

UMA OUTRA ELITE!

Cá estamos no final de mais um mês, alias no último domingo do mês e tal como tínhamos anunciado numa edição anterior da Micromania, no último domingo de cada mês iríamos dedicar espaço reservado aos nossos leitores possuidores de outros computadores, diferentes dos Spectrum, tais como: ATARI ST; COMMODORE 64, 128, AMIGA, MSX, AMSTRAD...

Dedicando atenção especial a uma outra elite dos nossos leitores que possuem outros computadores, diferentes dos mais conhecidos e utilizados — o Spectrum.

Assim, de Ermesinde escreveu o Edgar Vidal Dias, possuidor de um COMMODORE 64 e que gostaria de saber como introduzir pokes no referido computador. Bem, Edgar, isso já foi explicado numa edição anterior da Micromania (por onde tens andado), mas quem o desejar elucidar melhor a este respeito e possua também um COMMODORE 64, pode escrever-lhe para a seguinte morada: Rua Alves Redol, 53 — 4445 Ermesinde. O Edgar gostaria ainda de saber, se os pokes que habitualmente temos vindo a publicar, nesta sec-

ção, servem também para o COMMODORE 64? A resposta é não, visto que os pokes que regularmente temos vindo a publicar, destinam-se aos Spectrum, não compatíveis COMMODORE, percebes? No entanto, aguardamos que outros leitores destas rubricas que possuem o mesmo computador que tu, enviem dicas, mapas, pokes... está bem? Quanto ao teu mapa do PLATOON estava bastante bom, mas já sabes que não podemos publicar trabalhos a cores. Tenta enviar a preto e branco, devido ao contraste, está bem? Cá ficamos a aguardar...

Esta semana, para a rubrica Microclube, temos trabalhos enviados pelo grupo «CRUZ SOFT», constituído pelo Nuno Cruz, de 13 anos, Miguel Cruz, de 13 anos e Filipe Cruz, de 15 anos, de Espinho que enviaram pokes, dicas para vários jogos e diversos computadores e um mapa de WHERE TIME STOOD STILL.

Temos ainda trabalhos (dicas) de Francisco Cruz, da Póvoa de Varzim, para o ATARI ST. Este leitor pretende ainda corresponder-se com outros jovens possuidores do mesmo computador, para troca de

Por JOÃO CRUZ

dicas, rotinas, programas (que diz ter bastantes e recentes)...

Quem estiver interessado pode escrever-lhe para a seguinte morada: Pr. 5 de Outubro — Edifício Neptuno-Portaria, 4490 Póvoa de Varzim.

A propósito de se falar em ATARI ST, para este ano de 1989 aguarda-se da companhia ATARI, novos produtos em matéria de computadores pessoais, entre os quais se destaca o ST portátil, uma consola de jogos ST e um novo e mais poderoso ST, com as mesmas qualidades e características às do COMMODORE AMIGA. Só a promete este ano para a ATARI. Resta-nos aguardar e ver o que nos espera e reserva o micromercado deste ano. Bom, resta-nos despedir por agora e deixar uma vez mais aqui um apelo a todos os leitores que possuam computadores diferentes dos Spectrum, para que também participem nesta secção. Escrevam...

JORNAL DE NOTÍCIAS
(MICROMANIA)
4052 PORTO CODEX

O QUE JÁ SE JOGA...



LOMBARD RAC RALLY

Amadores do rally automóvel vão de certa apreciar este LOMBARD RAC RALLY. Conduzindo um formidável e versátil Ford Sierra RS Cosworth, temos que dentro do menor tempo possível percorrer as cinco etapas do jogo. Tarefa que, diga-se de passagem, não é nada fácil. Cada etapa possui três percursos, cujo tempo é controlado ao cronómetro. Quanto à estética do jogo em si, o programa apresenta-nos a parte inferior do nosso veículo, na qual podemos observar todo o painel do carro, visionar a estrada e ainda observar o percurso a percorrer, indicado nos apontamentos do co-piloto. LOMBARD RAC RALLY é um jogo bastante original e completo que aliado a óptimos gráficos, sons e animação, fazem dele um sucesso.

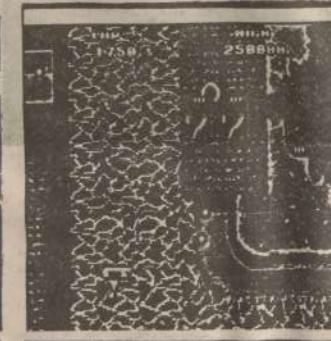
EDITOR: MANDARIN SOFTWARE.
GÉNERO: SIMULADOR.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: DOS MELHORES DO GÉNERO!



