

# As «dicas» continuam...

Por JOÃO CRUZ

Vamos dedicar mais uma edição às múltiplas «dicas» que os nossos leitores nos têm enviado ultimamente nas suas habituais cartas. De Braga, escreveu-nos o Nuno Filipe Silva, da Avenida João XXI, 111-1.º Direito, com o telefone (053) 25545, começando por dizer que sabe como introduzir os tão falados Pokes nos Spectrum e que está disposto a ajudar quem o contactar. Para além disso, gostava que o ajudassem a adquirir os jogos Narc e Eswat, para o Spectrum, em «cassette» ou disquete pois possui um 128K+3.

E as «dicas» que o Nuno nos deixou são as seguintes: Batman-The Movie – Carregando simultaneamente nas teclas C,I,K,M, passamos automaticamente de nível; BUMBY – um Poke para vidas infinitas 47771,0; Exolon – definir as teclas como Z,O,R,B,A e voltar a defini-las como pretendemos, para depois jogarmos com vidas infinitas; Strider – no ecrã de apresentação que nos aparece antes de o jogo se iniciar, carregar em Z e Zero e depois já no decorrer do jogo, fazer Pausa e carregar no Symbol-Shift e 2, conseguindo-se desta maneira avançar de fase em fase; R-Type - Poke 33374,0 para obtermos vidas infinitas; Toi Acid Game – o código da segunda fase é 517, da terceira fase é 124 e da quarta fase é 500.

De seguida temos a carta de Miguel Pereira, com o telefone (053) 76304, morador na Rua Jaime Souto

Mayor, 12 Esquerdo, 4700 Braga e que nos envia as seguintes «dicas», para diferentes tipos de computador: MSX – jogo Altered Beast – em qualquer nível carregar nas teclas Z,Y,D,R,O e poderemos passar de fase para fase sem perdermos vidas; Livingstone Spongong 2 – na primeira fase, carregar alternadamente nos dois parêntesis, para se obterem vidas infinitas; Nemesis 2 – carregar em F1 e escrever Metalion para obtermos imunidade, ou escrever Nemesis para passarmos de nível.

ATARI ST, jogo Lorna – fazer pausa no jogo e teclar I,S,A,B,E,L, para obtermos vidas infinitas; Ivanhoe – carregar na tecla de pausa e escrever «Jc is the best» e carregando em N passaremos de nível, carregando em Delete eliminaremos todos os monstros e com a tecla do Control eliminaremos os monstros de Bónus; PC, jogo Rogger Rabbit, quando estamos no segundo nível, carregar em Escape para atingirmos com facilidade o terceiro e quarto níveis; Double Dragon 2 – escrever Tandy para carregar o jogo e surgirão os mesmos adversários sem inimigas, nem supervilões; Amiga, jogo Shinobi – carregar na tecla de pausa e teclar LarkvIII para obtermos vidas infinitas...

Para a semana cá estaremos. Até lá escrevam-nos para: «JORNAL DE NOTÍCIAS (MICROMANIA) – Rua Gonçalo Cristóvão – 4052 Porto Codex.

## O QUE JÁ SE JOGA...



**BONANZA BROS**

Robo e Mobo eram dois assaltantes profissionais no mundo dos andróides mas, depois de capturados e regenerados, foram contratados por uma empresa multinacional para testarem a segurança dos edifícios que ela concebia. E quem melhor que dois peritos em assalto, para testar essa segurança? Dispomos apenas de uma limitada arma para enfrentarmos certos guardas activos, mas temos que contar principalmente com a nossa pericia para nos orientarmos no labirinto dos edifícios, recolher os objectos previamente seleccionados e, depois, alcançar o topo do edifício onde nos espera um objecto voador que nos levará ao próximo desafio. BONANZA BROS é mais uma conversão de sucesso de um famoso jogo das máquinas dedicadas e que, tecnicamente, está perfeito, sendo a adictividade um trunfo em glória!

COMPUTADOR: ATARI ST.  
EDITOR: US GOLD.  
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.  
USA: MOUSE/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 19.  
SOM ATARI: 19.  
GRÁFICOS: 18.  
USO DA COR: 19  
MOVIMENTO: 18.  
ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO:  
UMA BOA CONVERSÃO!



