

Por JOÃO CRUZ

Aqui estamos na primeira edição da Micromania de 1991 e a todos os nossos microjovens leitores renovamos os votos de um muito Feliz Ano Novo e com muitas micro-surpresas! E, sem mais, prosseguimos com as habituais notícias e solicitações de todos aqueles quantos nos escrevem semana após semana... O Pedro Perfeito, da Rua de D. António Barroso, 109-2.º andar — 4000 Porto, tem um micro-club de nome Micro Games e juntamente com o seu sócio e amigo Nuno Costa, estão a elaborar um jornal do clube com bastantes Pokes, dicas, apresentações de jogos, pontuações, anúncios, mapas,... Mas lutam com dificuldades de divulgação e por isso nos contactaram. Quem estiver interessado, já sabe como contactar estes amigos. Além disso, estes leitores deixaram ainda as seguintes dicas: GHOULS'N GHOSTS-POKE 35387,0 (vidas infinitas); POWERDRIFT-POKE 47242,0 (classificação garantida); THE UNTOUCHABLES — na tabela da pontuação escrever «HUMPHREY BOGART» e quando voltarmos ao menu, deve estar escrito no canto superior «TEST MODE: ACTIVE» e podemos começar a jogar normalmente e para passarmos de nível, basta premir Q, N, E; VIGILANTE-POKE 40089,250 (para vidas infinitas); MEGA NOVA — o

código de acesso ao 2.º nível é 26719 e para o terceiro é 16640; AFTER BURNER-POKE 39872,62 (vidas infinitas); EL CAPITAN TRUENO — o código de acesso à segunda parte é 270653; BEACH VOLLEY — tentem jogar o «smash» longe da rede e quando a bola já vier em sentido descendente; INDIANA JONES III — no menu premir «OTO» e durante o jogo sempre que carregarmos em SHIFT e 2 passamos de nível. E foi tudo destes nossos amigos! Prosseguimos com o pedido do HUGO FILIPE AMARAL DA SILVA, da Rua do Monte S. Gens, 25 — 4450 Custóias, Matosinhos, com o telefone 9512689, e que gostaria de trocar jogos com outros leitores que tivessem o computador COMMODORE 64. Além disso, desejava saber como se passa de nível no jogo VIGILANTE e como se introduzem os Pokes neste computador. E vamos terminar com a divulgação do clube Micro 2000, da Rua Visconde de Arneiros, 50 — 5100 Lamego, que elaboram uma revista abordando micro-assuntos sobre os seguintes computadores: SPECTRUM, MSX e PC (e compatíveis). Os interessados já sabem para onde contactá-los... E esta semana ficamos por qui, aguardando como sempre as vossas novidades!

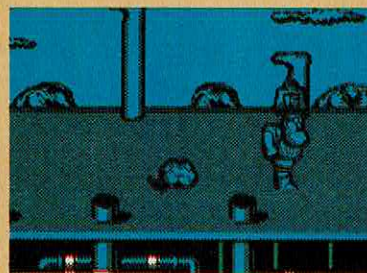
O QUE JÁ SE JOGA...



PRO GO-KART SIMULATOR

Depois de competição entre carros da fórmula um, motos, camiões, motor-carros,... eis que chega a vez do karting! O jogo é o PRO GO-KART SIMULATOR e todas as semelhanças com o clássico POWERDRIFT rapidamente se desvanecem quando jogamos este programá. O caso é que os programadores tão interessados em criar vários obstáculos no percurso, provocaram tal miscelânia de gráficos que, sem nos apercebermos, perdemos num emaranhado de «pixels». O objectivo é cumprirmos dentro do tempo limite e na melhor posição possível, todas as provas da competição, o que pelas razões apontadas não é nada fácil de se conseguir. De resto, este PRO GO-KART SIMULATOR tem uma boa apresentação, caindo naquele lema de que as aparências muitas vezes iludem!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ZEPPELIN.
GÉNERO:
SIMULAÇÃO CARROS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128K: 13.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 13.
ADICTIVIDADE: 12.
TOTAL: 14.
OPINIÃO: MAIS UM PARA COLECCIONADORES!



