



# NOVO ANO, NOVOS PROJECTOS

Por JOÃO CRUZ

Abram alas para o novo ano que começa... Sim, um novo ano do qual se aguardam, com bastante expectativa, as novas novidades que as empresas de video-jogos, nos preparam. 1988 foi um bom ano para os microcomputadores, em especial para os video-jogos, pois converteram-se um grande numero de programas das máquinas de jogos delicadas e, em relação a alguns deles, até se colocava em causa a possível conversão para os microcomputadores domésticos. Enfim, com a entrada deste novo ano, novos desejos de assistirmos ao lançamento dos novos programas, que serão os produtos ambicionados de 1989. Esperemos que este novo ano nos apresente com bons video-jogos, novas ideias, para que se comprove que os programadores não estão a perder a criatividade e que não estão a cair na monotonia de saturar o mercado de «software» com produtos idênticos. Quanto a nós, com início deste novo ano, novos projectos nos ocorrem para as páginas de «Micromania»: um espaço para jovens programadores,

entrar na linguagem Basic e quem sabe também a de Assembler/Código máquina, ampliar o espaço reservado aos outros computadores diferentes dos «Spectrum», em especial os de 16 «bits»... são tudo ideias que nos surgem com o pascor de 1989 e que serão postas em prática conforme a oportunidade for surgindo e que dependem também da vossa colaboração, apoio e empenho. Participe nesta vossa secção do JN e aqui ficam os meus votos sinceros de um muito feliz Ano Novo!

Agora, para aqueles leitores que nos têm escrito ultimamente a dizer que desejavam tirar algumas dúvidas em relação às questões propostas, no inquérito que lançamos na edição de 4 de Dezembro, vamos tentar esclarecê-los... Assim, AVENTURA-ARCADE significa jogos a 3 dimensões, em que temos que recolher objectos para completar o objectivo do programa (exemplos: WHERE TIME STOOD STILL, LA ABADIA DEL CRIMEN, HEAD OVER HEELS...); programas «SHOOT'EM UP»

significa jogos de tiros; jogos de JPC/PBM significam jogos por correspondência.

E pronto, estão esclarecidas as questões que nos colocaram. E ainda de lembrar que o inquérito está ainda a decorrer e que portanto contamos com a vossa colaboração. Pelo que temos observado, tem tido uma grande adesão, mas, quantos mais participarem, mais disputados são os resultados. Participe e lembrem-se que é já no final deste mês que serão publicados os resultados deste primeiro inquérito desta secção «Micromania». Ah!, não esqueçam de, para cada pergunta do inquérito, indicarem não só os melhores como também os piores, na vossa opinião.

Esta semana ficamos por aqui e só nos resta aguardar pela vossa habitual colaboração...

Escrevam para:

JORNAL DE NOTÍCIAS  
MICROMANIA  
RUA GONÇALO CRISTOVÃO - 4052  
PORTO CODEX

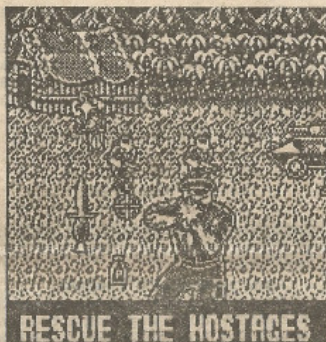
## O QUE JÁ SE JOGA...



### LAST NINJA 2

Há bastante tempo atrás, no século XII, os guerreiros místicos do Japão, chamados ninjas, foram quase todos exterminados durante uma caçada humana levada a cabo pelo terrível Shogun, de nome Kunitoki. Um simples mestre ninja, Aramaki, sobreviveu para continuar a sua doutrina. Durante uma dessas sessões espirituais, algo estranho aconteceu e Aramaki veio parar aos nossos dias, mais propriamente a Nova Iorque, onde terá que enfrentar, mais uma vez, nada menos, do que o terrível Kunitoki, num confronto mortal. LAST NINJA 2 é um jogo aguardado com bastante expectativa, pois trata-se da continuação do original lançado no COMMODORE 64 e que só não foi convertido para os Spectrum na altura, devido a pormenores técnicos. Um excelente jogo!

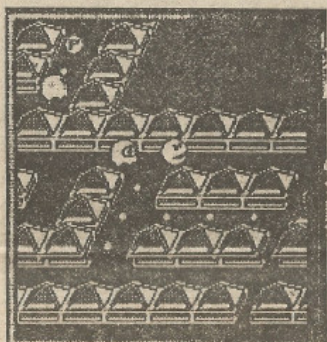
EDITOR: SYSTEM 3.  
GÊNERO: ACCÃO.  
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 18. SOM: 16.  
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 18.  
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 18. OPINIÃO: MUITO BOM!



