



ATENÇÃO ÀS AULAS!

Por JOÃO CRUZ

Outubro é um mês em que, praticamente, todas as escolas já abriram as suas portas para um novo ano escolar.

Assim sendo, as atenções dos jovens estudantes voltam-se principalmente para essas actividades. A todos os nossos habituais leitores desejamos boa sorte e felicidades nos estudos, aguardando como sempre as vossas colaborações para esta rubrica semanal, provenientes dos vossos tempos livres. É preciso não se esquecerem que, primeiro, estão os estudos e depois os momentos de lazer, os video-jogos, ... Tenham atenção às aulas, pois se o fizerem verão que têm tempo para conciliar ambas as coisas. Nós estaremos sempre a aguardar novidades vossas e a ajudar, dentro do que nos é possível, todos os apreciadores dos computadores e seus video-jogos... Depois desta breve introdução, vamos dar continuidade a mais algumas cartas, das muitas que nos têm chegado às mãos.

De ERMESINDE, escreveu o clube MICROMANIA que tem como fundadores o

EDGAR & NUNO. Na sua carta, solicitam que alguém lhes diga como introduzir Pokes no Spectrum e no Commodore 64.

Apesar deste tema já ter sido debatido, deixamos aqui a morada destes leitores, para o caso de alguém os querer ajudar neste polémico assunto que é a introdução dos Pokes. Eis a morada: RUA DE ALVES REDOL, 53 — 4445 ERMESINDE.

De ESTARREJA escreveram-nos dois irmãos, o Sérgio e a Susana Valente, pedindo-nos o seguinte: primeiro gostaríamos de saber se a rubrica «O QUE JÁ SE JOGA...», desta secção, é realizada pelos responsáveis dela mesma, ou pelos leitores que habitualmente nela participam.

Ora aqui está uma pergunta fácil de responder: os três jogos criticados semana a semana, na rubrica «O QUE JÁ SE JOGA...», são única e exclusivamente tratados pelo responsável desta secção, do suplemento de Domingo do JORNAL DE NOTÍCIAS. As críticas de video-jogos, realizadas pelos leitores desta secção, pertencem ao espaço denominado «JUÍZES

NACIONAIS» e só neste espaço vocês têm oportunidade de exprimir as vossas impressões acerca dos programas que já foram lançados no micromercado, independentemente do computador que possuam. Percebido? Continuando... Em segundo lugar, estes leitores querem entrar em contacto com outros jovens interessados pelo mundo dos computadores para efectuarem trocas de programas, falar sobre informática, e outros assuntos deste domínio. Aproveitem também para esclarecerem os futuros interessados de que possuem um Spectrum. Quem estiver particularmente interessado nesta solicitação, pode escrever para a seguinte morada: TRAVESSA DO OUTEIRO DA MARINHA, 129 — 3680 ESTARREJA. Quanto a cartas vamos hoje ficar por aqui, prometendo continuar a responder (dentro do que nos é possível) ao maior número de leitores que semanalmente entram em contacto connosco, através desta secção. Até lá ficamos sempre a aguardar os vossos habituais contactos e colaborações. Escrevam...

JUÍZES NACIONAIS



PEDRO MIGUEL LOPES
LARGO DAS ESCOLAS, 36-R/C
3530 MANGUALDE

3D POOL

Mais uma vez a «Firebird» apresenta-nos um jogo em que a paciência e a audácia do jogador têm de ser postas em prática. Desta vez é um jogo de «snooker» que propõe ao jogador ser o campeão derrotando, para tal, todos os oponentes que encontrar pela frente. 3D POOL está dotado de um movimento único à volta da mesa de jogo. Os gráficos são agradáveis e o aspecto monocromático predomina, não tirando de todo o interesse de jogar. Quanto ao som, resume-se ao das pancadas do taco na bola e ao bater de umas nas outras. Isto nos 128K, pois nos Spectrum 48K o som é nulo. Enfim, 3D POOL é sem dúvida um jogo a comprar. Eis a minha classificação para este excelente programa:
APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 20.
SOM 128K: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: BRUTAL!!!

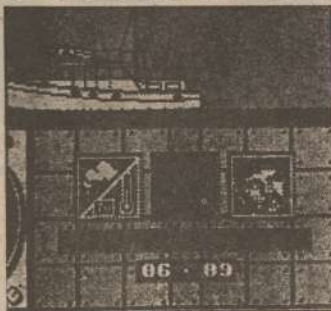


NUNO DUARTE CARVALHO DOS SANTOS
BAIRRO DO OUTEIRO, B/G-E/148-C/
/43
4200 PORTO

ROBOCOP

Estamos perante um excelente programa produzido pela empresa britânica OCEAN. Trata-se também de um brilhante jogo para todos os possuidores de um Spectrum 48/128K. Em ROBOCOP controlamos um robô pertencente às forças da ordem e segurança pública e, para fazer cumprir a lei nos diversos níveis de jogo, deveremos eliminar todos os malfetores que deambulam pelas ruas de Detroit e que a todo o custo tentam impedir o nosso progresso no jogo! Enfim, ROBOCOP é um jogo que aconselho a adquirirem, devido às suas bem definidas características, associadas ao excelente filme no qual este programa se baseia. Na escala de zero a vinte, eis a minha pontuação para este programa:
APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48K: 17.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: A COMPRAR SE AINDA NÃO O TEM!

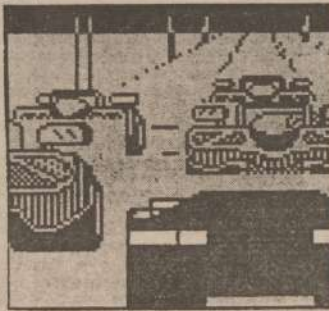
O QUE JÁ SE JOGA...



