



# UM ANO DEPOIS

Por JOÃO CRUZ

Iniciado um novo mês, convém recordar que foi a 17 de Abril de 1988 que esta secção teve início e, desde então, temos vindo a tentar dar o nosso contributo a nível dos computadores domésticos, em particular o mundo cativante dos video-jogos. Umhas largas dezenas de cartas, chegaram às nossas mãos neste primeiro ano de actividade, enviadas pelos nossos habituais leitores e por aqueles que esta rubrica do suplemento de domingo, do JN, foi cativando semana a semana. Temos tentado evoluir de modo a satisfazer cada vez mais os nossos leitores e, ultimamente, vimos dando novas sugestões aos nossos leitores, para terem um espaço mais amplo de opções e, ao mesmo tempo, tomando esta secção mais diversificada. Continuaremos a aguardar o vosso contributo para que esta secção continue a ter «vida longa»... Abril é o mês do aniversário desta secção e, se até aqui satisfizemos os nossos leitores (dentro do que foi possível), tentaremos cada vez mais aperfeiçoarmo-nos. Para tal, as vossas colaborações serão sempre preciosas. Agora,

mais do que nunca, têm bastantes assuntos para inspirar os vossos trabalhos. Continuamos receptivos às vossas colaborações. Participe!

Esta semana, na rubrica Microclube temos trabalhos enviados pelos seguintes leitores: Paulo Maria e Berto Flores, de Ermesinde e JOÃO PAULO e VITOR MANUEL (que nos remeteram bastantes Pokes)... Queremos ainda salientar que o mapa de IMPOSSIBLE MISSION II, não possui as torres todas, pelo que o iremos publicando em futuras edições da Micromania.

Fiquem atentos.

Relativamente à programação Basic, enviada por Antonio Manuel Rodrigues, de Vila Nova de Gaia, diz este nosso leitor: para fazer uma lista telefónica secreta basta ligar o computador e teclear: LET NOME DA PESSOA + PALAVRA CODIGO = NUMERO DE TELEFONE. Eis um exemplo: 10 LET ANTONIO NUMBER = 307378. Assim, diz o António, é muito mais difícil outra pessoa descobrir o número

de telefone. Para ver o número: PRINT NOME DE PESSOA + PALAVRA DE CODIGO. A seguir, este nosso leitor indica um programa para guardar o ecrã em memória (5E4). Este programa (rotina) guarda e faz reaparecer o que guardamos. Para tal devem utilizar RANDOMIZE USR DIRECCAO PROGRAM (EM DECIMAL), teclando: 33, 0, 64, 17, 0, 195, 1, 0, 27, 237, 176, 201, 33, 0, 195, 17, 0, 64, 1, 0, 27, 237, 176, 201. Para chamar o ecrã guardado, teclear: RANDOMIZE USR DIRECCAO + 12, sendo o número de bytes, 24.

Deste leitor, foi tudo quanto a dicas... Entretanto, nas próximas edições de Micromania contamos oferecer-vos novas dicas de Basic e mesmo rotinas e pequenos programas, enviadas por outros leitores que pretendem, assim, dar também o seu contributo. Mas por esta semana é tudo.

Marcamos novo encontro para a próxima. Até lá participem, colaborando. JORNAL DE NOTÍCIAS - MICROMANIA 4052 PORTO CODEX.

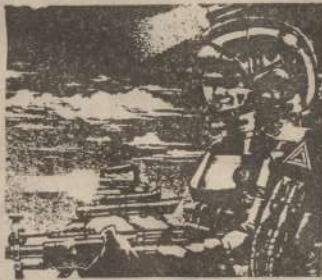
## O QUE JÁ SE JOGA...



### NAVY MOVES

Estamos perante o sucessor do enorme sucesso que foi ARMY MOVES, produzido pela consagrada empresa de software espanhola DINAMIC... Trata-se de NAVY MOVES. Tal como no original, este jogo está recheado de pericia e acção, de nível para nível, envolvendo o jogador numa adictividade deveras alucinante, aliás como já tem sido característico nas produções anteriores desta empresa. A dificuldade é a imperatriz do jogo (tive enormes dificuldades em passar o primeiro nível). NAVY MOVES é um verdadeiro jogo de acção, no qual, com o nosso herói pertencente aos fuzileiros da marinha, temos que penetrar nos domínios do inimigo e eliminá-lo. Gráficos excelentes, efeitos sonoros bons e movimentos peculiares, tudo em NAVY MOVES.

EDITOR: DINAMIC.  
GENERO: ACÇÃO.  
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 18. SOM: 17.  
RÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.  
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: ACÇÃO A VALER!



