

DAR E RECEBER!

Por JOÃO CRUZ

É bastante diversificado em assuntos, o conteúdo das muitas cartas que nos vão chegando às mãos. Uns leitores oferecem os seus dotes e conhecimentos na matéria, para ajudar os mais inexperientes ou com maiores dificuldades; outros vão a cada edição retirando mais pequenos pormenores e aparentes soluções, para os seus micro-problemas. É assim que funciona esta entre-ajuda, com a secção Micromania a servir de intermediária, ajudando dentro do que é possível neste vácuo de «dar e receber» informações acerca do universo cativante dos video-jogos. E continuando neste ambiente agradável, vamos respondendo a mais cartas que, entretanto, nos chegam às mãos e divulgando mais informações remetidas nas mesmas.

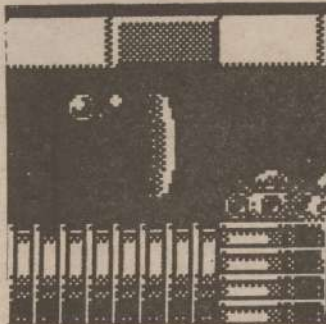
Assim, de Matosinhos escreveu o Rui Miguel Santos, remetendo-nos as seguintes dicas: em Indiana Jones, teclar «Jimbo» no quadro das opções e terão vidas infinitas; em CYBERNÓID, defini as teclas com YXES. A seguir redefina as teclas de jogo e terão vidas infinitas; em CYBERNÓID II, defini as teclas com

ORGY. Redefina as teclas de jogo e terão vidas infinitas. Neste jogo existem ainda as teclas Y para «SMART BOMBS» e U para «PATLS».... Eis agora alguns códigos de acesso: FREDDY HARDEST (2.ª PARTE) — 897653; NAVY MOVES (2.ª PARTE) — 63723; SOL NEGRO (2.ª PARTE) — 2414520; ARMY MOVES (2.ª PARTE) — 27351; REX (para obter vidas infinitas) — 8886899910979109; BLACK BEARD (para obter vidas infinitas) — ASDF. Prosseguindo com mais dicas deste leitor: em ROAD RUNNER, carregar RTHB ao mesmo tempo, para obtermos vidas infinitas; em NEBULUS, quando estivermos a jogar, carregar N, E, B, CAPS SHIFT, ao mesmo tempo, para obtermos igualmente vidas infinitas; em EXOLON, definir as teclas ZORBA e voltar a redefinir as teclas, com que pretendemos jogar e teremos assim vidas infinitas. E pronto, deste leitor foi tudo, deixando-nos com um bom lote de dicas que, de certeza, ajudarão muitos leitores «incurralados» nestes jogos.

De S. COSME-GONDOMAR, escreve-

veu o Bruno Filipe, remetendo as seguintes dicas: em OPERATION WOLF (versão 128K), carregar o jogo em modo 48K e jogaremos inicialmente no último nível. Em LAST NINJA II, carregar simultaneamente nas teclas 9, 0, H, várias vezes e os inimigos serão aniquilados mais rapidamente; em XENON, carregar em BREAK para colocar o jogo em modo pausa e carregar nas teclas T, I, N, Y e disparar, para obtermos vidas infinitas. Este leitor pretende ainda trocar informações acerca de jogos de computador, com outros leitores interessados. Quem assim o pretender, pode escrever para a seguinte morada: Rua Novais Cunha, 373-1.º, 4420 S. Cosme, Gondomar. Quanto aos trabalhos desta semana, da rubrica Microclubes eles foram-nos remetidos pelos seguintes leitores: Carlos Santos & Pedro Lamarão; Vítor & João Cardoso, de Rio Tinto; e ainda uma rotina de João Macdonald. E por esta semana ficamos por aqui, aguardando as sempre habituais colaborações... Escrevam para: Jornal Notícias-Micromania 4052 PORTO CODEX.

