



# JOGOS NÃO BASTAM!

Por **JOÃO CRUZ**

Em edições transactas fizemos um apelo aos nossos leitores para que nos fossem remetendo as suas sugestões, matérias sobre que se debruçaram, além dos sempre cativantes vídeo-jogos. Desta maneira estariam a diversificar e a alargar cada vez mais o leque de assuntos tratados nesta secção dentro do mesmo domínio, pois nem só de jogos vive o computador. Muitas outras actividades são inerentes às possibilidades reais mesmo dos mais vulgares microcomputadores, tais como desenhar, programar em linguagens simples (BASIC) ou mais avançadas (ASSEMBLER/CODIGO-MAQUINA)... E é estas experiências que também solicitamos aos nossos leitores, para que, juntamente com os trabalhadores acerca dos vídeo-jogos, enviem ou abordem outros assuntos que estejam a explorar com o vosso microcomputador. Coloque as dúvidas, contem-nos novidades, enviem trabalhos, e terão como resultado, além da divulgação dos vossos conhecimentos, a satisfação de poderem esclarecer muitas dúvidas a outros jovens dando-lhes a conhecer um pouco daquilo que também

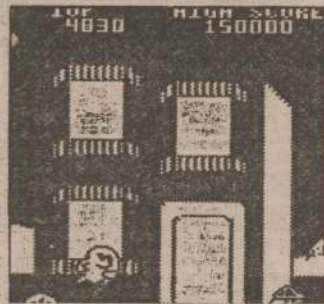
eles poderão vir a fazer com o computador além do jogo propriamente dito. Da nossa parte teremos sempre o nosso apoio e, dentro do possível, iremos ajudando dentro das nossas possibilidades, para que haja uma maior divulgação de temas e um maior intercâmbio entre todos os leitores interessados em qualquer assunto relacionado com computadores.

Alguns dos trabalhos que nos podem remeter (além dos habituais Pokes, «dicas», Mapas de vídeo-jogos) serão por exemplo: desenhos de computador, passados para o papel por uma impressora; pequenos programas e rotinas em Basic (de preferência pois é a linguagem que julgamos ser a mais acessível aos leitores que se estejam a iniciar a nível de programação doméstica); algumas «dicas» aprofundadas acerca de utilitários existentes no micromercado (ex: GRAPHIC ADVENTURE CREATOR, THE QUILL, PAW...); entre muitas outras coisas. Pensamos que não faltam assuntos e, divulgando-os, estaremos todos a ganhar. Quem tem se debruçado um pouco sobre programação é

o nosso leitor António Rodrigues, de Vila Nova de Gaia, que nos tem remetido bastantes rotinas de sua autoria e pequenos programas curiosos para quem estiver interessado em os testar. São dele alguns dos trabalhos desta semana na rubrica Micro-clube.

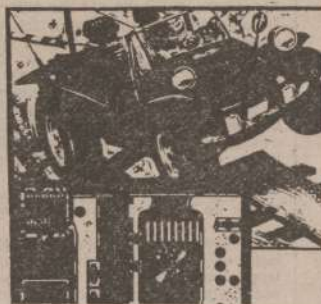
Ficamos a aguardar por mais novidades, não só deste leitor, como de todos os outros que tenham também uma palavra a dizer neste capítulo. Falando agora de JOGOS POR CORRESPONDÊNCIA-JPC/PBM, temos a divulgar mais um novo programa nacional, de nome CRAZY PILOTS, toda a emoção proveniente dos campeonatos de Fórmula Um e que, a julgar pelas primeiras impressões divulgadas pelos autores, tem aspectos realmente inovadores dos quais se salienta um fanzine de jogo que manterá os jogadores numa ansiedade constante. Para jogar basta contactar para: RUA Dr. Leonário Coimbra, 12-2.º Esquerdo-4490 POVOA DE VARZIM. E pronto, cá ficaremos a aguardar mais trabalhos vossos. Escrevam...

## O QUE JÁ SE JOGA...



### PACLAND

Estamos perante mais uma conversão de um jogo de máquina e mais uma vez o personagem principal é o característico e sonso agrado personagem, o «pac-man» (o come glutões). Depois de, recentemente, ter surgido numa versão tridimensional, em PACMANIA, este nosso herói torna a atacar desta vez sob a forma de um personagem de «cartoons». Em PACLAND, o nosso herói terá de percorrer várias plataformas, até chegar ao Fairyland, sendo bastante importunado pelo caminho por diversos inimigos e obstáculos. PACLAND é, assim, mais um programa da longa lista de jogos envolvendo o nosso conhecido «pac-man». Gráficos razoáveis, cenários cativantes, bons movimentos e efeitos sonoros, fazem deste PACLAND mais um jogo aditivo, numa série onde a acção domina a par da destreza!  
 EDITOR: GRANDSLAM.  
 GENERO: ACÇÃO.  
 TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.  
 JOYSTICKS: SINCLAIR/KEPSTON.  
 APRESENTAÇÃO: 15. SOM 48K: 15.  
 GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 15.  
 MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 17.  
 TOTAL: 16.  
 OPINIÃO: MAIS UMA VERSÃO!



