



# A VOSSA SECÇÃO!

Por JOÃO CRUZ

Semanalmente marcámos encontro aqui, na secção MICROMANIA, que tem vindo a aumentar o seu já vasto círculo de leitores e participações... e é bom, pois mostra, tal como se pretendia, que esta já é também a vossa secção. Força, continuem a colaborar connosco, para que esta rubrica, cada vez vos satisfaça mais...

Como sempre, aqui vai uma referência aos trabalhos, esta semana publicados na rubrica MICROCLUBE. Os seus autores são: IVO CRUZ, da PÓVOA DE VARZIM; LUÍS PEDRO MELO ALVIM, de S. MAMEDE DE INFESTA. Os leitores mais assíduos desta rubrica, já repararam que não é a primeira vez que estes leitores participam, o que mostra algum empenho por

parte deles: O LUÍS PEDRO ALVIM, pede ajudas para o ATV SIMULATOR, no nível 6 — se alguém o puder ajudar escreva-lhe para: RUA D. FREI RODRIGO DA CUNHA, 175-ESQUERDO — 4465 S. MAMEDE DE INFESTA. Chegou-nos também aqui a esta secção uma simpática carta de uma leitora. Afinal, elas também estão atentas ao mundo dos vídeos-jogos... Trata-se de PAULA LAGE, de 15 anos e é do PORTO. Esta leitora felicita-nos, pela comemoração dos 100 ANOS de serviço e que adorou participar na corrida dos 10 km, no dia 5/6/88, no PORTO... Aqui temos uma atleta! Bem, a PAULA possui um TIMEX 2048 e com a ajuda do irmão, conseguiu descobrir os seguintes pokes:

ATIC ATAC: POKE 32158.0.  
SOLOMON'S REY: POKE 37663.0.  
ROAD WARS: POKE 33419.255.  
DAN DARE II: POKE 53822.0.  
E é tudo desta micro jovem... Espero sinceramente, que além da PAULA e da SONIA (que também já nos escreveu), participem muito mais leitoras, que apreciam os computadores, em especial os vídeos-jogos e deixo desde já o convite a estas leitoras, para que participem na rubrica JUIZES NACIONAIS, pois até agora, só temos a participação nessa rubrica de leitores e leitoras «nickies» (mas não é o yogurtel)...  
Bom, por agora resta-nos despedir e cá fico à espera dos vossos trabalhos. Participem...

## O QUE JÁ SE JOGA...



### CHARLIE CHAPLIN

Este jogo está baseado no famoso actor e génio cómico que foi CHARLIE CHAPLIN. O jogo passa-se em 1920 e somos produtores de filmes, como também directores, actores e editores. Como produtores, temos que produzir oito filmes. Primeiro há que comprar um guião e depois fazer com que o filme não seja um fiasco. Como directores, basta dizer cena tal, tomada tal, acção! Como actores, temos e dispomos de um certo tempo em cada cena, para socar os nossos companheiros actores e, assim, conseguir o maior número de pontos possíveis. De uma visão geral este programa está bem elaborado só tendo o defeito de se ter pouco que fazer e a maior parte do tempo é só passear de um lado para o outro!

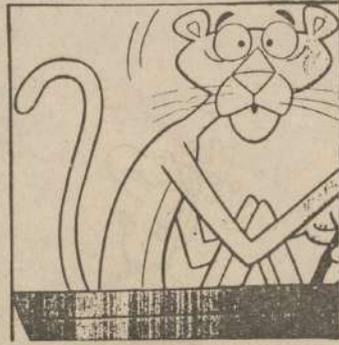
EDITOR: US GOLD. GÉNERO: ACÇÃO.  
TECLAS: Q, A, O, P, CAPS-SHIFT.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 16. SOM: 14.  
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 16.  
MOVIMENTOS: 17. ADICTIVIDADE: 14.  
TOTAL: 14. OPINIÃO: RAZOÁVEL!



