



AGOSTO NO FIM — ALTURA DE LEMBRANÇAS

Semanalmente marcamos aqui encontro com todos os micro jovens (nossos leitores) e a confirmação de que esta rubrica tem despertado um interesse bastante positivo, é um facto! A prova está a participação, mais ou menos assídua, dos leitores desta secção do JND. Como estamos no último domingo do mês, vamos mencionar os nomes dos leitores que se destacaram com trabalhos de qualidade durante este quente Agosto. Assim foram eles: José Manuel Nogueira de Sousa Rocha, de Espinho; Pedro Jorge da Silva Guimarães, do Porto e Paulo Neves, da Póvoa de Varzim. Aguardem o envio das lembranças a que têm direito.

Queríamos agora solicitar aos leitores desta secção, que quando enviarem suas fotos ou dicas ilustradas, o façam em folhas

separadas das que utilizam como carta e que tenham cuidado na elaboração dos mesmos, pois a apresentação também conta muito, pois pretende-se trabalhos agradáveis e úteis, está bem?

Bom, na rubrica MICROCLUBE desta semana temos trabalhos dos seguintes leitores: João Alberto, de S. Mamede Infesta; Ivo Cruz, da Póvoa de Varzim e José Manuel Nogueira de Sousa Rocha, de Espinho. Este último leitor enviou-nos um autêntico «dicionário» de pokes, que iremos publicando mediante o espaço disponível.

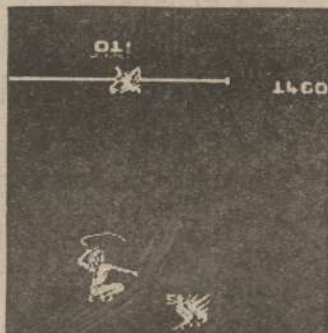
Entretanto, recebemos mais uma carta relacionada com JOGAR POR CORRESPONDÊNCIA (JPC/PBM). Trata-se de mais um leitor que modera um jogo de JPC... Ele é Carlos Eduardo Salles de

Paiva e o jogo intitula-se «Pontapé de Saída». Segundo diz o Carlos, trata-se de um jogo adaptado de um original de Alan Parr e com a autorização devida do detentor dos direitos, Rod Tregale, que o corre no Reino Unido (KICKOFF), sendo o assunto treinar uma equipa de futebol. Não nos foi possível até ao momento saber mais pormenores (pois não possuímos o manual), mas quem desejar saber algo mais pode contactar para a seguinte morada: Pontapé de Saída, Rua Alferes Barilaro Ruas, 7 - 4º direito, 1800 LISBOA.

E pronto... Por hoje também é tudo. Já esperamos pelas vossas colaborações e escrevam para:

JORNAL DE NOTÍCIAS
(MICROMANIA)
RUA DE GONÇALO CRISTOVÃO
4000 PORTO

O QUE JÁ SE JOGA...



VIXEN

O reino pré-histórico está ameaçado pela tirania de grotescas criaturas e eis que nos surge VIXEN, a rapariga-raposa, para enfrentar corajosamente os maléficos seres da região. A dificuldade deste jogo é um factor predominante, mas VIXEN dispõe ao longo do seu trajecto de objectos que lhe tornam a vida mais fácil e a missão menos árdua. Este programa no seu estilo é bastante semelhante ao já conhecido THUNDERCATS, mas com factores inovativos e os possuidores dos modelos 128K, podem disfrutar de sons e melodias bem agradáveis. VIXEN tem bons gráficos e uma excelente animação, que acompanhados de um bom uso de cor dão ao jogo um toque bem pitoresco. Mais um bom programal!

EDITOR: MARTECH. GÉNERO: ACÇÃO.

TECLAS: A, Z, M, N, SPACE.

JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.

APRESENTAÇÃO: 17. SOM 128K: 18.

GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.

MOVIMENTOS: 17. ADICTIVIDADE: 16.

TOTAL: 17. OPINIÃO: BOM!

OS JOGOS DE TOPO

1.º BEYOND THE ICE PALACE

2.º BIONIC COMMANDO

3.º VIXEN

4.º DESOLATOR

5.º TURBO GIRL



BIONIC COMMANDO

Infiltrar-nos na base inimiga e destruir tudo que nos aparece pela frente, é o objectivo deste BIONIC COMMANDO.

Trata-se de mais um famoso jogo de máquinas, convertido para os microcomputadores e no qual somos um soldado de elite, que possuindo um braço biónico, do qual é lançado um cabo de aço, nos ajuda a prosseguir na nossa arrojada missão. Este BIONIC COMMANDO é uma espécie de COMMANDO & RAMBO inserido nos chamados jogos de plataforma. Apesar de possuir gráficos razoáveis e a conversão ser mais ou menos fiel à original, este jogo peca no aspecto de animação, dificuldade excessiva e as ideias não são muito inovadoras. No entanto é um jogo que decerto vale a pena jogar!

