



NOVOS JOGOS, MAIS TRABALHOS!

Passado que está o período do Natal e com enorme quantidade de novos video-jogos 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 habituals participações e agora, mais do que nunca, têm muito por onde escolher.

Participem, enviando os vossos trabalhos... Convém lembrar uma vez mais que continuamos a receber respostas ao questionário que propusemos e está ainda em curso. Enviam juntos com os vossos trabalhos, as vossas opiniões às questões que colocamos. Para quem tem andado no "mundo da lua", as questões sairão 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, aguardam com ansiedade.

Esta semana na rubrica Microclube.

Temos trabalhos enviados pelos seguintes leitores: IVO CRUZ, da POVOA DE VARZIM; PAULO MARTA, de ERMESINDE e de PEDRO GUIMARÃES, do PORTO.

Quanto a cartas, temos recebido várias solicitações que passamos a transmitir. Dois primos, o Luís Alberto e o Carlos Alberto, escreveram-nos pedindo aos leitores de Micromania, mapas, pokés, 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 contactarem, 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 dar 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 aparecer 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 RANDOMIZEUSR 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 de erro no fim».

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

Escravam para:
JORNAL DE NOTÍCIAS
MICROMANIA
RUA GONÇALO CRISTOVÃO
4052 PORTO CODEX

Por JOÃO CRUZ

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 "écran" 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 ESTA À ESPERA?



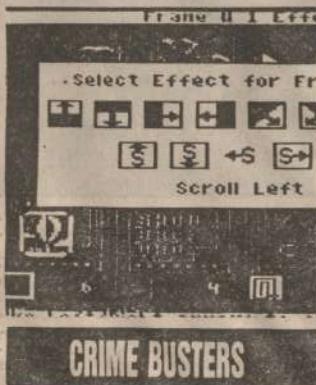
PAULO CÉSAR TEIXEIRA MARTA
Rua Doutor Alberto Lemos, 64 r/c
4445 ERMESINDE

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, e um jogo que traz até nos 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 as teclas serem bastante direcionais. Os menus têm bastante imaginação e o jogo em si tem uma boa apresentação, mas perde muita adictividade devido aos cenários e tarefas monotonas do jogo. A dificuldade também é 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 APRECIA-DORES!

O QUE JÁ SE JOGA...



CRIME BUSTERS

As vezes as ideias simples fazem um bom jogo... CRIME BUSTERS é mal 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 "écran" 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 inicio do jogo defrontamo-nos com quatro janelas e trampolins, para reencontrarmos os quadros de jogo, sem perdermos muitas vidas. Um jogo simples, mas a experimenter.

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: RAZOAVEL!



TYPHOOON

Um ano após a apresentação deste jogo nas casas de máquinas de jogos, pela Konami, eis aqui a conversão para os microcomputadores fevida a cabo pela companhia de software britânica: «Imagine». TYPHOON alberga um tema não muito original que é o dos combatentes aeronavares, mas que uma vez mais torna 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 munícões, de inicio estamos equipados com bombas (B) e bombas-especiais (M) em numero limitado, além de um infinito carregamento de balas. A ideia básica consiste em passarmos os seis níveis de jogo sem perdemos as cinco vidas. Experimente!

EDITOR: IMAGINE.

GENERO: ACCÃO.

TECLAS: Q-A-O-P-SPACE-B-M.

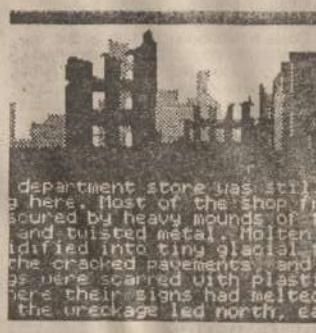
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.

APRESENTAÇÃO: 16. SOM: 12.

GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 14.

MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 17.

TOTAL: 14. OPINIÃO: RAZOAVEL!



MINDFIGHTER

«Mindfighter» como livro, foi escrito por Anna Popkes entre os finais de 1986 e principais de 1987. A conversão para os microcomputadores, sob a forma de aventura, esteve a cargo de Fergus 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. VOCABULARIO: 18.

LÓGICA: 16. DIFICULDADE: 16.

ATMOSFERA: 19. ADICTIVIDADE: 18.

ORIGINALIDADE: 15. TOTAL: 18.

OPINIÃO: UMA BOA AVENTURA!

JOGOS	ACÇÃO	AVENTURA	LETORES
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. MRD MIX GAME	
4. FERNANDEZ MD	4. KNIGHT ORC	4. SKATE CRAZY	
5. CYBEROID II	5. BARD'S TALE	5. D.T. OLIMPIC C.	

SPECTRUM

MICROCLUBE

TRABALHOS DE LEITORES

```

1 REM WONDERLAND POKE
2 REM (c) A.SINGH '87
3 REM
4 CLEAR 24575
5 PRINT AT 12,4;"START WONDER
BOY TAPE"
6 LOAD ""CODE 65098
7 POKE 65100,195
8 RANDOMIZE USR 65092
9 FOR I=20140 TO 28166
10 READ A$ POKE I,AT NEXT
11 DATA 175,59,59,134
12 DATA 195,8,128
13 DATA 65278,110
14 RANDOMIZE IUSR 65114

