

DICAS SÃO DICAS!

Por JOÃO CRUZ

Sejam bem-vindos a mais uma edição da secção Micromania. Esta é uma rubrica regular neste espaço, tão regular quanto o são as cartas dos nossos habituais leitores que assim contribuem para uma maior diversificação de assuntos abordados nestas páginas. São remetidas por vários leitores ótimas dicas, que ajudam sempre outros leitores a resolver alguns dos seus dilemas, no que diz respeito à programação, ou ainda são um contributo para melhor entender aspectos técnicos que desconhecíamos. Isto, claro, sem esquecer as famosas e, ao mesmo tempo, preciosas dicas dedicadas aos truques que podemos efectuar nos diversos videojogos e que funcionam como complemento aos Pokes... Enfim, dicas são dicas. E já que estamos a abordar o assunto das dicas, prosseguimos com as que nos foram enviadas de Vila Nova de Gaia, pelo António Rodrigues, já habitual colaborador e que nos remete sempre material de interesse. Diz agora: Por vezes, necessitamos ter uma linha REM no principio da lista-

gem, para guardar programas de código máquina. Mas, devido aos códigos, podem aparecer mensagens de «Invalid colour». Para evitar isso, é só preparar a linha com espaço suficiente e teclar: POKE 23760, 13: POKE 23761, 128. Depois coloca-se o programa a partir do endereço 23762. Continua o António: ao gravar um programa, podemos fazer vários efeitos com os códigos 6, 8, 13, 22, ... Exemplo: SAVE CHR\$ 8+CHR\$ 239+CHR\$ 8+«ING.» LINE 0. Agora, para simularmos um «écran» comprimido a aparecer de repente, é só colocar o INK da cor do PAPER, seguido de CLS e do RANDOMIZE USR. Se esse «écran» for um quadro de apresentação de um jogo, deve-se colocar no carregador o POKE 23624,0 (se o PAPER for 0), seguido das instruções acima referidas. E quanto ao Spectrum foram estas as dicas... No entanto, o António Rodrigues enviou ainda as seguintes dicas para o COMMODORE 64: Se o gravador estiver com a tecla «PLAY» carregada, mas com o motor des-

ligado, o POKE 0,0 acciona-se e POKE 0,255 desliga-o. O endereço 1 também tem a ver com o gravador. Também no COMMODORE 64, podemos programar o computador para executar um programa à hora que desejarmos. Para isso basta colocar uma linha no inicio, mudando TIME\$ para a hora corrente (TI\$=«hora») e colocando em HS, por exemplo, a hora a executar o programa. Numa linha seguinte compara-se TI\$ com HS (2 IF VAL (TI\$) (VAL (HS) THEN 2). As horas, minutos e segundos devem ser tocados como explica o manual, na página 121. Bom, e ficamos esta semana por aqui, restando-nos apenas fazer uma breve referência aos trabalhos da rubrica Microclub e que são da autoria dos seguintes leitores: PAULO CESAR MARTA, de Ermesinde, e ainda umas dicas para o jogo BRAVESTARR, enviadas pelo JOÃO MACDONALD. Com elas poderão terminar o referido jogo. E pronto... Cá ficamos a aguardar as vossas habituais colaborações e já sabem para onde as podem remeter!

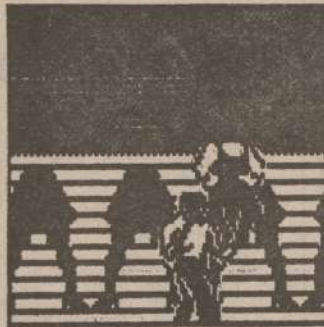
O QUE JÁ SE JOGA...



E. H. INTERNATIONAL SOCCER

O futebol sempre foi, também, um dos temas preferidos por várias empresas de videojogos e programadores. Existem já no micromercado algumas dezenas de programas abordando o assunto, desde os clássicos FOOTBALL MANAGER (de estratégia), passando pelos superexitos MATCHDAY 1 & 2 e os inovativos programas do género, tipo EMÍLIO B. FUTBOL. No entanto, estamos em crer que este E. H. INTERNATIONAL SOCCER é o mais completo programa do género, pois possui um excelente menu, recheado com um vasto número de opções, muitas delas originais e bastante práticas, como por certo se darão conta. Graficamente, E. H. INTERNATIONAL SOCCER está bastante aceitável e, apesar dos efeitos sonoros serem escassos, eles são compensados pela jogabilidade do programa.

