



PORTAS AINDA ABERTAS A TODAS AS PARTICIPAÇÕES

Por JOÃO CRUZ

Pois é, cá estamos de volta ao mundo dos vídeo-jogos e estão todos convidados a participar e a partilhar connosco das emoções vividas neste universo fantástico e colorido...

Verifico que o nosso convite está a dar frutos, mas continuem a enviar trabalhos, opiniões para esta secção! Lembrem-se que na próxima semana, os três primeiros nomes do TOP PARTICIPAÇÃO receberão uns «presentes» do JN, por terem enviado os trabalhos de maior qualidade durante este mês. Portanto, ainda estão a tempo de participar, mas mesmo que desta vez não sejam contemplados, no fim de cada mês haverá sempre prémios a atribuir. Participe!

Como já há muita correspondência em espera, vou tentar responder aos leitores que aguardam por resposta há mais tempo. A culpa não é minha, mas sim da falta de espaço.

Uma vez mais, agradeço os excelentes

elogios feitos por vocês a esta secção e quanto à sua ampliação não me diz respeito a mim, como compreenderão.

Temos umas dicas enviadas por JOÃO MIGUEL DE SOUSA FARIA, de Braga, para ajudar os programadores: Se quisermos que os nossos programas sejam secretos, diz o JOÃO, há uma maneira muito simples de o conseguir — basta colocar uma primeira linha no programa, da seguinte maneira: 1 IF INKEYS<>>«A» THEN NEW. Este pequeno truque faz com que, se durante o carregar do programa não for premida a tecla «A», o programa irá abaixo. Diz ainda o JOÃO, para colocar uma linha zero, basta introduzir uma linha e fazer: Poke 23756,0. Para tirar uma linha zero, basta fazer o mesmo Poke, só trocando o zero pelo número da linha onde se pretende colocar essa mesma linha zero. Agora quanto às rotinas, JOÃO, tenta enviá-las passadas por impressora, pois não poderemos estar a passar todas elas.

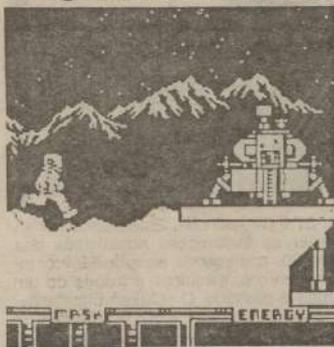
O HUGO MIGUEL BARBOSA enviou-nos, entre outras coisas, uns RANDOMIZES curiosos. Experimentem teclá-los: RANDOZIME USR 1297, RANDOZIME USR 2000, RANDOZIME USR 1276. O HUGO é do Porto e o convite que lhe fazemos é que continue a participar, assim como todos os outros leitores.

O RUI MANUEL SILVA DE SOUSA ROCHA, de V. N. de Gaia, escreveu pedindo ajudas para JACK THE NIPPER II: como é que se fazem «asneiras» nesse jogo? Escrevam-lhe para: Rua Marquês Sá da Bandeira, 471-3.º D — Mafamude — 4400 V. N. de Gaia; ou telefonem-lhe para o 397237. E pronto, continuem a participar...

A nossa morada é a seguinte:

MICROMANIA
«JORNAL DE NOTÍCIAS»
RUA DE GONÇALO CRISTÓVÃO
PORTO

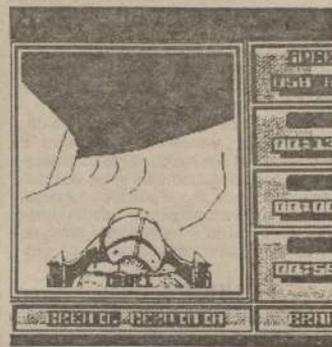
O QUE JÁ SE JOGA...



VENOM-STRIKES BACK

Lembram-se de MASK e MASK II? Pois bem, VENOM-STRIKES BACK, ou se preferirem MASK III é um jogo que na linha de acção difere um pouco dos seus antecessores. Apesar de ser também um jogo de acção, os cenários e os gráficos são diferentes aos que podemos apreciar em MASK e MASK II. Novamente, o nosso herói, MATT TRACKER, chefe do comando MASK, tem que enfrentar o líder do grupo terrorista VENOM. Desta vez raptaram o filho do nosso herói, Scott, e mantêm-no preso numa base lunar. É lá que se centra a acção deste jogo. Em parte, melhor que os anteriores, MASK III é para se ver...

