



MAIS UM LOTE DE NOMES A MERECER DESTAQUE

Cá estamos de novo, neste nosso encontro semanal e para salientar que os trabalhos enviados para esta secção do JN são cada vez mais, quer em quantidade, quer em qualidade, facto que nos agrada bastante.

Como sempre fazemos no último domingo de cada mês, mencionamos a relação dos leitores que mais se destacaram ao longo do mesmo, com trabalhos de qualidade...

Assim, os contemplados deste mês são: António Manuel Rodrigues, de Vila Nova de Gaia; Microarte Clube, de Gondomar e Micro-Ghosts Clube, do Porto.

Aguardem o envio das habituais lembranças, oferta do JN.

Vamos também desde já destacar os autores dos trabalhos publicados esta semana, na rubrica Microclube. São eles: Pedro Jorge da Silva Guimarães, do Porto, e António Manuel Rodrigues, de Vila

Nova de Gaia. Estes leitores já participam na nossa secção, quase que semanalmente, e têm enviado trabalhos muito bem executados e ao mesmo tempo de bastante utilidade.

Esperamos sinceramente que todos os leitores habituais lhes sigam o exemplo e que enviem também trabalhos de qualidade, para serem também publicados.

Entretanto, continuamos à espera de POKES & DICAS, não só para os Spectrum, mas também para os outros microcomputadores (MSX, Amstrad, Commodore, Atari...), para que a nossa secção agrade ainda a um maior número de leitores e seja mais diversificada.

Continuo também à espera de notícias de leitores entusiastas dos famosos jogos JPC/PBM (JOGAR POR CORRESPONDÊNCIA).

Para os leitores que nos têm escrito a pedir que divulguemos de novo, como in-

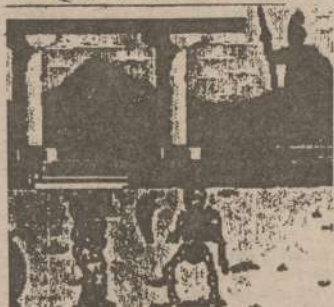
troduzir Pokes nos programas, aqui vai uma curta explicação: em vez de fazerem LOAD façam MERGE.

Aparecendo na imagem a palavra OK, carreguem na tecla ENTER e deverá aparecer uma pequena listagem sem protecção. Façam EDIT da linha que contém a mensagem RANDOMIZE, ou PRINT USR. Prossigam com o cursor até antes dessas mensagens e coloquem o(s) Poke(s) aí e depois façam RUN ENTER; deixem agora correr o resto do programa onde introduziram os Pokes. Se não resultar, é porque os Pokes não servem para a versão que possuem, ou porque a listagem não permite acesso. Mas isso já é outra história...

Continuem a participar! Escrevam para:

"Jornal de Notícias"
(Micromania)
Rua de Gonçalo Cristóvão - Porto

O QUE JÁ SE JOGA...



HERCULES

Quem está por dentro dos assuntos mitológicos (e não só) sabe bem de quem se trata HERCULES, um semideus de força incrível, filho de ZEUS (deus mitológico) e Alcmene (uma mulher mortal). HERCULES - SLAYER OF THE DAMNED é um jogo com gráficos bem elaborados e coloridos, sendo o objectivo do nosso herói recolher os símbolos das suas "famosas" doze tarefas, incumbidas pelos deuses para o castigarem. No decorrer do jogo, Hércules terá que se enfrentar com esqueletos vivos, possuidores de mortíferas espadas e no final da recolha das doze peças, terá que enfrentar um poderoso Minotauro, possuidor de um poderoso tridente. HERCULES é um jogo do qual só lamentamos os fracos movimentos, bastante lentos!

EDITOR: GREMLIN. GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM 128K: 17.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.
MOVIMENTOS: 13. ADICTIVIDADE: 15.
TOTAL: 15. OPINIÃO: BOM!



STREET BASKETBALL

Esqueçam por momentos os encontros e as regras oficiais de basquetebol. Agora é a vez do basquetebol de rua! Tudo o que é necessário para se jogar, é um terreno com tabelas e marcações e um par de equipas. Todos estes elementos se encontram neste STREET SPORTS BASKETBALL e de facto os ingredientes estão lançados para surgir mais um excelente video-jogo, o que assim não acontece. Apesar de podermos escolher um campo de uma lista de quatro, para jogarmos, desde o recreio da escola, um beco, uma rua dum subúrbio e um parque de estacionamento... e ainda podemos escolher os membros da nossa equipa, STREET BASKETBALL tem fracos movimentos, o que torna o jogo difícil de se jogar e não muito acessível.

