

MICRODIÁLOGO

SERÃO PUBLICADOS OS MELHORES TRABALHOS

«O Jornal de Notícias» orgulha-se de abrir os portões do universo dos microcomputadores, em especial o dos videojogos.

Apesar de ser ainda a segunda vez que o faz, pode-se dizer que este espaço já cativou as atenções de uma grande parte dos microjovens nacionais e não só. Estamos ainda no começo e, portanto, são necessárias todas as vossas colaborações, desde rotinas, «pokes», dicas, mapas, pequenos programas, instruções, tiras de BD com personagens dos jogos, enfim tudo o que estiver relacionado com os computadores e os videojogos.

Lembrem-se que no final de cada mês, são atribuídos prémios relacionados ao tema, aos trabalhos mais originais e de qualidade, quer na apresentação, quer na utilidade. Os trabalhos devem ser enviados para a secção MICROMANIA «JORNAL DE NOTÍCIAS», cuja morada é a que está indicada noutra local. As participações devem ser desenhadas a tinta escura, caso sejam mapas, dicas ilustradas

e escritas à máquina, ou letra maiúscula, caso sejam rotinas, «pokes», dicas, programas. Dentro do possível, serão publicados os trabalhos que nos forem chegando. É de recordar que, junto com os trabalhos, deve ser enviada uma lista com os dez melhores jogos/programas da vossa preferência, para o «top» dos leitores. Quantos mais trabalhos enviarem, melhores serão as probabilidades de serem contemplados. No final de cada mês, os três primeiros participantes no TOP PARTICIPAÇÃO, referente aos trabalhos enviados com qualidade, receberão prémios. Portanto, enviem trabalhos para poderem participar nesta iniciativa, que (espero) conseguirá uma total adesão da vossa parte. Mais: se forem participações de mínima qualidade terão direito a entrar no «top», que já será uma honra. Mas o proveito será maior se forem contemplados no final de cada mês. Participem...

Na semana anterior, o microtema foi consagrado aos jogos de acção e simuladores; esta semana é dedicado aos jogos

de estratégia, muito em especial às aventuras. Para a próxima semana, voltarei aos jogos de acção e assim sucessivamente... Isto acontece para satisfazer todo o tipo de microjovens e dar melhor atendimento aos temas, combatendo a falta de espaço. Ainda referente ao microtema desta semana, não só os jogos de estratégia e as aventuras terão lugar nesta rubrica, mas também um sistema de jogo e jogos diferentes. Muitos já o conhecem ou ouviram falar. Trata-se de PBM (PLAY BY MAIL) ou, em português, JPC (JOGAR POR CORRESPONDÊNCIA). Eu sei que muitos vibram com esta «nova» e cativante maneira de jogar e que está pouco divulgada em Portugal. Porém, tentarei divulgar as inovações, dando-as a conhecer aos que nunca de tal ouviram falar, e ao mesmo tempo apoiar, informar todos aqueles que já participam desta fascinante forma de jogar. Portanto, a todos os adeptos deste modo diferente de jogar, aqui deixamos o convite para que nos escrevam. Aguardem por mais notícias e escrevam...



PHANTIS

A companhia de «software» espanhola DINAMIC, que já nos deu mostras de ser excelente nas suas obras, em ARMY MOVES, GAME OVER, FM BASKET MASTER, e mais recentemente FREDDY HARDEST, surge agora com outro excelente jogo de acção; estamos a falar de PHANTIS. É um jogo de duas partes, sendo a primeira um combate típico de naves espaciais, que termina em combate terrestre. Na segunda parte, necessitamos do código da primeira fase e é aí onde a aventura tem começo. O nosso herói tem de passar por inúmeros perigos até cair nos braços da amada. Mais um êxito para o «software» espanhol.