### ROCK'N ROLLER

TOPOSOFTE está de volta com mais um dos seus produtos. A contar pelos últimos produtos desta empresa, a fertilidade na imaginação de seus programadores e a qualidade dos vídeo-jogos tem sido a nota dominante destes últimos lançamentos. E ainda bem que assim o é, para bem da fuga à monotonia e à rotina que ameaça certas companhias e programadores britânicos. ROCK'N ROLLER é mais um bom jogo no qual, controlando um potente «buggy», temos que percorrer os trinta circuitos do jogo, recolhendo em cada um deles as necessárias peças de vários protótipos automobilísticos. É claro que nem tudo é «um mar de rosas» e os perigos não se fazem esperar; isso para além dos inimigos, sempre «indispensáveis» num jogo destas características. Experimente este ROCK'N ROLLER!  
 EDITOR: TOPOSOFTE.  
 GENERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.  
 TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.  
 JOYSTICKS: SINCLAIR/KEPSTON.  
 APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 18.  
 GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.  
 MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.  
 TOTAL: 18. OPINIÃO: PARABENS AO SOFT ESPANHOL!



### TRIPLE COMANDO

Passo a passo vamos-nos habituando a deparar regularmente com novos programas oriundos do nosso país vizinho. Proliferam por lá as empresas de software, a quantidade de vídeo-jogos e, em cada novo produto, a qualidade e a originalidade são por assim dizer a marca registada desses produtos. Desta vez trata-se de TRIPLE COMANDO, um programa da DRO SOFT que, apesar de à primeira vista os gráficos não nos parecerem atractivos depressa perdemos essa sensação para dar lugar à aditividade do jogo em si. TRIPLE COMANDO pode ser jogado por três jogadores ao mesmo tempo, e sendo o argumento, tal como em tantos outros, a salvação da humanidade, desta vez, dos militares líranos. O estilo, esse é bastante semelhante a programas tais como DUET, RAMBO, COMMANDO...  
 EDITOR: DRO SOFT.  
 GENERO: ACÇÃO.  
 TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.  
 JOYSTICKS: SINCLAIR/KEPSTON.  
 APRESENTAÇÃO: 16. SOM 48K: 14.  
 GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 13.  
 MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 17.  
 TOTAL: 15.  
 OPINIÃO: PARA APRECIADORES!

## JUÍZES NACIONAIS



**ANTÓNIO MANUEL TEIXEIRA**  
 RUA BARRANHA, 815-2.º - SENHORA DA HORA  
 4450 MATOSINHOS

### ROY OF THE ROVERS

A história deste jogo é simples... quatro dos cinco jogadores de futebol de salão do Melchester Rovers, foram raptados. E aí que surge Roy, o único que não desapareceu e tem a difícil tarefa de encontrar novos quatro jogadores para o jogo que se irá realizar algumas horas depois e será muito importante para o futuro da equipa. ROY OF THE ROVERS é um jogo com gráficos pobres, aliado a um fraco «scrool» lateral (quer na cidade, quer no jogo não apresenta sequer balizas), o que resulta num mau programa que apresenta apenas um factor positivo: o facto de poder ser traduzido do inglês para o alemão, francês ou espanhol. Enfim, ROY OF THE ROVERS na escala de zero a vinte tem da minha parte o seguinte parecer:

APRESENTAÇÃO: 12.  
 GRÁFICOS: 13.  
 SOM (48K): 12.  
 MOVIMENTO: 10.  
 ORIGINALIDADE: 16.  
 ADICTIVIDADE: 9.  
 TOTAL: 12.  
 OPINIÃO: FRACO!



**PEDRO JORGE DA SILVA GUIMARAES**  
 TRAVESSA DO MONTE LOURO, 102-1.º ESQUERDO  
 4200 PORTO

### NUCLEAR BOWLS

Eis um jogo realizado, em 1986, pela empresa DINAMIC que já fez, entre outros jogos, o famoso FERNANDO MARTIN BASKET MASTER. Programado por Manuel Arana, Amadeo Campos e Mario De Luis, tem a dificuldade que os jogos espanhóis possuem e que parece prejudicar o jogo nos primeiros quadros. O nosso herói Bowls tem cinco vidas e um determinado tempo para terminar a sua perigosa missão. NUCLEAR BOWLS é um jogo no qual se tem que estar sempre alerta para melhor prosseguir (ao género de CYBERNOID). Para completarmos a nossa missão precisamos recolher diversos objectos e utilizá-los no local adequado, o que nos facilita bastante o nosso objectivo. Aconselho as teclas em vez do «joystick», uma vez que são mais eficientes.

APRESENTAÇÃO: 17.  
 GRÁFICOS: 18.  
 SOM (48K): 16.  
 MOVIMENTO: 17.  
 ORIGINALIDADE: 15.  
 ADICTIVIDADE: 17.  
 TOTAL: 17.  
 OPINIÃO: BOM.

