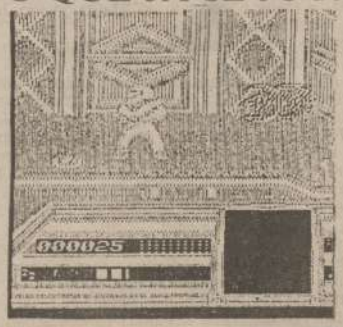
FINAL DO MÊS... NOVOS CONTEMPLADOS!

Por JOÃO CRUZ

Chegámos uma vez mais ao último domingo do mês e com ele novos premiados desta secção são mencionados e mais tarde terão direito a lembranças, atenciosamente oferecidas habitualmente pelo JN. Desta vez os contemplados foram: Jorge Teixeira & José Pedro Basto, do Porto; Hélder António & Jorge Manuel, de Ermesinde; e ainda José Nuno Tavares Gomes, de S. Mamede de Infesta. Estes leitores foram premiados pelos bons e úteis trabalhos enviados para esta secção. Há ainda muitos leitores por premiar e é esse o nosso desejo, pois significa que a qualidade desta secção tem tido significativo progresso e a prová-lo está, uma vez mais, a vossa preciosa colaboração habitual. Participem, pois a todos tentaremos, dentro do possível, atender. Para destaque, esta semana temos a solução, enviada juntamente com o mapa, do jogo já não muito recente, mas que ainda cativa bastantes leitores, PYJAMARAMA. Eis a solução enviada por Jorge Teixeira & José Pedro Basto, do Porto: 1 — Apanhar a libra na sala dos frangos e trocá-la pelo penny na sala do Help. 2 — Abrir a porta onde está o vaso, apanhar o martelo e trocá-lo pelo extintor (elevador). 3 — Acender a lâmpada n.º 1 e subir ao telhado; cair pela chaminé e virar à direita, onde está o fogo. 4 — Apanhar a chave quadrada e trocá-la rapidamente pelo extintor. Abrir a porta do Ticket da livraria e apanhar a pistola laser. 5 — Acender a luz n.º 3 e trocar a chave triangular pelo penny na sala do foguetão. 6 — Acender a luz n.º 1 no elevador; abrir a porta da sala da bateria; passar por debaixo do peso e trocar a pistola laser pela bateria, até ficar carregada (full). 7 — Trocar a chave triangular pela carta de condução e trocar esta pelas chaves de ignição que se encontram no telhado. 8 — Cair pela chaminé e voltar à esquerda, indo à sala de vídeos. 9 — Ir à sala da corda, subir pela mesma, escorregando pelo corrimão, apanhando o capacete. 10 — Trocar a pistola laser pela bola de praia, na sala do Lift e trocar esta pelo balde da adega. 11 — Encher o balde de água na casa de banho das setas. 12 — Trocar o balde pelo bidão de fuel na sala dos caranguejos e trocar estes pela bola de praia na adega. 13 — Trocar a bola de praia pelo Ticket da livraria e este pelo livro que está em cima da cama. 14 — Ir com o capacete e o livro à biblioteca e apanhar a tesoura... E pronto! Por hoje interrompemos a solução por aqui e para a semana publicaremos a parte final. Até lá, conto com a vossa habital colaboração...

Escrevam para:
«Jornal de Notícias»
(Micromania)
Rua Gonçalo Cristóvão
4052 Porto Codex

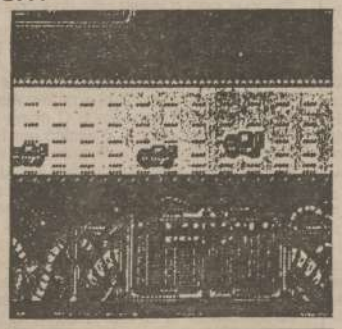
O QUE JÁ SE JOGA...



DREAM WARRIOR

Num mundo futurista, controlado pelo mestre Focus, a guerra não é realizada através do contacto físico, mas no cérebro das pessoas. Em vez de perderem as suas vidas, as vítimas perdem as suas mentes. Os seguidores do temível Focus combatem pela supremacia do Mundo, devido à sua terrível actividade psíquica. O Mundo está prestes a entrar na loucura total... Membros do grupo de resistência foram capturados e eis que surge DREAM WARRIOR, o qual nós controlamos, e que tem como missão libertar os seus companheiros das garras do tirano. DREAM WARRIOR é um jogo bastante fraco na sua concepção. Desde os fracos movimentos ao péssimo uso da cor tornam este programa deveras monótono.

EDITOR: US. GOLD. GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 10. SOM: 5.
GRÁFICOS: 8. USO DA COR: 5.
MOVIMENTOS: 9. ADICTIVIDADE: 10.
TOTAL: 9. OPINIÃO: FRACO!



THE FURY

Apertem os cintos pois vai começar a prova espacial de demolição de automóveis. THE FURY é um jogo de corridas de carros de combate/competição para pilotos ousados e com coragem suficiente para competir com outros pilotos suicidas. A prova tem lugar numa pista flutuante algures no espaço e tem uma série de 25 corridas, de três tipos básicos: corridas de tempo, que consistem em corridas contra-relógio onde não são permitidas armas; corridas de morte, na qual temos que destruir o mínimo de carros previsto, e por último surge a corrida Tag, na qual o carro que transporta a palavra IT está a sofrer constantes estragos e por isso tem de se libertar dela, chocando com os adversários. Experimente!

EDITOR: YARTECH.GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM: 15.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 16.
MOVIMENTOS: 17. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17. OPINIÃO: BOM!