```



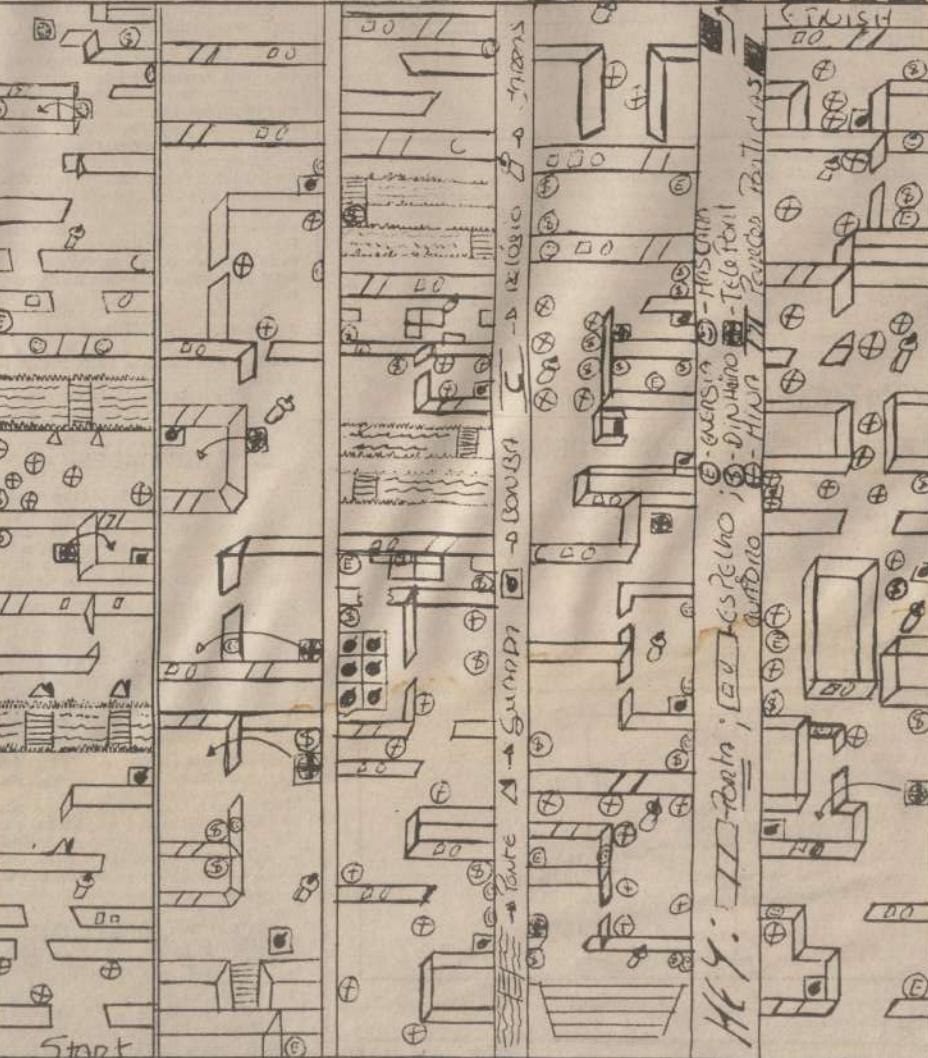
POKES PEDRO GUM.

PUD PUD	- POKE 19287,0
DEFENDA	- POKE 54163,0
MUGSY	- POKE 45012,0
TIRNAGOG	- POKE 34202,200
CHILLER	- POKE 34025,0
ZAXXON	- POKE 45625,200
ANDROID	- POKE 36212,0
PARABOLE	- POKE 54305,0
PUNCHY	- POKE 45632,0
COOKIE	- POKE 29446,0
ALIEN 8	- POKE 43753,201
WHELLIE	- POKE 28506,0
POGO	- POKE 14259,182
GALVAN	- POKE 57243,127
TOMMY	- POKE 38942,58
RANARAMA	- POKE 37448,1
NOMAD	- POKE 40730,0
COMMANDO	- POKE 61441,17
THANATOS	- POKE 52745,201
AVALON	- POKE 23782,2
BUG EYES	- POKE 43493,0
HERO	- POKE 45659,16
COBRA	- POKE 35156,58
AVENGER	- POKE 51957,58
AUTOMANIA	- POKE 46681,201
THE HIVE	- POKE 65521,0
HYSTERIA	- POKE 20222,20
SIR FRED	- POKE 58990,0
XEVIOUS	- POKE 53592,25
ACE	- POKE 32501,0
JAILBREAK	- POKE 65364,25
BARFARIAN	- POKE 65515,50
ANTIRIAD	- POKE 34270,0
DRUID	- POKE 24690,201
MOVIE	- POKE 64768,195
TURMOIL	- POKE 57903,0
ACROSET	- POKE 25148,0
BATTY	- POKE 47653,25
WOLFAN	- POKE 35648,0
TARZAN	- POKE 51185,18
BATTY II	- POKE 24034,0
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 58037,201
METROCROSS	- POKE 46329,0
CAR WARS	- POKE 52338,0
RENEGADE	- POKE 27649,201
NOSFERATU	- POKE 52459,0
PAPERMOY	- POKE 50425,201
1942	- POKE 47007,25
GARFIELD	- POKE 135,5,0
DEVIANS	- POKE 61196,0
REBEL	- POKE 49245,0

MAPA
DE

DESOLATOR

PAULO MARTA



AVENGER

```

20 LOAD "" CODE
30 POKE 33071, 195: POKE 33072, 80
30 POKE 33073, 195
40 POKE 33046, 48: POKE 33047, 93
50 FOR J = 50008 TO 50028:
60 READ A$ POKE J, 6: NEXT J
70 DATA 33, 98, 195, 17, 48
70 DATA 93, 1, 20, 0, 237
80 DATA 176, 224, 33, 0, 132
92 DATA 195, 51, 129, 62, 201
100 DATA 50, 207, 202, 50, 92
110 DATA 160, 195, 128, 157
120 RANDOMIZE USR 32768

```

JORNAL DE NOTÍCIAS

(MICROMANIA)

RUA GONÇALO CRISTÓVÃO
4052 PORTO CODEX

