

# Procuram-se jogos nacionais

Por JOÃO CRUZ

É verdade, já há muito tempo que não se aborda o tema da programação e dos programadores a nível nacional, sendo esta uma boa altura para nos debruçarmos nesse assunto, pois tanto nós, como muitos jovens portugueses gostariam de ouvir novidades acerca de produções nacionais a nível de videojogos. Ao mesmo tempo, procura-se também saber como vão as associações de jovens programadores e em que é que actualmente se ocupam e o que esperam do futuro no que diz respeito às produções nacionais. Ficamos à espera de novidades...

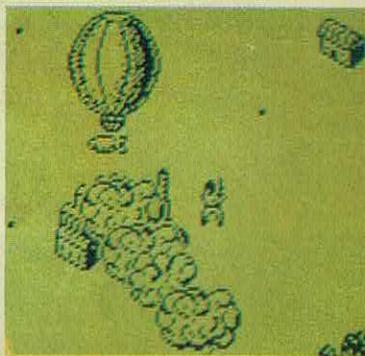
E depois disto, vamos continuar a atender mais algumas cartas que entretanto nos foram chegando às mãos. Começamos pelo João Ferreira, da Rua Manuel Mendes Tarrafa, 147 - 3880 Ovar e que gostaria de saber como se muda de arma no jogo NARCO POLICE e como sair do menu em que nós podemos escrever os códigos. Prosseguimos com a carta do Ricardo Manuel Oliveira, da Rua João Paulo II - Mesão Frio - 4800 Guimarães, que, além de nos pedir que aumentemos o número de páginas desta secção, deseja contactar com outros leitores com experiência em Linguagem Assembler. De seguida, temos o Filipe Raimundo, da Rua do Jardim, 247-6.º Direito - Vilar do Paraíso - 4405

Valadares, que procura ainda saber como se introduzem «pokes» no Spectrum 48 K e envia os seguintes, para quem os quiser testar: MARAUDER-POKE 36520,0 (vidas infinitas); ENDURO RACER-POKE 43915,0 (tempo infinito); RASTAN-POKE 39895,0 (energia infinita); LAST NINJA 2-POKE 40777,0 (vidas infinitas); GUTZ-POKE 38915,62 (vidas infinitas); RENEGADE-POKE 40455,195 (vidas infinitas) e MICKEY MOUSE-POKE 33370,0 (energia infinita).

Querem formar um clube de usuários do Spectrum 128 K+3. Contactem o Rui Manuel Ferreira, na Avenida Vasco da Gama, B, 11, Ent. 195, C/ 21 - 4100 Porto, com o telefone 6103674. O objectivo é criar um clube de amizade para se efectuarem trocas a todos os níveis, dentro do domínio dos SPECTRUM 128 K+3. Os interessados já sabem como proceder.

Bom e vamos terminar, ficando a aguardar, como sempre, os vossos trabalhos, pois esta secção depende muito do incentivo e da colaboração de todos os jovens e não se esqueçam: se existe por aí algum «software» nacional, teremos muito gosto em divulgar as vossas produções. Não se esqueçam de escrever para Jornal de Notícias, Rua de Gonçalo Cristóvão, 195 - 4052 PORTO CODEX.

## O QUE JÁ SE JOGA...



BALLOON BATTLES



FINAL FIGHT



ROBOZONE

A procura de diferentes temas para se conseguir obter conceitos originais para um videojogo é algo que hoje em dia é praticamente impossível; e então se falarmos em jogos de acção, essa tarefa complica-se cada vez mais. Mesmo assim surgem jogos como este BALLOON BATTLES que apelam para um certo senso de originalidade. No jogo controlamos um balão atmosférico que transporta o nosso herói para perigosos campos de batalha e tudo o que temos a fazer é eliminar os nossos inimigos com bombas e outro género de armas, a partir do nosso balão, e evitar sermos atingidos pela artilharia inimiga. BALLOON BATTLES é, no fundo, mais um «shoot'em'up» e que tecnicamente está aceitável, sendo a jogabilidade um dos seus pontos mais fortes.

COMPUTADOR: SPECTRUM.  
EDITOR: ZEPPELIN.  
GÉNERO: ACÇÃO.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 16.  
SOM 128 K: 13.  
GRÁFICOS: 14.  
USO DA COR: 12.  
MOVIMENTO: 15.  
ADICTIVIDADE: 14.  
TOTAL: 14.  
OPINIÃO: NUMA TENTATIVA DE FAZER ALGO DIFERENTE...