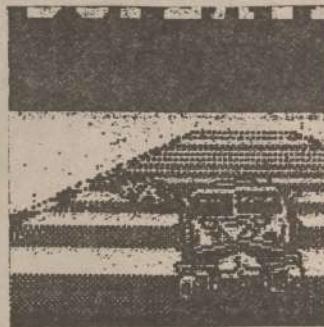
EDITOR: AUDIOGENIC.
GÉNERO: SIMULAÇÃO/DESPORTO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 48K: 9.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM CLÁSSICO NO GÉNERO!



VIGILANTE

O crime organizado é um dos temas abordados nos últimos programas, envolvendo luta corpo-a-corpo e habilidades no domínio das artes marciais. Estamos a lembrar-nos de RENEGADE, DOUBLE DRAGON... entre outros. VIGILANTE é mais um no género e resulta também de uma conversão de um jogo de máquinas, bastante popular, por sinal. A namorada do nosso herói é uma inocente refém nas mãos de um poderoso «gang» que tudo faz para não ser impedido nas suas malféficas atitudes para com os pacatos habitantes de Nova Iorque, em 1994. Esta versão de VIGILANTE está um pouco aquém daquilo que poderia ter sido feito em relação a este jogo. Com gráficos a tender para o mediocre e efeitos sonoros um pouco repetitivos, fazem deste VIGILANTE mais um no género!

EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACCÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 14.
GRÁFICOS: 13. USO DA COR: 11.
MOVIMENTO: 12. ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 14.
OPINIÃO: PODIA ESTAR MELHOR!



SUPERTRUX

A primeira frase que nos ocorre quando vemos este jogo no «écran» de um televisor, exposto numa loja comercial, é: «Oihá o WEC LE MANS!». Só depois de paramos um pouco e começarmos a ver o programa com mais atenção, é que nos apercebemos que na realidade não se trata de uma comida de «Porshes», mas sim de camiões. O jogo é SUPERTRUX e é mais um programa de corridas em 3D (três dimensões). A inovação? Apenas uma... em vez de conduzirmos um carro desportivo, ou de competição, conduzimos um camião que, tal como nos programas do mesmo género, tem que percorrer o maior número de pistas possíveis. Graficamente está bastante bom este SUPERTRUX, pecando somente na originalidade e na monotonia de ser mais um no género. Se possui o famoso WEC LE MANS, este é uma semicópia!

EDITOR: IN - HOUSE.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 14. ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: POUCA ORIGINALIDADE!

JUÍZES NACIONAIS



PORFÍRIO FERNANDO CANCELA VALENTE
RUA DE CAMARA PESTANA, 436-4.
4300 PORTO

BATMAN 2

É mais um jogo da empresa britânica Ocean, que tem vindo a realizar sempre produtos de boa qualidade. Neste jogo somos o famoso herói da BD (banda desenhada) BATMAN, que tem por missão salvar o seu companheiro de grandes aventuras, o ROBIN (o rapaz-prodígio). No caminho podemos recolher armas e pistas que nos levam até ao perigoso vilão, o Penguin que mantém cativo o amigo de BATMAN. Entre outras armas, está o famoso e indispensável «batrang», principal arma de Batman. BATMAN 2, com excelentes gráficos e com um bom uso da cor, é um jogo que nos prende ao computador por longas horas. Enfim, BATMAN 2 é um jogo a não perder. Eis a minha classificação, na escala de zero a vinte, para este programa:

