

Por JOÃO CRUZ

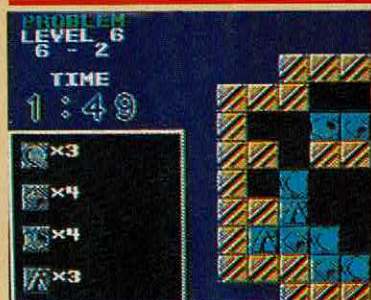
A rotina saudável que se criou com esta rubrica da JND tem por base o clima de entreaajuda entre os leitores que usam esta «Micromania» como o meio intermediário para um alargar de novos horizontes, a nível nacional, neste domínio dos computadores e videojogos.

Hoje, vamos dar continuidade a um trio de assuntos, com enorme popularidade, tanto para os leitores, como para nós, organizadores. Esses assuntos são as cartas, com os seus POKES & DICAS... Assim, começamos pela carta do Renato Sousa, de Portas Fronhas, 4480 Vila do Conde que nos envia as seguintes dicas: Emílio Sanchez Vicario - no OPEN AUSTRALIA, código para a semifinal, KNLNPRNOMNLMKML; para a final KMLRNPMNLMKM; no ROLAND GARROS, para a semifinal LNLNRMNQNLKMO; para a final LMNRRONPLMKP; em WIMBLEDON, para jogar a semifinal MNRNLKOPNQLMKR; para a final MNRNOPNRLMKS; e, por último, no OPEN USA, o código para jogar a semifinal NNRLPQQNRLNLU e para a final é NMRQOQNRLNMV. De seguida, temos o seguinte lote de POKES, fornecidos pelo mesmo leitor: CAULDRON II - POKE 52974,0 (vidas infinitas); GUNSTAR - POKE 44215,201 (vidas infini-

tas); FRED - POKE 31171,0 (vidas infinitas); COP OUT - POKE 35370,0 (vidas infinitas); ARKANOID - POKE 33702,0 (vidas infinitas); MOTOS-POKE 42241,0 (vidas infinitas); ICE BREAKER - para se obter vidas infinitas e tempo ilimitado, carregar simultaneamente nas teclas F, I, G, A, quando aparecer o menu de jogo. Este leitor pede ainda ajudas para o seguinte lote de programas: THE SPY WHO LOVED ME, ENTERPRISE, PROJECT STEALTH FIGHTER, SAS COMBAT, SLAP FIGHT, SIM CITY... Temos também a carta do Pedro Miguel, da Rua da Aliança, 238-3.º, 4000 Porto, que deseja entrar em contacto com outros leitores interessados e, das dicas que enviou, destacamos as seguintes: BLACK BEARD - pulsar simultaneamente as teclas A, S, F, G, para obterem vidas infinitas; TITANIC - carregar nas teclas 2, 3, 5, 8 para vidas infinitas.

Antes de terminarmos por hoje, gostaríamos de pedir aos nossos leitores que sempre que for possível nos remetam para a rubrica Microclub de desta secção mapas de jogos recentes, pois muitos leitores (ou menos participativos) reclamam a falta de actualidade de alguns mapas que recentemente aqui foram publicados. A solução para este caso está somente nas vossas mãos, leitores!

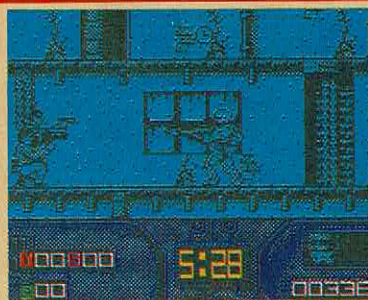
## O QUE JÁ SE JOGA...



PUZZNIC

Jogos simples e originais quase sempre resultam em verdadeiros clássicos. PUZZNIC é o nome deste imaginativo videojogo que resulta num verdadeiro «quebra-cabeças» assente numa ideia bem inovadora e bastante adictiva. O objectivo? Tão simples como isto: temos que deslocar pequenos quadrados, no interior de uma determinada figura geométrica, quadrados esses que possuem desenhos iguais, de dois em dois, nesses quadrados, e que quando tocamos dois com a mesma figura eles desaparecem. E assim por diante até desaparecerem todos! Os aliantes do jogo são o factor tempo-limite, as diferentes formas das figuras por onde circulam os quadrados e a diversificada disposição em que se encontram essas mesmas peças. PUZZNIC é para mentes sadias!

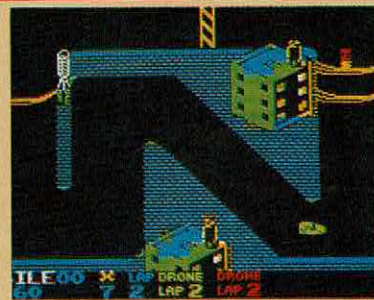
COMPUTADOR: SPECTRUM.  
EDITOR: OCEAN.  
GÉNERO: PUZZLE GAME.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 18.  
SOM 128 K: 18.  
GRÁFICOS: 18.  
USO DA COR: 19.  
MOVIMENTO: 19.  
ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: ORIGINAL E CATIVANTE!!!



