

Um centro de apoio

Por JOÃO CRUZ

Jogar os famosos videojogos sem termos qualquer tipo de ajudas, pode tornar-se mesmo um autêntico «quebra-cabeças». Por isso, esta MICROMANIA do JND tenta ser um centro de apoio de todos os jovens que, de uma forma ou de outra, nos solicitam o mais variado tipo de informações e contactos.

E sendo assim, começamos hoje com dicas para o COMMODORE AMIGA, por muitos considerado o «rei» dos 16-BITS; dicas essas enviadas pelo Samuel Silva (da MULTISOFT), da Rua Mestre António Costa, 72 — Lugar da Pena — 4470 Maia e que são as seguintes:

TOKI — durante o jogo escrever Michel Janicki Jean Charles Seyrignac e obteremos créditos infinitos e carregando no F1, F2, ...passaremos de nível; CHUCK ROCK — para termos energia infinita escrever durante o título do jogo LIFE IS MY DREAM; TURRICAN 2 — para vidas infinitas, carregar no HELP para vermos as músicas e carregar no 1,1,4,2 e duas vezes no ESCAPE: GREMLINS 2 — no HIGH SCORE escrever SINATRA, para obtermos vidas infinitas; IVANHOE — colocar pausa no jogo e escrever ZOBINETTE; retirar a pausa e carregar no N para passarmos de nível; KLAX — no jogo, carregar no 4 para passarmos de nível e irmos parar no número 100; NITRO — escrever o nosso nome como sendo MAJ e teremos 5000 de fuel e 50 moedas; SWIV — colocar pausa no jogo e escrever

NCC-1701 e depois no N; retirar a pausa e obteremos deste modo vidas infinitas.

E prosseguimos com outra carta, desta feita do microclube Contact, da Rua Dr. Elísio de Matos, 1 — 3880 Ovar, com telefone (056) 574562 e que pretende estabelecer com outros jovens, potencialmente interessados em que tudo o que se relaciona com os computadores COMMODORE AMIGA, PC e SPECTRUM, todo o tipo de intercâmbios. De seguida temos a carta do Luís Miguel Gonçalves, do Lugar da Igreja — S. Paio de Oleiros — 4535 Lourosa, que possui um MSX e que pretende entrar em contacto com outros leitores, possuidores do mesmo modelo. Para além disso, enviou os seguintes POKES, para testarem nos vossos MSX: POKE 65535, 168; POKE H8 HFFFF, H8 HA8; POKE &HFFFF,&HA8.

E terminaremos por hoje, com a carta do Miguel Ângelo Castro, da Rua de Rebordãos, 185 — 4435 Rio Tinto, com o telefone 9893568, e que desejaria saber como introduzir POKES no COMMODORE 64 e, sobretudo, estabelecer contacto com outros possuidores do mesmo tipo de computador. Sem mais de momento, despedimo-nos até à próxima, aguardando como sempre todas as vossas colaborações. Escrevam para: «Jornal de Notícias», Rua Gonçalo Cristóvão — 4052 Porto Codex.

O QUE JÁ SE JOGA...



RODLAND



MAGIC POCKETS



MEGA-LO-MANIA

E estamos de volta ao mundo da fantasia, onde tudo pode acontecer... Desta vez, os nossos heróis são Tam e Rit, dois pequenitos duendes que têm por missão salvar a mãe que lhes fora raptada pelos terríveis adoradores da torre Maboot's RODLAND é um clássico jogo de plataforma, na série dos famosos BUBBLE BOBBLE, THE NEWZEALAND STORY, no qual temos que superar, nível a nível, todos os obstáculos e inimigos que nos surgirem pela frente. Tecnicamente, este RODLAND é dos melhores do género, pois concilia o detalhe dos excelentes gráficos com a harmoniosa distribuição da cor, por entre cenários dignos de um puro «arcade». E, de facto, trata-se de uma excelente conversão de um popular jogo das máquinas e que tem aqui, nos 16 bites, uma versão deveras arrasadora!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: STORM.
GÉNERO: PLATAFORMA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
UMA EXCELENTE CONVERSÃO!

