

DIÁLOGO INFORMÁTICO

Por JOÃO CRUZ

Semana a semana cresce o interesse nutrido pelos assuntos relativos aos computadores, muito particularmente aos video-jogos, por parte dos nossos leitores. Um facto que o comprova é evidentemente o número de cartas que quase diariamente recebemos e às quais, dentro do que nos é permitido, e de edição para edição, tentamos responder ao maior número possível. Como consequência, temos quase sempre um agradável diálogo informático com os nossos jovens leitores, acerca dos mais variados assuntos dentro deste domínio. Prosseguindo nas respostas a outras solicitações dos nossos leitores, lembramos muito rapidamente aqueles que ainda não sabem como participar na rubrica JUIZES NACIONAIS, desta secção, que basta enviar duas críticas, em letra legível (mais ou menos 15 a vinte linhas) a jogos que tenham jogado e uma foto vossa tipo passe. Ainda para que todos aqueles leitores que nos solicitam urgência na publicação dos trabalhos que nos enviam, estamos a fazer por isso e a prova reside no facto de, há já algumas

semanas, termos ininterruptamente publicado na rubrica Microclube trabalhos enviados por vocês. Portanto, vão aguardando se ainda não viram os vossos trabalhos publicados, lembrando uma vez mais que o JN continua a oferecer pequenas lembranças a todos os trabalhos que mais se destaquem, quer pela sua utilidade, quer pela sua qualidade. Por isso, mãos à obra e já sabem para onde podem enviar as vossas produções. De Coimbra, solicitamos o JOSÉ ANTONIO CARDOSO que publiquemos um CARREGADOR UNIVERSAL DE CÓDIGO MÁQUINA. Já tínhamos isso planeado e fá-lo-emos numa das próximas edições. Até lá, quem estiver interessado em contactar com este leitor pode fazê-lo através da seguinte morada: Rua Américo Dinis, 33-R/C-CASAS DO CAMPO-3000 COIMBRA. Ainda uma «dica» deste leitor para os possuidores de SPECTRUM 128K+2 e +3 que desejem fazer desaparecer as linhas zero de um programa: basta fazer MERGE™, de seguida premir EDIT e escolher a opção RENUMBER. Como resultado prático, ob-

terão as linhas zero, convertidas em linhas de 10 em 10. Do Porto, escreveu o LUIS PEREIRA, da Rua Serpa Pinto, 636-4200, solicitando que alguém o ajude no jogo WHERE TIME STOOD STILL. Diz este nosso leitor que não sabe utilizar os objectos que recolhe. Quem o puder ajudar, escreva-lhe, ou enviem «dicas» para esta secção, as quais iremos posteriormente divulgar e assim esclarecer um maior número de leitores com os mesmos problemas. Agora, vamos fazer uma breve referência aos trabalhos desta semana da rubrica Microclube e que são da autoria dos seguintes leitores: JOÃO PAULO CARDOSO e VITOR MANUEL CARDOSO, de RIO TINTO; HUGO MESQUITA, do PORTO; e ainda mais alguns, dos muitos trabalhos enviados por ANTONIO RODRIGUES, de VILA NOVA DE GAIA. Este leitor diz-nos ainda que o mapa de KNIGHTMARE, foi juntamente elaborado com um seu colega, o SERGIO, com o qual repartiu as tarefas: um jogava e outro ia desenhando. E assim, boas ideias fazem bons trabalhos. Escrevam...

JUIZES NACIONAIS

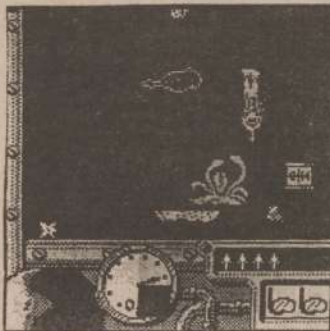


PEDRO MIGUEL GOMES
RUA DO MONSANTO, 284-APT.5
4200 PORTO

FREDDY HARDEST

Depois de uma das suas festas e ainda sob o efeito das bebidas, Freddy decide ir brincar aos invasores espaciais numa chuva de meteoros. É claro que isto não ia acabar bem e, assim, Freddy colide com um meteoro e vai cair na lua do planeta Tarnat, onde está situada a base alienígena Kaldar. Este jogo é formado por duas partes, tendo a primeira como objectivo destruir pequenos extraterrestres, para conseguir o código de acesso à segunda parte (897653). Depois temos que tentar escapar dali para fora, tendo que abastecer as naves com uma célula nuclear, obter o código do capitão e aplicar a hipervelocidade... Freddy Hardest é um excelente jogo que a todos aconselho vivamente!
APRESENTAÇÃO: 20.
GRÁFICOS: 19.
SOM (48K): 17.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: EXCELENTE!

O QUE JÁ SE JOGA...



