



PERGUNTAS E RESPOSTAS

Por JOÃO CRUZ

Semana a semana, esta secção caminha no sentido de dar resposta aos desejos de dezenas de jovens que sempre desejaram ter um espaço que abordasse temas do seu interesse e servisse como apoio e complemento de tudo o que se vai fazendo no mundo cativante dos video-jogos. Assim, a cada edição que passa vão surgindo imensas perguntas às quais tentaremos dar uma resposta no momento oportuno...

Respondendo a algumas dessas questões, começamos pelo João Paulo Leite, de Ermesinde, que achou o nosso trabalho bastante interessante e pergunta como se tornar sócio da Micromania. Esta secção não é nenhum clube de sócios e estamos em crer que este leitor foi sugestionado pela rubrica Microclube desta secção. De Microclube só tem o nome pois, na verdade, foi o nome que nos ocorreu para «baptizarmos» um espaço onde seriam publicados os trabalhos enviados pelos nossos leitores participantes desta secção. Assim, não existe nenhuma admissão de sócios, visto que, de clube só tem o nome. Quanto

às informações regulares que o leitor nos pede acerca dos jogos que podem usar «joystick» tipo Kempston, chamamos a sua atenção para o facto de, desde a primeira edição, termos vindo a indicar se os jogos que criticamos podem, ou não, ser jogados com «joystick».

Pensamos que os leitores que tinham as mesmas dúvidas ficaram agora um pouco mais elucidados.

De Vila Nova de Gaia, escreveu-nos o João Vasco Pinto perguntando como se introduzem as rotinas que, às vezes, publicamos e que funcionam como alternativa aos Pokes. O caso é o seguinte: essas rotinas numeradas são instruções em linguagem Basic do computador em questão e que, após serem introduzidas no computador (via teclado), vão ser utilizadas para o efeito a que foram destinadas. Para respondermos mais concretamente à dúvida, e que é também uma pergunta que muitos outros leitores nos têm colocado, aconselhamos o seguinte: se realmente estão interessados em aprender algo mais sobre o vosso computador, além de jogarem os

video-jogos, então aconselhamos que adquiram um bom livro de programação Basic (que é a linguagem mais simples a nível de programação), não esquecendo, na altura da compra do livro, de referir para que computador se destina, visto que as versões do Basic variam de computador para computador. Esses livros não são difíceis de encontrar em qualquer livraria e, assim, com um pouco de persistência, vocês conseguirão descobrir algo mais das capacidades do vosso computador. Então, estaremos em posição ideal para lidar com esses assuntos mais detalhadamente. Resta-nos agora fazer referência aos trabalhos desta semana da secção Microclube e que foram enviados pelos seguintes leitores: Paulo Marta, de Ermesinde; Pedro Matias, do Porto; Hugo Mesquita, do Porto; António Manuel, de Gondomar e Jorge Costa, do Porto...

Escrevam para: JORNAL DE NOTÍCIAS-MICROMANIA 4052 PORTO CODEX

JUÍZES NACIONAIS



JOSÉ JÚLIO TEIXEIRA MARTA
RUA DR. ALBERTO LEMOS, 64-R/C
4445 ERMESINDE

OVERLANDER

Trata-se de um jogo que nos leva ao ambiente dos famosos filmes de MAD MAX, em que o cenário se passa é num ambiente pós-guerra nuclear. Conduzimos um apetrechado «battlecar» pelas longas estradas do deserto, infestadas de inimigos, também eles conduzindo poderosos carros, além dos motoqueiros suicidas, canhões colocados nas bermas da estrada e ainda, destroços de outros carros que nos atrapalham a vida. Enfim, «montes» de dificuldades que temos de superar se quisermos levar a bom termo cada uma das missões que escolhemos no início do jogo. OVERLANDER é um jogo cheio de acção e bem animado... mesmo espectacular! Eis a minha pontuação para este excelente programa:
APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48K: 16.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: ESPECTACULAR!



