



UM ELO DE AMIZADE

Por JOÃO CRUZ

Aqui estamos de novo nesta secção dedicada a todos os leitores que se interessam por computadores, em particular por video-jogos e pelos mundos fascinantes e coloridos a que eles nos transportam. Carregados de emoções, desejos, alegrias e até saudáveis frustrações, quando pretendemos ir mais longe no decorrer da nossa missão, enfrentamos inúmeros e variados obstáculos que a todo custo nos tentam impedir de alcançar o nosso objectivo. E assim este apaixonado «hobby» para uns, profissão para outros. Só quem está por dentro e é adepto destas cativantes formas de diversão sabe atribuir-lhe o verdadeiro valor... Esta secção semanal tem tentado aproximar cada vez mais todos aqueles que gostam de disfrutar das maravilhas que a tecnologia informática nos concede, fazendo com que esta rubrica seja um elo de amizade entre os «apaixonados» pelos video-jogos... E para continuar este ciclo de amizade definido por leitores — secção Micromania — leitores, vamos dar resposta a mais algumas cartas «penduradas» há já

algum tempo. Assim, de Oliveira do Bairro, escreveu-nos o Carlos Ascensão pedindo ajudas no jogo RAMBO III (já aqui publicamos algumas) e como se devem introduzir «Pokes» (um tema sempre polémico). Quem o quiser ajudar escreva para: Edifício Paraíso 1, 3770 OLIVEIRA DO BAIRRO, Da Rua Dr. Severiano, n.º 340 - Fânzeres - 4420 GONDOMAR, escreveu o António Rocha, pedindo ajudas para os seguintes jogos: LAST NINJA II, ROBOCOP, THE MUNSTERS, ALIEN SYNDROME e NORTHSTAR, Quem o puder ajudar, escreva-lhe directamente ou ao cuidado desta secção e assim ajudando outros leitores com as mesmas dificuldades. Do lugar da Costa, Recarei, — 4580 PAREDES, solicita o leitor Carlos Silva ajudas para o PLATOON, acrescentando que está bastante interessado em trocar «pokes», dicas, jogos (que diz ter bastantes), com outros leitores interessados. Basta apenas escrever-lhe. Quanto à morada que este leitor pede, ela é Rua João de Deus, n.º 20, AP 1 - 4400 V. N. de Gaia. Quanto ao melhor jogo de 86 e 87, posso

recordar-lhe que esta secção só tem um ano de existência e apenas fizemos um inquérito anual, respeitante ao ano de 1988. Por certo iremos também fazer o de 89, mas só lá para o final do ano. Quanto ao melhor jogo de 88, votado pelos leitores foi o CYBERNOID 2. Para nós foram simultaneamente o ROBOCOP e o R-TYPE. O que podemos adiantar é que o melhor jogo de 87, na nossa opinião, foi HEAD OVER HELLS que continua a ser um dos meus favoritos... Quem desejar contactar este nosso leitor por telefone, pode fazê-lo para o número 9113124 (rede do Porto).

Vamos fazer agora uma breve referência aos trabalhos desta semana, na rubrica Microclube e que foram enviados pelos seguintes leitores: Pedro Miguel Lopes, Jorge Costa e Alexandre Sousa. Este último remeteu-nos dois desenhos feitos no computador e passados por impressora... Um bom exemplo a seguir...

Escrevam para: JORNAL DE NOTÍCIAS-MICROMANIA 4052 PORTO CODEX

JUÍZES NACIONAIS



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

AFTERBURNER

Depois de fazer grande furor em máquina, surge-nos agora convertido para os microcomputadores este AFTERBURNER, um jogo bastante animado e agradável de se jogar, pecando apenas por infelizes diferenças em relação ao original, em termos de cenário. AFTERBURNER é no entanto um bom jogo de acção, no qual somos o piloto dum F-14 cuja missão é destruir aviões inimigos que nos aparecem pela frente, usando balas disparadas por potentes metralhadoras e mísseis. AFTERBURNER exige também dum jogador uma certa habilidade. Enfim, na minha opinião é o melhor jogo de aviões de combate que já joguei e eis a minha classificação para este cativante e emocionante jogo espectacular...

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 16.
SOM: 48K: 16.
MOVIMENTO: 15.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: EMOCIONANTE!



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

KILLED UNTIL DEAD

Trata-se de um jogo bastante bom, com gráficos espectaculares e que nos prende durante algumas horas. Em KILLED UNTIL DEAD nós somos um detective e temos como objectivo, encontrar o assassino no tempo limite de doze horas, investigando, telefonando, revistando quartos... KILLED UNTIL DEAD é um excelente jogo para apreciadores de jogos do género, mas torna-se um pouco monótono principalmente para aqueles que gostam de jogos de «tirinhos». Este programa é um jogo de paciência e que só mesmo jogando e voltando a jogar, podemos alcançar o nosso objectivo, o que diga-se de passagem, não é nada fácil. KILLED UNTIL DEAD é dos melhores no género e eis a minha classificação, na escala de zero a vinte:

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 20.
SOM: 48K: 17.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: MUITO BOM!!!