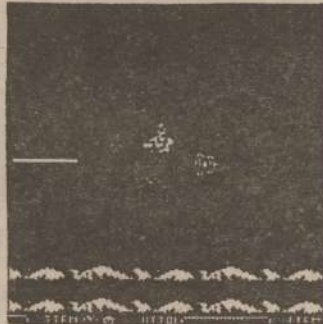
O QUE JÁ SE JOGA...



ZYBEX

Realmente «shoot'em'ups» são programas que melhor exploram as potencialidades dos computadores de 8-bits. ZYBEX não é só mais um jogo a juntar à coleção de programas neste domínio; é sim, um daqueles programas que cativam os apreciadores de pura acção, do tipo destruir tudo o que vai surgindo pela frente. Em ZYBEX nem precisamos de disparar freneticamente, pois o botão de disparo é utilizado para mudarmos de arma, evitando assim um possível desgaste físico. Graficamente, ZYBEX está simplesmente soberbo, com cenários deveras bem detalhados, efeitos sonoros tupidantes e imensa adictividade. Os inimigos alienígenas não faltam e dão bastante que fazer. Nenhum amante dos verdadeiros «arcade», pode perder este programa.

EDITOR: ZEPPELIN.
GENERO: ACCÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: A NÃO PERDER!



FORGOTTEN WORLDS

As conversações de máquinas de jogos dedicadas, continuam a ser alvo predilecto das grandes empresas de video-jogos britânicas. Desta vez trata-se de FORGOTTEN WORLDS e que a avaliar pela excelente conversão, faz com que os Spectrum consigam dar luta ao crescente desenvolvimento, do mercado dos 16-bits. Esta versão de FORGOTTEN WORLDS está demais!!! Todos os pormenores de um verdadeiro «shoot'em'up» estão inseridos na tríplice acção deste puro «arcade». Para dar uma ideia da complexidade deste jogo, poderíamos adiantar que é uma mistura de T-TYPE com SIDE ARMS, mas bastante espectacular. O nosso herói com os seus peculiares «sun-glasses», movimenta-se por entre estrondosos cenário, repletos de acção. Um jogo a não perder...

EDITOR: CAPCOM.
GENERO: ACCÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM JOGO INESQUECÍVEL!



RED HEAT

«O INFERNO VERMELHO», com Arnold Schwarzenegger foi mais um filme deste popular actor que alcançou um relativo sucesso e bom impacto na crítica. Então, porque não aproveitar o seu enredo para uma versão de um jogo de computador? Foi o que a empresa britânica OCEAN fez, alimentando assim, a crescente onda de conversões de películas adoptadas pelas grandes empresas de video-jogos. RED HEAT é assim um programa que dispensa muitas apresentações e quanto à sua programação, poderemos dizer foi bastante cuidada. Os gráficos e cenários, apesar de monocromáticos, estão bem detalhados, aliados a uma animação bastante razoável e efeitos sonoros que não sendo dos melhores, são no mínimo aceitáveis. RED HEAT é mais um bom programa!

EDITOR: OCEAN.
GENERO: ACCÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 14.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 10.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: A JOGAR!

JOGOS DE TOPO	ACCÃO	AVENTURA	LEITORES
	1- ZYBEX	1- ABRACADABRA	1- XYBOTS
	2- SILKWORM	2- CORRUPTION	2- TIME SCANNER
	3- FORGOTTEN WORLDS	3- JACK THE RIFER	3- WEL LE MANS
	4- TIME SCANNER	4- CARVALHO	4- ROBOCOP
	5- 3D POOL	5- BARD'S TALE	5- INT. SOCCER

JN SPECTRUM

JUÍZES NACIONAIS



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

PACMANIA

Depois de alcançar sucesso durante muito tempo, PAC MAN surge agora, numa nova versão em três dimensões, intitulada PACMANIA. O desenrolar do jogo é igual ao da primeira versão. O nosso glúten tem que comer as bolas que encontra nos caminhos dos quatro labirintos que constituem o jogo. Existem também as bolas especiais que quando ingeridas pelo nosso herói, ele poderá devorar os seus adversários. Este jogo tem uma inovação muito boa e útil e que é a possibilidade de o nosso herói poder saltar por cima dos seus adversários, permitindo escapar assim de situações de verdadeiro apuro. Em resumo, PACMANIA é um jogo bom, mas que se torna monótono. Os gráficos são aceitáveis e o movimento podia ser melhor. Eis a minha classificação para este jogo:
APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 15.
SOM 48K: 15.
MOVIMENTO: 16.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: BOM!



