



JUÍZES NACIONAIS



IVO MANUEL R. CRUZ  
RUA ANTÓNIO GRAÇA, 138-1.  
4490 PÓVOA DE VARZIM

KARNOV

Mais uma boa conversão de uma conhecida máquina de diversão! No seu entender, os gráficos ficaram muito bem concebidos, tanto no cenário de fundo, como nas personagens. O único aspecto negativo que encontrei neste jogo, foi o movimento de scroll. Em KARNOV, o primeiro nível tem um grau de dificuldade um pouco reduzido, mas progressivamente, esse grau vai aumentando conforme se vai avançando no jogo. Em relação aos efeitos sonoros deste jogo, deixaram um pouco a desejar, embora eu reconheça que não se podia esperar muito mais de um jogo para o Spectrum e compatíveis. Resumindo, é um jogo que nos proporciona momentos agradáveis, pois é um jogo com um grau positivo de adictividade.

APRESENTAÇÃO: 16  
GRÁFICOS: 15  
SOM: 12  
MOVIMENTO: 10  
ORIGINALIDADE: 15  
ADICTIVIDADE: 14  
TOTAL: 16  
OPINIÃO: DEIXO AO SEU CRITÉRIO!



ALBINO M. S. SILVEIRA CALVELHE — LABRUGE  
4480 VILA DO CONDE

ATF

Trata-se de mais um jogo de simulação, na linha a que já nos habituou a DIGITAL INTEGRATION, firma detentora de um «palmarés» invejável neste campo (recordemos FIGHTER PILOT ou TOMAHAWK). Porém este jogo segue uma linha um pouco diferente dos anteriores. Em primeiro lugar porque o avião por nós comandado (o ATF), está bem visível no ecrã e em segundo porque relegou os aspectos de pura simulação dos jogos anteriores, para um nível inferior, privilegiando o factor arcade. Assim, ATF é um jogo rápido e movimentado onde a subida do teor de adrenalina no sangue do jogador será constante. Graficamente está bem conseguido. Irá sem dúvida agradar a amantes de simuladores e de jogos arcade.

APRESENTAÇÃO: 15  
GRÁFICOS: 18  
SOM: 15  
MOVIMENTO: 18  
ORIGINALIDADE: 16  
ADICTIVIDADE: 17  
TOTAL: 18  
OPINIÃO: A COMPRAR SEM RESERVAS!

MUITA COLABORAÇÃO E NOVOS PREMIADOS

Por JOÃO CRUZ

É espantosa a vossa colaboração, tanto em quantidade como em qualidade, facto que nos agrada imenso...

Dos trabalhos atrasados que já foram apreciados, salientaram-se os destes três leitores: Rodolfo Manuel Cardoso, do Porto; Ivo Cruz, da Póvoa de Varzim; Paulo Sérgio Moura, de Resende. Estes leitores vão receber lembranças do JN pela sua participação. Continuem a participar...

Estamos já em pleno Verão e supomos que a vossa disponibilidade para enviar trabalhos vai aumentar! Portanto, esta rubrica vai sofrer algumas alterações, que esperamos sejam do vosso agrado, pois alargaremos um pouco mais o espaço de participação. As duas rubricas da microtema da semana tornar-se-ão uma, e um acerto na paginação fará ganhar espaço. Querem saber mais? No próximo número poderão apreciar melhor as alterações e depois ficarei a aguardar pelas vossas opiniões...

Continuem a enviar dicas, mapas, pokes, tiras de BD, rotinas, pois esta secção é feita para vocês!

Passando agora a responder a algumas cartas, queremos referir a de Sónia Cristina Botelho, de 16 anos, de Vila Nova

de Gaia. Quem disse que «elas» não apreciam também os vídeojogos?

É verdade, a Sónia diz-nos que adora os jogos de acção e enviou-nos alguns pokes que podem ser úteis a alguns de vocês: ARKANOID — poke 33702,0; EXOLON — poke 38221,0 e 38120,201; HEAD OVER HEELS — poke 43132,0; ENDURO RACER — poke 43542,0; FAIRLIGHT II — poke 30429,0; DAN DARE — poke 23974,168; SABOTEUR II — poke 37122,0 e 61340,201... e pronto! Espero que a Sónia não seja a única entre «elas» que vibre com os jogos de computador e que maior participação feminina nesta rubrica se venha a concretizar. Está bem?

