



DIÁLOGO INTENSO SEMANA A SEMANA

Por JOÃO CRUZ

Cá estamos de novo para manter este agradável diálogo semanal. Para tal muito têm contribuído as vossas inúmeras cartas e participações facto que, como já sabem, nos agrada bastante...

Prosseguindo a nossa missão, escreveu-nos o Pedro Miguel Lopes, de Mangualde, que nos enviou alguns Pokes e dicas. Ora vejamos... Em TRAP DOOR, as provas a realizar para satisfazer o nosso amo são as seguintes: 1.º Colocar minhocas em latas. 2.º Fritar ovos. 3.º Fazer sumo de olhos. 4.º Fazer monstros de frangos cozidos (que coisa mais estranha!).

Em GAUNTLET, se carregarmos em Symbol-shift e nas teclas de movimento, podemos atravessar as paredes. Em Skol Daze, para escrever nos quadros, carregar na tecla W. A partir desse momento o teclado não controla Eric, mas escreverá no quadro até se carregar na tecla Enter,

que serve para finalizar a escritura. Quanto aos Pokes, tenta enviar dos jogos mais recentes, pois esses já publicamos aqui. Agora, o Pedro pede-nos ajuda para o seguinte lote de programas: YETI, IKARI WARRIORS, DENZEN, CYBERNOID, GEE BEE AIR RALLY, ROLLING THUNDER, NORTHSTAR, BUGGY BOY e ACTION FORCE II...

Quem o puder ajudar, escreva-lhe para o Largo das Escolas, 36-r/c — 3530 MANGUALDE, ou para aqui para o «Jornal de Notícias», secção Micromania...

Mais dicas enviou o Luis Miguel Barbosa, do Porto. Diz ele: em TARGET RENEGADE, depois de perdemos todas as vidas, ao escrever o nome, em vez deste tecla; CAPS SHIFT até ao limite. Depois, joga de novo e terá vidas infinitas. No Enduro Racer, teclar CAPS SHIFT e acelerar.

Chegar-se-á assim ao quarto nível. No

quinto, virar a moto para o lado direito e acelerar ao máximo. Em SHADOW SKIRMER para entrar nos porões de carga, coloque-se em cima deles e prima a tecla de disparar.

E agora alguns Pokes deste leitor:

KARNÓV — Poke 32855, 255.

SIDE ARMS — Poke 29411, 127.

GRYZOR — Poke 35477, 255.

CYBERNOID — Poke 24917, 255.

FIREFLY — Poke 44997, 255.

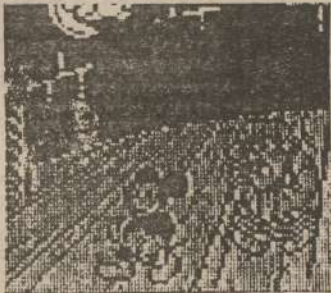
BLACK LAMP — Poke 33606, 127.

Quanto aos trabalhos da rubrica Microclube desta semana, são da autoria de Pedro Miguel Lopes, Pedro Jorge e Ivo Cruz.

Cá aguardo as vossas participações. Entretanto, escrevam para:

«Jornal de Notícias»
(Micromania)
R. de Gonçalo Cristovão
Porto

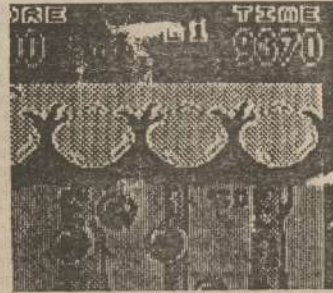
O QUE JÁ SE JOGA...



MICKEY MOUSE

Quem é que não conhece o famoso personagem de Walt Disney, o rato Mickey? Pois é, tal como muitos personagens da Banda Desenhada e dos filmes de animação, MICKEY MOUSE também entrou num jogo para os microcomputadores. A tarefa do nosso herói neste jogo não é nada fácil, pois o castelo de Disney foi ocupado pelo terrível rei dos Ogres e toda a sua comitiva de malfiteiros. O castelo consiste em cinco torres, cada uma vista de lado e verticalmente sempre que MICKEY sobe as escadas. Para o ajudar na sua missão, MICKEY possui uma pistola de água e um martelo, que deve usar para se livrar dos seus inimigos. Com gráficos bem elaborados e coloridos, MICKEY MOUSE é um jogo que de certeza vos cativará!

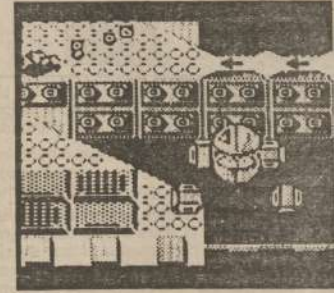
EDITOR: GREMLIN. GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM: 16.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTOS: 17. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17. OPINIÃO: BOM!!!