GÉNERO: ACÇÃO.
APRESENTAÇÃO: 14
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
GRÁFICOS: 14 SOM: 12
USO DA COR: 15 MOVIMENTOS: 13
ADICTIVIDADE: 14 TOTAL: 15
OPINIÃO: BOM



BOBSLEIGH

Apesar de não ser um desporto muito popular entre nós, devido ao clima, BOBSLEIGH é um desporto de neve que a todos fascina. Montados num trenó, os membros desportistas de uma equipa, têm que controlar o trenó a alta velocidade, num circuito de gelo feito em declive mais ou menos acentuado. A versão deste desporto, traduzida para os microcomputadores, dá em grande parte conta do trabalho. Com excelente sensação de movimento e gráficos sendo razoáveis, dentro das possibilidades, BOBSLEIGH é um jogo de simulação bem elaborado e que merece ser visto...

GÉNERO: SIMULADOR
APRESENTAÇÃO: 12
TECLAS: TECLAS DO CURSOR
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
GRÁFICOS: 13 SOM: 14
USO DA COR: 11 MOVIMENTOS: 14
ADICTIVIDADE: 14 TOTAL: 13
OPINIÃO: RAZOÁVEL



MEGACORP

Parece que a moda está a pegar em Espanha, no que diz respeito às aventuras gráficas; falamos desta vez de MEGACORP. Mais um lançamento brilhante de «la mansion DINAMIC!» Numa galáxia distante em conflito, onde duas superpotências estelares se digladiam, a CONFEDERAÇÃO e o IMPÉRIO, pelo domínio do Universo, é o cenário desta aventura. Temos que orientar um andróide que tem uma missão muito importante e arriscada, de exterminar a acção da CONFEDERAÇÃO, sobre aquela zona. Aventura atmosférica, com alto grau de dificuldade, mas que cativa o aventureiro a cada passo. Assim é MEGACORP!

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

JUÍZES NACIONAIS



Rui Lopes Cunha
Rua das Oliveiras, 128
Guelfães - 4470 Maia

BATTY

Este jogo é mais uma versão do já clássico «tiro à parede», muito conhecido entre todos. Esta versão não é a melhor, em minha opinião, mas está muito bem concebida. Sendo bastante divertido e emotivo, este jogo possui muitas possibilidades de ser jogado, e muitos factores aliciantes. É, de facto, um jogo interessante de se jogar, podendo fazer-se jogo de equipa com um amigo. Embora seja um bocadinho difícil, existem diversos objectos que caem, quando se bate em alguns tijolos, permitindo, por exemplo, passar directamente para o próximo nível... Em suma, BATTY é um jogo «fixe»!

APRESENTAÇÃO: 17
GRÁFICOS: 17
SOM: 13
MOVIMENTO: 18
ORIGINALIDADE: 15
ADICTIVIDADE: 17
TOTAL: 17
OPINIÃO: BASTANTE BOM!



Luis Pedro Alvim
Rua D. Frei Rodrigo da Cunha, 175
4.º Esq. - 4465 S. Mamede infesta

XENO

Este jogo, sem dúvida, é o sucesso da QUICKSILVA, ultrapassando todas as minas expectativas. Com movimento, originalidade, cor, som, e gráficos com um elevado grau de espectacularidade, XENO é emocionante. Você está num estádio de futebol espacial e é uma nave que tem de programar uma seta/mira, para dar a força que quer na bola. O jogo tem dois jogadores, adversários, tendo quatro partes e um «placard» electrónico. XENO é um jogo que não se tem palavras para falar dele! Só mesmo vendo-o, jogando-o e admirando-o, podemos apreciá-lo... Compre, já! De zero a vinte dou:

APRESENTAÇÃO: 15
GRÁFICOS: 19
SOM: 18
MOVIMENTO: 20
ORIGINALIDADE: 20
ADICTIVIDADE: 16
TOTAL: 18
OPINIÃO: MUITO BOM!