Temos também um excelente trabalho de Ivo Cruz, de 17 anos, da Póvoa de Varzim (como podem apreciar). O Ivo é também um leitor dedicado aos jogos de acção e por isso nos enviou muitos pokes para esses jogos, que ficaram a aguardar. Muitas soluções para o jogo GARFIELD nos têm chegado às mãos, e até já publicámos uma num número anterior, mas recebemos uma de António Paulo Monteiro Pais, de 18 anos, morador na Rua das Rolas n.º 40 — 4200 Porto, que merece uma atenção especial. Além de enviar a

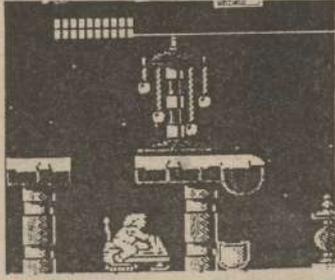
solução, o António diz-nos dicas e como aumentar a pontuação neste jogo. No entanto, fica a aguardar o próximo número para a veres publicada, ok?

Temos também a participação de Manuel Fernando Alves, do Porto, que nos enviou bastantes pokes e dicas, entre outras coisas... Diz ele: em PETER SHILTON'S FOOTBALL utilizar estes códigos se quisermos aumentar o nível de dificuldade: B-3438, C-1468, D-2431, E-4861, F-6836, G-7866, H-8135, I-5165, J-3632, K-1662, L-2637, M-4567, N-6533, O-7563, P-8234 e ainda: TRANTOR — poke 56596,0 (energia), 54326,0 (fuel), 56711,0 (tempo); WHO DARES WINS II — poke 50833,0 e 51847,7...

E por hoje é tudo! Para esclarecimento de alguns de vocês, ainda estamos a responder a cartas do mês de Maio e portanto não se surpreendam com a demora de algumas respostas e publicações, ok? Temos tudo em arquivo e continuem a escrever para:

«Jornal de Noticias»  
MICROMANIA  
Rua de Gonçalo Cristóvão — Porto

O QUE JÁ SE JOGA...

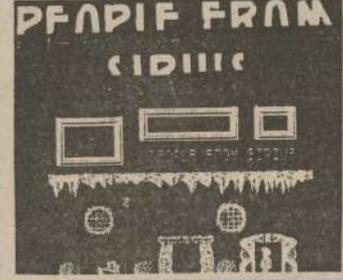


YETI

O mistério do abominável homem-das-neves foi colocado nos nossos micros em YETI. O objectivo deste jogo da recente produtora britânica DESTINY é o caçar Yeti para mostrar e provar a sua existência ao Mundo. A tarefa não é nada fácil e pelo nosso percurso encontraremos bastantes perigos que nos tentarão afastar do nosso objectivo. Yeti tem bons gráficos mas peca pela falta de originalidade no que diz respeito à acção! Quem comparar este programa com o já famoso EXOLON vai notar que são praticamente iguais, o que sinceramente espero não seja um indício de que os programadores estejam a ficar sem ideias. Tal como Exolon, este Yeti é bastante adictivo.

GÉNERO: ACÇÃO.  
APRESENTAÇÃO: 16.  
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
GRÁFICOS: 16.  
SOM: 14.  
USO DA COR: 16.  
OPINIÃO: BOM.

MOVIMENTOS: 16.  
ADICTIVIDADE: 16  
TOTAL: 16.

