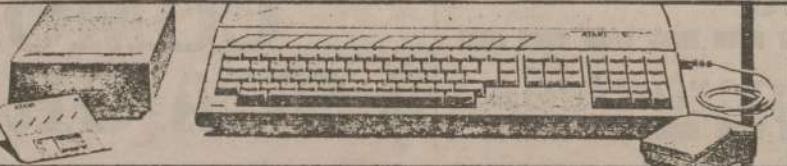


**16 bits**

**ATARI**



## ABRE-SE CAMINHO A NOVOS LEITORES

Por JOÃO CRUZ

Desde o seu inicio, esta secção, «MICROMANIA», do JN, tem vindo a sofrer pequenas alterações de maneira a aperfeiçoar-se cada vez mais e satisfazer a maioria dos nossos leitores.

Como é de conhecimento geral, temos vindo a dar maior destaque aos utilizadores dos «Spectrum», pois é o microcomputador doméstico mais utilizado a nível nacional e não só...

No entanto, existe uma vasta gama de outros microcomputadores que convém não colocar «de lado», pois possuem já muitos adeptos e utilizadores. Por isso, esta secção, «MICROMANIA», no último domingo de cada mês, abre caminho a esses «novos» leitores, possuidores de computadores, tais como MSX, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI... para participarem também nesta secção, enviando rotinas, dicas, Pokes, críticas... acerca dos videojogos para esses compu-

tadores. Se o número de participações for enorme, dedicaremos mais do que uma semana a esses computadores... Tudo depende da vossa colaboração. Participe!

Como de certeza já notaram, o nosso cabeçalho de apresentação faz referência aos 16 bits ATARI. De facto, aberto este caminho à divulgação de novos computadores e videojogos (nesta secção, é claro), chegou a altura de entrarmos na era dos supercomputadores de 16 bits... mais propriamente o ATARI ST. O porqué desta escolha? As razões são imensas e focaremos algumas... Os computadores de 16 bits são apelidados por muitos como «os computadores do futuro, para videojogos!». Neste campo, o domínio do micromercado pertence a dois computadores... o ATARI ST e o recente COMMODORE AMIGA. O primeiro continua a ser o grande vencedor na «batalha» dos 16 bits.

Estatísticas actuais apontam entre 130 a 140 mil usuários do ATARI ST, em Inglaterra e, em matéria de vendas de jogos entre o ST e o AMIGA, elas dividem-se em 70/30 a favor do ATARI ST. A lista de videojogos existentes para este computador ultrapassa em larga escala a do seu rival e notícias recentes desvendam planos de um «SUPER ST» que terá as mesmas vantagens do AMIGA e outras que o superam. Como o nosso objectivo é abranger a grande maioria de leitores e não uma Elite, se para os 8 bits demos destaque ao Spectrum, agora, nos 16 bits, daremos lugar ao ATARI ST.

Fiquem atentos a esta secção para mais notícias...

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

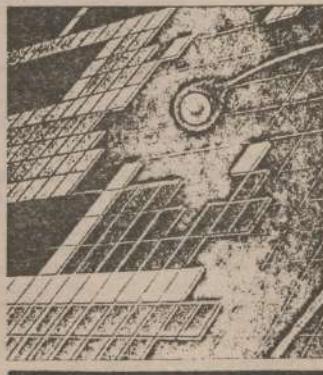
## O QUE JÁ SE JOGA...



**MISSION ELEVATOR**

No quartel-general dos superagentes secretos soa o alarme. Foi colocada uma bomba de alta potência num hotel de 62 andares e justo no último é que ela se encontra. É aqui que nós entramos... Vestidos com a típica gabardine e usando a inseparável pistola, temos que ir procurando as 16 partes do código para desativar a bomba, partes essas que se encontram espalhadas em vários sítios do hotel. Há que conseguir uma chave na recepção para abriremos as portas dos vários quartos a procura de pistas. Para acedermos aos diversos andares, constantemente temos que usar os elevadores, mas cuidado com os agentes inimigos. MISSION ELEVATOR é um jogo bastante movimentado e com certos toques de humor...

EDITOR: MICROPOOL.  
GÉNERO: ACCÃO.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 14. SOM: 14.  
GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 17.  
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 16.  
TOTAL: 15. OPINIÃO: UM JOGO INTERES-  
SANTE!



**ARKANOID**

Estamos perante a versão para o ATARI ST de um jogo mais que badalado nas versões de 8 bits... E se, nessas versões, ARKANOID mantinha o espírito da máquina original, nesta versão para o ST podemos dizer que está praticamente igual ao original, desde os gráficos aos sons. Compreende-se bem que, para o computador em questão, não era difícil converter o original. Para aqueles que só agora se dedicaram aos video-jogos, pode-se dizer que o ARKANOID é um jogo do tipo «irto à parede» no qual, controlando uma pequena bola com uma placa, temos de progredir por entre os 33 níveis de jogo, eliminando os «tijolos» em cada cenário. A actividade é o factor mais destacado neste bem elaborado jogo...

