



# NOVAS E VELHAS IDEIAS

Por JOÃO CRUZ

Cá estamos em mais uma edição da Micromania e de volta aos assuntos que habitualmente focamos nestas páginas. Continuamos a recolher colaborações dos nossos leitores, depois do apelo que fizemos e das ideias que sugerimos no sentido de um mais vasto leque de assuntos e maior possibilidade de opções quanto à forma da vossa participação.

Enquanto vamos tentando manter o nosso arquivo (das cartas) em ordem, vamos dando lugar a algumas contribuições que estão «penduradas» há já algum tempo. É o caso dos nossos leitores do «Clube Joviti» que, entre várias dicas e algumas soluções, enviaram a resolução para o jogo SKOLL DAZE, que, apesar de tudo, ainda continua a dar que fazer a muitos jovens. Dizem estes nossos amigos: «A primeira coisa a saber é que o cofre da sala dos professores contém os relatórios da escola. Assim, e no papel do estudante Eric, temos por missão alterar as nossas notas que não são muito boas! A combinação do cofre consiste em quatro letras que nos são dadas pelos professores, inclusi-

ve o director, cuja letra é sempre a primeira. Mas é claro que temos que «suar» até obter essas letras. De início devemos apanhar todos os escudos que estão nas paredes da escola, o que nem sempre é fácil. Nesse caso, para alguns, teremos de atingir um professor (com uma fisgada) debaixo dos escudos e depois disparar novamente quando ele está no chão. Para outros, devemos atirar ao chão um colega, saltar para cima dele e depois para o escudo a fim de o apanhar. Quando todos os escudos forem apanhados, estando a piscar, devemos atingir todos os professores e eles revelarão a sua letra de combinação. Todos, excepto o professor de História que, pela sua idade avançada, não se recorda da sua. Esta foi implantada no seu cérebro por hipnose. Para ele a revelar, primeiro teremos de saber a sua data de nascimento (que é diferente em todos os jogos) e em seguida devemos entrar numa sala antes do professor; se o quadro estiver limpo, escrevemos essa data e, quando ele a vir, revelará a sua letra de

código. Agora que temos as letras todas, temos que descobrir a ordem correcta (só sabemos que a do director é a primeira). Então, vamos a um quadro limpo e escrevemos uma combinação. Em seguida, vamos à sala de professores e saltamos para o cofre. Se nada acontecer temos de tentar outra combinação. Uma vez o cofre aberto, e como se ainda não chegasse a confusão, teremos de apanhar novamente todos os escudos. Assim, o nosso herói está preparado para o próximo ano escolar, no qual também haverá relatórios». E pronto!

Estes leitores pedem também ajudas para «Contact Sam Cruise». Quem os quiser contactar, pode fazê-lo pelos telefones 94526, 94327 ou 94215 da rede da Figueira da Foz.

Na rubrica «Microclube» desta semana temos trabalhos enviados por JORGE COSTA, RUI SANTOS e PAULO MARTA (desenho de W. TIME STOOD STILL).

Escrevam para: «JORNAL DE NOTÍCIAS» - MICROMANIA - 4052 PORTO CODEX.

## JUIZES NACIONAIS



PAULO JORGE CABRAL PEREIRA  
RUA FIGUEIRA DA FOZ, 9-2.º DTO.  
3000 COIMBRA

## THE FLINTSTONES

Freddy Flintstone é o nosso personagem; tem por objectivo pintar as paredes da sua casa, ao mesmo tempo que cuida de Peables (sua filha), a qual, de vez em quando, escapa-se do berço e vai fazer desenhos na parede que Freddy pinta. Para pintar as partes mais altas da parede, Freddy terá que subir a um escadote que se encontra na sala. Sempre que o nosso personagem põe Peables no berço, perde o pincel (mais propriamente o rabo de um esquilo). Em FLINTSTONES, depois de passarmos a primeira fase, Freddy vai jogar «bowling» com Barney (seu vizinho). Na última fase, Freddy terá que circular pela cidade enquanto Wilma (sua mulher) fica a andar de um lado para o outro em casa. THE FLINTSTONES vale mesmo a pena jogar!

APRESENTAÇÃO: 18.  
GRÁFICOS: 19.  
EFEITOS SONOROS: 15.  
ORIGINALIDADE: 20.  
ADICTIVIDADE: 17.

MOVIMENTO: 18.

TOTAL: 18.  
OPINIÃO: A COMPRAR ANTES QUE ESGOTE!