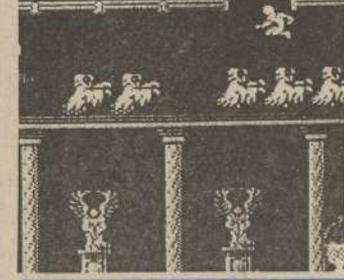


PEOPLE FROM SIRIUS

Milhares de anos atrás, um grupo de seres provenientes do planeta SIRIUS chegou à Terra numa gigantesca nave espacial. Instalados no nosso planeta, eles foram os responsáveis pelo desenvolvimento dos homens das cavernas, das pirâmides do Egipto... No entanto, estes seres desapareceram da face do planeta, mortos por um vírus fatal. Só alguns sobreviveram mantidos vivos por máquina a bordo da nave espacial em que vieram e que se encontra algures no espaço. É esta a história deste PEOPLE FROM SIRIUS e o seu objectivo neste jogo é conseguir chegar a bordo da nave e destruir os computadores que mantêm vivos estes aliens. Com bons gráficos e alta dificuldade, é cativante!

GÉNERO: ACÇÃO.  
APRESENTAÇÃO: 16.  
TECLAS: Q, A, O, P, M.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
GRÁFICOS: 17.  
SOM: 15.  
USO DA COR: 16.  
OPINIÃO: BOM.

MOVIMENTOS: 15  
ADICTIVIDADE: 15  
TOTAL: 15.



FRIGHTMARE

O simples acto de estarmos a dormir e em absoluto repouso (aparente) pode levar-nos a terríveis aventuras, ou lugares paradisíacos, conforme os tipos de sonhos! Neste FRIGHTMARE somos absorvidos por terríveis e característicos personagens. O jogo está dividido em quatro zonas, nas quais estão dispostos vários cenários por zona e onde encontraremos objectos que podem ser usados para nos mantermos vivos contra os seres que assolam os nossos pesadelos... Desde água-benta, crucifixos, pistolas, poções... O objectivo de Frightmare é percorreremos todos os quartos do jogo, pois por cada quarto que visitamos o relógio avança 6 m e às 8.12 m termina o pesadelo! É um jogo imaginativo.

GÉNERO: ACÇÃO.  
APRESENTAÇÃO: 14.  
TECLAS: Q, A, O, P, M.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
GRÁFICOS: 16.  
SOM: 14.  
OPINIÃO: BOM.

MOVIMENTOS: 15.  
ADICTIVIDADE: 16  
TOTAL: 15.

OS JOGOS DE TOPO

JN - ACÇÃO

- 1.° TARGET RENEGADE
- 2.° BATTLESHIPS
- 3.° IKARI WARRIORS
- 4.° KARNOV
- 5.° STREET HASSLE
- 6.° NINJA HAMSTER
- 7.° ARKANOID II-REVENGE OF DOH
- 8.° TETRIS
- 9.° PEOPLE FROM SIRIUS
- 10.° FRIGHTMARE

JN - AVENTURA

- 1.° RIGEL'S REVENGE
- 2.° JACK THE RIPER
- 3.° MEGACORP
- 4.° THE BIG SLEAZE
- 5.° ARQUIMEDES XXI
- 6.° DOM QUIJOTE
- 7.° DRÁCULA
- 8.° 24 HORAS
- 9.° REBEL PLANET
- 10.° MISTERY OF ARKHAM M.

PARTICIPAÇÃO

- 1.° RODOLFO MANUEL CARDOSO
- 2.° IVO CRUZ
- 3.° PAULO SÉRGIO MOURA
- 4.° PAULO MIGUEL SÁ MARQUES
- 5.° NUNO OLIVEIRA SILVA
- 6.° ANTÓNIO MANUEL FONTINHA
- 7.° ANTÓNIO PAULO M. PAIS
- 8.° MANUEL FERNANDO ALVES
- 9.° JORGE MIGUEL ESTEVES JESUS
- 10.° SÓNIA CRISTINA BOTELHO

