

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 algum tempo. É o caso dos nossos leitores do «Clube Jovit» 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 inicio 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) deixando os 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 da 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 «Microclub» 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.

JUÍZES 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 Pebbles (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 Pebbles no berço, perde o pincel (mais propriamente o rabo de um esquilho). 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.

GRAFICOS: 19.

EFEITOS SONOROS: 15.

ORIGINALIDADE: 20.

ADICTIVIDADE: 17.

MOVIMENTO: 18.

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



PEDRO M. LOURENCO 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. À 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.

GRAFICOS: 19.

EFEITOS SONOROS: 17.

MOVIMENTO: 18.

ORIGINALIDADE: 20.

ADICTIVIDADE: 20.

TOTAL: 19.

OPINIÃO: UM AUTÊNTICO ES-

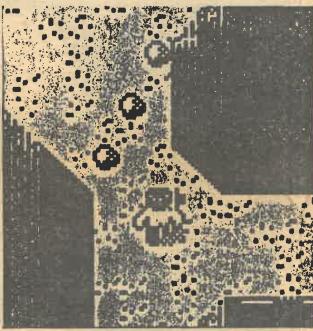
O QUE JÁ SE JOGA...



STREET GANG

Neste jogo tomamos o lugar de Mickey 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 procurar 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 atrativos, o que aliás não é de admirar, pois foram concebidos por Colin Swinbourne (que fez os de JOE BLADE, DEVIENTS...) No entanto, elas não se adequam bem com a fraca jogabilidade de STREET GANG.

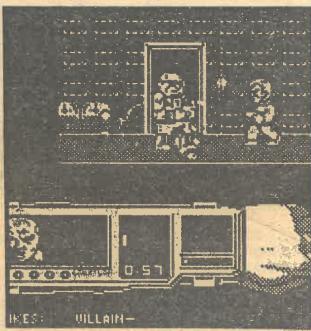
EDITOR: PLAYERS.
GÉNERO: ACCÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 16.
GRAFICOS: 17. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 13. ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: PODIA ESTAR MELHOR!



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 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 enfrentarmos 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.
GRAFICOS: 17. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: BASTANTE AGRADÁVEL!



TECHNO COP

És um jogo aguardado com bastante expectativa e no qual recorrem 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 ação 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 bolide equipado com um lança-mísseis e uma Magnum. Sempre que completarmos 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.
GRAFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: PARA SER JOGADO!

JOGOS	ACÇÃO	AVVENTURA	LEITORES
DE TOP	JN	SPECTRUM	
1-WEC LE MANS	1-SILICON DREAMS	1-OPERATION WOLF	
2-VICTORY ROAD	2-JACK THE RIPPER	2-ROBOCOP	
3-LED STORM	3-CARVALHO	3-CYBERNOID 2	
4-BARBARIAN II	4-MINDFIGHTER	4-R-TYPE	
5-DRAGON NINJA	5-KNIGHT ORC	5-EMÍLIO B. FÚTEM	

MICROCLUBE

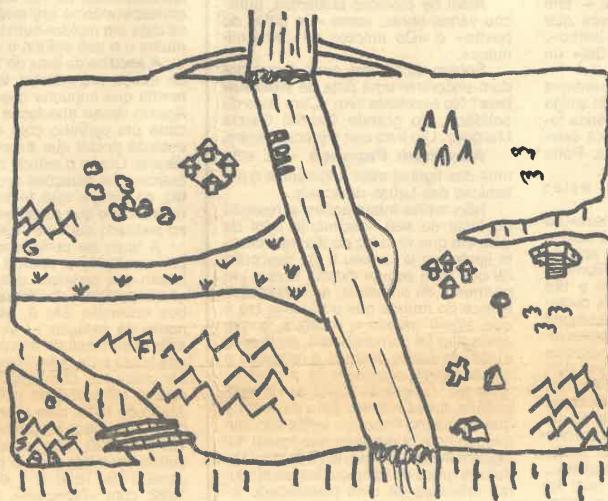
TRABALHOS DOS LEITORES



NONE : RUI MIGUEL SILVA SANTOS

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

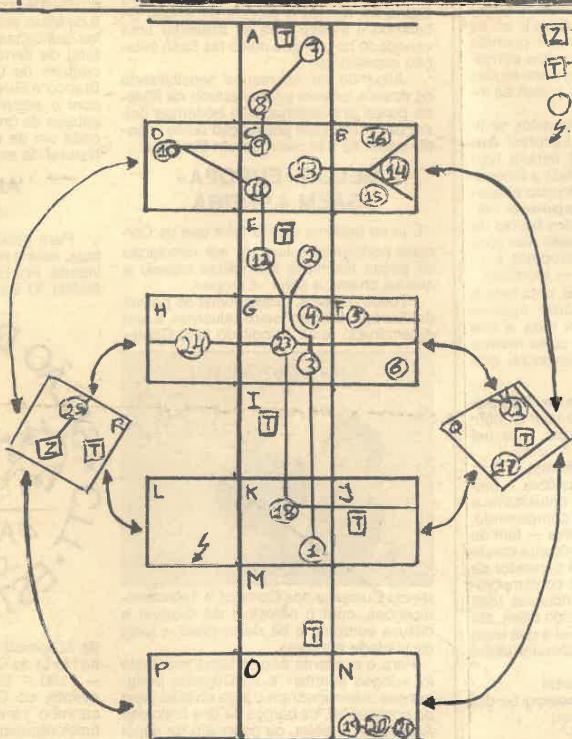
MAPA E DICAS POR: JORGE COSTA - PORTO

WHERE
TIME
STOOD
STILL

MAPA DE WHERE TIME STOOD STILL - SÓ PARA SPECTRUM 128K/43/+3

SECTORES

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



Z = ZEPHYR
ONE
T = ENTRADA
TUNEL
O = LCD'S
S = TEL. PDP

D
A
R
K

S
I
D
E.

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

MAPA POR:
JORGE COSTA
DO PORTO