CRAZY CARS II

Conduzir o último modelo da Ferrari, o F-40, de certeza é a ambição de qualquer cidadão amante de automobilismo. Em CRAZY CARS II, temos a possibilidade de conduzir esse «vermelhinho bólido», por entre as auto-estradas dos Estados Unidos. Pertencemos ao FBI e o nosso objectivo é aniquilar as poderosas «gangs» que infestam as estradas e que possuem a protecção de alguns polícias corruptos. Gráficos soberbos, animação do jogo perfeita (das melhores no género), sons e efeitos sonoros de qualidade, fazem deste CRAZY CARS II o melhor jogo que mistura simulação automóvel, com lotes de ação. CRAZY CARS II faz esquecer a desilusão que foi o seu antecessor e revela o que é um bom jogo em 16 bits! Não o perca, se possuir um ATARI...

EDITOR: TITUS. GÉNERO: ACÇÃO.
USA: JOYSTICK, MOUSE.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: MAGNÍFICO!!!



FLYING SHARK

Estamos perante a conversão de um jogo bastante popular das máquinas de jogos dedicadas... trata-se de FLYING SHARK. Apesar de surgir com um certo atraso no ATARI ST, em relação às conversões que foram feitas para os computadores de 8 bits, pode-se dizer que valeu a pena a espera. Em FLYING SHARK controlámos um pequeno biplano, armado «até aos dentes» que voando por terra firme e sobre o mar, tem de enfrentar numerosos inimigos que atacam em outros biplanos, com anti-aéreos, com tanques, com navios de guerra e poderosos porta-aviões... Como era de esperar, esta versão para o ATARI está bastante melhorada e bastante semelhante à original da máquina. A adictividade deste jogo é magistral!

EDITOR: FIREBIRD. GÉNERO: ACÇÃO.
USA: JOYSTICKS.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: A MÁQUINA EM CASA!

JUÍZES NACIONAIS



JORGE SOLINE SANTOS RESENDE
Av. do Dr. Carlos Pinto Ferreira, 220-1º
Esquerdo
4480 CAXINAS-VILA DO CONDE

MAZE MAX

Este programa é mais uma espetacular produção da Loricelies para o MSX. Neste jogo, controlámos um pequeno carro formulão que se movimenta num labirinto e que tem como tarefa a obtenção de um certo número de bandeiras. MAZE MAX é um jogo difícil de finalizar porque, de nível para nível, os inimigos tornam-se mais numerosos e, por outro lado, o nosso motorista tem de encher o depósito do veículo. O jogo em si torna-se um bocado monótono, devido ao som e aos gráficos que são sempre iguais. Enfim, MAZE MAX não nos traz nada de novo, devido à sua falta de originalidade. Na escala de zero a vinte, eis a minha pontuação:
APRESENTAÇÃO: 12.
GRÁFICOS: 10.
SOM: (MSX): 12.
MOVIMENTO: 8.
ORIGINALIDADE: 8.
ADICTIVIDADE: 13.
TOTAL: 11.
OPINIÃO: FRACO!



SAMUEL JOÃO FERREIRA DA SILVA
Rua de Merouco, 72
LUGAR DA PENA
4470 MAIA

THE GREAT GIANA SISTERS

Trata-se de um jogo deveras espetacular, não só por ser um jogo com bastante ação e enorme adictividade, mas também porque tem gráficos espetaculares e um som magnífico que nos acompanha antes e durante o jogo. Em THE GREAT GIANA SISTERS, a nossa personagem é a GIANA, ou a MARIA que, estando a dormir, se encontram num estranho mundo dos sonhos, sendo a sua única hipótese de escapar encontrar um diamante mágico que lhes levará de volta à realidade. THE GREAT GIANA SISTERS é um excelente programa para o COMMODORE AMIGA, havendo, no entanto, outras versões para diferentes computadores. É um jogo que aconselho e eis a minha classificação para este programa:
APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 19.
SOM: (AMIGA): 20.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: ESPECTACULAR!!!

JOGOS DE TOPO	ACÇÃO	AVVENTURA	LEITORES
JOGOS DE TOPO	1- ROBOCOP 2- R-TYPE 3- BATMAN II 4- THUNDERBLADE 5- PACMANIA	1- JACK THE RIPPER 2- CRVALHO 3- MINOFIGHTER 4- KNIGHT ORC 5- GNOME RANGER	1- OPERATION WOLF 2- DOUBLE DRAGON 3- R-TYPE 4- BARBARIAN II 5- EMILIO B. FÚTBOL
JN	SPECTRUM		

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES

AMSTRADGARFIELD

POKE & 1 EFC,0 ; POKE & 1 EFD,0 (NÃO TEM FOME)
 POKE & 1 E 80,0 ; POKE & 1 E 81,0 (NÃO TEM SONO)
 POKE & 2561,8C9 (NÃO TEM ATAQUES DE FOME)

PHILLIPS MSXKNIGHTMARE

PARA MATAR O DEMÔNIO DEVES ATINGIR-LHE QUANTAS VEZES POSSÍVEL ATÉ QUE SE DESTRUA, ENQUANTO TE ESQUIVAS DOS GLÁDIOS! COLOCA-TE NO MEIO, O MAIS BAIXO QUE POSSAS E NÃO SERÁS ATINGIDO!