OS JOGOS DE TOPO

JN - AÇÃO

- 1.º IKARI WARRIORS
- 2.º ARKANOID II-REVENGE OF DOH
- 3.º TETRIS
- 4.º STARDUST
- 5.º RASTAN SAGA
- 6.º SIDE ARMS
- 7.º MASK III
- 8.º ROLLING THUNDER
- 9.º FLYING SHARK
- 10.º RAMPAGE

JN - AVENTURA

- 1.º MEGACORP
- 2.º RIGEL'S REVENGE
- 3.º JACK THE RIPPER
- 3.º BLOOD VALEY
- 5.º ARQUIMEDES XXI
- 6.º THE BIG SLEAZE
- 7.º DON QUIJOTE
- 8.º AFTERSHOCK
- 9.º VULCAN
- 10.º REBEL PLANET

PARTICIPAÇÃO

- 1.º PAULO SÉRGIO MOURA
- 2.º CARLOS NUNES
- 3.º FRANCISCO CRUZ
- 4.º ANTÔNIO RODRIGUES
- 5.º LUIS PEDRO MELO ALVIM
- 6.º RUI LOPES CUNHA
- 7.º NUNO OLIVEIRA SILVA
- 8.º CARLOS MANUEL
- 9.º RUI JOSÉ DA SILVA BARRADAS

LEITORES

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

O MICROTEMA DA SEMANA

JOGAR POR CORRESPONDÊNCIA

Esta semana voltamos ao CLUBE DE AVENTURA, que é preenchido com algo que agrada a muitos de vocês e que alguns ainda não conhecem. Trata-se de PBM (PLAY BY MAIL) ou, em português, JPC (JOGAR POR CORRESPONDÊNCIA).

Hoje, neste espaço tentarei dar a conhecer as regras deste «novo» tipo de jogo e de jogar, mais propriamente. No entanto, para aqueles que já estão a par desta inovadora forma de jogar, o meu pedido é que participem na rubrica, enviando comentários opiniões, notícias acerca deste fascinante mundo de PBM. Para os que ainda não estão por dentro do assunto, eis uma breve síntese.

Os jogos de PBM envolvem mais do

que um jogador e são jogados por correspondência. Este tipo de jogos são praticados principalmente nos Estados Unidos e na Inglaterra, mas podem jogá-los particulares de qualquer parte do Mundo.

O que precisam para jogar? De princípio necessitam solicitar às companhias que produzem os jogos que pretendem jogar. Depois, a companhia enviará as regras (quase sempre) do referido jogo e o jogador terá que as ler com bastante atenção, de modo, a no final, ficar satisfeito com a sua decisão.

Cada jogo PBM, é controlado por um indivíduo, chamado GM (GAME MODERATOR). O número de jogadores varia de jogo para jogo. Para cada jogador, o GM

envia um cartão de turno (TURNSHEET), mostrando a posição e situação de cada um no jogo e ainda os resultados das últimas acções, movimentos de cada jogador, individualmente.

Então, os jogadores recebendo a sua TURNSHEET, interpretam-na e preparam os seus planos para a próxima jogada (TURN), preenchendo um cartão próprio, que a companhia lhes envia, chamado ORDER FORM. Este cartão é devolvido pelo correio ao GM, que lendo as ordens de cada jogador, executa essas ordens no jogo, à mão ou num computador. Mais simplesmente, é como jogar uma aventura gráfica por correspondência, só que com lotes de inovações.

Há bastantes aspectos importantes e mesmo cativantes, nesta diferente forma de jogar. É o caso de um factor importante em PBM, chamado DIPLOMACY. Diplomacy (diplomacia) é a interacção entre os jogadores de PBM, fora do envolvimento e desenrolar do jogo. Inclui troca de informações, tratados, declarações (de guerra ou de paz) e truques estratégicos, de modo a incrementar a situação de cada um no jogo.

Sobre PBM há muito mais que falar. Portanto, aguardo cartas vossas.

Escrevam para: JORNAL DE NOTÍCIAS (MICROMANIA), RUA DE GONÇALO CRISTÓVÃO, 195 — 4052 PORTO CODEX.