EDITOR: GO! GÉNERO: ACÇÃO.

TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.

JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.

APRESENTAÇÃO: 15. SOM: 14.

GRÁFICOS: 16. USO DA COR: 15.

MOVIMENTOS: 15. ADICTIVIDADE: 16.

TOTAL: 16. OPINIÃO: BOM!



BLACK BEARD

Jogos semelhantes ao famoso GAUNTLET já são bastantes os existentes no micro-mercado. No entanto, parece que por parte dos autores de video-jogos, ainda não está posto de lado este tipo de jogos e eis que nos surge BLACK BEARD, mais um bom programa da casa de software espanhol TOPO SOFT.

Em BLACK BEARD somos um astucioso pirata, que apenas com a sua pistola e munições limitadas, tem que enfrentar hordas de inimigos e recolher objectos valiosos que vai encontrando no seu difícil trajecto. BLACK BEARD possui gráficos bastante razoáveis e um «mapeado» bastante completo e recheado, como já é natural em jogos deste tipo.

EDITOR: TOPO SOFT. GÉNERO: ACÇÃO.

TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.

JOYSTICKS: KEMPSTON.

APRESENTAÇÃO: 14. SOM: 14.

GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 16.

MOVIMENTOS: 14. ADICTIVIDADE: 16.

TOTAL: 15. OPINIÃO: BOM!

1.º ARKANOID II - REVENGE OF DOH

2.º OUT-RUN

3.º IKARI WARRIORS

4.º RENEGADE

5.º FLYING SHARK

JUÍZES NACIONAIS



PEDRO MIGUEL MACEDO C. LOPES
LARGO DAS ESCOLAS, 36-R/C
3530 MANGUALDE

SABOTEUR II

No final de SABOTEUR o ninja foi morto, já que levava consigo o disco do computador que continha os planos de uma base de mísseis, escondida nas montanhas e o inimigo não ficou muito contente com isso. A irmã, Nina, vai procurar vingá-lo, destruindo a base de mísseis e, para tal, deverá recolher 14 peças de um código e fitas de computador, as quais deverá introduzir na máquina apropriada, no final, para provocar uma sequência de explosões, destruindo assim a base inimiga. Nina poderá fugir, concluída a sua missão, na moto que se encontra nas cavernas interiores da montanha que sustenta a base. SABOTEUR II é um jogo com bons gráficos e muito coloridos. Eis a minha classificação, para este programa:

APRESENTAÇÃO: 17. GRÁFICOS: 17. SOM: 15. MOVIMENTOS: 16. ORIGINALIDADE: 18. ADICTIVIDADE: 16. TOTAL: 17. OPINIÃO: BOM!!!



JOSÉ CARLOS RUFINO AMARO
AO C/ CAIXA GERAL DE DEPÓSITOS
5300 BRAGANÇA

TETRIS

Com este jogo da Mirror Soft, os «russos» chegam finalmente ao mundo dos jogos de computador. E, pode-se dizer que o fizeram com o «pé direito», ao produzir um programa que sem grandes gráficos, som ou animação, tem, no entanto, uma adictividade incrível. O objectivo neste TETRIS trata-se só e simplesmente de encaixar as peças que descem pelo «ecrã», de tal modo que formem linhas horizontais e que assim a construção não progrida e vá baixando. Por vezes, há momentos de verdadeiro «pânico», se não dispomos de reflexos suficientemente rápidos, pois a velocidade do jogo vai aumentando ao longo dos dez níveis de dificuldade disponíveis. TETRIS é simplesmente emocionante e divertido. A não perder!!!

APRESENTAÇÃO: 17. GRÁFICOS: 17. MOVIMENTO: 17. SOM: 16. ORIGINALIDADE: 20. ADICTIVIDADE: 19. TOTAL: 18. OPINIÃO: COMPRE JÁ!