O QUE JÁ SE JOGA...



CAPTAIN BLOOD

Estamos perante um programa que tem por base uma odisséia espacial de proporções intergalácticas. Inicialmente produzido para os computadores de 16 bits, CAPTAIN BLOOD faz agora a sua aparição nos computadores de 8 bits e, apesar de não possuir os gráficos sofisticados das versões originais para os ATARI ST e os AMIGA, possui a nível dos 128 K uma melodia (de Jean Michele Jarre, tal como nos originais) bastante aceitável. O tema do jogo é um pouco complicado, mas basicamente relaciona-se em irmos de planeta, em planeta à procura de algo que nos ajudará no nosso objectivo. CAPTAIN BLOOD é um jogo de acção com bastante estratégia e simulação a envolvê-lo. É, no fundo, um jogo cheio de pormenores a explorar.

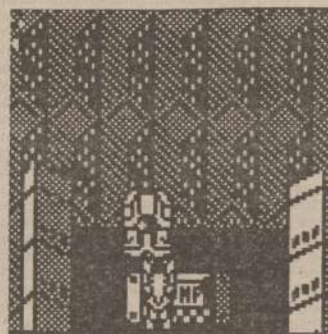
EDITOR: INFOGRAMES.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
TECLAS: VARIAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM: 128K:18.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 15. ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: A EXPLORARI



RENEGADE III

Após o enorme sucesso de RENEGADE e TARGET RENEGADE, eis que surge para completar a trilogia RENEGADE III - THE FINAL CHAPTER. Os leitores mais atentos ao mundo dos videojogos conhecem bem o tema destes jogos; um herói perito em artes marciais deve derrotar todos os inimigos do seu caminho, libertando no final a sua amada. Desta vez ela foi raptada por seres alienígenas vindos do futuro e que, para dificultar a missão do nosso herói, enviaram-no através do tempo até à Pré-História. Agora o nosso herói deve encontrar um meio de caminhar através do tempo até libertar a sua amada. Desde a Pré-História, passando pela época medieval, até ao futuro ele terá que enfrentar variados inimigos e seres que o tentarão impedir. Experimente!

EDITOR: IMAGINE.
GÉNERO: ACÇÃO/ARTES MARCIAIS.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 128K:18.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: O PIOR DOS TRÊS!



LED STORM

Eis um nome sugestivo para um jogo que, à partida, se apresenta como bastante promissor. Trata-se de LED STORM, mais uma conversão de um famoso jogo das máquinas, na sua versão para os Spectrum. Abordando uma futurista corrida de carros bem equipados, com motores e reactores turbo, por entre nove duras e competitivas etapas, LED STORM não é de todo original no seu género, pois pertence ao tipo de jogos de corridas nos quais pelo caminho podemos apanhar pontos extra, abastecimentos e latas de óleo para manter o nosso veículo em prova. Os obstáculos não faltam e concretizam-se em poças de óleo e na competição cerrada com os adversários. O scroll do jogo é rápido e bem animado. LED STORM é uma boa conversão.

EDITOR: CAPCOM.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 48K:15.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UMA BOA CONVERSÃO!

JOGOS DE TOPO	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
	1- XENON	1- CORRUPTION	1- ROBOCOP
	2- ELIMINATOR	2- BOOK OF DEAD	2- R-TYPE
	3- RENEGADE III	3- JACK THE RIPPER	3- TARGET RENEGADE
	4- WEC LE MANS	4- SILICON DREAMS	4- DRAGON NINJA
	5- LED STORM	5- MINDFIGHTER	5- DOUBLE DRAGON

SPECTRUM

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES

LEGENDA:

- st-start
- P-pistola
- V-vida
- L-carga de Protões
- S-Medalha de ares
- H-helicóptero
- F-Fim

GAME OVER

CÓDIGO DE ACESSO : **18757** **II** **THE MAP** BY **PEDRO MIGUEL LOPES**

GARFIELD

-SPECTRUM-

1-SAIDA 2-PARQUE 3-ARLENE

POR: JORGE COSTA

POKES PARA GARFIELD SPECTRUM

NÃO TER FOME.....	37895,0
	37896,0
NÃO TER SONO.....	37772,0
	37773,0
NÃO TER ATAQUES.....	39831,20
DE FOME	

MICRO GALERIA

ALEXANDRE MANUEL GOMES SOUSA

SE TÊM UMA IMPRESSORA... SE POSSUEM UM BOM PROGRAMA DE DESENHO... ENVIEM-NOS OS Vossos DESENHOS GRÁFICOS PARA: JORNAL DE NOTÍCIAS MICROMANIA - 4052 PORTO CODEX

I LOVE YOU