



MICRODIÁLOGO

# PORTA ABERTA À PARTICIPAÇÃO

Por JOÃO CRUZ

Meu nome é JOÃO CRUZ... A partir de hoje e todas semanas, abrem-se neste espaço os portões do fantástico e colorido mundo dos videojogos. Está assim ao dispor de todos um espaço dedicado a todos quantos têm à sua disposição um computador e queiram participar nesta rubrica, enviando rotinas, «pokes», dicas, mapas, pequenos programas, instruções, dúvidas, tiras de BD com personagens dos jogos... Enfim, tudo o que estiver relacionado com os videojogos e computadores. No final de cada mês serão atribuídos prémios aos trabalhos mais originais e de qualidade, quer na apresentação, quer na utilidade. Os trabalhos devem ser enviados para o «Jornal de Notícias», «Micromania», R. de Gonçalo Cristóvão, Porto. Devem ser desenhados a tinta negra (caso sejam mapas, dicas ilustradas, etc.), e escritos à máquina, ou letra máiuscula (caso sejam rotinas, «pokes», dicas...).

Dentro do possível, serão publicados os trabalhos que nos forem chegando. Junto a todos os trabalhos que enviarem, indiquem numa lista os dez melhores pro-

gramas/jogos, segundo a vossa opinião, para o «TOP DOS LEITORES». Quantos mais trabalhos enviarem, maiores serão as probabilidades de serem contemplados. Portanto, mãos à obra... Cá aguardo os vossos trabalhos.

Quanto às rubricas que por aqui desfilarão, serão diversas. Assim, «O QUE JÁ SE JOGA», leva os videojogos que já existem, no micromercado português e, além disso, tenta dar o mínimo de informações necessárias.

As pontuações são de zero a vinte, considerando-se de dez para baixo a pontuação negativa. Quanto aos «JUÍZES NACIONAIS», será uma oportunidade para cada um criticar os jogos que já circulam, quer sejam novidades quer sejam clássicos. Para tal basta enviarem uma foto vossa e, pelo menos, falarem sobre quatro jogos, com textos para cada de (no mínimo) vinte linhas dactilografadas ou escritas com letra máiuscula. «OS TOPS» estão divididos respectivamente em: «TOP JN-ACÇÃO» (incluindo os jogos de acção e simuladores); «TOP JN-AVENTU-

RA» (incluindo o jogos de aventura e estratégia); «TOP DOS LEITORES» (os dez mais votados); «TOP PARTICIPAÇÃO» (destinado a classificar os trabalhos que nos forem enviados e no qual estarão indicados os autores dos dez melhores trabalhos até à data, sendo os que estiverem colocados em primeiro lugar no final de cada mês contemplados com os respectivos prémios. Os três primeiros receberão prémio)... Quanto à rubrica «MICROTEMA DA SEMANA», é o espaço destinado à publicação dos vossos trabalhos. Esta rubrica alternará quinzenalmente em dois temas, para combater a falta de espaço e para dar melhor atendimento a todos os «microjovens». Os temas serão «ZONA DE ACÇÃO» e «CLUBE DE AVENTURA». O primeiro referente aos jogos de acção e simuladores, o segundo dedicado às aventuras gráficas e de texto, e ainda aos jogos de estratégia.

Pronto. Penso que está feita a introdução a esta nova rubrica. Agora esperavam...



## PLATOON

Se o filme já foi um enorme sucesso, o jogo para os microcomputadores não lhe fica atrás. «PLATOON» é um jogo de acção onde temos que cumprir várias tarefas e combater incansavelmente, de modo a levarmos a bom termo a nossa missão. Neste jogo controlamos um fuzileiro americano, munido com uma típica metralhadora e granadas, em pleno território vietnamita. Passando da selva à aldeia, por túneis e labirintos, temos que chegar ao helicóptero que nos colocará a salvo. Com seis níveis diferentes de jogo, gráficos excelentes e atmosféricos, «PLATOON» é um verdadeiro sucesso.

GÉNERO: ACÇÃO. APRESENTAÇÃO: 15  
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON  
GRÁFICOS: 18 SOM: 128K: 19  
USO DA COR: 12 MOVIMENTOS: 17  
ADICTIVIDADE: 15 TOTAL: 18  
OPINIÃO: MUITO BOM



## CLEVER AND SMART

Os conhecidos personagens dos livros em quadradinhos CLEVER AND SMART, mais conhecidos entre nós por MORTADELO E SALAMINHO, atacam agora nos nossos «ecrans». O DR. BACTERIUS foi raptado e os nossos heróis foram contratados para o encontrarem. Circulando numa cidade cheia de percursos e habitações de todo o tipo e feitio, temos que descobrir mensagens que nos conduzam na pista certa. Há que ter cuidado com carros e bombas ocasionais, que vão surgindo no percurso. Tendo gráficos razoáveis, o jogo em si peca por falta de mais vivacidade e imaginação.

