



UM DESFILE DE PERGUNTAS!

Por JOÃO CRUZ

Micromania em mais uma edição e com ela o abrir, como é hábito, do diálogo semanal entre os leitores, acerca de assuntos relacionados com o mundo dos computadores, muito particularmente com os video-jogos. Semana a semana, um desfile de perguntas e respostas vai-se desenvolvendo neste espaço, dando «lume» aos assuntos aqui abordados e incentivando um clima de diálogo aberto entre todos os microjovens que nele desejem participar. E vamos prosseguir respondendo dentro do possível aos assuntos abordados por muitos dos nossos leitores, acerca dos múltiplos temas que o mundo da «micromania» desperta em cada um. Assim, de Santo Tirso escreveu o David José, fazendo o seguinte lote de perguntas:

1 — Como é que se introduz um «Poke», numa listagem em que haja dois ou mais RANDOMIZE USR (como por exemplo no jogo ARKANOID II)?

2 — As vezes quando introduzo um «Poke» (publicado na vossa secção), o jogo ao final de algum tempo «vai ao ar».

Pergunto a que é que isto é devido?

3 — Onde há a venda o MULTIFACE ONE e como é que se introduz «Pokes» com ele?

Bom, vamos então esclarecer este nosso leitor e todos aqueles que também manifestem as mesmas dúvidas...

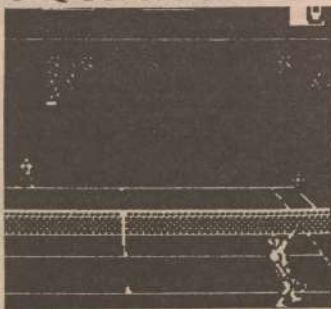
1 — Nessas circunstâncias o «Poke» deve ser introduzido antes da última instrução RANDOMIZE USR, uma vez que é ela a responsável pelo arranque do jogo em si.

2 — Quanto ao jogo entrar em «crash» devido a ter sido introduzido um «Poke», isso pode acontecer com bastante frequência e devido a múltiplas e variadas razões. A justificação principal do porquê que isso acontece, reside no facto de que, quando estamos a introduzir uma instrução (comando) «Poke», estamos a alterar um dos endereços dessa parte da memória dos registos do programa em si, sendo esses endereços os números que colocamos à frente da instrução «Poke» e se o endereço da memória com que estamos a lidar através do «Poke» não for aquele

que corresponde aos nossos objectivos, originando um lidar com uma parte indevida da memória, então o jogo «vai ao ar», ou mais tecnicamente entra em «crash», ficando bloqueado. É por isso que pedimos aos nossos leitores que nos remetam os «Pokes» que os testem antes de os enviarem, pois evitarão problemas deste género aos futuros utilizadores dos mesmos. E isto porque estamos aqui para nos ajudarmos uns aos outros e não tentar ver só o nosso nome publicado no jornal. De acordo?

3 — De facto o MULTIFACE ONE parece não fazer parte do nosso mini-mercado nacional e só mesmo importando-o é que o conseguiremos obter. No entanto existem outros «interfaces», como por exemplo o COPY SOFT +2/+3 e que servem para o efeito, embora estejam bastante limitados em relação às capacidades do MULTIFACE ONE, uma vez que só funcionam com os novos Spectrum +2 e +3. Mas servem para a introdução de «Pokes». Continuem a participar...

O QUE JÁ SE JOGA...



PASSING SHOT

Estamos perante a melhor simulação de um jogo de ténis até ao momento. Apesar de não serem muitos os jogos desta modalidade desportiva, existentes para os Spectrum, pode-se afirmar que este PASSING SHOT convence os adeptos deste desporto. Convertido das máquinas, este jogo reúne vários pormenores técnicos bastante realistas e adictivos. O ecrã de jogo varia com o decorrer do mesmo, sendo nos serviços de bola numa perspectiva horizontal e durante a troca de pancadas na bola, de um campo para o outro, numa visão vertical (vista de cima). Podendo ser jogado por dois jogadores ao mesmo tempo, a pares ou individualmente, contra o computador, PASSING SHOT vem terminar com o reinado do já clássico MATCH POINT nos Spectrum.