EDITOR: IMAGINE.  
GÉNERO: ACCÃO.  
USA: TECLAS/MOUSE  
APRESENTAÇÃO: 18. SOM: 14.  
GRÁFICOS: 16. USO DA COR: 17.  
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 16. OPINIÃO: UMA FÁCIL CON-  
VERSÃO DO ORIGINAL!



**KARATÉ KID - PART II**

Trata-se de um jogo de artes marciais baseado no filme, conhecido por muitos, MOMENTO DE VERDADE - PARTE II, ou se preferirem o título original, KARATE KID - PART II. Tal como no filme, o nosso herói tem que enfrentar vários oponentes fazendo uso das suas habilidades em artes marciais. Além disso, existem níveis de bónus deveras espectaculares: apanhar a mosca com dois pauzinhos e querbar uma série de placas de gelo. Graficamente está excelente esta KARATÉ KID - PART II, embora seja um dos primeiros jogos deste tipo para ATARI ST. Os cenários são o melhor do jogo, parecendo mesmo reais. No entanto, existem alguns «bugs» a nível de programação que lhe retiram a perfeição...

EDITOR: MICRODEAL.  
GÉNERO: ACCÃO.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 18. SOM: 15.  
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 19.  
MOVIMENTO: 15. ADICTIVIDADE: 16.  
TOTAL: 15. OPINIÃO: RAZOÁVEL PARA O  
COMPUTADOR EM QUESTÃO!

## JUÍZES NACIONAIS



**OSCAR ANTÓNIO LOURENÇO LOPES**  
RUA PARTICULAR DE FRANCOS,  
82 4200 PORTO

## SHARK HUNTER

Neste jogo somos um pescador esquimó, cuja missão é a de defender as redes de pesca que garantem alimentação à sua família, contra os ataques implacáveis dos tubarões que tentarão comer todo o peixe das redes. Há que eliminar também os blocos de gelo que, impulsionados pelas correntes marítimas, podem cortar as nossas redes e deixar fugir a pescaria... Além disso, o pescador tem que emendar as redes rompidas e, para realizar todas estas tarefas, o nosso herói conta apenas com a sua coragem e um inesgotável número de arpões. Apesar de dotado de bons gráficos, excelentes movimentos e efeitos sonoros razoáveis, este SHARK HUNTER para os MSX, torna-se bastante monótono devido ao único cenário em que se desenvolla a ação!

APRESENTAÇÃO: 16.  
GRÁFICOS: 18.  
MOVIMENTO: 18.  
SOM: 13.  
ORIGINALIDADE: 18.  
ADICTIVIDADE: 5.  
TOTAL: 13.  
OPINIÃO: MONÓTONO!



**JOÃO PAULO DOS SANTOS CARDOSO**  
RUA DA BOA FÉ, 20-2.-ESQUERDO  
4435 RIO TINTO

## SAMURAI WARRIOR

Neste jogo de artes marciais, você é Usagi Yojimbo (o herói desta divertida aventura) e tem como missão salvar o seu amigo Nurryuki das garras do mal... No seu trajecto, durante o decorrer da ação, irão aparecer ladrões e malfeitos que lhe dificultarão a sua longa caminhada, até atingir o seu objectivo. No entanto, nem só saqueadores lhe aparecem no caminho: de vez em quando aparecerá uma velhinha e, se fizermos uma boa ação, receberemos uma vida extra. No jogo, o nosso herói dispõe também de um punhal e de um sabre que pode utilizar para aniquilar os inimigos. Enfim, SAMURAI WARRIOR é um divertido jogo que, de certo, o cativará! Agora eis a minha votação:

APRESENTAÇÃO: 19.  
GRÁFICOS: 18.  
MOVIMENTOS: 18.  
SOM: 18.  
ORIGINALIDADE: 16.  
ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 20.  
OPINIÃO: SENSACIONAL!

