

O DIÁLOGO PROSSEGUE!

Por JOÃO CRUZ

A cada edição que surge, este espaço tem sempre «uma» carta a responder, «um» leitor a atender, sempre com os mais variados assuntos relacionados com computadores, em particular com os video-jogos. Cria-se assim, um aprazível ambiente de entreejada a cada edição de Micromania e também deste modo o diálogo prossegue, sempre com algo de interesse a abordar. Assim, continuando a responder a mais alguns leitores que nos remetem as suas questões, começamos por esclarecer o Luis Lamas, de Lourosa, que nos pediu que explicássemos como introduzir os tão polémicos POKES, detalhadamente. Bem, como os leitores mais atentos a esta secção sabem, esse foi um dos temas mais abordados em edições anteriores e que, pelos vistos, continua a dar que falar. Para não estarmos sempre a repetir a mesma explicação (até porque se tornaria aborrecido) para aqueles leitores que já o sabem fazer, deixamos aqui a morada deste leitor e quem estiver interessado em dar uma ajuda pode escrever para: Luis Lamas, Vergada-Mozelos, 4535

Lourosa. Outro leitor com a mesma dúvida é o Nuno Ricardo Ribeiro, da Rua dr. Tomás de Figueiredo - 4970 Arcos de Valdevez, a quem também podem dar uma ajudazita! De Vila do Conde, remeteu-nos o Jorge Silva uma carta pedindo ajudas nos códigos do jogo Saboteur 2 e mapa do mesmo; e ainda um mapa de Metal Army, programas estes que o nosso leitor tem bastante dificuldade em prosseguir.

Podem enviar as ajudas para esta secção ou remetê-las directamente ao Jorge, na seguinte morada: Bairro da Previdência, BL3 - CS8 - 3.º Direito - 4480 Vila do Conde. Quanto à tua pergunta se podes enviar a tua opinião acerca de programas para o Spectrum 48/128K, é claro que sim, bastando apenas que nos remetas juntamente uma foto de passe tua para poderes fazer parte da rubrica «Juizes Nacionais».

Bom, agora é nossa intenção esclarecermos os nossos leitores (alguns deles) para que não nos peçam mais para responder por carta individualmente, pois

isso não o fazemos, nem viremos a fazer. Unicamente só os contactamos mais directamente, aquando da entrega de lembranças pelas colaborações prestadas a esta secção.

Agora, para responder a questões ou esclarecer dúvidas, isso só através do Jornal (mais propriamente, desta rubrica).

Facto que julgamos ser mais do que compreensível e impraticável nas actuais circunstâncias. E que recebemos dezenas de cartas semanalmente, as quais seria impossível dar uma resposta individual.

Para terminar, vamos fazer uma habitual referência aos trabalhos desta semana da rubrica Microclube e que são da autoria dos seguintes leitores: João Paulo Cardoso & Vítor Manuel Cardoso (que também remeteram os Pokes/Rotinas) e que dão ainda as seguintes dicas para DARK SIDE, em REGULUS, disparar para a porta no edifício e entrar; em OBERON, disparar contra ambos os ECDS da direita, para a esquerda e dirigirmo-nos a Oeste. O mapa de TARGET RENEGADE foi-nos remetido pelo Hugo & Cláudio Mesquita. Escrevam...

JUIZES NACIONAIS



FERNANDO DE FREITAS TEIXEIRA
AV. MOUSINHO DE ALBUQUERQUE,
90-R/C
4490 PÓVOA DE VARZIM

R-TYPE

Trata-se de um jogo de «tiro néles», ou seja, mais um «shoot em'up». A nossa função é tomar os comandos da nave R-9 e destruir tudo o que nos aparece pela frente. O tiro da nossa nave é bastante bom e potente, dado que se premirmos a tecla de disparo a fundo, obtemos um poderosíssimo disparo, permitindo assim dar fim à vida dos nossos inimigos com mais facilidade. Ao longo do caminho, o piloto da nave R-9 tem a possibilidade de recolher vários ícones que nos dão mais e melhores armas. Tudo neste jogo é bom: os gráficos, a cor e o movimento da nave... mas há uma coisa inevitável que é o habitual carregamento separado de cada nível do jogo. Eis a minha classificação para este R-TYPE, um jogo que a todos aconselho:

- APRESENTAÇÃO: 19.
- GRÁFICOS: 20.
- SOM 48K: 18.
- MOVIMENTO: 20.
- ORIGINALIDADE: 18.
- ADICTIVIDADE: 19.
- TOTAL: 19.
- OPINIÃO: OBRIGATORIO!!!