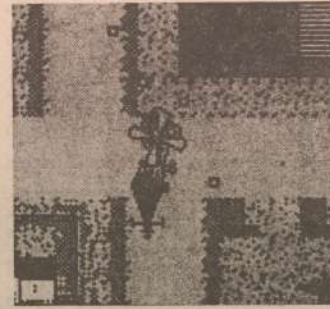
EDITOR: MIRRORSOFT.
GÉNERO: SIMULAÇÃO DE TÊNIS.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: VAI UMA PARTIDA?



AFTER THE WAR

O que resultaria depois de uma guerra nuclear? Escombros, cinzas, miséria, destruição, grupos armados, poderosos assassinos, cientistas loucos, e um herói, um homem de nome Jugle Rogers, o senhor da selva de asfalto! Eis uma curta, mas adequada introdução ao novo jogo da empresa espanhola Dinamic e que tem por título AFTER THE WAR (depois da guerra). Tal como nos últimos lançamentos desta empresa, a espectacularidade está acima de tudo, tendo sempre a sensação de estarmos a fazer parte de um novo filme de acção futurista! Em AFTER THE WAR destacam-se os gráficos bem detalhados, os efeitos sonoros trepidantes, uma super cativante adictividade e muita, muita acção. AFTER THE WAR é mais um sucesso na crescente escalada do software espanhol!

EDITOR: DINAMIC.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 48K: 18.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: É ACÇÃO A VALER!



LICENCE TO KILL

Eis-nos perante mais um vídeo-jogo dedicado a mais um filme do famoso super-agente secreto britânico James Bond-007. Desta vez trata-se de LICENCE TO KILL, derivado do último filme da série e que abriu o ano dos ecrãs dos cinemas nacionais neste Verão. Tal como no filme esta versão para vídeo-jogo está devesa repleta de acção e dificuldades, diga-se de passagem. Gráficamente LICENCE TO KILL está bem melhor que as anteriores versões já realizadas para os Spectrum, a partir de outros filmes da mesma série (VIEW TO A KILL, LIVING DAYLIGHTS...), sendo um pormenor curioso que de versão para versão, os vídeo-jogos da série 007 têm vindo a progredir para melhor, a nível dos aspectos técnicos, o que a confirmar-se dá boas perspectivas futuras!

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

JUIZES NACIONAIS



ARMANDO MANUEL R. CAPITÃO
RUA 1.ª DE MAIO-EDIFÍCIO
CARACAS, A-2.ª F
3530 MANGUALDE

STORMLORD

Raffaele Cecco está de volta! Era uma vez um povo muito amistoso que habitava em Stormlord, uma ilha sossegada; até que um dia chegou ali uma rainha feiticeira, cheia, de novas ideias. O povo vê-se, então, à mercê da monarca negra e é uma questão de tempo, para o pior acontecer. STORMLORD é um cavaleiro e está disposto a libertar os habitantes da ilha e de enfrentar a rainha. Esta missão só é possível de se efectuar de dia, pois de noite a rainha governará para sempre. No jogo comandamos o tal cavaleiro e para cumprirmos a nossa missão temos que recolher 5 objectos. Enfim, STORMLORD tem excelentes gráficos e muita cor, pecando apenas por ser bastante difícil no seu desenrolar. Eis a minha pontuação para este programa:
APRESENTAÇÃO: 20.
GRÁFICOS: 20.
SOM 48K: 17.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: IMPRESCINDÍVEL!