BOXING MANAGER

Estamos na presença de um jogo pertencente à classe dos programas de estratégia. BOXING MANAGER é inovador em relação às largas dezenas de jogos de estratégia, pois não se trata de comandar tropas, nem de treinar uma equipa de futebol... Trata-se simplesmente de treinar e controlar a carreira de um boxista. Os leitores mais entusiastas por este tipo de programas e que estão familiarizados com um jogo que alcançou bastante êxito, que foi o FOOTBALL MANAGER, noã vão ter problemas em lidar com as múltiplas opções de jogo oferecidas por este programa. Salvo raras excepções, jogos deste género nunca tiveram gráficos famosos.

EDITOR: WILLYSOFT UK. GÉNERO: ESTRATÉGIA.
APRESENTAÇÃO: 12. GRÁFICOS: 5.
RESPOSTA: 11. VOCABULÁRIO: 13.
LÓGICA: 17. DIFICULDADE: 14.
ATMOSFERA: 13. ADICTIVIDADE: 16.
ORIGINALIDADE: 16. TOTAL: 14.
OPINIÃO: RAZOÁVEL!

OS JOGOS DE TOPO

1.º STREET FIGHTER
2.º MARAUDER
3.º WHERE TIME STOOD STILL
4.º ROADBLASTERS
5.º MAD MIX GAME

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

1.º ACTION FORCE II
2.º SKATE CRAZY
3.º BIONIC COMMANDO
4.º ARKANOID II – REVENGE OF DOH
5.º CYBERNOID

JUÍZES NACIONAIS

JOSÉ ANTÓNIO CARDOSO
RUA CONTUMIL-BL 31-ENT 42
C 41-4300 PORTO

GHOSTS'N'GOBLINS

A Elite (companhia de «software» britânica) volta a apostar em conversões de jogos de máquina, as chamadas «coin-op machines», para os micros domésticos. A história deste GHOSTS'N'GOBLINS é a de um cavaleiro medieval que tem de, a todo custo, resgatar a sua bem-amada princesa, das mãos do rei das trevas. Pelo caminho enfrentará demónios e outra bicharada característica do reino diabólico. Nota-se ainda que este jogo foi objecto de programação cuidada e bem imaginada, tendo a grande virtude de dosear correctamente o grau de dificuldade do jogo. GHOSTS'N'GOBLINS é um dos programas mais bem concebidos para o Spectrum 48K. Na escala de zero a vinte, classifico-o da seguinte maneira:

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

ANTÓNIO MANUEL MACHADO SILVA
RUA DAS CRUZES, 48-1.º DIREITO
4100 PORTO

DAN DARE II

Trata-se de um jogo bem concebido na sua ideia geral e dotado de diversos aspectos que fazem dele um clássico. A sua apresentação é boa, permitindo-nos desde logo uma óptima compreensão, para passarmos ao jogo propriamente dito. Os gráficos são fabulosos, dando-nos desde logo uma sensação de realidade, dificilmente obtida devido à gama reduzida de cores que o Spectrum permite. A sua missão em DAN DARE II não é fácil, pois terá de impedir que uma nave carregada de extra terrestres verdes invada a Terra. A emoção do jogo está patente desde o início até ao fim, até porque existe contagem decrescente de tempo. Os inimigos não cessam de nos atacar, o que traz uma maior vivacidade ao jogo.

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 19.
SOM: 8.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: A NÃO PERDER!

MICROCLUBE

TRABALHOS DE LEITORES

PYJAMARAMA

POR: JOSÉ PEDRO BASTO & JORGE TEIXEIRA

BEYOND The Ice Palace

3º Nível

MAPA: José Nuno Tavares Gomes

EDITORA: Elite

Legenda:

F - Faca
P - Punhal
Borboleta
Muro
B - Bola de Fogo
G - Espirito (Sumner)
I - Inimigos
D - Dragão
E - Espada
O - Bola de cristal
A - Inimigos com Asas

TARZAN

LORD OF THE JUNGLE

* INCOMPLETO *

ATAQUES DOS INDIGENAS

I - INDIGENA

COVAS

□ - OBJECTOS

CORDA

START

POR ANTÓNIO M. RODRIGUES

```
1 REM ACTION FORCE poke
2 REM (c) A.SINGH '87
3 REM
5 CLEAR 25659
6 LET t=0: LET w=0
20 GO SUB 200
30 INPUT "INVINCIBLE TO AIRBOL
ME OBJECTS (y/n)";i$
```

```
35 IF a$="Y" OR a$="y" THEN P
OKE 65033,201
40 INPUT "CAN'T DROWN (y/n)>";
a$
45 IF a$="Y" OR a$="y" THEN P
OKE 65038,201
50 INPUT "JEEP DON'T BLOW UP (
y/n)>";a$
55 IF a$="Y" OR a$="y" THEN P
OKE 65025,33
60 INPUT "UNLIMITED FUEL (y/n)
>";a$
65 IF a$="Y" OR a$="y" THEN P
OKE 65043,58
100 PRINT AT 10,3;"START 'ACTIO
N FORCE' TAPE"
```

```
110 RANDOMIZE USR 65000
200 FOR f=65000 TO 65049
210 READ a: POKE f,a
220 LET t=t+w*a: LET w=w+1
230 NEXT f
240 IF t<>141380 THEN  PRINT "E
RROR IN DATA": STOP
245 RETURN
250 DATA 221,33,170,254,17,131
255 DATA 2,62,255,55,205,86,5
260 DATA 48,241,33,0,254,34,28
265 DATA 255,195,0,255,62,202
270 DATA 50,242,197,50,147,198
275 DATA 62,42,50,14,195,62,58
280 DATA 50,196,200,62,50,50
285 DATA 157,194,195,0,192
```