**HAMMER BOY**

Trata-se de uma «megaprodução» da empresa espanhola de videojogos Dinamic, no mais puro estilo «arcade». No jogo controlamos um peculiar herói, perito em usar o seu típico martelo, e que tem como objectivo proteger uma fortaleza do ataque de múltiplos invasores, numa viagem espaço-temporal. Os níveis de jogo estão repartidos por quatro fases em épocas e cenários diferentes, sendo elas o Oeste americano, o mundo dos piratas, a Idade Média e um planeta numa galáxia distante. Tudo o que temos que fazer é impedir que os inimigos, que tentam fazer o assalto à fortaleza em que nos encontramos, consigam os seus intentos e, ao mesmo tempo, temos que nos desviar das investidas dos inimigos que usam todo o tipo de artifícios para proteger os seus colegas enquanto escalam. HAMMER BOY é um clássico no género!

COMPUTADOR: ATARI ST.  
EDITOR: DINAMIC.  
GÉNERO: ACÇÃO.  
USA: MOUSE/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 20.  
SOM ATARI: 19.  
GRÁFICOS: 20.  
USO DA COR: 20.  
MOVIMENTO: 20.  
ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 20.  
OPINIÃO:  
PARA OS FANS DOS «ARCADES»!



**STORMBALL**

Os desportos futuristas são as chaves de sucesso nos videojogos de hoje, de tal modo que as produções neste género sucedem-se umas às outras. Desta vez, temos entre mãos um tremendo jogo no estilo do já clássico SPEEDBALL. Trata-se de STORMBALL e é considerado, por muitos, o melhor jogo no género. É um simulador de um desporto futurista para um ou dois jogadores e no qual dois guerreiros de aço disputam numa arena o jogo de suas vidas. Em campos diferentes, e numa alucinante perspectiva tridimensional, os adversários jogam uma esfera metálica e tentam obter a maior pontuação possível, fazendo com que o adversário não consiga manter a esfera em seu poder durante muito tempo. Tudo isto pode parecer muito complicado a explicar, mas é extremamente acessível e a adictividade reina em STORMBALL.

COMPUTADOR: ATARI ST.  
EDITOR: MILLENNIUM.  
GÉNERO: SIMULADOR DESPORTO.  
USA: MOUSE/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 20.  
SOM ATARI: 19.  
GRÁFICOS: 20.  
USO DA COR: 20.  
MOVIMENTO: 19.  
ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 20.  
OPINIÃO:  
ADICTIVIDADE PURA!!!

JUIZES NACIONAIS



**João Pedro Abreu Oliveira Guimarães**  
Praceta Quinta da Bela Vista, 43-2.º  
Direito  
4400 VILA NOVA DE GAIA

**PRINCE OF PERSIA**

Este jogo é mais um dos espetaculares programas que a BRODERBUND produziu no mundo dos PCs. Trata-se de um jogo munido de gráficos notáveis e de movimentos extremamente realistas. A história é a seguinte: o rei deixa o palácio entregue a um quase fiel súbdito, mas este trai a confiança do rei e coloca um dilema à sua filha: decidir casar com ele dentro de uma hora, ou a morte. E este é o tempo de que dispomos para percorrer os catorze níveis de jogo, com o nosso herói, numa tentativa desesperante de evitar um final trágico da princesa.

COMPUTADOR: PC.  
APRESENTAÇÃO: 20.  
GRÁFICOS: 20.  
SOM PC: 20.  
MOVIMENTO: 20.  
ORIGINALIDADE: 20.  
ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 20.  
OPINIÃO:  
SIMPLEMENTE ESPECTACULAR!