EDITOR: US GOLD. GÉNERO: SIMULAÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 14.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 13. ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 14. OPINIÃO: RAZOÁVEL!



KNIGHT ORC

LEVEL 9 apresenta-nos uma vez mais uma aventura de texto, o que de facto não nos surpreende, pois as experiências gráficas em aventuras desta empresa de "software", não foram nada famosas. No entanto, se estas últimas aventuras perderam quanto ao aspecto visual, enriqueceram imenso no que diz respeito ao vocabulário. A prova-lo está aqui uma excelente aventura de texto, KNIGHT ORC. Os entusiastas por este tipo de jogos, vão concerteza deliciar-se com as descrições bastante informativas, com a diversidade de personagens e o seu extenso vocabulário presentes em KNIGHT ORC. Na aventura tomamos o papel de um guerreiro denominado ORC e temos que fazer frente a inúmeras situações. Vale à pena! EDITOR: RAINBIRD. GÉNERO: AVENTURA.
APRESENTAÇÃO: 14. GRÁFICOS: NÃO TEM.
RESPOSTA: 17. VOCABULÁRIO: 19.
LÓGICA: 16. DIFICULDADE: 18.
ATMOSFERA: 17. ADICTIVIDADE: 17.
ORIGINALIDADE: 17. TOTAL: 18.
OPINIÃO: MUITO BOM!

OS JOGOS DE TOPO

- 1.º BIONIC COMMANDO
- 2.º SHACKED
- 3.º DESOLATOR
- 4.º VIXEN
- 5.º STREET BASKETBALL

- 1.º JACK THE RIPPER
- 2.º GNOME RANGER
- 3.º LA GUERRA DE LAS VEJADILLAS
- 4.º KNIGHT ORC
- 5.º PLAY IT AGAIN, SAM

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

JUÍZES NACIONAIS



CARLOS MANUEL COELHO FRANÇA
R. DA FONTE DE CONTUMIL, 231
R/C DIREITO - PORTO

HYSTERIA

Este programa é muito bom e possui excelentes qualidades o que faz com que HYSTERIA seja um programa muito vendido (?) pois são muitos os apreciadores deste jogo. O seu objectivo neste excelente programa é o de passar os vários quadros que constituem o jogo, mas para isso precisa de eliminar os seres inimigos e partir em busca de uma espécie de limões. Os nossos inimigos disparam frequentemente e se somos atingidos, vamos ficando sem forças e poder para continuar a nossa missão. HYSTERIA tem três níveis de dificuldade, em que o primeiro é o «mundo esquelético», o segundo é o «mundo do exército» e o terceiro é o «mundo do espaço». Se conhece os jogos COBRA e GREEN BERET, este é quase igual (?).
APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 16.
SOM: 16.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 16.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: É MUITO BOM!



PEDRO MIGUEL LOURENÇO MATIAS
R. DAS DOZE CASAS, 56-APT.º 31
4000 PORTO

JAIL BREAK

É mais uma excelente conversão da KONAMI, de um jogo de máquina. Nós controlamos um polícia que tem de pôr fim a uma horda hostil de bandidos armados com metralhadoras e morteiros. No desenrolar do jogo vão-nos aparecendo diferentes tipos de obstáculos que só podemos destruir, ganhando os bónus que recebemos ao ir de encontro às pessoas que vão passando na rua. Obtemos assim dois tipos de armas diferentes, bazuca e morteiros. Estas armas são-nos de extrema utilidade à medida que vamos progredindo. Às vezes, surgem prisioneiros (reféns) que se os libertarmos recebemos uma boa pontuação. Enfim, JAIL BREAK peca em si por ser de extrema dificuldade, mas que mesmo assim nos prende ao computador!
APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 15.
SOM: 15.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 16.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: BASTANTE BOM!

MICROCLUBE

TRABALHOS DE LEITORES

O PREDADOR

MAPA POR: PEDRO JORGE DA SILVA GUIMARÃES
... E A CAÇADA VAI COMEÇAR.

ESCREVAM PARA:
JORNAL DE NOTÍCIAS
MICROMANIA - 4052 PORTO

STREET HASSLE POR ANTÓNIO RODRIGUES