



## COLABORAR E AJUDAR!

Renovamos uma vez mais o contacto semanal, lembrando que em cada edição temos vindo a abordar temas que, como todos sabem, se relacionam exclusivamente com o cativante mundo dos computadores e com especial relevo para os video-jogos que dão vida a essas máquinas, proporcionando-nos óptimos momentos de lazer e diversão. De uma forma muito especial, nesta secção Micromania temos mostrado que a vossa colaboração, com trabalhos próprios, vem ajudar todos os leitores que vão fazer uso das sugestões aqui publicadas. Portanto, ao escreverem para esta rubrica do JN, estão a ajudarem-se mutuamente e aprendem um pouco daí que os jovens têm para nos contar.

Cá ficamos a aguardar as vossas habituals colaborações, para que esta secção seja um bom meio de estender este clima de amizade e de entreajuda entre todos os nossos microjovens leitores. Participe... Agora, vamos falar um pouco mais sobre o

ainda polémico tema de introdução de POKEs nos Spectrum, aliás, como nos têm insistenteamente pedido alguns leitores. Bem, no Spectrum (48/128K) os POKEs podem ser introduzidos de duas maneiras... ou por intermédio de um INTERFACE (chamado o modo directo) que pode ser por exemplo o MULTIFACE ONE, ou por modo indirecto, abrindo os programas com a instrução MERGE=». Para introduzir os POKEs neste segundo caso, basta ter em atenção os seguintes factores e seguir os passos posteriormente indicados... O jogo onde queremos introduzir os POKEs deve ter os blocos que o constituem, todos em velocidade normal (com listas de indicação do carregar do programa, apresentando cores azul e amarelo); o programa onde queremos introduzir os POKEs tem obrigatoriamente que parar no desenho de apresentação (se tal não acontecer não podemos introduzir-lhos) e ainda todos os blocos têm obrigatoriamente que ter um cabeçalho (um nome), para

podermos introduzir os POKEs. Depois disto, só poderemos meter POKEs nalguns programas que depois de abertos com MERGE=» em vez de LOAD=», se quando aparecer a mensagem OK e carregarmos em ENTER, surgir uma pequena rotina Basic contendo o PRINT USR, ou um RANDOMIZE USR. É justo antes destas instruções que devemos introduzir os POKEs. Uma vez introduzidos, faremos a execução do programa com RUN e continuaremos a carregar o programa a partir de onde o tinhemos parado, isto é, colocámos de novo a «cassete» em funcionamento. Entendido?

E pronto, hoje terminamos por aqui, aguardando a vossa habitual «presença» para a próxima semana. Já sabem, colaborem com esta secção e escrevam para:

JORNAL DE NOTÍCIAS  
(MICROMANIA)  
RUA GONÇALO CRISTOVÃO  
4052 PORTO CODEX

## O QUE JÁ SE JOGA...



GUERRILLA WAR



SAVAGE



LIVE AND LET DIE

Todos sabem que as conversões dos jogos das máquinas, para os microcomputadores, perdem sempre algo da espectacularidade, programação, adictividade... Mas, a conversão deste GUERRILLA WAR perdeu de mais, no meu entender. Começando pelos gráficos, bastante pobres, passando pela adictividade, quase nula e terminando na animação, com movimentos ridículos, podemos dizer que GUERRILLA WAR foi uma das piores conversões para o Spectrum, neste Natal. Quanto à história do jogo e para aqueles que não a conhecem, é muito baseada na de jogos tais como IKARI WARRIORS e COMMANDO. O único factor positivo que se pode destacar deste programa é os simples, mas peculiares efeitos sonoros. Enfim, mal vale apreciá-lo nas máquinas!

EDITOR: IMAGINE.

GENERO: ACÇÃO.

TECLAS: PODEM SER ESCOLHIDAS.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 12. SOM: 14.  
GRÁFICOS: 10. USO DA COR: 11.  
MOVIMENTO: 9. ADICTIVIDADE: 5.  
TOTAL: 9. OPINIÃO: FRACO!

O que faz um herói, a quem lhe foi retirado o seu «amor» e ainda por cima está num mundo louco rodeado por horíveis seres e outras monstruosidades? Não, nem luge, nem se interna num hospital... enfrenta todos os perigos para salvar a sua amada. Começa assim mais uma espectacular missão de salvamento, num jogo rodeado de estrondosos e supercolocados cenários. SAVAGE é um fantástico programa, com gráficos bastante atractivos (à semelhança dos de TRANTOR) e bem definidos. Com três níveis «distintos», pois trata-se de um programa multi-load, SAVAGE tem uma enorme variedade de tanto como de acção, como de apresentação gráfica. Caíndo um pouco na rotina de outros programas idênticos, SAVAGE, apesar desse pequeno defeito, é fantástico!