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



OUT OF THIS WORLD

OS videojogos, cujo ambiente fuloral é centrado em combates espaciais, a bordo de pequenas naves poderosamente armadas e viajando à velocidade da luz, inundam cada vez mais o mercado. OUT OF THIS WORLD é mais um no género. Pilotando um caça espacial, temos que fazer frequente a inúmeras vagas de naves alienígenas. Destruindo certas naves, ficará uma poeira espacial, que se alcançarmos teremos acesso a novas armas de combate. Com grande falta de originalidade, OUT OF THIS WORLD possui oito níveis de jogo e, ainda, sete de bónus. É mais um nesta série...

GÉNERO: ACÇÃO
APRESENTAÇÃO: 13
TECLAS: Q, A, O, P, SP/6, 7, 8, 9, 0
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
GRÁFICOS: 12. SOM: NÃO TEM
USO DA COR: 9. MOVIMENTOS: 6
ADICTIVIDADE: 6. TOTAL: 6
OPINIÃO: FRACO



D. QUIXOTE

Ainda há pouco falei da companhia de «software» DINAMIC e volto a ela, para anunciar mais um, estupendo programa a que já nos habituou. Desta vez trata-se de uma aventura gráfica e de texto. Falo de DON QUIJOTE, LA AVENTURA. Sim, quem já não ouviu falar de DON QUIJOTE, o cavaleiro da triste figura e seu amigo SANCHO PANÇA, o fiel escudeiro?

Pois, controlando o nosso herói, temos como objectivo armá-lo cavaleiro e, para tal, cumprir várias tarefas. Dispondo de um vocabulário e enredo excelentes, unidos a gráficos ambientais, DON QUIJOTE é a não perder pelos aventureiros.

GÉNERO: AVENTURA GRÁFICA
APRESENTAÇÃO: 12
VOCABULÁRIO: 14. LÓGICA: 16
RESPOSTA: 15. GRÁFICOS: 15
DIFICULDADE: 17. ATMOSFERA: 15
ADICTIVIDADE: 16. TOTAL: 18
OPINIÃO: MUITO BOM

JUIZES NACIONAIS



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

AVENTURA

Uma agradável surpresa foi o que senti quando, após ter carregado este programa no meu computador, vi que se tratava de uma aventura portuguesa. Sem ter sido programada com qualquer utilitário, pelo menos que eu saiba, esta tem um certo nível de qualidade e originalidade. O ambiente em que decorre a acção é agradável, para não falar nas personagens originais. Um ponto que encontrei desfavorável em relação a esta aventura é a «facilidade» (demasiada), com que se chega ao fim. Pena é que existam poucas aventuras gráficas em Português, pois ideias, argumentos, capacidade e vontade, são coisas que não devem faltar nos que apreciam este tipo de programas. Segundo a escala de 0 a 20:

APRESENTAÇÃO: 6.
GRÁFICOS: 5.
ATMOSFERA: 14.
LÓGICA: 14.
VOCABULÁRIO: 8.
RESPOSTA: 10.
DIFICULDADE: 7.
ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 13.
OPINIÃO: UM EXEMPLO A SEGUIR!



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

FLYING SHARK

Autor dos já clássicos ZYNAPS e URIDIUM, DOMINIC ROBINSON realizou agora FLYING SHARK, que está a ter a mesma sorte que os seus antecessores.

Trata-se de um tiro ao alvo, desta vez com «scroll» vertical, a fazer lembrar 1942, só que muito mais adictivo e jogável que este. Controlando um pequeno avião, o objectivo é destruir tudo o que nos aparece pela «frente». Para isso contamos com uma infinidade de munições e bombas limitadas, que destroem a maior parte dos inimigos no «écran». As bombas, bem como vidas, pontuação podem ser recolhidas em determinadas zonas, depois de atingidos certos inimigos.

Enfim, FLYING SHARK é mais um clássico neste ano.

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 18.
SOM: 17. MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 10.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM ESPECTÁCULO!

