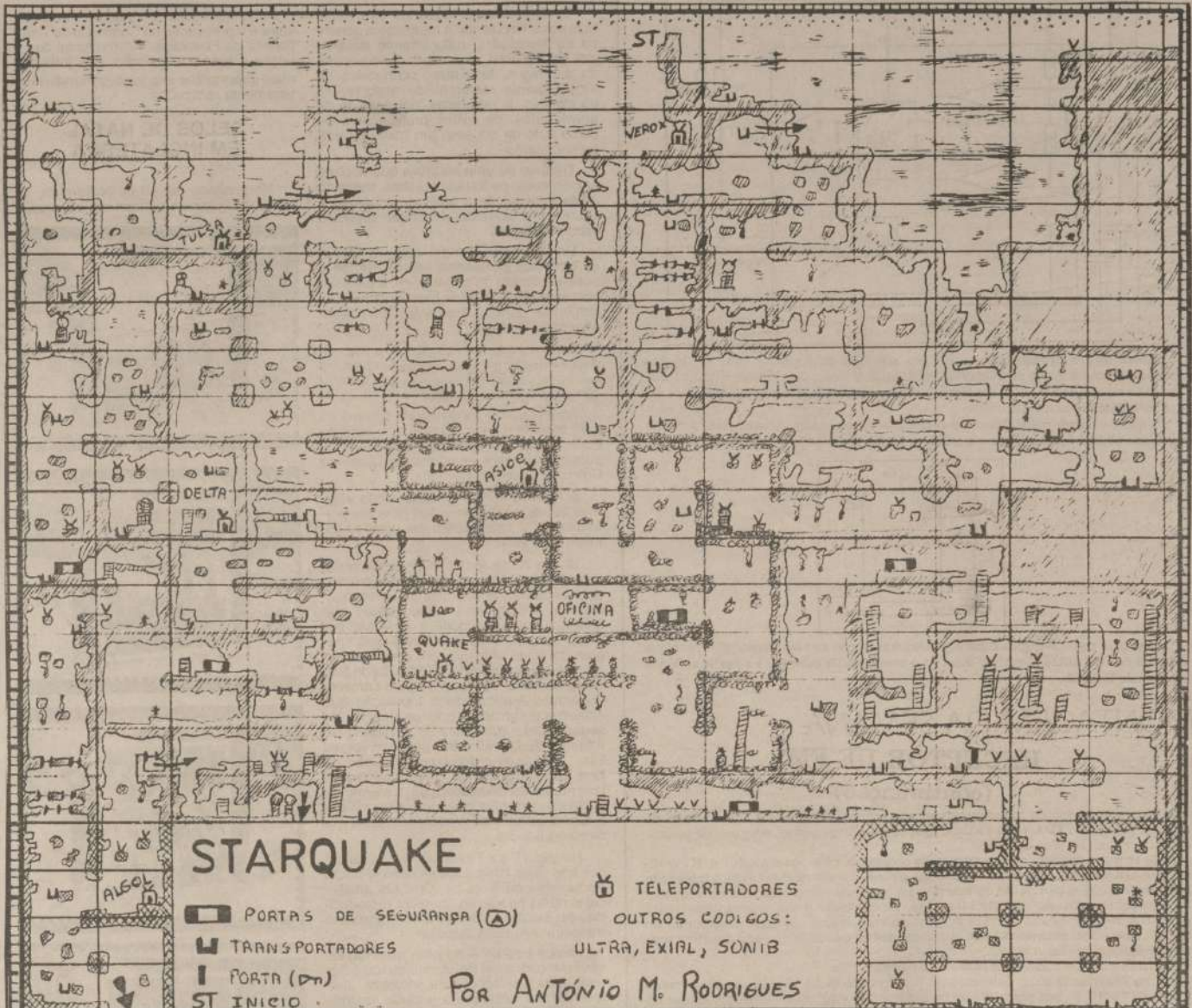
APRESENTAÇÃO: 15.  
GRÁFICOS: 18.  
SOM: 12.  
MOVIMENTO: 16.  
ORIGINALIDADE: 14.  
ADICTIVIDADE: 17.  
TOTAL: 15.  
OPINIÃO: MUITO BOM!

JOGOS DE TOPO	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
	1-SILENT SHADOW	1-CARVALHO	1-RODRIALSTERS
	2-ALIEN SYNDROME	2-BARD'S TALE	2-MAD MIX GAME
	3-OVERLANDER	3-JACK THE RIPPER	3-ACTION FORCE II
	4-MEGANDVA	4-KNIGHT ORC	4-CYBERNOTD
	5-MAD MIX GAME	5-MEGACORP	5-BIONIC COMMANDO

**IN SPECTRUM**



# TRABALHOS DE LEITORES



	1	2	3	4	5	6	7
A	D. Quixote - Mapa						L
B							6
C							
D		1					
E		INICIO				5	
F		2					
G		8	4				
H		3					
I							

## LEGENDA:

- 1- ARMADURA
- 2- CHAVE
- 3- PAO
- 4- PORTA
- 5- MAÇA
- 6- VELA
- 7- MARTILHO
- 8- G. S. PAIZA

L- Lutas { A7- OBRES  
I3- OBEJAS

Por: Jorge Costa

PARTE I

## BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

- 10 CLEAR 27000
- 20 POKE 23607, 200
- 30 LOAD \*\* CODE
- 40 POKE 55832, 251
- 50 POKE 55832, 201
- 60 LET 1 = USR 55808
- 70 POKE 41302, 58
- 80 LET 1 = USR 32768



ESCREVAM PARA:  
JORNAL NOTÍCIAS  
MICROMANIA  
4052 PORTO CODEX