AGOSTINHO M. S. SANTOS
CALVELHE, LABRUGE
4480 VILA DO CONDE

3D STOCK CARS

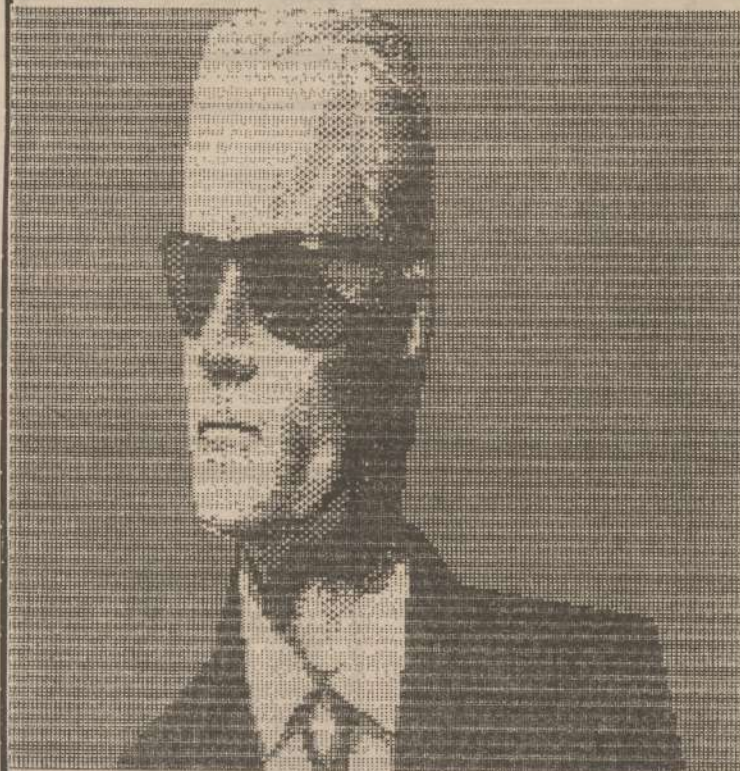
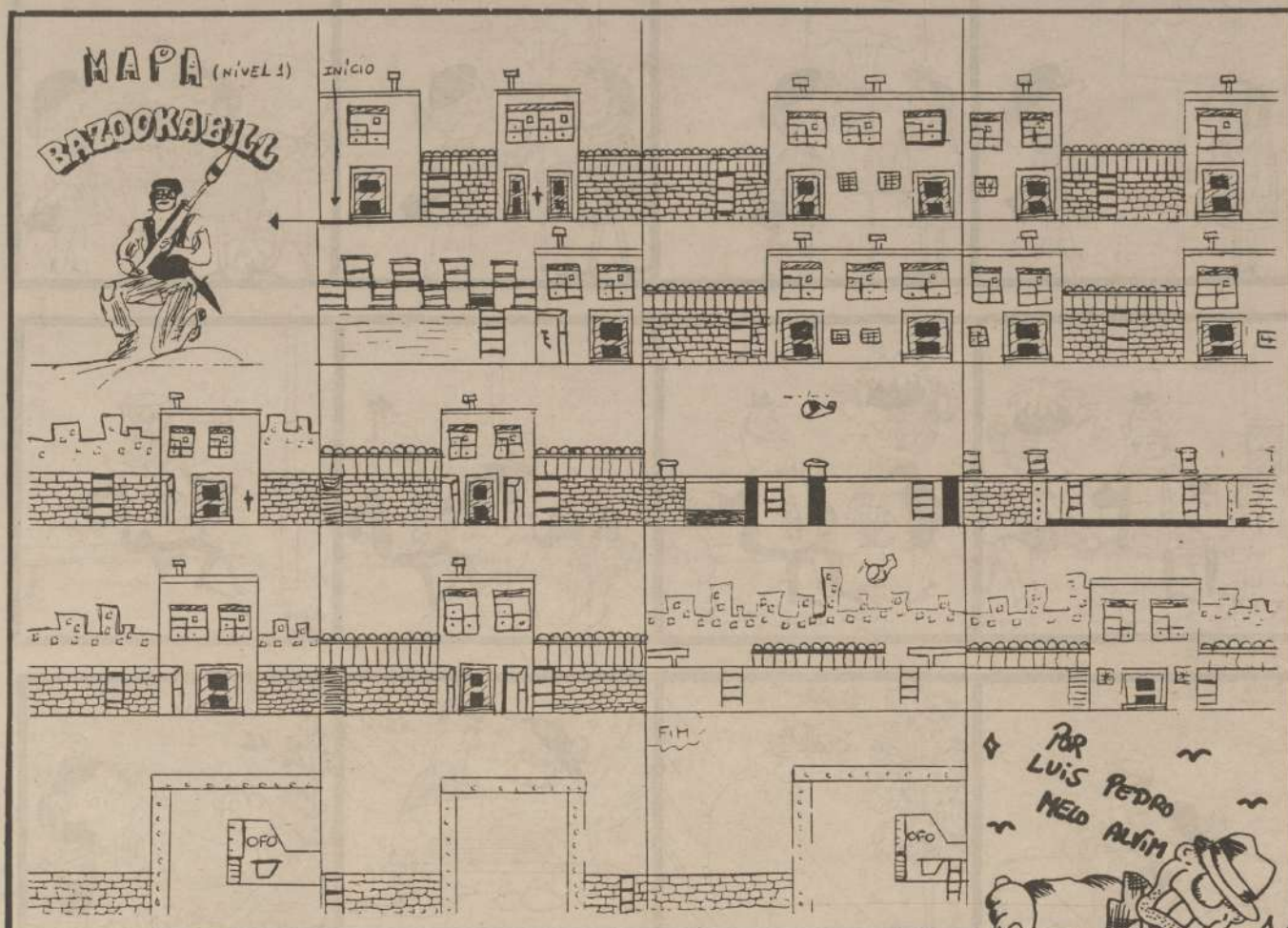
Trata-se de mais um jogo do tipo JET BIKE SIMULATOR e SUPER SPRINT. Podemos jogar contra o computador com um, dois, ou três amigos, ou deixar o computador jogar sozinho com os quatro carros. Além disto, pode-se controlar o número de voltas e passar à frente em certos circuitos que não nos agradam. O que há de novo neste jogo é a «inteligência» dos carros controlados pelo computador. Assim, podemos ir contra eles pois tentarão evitar o choque e se o não conseguirem é a confusão total. Quem conseguir sair mais depressa, pode até ser o vencedor da corrida. Em outros jogos anteriores do género, não tínhamos esta «inteligência» presente, visto que tínhamos apenas de andar o mais depressa possível. Enfim, 3D STOCK CARS é muito adictivo.
APRESENTAÇÃO: 14.
GRÁFICOS: 11.
SOM 48K: 10.
MOVIMENTO: 16.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: INTELIGENTE!

