



VOTEM NOS MELHORES JOGOS!

Por JOÃO CRUZ

O final deste ano de 1989 não tarda muito e, ao longo dele, o micromercado "enriqueceu" consideravelmente com dezenas de novas aquisições em matéria de video-jogos. Portanto, as nossas atenções, de ano para ano, têm sido constantemente alteradas, visto que estamos dentro de uma "roda" viva — o mundo dos video-jogos — que não tende a parar, antes pelo contrário. A nível nacional, dentro do que nos é permitido e oferecido, temos vindo a emitir uma opinião bastante positiva em torno deste cativante ambiente, ao passo que adesão ao mundo dos computadores, em particular ao dos video-jogos, tem sido considerável. Neste sentido, apelamos aos nossos leitores habituais que colaborem, uma vez mais, numa das nossas iniciativas que se destina a apurar qual ou quais os melhores video-jogos deste ano de 1989. Desta feita, vamos alargar o nosso prazo para a recepção de opiniões, que será desde Dezembro de 1989 até Fevereiro de 1990. Este prazo tem uma razão lógica, baseada

no facto de ser quase sempre pelo final de cada ano que as empresas de video-jogos apostam forte na qualidade e quantidade de novos produtos a serem lançados no micromercado. Assim, para dar mais tempo de reflexão aos nossos leitores e para que todos os video-jogos tenham a possibilidade de ser apreciados por igual, alargou-se o prazo de recepção de opiniões dos nossos habituais jovens leitores.

Desta vez a votação será mais simples e acessível a todos os possuidores dos mais variados tipos de computadores pessoais domésticos. Basta enviarem, juntamente com as vossas habituais cartas, uma pequena lista dos cinco melhores jogos de 1989, na vossa opinião. Todos os géneros de video-jogos estão incluídos nesta votação (jogos de acção, aventuras gráficas e de texto, simuladores, jogos de estratégia...). Portanto, já sabem, não importa o computador que possuam, seja ele um Spectrum, um MSX, Amstrad, Atari, Commodore, etc., enviem-nos uma lista de cinco melhores jogos de 1989, na vos-

sa opinião. Podem enviar mais do que uma lista de votação, pois podem vir a mudar de ideias, mas devem enviar uma só lista em cada carta que nos remeterem, juntamente com os vossos habituais trabalhos. Muito bons jogos e programas foram lançados no micromercado nacional, ao longo deste produtivo ano corrente e muitos outros ainda estão para vir nesta época que antecede o Natal e o final do ano. Logicamente têm muito por onde fazer incidir as vossas opiniões. Vai ser uma escolha bastante difícil, segundo as nossas previsões, pois existem muitos jogos espectaculares e vão surgir ainda mais que vão merecer um lugar destacado no calendário das grandes microproduções deste 1989. No entanto, estamos convictos de que vamos obter no final da contagem dos votos dos nossos leitores, um "top" de video-jogos bastante competitivo, mas que resultará da opinião pública em geral. Já esperamos pelas vossas colaborações.

JUÍZES NACIONAIS



JORGE SOLINE DOS SANTOS RESENDE
AV. DR. CARLOS PINTO FERREIRA, 220-1.º ESQUERDO
4480 CAXINAS - VILA DO CONDE

H.E.R.O.

Esta é mais uma magnífica conversão da Activision, para os MSX. Neste jogo temos como tarefa principal salvar um certo número de mineiros que se perdem, ou sofrem acidentes, durante o trabalho nas minas. Para isso dispomos de aparelhos úteis, como: um raio microlaser, um propulsor que nos permite voar e dinamite. A nossa tarefa é dificultada por diversos obstáculos que tentam a todo o custo impedir a progressão do nosso pequeno, mas corajoso, herói. A mina é um autêntico labirinto e nela abundam animais perigosos e mortíferos, como aranhas, cobras, morcegos e paredes radioactivas. Enfim, H.E.R.O. possui bons gráficos e movimentos que o tornam interessante e agradável de se jogar. Eis a minha classificação para este programa:
APRESENTAÇÃO: 15.
GRÁFICOS: 19.
SOM MSX: 18.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM JOGO «FIXE»!!!

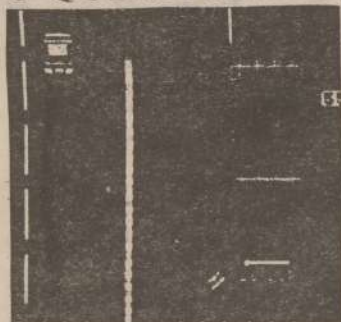


ANTÓNIO MANUEL TEIXEIRA
RUA BARRANHA, 815-2.º
4450 SENHORA DA HORA
MATOSINHOS

AFTER THE WAR

Trata-se de mais um jogo realizado pela empresa espanhola Dinamic e encontra-se dividido em duas partes. Na primeira parte deste AFTER THE WAR, teremos que lutar contra outros humanos sobreviventes do holocausto nuclear, enquanto na segunda parte do jogo a luta se trava contra as máquinas que, depois da guerra, passaram a dominar o planeta. Nas duas partes, no final de cada uma das fases que as constituem, surgem uns adversários bastante difíceis de superar no combate corpo-a-corpo. Com gráficos bastante aceitáveis e com um excelente cenário, AFTER THE WAR torna-se um jogo agradável de se jogar. Eis a minha classificação para este excelente programa e que a todos aconselho vivamente:
APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48 K: 17.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: MUITO BOM!!!