TITANIC

Ainda está na memória (pelo menos os mais adultos), a enorme tragédia que se abateu sobre o gigantesco paquete, o TITANIC. A colisão com a parte imersa de um icebergue terá sido a causa do naufrágio do luxuoso barco de recreio que teve assim uma curta e trágica vida, pois socorreu na sua viagem inaugural. Rumores correm de que, com ele, se afundaram enormes tesouros e o nosso objectivo neste jogo é descobrir o baú do tesouro, para depois termos uma vida regalada. O jogo em si está dividido em duas partes: a das cavernas marítimas que nos conduzirão ao TITANIC; e, numa segunda fase, encontramo-nos no interior do mesmo, buscando o tal tesouro. Bons gráficos, efeitos sonoros razoáveis e uma boa parcela de adictividade fazem deste TITANIC um bom jogo.

EDITOR: TOPOSOFT.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM BOM JOGO!



WELLS & FARGO

Realmente, uma vez mais há que se «tirar o chapéu» aos novos produtos das empresas de «software» (video-jogos) do país vizinho. Se fizermos uma breve análise, verificaremos com facilidade que o «software» espanhol está a tornar-se deveras excelente quer em originalidade, qualidade, ou mesmo quantidade (pois muitos são já os programas tomados clássicos). Desta vez trata-se de WELLS & FARGO, um programa que nos leva até aos tempos do FAR-WEST, controlando a diligência e protegendo-a dos bandidos que surgem no progresso da nossa missão. Uma vez mais estão reunidos todos os factores para converterem este programa em mais um tremendo êxito para o «software» espanhol e para darem ao mundo dos video-jogos mais um clássico.

EDITOR: TOPOSOFT.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 18.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: EXPERIMENTE!



BMX NINJA

A história que caracteriza este programa é a seguinte... Nós somos um pacato e habilidoso ciclista de BMX, mas frequentemente somos abordados por indivíduos, pertencentes a um «gang» de rua que nos tentam, sempre que o permitimos, colocar fora de acção. Ora, não suportando tal afronta temos de, uma vez por todas, pôr cobro à situação e assim eliminar os nossos inimigos, em seis cidades diferentes!

BMX NINJA é um jogo com uma certa emotividade inicial, mas que passadas algumas horas tende a tornar-se rotineiro.

Os inimigos que temos de enfrentar vão desde os oito BMX killers de cada nível até a tipos em skate ou patins. Apesar de os gráficos serem aceitáveis, o jogo em si peca por falta de mais emotividade!

EDITOR: ALTERNATIVE.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 12. SOM 48K: 7.
GRÁFICOS: 14. USO DA COR: 12.
MOVIMENTO: 12. ADICTIVIDADE: 9.
TOTAL: 12.
OPINIÃO: RAZOÁVEL!