EDITOR: FIREBIRD.

GENERO: ACÇÃO.

TECLAS: podem ser definidas.  
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 17.  
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.  
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 17.  
TOTAL: 18. OPINIÃO: MUITO BOM!

Depois de dois programas para computador, A VIEW TO A KILL e THE LIVING DAYLIGHTS, eis que nos surge o terceiro video-jogo, envolvendo os filmes do mais famoso agente secreto britânico, JAMES BOND-007. Desta vez trata-se de LIVE AND LET DIE, baseado num dos filmes da série, com o mesmo nome, e no qual o famoso agente tem de impedir o terrível Dr. Kanaga, de continuar a produzir heróina e expandir o seu domínio «negro». O jogo começa com nosso herói tentando penetrar na fábrica submarina do vilão, através de um todo especial minibarco. Muitos perigos esperam esta arruada aventura de JAMES BOND, pois os inimigos tentam a todo custo impedir-lhe a progressão. LIVE AND LET DIE é um jogo que de certeza o cativará.

EDITOR: DOMARK/ELITE.

GENERO: ACÇÃO.

APRESENTAÇÃO: 16. GRÁFICOS: 15.  
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.  
GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 14.  
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 16.  
TOTAL: 16  
OPINIÃO: UM BOM JOGO!

## JOGOS

## DE TOPO

## ACÇÃO

- 1-OPERATION WOLF
- 2-PACMANIA
- 3-LAST MINUTE II
- 4-FERNANDEZ MD
- 5-CYBERNOID II

## AVVENTURA

- 1-MINDFIGHTER
- 2-CARVALHO
- 3-JACK THE RIPPER
- 4-KNIGHT ORC
- 5-BARD'S TALE

## LEITORES

- 1-BIONIC COMMANDO
- 2-ACTION FORCE II
- 3-MAD MAX GAME
- 4-SKATE CRAZY
- 5-D.T. OLYMPIC C.



SPECTRUM

## JUÍZES NACIONAIS



EGAS DA COSTA SORGE  
Rua Nova do Seixo, 604  
4465 S.MAMEDE INFESTA

## FM BASKET MASTER

Trata-se de mais um jogo de basquetebol, mas com novos aspetos que tornam este FERNANDO MARTIN BASKET MASTER um programa espectacular. Este jogo consiste numa partida de basquetebol onde só participam unicamente dois jogadores, um que nos pertence e outro pertencente ao adversário que pode ser o computador, ou segundo jogador. Este programa sensacional permite-nos executar lances muito bons, como por exemplo: lançar a bola para o cesto, tanto de costas, como de lado, tornando-se bastante aliciante. Este jogo apresenta gráficos, som e movimento de muito boa qualidade. Dá-nos ainda a possibilidade de rever os melhores lances através de repetição ampliada. Na minha opinião este jogo atingiu o seu objectivo. APRESENTAÇÃO: 18. GRÁFICOS: 19. SOM: 18. MOVIMENTO: 19. ORIGINALIDADE: 18. ADICTIVIDADE: 19. TOTAL: 19. OPINIÃO: ESPECTACULAR!!!



ARTUR GABRIEL MOREIRA  
Rua Marcelino Araújo, 68  
4700 BRAGA-FERREIRAS

## ARKANOID II

Trata-se de um bom jogo, produzido pela companhia de video-jogos britânica, de nome IMAGINE. Esta empresa já nos trouxe outros jogos bons, como por exemplo GREEN BERET e MOVIE. O assunto deste ARKANOID II-REVENGE OF DOH assenta num programa de tiro ao alvo (?), em que os jogadores têm de atirar uma bola, através de um batedor, contra uma muralha de tijolos, tendo que ter sempre em atenção, à medida que for jogando, de não deixar cair a bola.

Trata-se de um jogo bem elaborado e programado. ARKANOID II-REVENGE OF DOH é um jogo que deve comprar, pois de certeza o cativará. Na escala de zero a vinte, eis a minha pontuação para este excelente video-jogo:

APRESENTAÇÃO: 14. GRÁFICOS: 15. SOM: 18. MOVIMENTO: 17. ORIGINALIDADE: 16. ADICTIVIDADE: 16. TOTAL: 16. OPINIÃO: UM BOM JOGO!