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

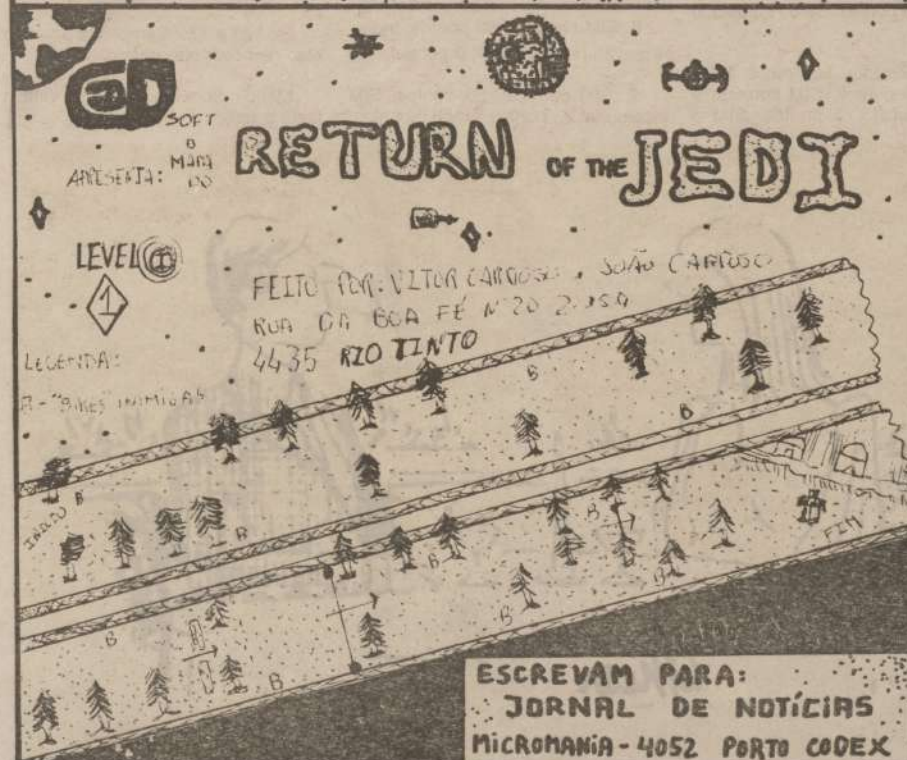
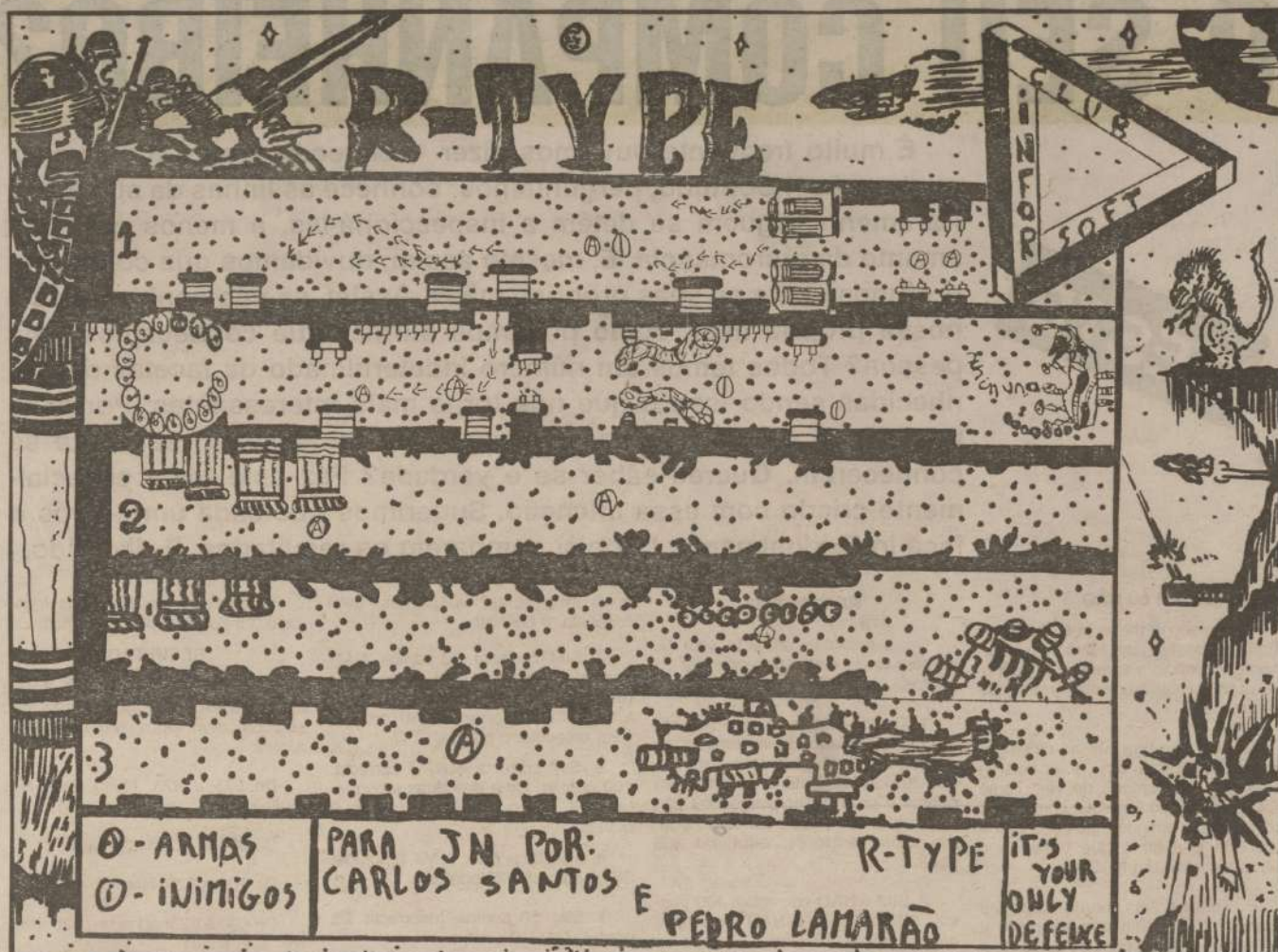
NIGEL MANSELL G.P.