LEITORES

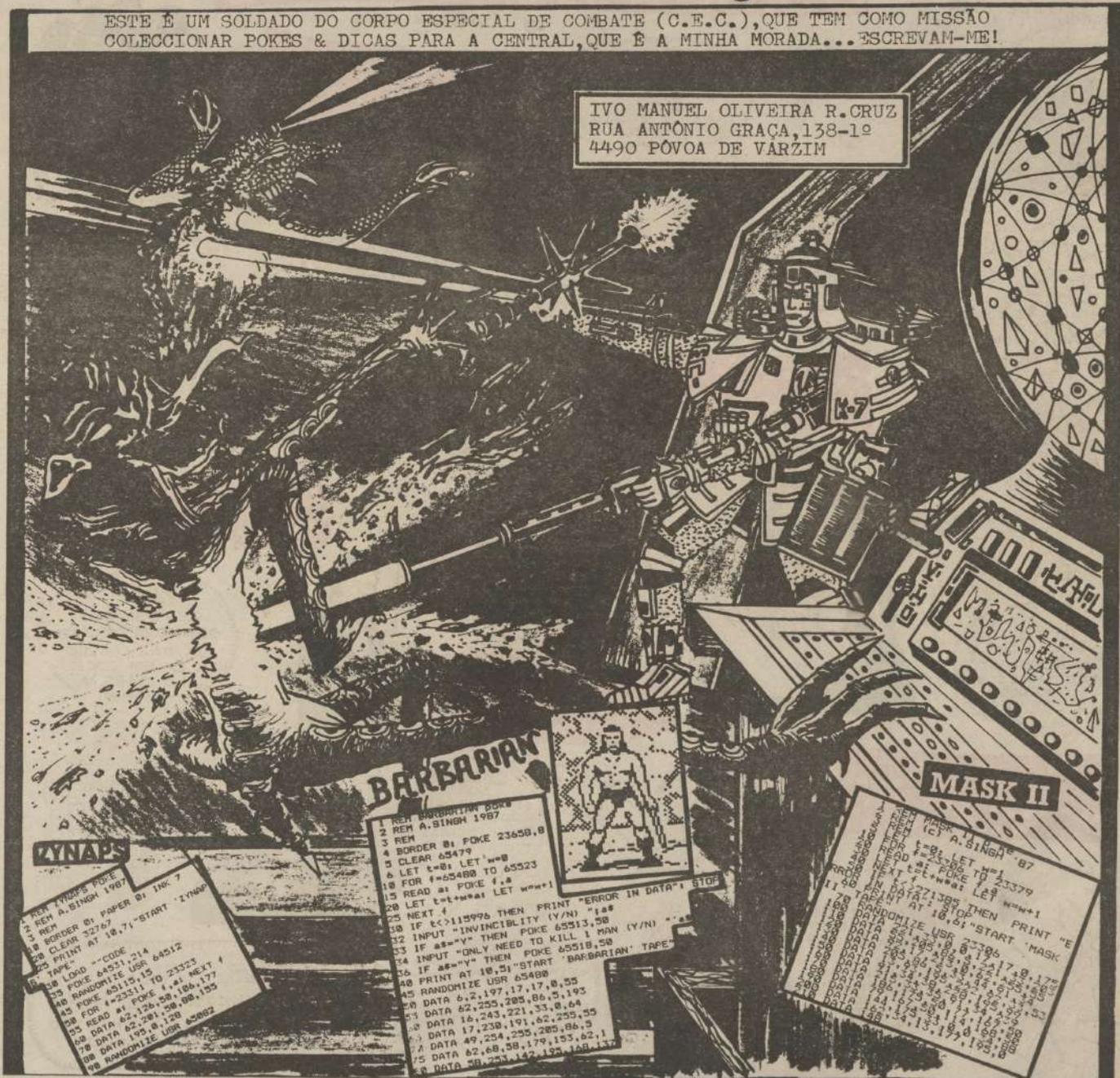
- 1.° MATCHDAY II
- 2.° FLYING SHARK
- 3.° PLATOON
- 4.° OUT-RUN
- 5.° IKARI WARRIORS
- 6.° SUPER HANG-ON
- 7.° RENEGADE
- 8.° ARKANOID II-REVENGE OF DOH
- 9.° RASTAN SAGA
- 10.° COMBAT SCHOOL

O MICROTEMA DA SEMANA

# ZONA DE ACÇÃO

ESTE É UM SOLDADO DO CORPO ESPECIAL DE COMBATE (C.E.C.), QUE TEM COMO MISSÃO COLECIONAR POKES & DICAS PARA A CENTRAL, QUE É A MINHA MORADA... ESCREVAM-ME!