### BEYOND THE ICE PALACE

Por trás do palácio de gelo fica o combate místico entre as forças do bem e do mal. Espíritos negros espalhados e escondidos na floresta destroem as casas e o sustento dos lenhadores aí residentes. Em desespero, os espíritos bons e mais velhos lançam uma derradeira tentativa para pôr cobro a esta situação. Correndo e saltando por entre cavernas, plataformas móveis e escadas em ruínas, o guerreiro escolhido, que é o nosso personagem, tenta penetrar nas regiões dos espíritos negros, numa tentativa de os exterminar e acabar com a sua acção devastadora. Estamos perante mais um excelente programa, com boa animação e bons gráficos. BEYOND THE ICE PALACE é mais um bom programa de acção.

EDITOR: ELITE. GÉNERO: ACÇÃO.  
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 15.  
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.  
MOVIMENTOS: 17. ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 17. OPINIÃO: BOM!



### PINK PANTHER

A famosa PANTERA COR-DE-ROSA volta a atacar e desta vez nos microcomputadores. Lançado primeiramente para as máquinas de 16 «bits», PINK PANTHER é um jogo bem imaginado e adictivo. Neste programa tomamos a pele da PANTERA COR-DE-ROSA e temos que arranjar um emprego de modo a que consigamos depois disfrutar do fruto do nosso trabalho, numa bela ilha paradisíaca. No nosso emprego temos que impedir que o nosso patrão milionário, que é sonâmbulo, acorde e, para tal, temos que fazer uso de determinadas habilidades e variados objectos. Pelo caminho, e no interior da mansão, há vários objectos valiosos, e que a PANTERA pode recolher, para ajudar a pagar a sua viagem para o paraíso!  
EDITOR: MAGIC BYTES. GÉNERO: ACÇÃO.  
TECLAS: Q, A, O, P, M.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 16. SOM: 14.  
GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 15.  
MOVIMENTOS: 17. ADICTIVIDADE: 16.  
TOTAL: 15. OPINIÃO: BOM!

## JUIZES NACIONAIS



LUÍS MIGUEL PINTO CASTELA  
LARGO DO CARDAL, 10-3.º DTO.  
3100 POMBAL

### ARMAGEDON MAN

Você é o presidente da UNIÃO DAS NAÇÕES NUCLEARES (UNN) e como tal terá que manter a paz, tendo para isso de controlar o armamento dos diversos países, bem como a tecnologia e a comida. No fim de cada semana, é dado um comentário à sua actuação e o seu objectivo é o de «aguentar» 52 semanas, tentando no final obter o melhor comentário possível.

Durante essas 52 semanas, poderão acontecer trocas de mísseis, de onde poderá resultar a destruição de alguns países, que lhe poderão escrever cartas pedindo a sua demissão, ou então elogiando a sua actuação. Boa apresentação, bons gráficos, um bom uso da cor. ARMAGEDON MAN é uma boa ideia, a qual resulta um pouco «chata» à medida que as semanas se desenrolam. No entanto, se é apreciador do género, experimente este!

APRESENTAÇÃO: 18. GRÁFICOS: 16. SOM: 16. MOVIMENTOS: NÃO TEM. ORIGINALIDADE: 18. ADICTIVIDADE: 12. TOTAL: 14. OPINIÃO: EXPERIMENTE!



OLIVIER PEREIRA  
RUA DIREITA — PAIÃO  
3080 FIGUEIRA DA FOZ

### THE GREAT ESCAPE

Sendo este jogo de 1986 não deixa de ser um grande programa. THE GREAT ESCAPE é mais um dos excelentes jogos feitos pela OCEAN, que ainda aparece nos «ecrans» de muitos microjovens. O espaço deste jogo desenvolve-se num campo militar no qual o objectivo é de levar o soldado a fugir dali. É um pouco difícil de jogar, porque somos muito vigiados pelos guardas e também porque temos de cumprir as ordens que nos são fornecidas, como por exemplo: depois de acordarmos, devemos fazer formatura frente ao quartel do acampamento; fazer ginástica no campo de exercícios; ir almoçar na cantina... Para fugir deste campo, são necessários alguns objectos que se encontram escondidos. O nosso soldado deve fugir por um túnel. THE GREAT ESCAPE é um jogo com grande capacidade gráfica.