### EL PODER OSCURO

O crescimento de novas empresas no micromercado espanhol tem sido deveras significativo e a qualidade dos produtos tem atingido altos níveis de qualidade, originalidade e a crítica tem-se manifestado bastante favorável. Eis que nos surge, programado pelos autores de ARKOS, mais um excelente jogo: o seu nome, EL PODER OSCURO. O argumento está assente no ano 2022, no qual controlamos um engenheiro espacial que tem de destruir o terrível manto negro que tem vindo a absorver a galáxia, consumindo tudo à sua passagem. EL PODER OSCURO está graficamente soberbo e a rotina que demonstra a acção do manto negro, sobre o mapeado do jogo, é deveras original. EL PODER OSCURO é mais um programa que demonstra as potencialidades do software espanhol.

EDITOR: ARCADIA.  
GENERO: ACÇÃO.  
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 19. SOM: 17.  
RÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.  
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: TUDO ORIGINALIDADE!!!



### SOL NEGRO

O jogo GAME OVER cativou milhares de jogadores e os programadores ficaram com uma boa impressão, sobre o impacto causado por esse programa no micromercado. A partir daí multiplicou-se no mercado espanhol o número de programas mantendo a mesma linha de acção. Eis que nos surge, da empresa de software espanhola OPERA SOFT, mais um excelente programa nos padrões já referidos. SOL NEGRO é o seu nome. Um dos grandes trunfos deste jogo é são os gráficos, tanto dos cenários como dos seres e personagens que nos surgem no percurso. Como já era de esperar, a dificuldade é um factor predominante à medida que vamos progredindo no jogo. Tal como tem vindo a acontecer até aqui, as apresentações dos programas espanhóis são uma aposta fixa de qualidade.

EDITOR: OPERA SOFT.  
GENERO: ACÇÃO.  
TECLAS: O, A, O, P, SPACE.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 19. SOM: 17.  
RÁFICOS: 19. USO DA COR: 18.  
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: É SO ADICTIVIDADE!

JOGOS	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1- NAVY MOVES	1- CARVALHO	1- EMILIO B. FÚTBOL	
2- SOL NEGRO	2- JACK THE RIPPER	2- CYBERNOID II	
3- SKATEBALL	3- MIND FIGHTER	3- OPERATION WOLF	
4- SDI	4- KNIGHT ORC	4- TARGET RENEGADE	
5- EL PODER OSCURO	5- MEGACORP	5- BIONIC COMANDOS	

## JUÍZES NACIONAIS



JOÃO PAULO CARVALHO FREITAS  
LUGARDAQUINTA-ARCODEBAULHE  
4860 CABEZEIRAS DE BASTO

### BOMB JACK

Trata-se de um bom jogo, para os possuidores de um Spectrum 48/128K. Apesar de ser um bocado antigo, muitos ainda não o conhecem. Em BOMB JACK temos que controlar um «homenzinho» e tentar passar por cima das bombas (recolhendo-as) sem tocar nos inimigos que nos tentam destruir. Este jogo dá-nos a possibilidade de apanhar pontos extra e outros factores que servem para multiplicar a pontuação. Recolhendo as bombas que têm o rastilho a arder, teremos um bónus na pontuação. Enfim, BOMB JACK é um jogo que devem comprar devido à sua simplicidade, mas aliado a uma enorme adictividade sempre que progredimos no jogo. Eis a minha votação para este jogo:

APRESENTAÇÃO: 18.  
GRÁFICOS: 19.  
EFEITOS SONOROS: 16.  
MOVIMENTO: 18.  
ORIGINALIDADE: 17.  
ADICTIVIDADE: 17.  
TOTAL: 18.  
OPINIÃO: MUITO BOM!