GÉNERO: ACÇÃO. APRESENTAÇÃO: 11  
TECLAS: Q, A, O, P, M-E, T, D  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON  
GRÁFICOS: 13 SOM: 17  
USO DA COR: 11 MOVIMENTOS: 12  
ADICTIVIDADE: 6 TOTAL: 9  
OPINIÃO: FRACO



## DESESPERADO

Mais uma excelente conversão de um dos jogos de máquinas. Embora apareça com o título diferente, o tema deste jogo segue muito fielmente o objectivo do original. Num cenário do OESTE AMERICANO, repleto de bons gráficos, controlamos o xerife da cidade que tem que pôr termo à enorme vaga de foras-da-lei, que aterrorizam o local. Fazendo uso dos seus dois revólveres e de balas ilimitadas, o nosso herói tem que abrir caminho por entre os bandidos, até liquidar o seu chefe. Este excelente jogo de acção vem mostrar o bom «software» que em Espanha se vai fazendo.

GÉNERO: ACÇÃO. APRESENTAÇÃO: 18  
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON  
GRÁFICOS: 16 SOM: 12  
USO DA COR: 12 MOVIMENTOS: 13  
ADICTIVIDADE: 16 TOTAL: 17  
OPINIÃO: BOM

## JUÍZES NACIONAIS



Nuno Oliveira Silva  
Rua Almeida Brandão, 36-A  
4490 Póvoa de Varzim

## MATCH DAY II

Se com o MATCHDAY já passava bastante tempo em frente do televisor, com o novo MATCHDAY II, o tempo despendido é maior. As diversas opções que este jogo nos oferece — fazer campeonatos, jogar com um colega contra o computador, entre outras — fazem com que a actividade e a emotividade sejam os principais factores de sucesso deste programa. Como já nos tem habituado nos seus êxitos anteriores, MATCHDAY, BAT MAN, HEAD OVER HEELS, Jon Ritman mais uma vez nos surpreende com um programa de excepcional qualidade. Em resumo, é a mais agradável surpresa de princípio de ano, que a OCEAN nos proporciona e que aconselho vivamente. Como pontuação, na escala de zero a vinte, dou:

APRESENTAÇÃO: 17.  
GRÁFICOS: 15.  
SOM: 12.  
MOVIMENTO: 18.  
ORIGINALIDADE: 17.  
ADICTIVIDADE: 15.  
TOTAL: 18.  
OPINIÃO: VÁ COMPRAR ANTES QUE ESGOTE!



Carlos Rodrigues Nunes  
Edifício Adeco, 2-2.º A  
Regufe  
4480 Vila do Conde

## RAMPAGE

Esta foi mais uma conversão das máquinas de arcade, feita pela ACTIVISION. O jogo trata de três monstros: LIZZY, GEORGE, RALPH, que têm como objectivo destruir as cidades. Dizer é fácil, fazê-lo é que é bem mais difícil, já que os seus habitantes não estão com meias medidas e dificultam bastante a vida aos seus inimigos. Além disso, são muitas cidades para esmagar, cerca de 85.

Rampage é bastante divertido, sobretudo quando se joga com um ou dois amigos, o que torna também o jogo mais fácil. Quando se rebenta com os edifícios, às vezes aparecem objectos que nos podem dar pontuação e dar ou tirar energia, conforme o objecto. Um verdadeiro clássico!

APRESENTAÇÃO: 16.  
GRÁFICOS: 17.  
SOM: 10.  
MOVIMENTO: 16.  
ORIGINALIDADE: 16.  
ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 18.  
OPINIÃO: MUITO BOM!

JN - ACÇÃO

1. SUPER HANG-ON
2. GRYZOR
3. RAMPAGE
4. MATCHDAY II
5. OUT-RUN
6. MOTOS
7. COMBAT SCHOOL
8. FLYING SHARK
9. 720
10. PLATOON

JN - AVENTURA

1. THE BIG SLEAZE
2. REBEL PLANET
3. SIDNEY AFFAIR
4. HEAVY ON THE MAGIG
5. DON QUIJOTE
6. HAPSTEAD
7. MAD IN CASHCAIS
8. NEVER ENDING STORY
9. AFTERSHOCK
10. GREMLINS

PARTICIPAÇÃO

1. MIGUEL MORAIS
2. FRANCISCO CRUZ
3. CARLOS R. NUNES
4. NUNO O. SILVA
5. PAULO NEVES
6. ....
7. ....
8. ....
9. ....
10. ....

