

Por JOÃO CRUZ

Uma vez mais, adoptando a metodologia que temos vindo a seguir nas últimas edições da Micromania, prosseguimos com este espírito de entreajuda, respondendo a mais cartas que nos vão chegando às mãos, semanalmente...

Começamos pelo Hélder Fernando Meira, da Rua de S. Gonçalo, 936-4.º - 4800 Guimarães, que possui um SPECTRUM e que nos enviou o seguinte lote de POKES: DOUBLE DRAGON - POKE 37693,0 (nível 1 - vidas infinitas); POKE 37815,0 (nível 2 - vidas infinitas); POKE 37813,0 (nível 3A - vidas infinitas); POKE 37794,0 (nível 3B - vidas infinitas); DRAGO NINJA - POKE 43455,8 (repulsão); POKE 38918,0 (vidas infinitas); POKE 38684,1 (tempo infinito); ROBOCOP - POKE 25917,0 (vidas infinitas); POKE 25424,0 (tempo infinito); POKE 25795,0 (não há pausa quando se dispara); INDIANA JONES 3 - POKE 33310,x (x = número de vidas que desejarmos); BATMAN - POKE 54067,0; POKE 54832,201; POKE 54708,0; POKE 54719,195 (usar este quatro POKES para obtermos imortalidade); WEC LE MANS - POKE 26110,34 (tempo infinito); SPOOKED - POKE 60504,255 (tempo infinito); VINDICATORS - POKE 37913,0 (vidas infinitas para o jogador 1); POKE 38094,0 (vidas infinitas para o jogador 2).

Prosseguimos com a carta de Serafim Filipe e

Alberto Jerónimo, ambos da Rua do Bonfim, 265 - 4300 Porto, e possuidores de um COMMODORE 64 e um SPECTRUM 128K+2, que nos enviaram as seguintes «dicas»: GHOULS'N GHOSTS - quando aparece o fantasma de fim de nível devemos-nos encostar no canto inferior direito, virarmos-nos para o fantasma e disparar continuamente; PACLAND - quando estivermos quase a passar de nível, devemos ir sempre aos saltos para obtermos uma pontuação extra de mil pontos; EL EQUIPO A - o código de acesso à segunda parte é WESONDNEATR; NAVY MOVES - o código de acesso à segunda parte é 63723; AFTER THE WAR - o código de acesso à segunda parte é 94686984. Estes leitores gostariam que os ajudassem a passar o lago no 3.º nível do jogo PACLAND para o Commodore 64. Terminam dizendo que gostariam de trocar programas, mapas e «dicas» com outros jovens interessados. E vamos terminar hoje com a carta do Marco Paulo Pereira, de Senhora do Monte - Guilhufe, 4560 Penafiel, que pretende também efectuar trocas a todo o nível, dentro dos videojogos, com potenciais interessados.

E pronto, até à próxima semana e continuem a escrever para: «Jornal de Notícias» (Micromania), Rua de Gonçalo Cristóvão, 4052 Porto Codex.

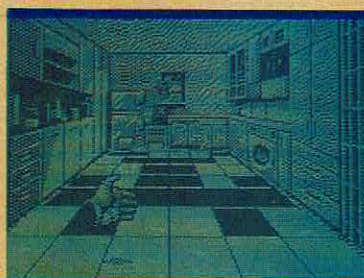
O QUE JÁ SE JOGA...



LINE OF FIRE

Aproveitar pontos cruciais em que outros jogos falharam, parece a determinação principal de todos os programadores que pretendem inovar alguma ideia que já foi utilizada anteriormente. Este é o caso deste LINE OF FIRE, um programa repleto de semelhanças a clássicos tais como OPERATION WOLF e THUNDERBOLT. O nosso objectivo neste jogo é infiltrarmos-nos no território e bases inimigas, e apoderarmo-nos de uma arma ultra-secreta que eles têm utilizado para dizimar populações. A tarefa não é nada fácil, mas periodicamente contamos com a ajuda de vários bónus que vão surgindo pelo caminho. LINE OF FIRE apesar de não ser um conceito original, consegue um lugar de destaque pelos seus bons pormenores que tornam o jogo de algum modo adictivo!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128 K: 16.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: POUCO ORIGINAL, MAS ADICTIVO!