OS JOGOS DE TOPO

JN - ACÇÃO

1. FLYING SHARK
2. PLATOON
3. SUPER HANG-ON
4. INSIDE OUTING
5. INTERNATIONAL KARATE
6. RAMPAGE
7. DESPERADO
8. GRYZOR
9. PHANTIS
10. GARFIELD

JN - AVENTURA

1. THE BIG SLEAZE
2. AFTERSHOCK
3. DON QUIJOTE
4. REBEL PLANET
5. DRÁCULA
6. SIDNEY AFFAIR
7. HEAVY ON THE MAGIC
8. MISTERY OF ARKHAM MANOR
9. LOBO SOLITÁRIO
10. FOURTH PROTOCOL

PARTICIPAÇÃO

1. CARLOS R. NUNES
2. NUNO O. SILVA
3. JOÃO CARVALHO
4. NUNO MIGUEL LEITÃO
5. PAULO NEVES
6. FRANCISCO CRUZ
7. JOÃO VASCO REIS
8. ARMANDO J. MIRA
9. IVO CRUZ
10. MIGUEL MORAIS

LEITORES

1. MATCH DAY II
2. OUT-RUN
3. SUPER HANG-ON
4. CALIFORNIA GAMES
5. COMBAT SCHOOL
6. ACTION FORCE
7. EXOLON
8. RENEGADE
9. 720
10. EXECUTOR

O MICROTEMA DA SEMANA

CLUBE DA AVENTURA É DESAFIO

Nesta semana, o espaço é dedicado às aventuras e jogos de estratégia. O CLUBE DA AVENTURA tem, nesta secção, semana sim, semana não, reservado um lugar muito especial. Este é o local de encontro de todos os aventureiros e não só. Portanto, cá fico a aguardar trabalhos e notícias de todos quantos vibram com este género de jogos, as aventuras, os jogos de estratégia e, ainda, o PBM (PLAY

BY MAIL), que traduzindo para Português será JPC (JOGAR POR CORRESPONDÊNCIA).

Está feito o apelo. Aguardo desde já a vossa participação e lembrem-se que os trabalhos mais originais e de qualidade, quer na apresentação, quer na utilidade, ganham prémios. Vou inaugurar esta secção de aventura. Começo por anunciar um clube de aventureiros, o CLUBE NACIONAL DE AVENTURA, que tem como objectivo reunir todos os aventureiros dedicados e estender um círculo de amizade entre todos os que estão ligados ao mundo da aventura. Quem mais nos incentiva e o NUNO OLIVEIRA SILVA, de 17 anos, da PÓVOA DE VARZIM.

Confesso que fui um dos incentivadores deste clube, mas ando um pouco ocupado, como se compreende. No entanto, podes escrever para a RUA DE ALMEIDA BRANDÃO, 36-A — 4490 PÓVOA DE VARZIM, enviando uma foto para receberes um cartão de sócio, plastificado, como o que se pode ver nesta página. É só a parte da frente e não está nada mau, hem? Força, aventureiros, unam-se e não se esqueçam de enviar dicas para esta secção, para manter a chama da aventura.

Apresento hoje, e para começar em grande esta secção, a solução de uma aventura, enviada por CARLOS MANUEL RODRIGUES NUNES, de 17 anos, de VILA DO CONDE. Trata-se da solução de DON QUIJOTE, LA AVENTURA, que por coincidência passo hoje revista na secção do que já se joga. Convém salientar que os aventureiros de elite não devem ler esta solução, pois pode quebrar-lhes o espírito de aventura, combinado? A casa de «software» espanhola DINAMIC, que