A CRUZ SOFT - PEDE AJUDA PARA O GHOST BUSTERS DO MSX DO 32K

ESCREVAM PARA - NUNO CRUZ R-43 N° 433 3º ESG. - 4500 ESPINHO

COMMODORE AMIGA

STARGLIDER II - A PASSWORD É "STILE".

BARBARIAN PSYGNOSIS - CARREGUEM EM "HELP" E APARECERÁ UM MENU. CARREGANDO

EM F2 FICARÁS COM V. INFINITAS.

DEFENDER OF CROWN - ENQUANTO O JOGO ENTRA, VAIZ CARREGANDO NA TECLA K. FICARÁS

COM 1024 KNIGHTS, COM OS

QUAIS SERÁ FA'CIL ACABAR O JOGO.

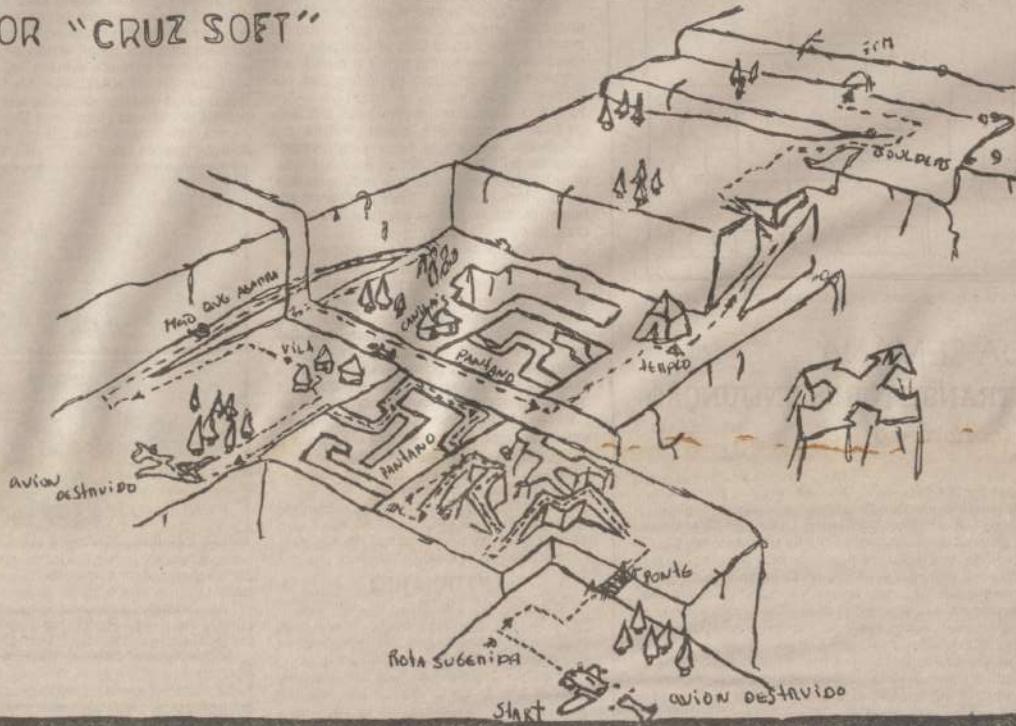
AMEGAS - QUANDO SE MORRE, ESCRIVAM O NOME E CARREGUEM NO BOTÃO DIREITO DO MOUSE. COMEÇARÁS O JOGO NO "ECRAN" ONDE MORRERAM.

JORNAL DE NOTÍCIAS
 MICROMANIA
 4052 PORTO CODEX



MAPA DO WHERE TIME STOOD STILL

POR "CRUZ SOFT"



ATARI ST DICRS

POR: FRANCISCO CRUZ

VETERAN

PARA AVANÇAREM NOS NÍVEIS, TECLEM NA "HELP" KEY...

THUNDERBLADE

NO ECRAN DE APRESENTAÇÃO ESCRIVAM "CRASH". A PARTIR DAÍ, CARREGANDO NA TECLA "UNDO" AVANÇAM NOS NÍVEIS...

AFTERBURNER

FAZENDO CONTÍNUAS VOLTAS DE 360° CONSEGUIREMOS EVITAR TODOS OS PERIGOS QUE NOS ATACAM...