EXTERMINATOR

Estamos perante a conversão de um bizarro, mas espectacular jogo das máquinas de jogos dedicadas. Falamos de uma incansável caça aos insectos que infestam os interiores das nossas casas; falamos de EXTERMINATOR! Trata-se de um jogo, para um, ou dois jogadores que controlando uma mão, num écran com scroll «à la KLAX», têm que eliminar todos os insectos das várias salas das sete casas que correspondem aos níveis de jogo. A complexidade deste hoje, só é eliminada quando o temos em mão e jogamos uma, ou duas vezes. Tecnicamente este EXTERMINATOR está soberbo, no mais puro estilo «arcade»! Os gráficos são bem estruturados e realistas e a nível de comparação com a versão original. Esta versão para os Spectrum está deveras espectacular, retendo toda a adictividade do original!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: AUDIOGENIC.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM 128 K: 19.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: UM SOBERBO PROGRAMA!



LOTUS ESPRIT TURBO

Eis-nos perante a versão para os computadores de 8-bits, do melhor simulador de uma competição de automóveis... Referimo-nos concretamente a LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE. De facto, trata-se do melhor programa do género até à data, para dois jogadores ao mesmo tempo. Na competição podemos inicialmente, e através das opções de um menu bastante acessível, escolher se queremos mudanças automáticas, ou manuais e inclusivé dois tipos de melodias. No conjunto das provas temos 32 percursos diferentes, repartidos em: 7 ao nível «easy», 10 no «medium» e 15 no «hard»; evidentemente todos eles realizados numa linha de crescente dificuldade, dentro da competição. Obter a melhor posição possível é sempre o objectivo primordial nestes jogos, mas fascinante é competirmos com um amigo!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: GREMLIN.
GÉNERO: SIMULAÇÃO CARROS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: O MELHOR NO GÉNERO!!!



Jorge Miguel Coelho França
R. Fonte de Contumil,
231 - r/c Direito
4300 Porto

VENDETA

Estamos perante mais um JOGO DO TIPO RENEGADE com LAST NINJA à mistura. Trata-se de VENDETA e a nossa missão é controlar um veterano da guerra do Vietnam, cujo irmão foi sequestrado por um grupo de traficantes de uma grande metrópole. Toda a acção do nosso herói, tem vários pontos estratégicos para cumprir o objectivo do jogo em si. Existe um tempo limite para encontrarmos os terroristas e evitarmos a morte do tal irmão. VENDETA é um jogo magnífico e bem realizado.

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48 K: 18.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: HÁ QUE ENCONTRAR OS TRAFICANTES!



Paulo Alexandre Pacheco Seabra
Avenida do Conde,
6337
4465 S. Mamede Infesta

EMILIO B. FUTBOL

Estamos perante um jogo de futebol muito bom que tem como título, o nome de um grande jogador de futebol espanhol, Emilio Butragueño. A empresa espanhola TOPO SOFT juntamente com a britânica OCEAN, criaram este espectacular e adictivo jogo de computador. EMILIO B. FUTBOL possui gráficos muito bem conseguidos, bons efeitos sonoros, movimentos bastante realistas e que resulta num jogo que agrada facilmente a todos aqueles que gosta de jogos de futebol. EMILIO B. FUTBOL é para apreciadores no género.

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 20.
SOM 48 K: 20.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: COMPRE JA!!!

JOGOS DE TOPO

A C C Ç Ã O A V E N T U R A L E I T O R E S

- 1 - PANG
- 2 - NARC
- 3 - ROBOCOP II
- 4 - GOLDEN AXE
- 5 - STRIDER II

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

- 1 - PANG
- 2 - KLAX
- 3 - PIPEMANIA
- 4 - INTERNATIONAL SOCCER
- 5 - ROBOCOP II