Os famosos programadores Bitmap Brothers estão de volta com uma nova tremenda produção, intitulada MAGIC POCKETS. Trata-se das aventuras de um pequeno herói, um miúdo travesso, a quem lhe roubaram os seus brinquedos preferidos. Ora, o nosso objectivo é reavê-los dos terríveis mauzões do mundo da fantasia. Para combater os seus inimigos, o nosso herói dispõe de vários objectos nos seus bolsos mágicos que lhe são imprescindíveis para cumprir a sua tarefa e voltar ao mundo real. MAGIC POCKETS está perfeito tecnicamente, tal como nos habituaram este programadores, em clássicos anteriores. A apresentação do jogo é algo digno de se ver, sendo todo o seu conteúdo uma homenagem louvável às capacidades reais dos computadores de 16 bites. MAGIC POCKETS é a não perder!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: RENEGADE.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO:
MAIS UM CLÁSSICO NO GÉNERO!

Eis mais uma excelente produção na linha dos recentes clássicos POPOULOS e POWERMONGER... Desta vez trata-se de MEGA-LO-MANIA, um jogo que embora possa parecer semelhante aos seus antecessores, é completamente original na sua estratégia de jogo. O nosso papel neste programa é controlar um povo através de várias épocas marcantes, na evolução da história da Humanidade. Esse povo vai sofrer constantes mutações no desenrolar do jogo e enfrentar constantes batalhas com outros povos inimigos. O objectivo é zelar pelo crescimento e expansão do domínio do povo que controlamos. MEGA-LO-MANIA é um programa de proporções épicas, de muitas horas frente ao «écran» e que, tecnicamente, está deveras espectacular, conciliando o aspecto visual e sonoro de uma forma divina!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: IMAGEWORKS.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM JOGO DE DEUSES!!!



Eduardo Pedro Soares de Araújo
Rua Rio de Jaca, 775
BORRELES
4415 CARVALHOS
V. N. GAIA

CONTINENTAL CIRCUS

Pelo nome, pode-nos sugerir algo relativo ao popular circo, mas trata-se, de facto, de uma simulação de uma competição de Fórmula 1, em que o jogador conduz um dos carros que pode atingir 402 km/h. Em CONTINENTAL CIRCUS é-nos mostrada a pista a percorrer onde temos que ultrapassar no mínimo 20 carros e chegar à meta para podermos progredir de nível. Como o tempo inicial não é suficiente para percorrermos toda a prova, existem bónus de tempo periódicos. No seu estilo, CONTINENTAL CIRCUS é um óptimo jogo!

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 20.
SOM COMMODORE 64: 19.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
ESTÁ NA MODA!



Nuno Filipe Monteiro Silva
Avenida João XXI,
111-1.º-D.º
4700 BRAGA

P-47

Neste jogo, pilotamos um pequeno avião bastante ágil e rápido, denominado P-47. O objectivo principal deste agradável jogo, é voarmos por oito emocionantes níveis repletos de acção, destruindo tudo o que se mova na nossa frente. No final de cada nível defrontamo-nos com um gigantesco inimigo e há que tentar abatê-lo. Atingindo certos inimigos, poderemos obter bónus que incrementarão o nosso poder de fogo. P-47 é assim, um interessante jogo de acção, cheio de adictividade.

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

LEGENDA:

- TIRA ENERGIA
- DA ENERGIA
- ESPETO
- DA MAIS UN ESPALO PARA ENERGIA
- PLACAS QUE ABREM PORTAS
- PLACAS QUE FECHAM PORTAS
- PORTAS
- CONTINUAÇÃO
- PLACAS QUE PERTENEM A UM INIMIGO
- INÍCIO
- FIM

2º Nível

GANDRA - HUNTER MESINDE
RUA DE DIM N.º 45 - 3.º ESQ.
PAULO MIGUEL DA SILVA MAIA

JOGOS DE TOPO

A C Ç Ã O	A V E N T U R A	L E I T O R E S
1 - R-TYPE 2	1 - DEUTEROS	1 - SHADOW DANCER
2 - LEMMINGS	2 - BAT	2 - TOKI
3 - MEGAPHOENIX	3 - ELVIRA	3 - PREHISTORIK
4 - METAL MASTERS	4 - POWERMONGER	4 - LEMMINGS
5 - TOKI	5 - CHAOS STRIKES BACK	5 - SWIV