



É SEMPRE BOM LEMBRAR...

Apesar desta secção do suplemento dominical do «Jornal de Notícias» ter já alcançado um ano de existência, surgem novos leitores que pretendem também colaborar nas diversas rubricas deste espaço e, para tal, é sempre bom lembrar em que podem contribuir, para nos ajudarem a progredir de semana a semana, obtendo novas colaborações e conquistando cada vez mais a vossa participação.

Para todos aqueles leitores que nos escreveram perguntando de que modo podem participar nesta secção de Micromania, eis um leque de sugestões das quais podem escolher o vosso tipo de colaboração. Para a rubrica Microclube, podem enviar mapas, «pokes & dicas», pequenas rotinas, programas em Basic ou Código máquina, enfim tudo o que vocês desejarem e que esteja relacionado com computadores e principalmente com os video-jogos. Portanto, têm muito por onde optar com vista à vossa participação nesse domínio. Unicas condições: todos os trabalhos devem ser apresentados em folhas

de papel branco (liso) e feitos com tinta escura (não esquecer este pequeno, mas ao mesmo tempo importante, pormenor. Não publicaremos trabalhos a lápis, ou que estejam elaborados com outras cores que não sejam a tinta escura). Não tomem isto como um capricho da nossa parte, pois referimos este facto para vosso bem.

Como esta secção é toda ela, basicamente, a preto e branco todos os trabalhos nela inseridos também o terão de ser. Por isso, trabalhos a cores não surtirão efeito algum nesta rubrica. Só mesmo os trabalhos elaborados com tinta escura é que serão aproveitados para posterior publicação visto que são muito mais nítidos em matéria de fotocomposição. Esperamos que tenham ficado um pouco mais elucidados sobre as razões desta nossa advertência. Para a rubrica JUIZES NACIONAIS, basta enviarem uma foto tipo «passe», juntamente com dois textos (no mínimo de umas 15 linhas), criticando dois jogos da vossa preferência. Sempre que desejarem participar de novo nesta mes-

ma rubrica (a dos JUIZES NACIONAIS) devem enviar sempre com as vossas críticas, uma foto tipo «passe» visto que não mantemos nenhuma foto em arquivo. Juntamente com os vossos trabalhos, enviem sempre uma pequena lista com os cinco melhores video-jogos, na vossa opinião. Lembramos uma vez mais que estão abertas as portas desta secção a todos os leitores que nela desejarem participar, independentemente do computador que possuam, seja ele um AMSTRAD, um MSX, um SPECTRUM, um ATARI, um COMMODORE... Só têm que mencionar a que computador se destinam os vossos trabalhos. Entendido?

Depois deste sempre útil esclarecimento, convém mencionar os autores dos trabalhos da rubrica Microclube, desta semana, e que são os seguintes: José Marques e Nuno Duarte; Cruz Soft e ainda Pokes & dicas, pelo José Ferreira, de Viana do Castelo. Escrevam para: JORNAL DE NOTÍCIAS-MICROMANIA 4052 PORTO CODEX.

JUIZES NACIONAIS



ARMANDO MANUEL CAPITÃO
RUA 1.º DE MAIO
EDIFÍCIO COROCAS-A
3530 MANGUALDE

HYBRIS

Eis uma fabulosa produção da Electric Dreams para os computadores de 16 bits. HYBRIS tem como local de acção, uma galáxia distante onde outros tempos prosperava a paz, mas que agora é vítima de uma invasão de naves inimigas, de vários tipos e palco de diversos confrontos entre naves da federação e naves invasoras. O jogador comanda uma nave monolugar, munida de várias armas, muito eficazes. O principal poder da nave é o de, com a progressão da missão, apanhar munições adicionais que aumentam o nosso poder de fogo. A nave possui ainda 3 poderosas bombas. A missão é composta por 3 níveis. Enfim, HYBRIS é um jogo com muita cor, gráficos e efeitos sonoros fantásticos. Na escala de zero a vinte, eis a minha pontuação: APRESENTAÇÃO: 19. GRÁFICOS: 20. SOM (CBM AMIGA): 20. MOVIMENTO: 20. ORIGINALIDADE: 17. ADICTIVIDADE: 20. TOTAL: 20. OPINIÃO: 20 É POUCO!!!