RUI JORGE FERNANDES ROQUE
RUA NOVA DO COITEIRO, 82-2.
DIREITO
4700 BRAGA

3D STOCK CARS

Trata-se de um espectacular programa da empresa britânica Firebird para os Spectrum. Em 3D STOCK CARS, nós somos um piloto de «rally» (?) e temos 24 percursos diferentes a cumprir. Em cada um deles teremos uma prova de treino, na qual teremos de fazer a volta mais rápida do percurso, para reservarmos o nosso lugar na «grelnha» de partida. Este jogo apresenta-nos uns característicos gráficos em três dimensões, o que nos dá uma perspectiva totalmente diferente da que nos vinhamos habituando até aqui em jogos do género. 3D STOCK CARS é, na minha opinião, um dos melhores jogos que circulam actualmente no nosso país. A minha pontuação para este espectacular jogo é a seguinte:
APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48K: 17.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: DOS MELHORES!!!

O QUE JÁ SE JOGA...



DNA WARRIOR

A história deste jogo é fundamentalmente baseada na do filme (já exibido entre nós «O MICRO HERÓI» (INNERSPACE)... Basicamente resume-se ao seguinte: temos por missão penetrar no organismo de um cientista que está prestes a morrer, caso não sejam eliminados uns maléficis microrganismos alienígenas que lhe estão a corromper o cérebro. Para tal, o nosso herói foi miniaturizado dentro de uma nave espacial e injectado no corpo do cientista. Uma história bem imaginada, mas que quando jogamos este DNA WARRIOR nem damos conta dela. De facto, trata-se de mais um «shoot'em up» muito ao estilo dos famosos NEMESIS e R-TYPE. Só nos resta esperar que as ideias nos programadores não comecem a faltar, senão passaremos a jogar versões improvisadas de outros jogos.

EDITOR: AARTRONIC.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM: 48K/16.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 15. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: MAIS UM NO GÉNERO!



ELIMINATOR

Apesar de já termos abordado este jogo para os computadores de 16 bits, numa edição anterior, voltamos agora as nossas atenções para a versão para os computadores de 8 bits, mais propriamente os Spectrum. Como seria de esperar, esta versão de ELIMINATOR perdeu bastante em qualidade, o que também é óbvio, visto que as capacidades entre ambos os tipos de computadores são bastante diferentes! Em ELIMINATOR o objectivo do jogo é fazer justiça ao próprio nome e eliminar tudo o que vai aparecendo pela frente, ao mesmo tempo que recolhemos poderes e energia adicionada, para nos ajudarem na nossa devastadora missão. ELIMINATOR é um adictivo «shoot'em up» a três dimensões e pertence à classe de jogos de «disparar até cansar»!

EDITOR: HEWSON.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 48K/13.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM BOM JOGO!



SABRINA

Eis mais uma produção de uma empresa espanhola para os Spectrum. Desta vez trata-se de SABRINA, uma produção da Iber Soft e cuja história do jogo é baseada na atraente cantora de rock SABRINA (aquela do BOYS, BOYS, BOYS). Pois bem, controlando a nossa característica personagem pelas ruas de uma pequena vila infestada de malfetores (tipo «à la RENEGADE»), temos que abrir caminho à força, se queremos chegar a tempo de actuar, para milhões de fãs que nos aguardam ansiosamente e que ficarão bastante desiludidos se não comparecermos. Existem três tipos de golpes que devem ser usados para cada tipo de inimigo, individualmente, visto que só um golpe específico elimina o inimigo certo. SABRINA revela-se um jogo bastante divertido, mas fraco em programação.

EDITOR: IBER SOFT.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 48K/14.
GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: PODIA ESTAR MELHOR!

JOGOS DE TOPO	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
	1- XENON	1- CORRUPTION	1- ROBOCAP
	2- ELIMINATOR	2- SILVER DREAMS	2- DRAGON NINJA
	3- BLASTEROIDS	3- JACK THE RIPPER	3- R-TYPE
	4- WEC LE MANS	4- CARVALHO	4- OPERATION WOLF
	5- VICTORY ROAD	5- HINDFIGHTER	5- DOUBLE DRAGON