PEDRO M. LOURENÇO MATOS  
RUA DAS DOZE CASAS, 56. APT. 31  
4000 PORTO

## THUNDERCATS

Espectacular é a melhor maneira de classificar este espantoso jogo da «Elite» (companhia de «software»). Tendo como cenário um reino primitivo em que predomina a irrealdade, controlamos um guerreiro que tem de «destruir» tudo quanto lhe aparece pela frente. Dispondo no início do jogo de uma espada, o nosso valente herói tem de passar por inúmeros obstáculos. A medida que vamos passando de nível para nível, aparecem-nos diferentes objectos que, destruídos, podem dar vidas extra e até armas. Em THUNDERCATS, o tempo é um factor determinante, pois se ele se esgota somos destruídos por uma terrível caveira! Com gráficos maravilhosos e um alto grau de adictividade, THUNDERCATS sacia qualquer usuário do Spectrum!

APRESENTAÇÃO: 18.  
GRÁFICOS: 19.  
EFEITOS SONOROS: 17.  
MOVIMENTO: 18.  
ORIGINALIDADE: 20.  
ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: UM AUTÉNTICO ES-

## O QUE JÁ SE JOGA...



### STREET GANG

Neste jogo tomamos o lugar de Micky Spatsburg, um ex-policia que tem que atravessar as perigosas ruas de Nova Iorque, numa desesperada tentativa para chegar ao extremo Este da cidade, e procurando salvar a vida de uma criança que precisa desesperadamente de cuidados médicos (história deveras apaixonante!). Como jogo, STREET GANG é mais um «scroll» lateral, onde temos que alcançar sempre o lado direito do ecrã, derrotando as filas «compactas» de inimigos que vêm ao nosso encontro. Os gráficos do jogo em si são bastante atractivos, o que aliás não é de admirar, pois foram concebidos por Colin Swinbourne (que fez os de JOE BLADE, DEVIANTS...). No entanto, eles não se adequam bem com a fraca jogabilidade de STREET GANG.

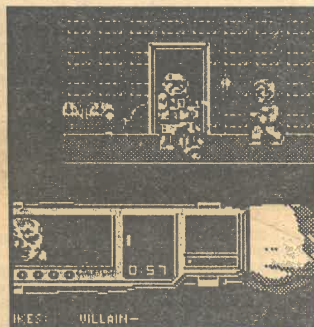
EDITOR: PLAYERS.  
GÉNERO: ACCÃO.  
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 16.  
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.  
MOVIMENTO: 13. ADICTIVIDADE: 14.  
TOTAL: 15.  
OPINIÃO: PODIA ESTAR MELHOR!



### VICTORY ROAD

Estamos na presença de mais uma conversão de um jogo das máquinas e, ao mesmo tempo, do sucessor do famoso IKARI WARRIORS. O formato do jogo, gráficos, cenários, movimentos, cores, é bastante semelhante ao do seu antecessor mas, desta vez, a história é de ficção científica, em vez de guerra. O estilo baseia-se na mesma, nos jogos de shoot'em up tipo COMMANDO e tem também a opção de poder ser jogado por dois jogadores ao mesmo tempo (tal como o original). Em VICTORY ROAD enfrentamos todo o tipo de seres, pequenos soldados zombies, mortíferas borboletas alienígenas, entre muitos outros inimigos... No final de cada nível entramos num espaço que nos transportará até a uma arena, na qual temos que enfrentar uma gigante face voadora.

EDITOR: OCEAN.  
GÉNERO: ACCÃO.  
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 128 K: 17.  
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.  
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19.  
TOTAL: 17.  
OPINIÃO: BASTANTE AGRADÁVEL!



### TECHNO COP

Eis um jogo aguardado com bastante expectativa e no qual recaíram vários créditos de popularidade, devido ao seu pomposo nome, TECHNO COP. Metade deste jogo é bastante semelhante ao famoso ROADBLASTERS, envolvendo condução de automóveis e combates nas ruas. Na realidade, TECHNO COP é um bom programa, com boa animação, gráficos, cenários, adictividade e emoção, derivada de uma acção trepidante. O objectivo do jogo consiste em combater uma secreta organização de foras-da-lei (marginais) e, para tal, o nosso herói conta com um bolido equipado com um lança-mísseis e uma Magnum. Sempre que completamos uma missão com sucesso, ganhamos uma promoção e equipamento extra para o nosso veículo. TECHNO COP é uma mistura de ROADBLASTERS com ROBOCOP.

EDITOR: GREMLIN.  
GÉNERO: ACCÃO.  
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 18. SOM: 18.  
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.  
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.  
TOTAL: 18.  
OPINIÃO: PARA SER JOGADO!