JAWS

Estamos na presença de mais um programa que, recolhendo o argumento de um já clássico filme de terror (o TUBARÃO, de Steven Spielberg), tenta recriar essa atmosfera num video-jogo. O nome é JAWS, um programa que tenta conciliar um pouco de estratégia com o estilo «arcade». Embora o resultado não seja muito mau, ficou um pouco aquém das expectativas. Neste jogo, desempenhamos o papel de Brodie, o chefe da Polícia de Amity, uma pequena cidade que vive quase exclusivamente da época balnear e da actividade piscatória, sendo o nosso papel, no jogo, recuperar quatro peças da arma que pode destruir o perigoso tubarão branco que tem aterrorizado a população de Amity. Enfim, JAWS é um programa que peca somente na animação e jogabilidade!

EDITOR: SCREEN 7.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 15. SOM 48K: 15.
GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 10. ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: A EXPERIMENTAR!

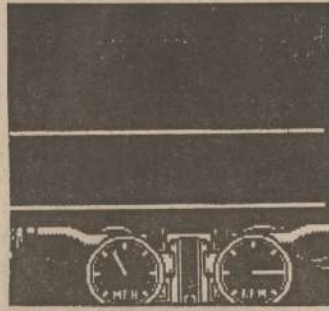


TWIN TURBO V8

Isto é o futuro... Conduzindo o Twin Turbo V8, um dos últimos e poderosos carros do nosso planeta, temos que sobreviver nas loucas corridas de supercarros e tentar alcançar o maior brilhantismo possível para sermos temidos e venerados pelos poucos clãs existentes à face da Terra.

Eis, assim, uma curta introdução a este jogo que vem juntar-se à tendência de algumas produtoras em realizarem jogos que têm vindo a cair numa rotina de alguma falta de originalidade. Apesar de apresentar gráficos bastante aceitáveis, um bom uso das cores e efeitos sonoros razoáveis, este TWIN TURBO V8 é um pouco lento na animação e peca em grande parte na falta de originalidade. Há melhores no género!

EDITOR: CODE MASTERS.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 15. SOM 48K: 15.
GRÁFICOS: 16. USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 9. ADICTIVIDADE: 11.
TOTAL: 14.
OPINIÃO: FRACA ORIGINALIDADE!



SUPER SCRAMBLE S.

Para todos aqueles que gostam de motocross, eis-nos perante um programa que por certo deliciará os apreciadores desta modalidade. O jogo chama-se SUPER SCRAMBLE SIMULATOR e está repleto de bastantes pormenores que o ajudam a tornar-se num clássico do género. O «écran» de jogo está dividido em três partes: uma, onde decorre a acção com uma visão em perfil lateral do terreno do jogo, uma outra com vista de cima do mesmo terreno, e uma última com indicações básicas, tais como: pontuação, o tempo, entre outras... Denotando no início uma certa dificuldade quanto ao controlo da nossa moto, vimos-nos a aperceber de que essa complexidade é resultante da combinação dos vários movimentos disponíveis, facto que vem apenas enriquecer em pormenores a animação do jogo.

EDITOR: GREMLIN.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: «E VVRRROOOOMMM!»

JOGOS		ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
	1-NEWZEALAND STORY	1-ABRACADABRA	1-RED HEAT	
	2-RICK DANGEROUS	2-CORRUPTION	2-TIME SCANNER	
	3-XYBOTS	3-JACK THE RIPPER	3-3D POOL	
	4-ZYBEX	4-CARVALHO	4-XYBOTS	
	5-SILKWORM	5-BARD'S TALE	5-METROPOLIS	
DE TOPO		JN	SPECTRUM	

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES



SPECTRUM
SPECTRUM
SPECTRUM

SAMUEL
E
PEDRO

10 CLEAR 3e4: PRINT "CARREGUE EM PLAY"
20 LOAD ""CODE 23296: POKE 23330,195:
RANDOMISE USR 23296
30 CLS : POKE 23658,0: IF PEEK 31643=1
THEN POKE 38631,201: POKE 31643,0: POKE
32382,0: POKE 33452,0: POKE 38695,0: GOTO 50
40 POKE 32426,0: POKE 32582,0: POKE 33481,0:
POKE 39337,0
50 POKE 23330,49: POKE 23331,0: POKE 23332,
60 RANDOMISE USR 23330

GAME
OVER
GAME
OVER



ROAD RUNNER-Para conseguir ter vidas infinitas neste jogo carregue simultaneamente nas teclas B J R quando aparecer o menu. Para ir directamente ao último nível carregue simultaneamente nas teclas L O V E.

MAPA DO COMANDO
POR: LUIS MANUEL
OLIVEIRA LOUREIRO



START

FLAGS

PEASANT

NINJA

BRIDGE

NINJA

MOUNTAINS

HAVE

NINJA

PATH TO
NEXT LEVEL

RIVER

Art - Cortejo

RIVER - RIO

GS - BANDEIRAS

MOUNTAINS - MONTANHAS

SANT - MENDIGO

PATH TO NEXT LEVEL - PASSAGEM DO PROXIMO NIVEL

JA - (INIMIGO)

DYE - PONTE

PAULO MARTA (ERDESINDE)

BLACK BEARD:
carregar si
multaneamente
A-S-F-G, para
vidas infini
tas.

CYBERNOID I:
ao defenir-se
as teclas, por
Y-X-E-S, para
vidas infini
tas e voltar
a definir, pa
ra as teclas
de jogo.