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



PAULO PINHO
3770 OLIVEIRA DO BAIRRO

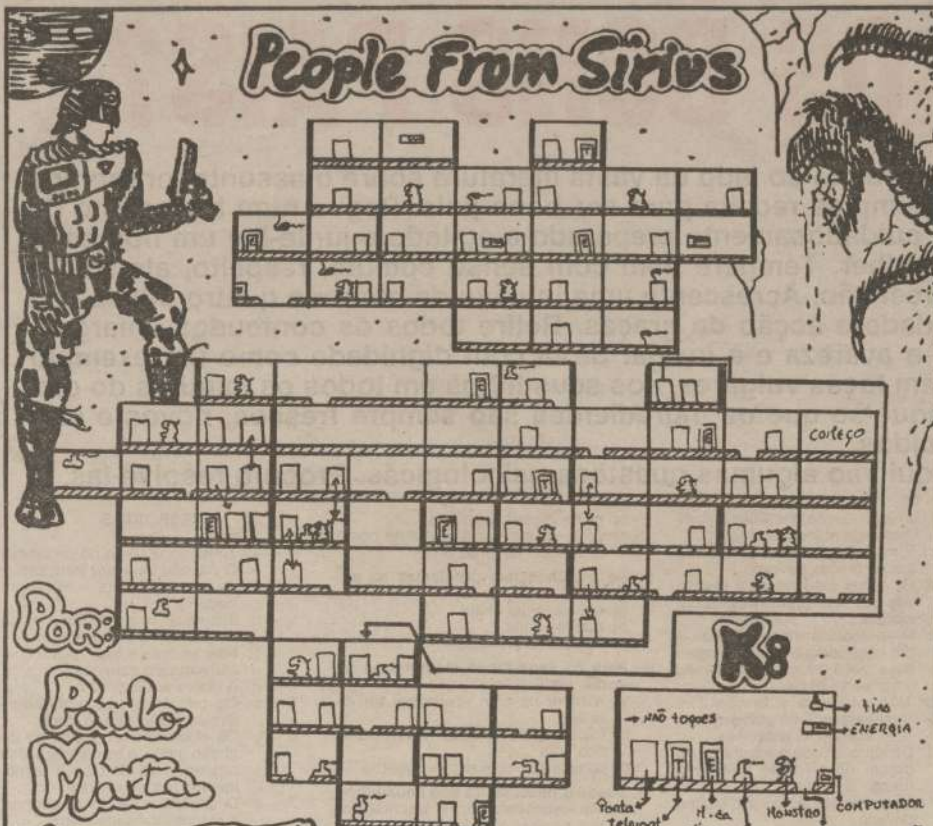
CYBERNOID II

Estamos perante um excelente programa (na minha opinião) e que combina pura acção com a aventura. No jogo desempenhamos um papel de um herói futurista, pilotando uma bem equipada nave que possui um fantástico poder de fogo... A finalidade deste jogo consiste em chegarmos o mais longe possível e destruir tudo o que nos aparece pela frente. Temos, no entanto, que fazer frente e esquivarmo-nos aos múltiplos perigos que vão aparecendo ao longo da progressão da nossa missão. CYBERNOID II é um jogo bastante adictivo, com excelentes gráficos e trepidantes efeitos sonoros. Eis, portanto, um jogo que a todos aconselho vivamente. Na escala de zero a vinte, eis a minha classificação para este programa:

APRESENTAÇÃO: 20.
GRÁFICOS: 19.
MOVIMENTO: 17.
SOM 48K: 19.
ORIGINALIDADE: 16.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: JÁ ESTÁ À VENDA!

JOGOS DE TOPO 	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
	1-FORGOTTEN WORLDS	1-CORRUPTION	1-WEC LE MANS
	2-SILKWORM	2-ABRACADABRA	2-CRAZY CARS II
	3-ZYBEX	3-BARD'S TALE	3-LAST NINJA II
	4-3D POOL	4-JACK THE RIPPER	4-ROBOCOP
5-TIME SCANNER	5-CARVALHO	5-XYBOTS	
SPECTRUM			

TRABALHOS DOS LEITORES



Por: Paulo Marta

caminho: esquerda, até se encontrar a sela voadora, montá-la, puxando-a para baixo e voar para a montanha, que de momento, é a única coisa no mapa, excepto a cidade. Entrar na caverna e examiná-la. Sair e voar para a entrada da mina, que apareceu agora no mapa. Entrar e examinar. Libertar os prisioneiros e falar com eles. Sair e voar para a cidade. Entrar no câmbio. Falar e trocar kerium por dinheiro. Ir para o bar e falar e irá-se ser perguntado se quer pagar por informações, o que se responderá que sim. Montar-se outra vez na sela e voar para a outra cidade, que apareceu agora. Continuar a caminhar para a direita e irá-se ser atacado por um homem de olhar diferente. Este é Tex Hex. Ajoelhar-se e disparar continuamente, até que ele desapareça. Voar para a primeira cidade e entrar no Goal. Examinar e libertar Tex Hex. Agora, voar para o Hexagon, o ultimo lugar do mapa e caminhar para a direita, até se encontrar a cabeça voadora. Ajoelhar-se e disparar continuamente, saltando ocasionalmente, até que ela se destrua. FIM DE JOGO.