## JOGOS

## DE TOPO



## ACÇÃO

- 1- ALIEN SYNDROME
- 2- VINDICATOR
- 3- MAD MIX GAME
- 4- 19 - BOOT CAMP
- 5- THE FURY

## AVVENTURA

- 1- BARD'S TALE
- 2- JACK THE RIPPER
- 3- LA GUERRA DE LAS VASILAS
- 4- KNIGHT ORC
- 5- MEGACORP

## LEITORES

- 1- ACTION FORCE II
- 2- SKATE CRAZY
- 3- BIONIC COMMANDO
- 4- ARKANOID II-REVENGE
- 5- CYBERNOID

JN

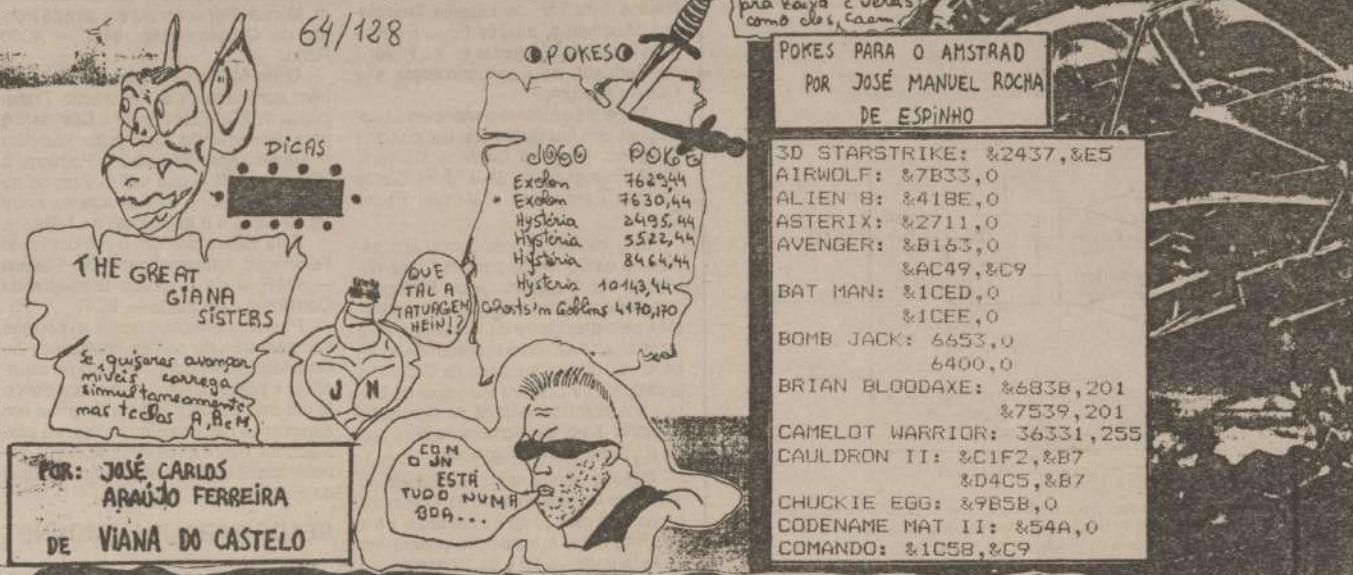
**SPECTRUM**

MICROCLUBE

# TRABALHOS DE LEITORES

## COMMODORE

64/128



### COMO COLOCAR POKES EM COMPUTADORES DIFERENTES

#### AMSTRAD

Teclar MERGE"" e colocar a cassette desde o principio. Quando aparecer a mensagem READY, fazer um LIST. Se não aparecer o listado, tentar utilizar a função RENUM, ou mudar a cor do INK e do PAPER. Se o listado aparecer, introduzir os POKES antes da instrução CALL e fazer o programa correr com um RUN. Depois, colocar a cassette de novo em funcionamento, desde o sitio onde a tinhamos parado...

ESCREVAM PARA:  
JORNAL DE NOTÍCIAS  
(MICROMANIA)  
4052 PORTO CODEX

#### COMMODORE

Para introduzir POKES neste computador, é necessário possuir um botão de RESET, existente em muitos INTERFACES, que nos permita ligar o computador sem perder o conteúdo da memória. Posto isto, fazemos correr o jogo e quando formos a jogá-lo carreguemos no RESET, introduzimos os POKES e usando o comando SYSTEM, na direção indicada, voltaremos a ter acesso ao jogo, com os POKES já introduzidos...

#### MSX

Fazer LOAD"CAS:" se o jogo carrega normalmente...ou CLOAD"CAS:" se o jogo tem carga rápida. Quando aparecer a mensagem READY, fazer um LIST do programa. Se não aparecer listado, não podemos introduzir POKES...Se a listagem estiver visível, colocar os POKES depois da instrução USR(n). Fazer RUN e continuar a carregar o jogo. Se o jogo carrega num só bloco com a instrução BLOAD"CAS:", R a forma de colocar os POKES é a seguinte: teclar BLOAD"CAS:" e pôr a cassette em movimento. Quando o programa terminar de carregar, aparecerá a mensagem READY. Colocar os POKES como anteriormente e no final teclar as seguintes instruções: X=PEEK (64703)+256 PEEK (64704):DEFUSR=X:U=USR(0) ...E o jogo começará com os POKES já introduzidos!

#### Informação:

Existem INTERFACES disponíveis no micro-mercado, que permitem introduzir POKES sem termos o trabalho de nós abrirmos o programa e que são bastante práticos e fáceis de usar... Para os leitores interessados, eis os nomes de alguns desses INTERFACES:

Para o SPECTRUM... MULTIFACE ONE.

Para o AMSTRAD... MULTIFACE TWO ou o TRANSTAPE.