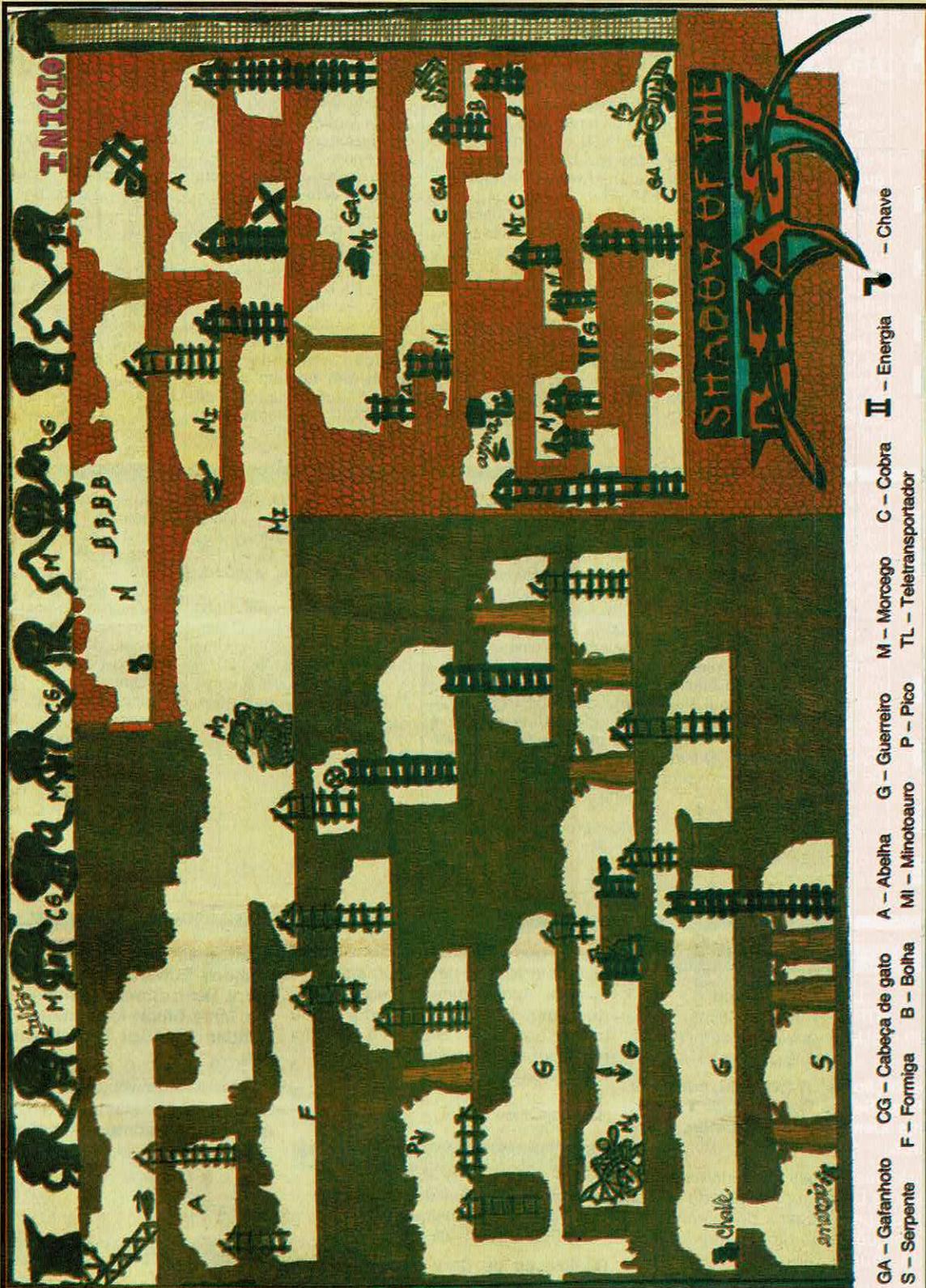


**Luís Filipe Rodrigues Gomes**  
Avenida da Liberdade,  
738-1.º Esquerdo  
4700 BRAGA

**POOL**

É um jogo que como o próprio nome indica é sobre «bilhar». Trata-se de um programa para amadores e profissionais da modalidade e no qual podemos escolher entre os vários temas característicos deste famoso jogo de mesa e que são o SNOOKER, as jogadas com truques e a possibilidade de gravar os jogos que vamos realizando. Em POOL, podemos ver os truques mais perfeitos e depois tentar imitá-los. Trata-se de um excelente jogo no género, particularmente a nível dos computadores com placa VGA, pois possui bons gráficos, apesar de sonoramente poder ter sido mais explorado.

COMPUTADOR: PC.  
APRESENTAÇÃO: 19.  
GRÁFICOS VGA: 19.  
SOM PC: 15.  
MOVIMENTO: 18.  
ORIGINALIDADE: 19.  
ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 18.  
OPINIÃO:  
UM BOM JOGO!



GA - Gafanhoto CG - Cabeça de gato A - Abelha G - Guerreiro M - Morcego C - Cobra II - Energia - Chave  
S - Serpente F - Formiga B - Bolha MI - Minotauro P - Pico TL - Teletransportador

Por RICARDO MANUEL OLIVEIRA

**JOGOS DE TOPO**

**A C Ç Ã O**

- 1 - ROBOCOP 3
- 2 - LOTUS 2
- 3 - DOUBLE DRAGON 3
- 4 - FINAL FIGHT
- 5 - WRESTLEMANIA

**A V E N T U R A**

- 1 - ARMOUR GEDDON
- 2 - UTOPIA
- 3 - DEUTEROS
- 4 - MEGALOMANIA
- 5 - ELVIRA

**L E I T O R E S**

- 1 - LOTUS 2
- 2 - FINAL FIGHT
- 3 - WRESTLEMANIA
- 4 - FINAL FIGHT
- 5 - SMASH TV