NUNO DUARTE CARVALHO DOS SANTOS
BAIRRO DO OUTEIRO, B/6, E/148,
C/43
4200 PORTO

SCUMBALL

Estamos perante mais um jogo do tipo BLOOD BROTHERS (?). Neste SCUMBALL, controlamos a LINDA (Laser Incorporated Nasties Disposal Android) — que como devem calcular, não é um brinquedo «fofinho», mas sim uma dedicada máquina de matar, especialmente construída para limpar as condutas dos diversos monstros que por lá circulam. Devemos conduzir o nosso andróide destruindo tudo o que nos aparece pela frente e recuperar as oito granadas espalhadas em redor do local em que nos movimentamos. Depois de recuperadas as oito bombas, devemos accioná-las fazendo explodir todos os seres das condutas. Na minha opinião, este SCUMBALL é um jogo muito bom e, na escala de zero a vinte, eis a minha pontuação para este programa: APRESENTAÇÃO: 17. GRÁFICOS: 15. SOM 48K: 15. MOVIMENTO: 16. ORIGINALIDADE: 14. ADICTIVIDADE: 17. TOTAL: 17. OPINIÃO: MUITO BOM!

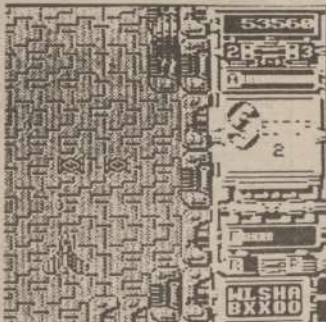
O QUE JÁ SE JOGA...



BLASTEROIDS

Uma vez mais, as conversões de máquinas de jogos não se fazem esperar e as empresas apostam cada vez mais nesse caminho. A opinião do público divide-se entre os que concordam que se façam conversões de jogos já existentes e os que se discordam, pois tiram criatividade aos programadores. BLASTEROIDS é uma conversão de um jogo original e que, à partida, seria alvo de uma fácil conversão, visto que o jogo para além da sua enorme adictividade, não apresentava nenhuma característica especial difícil de converter. No entanto, nota-se uma perda significativa nesta versão para o Spectrum, em relação ao jogo original. BLASTEROIDS tem ainda a possibilidade de poder ser jogado por dois jogadores, o que dobra a emoção.

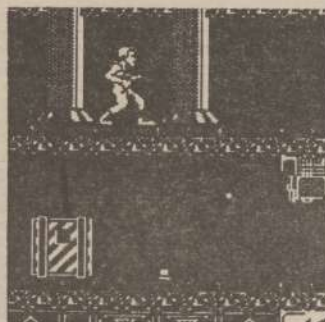
EDITOR: IMAGE WORKS.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 48K:16.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17. OPINIÃO: A JOGAR!



XENON

Estamos perante a conversão de um dos mais espectaculares shoot'em'ups existentes para os computadores de 16 bits. Referimo-nos a XENON, um espantoso jogo, no qual pilotamos um pequeno caça espacial e no qual, fazendo uso das nossas capacidades de pilotagem, temos que percorrer sinuosos percursos de um mundo metalizado e infestado de máquinas alienígenas que nos pretendem varrer dos céus a todo o custo. Sorte a nossa que o nosso caça, pelo simples premir duma tecla, se converte num carro de combate e assim podemos também devastar os inimigos por terra. XENON perdeu um pouco ao ser convertido para um computador com menos capacidades, mas a adictividade de jogo manteve-se e estamos em crer que se trata de um dos melhores jogos do género!

EDITOR: MELBOURNE HOUSE.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM: 128K:20.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19. OPINIÃO: EXCELENTE!