FLYING CIRCUS

O cenário deste videojogo está baseado numa famosa série humorística, da televisão britânica, que conquistou milhares de pessoas, dando origem mesmo a filmes com sucesso! Esse programa denominava-se MONTY PYTHON'S e nele desenrolavam-se cenas humorísticas dentro do absurdo e no mais puro estilo britânico. E eis que os programadores Core Design resolveram transformar todas aquelas hilariantes ideias da série num videojogo que intitularam de FLYING CIRCUS. No jogo, contralamos um dos característicos personagens e temos como objectivo principal encontrar as várias partes que constituem o cérebro de alguém que o perdeu no meio de tanta trapalhada! A tarefa é dificultada por bastantes obstáculos e agentes inimigos, mas existem variados cenários de bónus!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: VIRGIN GAMES.
GÉNERO:
ACÇÃO / AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 128K: 14.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 16.
OPINIÃO:
UM JOGO DIFERENTE!



ARCADE QUIZ

Eis um jogo baseado nos famosos jogos de perguntas e respostas dos quais se destaca o clássico TRIVIAL PURSUIT... Desta vez, trata-se de EMLYN HUGHES ARCADE QUIZ no qual temos que ir respondendo às várias questões que nos são apresentadas, com três possíveis respostas e das quais só uma é a correcta. Se acertarmos, recebemos uma certa quantia em dinheiro e prosseguimos em prova até completarmos os vários quadros de um mapa que se vai preenchendo, conforme formos acertando no inquérito. Uma vez completo esse mapa passamos ao nível seguinte de dificuldade, obviamente acrescida. O único aspecto «contra» deste ARCADE QUIZ é o facto do questionário não ser em português, o que lhe daria muito mais créditos... No entanto, experimente!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: AUDIOGENIC.
GÉNERO:
PERGUNTAS & RESPOSTAS.
USA: TECLAS.
APRESENTAÇÃO: 15.
SOM 128K: 16.
GRÁFICOS: 15.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 10.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO:
PARA OS QUE SABEM INGLÊS!



Rui Jorge Santos Vaz Ribeiro
Rua de Santos Pousada, 889-2.º Esq.º
4000 PORTO

RAINBOW ISLANDS

Apareceu primeiramente nos 16-bits. Após o seu largo sucesso, eis que nos surge agora nos 8-bits. A história deste RAINBOW ISLANDS passa-se em torno de dois amigos, Bud e Bob que têm um inimigo em comum: um gigantesco dragão que nesta aventura tentarão derrotar. O jogo encontra-se dividido em sete níveis que representam as sete ilhas do arquipélago do Arco-Íris. Cada ilha está dividida em quatro fases de crescente dificuldade. Apesar de a nossa tarefa ser difícil, RAINBOW ISLANDS é um jogo que nos cativa horas a fio!