APRESENTAÇÃO: 17. GRÁFICOS: 18. MOVIMENTO: 18. SOM: 13. ORIGINALIDADE: 18. ADICTIVIDADE: 17. TOTAL: 18. OPINIÃO: SENSACIONAL!

## OS JOGOS DE TOPO

### JN - AVENTURA

- 1.º ACTION FORCE II
- 2.º TARGET RENEGADE
- 3.º ARKOS
- 4.º BUGGY BOY
- 5.º HUNDRA

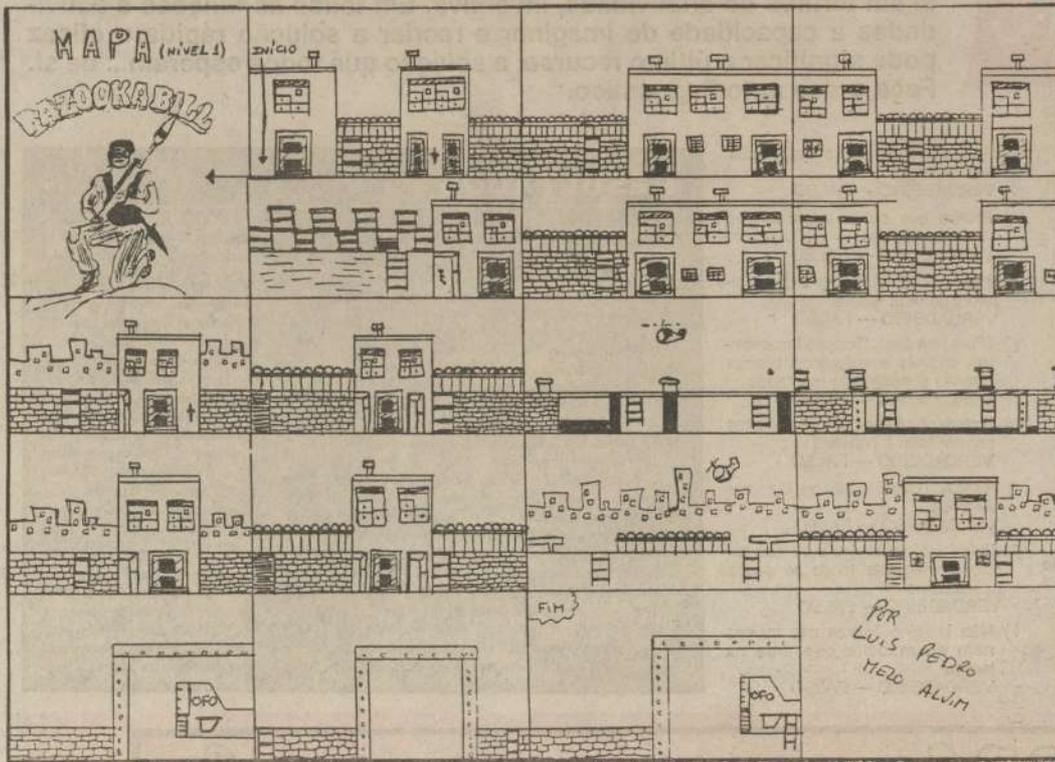
### JN - ACÇÃO

- 1.º FRANKENSTEIN
- 2.º MEGACORP
- 3.º MASTER OF MAGIC
- 4.º DON QUIJOTE
- 5.º ARQUIMEDES XXI

### PARTICIPAÇÃO

- 1.º ARKANOID II - REVENGE OF DOH
- 2.º OUT-RUN
- 3.º IKARI WARRIORS
- 4.º RENEGADE
- 5.º FLYING SHARK

# TRABALHOS DE LEITORES



ESCAEVAM PARA:  
**JORNAL de NOTÍCIAS**  
**MICROMANIA**  
 RUA GONÇALO CRISTÓVÃO  
 4052 PORTO

## MAPA DO ATV (INCOMPLETO)

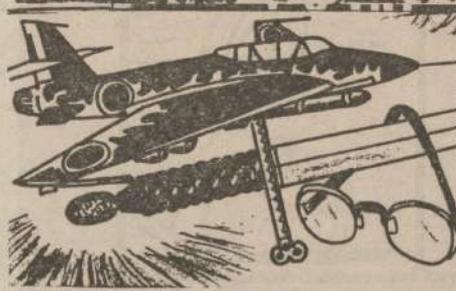
NÍVEL 1 MONTES SALTO PEDRA	NÍVEL 2 ARABE ROCHAS	NÍVEL 3 FOLHA LAMA
NÍVEL 4 PIRÂMIDE PEQUENA JACO CABELA DO PIRATA PIRATA GRANDE	NÍVEL 5 TRONCOS PISCINA CROCODILOS PÁSSAROS	NÍVEL 6 NÃO CHEGO A ESTE NÍVEL... SE ALGUÉM ME AJUDAR... O OBRIGADO.



**STREET HASSEL**  
 1 REM STREET HASSEL poke  
 2 REM (c) A.SINGH '87  
 3 CLEAR 65535  
 4 LET L=0; LET W=0  
 50 FOR F=64000 TO 64015  
 60 READ a; FORCE f,a  
 70 LET L=L+W\*a; LET W=W+1  
 80 NEXT F

**POR IVO CRUZ**  
 45 IF L=10000 THEN PRINT "P  
 FOR IN DATA: STOP  
 50 DATA 62,201,50,52,242,200  
 60 DATA 3,242,62,56,50,253  
 70 PRINT AT 10,3;"START STREE  
 100 PRINT "TAPE"  
 T HASSEL. "CODE  
 110 LOAD "CODE  