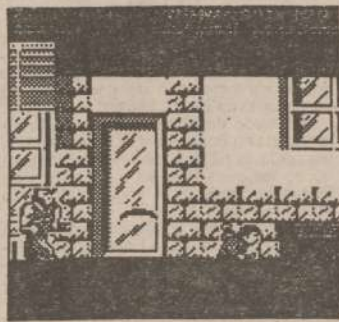
O QUE JÁ SE JOGA...



APB

Para quem gosta da série televisiva «A BALADA DE HILL STREET», este jogo vai muito ao encontro das suas expectativas. APB (ALL POINTS BULLETIN) é uma conversão de um jogo original das máquinas dedicadas e é, de certo modo, uma mistura de GRAND PRIX SIMULATOR, SUPER SPRINT com CHASE HQ (um jogo que promete ser sensação neste Natal). No jogo desempenhamos o papel do polícia Bob que, diariamente, circula pelas ruas de uma movimentada cidade, no seu carro-patrulha, recolhendo todos os infractores às violações do Código de Estrada. No entanto, periodicamente, surgem chamadas urgentes, pedindo ao nosso agente que capture ladrões de bancos, traficantes e outra escumalha. A tarefa não é nada fácil, mas APB é um jogo bastante adictivo e jogável, cativando-nos rapidamente.

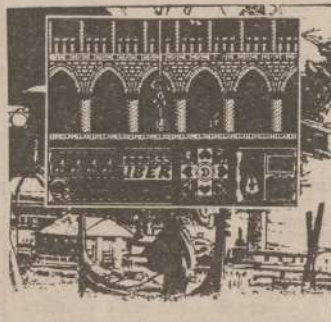
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: BASTANTE ADICTIVO!



SHINOBI

Neste jogo, somos um membro de elite dos serviços secretos britânicos e temos por objectivo salvar crianças inocentes, feitas reféns por uma terrível organização ninja que pretende com o seu acto intimidar os governos das grandes potências mundiais. Eis-nos assim envolvidos no ambiente de um famoso jogo das máquinas (e um dos meus favoritos) e que tem por nome SHINOBI. Este envolvente jogo de acção traz como subtítulo ROLLING THUNDER 2, pois pode considerar-se que seja, no estilo de jogo, uma mera sequel do original. No entanto, este SHINOBI é bastante mais adictivo e tem um grande lote de inovações que o tornam logo atractivo. E também um jogo de persistência, pois só com bastante prática conseguiremos bons resultados na nossa missão.

EDITOR: VIRGIN GAMES.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICK: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UMA BOA CONVERSÃO!



CASANOVA

Mais um video-jogo para abrilhantar o panorama do software espanhol que tem tido uma boa aceitação por parte do público e da crítica em geral... Trata-se de CASANOVA, um jogo ambientado nos meados do século XV, e que decorre nos bonitos cenários de Veneza. O nosso protagonista no jogo é Casanova um personagem clássico, bastante peculiar e envolto sempre em desventuras amorosas que acabam sempre em fugas desesperadas dos furiosos maridos das amantes. O nosso objectivo no jogo consiste em percorrer as três fases do mesmo, nas quais devemos recolher os objectivos íntimos femininos que nos surgem ao longo do nosso percurso, por cada uma das distintas fases de jogo. Gráficos e cenários bem detalhados, aliados a bons efeitos sonoros fazem deste CASANOVA um sucesso.

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

JOGOS DE TOPO	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
	1- AFTER THE WAR	1- CORRUPTION	1- AFTER THE WAR
	2- RICK DANGEROUS	2- CARVALHO	2- INT. FOOTBALL
	3- NEWZEALAND STORY	3- ABRACADABRA	3- RED HEAT
	4- SHINOBI	4- JACK THE RIPPER	4- NAVY MOVES
	5- BATMAN: MOVIE	5- BARD'S TALE	5- TIME SCANNER

JN SPECTRUM

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES



POKES POR DANIELA PORTELA		
JOGO	POKE	FUNÇÃO
BUBBLEBUBBLE	43873,195	VIDAS INFINITAS
R-TYPE	37374,0	VIDAS INFINITAS
GUERRILLA WAR 128K	40872,0	VIDAS INFINITAS
GUERRILLA WAR 128K	48030,0	SEM INIMIGOS
OPERATION WOLF	40756,183	GRANADAS
OPERATION WOLF	40840,0	VIDAS INFINITAS
COBRA	36536,58	VIDAS INFINITAS
DOUBLE DRAGON	37693,0	VIDAS INF. NO NÍVEL 3
DOUBLE DRAGON	37835,0	VIDAS INF. NO NÍVEL 2
DOUBLE DRAGON	37813,0	VIDAS INF. NO NÍVEL 3A
DOUBLE DRAGON	37794,0	VIDAS INF. NO NÍVEL 3B

19- BOOT CAMP:10 REM 19- BOOT CAMP hack by A. Johnson



20 CLEAR 24477
30 LOAD "" CODE
40 POKE 23730,179: POKE 23741,95
50 POKE 24687,21: POKE 24688,250
60 FOR a=60021 TO 60057: READ b: POKE a,b: NEXT a
70 RANDO. USR 24500
80 DATA 33,30,250,34,135,130
90 DATA 195,211,128,33,50,250,17,250
100 DATA 95,1,10,237,176,33
101 DATA 250,95,34,191,134,195,
110 DATA 211,228,62,58,50,160
120 DATA 148,195,69,125

POKES by Celio e Rui

DRAGON NINJA 43455,8 - repulsão
REGENERATE III 38500,0 - vidas
39095,0 - tempo
SALAMANDER 38498,0 - imunidade
35616,0 - poder de fogo
38592,0 - bombas
SAS COMBAT 33034,0 - vidas
STREET GANG 39254,0 - vidas