ROBOCOP 2

Detroit num futuro próximo: o crime e a corrupção tornam-se numa praga crescente! As forças policiais sentem-se impotentes para colocarem um fim às actividades ilegais das grandes redes do crime organizado. A única esperança está numa verdadeira máquina de combate ao crime; e ela tem o nome de... ROBOCOP! Acompanhando o surgir do novo filme, eis que surge para os microcomputadores a mais recente aventura deste já popular herói, intitulada ROBOCOP 2. O jogo é constituído por sete níveis e é uma produção a nível dos Spectrum, exclusiva para os modelos 128 K. Este facto fez com que a espectacularidade na programação desse os seus frutos: sons digitalizados, imagens tipo fotos, gráficos e melodias disfrutando das capacidades dos 128 K. ROBOCOP 2 é a jogar!

COMPUTADOR: COMPUTADOR.  
EDITOR: OCEAN.  
GÉNERO: ACÇÃO.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 20.  
SOM 128 K: 19.  
GRÁFICOS: 19.  
USO DA COR: 18.  
MOVIMENTO: 18.  
ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: TÃO ESPECTACULAR COMO O FILME!



BADLANDS

Depois de um holocausto nuclear, tudo é possível... Quando viver e morrer se mesclam em sentimentos banais, surgem os guerreiros de aço, nos seus bólides bem armados, competindo ferozmente em circuitos que se transformam em verdadeiras arenas mortais. É neste pavoroso cenário que se encaixa o argumento deste BADLANDS. O jogo tendo algo de semelhante a clássicos, tais como o SUPER SPRINT (entre outros...), é uma competição de carros no futuro tendo estes a possibilidade de se eliminarem uns aos outros, recorrendo aos disparos dos seus canhões laser e mísseis. É uma luta frenética pela sobrevivência e para se obter a melhor posição possível. BADLANDS possui bons gráficos e razoáveis efeitos sonoros, sendo a adictividade o seu maior triunfo!

COMPUTADOR: SPECTRUM.  
EDITOR: DOMARK.  
GÉNERO: ACÇÃO/COMPETIÇÃO.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 17.  
SOM 128 K: 17.  
GRÁFICOS: 17.  
USO DA COR: 18.  
MOVIMENTO: 18.  
ADICTIVIDADE: 19.  
TOTAL: 18.  
OPINIÃO: UM JOGO BASTANTE ADICTIVO!



**Pedro Miguel Pinheiro Marques**  
Rua das Amoreiras, 200-1.º  
Senhora da Hora  
4450 MATOSINHOS

**SUPER CARS**

Com o nosso «supercarro» podemos fazer de tudo aquilo que não nos atrevemos a fazer com o nosso carro real! Temos que evitar as pedras e saltar rampas, num percurso sinuoso e repleto de obstáculos, para nos mantermos em prova! Em SUPER CARS o nosso objectivo consiste em acabar o percurso sem que o tempo-limite se esgote. É um jogo bem elaborado a nível gráfico e no som, variando de cenário de percurso para percurso. SUPER CARS é na minha opinião um jogo deveras espectacular!

APRESENTAÇÃO: 19.  
GRÁFICOS: 20.  
SOM: 128 K: 20.  
MOVIMENTO: 19.  
ORIGINALIDADE: 20.  
ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 20.  
OPINIÃO: QUEM NÃO O COMPRAR NÃO SABE O QUE PERDE!



**Ricardo Jorge Sousa Vieira**  
Rua D. Pedro V, 246  
4730 VILA VERDE

**STRIDER**

Gostaria de viver uma espectacular aventura, usando apenas um computador e um «écran» à frente? Se a resposta é afirmativa, então aqui tem a solução: STRIDER! Neste jogo temos a nossa missão dividida em quatro níveis de crescente dificuldade e com diferentes inimigos, o que torna mais aliciante e menos monótono do que tantos outros. Podem-se também encontrar vários bónus durante o percurso. Para quem gosta de acção a valer, STRIDER é um jogo dos melhores actualmente no micromercado nacional.

APRESENTAÇÃO: 18.  
GRÁFICOS: 17.  
SOM: 128 K: 15.  
MOVIMENTO: 19.  
ORIGINALIDADE: 19.  
ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 18.  
OPINIÃO: SE GOSTA DE VIVER AVENTURAS, COMPRE!

# DAN DARE 3

**MEKON**

FEITO POR  
ED SOFT  
RUA 38, Nº783  
4500 ESPINHO  
TEL:  
(02) 723143

NÍVEL DO ABASTECIMENTO

NÍVEL 1

**DAN DARE**

NÍVEL 2

NÍVEL 3

NÍVEL 4

QUERES AJUDAS NOS TEUS JOGOS?  
TELEFONA-NOS OU ESCRIBE

<p>I - início A - monstro saltitante B - mekon C - cara de monstro voadora D - monstro voador o - abastecimento X - alavanca para abrir porta</p>	<p>l - porta F - fuel para a nave (apanhar o fuel todo!) E - pistola laser inimiga P - peixe o - abastecimento do nosso jet pack</p>	<p>Z - passar no mutante - monstro</p>
---	--	--

**JOGOS DE TOPO**

**A C Ç Ã O**

- 1 - PANG
- 2 - NARC
- 3 - ROBOCOP II
- 4 - STRIDER II
- 5 - OFF ROAD RACER

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

- 1 - ZOMBI
- 2 - SIM CITY
- 3 - CASTLE MASTER
- 4 - AVENTURA ORIGINAL
- 5 - LA DIOSA DE COZUMEL

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

- 1 - MIDNIGHT RESISTANCE
- 2 - SHADOW WARRIORS
- 3 - ASTRO MARINE CORPS
- 4 - PUZZNIC
- 5 - OFF ROAD RACER