LEITORES

1. ACTION FORCE
2. OUT-RUN
3. MATCHDAY II
4. SUPER HANG-ON
5. CALIFORNIA GAMES
6. 720
7. RENEGADE
8. XECUTOR
9. COMBAT SCHOOL
10. RYGAR

O MICROTEMA DA SEMANA

# ZONA DE ACÇÃO ABERTA A TODOS

Esta primeira semana é dedicada aos jogos de acção, que alternarão, como já foi dito, com os jogos de aventura. A ZONA DE ACÇÃO abrange os jogos de acção propriamente dita e os simuladores, que têm o factor «arcade» implícito no seu estilo de videojogos.

Como é a abertura desta nova secção no «Jornal de Notícias», só foram convidados para esta «cerimónia» amigos locais e não só. Porém, rapidamente, espero ver também a participar nestas páginas todos os que estão por dentro deste fantástico e cativante mundo dos videojogos.

Assim, temos a colaboração de Miguel Eduardo Moraes, de 15 anos, de Lisboa, morador na Rua da Cidade de Bolama, 5-7.º Direito - 1800 Lisboa. Enviou uma tira de BD ilustrada com dois personagens de jogos bastante conhecidos: o GARFIELD e o BERK, do THE TRAP DOOR. Não há dúvida que o Miguel gosta bastante de desenhar e tem jeito para isso. Continua a enviar trabalhos teus, pois se forem de qualidade, quer na apresentação, quer

na utilidade e originais, habilitas-te a conquistar prémios de participação desta secção, oferecidos pelo JN. O mesmo é dizer a todos que esperamos os seus trabalhos, pois eu sei que capacidade, imaginação, material e vontade são factores que não vos devem faltar.

Temos ainda a colaboração de Francisco António Neto da Cruz, de 16 anos, da Póvoa de Varzim. O Francisco é um verdadeiro «apaixonado» pelos jogos de acção e não só.

Enviou-nos uns «pokes» muito úteis para jogos bastante conhecidos e que agora se tornam mais fáceis de terminar.

- RENEGADE: POKE 41048,195 (para vidas infinitas)
- MOTOS: POKE 42473,0; POKE 42462,0; POKE 42241,0 (para vidas infinitas, não perdemos energia, nem saltos)
- WIZBALL: POKE 37052,0; POKE 36831,0; POKE 36832,0; POKE 36833,0 (para vidas infinitas e invencibilidade)

- JACK THE NIPPER II: POKE 43251,0 (para vidas infinitas)
- BASIL: POKE 41302,58 (para energia infinita)
- YOGI BEAR: POKE 34900,0 (para vidas infinitas)
- SHORT CIRCUIT II: POKE 37901,201 (para ficar sem inimigos); POKE 37901,0 (para se quisermos «combater» contra mais inimigos).

O Francisco envia-nos também um mapa de «Platoon», até onde ele já conseguiu chegar. Portanto, ele está encravado neste jogo e pede que alguém o ajude a encontrar a LANTERNA, para poder prosseguir em frente. Escrevam-lhe para a Praça 5 de Outubro, Edifício Neptuno, Porta-Administração - 4490 Póvoa de Varzim, para troca de informações, dicas, «pokes», mapas... Os «pokes» enviados pelo Francisco foram todos testados e resultaram às mil maravilhas. Oxalá tenham a sorte de ter as mesmas versões dos jogos para os quais ele enviou estasaju-

das. Pois, se assim for, poderão disfrutar destas óptimas vantagens e tornar mais fácil a vossa tarefa.

O Carlos Manuel Rodrigues Nunes, de 17 anos, de Vila do Conde, enviou um mapa para o FREDDY HARDEST (2.ª parte), que está a aguardar espaço para ser publicado. Portanto, não desespereis, Carlos, pois irá tudo a seu tempo. O Carlos está muito interessado em comunicar-se com outros «microjovens», para troca de programas, dicas, «pokes»... pelo que lhe podem escrever para: Edifício Adeco, 2-2.ª A, Regufe - 4480 Vila do Conde. Temos ainda mais alguns trabalhos de outros primeiros participantes, que ficam a aguardar posterior publicação. E pronto. Por agora é tudo. Fico a aguardar as vossas participações. Escrevam para:

«JORNAL DE NOTÍCIAS»  
(MICROMANIA)  
RUA GONÇALO CRISTÓVÃO, 195  
4052 PORTO CODEX