OBLITERATOR

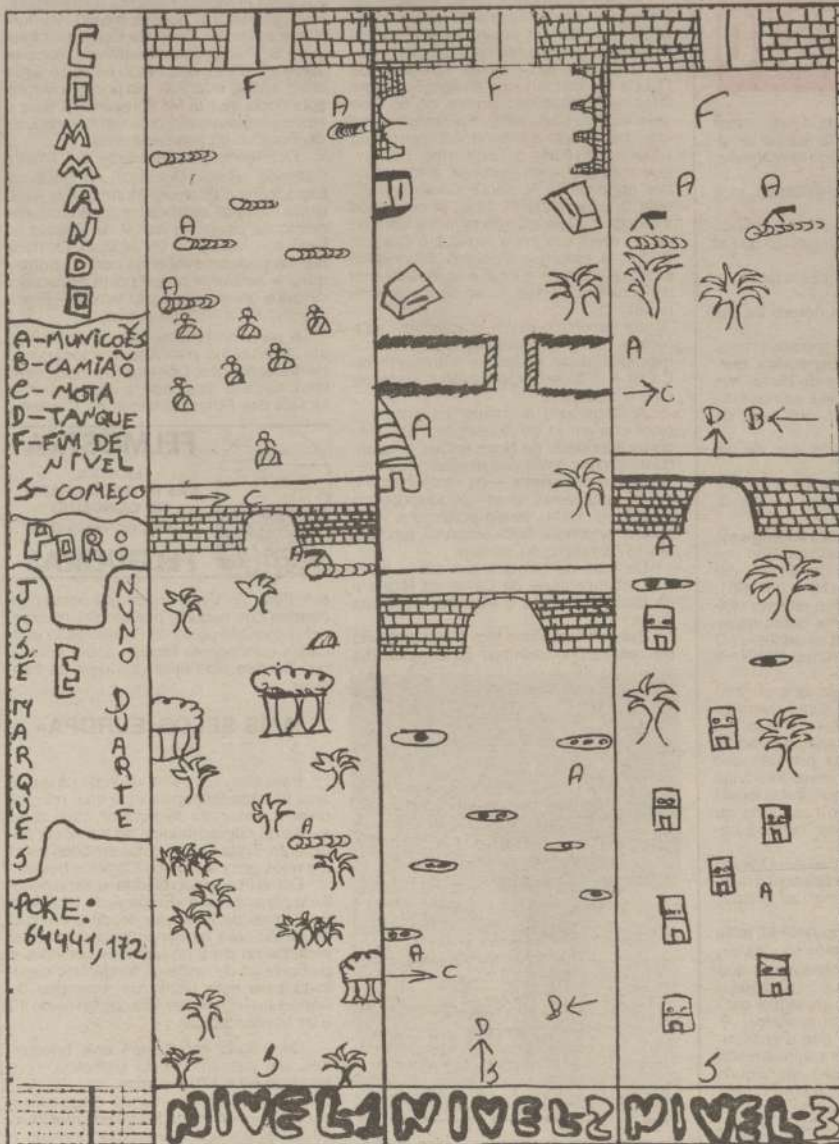
A Federação Star Fleet (FSF) foi completamente dizimada do espaço sideral. Uma vez mais, o planeta Terra encontra-se à mercê de uma gigantesca nave alienígena. Só um herói pode colocar um termo a esta opressão, o OBLITERATOR. Controlando o nosso personagem, depois de termos abordado a nave inimiga, temos que resolver cinco desafios: desactivar quatro zonas importantes da nave e activar o botão que nos permitirá fugir no «shuttle» de salvamento, antes que a nave inimiga se transforme em pó. OBLITERATOR é uma mera conversão do original para os computadores de 16 bits e como é habitual nestas conversões, muito se perdeu do original. Se gostou do jogo BARBARIAN (da Psygnosis), OBLITERATOR de certo o cativará!

EDITOR: MELBOURNE HOUSE!
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
TECLAS: JÁ ESTÃO DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 128K:18.
GRÁFICOS: 16. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 15. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: BOM!