TRABALHOS DE LEITORES

MAPA
DE

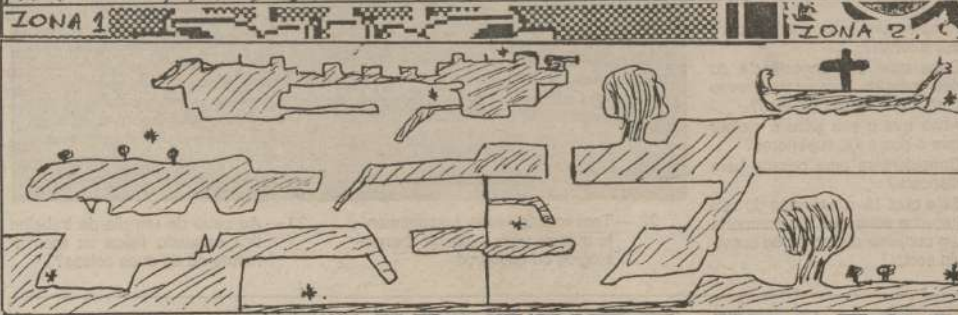
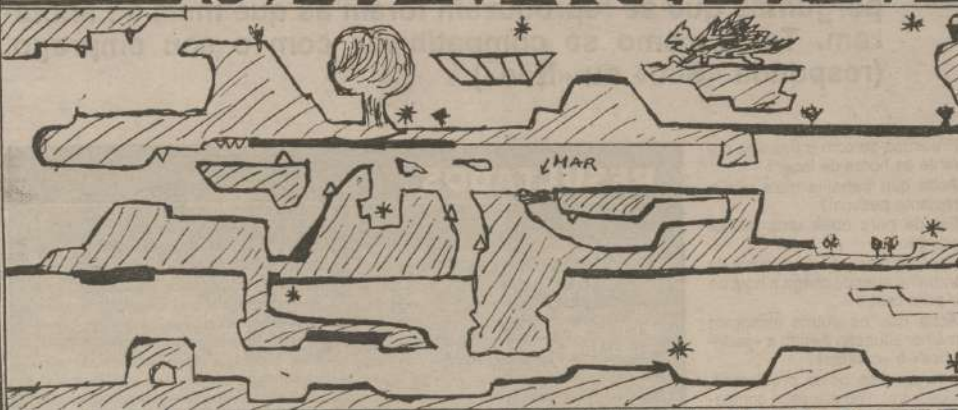
KOKOTONI WILF

POR
LUÍS
PEDRO MELO
ALVIM

SPECTRUM



1	AIRWOLF	POKE:	23377,0
2	1942	POKE:	52471,0
3	1942	POKE:	52472,0
4	1942	POKE:	52473,0
5	AD ASTRA	POKE:	35853,0
6	ALIEN B	POKE:	44246,0
7	ALIEN B	POKE:	49078,201
8	ALIEN B	POKE:	44460,201
9	A. HIGHWAY	POKE:	43626,201
10	A. HIGHWAY	POKE:	39442,201
11	ANTIAD	POKE:	23309,201
12	ATIC ATAC	POKE:	36519,0
13	ASTÉRIX	POKE:	36723,0
14	ASTÉRIX	POKE:	36724,0
15	ASTÉRIX	POKE:	36725,0
16	ASTÉRIX	POKE:	36726,0
17	COBRA	POKE:	37915,201
18	COBRA	POKE:	36515,183
19	COBRA	POKE:	41205,183
20	COMMANDO	POKE:	31107,201
21	COMMANDO	POKE:	61955,201
22	COMMANDO	POKE:	62697,201
23	DANDY	POKE:	27471,33
24	DANDY	POKE:	27472,232
25	DANDY	POKE:	27473,3
26	DANDY	POKE:	27474,34
27	DYNAMITE DAN	POKE:	58770,20
28	DYNAMITE DAN	POKE:	52678,0
29	D. DAN II	POKE:	32575,201
30	D. DAN II	POKE:	32587,201



1 REM COMBAT SCHOOL POKE
2 REM (c) A. SINGH '87
3 REM
5 CLEAR 45000
6 LET t=0: LET w=1
10 FOR f=30400 TO 30504
15 READ a: POKE f,a
20 LET t=t+w*a: LET w=w+1
25 NEXT f
30 IF t<30727 THEN PRINT
"ERROR IN DATA": STOP
35 PRINT AT 10,3:"START COMBAT
SCHOOL TAPE"
40 LOAD ""CODE
45 RANDOMIZE USR 30400
100 DATA 221,33,167,150,217,6

COMBAT
SCHOOL
POR
IVO
CRUZ

110 DATA 6,217,221,118,0,221
120 DATA 102,1,221,78,2,6,0,17
130 DATA 0,125,237,176,33,85
140 DATA 150,1,7,0,237,176,30
150 DATA 231,195,0,125,221,35
160 DATA 221,35,221,35,217,16
170 DATA 217,217,33,249,232,17
180 DATA 167,201,1,30,3,237,17
190 DATA 33,67,150,34,195,254
200 DATA 195,169,254,205,28,254
210 DATA 175,50,64,235,32,92
220 DATA 150,17,217,25,1,28,0
230 DATA 237,176,201,49,177,175
240 DATA 195,237,150,252,33,58

250 DATA 92,237,36,33,88,39,217
260 DATA 49,255,247,195,109,150
270 DATA 33,0,64,34,7,91,33,134
280 DATA 150,17,212,248,1,33,0
290 DATA 237,176,33,32,235,34
300 DATA 250,247,195,0,91,33,62
310 DATA 1,34,224,129,33,50,180
320 DATA 34,226,129,33,92,30,34
330 DATA 228,129,33,181,92,34
340 DATA 228,129,33,0,0,34,232
350 DATA 129,195,150,156,87,224
360 DATA 17,184,224,36,185,224
370 DATA 12,197,224,14,211,224
380 DATA 33,246,224,13



GRARFIELD POR JOAO ALBERTO: S. MAHEDE INFESTA