CARLOS MANUEL COELHO  
FRANÇA  
RUA FONTE DE CONTUMIL, 231  
R/C DIREITO  
4300 PORTO

### XECUTOR

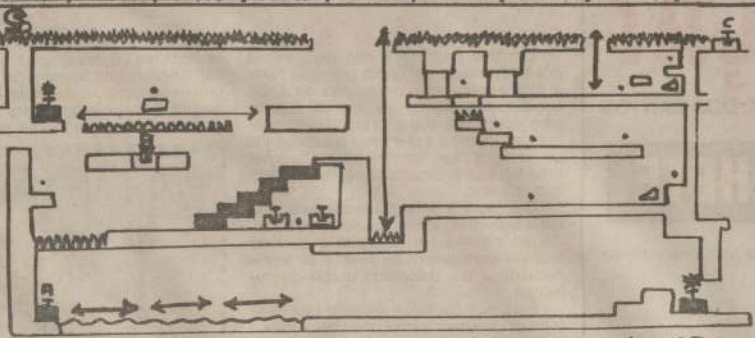
Eis mais um excelente programa, possuindo boas qualidades para confirmarmos o sucesso comercial que parece estar a ter. Teremos que conduzir uma nave, sendo o nosso objectivo destruir os inimigos que nos tentam colocar fora de acção. Os obstáculos também são uma constante e há que desviarmos-nos deles, com o risco de perdermos uma vida. De nível para nível a dificuldade aumenta, mas a nossa nave além de disparar tiros, pode mandar bombas e disparar um laser que é mortalmente eficaz. XECUTOR é um jogo com muito bons gráficos, som e enorme adictividade. Quem conhece o jogo ZYNAPS e gostou, este é quase idêntico. Eis a minha votação para este programa, na escala de zero a vinte:

APRESENTAÇÃO: 18.  
GRÁFICOS: 16.  
EFEITOS SONOROS: 15.  
MOVIMENTO: 17.  
ORIGINALIDADE: 18. ADICTIVIDADE: 16.  
TOTAL: 18.  
OPINIÃO: VALE A PENA COMPRAR!

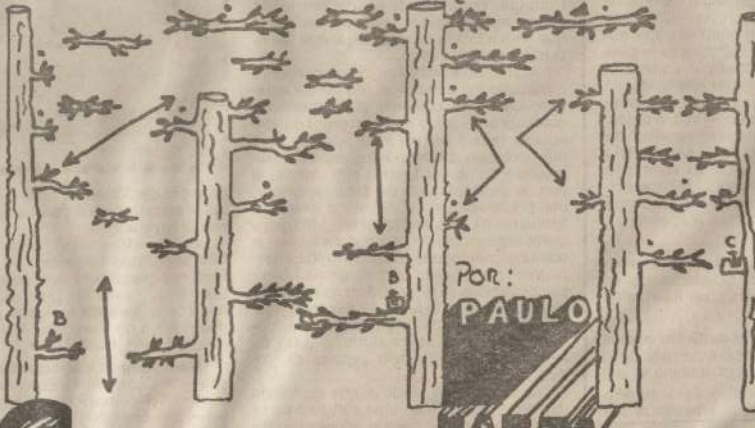


# TRABALHOS DOS LEITORES

**BOA NOITE**



PORES PARA ESTE JOGO: PORE: 4492 TO V.I.  
PORE: 30218,0 N° DE PECAS



Por: PAULO  
MARTA  
CENA 1

**CHAVE**

→ BLOCO NORMAL	→ AGUA
→ DESA	→ BLOCOS
→ TELEPORT PARA C.º ECRAN	→ POSICOES DOS OBJECTOS
→ TELEPORT PARA P.º X	→ PAISAGEM DE
→ PASSAGEM DE ELEVADOR	→ TELEPORT PARA NIVEL 4
→ PICOS	→ CORRECO
→ MONSTRAS	→ PAREDE ESPECIAL

**PORE: JOAO PAULO VEIOL MANUE**

1 FIRE LORD	34509,0	VIDAS INFINITAS
2 CHUCKIE EGG II	35453,0	VIDAS INFINITAS
3 LEGEND OF RAGE	30605,0	N. VIDAS RESEZADAS
4 RAXXON	48875,255	VIDAS INFINITAS
5 ARCADIA	25736,0	VIDAS INFINITAS
6 MOON ALBAT	42406,255	100 VIDAS
7 SABOTEUR	46998,0	PARA O BLOCO
8 SABOTEUR	29894,0	VIDAS INFINITAS
9 FINDERS AND HEE PERS	34252,0	VIDAS INFINITAS
10 SAI COMBAT	65364,201	VIDAS INFINITAS
11 SWEET'S WORLD	33219,0	VIDAS INFINITAS
12 FRANK'S STEIN	34124,0	VIDAS INFINITAS
13 HUNCH BACK	26888,0	VIDAS INFINITAS
14 PI-BALLED	44416,5	VIDAS INFINITAS
15 RINGS AND THE BEES	37852,255	VIDAS INFINITAS

**IMPOSSIBLE Mission II**

Por: PAULO E BERTO MARTA E FLORES

**KEY**

→ Televisão	→ Bolas
→ Elevador vertical	→ Bolas resistentes
→ Gloomoon horizontal	→ Relâmpagos
→ Puntiforme	→ Snução

Por: Paulo e Berto Flores