### OPERATION WOLF

Ora, aqui estamos nós perante um jogo ao qual se lançou bastante expectativa, pois trata-se simplesmente da conversão de um dos mais espectaculares e aditivos jogos de máquinas que tive oportunidade de jogar. Senhoras e senhores, estou-vos a falar de OPERATION WOLF. Para quem não conhece o jogo original (por onde é que têm andado, ah?), resume-se ao seguinte: somos um soldado de elite que é lançado em pleno território inimigo e tem como missão libertar os prisioneiros de um campo de concentração. A originalidade deste excelente jogo reside no facto de não termos o nosso herói, pois o «écran» funciona como se fosse a nossa visão. OPERATION WOLF é aditivo, tem excelentes gráficos e só peca na som!

EDITOR: OCEAN.  
GÊNERO: ACCÃO.  
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 18. SOM: 10.  
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 17.  
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 18. OPINIÃO: MUITO BOM!



### PACMANIA

Sim, está de volta o mais famoso personagem dos video-jogos... o PAC-MAN. Desta vez, este hilariante personagem é tratado como deve ser e aparece-nos no «écran» em três dimensões, o que dá uma nova perspectiva e vida a um jogo mais que badalado. PACMANIA é a conversão de um jogo das máquinas com o mesmo nome e que aqui para os Spectrum foi tratado com bastante rigor, mediante as capacidades do computador em questão. Gráficamente está fantástico, com movimentos graciosos e a inovadora possibilidade de salto, tendo os possuidores dos modelos 128K uma das melodias aceitáveis. Há ainda a possibilidade de escolhermos em que nível desejamos começar o jogo. PACMANIA é bastante jogável!

EDITOR: GRANDSLAM.  
GÊNERO: ACCÃO.  
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 128K: 17.  
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 15.  
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 17. OPINIÃO: UM BOM JOGO!

JOGOS DE TOPO	ACCÃO	AVENTURA	LEITORES
	1-OPERATION WOLF	1-CARVALHO	1-BIONIC COMMANDO
	2-LAST NINJA II	2-MINDFIGHTER	2-ACTION FORCE II
	3-CYBERNOID II	3-JACK THE RIPPER	3-MAD MIX GAME
	4-FERNANDEZ MD	4-KNIGHT ORC	4-SKATE CRAZY
	5-PACMANIA	5-BARD'S TALE	5-D.T. OLYMPIC C.

**JN SPECTRUM**

## JUÍZES NACIONAIS



ALBINO M. S. SILVEIRA  
Calvelhe, Labruge  
4480 VILA DO CONDE

### SABOTEUR

Jogo já antigo e bastante conhecido, este SABOTEUR apresenta-se-mos como um guerreiro ninja, mercenário altamente treinado para missões de sabotagem que tem por missão recuperar uma diskette que contém os nomes dos líderes de uma poderosa organização rebelde, colocar uma bomba na base e, se possível, escapar com vida, uma vez que a tradição dos ninjas os impede de fugir sem ter cumprido a missão. A base rebelde é composta de um edifício e respectivas caves, ambiente em que o ninja se deverá movimentar enfrentando guardas e os cães que surgem a cada passo. Os gráficos são bastante bons para o ano em que o jogo foi lançado. Nota negativa para a facilidade do jogo. No final do jogo, em vez de recebermos pontos, recebemos uns milhares de dólares.  
APRESENTAÇÃO: 15.  
GRÁFICOS: 18.  
SOM: 14.  
MOVIMENTO: 18.  
ORIGINALIDADE: 18.  
ADICTIVIDADE: 17.  
TOTAL: 17.  
OPINIÃO: A COMPRAR, SE AINDA NÃO O TEM!



PAULO CÉSAR TEIXEIRA MARTA  
Rua Doutor Alberto Lemos, 64 r/c  
4445 ERMESINDE

### GARFIELD

Quem não conhece o SCOOBY DOO ou o YOGI BEAR? Surge agora, das mais vistosas bandas desenhadas, o caricato GARFIELD que assim se transforma num jogo de computador. Com gráficos espantosamente bem concebidos, proporciona-nos este programa uns bons momentos de diversão. Podemos destacar as personagens bem enquadradas nos cenários e o alto nível humorístico imprimido no programa. GARFIELD é um jogo que, de facto, segue fielmente a B.D. com todos os pormenores e mais alguns... um gato nada pacífico que lá vai dando os seus chutos no ODIE, o cão que nunca se cansa. É um jogo bem estruturado e deveras cativante. Na escala de zero a vinte, eis a minha pontuação para este programa.  
APRESENTAÇÃO: 18.  
GRÁFICOS: 18.  
SOM: 14.  
MOVIMENTO: 17.  
ORIGINALIDADE: 18.  
ADICTIVIDADE: 19.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: DE QUE É QUE ESTÁ A ESPERAR?



