



NOVOS JOGOS, MAIS TRABALHOS!

Passado que está o período do Natal e com enorme quantidade de novos videojogos que foram lançados pelas companhias de software, maior é a diversidade de assuntos e trabalhos que os nossos leitores têm para explorar. Portanto, ficamos à espera das vossas habituais participações e agora, mais do que nunca, têm muito por onde escolher.

Participem, enviando os vossos trabalhos... Convm lembrar uma vez mais que continuamos a receber respostas ao questionário que propusemos e está ainda em curso. Envie o seu trabalho com os vossos trabalhos, as vossas opiniões as questões que colocamos. Para quem tem andado no «mundo da lua», as questões saíram nas edições de 4 e 11 de Dezembro e prazo de entrega é até ao dia 22 Janeiro, pois no último Domingo do mês apresentaremos os resultados que, como vocês, aguardamos com ansiedade.

Esta semana na rubrica Microclube.

temos trabalhos enviados pelos seguintes leitores: IVO CRUZ, da POVOA DE VÁRZIM; PAULO MARTA, de ERMESINDE e de PEDRO GUIMARAES, do PORTO.

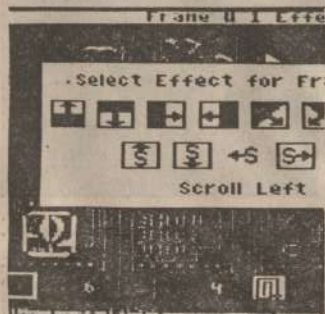
Quanto a cartas, temos recebido várias solicitações que passamos a transmitir. Dois primos, o Luis Alberto e o Carlos Alberto, escreveram-nos pedindo aos leitores de Micromania, mapas, pokes, dicas... para os seguintes jogos: SOLDIER OF LIGHT, HUNDRA, SCUMBAL, BIONIC COMMANDO: quem lhes puder ajudar escreva para: RUA DAS DOZE CASAS, N.º 41 - 4000 PORTO. Do PORTO, escreveram dois irmãos, o ANTONIO HUGO e o TIAGO JOSE, pedindo os mapas de SPELLBOUND e de ATIC-ATAC (jogos já com «barbas», mas que continuam a ter muitos adeptos). Para os contactar, escrevam para: RUA DO MONSANTO, 168 - APART. 18 - 4200 PORTO. De Espinho, escreveu o JOSE ROCHA, que entre outras dicas que estão aguardar espaço

para serem publicadas, enviou as seguintes dicas para aqueles leitores que possuem jogos que não entram devido a darem erro no final. Diz o JOSE: «Este truque destina-se aos jogos que dão erro no fim, ou mesmo quando o jogo está quase a entrar, quando aparece a mensagem de erro, carreguem em ENTER e aparecerá um programa em Basic; procurem o primeiro RANDOMIZE. Se o jogo tiver mais de um RANDOMIZE, o que devem anotar é o último; escrevam o RANDOMIZE USR e façam ENTER (carreguem na tecla). NOTA: para fazerem isto é necessário que a parte em código máquina entre toda, ou seja, que o jogo dê erro no fim».

E pronto, com a dica do JOSE, ficamos hoje por aqui, esperando as vossas habituais colaborações...

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

O QUE JÁ SE JOGA...



CRIME BUSTERS

As vezes as ideias simples fazem um bom jogo... CRIME BUSTERS é mais um jogo assente em ideias simples e que mostra uma saída da monotonia a que alguns jogos, por vezes, nos habituam. Com gráficos bastante razoáveis, tendo personagens secundários saltando graciosamente ao longo do «ecran» de jogo, com movimentos razoáveis e efeitos sonoros agradáveis, CRIME BUSTERS é um jogo a experimentar! Sendo o tempo limite para completar cada quadro de jogo um factor importante, temos como missão recolher os cinco objectos destinados para completarmos cada quadro de jogo. No início do jogo defrontamo-nos com quatro janelas e trampolins, para reentrarmos nos quadros de jogo, sem perdermos muitas vidas. Um jogo simples, mas a experimentar.

EDITOR: PLAYERS.
GENERO: ACCÃO.
TECLAS: PODEM SER ESCOLHIDAS
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 14. SOM: 15.
GRÁFICOS: 14. USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 13. ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 13. OPINIÃO: RAZOÁVEL!