JOGOS	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1- WEC LE MANS	1- JILICON DREAMS	1- OPERATION WOLF	
2- VICTORY ROAD	2- JACK THE RAPPER	2- ROBOCOP	
3- LED STORM	3- CARVALHO	3- CYBERNOID 2	
4- BARBARIAN X	4- MINIFIGHTER	4- R-TYPE	
5- DRAGON NINJA	5- KNIGHT ORC	5- EMÍLIO B. FÚTBOL	

**JN SPECTRUM**



MICROCLUBE

# TRABALHOS DOS LEITORES

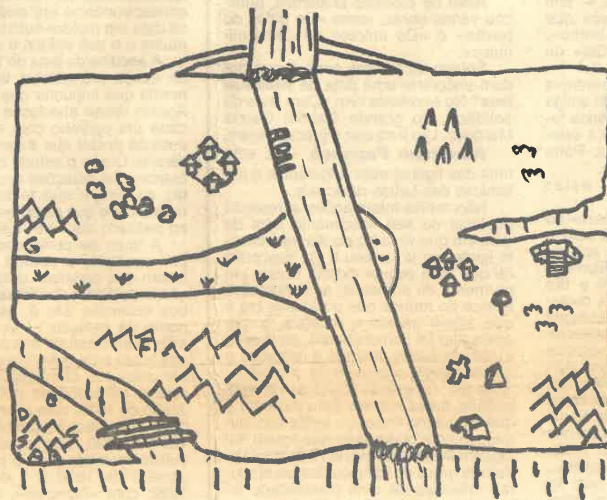


Nome: RUI MIGUEL SILVA SANTOS

10/POKES

1	MRS PAC MAN	52887,183
2	PENTAGRAM	49917,182
3	GREEN BERET	41652,182
4	RASPUTIN	43976,0
5	NOVIC	64788,195
6	BOMB JARKI	65534,91
7	FAIRLIGHT	61928,0
8	SGRIZAM	34548,0
9	STAINLESS STEEL	46991,0
10	SAI COMBAT	65364,201

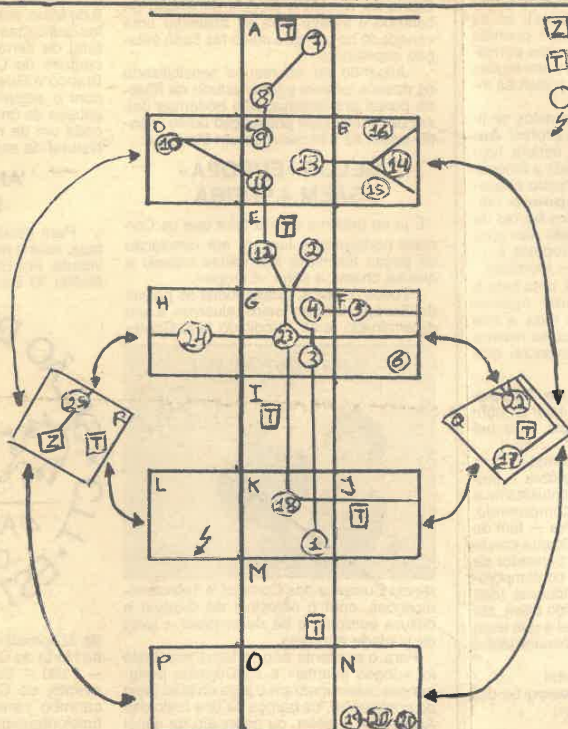
MAPA E DICAS POR: JORGE COSTA - PORTO

WHERE  
TIME  
STOOD  
STILL

MAPA DE WHERE TIME STOOD STILL - SO PARA SPECTRUM 128K/42/43

## SECTORES

- A OBERON
- B ANTARES
- C TITANIA
- D NERVELL
- E UMBRIEL
- F MONOCEROS
- G FOMALHAUT
- H POLLUX
- I PROCYON
- J REGULUS
- K SIRIUS
- L PSYCHE
- M IAPETUS
- N TRITON
- O GANYMEDE
- P THE THIS
- Q LIGHT SIDE
- R DARK SIDE



- 2 - ZEPHYR ONE
- T - ENTRADA TUNEL
- O - LCD'S
- S - TELA PSD

DARK  
SIDE

ENVIEM OS Vossos  
TRABALHOS PARA:  
JORNAL DE NOTÍCIAS  
(MICROMANIA)  
RUA GONÇALO CRISTOVÃO  
195  
4052 PORTO CODEX  
PARTICIPEM!