O jogo consiste em participar no campeonato mundial de Fórmula Um. Para chegarmos a conduzir nas corridas oficiais, é preciso qualificarmos-nos e para isso temos de alcançar um tempo inferior ao que nos é dado no início da corrida. NIGEL MANSELL GRAND PRIX é, quanto a mim, o melhor simulador de Fórmula Um programado até ao momento, pois dispõe de todas as características exigíveis a um programa que foi desenhado em busca da maior fidelidade possível à complexa condução destes veículos. Este é um jogo que introduz no jogador a mistura de paixão, destreza e sangue-frio que é conduzir na Fórmula Um. Para este programa, eis a minha classificação na escala de zero a vinte:

APRESENTAÇÃO: 16.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48K: 19.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: COMPRA JÁ!!!

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES



rotina TRANSMUTER

```

10 Rem TRANSMUTER
20 Rem by Dave Thompson
30 Rem CRASH MAY 1987
40 LET C=0
50 FOR X=32768 TO 32788:READ
  A:POKE X,A:LET C=C+A:NEXT X
60 IF C 2048 THEN PRINT AT
  10,10;"ERROR":STOP
70 LOAD "" CODE"16384
80 RANDOMIZE USR 32768
90 DATA 33,14,128,17,21,91,1,
  7,0,327,176,195,0,91,175,
  50,206,112,195,206,93
  
```

TRANSMUTER