ESCREVAM PARA: JORNAL DE NOTÍCIAS - MICROMANIA

DICAS PARA BRAVESTARR POR: JOÃO MACDONALD

PAULON... 58 POKES DIFERENTES

JOGO	POKE	EFEITO	JOGO	POKE	EFEITO
19 - SHOOTING	+ 33849,0	= TEMPO	A.T.F. SIM.	+ 35717,0	= SEM LIMITE
BARBARIAN	+ 51005,n	= N.º DE VIDAS	BARBARIAN M.H.	+ 37480,12	= VIDAS I.
BIONIC COMMAN	+ 34690,0	= VIDAS I.	CYBERNOID	+ 39906,201	= SEM ALIENS
DARK SIDE	+ 47621,167	= TEMPO	EARTHLIGHT	+ 50119,0	= VIDAS I.
EMPIRE S.B.	+ 43624,0	= SHIELD LONG.	FIRE FLY	+ 45889,24	= TEMPO
GRAND PRIX SI.	+ 53152,201	= C. SEM COMP.	I BALL 2	+ 45392,0	= VIDAS I.
MANIC MINER	+ 35160,0	= P. MISTÉRIO	MOTORBKE MAD.	+ 33551,195	= VIDAS I.
ROADBLASTER 48+	48634,60	= VIDAS I.	ROADBLASTER128+	29261,0	= VIDAS I.
THUNDERCATS128+	30060,0	= SEM MORCEGOS	VIRUS	+ 44912,0	= VIDAS I.
BMX KIDZ	+ 52108,0	= VIDAS I.	CYBERNOID 2	+ 34402,0	= MUNIÇÕES I.
DUSTIN	+ 52045,195	= TEMPO	MAD MIX	+ 40296,0	= VIDAS I.
OVERKILL	+ 42968,0	= VIDAS I.	Mr. WEENIES...+	40019,0	+ ENERGIA
PEOPLE F. S.	+ 31374,0	= BALAS I.	STREET FIGHTER+	41740,24	= TEMPO
ARCTIC FORCE	+ 54672,975-2	= VIDAS I.	ARCTIC FOX	+ 53309,0	= MISSIS I.
DRACONUS	+ 64215,0	= VIDAS I.	FOX FIGHTS B.	+ 48071,0	= VIDAS I.
JOE BLADE 2	+ 58108,20	= TEMPO	LAST NINJA 2	+ 36578,196	= VIDAS I.
ORBIX TERROR!	+ 32188,0	= VIDAS I.	NORTHSTAR	+ 48371,52	= VIDAS I.
PINDALL SIM.	+ 35237,0	= BOLAS I.	PRO SKATEBOARD+	34281,0	= VIDAS I.
SAMURAI WARR.	+ 33013,0	= VIDAS I.	SOLDIER OF F.	+ 4669,0 (1)	= VIDAS I.
STAR PILOT	+ 44130,0	= VIDAS I.	TYPHOON	+ 39143,0	= VIDAS I.
B'DLAM	+ 58691,0	= VIDAS I.	BOBSLICH	+ 43598,0	= TEMPO
BUGGY BOY 128+	37966,24	= TEMPO	CROSSWIZE	+ 51617,0	= IMUNIDADE
GARFIELD	+ 33595,0	= SEM FOME	MARAUDER	+ 35160,175	= VIDAS I.
FLATCON	+ 31270,0	= MORAL	ARTURA	+ 32138,182	= ENERGIA
BLADE WARRIOR	+ 39490,36	= VIDAS I.	ELITE 128+	43867,0	= VIDAS I.
QUARZ	+ 46064,0	= VIDAS I.	RETURN OF JEDI+	52140,0	= VIDAS I.
DEMON'S REVE.	+ 30699,17	= energia	RASTAN SAGA	+ 39895,0	= ENERGIA
THING B.BACK	+ 63853,175	= VIDAS I.	STAR WARS	+ 45263,0	= VIDAS I.
TARGET R.	+ 62936,0	= TEMPO	RENEGADE 128+	35738,0	= VIDAS I.

++++ PRODUZIDO POR : PAULO CÉSAR TEIXEIRA MARTA 1989 (c) ERMESINDE (PORTO) +++++