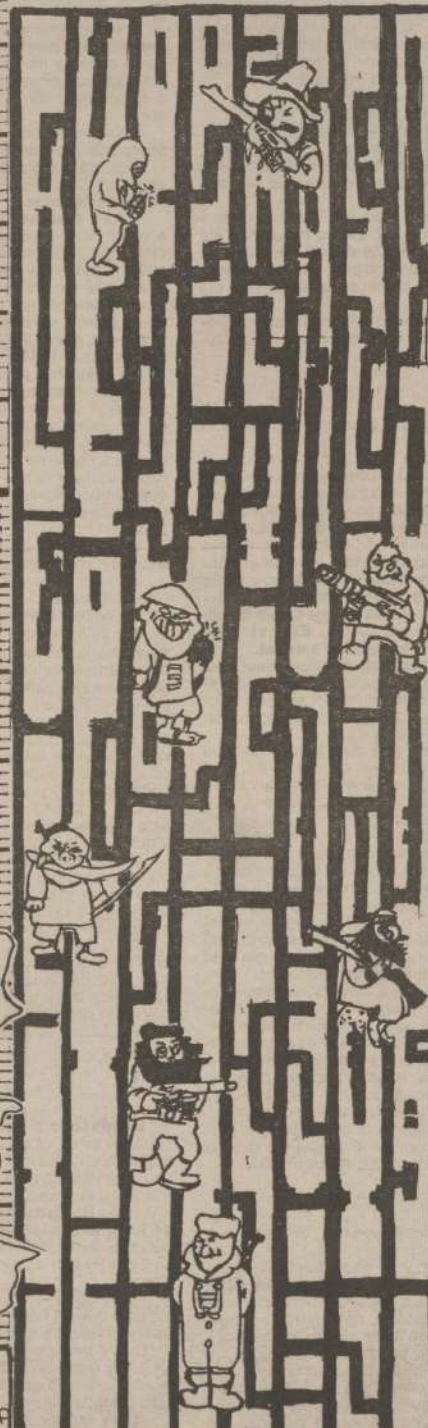
JOGOS DE TOPO	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
	1- XENON	1- CORRUPTION	1- OPERATION WOLF
	2- ELIMINATOR	2- SILICON DREAMS	2- R-TYPE
	3- BLASTEROIDS	3- JACK THE RIPPER	3- ROBOCOOP
	4- STAR FARCE	4- CARVALHO	4- DRAGON NINJA
	5- WEC LE MANS	5- MINOFIGHTER	5- SKATEBALL

SPECTRUM

TRABALHOS DOS LEITORES



ESCREVAM PARA:
"JORNAL DE NOTÍCIAS"
(MICROMANIA)
Rua Gonçalo Cristovão, 195
4052 Porto codex



LOGO	POKE
SURVIVOR	29341, 71
SURVIVOR	29337, 71
ARKANOIO II	34153, 20
MARIO BROS	54000, 0
KRAKOUT	38371, 201
KRAKOUT	39498, 0
KRAKOUT	4117, 20
HEAD OVER HEELS	44399, 255
RYGAR	46743, N(0)
RYGAR	46798, N(0)
TWO ON TWO	57156, 0

INSIDE OUTING

SE QUERES CONSEGUIR
ALGUNS SEGUNDOS EM QUE
SEJAS INVULNERÁVEL SEGUIR
OS SEGUINTE PASSOS:

- QUANDO TOCAR O TELEFONE, VAI ATENDÊ-LO.
- UMA VEZ LEVANTADO OUVIRÁS UNS APITOS CONTÍNUOS.
- LEVAI O TELEFONE CONVOSCO. ASSIM PODERES ANDAR PELA CASA SEM MEDO QUE UM RATO, CANÁRIO, FOGO OU PLANTA VENENOSA TE TIRE ENERGIA.

POR: JOSÉ CARLOS
ARAÚJO FERREIRA
DE: NIARA DO CASTELO

● = Nº DE VIDAS ATÉ 255
A = Nº DE TEMPO QUE DESEJES