SPECTRUM

TRABALHOS DOS LEITORES



PAULO PAULO DE:ERMESINDE
MARTA MARTA

- 1 ANTIC FOX: POKE 58309,0 I. MISSEIS & MINAS
- 2 CYBERNOID II: POKE 25427,s (s)=Speed (0-3)
- 3 EM. STRIKES R: POKE 43624,0 Shield
- 4 JOE BLADE: POKE59116,20 TEMPO I.
- 5 NORTHSTAR: POKE 48371,52 VIDAS INFINITAS.
- 6 PINBALL SIM: POKE 352370 BOLAS INFINITAS.
- 7 SAMURAI WARRIOR: POKE 33013,0 VIDAS I.
- 8 STAR PILOT: POKE 44137,0 VIDAS INFINITAS
- 9 TYPHOON: POKE 39143,0 VIDAS INFINITAS
- 10 VIRUS: POKE 44945,0 VIDAS INFINITAS
- 11 BMX KIDZ: POKE 52108,0 VIDAS INFINITAS
- 12 Mr. WEENIS & SHE VAMPS: POKE 40019,0 ENERGIA
- 13 STREET FIGHTER: POKE 41740,24 TEMPO

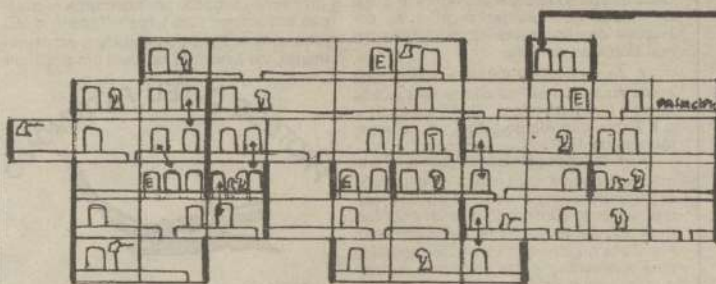
PRO SKATEBOARD 3:10 CLEAR 64999



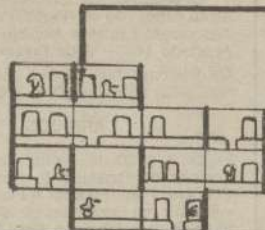
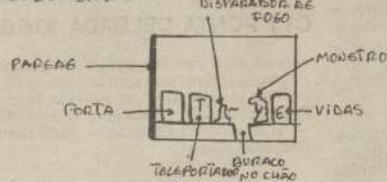
20 FOR n=65000 TO 65025
READ a:POKE n,a: NEXT n
30 RANDO. USR 65000
40 DATA 205,85,51,205,86,5,
50 DATA 55,62,235,221,33,0,
60 DATA 34,17,0,183,205,86,5
70 DATA 175,50,233,133,195
80 DATA 219,128

People from sirius

Por: ANTONIO MANUEL
13/3/83
DE GONDOMAR



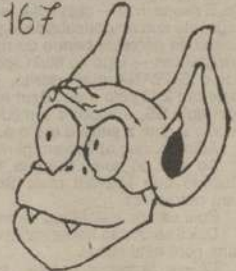
LEGENDA:



Pedro



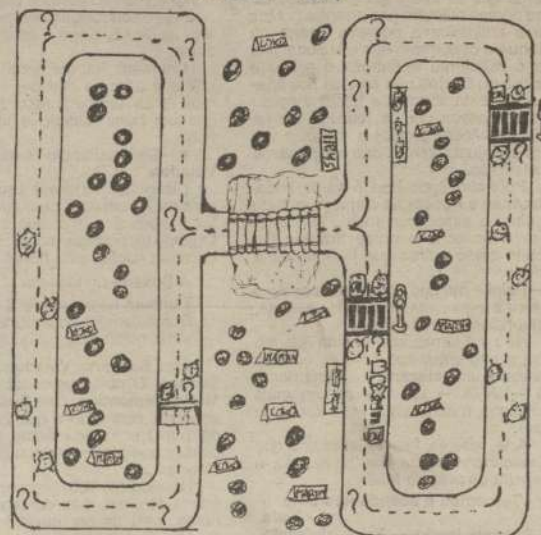
Exedy
Hardest
Parte 2



Por: PEDRO MATIAS DO PORTO

ROCK'N ROLLER - Jorge Costa

FASE 19



Mapa de Platoon por Hugo Mesquita DO PORTO