HOPPING MAD

Estamos na presença de mais um excelente programa... Desta vez trata-se de HOPPING MAD. É um jogo deveras aditivo e bem imaginado, no qual controlamos uma série de quatro pequenas esferas, que pululam no ecrã em scroll lateral... e podemos fazer com que saltem mais alto (carregando na tecla de disparar) e acelerá-las ou abrandá-las na sua trajectória. O objectivo é recolher dez baldes em cada nível, para assim progredirmos na nossa caminhada. Cada vez que perdemos o comando das quatro esferas, perderemos uma vida no jogo. HOPPING MAD é um jogo que em parte se assemelha ao já consagrado WIZBALL, só que o objectivo e os obstáculos deste jogo, fazem com que ele seja mais aditivo e cativante!

EDITOR: ÉLITE. GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 15. SOM: 14.
GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 15.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 15. OPINIÃO: BOM!



DIAMOND

Estamos perante mais um programa de combates espaciais, mas a fugir um pouco aos do estilo «shoot'em'up». Nas guerras coloniais no espaço, muitos guerreiros foram feitos prisioneiros pelas forças inimigas e foram encarcerados nas naves-prisão. Só a Supertronic, uma nave forte como um diamante (DIAMOND), pode penetrar nessas naves-prisão e libertar os prisioneiros... e é aí que nós entramos, controlando a pequena, mas robusta nave Supertronic. DIAMOND é um jogo com gráficos detalhados, mas monocromáticos e é inovador em alguns pormenores de jogo. Apesar de ser no início um programa aparentemente complexo, sobretudo nos mapas das naves, DIAMOND consegue fugir a uma certa rotina dos jogos deste tipo.

EDITOR: DESTINY. GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 15. SOM: 16.
GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 15. ADICTIVIDADE: 13.
TOTAL: 14. OPINIÃO: RAZOÁVEL!

OS JOGOS DE TOPO

- 1.º WHERE TIME STOOD STILL
- 2.º MARAUDER
- 3.º ROAD BLASTERS
- 4.º MICKEY MOUSE
- 5.º IMPOSSIBLE MISSION II

- 1.º JACK THE RIPPER
- 2.º KNIGHT ORC
- 3.º GNOME RANGER
- 4.º LA GUERRA DE LAS VAJILLAS
- 5.º MEGACORP

- 1.º MATCHDAY II
- 2.º FLYING SHARK
- 3.º OUT-RUN
- 4.º ACTION FORCE II
- 5.º PLATOON

JUÍZES NACIONAIS



ANDRÉ FILIPE FERREIRA
ALEIXO
RUA CONDE FERREIRA, 15
PEDROUÇOS — 4445 ERMESINDE

SIDEWIZE

É um bom jogo de acção, de tipo «shoot'em'up», editado pela já consagrada Firebird e no qual somos o já clássico herói espacial, com o seu fato de astronauta, munido com a sua fiel e devastadora arma. Neste jogo, temos como missão a enfrentar inúmeras vagas de extraterrestres, que apresentam formas bastante peculiares e originais. Formas essas, que vão de paredes voadoras, que nos atacam a grande velocidade, a esferas e quadrados voadores. Infelizmente, esses seres ameaçam a segurança de quatro mundos: Onicrom, Delta, Iota e Nu. É um jogo extremamente rápido e difícil, com bons gráficos, muito bom som e bastante adictividade. SIDEWIZE é um jogo cativante e inovador.

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



DANIEL A. P. MARQUES PINTO
AV. DA REPÚBLICA, 1114 — 1.º
ESQ.
4440 VILA NOVA DE GAIA

TERRAMEX

É um jogo de acção, sem dúvida muito bom e com uma história bastante interessante e inovadora. Um famoso cientista de renome mundial, tinha prevenido o Mundo, da iminente colisão de um meteorito com a Terra e na altura ninguém acreditou. Mas, passados alguns anos, todos reconheceram a veracidade da teoria do cientista e nós somos o explorador que temos a missão de encontrar o famoso cientista, para lhe pedirmos auxílio, pois ele refugiou-se num local desconhecido... Ao longo do nosso percurso, passaremos por diversas dificuldades e encontraremos muitos objectos, que ser-nos-ão muito úteis para resolver a nossa delicada missão. TERRAMEX é mais um bom jogo e por favor... salve a Terra!

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 18.
SOM: 14.
MOVIMENTOS: 16.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: MUITO BOM!