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



José João Terroso Brandão
Rua das Violetas, 241
Caxinas
4480 VILA DO CONDE

DRAGON NINJA

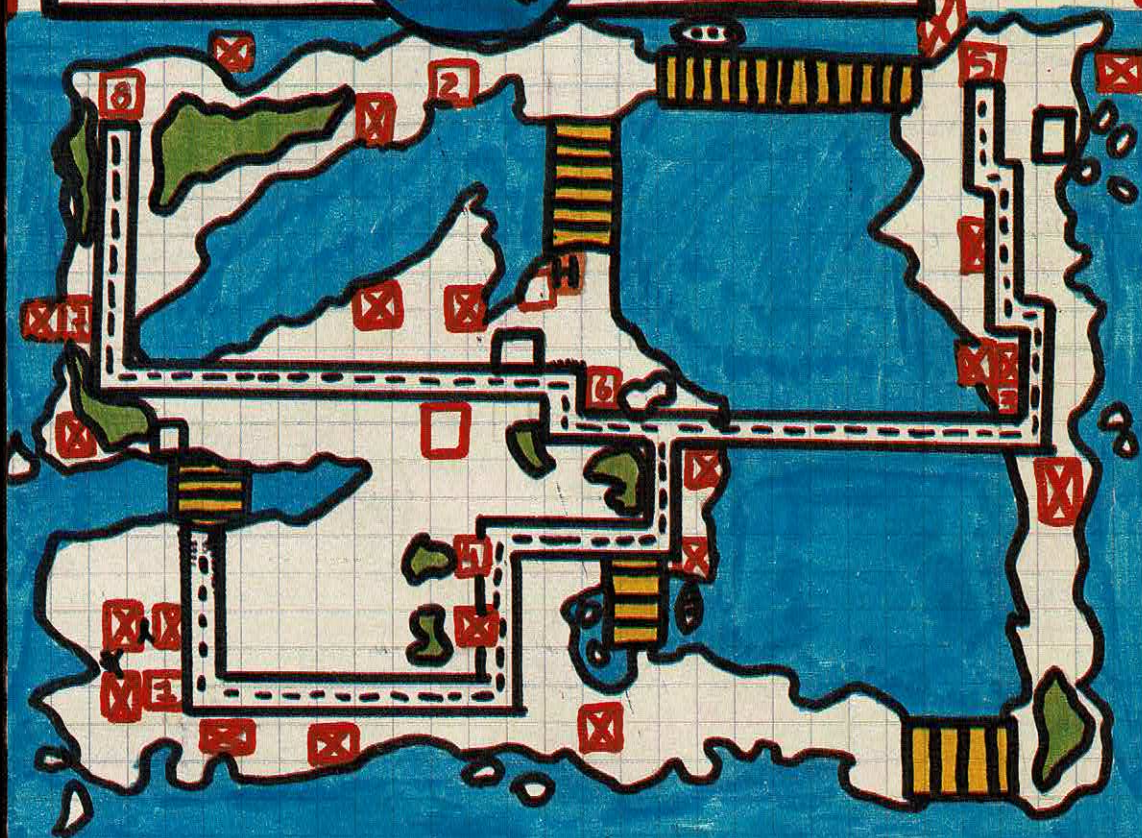
Estamos perante um grande videojogo, no domínio das artes marciais. Em DRAGON NINJA teremos de enfrentar vários elementos de uma raça de ninjas assassinos e no fim de cada um dos níveis que compõem o jogo temos que enfrentar um dos terríveis líderes do «gang»! Para aqueles que não conhecem este jogo nas máquinas, aconselho este DRAGON NINJA pois, além dos bons gráficos e efeitos sonoros bastante razoáveis é um jogo bastante inovador neste género e que nos cativa por horas...

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48 K: 17.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: MUITO BOM!!!

MAPA POR: Rui RIBEIRO

12 ANOS

OPERATION:
GUNSHIP (1.ª Parte)



(CONTINUA)

- ☒ - Arma
- - Edifício
- ≡ - Ponte
- ☒ - Helicóptero Inimigo
- - Árvores
- ≡ - Estrada
- - Tanque
- ☺ } - Bocas

JOGOS DE TOPO

A C Ç Ã O

- 1 - RICK DANGEROUS 2
- 2 - OFF ROAD RACER
- 3 - PLOTTING
- 4 - TOTAL RECALL
- 5 - THE SPY WHO LOVED ME

A V E N T U R A

- 1 - ZOMBI
- 2 - BARD'S TALE
- 3 - LA DIOSA DE COZUMEL
- 4 - CASTLE MASTER
- 5 - AVENTURA ORIGINAL

L E I T O R E S

- 1 - KLAX
- 2 - RAINBOW ISLANDS
- 3 - MIDNIGHT RESISTANCE
- 4 - CABAL
- 5 - PIPEMANIA