# AS PRENDAS DESTE NATAL

Por JOÃO CRUZ

Realmente, muito se esforçaram as empresas de videojogos para nos oferecer, neste Natal, uns aditivos presentes. Sim, graças a esta época, temos oportunidade de jogar programas que viamos nas casas das máquinas de videojogos e que nunca nos tinha passado pela cabeça poder jogá-los em casa nos microcomputadores domésticos. Sairam, neste Natal, jogos tais como OPERATION WOLF, PACMANIA, AFTERBURNER, THUNDERBLADE, R-TYPE, TYPHOON, WEC LE MANS, GUERRILLA WARS, conhecidos por todos aqueles que frequentam as máquinas de jogos dedicadas. Para além destes, foram também lançados jogos que eram aguardados com enorme expectativa: casos de REX, ROBOCOP, LAST NINJA 2, CYBERNOID II, FIRE & FORGET, SAVAGE, HELLFIRE ATTACK, LIVE AND LET DIE, FERNANDEZ MUST DIE....

Enfim, podemos afirmar que, neste domínio, tivemos uma época bastante recheada! No entanto, até que ponto toda esta correria por parte das empresas de «software», para lançarem

a tempo os seus novos produtos, não afectou a qualidade dos mesmos? De facto, a pressão feita pelas companhias de «software» aos seus programadores para que os novos videojogos fossem lançados ao mesmo tempo no micromercado veio trazer algumas decepções a nível de programação dos mesmos. Um dos casos foi o jogo «1943» que, aparentemente, seria uma conversão fácil mas veio a desiludir as expectativas depositadas nesse programa, pois o original das máquinas estava soberbamente aditivo. Falando agora da conversão mais badalada desta época e talvez do ano de 1988... AFTERBURNER. No ano passado, a conversão que causou maior furor no mundo dos videojogos, foi a de OUT RUN. Muitas divergências houve quanto a opiniões em respeito à qualidade do programa que foi lançado para os microcomputadores, mas toda esta polémica levou-lhe a ser o programa mais vendido do ano.

Facto que arrecadou enormes lucros financeiros para a empresa US GOLD. Neste ano de 1988, foi a vez

da companhia ACTIVISION conseguir os direitos para converter a máquina mais badalada do ano, distribuída pela SEGA (que também lançara o OUT RUN) e cujo nome é AFTERBURNER. Trata-se de um simulador de um caça «F-14» americano, cuja caixa hidráulica que possui o jogo incorporado move-se conforme baixamos, subimos ou direccionamos o volante embebido na máquina. E, efectivamente, a máquina mais espectacular que tive oportunidade de jogar este ano que findou. O jogo em si é todo ele espantoso, com gráficos soberbos, música e efeitos sonoros estrondosos, movimentos mais do que realistas, tudo factores que definem a espectacularidade do jogo, aliados, claro, à tremenda aditividade do mesmo e das situações nele geradas. A conversão para os microcomputadores tinha que perder, necessariamente, algo de toda esta espectacularidade. No entanto, de certeza captará as atenções do grande público e os «fans» do original de certeza darão muito que fazer ao joystick! De qualquer maneira prevê-se mais um es-

trondoso sucesso comercial para a ACTIVISION. Fiquem a aguardar a crítica de AFTERBURNER, na rubrica «O QUE JÁ SE JOGA...», desta secção, nas próximas edições de «MICROMANIA».

Entretanto, muito há que disfrutar destes novos videojogos que esta época natalícia nos trouxe, até que os futuros projectos das empresas de «software» captem as nossas atenções. No entanto, devido à constante evolução que os programas produzidos têm vindo a demonstrar no capítulo da programação, podemos prever que os jogos de 1989 serão ainda deveras mais espectaculares, contrariando aqueles que dizem que os programadores já tiraram tudo o que tinham a tirar dos microcomputadores. O futuro dirá....

Quanto a nós, esperamos que esta rubrica, «Microclube», que semanalmente alberga trabalhos enviados por vocês, cresça em quantidade e em qualidade, para que, cada vez mais, esta secção do JN seja do vosso inteiro agrado... Participem!