TYPHOON

Um ano após a apresentação deste jogo nas casas de máquinas de jogos, pela Konami, eis aqui a conversão para os microcomputadores levada a cabo pela companhia de software britânica. «Imagine», TYPHOON alberga um tema não muito original que é o dos combatentes aeronavais, mas que uma vez mais toma mais do que evidente tratar-se de um tema bastante aditivo. Original neste programa é o facto de controlarmos, alternadamente, um poderoso helicóptero de guerra e um F-14, avião de combate. Quanto a munições, de início estamos equipados com bombas (B) e bombas-especiais (M) em número limitado, além de um infinito carregamento de balas. A ideia básica consiste em passarmos os seis níveis de jogo sem perdermos as cinco vidas. Experimente!

EDITOR: IMAGINE.
GENERO: ACCÃO.
TECLAS: O-A-O-P-SPACE-B-M.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM: 12.
GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 14. OPINIÃO: RAZOÁVEL!



MINDFIGHTER

«Mindfighter» como livro, foi escrito por Anna Popkess entre os finais de 1986 e princípios de 1987. A conversão para os microcomputadores, sob a forma de aventura, esteve a cargo de Ferigus McNeil. Para se integrarem na história que cerca o ambiente da nossa aventura e para compreender melhor qual o objectivo do jogo, era aconselhável que dessem uma vista de olhos ao livro. No entanto, visto que isso para muitos de vocês é impossível, posso resumir o enredo ao seguinte: Robin, um miúdo de onze anos, dotado de poderes psíquicos, acordou no meio de uma cidade destruída após uma guerra nuclear e tem que encontrar uma maneira de voltar ao seu tempo. Novos comandos e controlo por «icons» ajudam a consagrar esta aventura. Experimente MINDFIGHTER!

EDITOR: ACTIVISION.
GENERO: AVENTURA GRÁFICA.
APRESENTAÇÃO: 17. GRÁFICOS: 16.
RESPOSTA: 17. VOCABULÁRIO: 18.
LÓGICA: 16. DIFICULDADE: 16.
ATMOSFERA: 19. ADICTIVIDADE: 18.
ORIGINALIDADE: 15. TOTAL: 18.
OPINIÃO: UMA BOA AVENTURA!

JOGOS DE TOPO	ACCÃO	AVENTURA	LEITORES
	1- OPERATION WOLF	1- MINDFIGHTER	1- BIONIC COMMANDO
	2- LAST NINJA II	2- CARVALHO	2- ACTION FORCE II
	3- PACMANIA	3- JACK THE RIPPER	3- MAD MIX GAME
	4- FERNANDEZ MD	4- KNIGHT ORC	4- SKATE CRAZY
	5- CYBERNÓIO II	5- BARD'S TALE	5- D.T. OLYMPIC C.

SPECTRUM

JUÍZES NACIONAIS



ALBINO M. S. SILVEIRA
Calvelhe, Labruge
4480 VILA DO CONDE

OUT RUN

Eis a única oportunidade de conduzir um magnífico Ferrari Testarossa, pelas ensolaradas estradas da Califórnia. Directamente da máquina de «arcade» para o seu computador, por obra da US Gold, vem o que, possivelmente, foi o jogo mais bem sucedido de 1987-OUT RUN. A ideia não é original, sendo apenas mais uma derivada do POLE POSITION: chegar aos postos de controlo dentro de um determinado tempo. Todavia, tanto na máquina como no computador, o que coloca OUT RUN acima de todos os anteriores e mesmo dos seus contemporâneos são os gráficos. Existem apenas duas pequenas críticas — o facto da velocidade diminuir quando o «ecran» se encontra repleto de objectos e o facto de ser mais um «multi-load», que não diminuirão de forma alguma a reputação deste excelente jogo.

APRESENTAÇÃO: 16.
GRÁFICOS: 19.
SOM: 17.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 15.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: QUE É QUE ESTÁ À ESPERA?