 120 RANDOMIZE USR 64000  
**TOP SECRET**

**AGENT X-II**  
 1 REM AGENT X II (all parts)  
 2 REM (c) A.SINGH '87  
 3 REM  
 4 CLEAR 6479  
 10 INPUT "WHICH PART TO POKE (1-3)"; LINE 01  
 20 IF pt="1" OR pt="3" THEN G  
 30 IF pt="1" THEN LET ad=5782  
 40 IF pt="2" THEN LET ad=6249  
 50 IF pt="3" THEN LET ad=5056  
 60 PRINT AT 10,1;"START 'AGENT X II IN 'TAPE"  
 70 LOAD "CODE"  
 80 POKE 2477,201  
 90 RANDOMIZE USR 24732  
 100 POKE ad,0  
 110 RANDOMIZE USR 25250



**ATV - SIMULATOR**  
 1 REM ATV SIMULATOR poke  
 2 REM (c) A.SINGH '87  
 3 CLEAR 65535  
 4 LET L=0; LET W=0  
 50 FOR F=64000 TO 64015  
 60 READ a; FORCE f,a  
 70 LET L=L+W\*a; LET W=W+1  
 80 NEXT F  
**POR IVO CRUZ**

**JACK THE NIPPER**  
 1 REM JACK THE NIPPER 2 poke  
 2 REM (c) A.SINGH '87  
 3 REM  
 4 BORDER 5; PAPER 5  
 5 CLEAR 24575  
 10 PRINT AT 10,1;"START JACK THE NIPPER 2" TAPE"  
 20 LOAD "SCREEN"  
 25 PRINT AT 16,0;  
 30 LOAD "CODE"  
 35 POKE 43251,0  
 40 RANDOMIZE USR 34249

**THUNDERCATS**  
 1 REM THUNDERCATS poke  
 2 REM (c) A.SINGH '87  
 3 REM  
 4 CLEAR 65535  
 10 PRINT AT 10,4;"START 'THUNDERCATS' TAPE"  
 15 LOAD "CODE"  
 20 POKE 62051,201  
 25 RANDOMIZE USR 62040  
 30 POKE 32876,0  
 35 POKE 32877,250  
 45 FOR F=64000 TO 64015  
 50 READ a; FORCE f,a; NEXT a  
 55 DATA 49,0,0,295,86,5  
 60 DATA 62,36,50,156,122  
 65 DATA 195,182,242  
 70 RANDOMIZE USR 32817