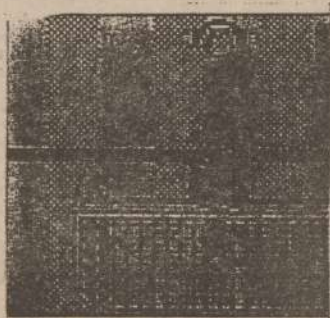
RICARDO OSÓRIO DA SILVA DIAS
RUA DO BONFIM, 636-3.º
4300 PORTO

ROBOCOP

Eis mais um espectacular jogo da empresa britânica Ocean. ROBOCOP é um jogo fora de série, em que a missão consiste em libertar o Presidente das garras de Emil Antonowsky, o chefe do crime organizado de Detroit. No primeiro nível, a nossa missão é resgatar uma jovem rapariga que está detida por um maníaco. Para chegar ao local é preciso atravessar a cidade e isso não é nada fácil. O final do primeiro nível é como jogar de «tiro-ao-alvo», ou seja, fazendo uso da nossa arma com mira especial, tentar matar o maníaco sem ferir a rapariga. ROBOCOP está graficamente espectacular, sendo, na minha opinião, o melhor jogo jamais editado para o Spectrum... Eis a minha classificação para este programa.

- APRESENTAÇÃO: 19.
- GRÁFICOS: 20.
- SOM 48K: 18.
- MOVIMENTO: 20.
- ORIGINALIDADE: 20.
- ADICTIVIDADE: 20.
- TOTAL: 20.
- OPINIÃO: ACÇÃO A VALER!

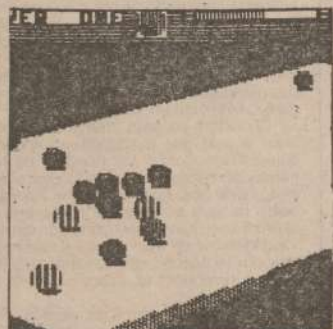
O QUE JÁ SE JOGA...



MICROPROSE SOCCER

Estamos perante mais um jogo de futebol para os microcomputadores. Desta vez trata-se de MICROPROSE SOCCER um jogo que, apesar da sua aparente falta de originalidade (lembra-se de E.B. FUTBOL), possui bastantes e inovativos pormenores técnicos que lhe conferem uma característica bastante particular neste domínio. Podendo ser jogado por dois jogadores ao mesmo tempo, tem ainda as possibilidades de ser jogado em campeonato com 16 clubes, ou um campeonato mundial entre 45 países. Pormenores como a repetição das melhores jogadas, a influência do tempo no jogo (com chuva e tudo), poderemos escolher a velocidade do desenrolar do jogo, entre outros, fazem com que este MICROPROSE SOCCER não seja mais um produto do mesmo tipo.

EDITOR: MICROPROSE.
GENERO: SIMULAÇÃO/DESPORTO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM BOM JOGO!



3D POOL

De vez em quando, confesso que sou realmente surpreendido pela qualidade e originalidade de alguns programas. E o caso desta brilhante (no verdadeiro sentido da palavra) simulação de bilhar-de-mesa, de nome 3D POOL. Trata-se da melhor versão deste popular jogo existente para os microcomputadores. Uma simulação deveras perfeita, indo ao pormenor de podermos rodar, subir & descer e aproximar a mesa de jogo para termos uma visão minuciosa de todos os pormenores deste aliciante jogo. Podendo ser jogado por dois jogadores, ou contra o computador, 3D POOL tem ainda a possibilidade de se efectuarem torneios. Os gráficos, dentro das possibilidades, são bastante razoáveis e os efeitos sonoros deveras cativantes. Mas o melhor de tudo é a possibilidade deste jogo.