PAULO CÉSAR TEIXEIRA MARTA
Rua Doutor Alberto Lemos, 64 r/c
4445 ERMESINDE

FIST II

Trata-se de mais um simulador de combates de artes marciais, mas com as características de uma aventura gráfica. Com uns cenários bem concebidos mas um pouco monótonos, é um jogo que tras até nós uma pequena visão da China antiga, tendo como pano de fundo densas florestas, montanhas e alguns templos. FIST II tem uns movimentos bons e golpes bastante reais e espectaculares, embora o controlo do teclado seja difícil, devido às teclas serem bastante direccionais. Os menus têm bastante imaginação e o jogo em si tem uma boa apresentação, mas perde muita adictividade devido aos cenários e tarefas monótonas do jogo. A dificuldade também outro factor negativo do jogo. A minha pontuação é a seguinte:
APRESENTAÇÃO: 16.
GRÁFICOS: 17.
SOM: 13.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 16.
ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: BOM, PARA APRECIADORES!

TRABALHOS DE LEITORES

POKES	PEDRO GUM.	MAPA DE	DESOLATOR
PUD PUD	- POKE 19287,0		
DEFENSA	- POKE 34165,0		
MUGSY	- POKE 43012,0		
TIRNAGOG	- POKE 34202,200		
CHILLER	- POKE 34025,0		
ZAXXON	- POKE 48825,450		
ANDROID	- POKE 36212,0		
PARABOLE	- POKE 52305,0		
PUNCHY	- POKE 45632,0		
COOKIE	- POKE 25945,0		
ALIEN 8	- POKE 43755,201		
WHELLIE	- POKE 28596,0		
POGO	- POKE 14259,182		
GALVAN	- POKE 57343,127		
TOMMY	- POKE 38942,58		
RANARAMA	- POKE 37448,1		
NOMAD	- POKE 40730,0		
COMMANDO	- POKE 61741,172		
THANATOS	- POKE 52745,201		
AVALON	- POKE 23782,2		
BUG EYES	- POKE 43493,0		
HERO	- POKE 45659,182		
COBRA	- POKE 36516,58		
AVENGER	- POKE 51957,58		
AUTOMANIA	- POKE 46681,201		
THE HIVE	- POKE 65537,0		
HYSTERIA	- POKE 20222,20		
SIR FRED	- POKE 58990,0		
XEVIOUS	- POKE 53592,255		
ACE	- POKE 32508,0		
JAILBREAK	- POKE 65364,255		
BARBARIAN	- POKE 65513,50		
ANTIRIAD	- POKE 34270,0		
DRUID	- POKE 24890,201		
MOVIE	- POKE 64748,195		
TURMOIL	- POKE 57903,0		
ACROSET	- POKE 25148,0		
BATTY	- POKE 47653,255		
WOLFAN	- POKE 35648,0		
TARZAN	- POKE 51185,182		
BATTY II	- POKE 24031,0		
GALAXION	- POKE 54455,0		
BABALIBA	- POKE 50747,2		
RYGAR	- POKE 61577,0		
MAGNETRON	- POKE 65000,3		
ACE II	- POKE 26834,8		
FIST	- POKE 29462,0		
HYDROFOOL	- POKE 35037,201		
METROCROSS	- POKE 46329,0		
CAR WARS	- POKE 32338,0		
RENEGADE	- POKE 47549,201		
NOSPERRATU	- POKE 58459,0		
PAPERBOY	- POKE 50495,201		
1942	- POKE 47009,255		
GARFIELD	- POKE 33525,0		
DEVIAN'S	- POKE 61196,0		
BEHEL	- POKE 49241,0		

PAULO MARTA

AVENGER

20 LOAD ** CODE
 30 POKE 33071, 195: POKE 33072, 80
 POKE 33073, 195
 40 POKE 33046, 48: POKE 33047, 93
 50 FOR J = 50000 TO 50028:
 READ 6: POKE J, 6 NEXT J
 60 DATA 33, 98, 195, 17, 48
 70 DATA 93, 1, 20, 0, 237
 80 DATA 178, 224, 33, 0, 132
 90 DATA 195, 51, 129, 62, 201
 100 DATA 50, 207, 202, 50, 92
 110 DATA 160, 195, 128, 157
 160 RANDOMIZE USR 32768

JORNAL DE NOTÍCIAS
 (MICROMANIA)
 RUA GONÇALO CRISTÓBAL
 4052 PORTO CODEX