Sur Sur, Oeste, Dejar tablón, Oeste, Coger pedrusco, Este, Norte, Norte, Este, Este, Examinar suelo, Arrancar niscalco, Coger niscalco, Norte, Golpear árbol, Coger manzana, Norte, Norte, Oeste, Dejar pedrusco, Subir pedrusco, Escalar muro, Coger botella, Este, Este, Llamar puerta, Norte, Examinar candelabro, Coger vela, Subir, Oeste, Coger martillo, Este, Bajar, Sur, Oeste, Sur, Sur, Sur, Oeste, Oeste, Oeste, Oeste, Sur, Examinar, pared, Coger espada, Norte, Este, Este, Sur, Sur, Sur, Oeste, Oeste, Oeste, Forzar cerradura, Norte, Dejar todo menos espada vela y camisa, Sur, Sur, Volar armas, Norte, Norte, Coger botella, Sur, Este, Este, Norte, Norte, Norte, Este, Este, Norte, Norte, Norte, Llamar puerta, Norte, Subir, Este, Luchar contra odres, Oeste, Bajar, Sur, Oeste, Sur, Sur, Sur, Oeste, Oeste, Sur, Sur, Oeste, Sur, Luchar contra obejas, Este. O CARLOS diz ainda, que se sentirmos fome durante o jogo, deveremos comer alimentos que encontramos no caminho. A chave para a segunda parte é «EL INGENIOSO HIDAL-



CLUBE NACIONAL DE AVENTURA

SÓCIO: FOTO

NOME:

MORADA:

C. POSTAL **LOCALIDADE**

iniciou o seu ramo nas aventuras gráficas com ARQUIMEDES XXI e, antes, com COBRA'S ARC, uma aventura controlada por icones, lançou no mercado este brilhante DON QUIJOTE, LA AVENTURA. Com esta original e útil, para muitos, solução, o CARLOS NUNES soma pontos para a conquista dos prémios mensais, que o «JORNAL DE NOTÍCIAS» atribui aos trabalhos de qualidade, enviados por vocês. Mas, como se pode ver no TOP PARTICIPAÇÃO, já há mais participantes que, enquanto aguardam a publicação dos seus trabalhos, podem enviar trabalhos de qualidade para terem direito aos prémios. O mesmo se passa para todos que ainda não enviaram trabalhos para esta secção. E aqui vos deixo, com a solução de DON QUIJOTE. Espero notícias vossas e participem!

PRIMEIRA PARTE: Leer libro, Sur, Bajar, Examinar escalón, Coger tablón, Norte, Norte, Examinar baúl, Poner armadura, Sur, Abrir alacena, Examinar alacena, Coger llave, Sur, Sur, Coger pan, Norte, Este, Abrir puerta, Este, Dejar llave, Leer bando,

GO». SEGUNDA PARTE: Este, Dormir, Sur, Mover árbol, Coger bellotas, Este, Sur, Oeste, Examinar suelo, Coger romero, Este, Sur, Este, Dejar espada, Este, Subir, Coger ramita, Bajar, Norte, Norte, Norte, Oeste, Norte, Cantar, Oeste, Dejar romero, Dejar vino, Dejar ramita, Este, Sur, Este, Sur, Sur, Sur, Oeste, Oeste, Oeste, Oeste, Sur, Oeste, Norte, Norte, Entrar con cuidado en molino, Coger pan, Coger sal, Oeste, Norte, Coger pala, Sur, Sur, Sur, Este, Sur, Sur, Silbar, Coger bacia, Poner bacia, Norte, Norte, Norte, Este, Este, Este, Sur, Cantar, Este, Este, Hacer cama, Coger llave, Dejar bacia, Oeste, Oeste, Norte, Oeste, Oeste, Oeste, Sur, Sur, Abrir puerta, Oeste, Coger aceite, Este, Norte, Norte, Este, Este, Este, Este, Norte, Norte, Norte, Oeste, Norte, Oeste, Cavar, Dejar pala, Coger caldero, Dejar aceite en caldero, Dejar sal en caldero, Dejar vino en caldero, Dejar romero en caldero, Remover con ramita balsamo, Beber balsamo, Dejar caldero, Este, Sur, Este, Sur, Sur, Sur, Oeste, Oeste, Oeste, Oeste, Sur, Sur, Oeste, Cantar.