EDITOR: TELECOMSOFT.
GENERO: SIMULAÇÃO/BILHARES.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 18.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM VERDADEIRO CLÁSSICO!



RUNNING MAN

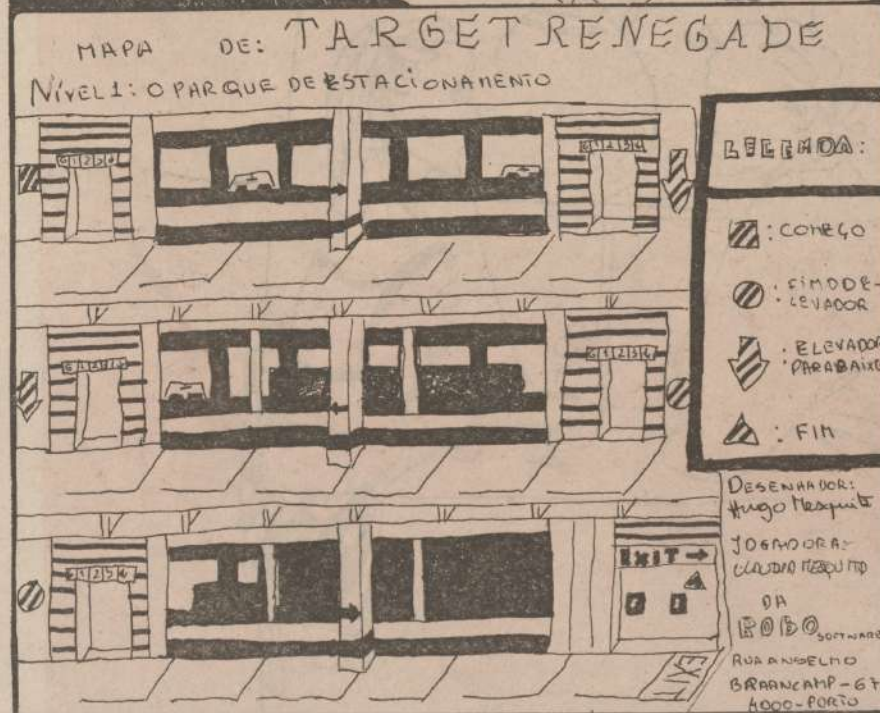
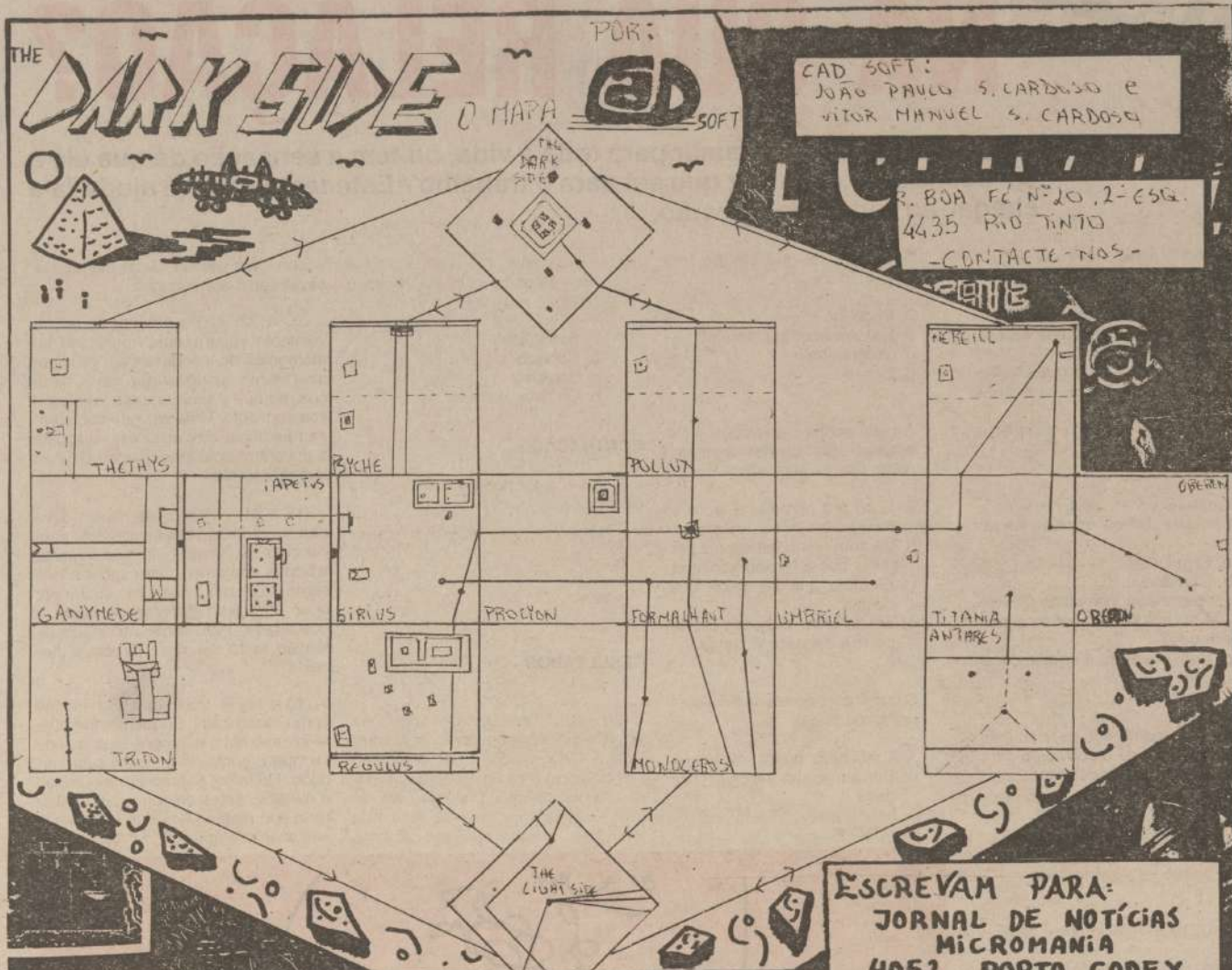
Aproveitando-se do facto de «alguém» já ter gasto milhões na promoção de jogos de máquinas originais, nos filmes, ou em famosas séries televisivas, muitas das grandes empresas britânicas tentam a todo custo converter algo que já teve anteriormente sucesso. Desta vez trata-se da adaptação de um filme com o famoso actor (e corruptelo) Arnold Schwarzenegger, THE RUNNING MAN. Quem assistiu ao filme já está por dentro da história... O jogo em si consiste no tentar resolver as diversas situações, às quais o nosso herói está constantemente sujeito e enfrentar (tal como no filme) cada um dos característicos vilões da fita. Com gráficos e efeitos sonoros razoáveis, RUNNING MAN é um jogo que, no entanto, não alcançou todas as suas possibilidades do que poderia ter sido!

EDITOR: GRANDSLAM.
GENERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 16.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 15. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: A EXPERIMENTARI!

	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
	1- FORGOTTEN WORLD	1- ABRACADABRA	1- XYBOTS
	2- SILKWORM	2- CORRUPTION	2- NEG LE MANS
	3- ZYBEX	3- JACK THE RIFER	3- TIME SCANNER
	4- TIME SCANNER	4- CARVALHO	4- ROBOCOP
	5- 3D POOL	5- BARD'S TALE	5- LAST NINJA II

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES



ESCREVAM PARA:
JORNAL DE NOTÍCIAS
MICROMANIA
4052 PORTO CODEX

ARCTIC FOX

10 REM ARCTIC FOX HACK
20 REM BY ANTHONY JOHNSON
30 LOAD "" CODE 64000
40 PORE 64056,20:PORE 64057,25
50 FOR A=65044 TO 65053:READ
B:PORE A,B: NEXT A.
60 DATA 175,50,66,196,50,244
70 DATA 192,195,192,93

ATIC ATAC

10 LOAD "" SCREEN\$
20 LOAD "" CODE:LOAD""
CODE:LOAD"" CODE
30 PORE 36519,0
40 PORE 35353,0
PORE 39092,92
PRINT USR 23424