IVO MANUEL OLIVEIRA R. CRUZ  
RUA ANTÓNIO GRAÇA, 138-19  
4490 PÓVOA DE VARZIM



**KYNAPS**

```

1.° FIRST KYNAPS POKE
2.° REN A.SINGH 1987
3.° REN
4.° BORDER @: POKE 23650,8
5.° CLEAR 65479
6.° LET t=0: LET w=0
10.° FOR f=65480 TO 65523
15.° READ @: POKE f,s
20.° LET t=t+@:w=1
25.° NEXT f
30.° IF t<>112998 THEN PRINT "ERROR IN DATA": STOP
32.° INPUT "INVINCIBILITY (Y/N) " : s$
33.° IF s$="Y" THEN POKE 65513,58
34.° INPUT "ONLY NEED TO KILL 1 MAN (Y/N) " : s$
35.° IF s$="Y" THEN POKE 65518,58
40.° PRINT AT 10,51:"START 'BARBARIAN' TAPE"
45.° RANDOMIZE USR 65480
50.° DATA 6,2,197,17,17,0,55
51.° DATA 62,255,285,86,5,193
52.° DATA 16,243,221,33,8,64
53.° DATA 17,230,191,52,255,55
54.° DATA 49,224,235,285,86,5
55.° DATA 175,8,120
56.° DATA 62,68,58,179,153,62,1
57.° DATA 30,251,142,175,168,137
58.° DATA

```

**BARBARIAN**

```

1.° REN BARBARIAN BORN
2.° REN A.SINGH 1987
3.° REN
4.° BORDER @: POKE 23650,8
5.° CLEAR 65479
6.° LET t=0: LET w=0
10.° FOR f=65480 TO 65523
15.° READ @: POKE f,s
20.° LET t=t+@:w=1
25.° NEXT f
30.° IF t<>112998 THEN PRINT "ERROR IN DATA": STOP
32.° INPUT "INVINCIBILITY (Y/N) " : s$
33.° IF s$="Y" THEN POKE 65513,58
34.° INPUT "ONLY NEED TO KILL 1 MAN (Y/N) " : s$
35.° IF s$="Y" THEN POKE 65518,58
40.° PRINT AT 10,51:"START 'BARBARIAN' TAPE"
45.° RANDOMIZE USR 65480
50.° DATA 6,2,197,17,17,0,55
51.° DATA 62,255,285,86,5,193
52.° DATA 16,243,221,33,8,64
53.° DATA 17,230,191,52,255,55
54.° DATA 49,224,235,285,86,5
55.° DATA 175,8,120
56.° DATA 62,68,58,179,153,62,1
57.° DATA 30,251,142,175,168,137
58.° DATA

```

**MASK II**

```

1.° REN MASK II
2.° REN A.SINGH 1987
3.° REN
4.° BORDER @: POKE 23650,8
5.° CLEAR 65479
6.° LET t=0: LET w=0
10.° FOR f=65480 TO 65523
15.° READ @: POKE f,s
20.° LET t=t+@:w=1
25.° NEXT f
30.° IF t<>112998 THEN PRINT "ERROR IN DATA": STOP
32.° INPUT "INVINCIBILITY (Y/N) " : s$
33.° IF s$="Y" THEN POKE 65513,58
34.° INPUT "ONLY NEED TO KILL 1 MAN (Y/N) " : s$
35.° IF s$="Y" THEN POKE 65518,58
40.° PRINT AT 10,51:"START 'MASK II' TAPE"
45.° RANDOMIZE USR 65480
50.° DATA 6,2,197,17,17,0,55
51.° DATA 62,255,285,86,5,193
52.° DATA 16,243,221,33,8,64
53.° DATA 17,230,191,52,255,55
54.° DATA 49,224,235,285,86,5
55.° DATA 175,8,120
56.° DATA 62,68,58,179,153,62,1
57.° DATA 30,251,142,175,168,137
58.° DATA

```