Eis a versão 8-bits do «beat'em'up» mais badalado dos últimos tempos... FINAL FIGHT! Realmente o que se tem que ter mais em conta nesta conversão é a limitada capacidade destes computadores, incapazes de conseguirem recriar toda a espectacularidade da versão original; mas esta versão mesmo apesar de todas as possíveis limitações está no mínimo aceitável, sendo o factor gráfico-visual o aspecto que mais se destaca em todo o jogo; e só mesmo a nível da jogabilidade é que se começam a sentir algumas falhas, o que é mais do que compreensível para os computadores do género. Em jeito de conclusão, poder-se-á dizer que este FINAL FIGHT tem o esforço dos programadores em produzirem algo que à partida seria praticamente impossível, mas que está bastante razoável.

COMPUTADOR: SPECTRUM.  
EDITOR: US GOLD.  
GÉNERO: ACÇÃO.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 20.  
SOM 128 K: 17.  
GRÁFICOS: 20.  
USO DA COR: 17.  
MOVIMENTO: 14.  
ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: A NÃO PERDER PELOS FÃS DO ORIGINAL!

2067 num futuro não muito distante, o planeta Terra está envolto numa nuvem de tóxicos. Os humanos foram praticamente exterminados e os que restaram são meros horríveis mutantes que vagueiam como zombies, sem destino algum, pelas ruas de uma outrora grande metrópole. Mas nem tudo é o caos! Alguns cientistas prevendo esta catástrofe conservaram em unidades de criogénio famílias terrestres, sadias e para uma futura procriação terrestre. Porém, existem malfetores que sabem disso e querem a todo o custo destruir o trabalho dos cientistas e só os valentes guerreiros, nas poderosas máquinas-robôs os poderão impedir dos seus intentos. E é neste cenário que este espectacular ROBOZONE se baseia, tendo a acção como principal fonte de adictividade!

COMPUTADOR: SPECTRUM.  
EDITOR: IMAGE WORKS.  
GÉNERO: ACÇÃO.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 19.  
SOM 128 K: 17.  
GRÁFICOS: 18.  
USO DA COR: 18.  
MOVIMENTO: 16.  
ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 18.  
OPINIÃO: SALVEM A HUMANIDADE!!!



**Manuel António Bernardino Alves**  
Rua da Venda de Baixo, 2169  
Pedroso – Vila Nova de Gaia  
4415 CARVALHOS

**PREDATOR 2**

Estamos perante um jogo que é muito conhecido, mas que nem a todos agrada. Lembra-se do clássico OPERATION WOLF? Pois este PREDATOR 2 é uma cópia autêntica no que diz respeito ao desenrolar da acção e do objectivo, só variando os cenários e os personagens. A acção desenrola-se em Los Angeles, no ano de 1997 e nós teremos de capturar traficantes de narcóticos que atacam constantemente as forças da lei, afim de conseguirem o domínio total das ruas da cidade. PREDATOR 2 é acção a valer!

COMPUTADOR: SPECTRUM.  
APRESENTAÇÃO: 17.  
GRÁFICOS: 18.  
SOM 48 K: 17.  
MOVIMENTO: 19.  
ORIGINALIDADE: 17.  
ADICTIVIDADE: 17.  
TOTAL: 17.  
OPINIÃO: EXPERIMENTE!!!



**João Manuel Vieira Pereira**  
Rua Manuel Mendes Tarrafa, 147  
3880 OVAR

**POLI DIAZ BOXEO**

Quem disse que o boxe não tinha popularidade nos computadores de 8-bits, espantou-se com certeza com este jogo! No primeiro combate lutamos com o nosso treinador e se o vencermos, estaremos aptos a enfrentar o campeão de Espanha. A partir daí a luta será pelo título europeu, em duas fases e finalmente pelo título mundial. POLI DIAZ BOXEO tecnicamente o jogo está bastante razoável, mas peca um pouco na sua elevada dificuldade, superável só com bastante prática.

COMPUTADOR: SPECTRUM  
APRESENTAÇÃO: 18.  
GRÁFICOS: 17.  
SOM 48K: NÃO TEM.  
MOVIMENTO: 18.  
ORIGINALIDADE: 19.  
ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 18.  
OPINIÃO: «CUIDADO COM OS DENTES!»

**JOGOS DE TOPO**

**A C Ç Ã O**

- 1 – THE SIMPSONS
- 2 – TERMINATOR 2
- 3 – DARKMAN
- 4 – RODLAND
- 5 – PIT FIGHTER

**A V E N T U R A**

- 1 – AVENTURA ESPACIAL
- 2 – NORTH & SOUTH
- 3 – CASTLE MASTER
- 4 – ZOMBI
- 5 – FAMOUSE FIVE

**L E I T O R E S**

- 1 – THE SIMPSONS
- 2 – PIT FIGHTER
- 3 – TERMINATOR 2
- 4 – SMASH TV
- 5 – RODLAND