JOSÉ MANUEL DA SILVA SOTO
TRAVESSA HENRIQUE GALVÃO, 31
V. N. GAIA - MIRAMAR
4405 VALADARES

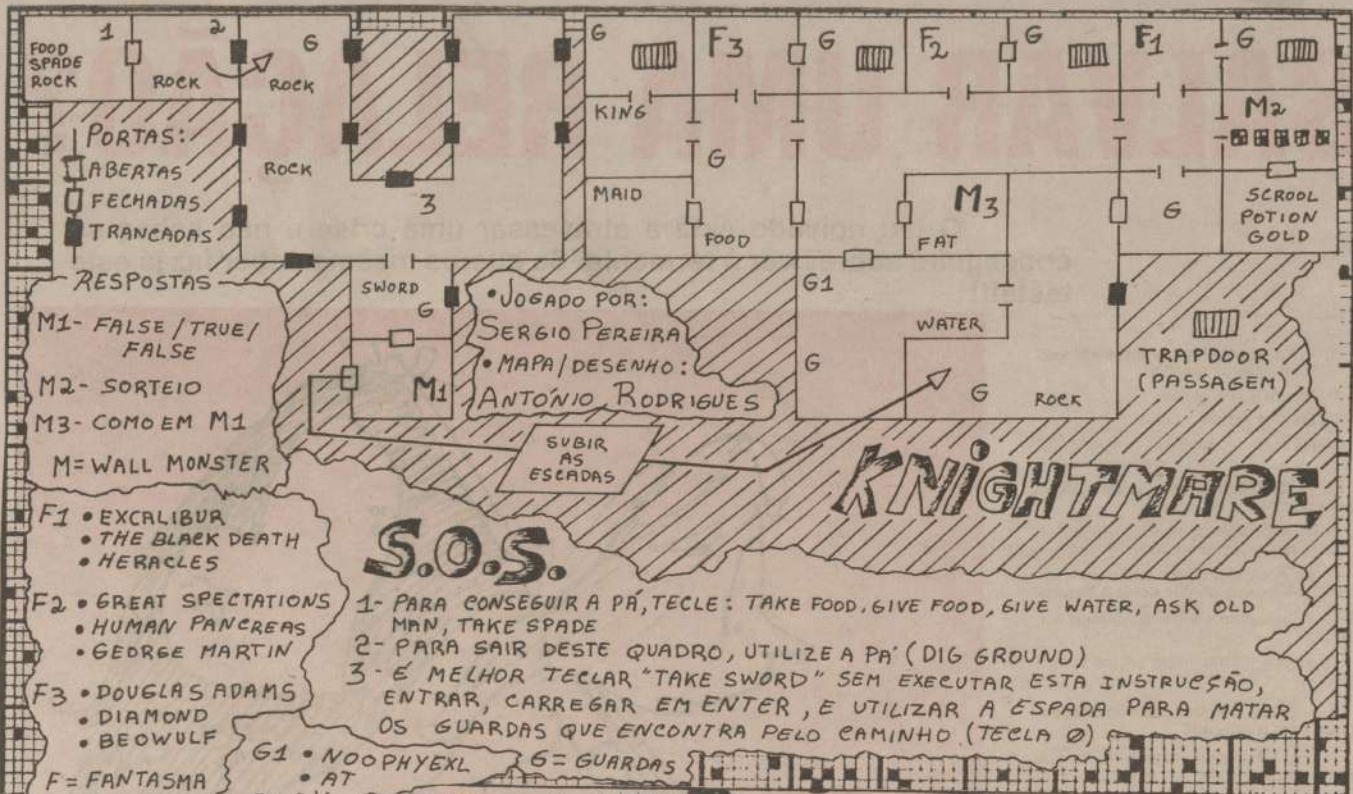
NIGEL MANSELL GP

Eis que surge um excelente simulador de Fórmula 1, sem precedentes tanto no aspecto gráfico, como no realismo. Digo isto porque no jogo somos um piloto com um autêntico computador de bordo à nossa frente. Podemos efectuar mudanças de velocidade, ligar o «turbo-boost», entre outros factores que tornam este jogo espectacular. Devemos ter atenção (já na corrida) ao combustível, à temperatura do turbo e aos pneus, pois devemos ir às boxes com frequência. Em NIGEL MANSELL GRAND PRIX é ainda de salientar que todos os dados necessários constam do «tablier» do carro. No jogo podemos definir número de voltas e, antes de nos tentarmos qualificar, devemos fazer o percurso em treino para conhecermos melhor a pista! A comprar sem dúvida.

APRESENTAÇÃO: 16.
GRÁFICOS: 18.
SOM (48K): 19.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: EXCELENTE!

JOGOS DE TOPO	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
	1- XENDN	1- CORRUPTION	1- ROBOCOP
	2- TUREG	2- SILICON DREAMS	2- R-TYPE
	3- ELIMINATOR	3- BRAD'S TALE	3- WEC LE MANS
	4- RENEGRAD III	4- JACK THE RIPPER	4- OPERATION WOLF
	5- WEC LE MANS	5- CARVALHO	5- DRAGON NINJA

TRABALHOS DOS LEITORES



POKES POR HUGO MESQUITA

JOGO	POKE	Nº
JACK THE NIPPER	POKE	44285,52
BATMAN	POKE	36798,0
STALLONE CORRIDA	POKE	36515,12
HAG HAX	POKE	52472,12
BOMB JACK II	POKE	25379,0
ENDURO RACER	POKE	43645,0
METRO CROSS	POKE	34440,0
MARIO BROS	POKE	44075,0
CATCH 23	POKE	46213,0
CATCH 23	POKE	61635,0

MAPA DE ROBOCOR

SOFT APRESENTA

NÍVEL 1

100% ORIGINAL

1 CD

100% ORIGINAL

DESENVOLVIDOR: JOAO PAULO SANTIAGO CARDOSO
 JEAN-PAUL LOR MANUEL SANTOS LACERDA
 CAP. SOFTWARE PARA SPECTRUM 20
 1-63608-6 4435 RIO TINTO -CONTATE-NOS-

INPUT

```

9000 let q$="":poke 23658,8
9002 print#0;at 1,0;q$;" ":pause 0:
if code inkey$>31 and code inkey$
<123 then let q$=q$+inkey$
9005 if code inkey$=12 and len q$>0
then let q$=q$( to len q$-1)
9006 if code inkey$=13 then return
9010 goto 9002
    
```

POA ANTONIO RODRIGUES

TEXTOS EM C.M. POR ANTONIO RODRIGUES

```

5 poke 23658,8
10 for f=59900 to 59900+11:read a:poke f,a:next f
12 data 1,96,234,10,215,3,10,254,255,32,248,201
14 print"TECLE O TEXTO.":input at 21,0;at 0,0;
line a$
16 cls:for f=1 to len a$:poke 6e4-1+f,code a$(f)
:next f
18 poke 6e4+len a$,255
20 print at 0,0::randomize usr 59900
22 input"QUER GRAVAR?":line q$:if q$="S" then
save"TEXTO"code 59900,(6e4+len a$+1)-59900
    
```