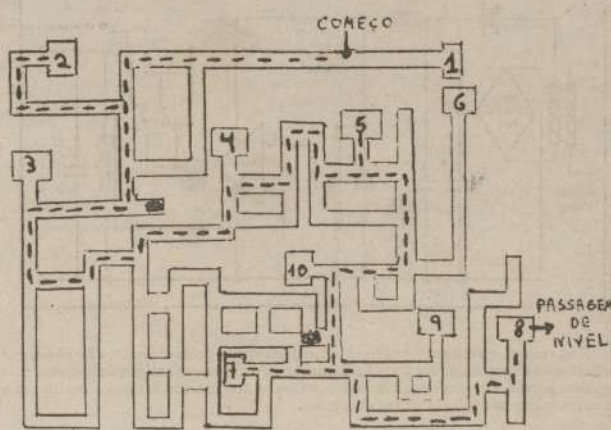
TRABALHOS DE LEITORES

FACE 1

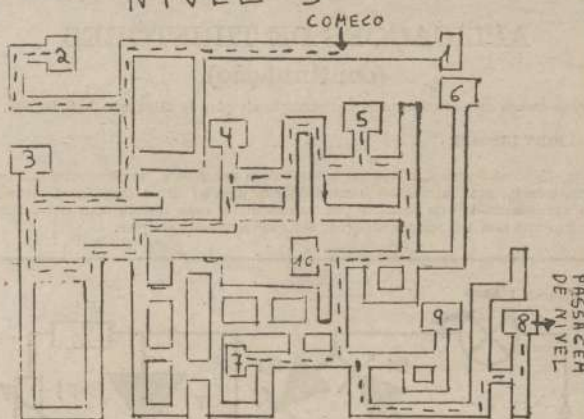
Por Pedro Miguel Lopes

ARMY
O
VES

NÍVEL 2



NÍVEL 3



● - BLOQUEIO - MELHOR CAMINHO

PLATON

POR:

PEDRO JORGE DA
SILVA GUIMARÃES

POKES+POKES

ACROJET	- poke 25148,10 (vidas infinitas)
AIRWOLF II	- poke 53471,0 (" ")
AMAUROTE	- poke 42456,0 (bombas ")
AMAZON WOMEN	- poke 57690,18 (vidas ")
ATHENA	- poke 51212,0 (" ")
BALLCHAZY	- poke 28466,0 (" ")
LOMB JACK II	- poke 25379,0 (" ")
BOMBSCARE	- poke 56777,0 (" ")
BRAINACHE	- poke 28064,0 (" ")
CAULDRON	- poke 40060,0 (" ")
CAULDRON II	- poke 52133,0 (" ")
CHILLER	- poke 34025,0 (" ")
COBRA	- poke 36515,183 (" ")
DEFLEKTOR	- poke 34473,0 (" ")
DIZZY	- poke 62745,0 (" ")
FIRELORD	- poke 34624,201 (" ")
GOONIES	- poke 33400,183 (" ")
GREEN BERET	- poke 42076,0 (" ")
GYROSCOPE	- poke 53922,0 (" ")
IMPOSSABALL	- poke 41185,0 (" ")
JAILBREAK	- poke 50651,0 (" ")
KRAKOUT	- poke 46565,0 (" ")
LIGHT FORCE	- poke 40725,0 (" ")
MAG MAX	- poke 58472,12 (" ")
MARIO BROS	- poke 44079,0 (" ")
MOTOS	- poke 42241,0 (" ")
1942	- poke 47007,0 (" ")
KARNOV	- poke 32855,255 (" ")
NORTHSTAR	- poke 48371,190 (" ")
ROLLAROUND	- poke 30900,0 (" ")
SIDEARMS	- poke 29411,127 (" ")
FIREFLY	- poke 45453,183 (" ")
BLIND PANIC	- poke 40596,201 (energia
CROSSFIRE	- poke 33848,8 (Imunidade
ATIC ATAC	- poke 39092,92 (energia
AVENGER	- poke 58294,0 (VIDAS INFINITAS)
BATMAN	- poke 36798,0 (" ")
BOOTY	- poke 58294,0 (" ")
BOUNBER	- poke 36610,0 (" ")
CATCH 23	- poke 61635,0 (BOMBAS ")
CHRONOS	- poke 26987,201 (DISPAROS AUTOMATICOS)
CHUCKIE EGG	- poke 42873,0 (VIDAS INFINITAS)
CONQUESTADOR	- poke 59490,0 (IMUNIDADE
COP-OUT	- poke 44929,0 (")
DRUID	- poke 24890,201 (ENERGIA



```

25 LET tot=wat:LET wout=1
30 NEXT f
40 IF t<1471757 THEN PRINT "
ERROR IN DATA":STOP
50 PRINT AT 10,5;"START 'HYSTE
RIA' TAPE"
60 LOAD ""CODE
70 RANDOMIZE USR 32768
100 DATA 221,33,134,128,217,6
105 DATA 6,217,221,110,0,221
110 DATA 102,1,221,78,2,6,0,17
115 DATA 0,125,237,176,33,107
120 DATA 128,1,7,0,237,176,30
125 DATA 231,195,0,125,221,35
130 DATA 221,35,221,35,217,16
135 DATA 217,217,33,229,232,17

```

```

140 DATA 173,251,1,24,3,237,176
145 DATA 33,0,200,34,189,254
150 DATA 62,195,50,197,254,33
155 DATA 78,128,34,198,254,195
160 DATA 169,254,33,0,200,17
165 DATA 197,254,1,11,1,237,176
170 DATA 175,50,64,255,33,113
175 DATA 128,17,217,254,1,22,0
180 DATA 237,176,195,197,254,49
185 DATA 177,175,195,37,128,253
190 DATA 33,58,92,237,86,33,88
195 DATA 39,217,62,201,50,163
200 DATA 169,49,255,98,195,0,91
205 DATA 183,224,16,199,224,24
210 DATA 225,224,12,237,224,14
215 DATA 251,224,25,31,225,11

```