<b>JOGOS DE TOPO</b> 	<b>ACÇÃO</b>	<b>AVENTURA</b>	<b>LEITORES</b>
	1- XENON	1- CORRUPTION	1- ROBOCOP
	2- ELIMINATOR	2- BARD'S TALE	2- OVERLANDER
	3- RENEGADE III	3- SILICON DREAMS	3- R-TYPE
	4- WEC LE MANS	4- JACK THE RIPPER	4- WEC LE MANS
5- TURÉG	5- CARVALHO	5- DRAGON NINJA	
<b>JN SPECTRUM</b>			

# TRABALHOS DOS LEITORES

## POKES

JOGO	POKE	EFEITO
1943	+ 53158,0	= ROLLS
	+ 57538,0	= ENERGIA
ALIEN SY.	+ 47503,0	= VIDAS
	+ 47984,0	= IMUNIDADE
B. BUGGY 3+	45878,0	= FUEL
CRIME BUS.	+ 46100,2I	= TEMPO
CYBER. II	+ 30548,0	= AMMO
	+ 36060,0	= VIDAS
DOUBLE D.	+ 37693,0	= VIDAS
2 PT.	+ 37815,0	= " "
3 PT.(a)	+ 37813,0	= " "
3 PT.(b)	+ 37794,0	= " "
4 PT.	+ 37818,0	= " "
5 PT.(a)	+ 37824,0	= " "
5 PT.(b)	+ 37979,0	= " "
FRONTLINE	+ 62499,0	= " "
GUNFIGHT.	+ 58357,48:	
	+ 58358,118	= 30000\$
MAD MIX	+ 39932,n	= n= N° VI.
OPERATION		
WOLF	+ 40756,183	= GRANADAS
ORIENTAL E+	2899,12	= VIDAS
OUT RUN+3	+ 39209,0	= TEMPO C.M.
	+ 40628,0	= TEMPO S.M.

FOR: PAULO MARTA DE: ERMESINDE

```

10 border not pi:paper not pi:ink 7:
clear val"24575":load"loader"code
4e4:for f=val"65100"to val"65125":
read a:poke f,a:next f
12 data 55,62,255,221,33,0,64,17,0,27,
205,86,5,221,33,0,96,17,40,158,62,
255,55,195,86,5
14 randomize usr val"65100"
15 cls:print"Tecele os pokes""e depois
:randomize usr 37120"
    
```

**MASK III**  
 CARREGADOR  
 PROGRAMADO POR: A. RODRIGUES

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

Rotina de desenho para o TIMEX 2048  
 Teclas: Q, A, O, P, M, ENTER  
 Por Antonio Rodrigues

```

9900 Let x=127:Let y=87
9901 Plot over l;x,y:Plot over l;x,y
9902 let y=y+(IN 64510=30 and y<175)-(IN
64766=30 and y>0):Let x=x+(IN 57342=30
and x<255)-(IN 57342=29 and x>0)
9903 If IN 254<28 then plot x,y
9904 If INKEY$=chr$ 13 then return
9905 Goto 9901
    
```



GUARDAR ECRAN EM A\$  
 (só os caracteres)  
 por A.Rodrigues

```

9000 let a$=""
9001 for x=0 to 21:
for y=0 to 31
9002 let q$=screen$(x,y)
9003 print at x,y;" ":
let a$=a$+q$
9004 next y:next x
    
```

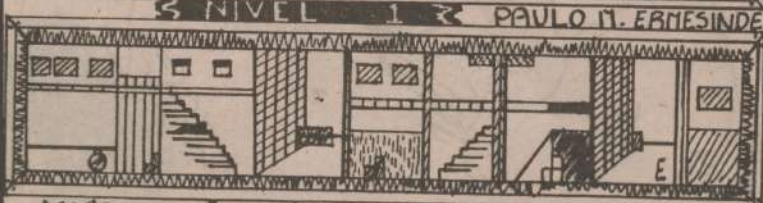
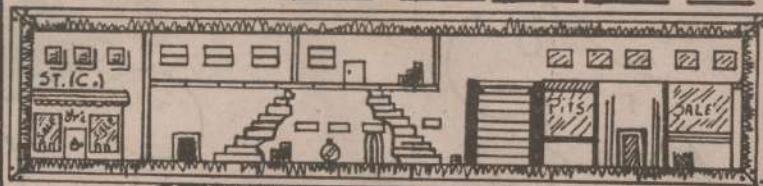
GAME OVER 1 / GAME OVER 2  
 CARREGADOR

Por A.Rodrigues

```

10 border 0: paper:0:ink 7:
clear 65535
12 load "" code:poke 25034,195
14 randomize usr 25000
16 cls:print"Tecele os pokes""
e depois:RANDOMIZE USR 31620"
    
```

## ABACOV



- ⊙ → COMIDA
- ⊠ → BALAS NORMAIS
- ST.(C.) → COMEÇO
- ⊞ → SUPER BALAS
- E → FIM
- ⊠ → TRI-DIRECCIONAL (TIROS)
- ⊞ → CAIXAS
- ⊠ → HOMEM COM ARMA (PODES USALA)
- ⊠ → ELEVADORES