MICROCLUBE

# JOGAR POR CORRESPONDÊNCIA!

Por JOÃO CRUZ

Esta secção dedica hoje especial atenção aos leitores interessados em jogos de JPC/PBM, ou seja, JOGOS POR CORRESPONDÊNCIA. Realmente temos vindo a verificar um crescente interesse por este tipo de jogos, tanto pelas indicações recebidas de uns leitores, como ainda de moderadores nacionais de JPC/PBM.

Assim, de S. Mamede de Infesta temos notícias de Luis Fernando Martins, a quem pedimos desculpa de tão tardia referência à sua iniciativa, mas que, só agora, foi possível dar um destaque especial a este tipo de jogos... Trata-se do facto dos BARÓES DE SIRIUS (os leitores habituais desta secção já os identificaram) terem cedido o software de apoio, do jogo Barões de Sirius, a JPL SOFTGAMES orientado pelo Luis. Se bem se lembram, o jogo Barões de Sirius tratava-se de um jogo de JPC/PBM, de ficção científica envolvendo combates intergalácticos entre naves espaciais. Para aqueles que estiverem interessados podem contactar o Luis através da seguinte morada: JPL SOFTGAMES - Apartado 57, 4466 S. Mamede de Infesta.

ta... e se esta iniciativa der resultado o Luis propõe-se a desenvolver um outro JPC com ideias originais e de sugestões dos jogadores. De que estão à espera? Boa sorte na tua iniciativa Luis. Ficamos a aguardar mais novidades tuas.

Boas novidades neste domínio são do Clube Nacional de Aventura, que, através do coordenador Nuno Oliveira Silva, anunciam o lançamento de FOOTBALL MACHINE, um jogo futurista no qual cada jogador é o treinador de uma equipa de futebol do futuro. Pelo que pudemos avançar através do manual gentilmente cedido, trata-se de um jogo de JPC/PBM bastante aditivo e que foge à rotina de repetição, na conceção de jogos de futebol neste domínio. Quanto a nós, o seu autor teve a particularidade de repescar as regras essenciais deste género de programas e dar-lhe uma concepção nova, implementando-lhe factores que tornam FOOTBALL MACHINE um dos jogos mais aliciantes no mundo de JPC/PBM. Quanto ao manual de FOOTBALL MACHINE está mini-

mamente apresentado, abordando quase todos os pormenores para rapidamente nos apercebermos do nosso objectivo no jogo. Tem o pormenor de estar dedicado para todos aqueles que nunca jogaram JPC/PBM, facto bastante agradável e oportuno, pois a nível nacional, esta diferente forma de jogar parece só agora congregar novos horizontes. Os interessados em obter mais pormenores, podem escrever para a sede do Clube Nacional de Aventura, na Rua Almeida Brândao, 36-A, 4490 Póvoa de Varzim.

Entretanto, prossegue a passos largos e com entusiasmo, o jogo PONTAPE DE SAIDA moderado por Carlos Paiva.

Como estão recordados, trata-se de um jogo de JPC/PBM no qual cada jogador é o orientador de uma equipa de futebol e que apesar de não ter ideias originais, como as do aqui anunciado FOOTBALL MACHINE, prossegue num campeonato disputado entre 12 clubes. A convite do moderador de PONTAPE DE SAIDA estou a dar os primeiros passos nesse

campeonato, facto que aprecio bastante pois trata-se de um jogo bastante agradável. Segundo notícias do último Fanzine de PONTAPE DE SAIDA, a passagem da nova jornada conquistou mais dois lugares no campeonato. Nada mal, hem? Entretanto, como também tenho convite para jogar no FOOTBALL MACHINE e ao qual já aceitei, brevemente terei mais notícias. Aqui ficam os meus agradecimentos a Carlos Paiva e ao Nuno Silva. Espero que, com esta iniciativa, incentive vossos leitores a experimentarem este fascinante mundo de JPC/PBM. Claro, cá ficamos sempre a aguardar todas as vossas notícias e futuramente darei mais notícias a todos os leitores interessados em JOGAR POR CORRESPONDÊNCIA. Para terminar, deixo uma sugestão no ar... Por que é que não formam uma reunião a nível nacional de jogadores de JPC/PBM? Terei prazer em ajudar os nossos leitores, pois esta secção também é vossa e aguardamos sempre a vossa habitual colaboração! Escrevam!