JOGOS DE TOPO	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
	1-AFTER THE WAR	1-CORRUPTION	1-RED HEAT
	2-NEWZEALAND STORY	2-CARVALHO	2-TIME SCANNER
	3-RICK DANGEROUS	3-ABRACADABRA	3-INT. FOOTBALL
	4-LICENCE TO KILL	4-JACK THE RIPPER	4-3D POOL
	5-INDIANA JONES	5-CARP TALE	5-METROPOLIS

SPECTRUM

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES



USADO: COMMODORE 64

ENVIOU: CÉLIO RODRIGUES, DE RIBA D'AVE



100 REM FREDDY ARDEST PARTE 1 POKES
110 DATA 62,183,50,11,250
100 REM FREDDY ARDEST PARTE 11 POKES
110 DATA 62,183,50,167,240
100 REM RENEGADE 48 K POKES
110 DATA 62,195,50,88,160
100 REM RENEGADE 128 K POKES
110 DATA 62,195,50,19,153
100 REM WIZBALL POKES
110 DATA 62,0,50,188,144
100 REM GAME OVER II PARTE 1 POKES
110 DATA 62,255,50,150,190
100 REM GAME OVER II PARTE 2 POKES
110 DATA 62,0,50,49,151
100 REM COMBAT SCHOOL POKES
110 DATA 62,0,50,224,144
100 REM DAN DARE II POKES
110 DATA 62,0,50,62,220
100 REM ARKANOID II 48 K POKES
110 DATA 62,0,50,107,146

Paulo Manta
DE ERMESINDE

