

16 bits

ATARI

## UM MUNDO DIFERENTE DE JOGOS

Por JOÃO CRUZ

Na edição de 27 de Novembro de 1988 abrimos caminho a leitores que tivesse outros computadores, diferentes dos Spectrum, dando um salto muito especial para os supercomputadores de 16 bits. Passada a época «atribulada» do Natal e fim do ano, é altura de retomarmos certos assuntos que ficaram pendentes, mas que de modo algum ficaram esquecidos, pois, estatisticamente, têm fortes possibilidades de, no futuro, terem maior destaque... Estamos a referir-nos a um mundo diferente de jogos, fruto das espectaculares capacidades dos «novos» microcomputadores domésticos, como o caso dos ATARI.

Cada vez mais o mercado dos computadores de 16 bits ganha milhares e milhares de adeptos, o que não é de admirar pois, por um preço não muito exagerado, podemos agora dizer que temos uma verdadeira máquina de jogos. De facto, as diferenças entre os originais das máquinas e as versões desses mesmos jogos, nos computadores de 16 bits, são praticamente nulas. Chega-se em alguns casos

ao cúmulo das versões nos micro possuirem melhores factores que os originais. Um papel muito importante, para o crescimento do mercado de 16 bits, tem vindo a fazer a ATARI que actualmente é a detentora de popularidade e vendas neste domínio. O seu rival no campo dos 16 bits é o «recente» COMMODORE AMIGA que, por ser mais novo no mercado, vem apetrechado de melhores condimentos (o que não é de admirar, já que sendo novo não iam produzir algo pior do que o que já lá estava). Importa, contudo, focar nesta comparação até que ponto as vantagens do AMIGA se superiorizam às do ATARI ST. O caso é bastante simples de se resolver: Imaginem que têm dois computadores que oferecem as mesmas qualidades, só o segundo tem um incremento de pormenores técnicos, mas custa cerca de 30% mais e, em matérias de jogos e programas, tem apenas cerca de mil e tal programas, contra milhares dos já existentes para o primeiro. E claro que a escolha

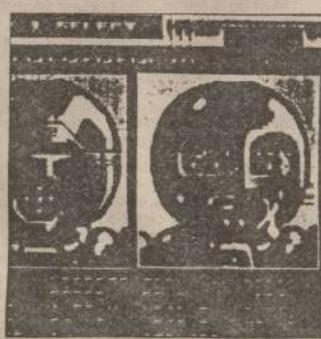
recai no primeiro e esse é o ATARI ST. Este computador está considerado internacionalmente o melhor investimento no domínio dos 16 bits, fazendo com que as companhias de «software» cada vez mais desenvolvam primeiro os jogos no ST e só depois é que os fazem para os outros computadores. Em Portugal, apesar do domínio dos ATARI, não se faz sentir tanto como no resto da Europa, devido a ser um computador menos acessível do que os Spectrum, já se começa a notar uma fase de transição lenta, embora iminente, para uma maior adesão à perspectiva de um mundo diferente de programas e videojogos. Quanto a nós, já estamos preparados para atender também a todos esses jovens que estão a aderir ao mundo dos ST. Ficamos à espera de notícias vossas, pois também queremos fazer parte do futuro que se avizinha. Escrevam...

JORNAL DE NOTÍCIAS  
MICROMANIA  
RUA GONÇALO CRISTÓVÃO  
4052 PORTO CODEX

## O QUE JÁ SE JOGA...



VETERAN



SPEEDBALL



FIRE AND FORGET

Conversões que, à primeira vista, vão ser um sucesso, são alvo das empresas de software, de modo que, não sendo detentores dos direitos da versão original, exploram as capacidades dos micros para produzir algo na linha desses mesmos jogos... e, assim, surgem as imitações. E o caso deste jogo, de nome VETERAN que segue a linha do mais famoso neste género, a conhecida OPERATION WOLF. Evidentemente, VETERAN tem algo de diferente, como seja o facto de se desenrolar em ecrã fixo, poderemos escolher entre quatro tipos diferentes de armas e o facto de ter bons efeitos sonoros e vozes digitalizadas. Tal como no original, temos que controlar uma pequena mira (a da nossa arma) com a qual temos que abater tudo o que nos aparece à frente.

EDITOR: SOFTWARE HORIZONS.  
ACÇÃO: ACÇÃO.  
USA: MOUSE.  
APRESENTAÇÃO: 14. SOM ATARI: 17.  
GRAFICOS: 17. USO DA COR: 18.  
MOVIMENTO: 12. ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 15.  
OPINIÃO: HA MELHORES...

O estádio setá repleto de fans e entusiastas, observando-se em alguns pontos cenas de pura violência devido à tensão consequente da atmosfera proveniente do desporto futurista mais consagrada em toda a galáxia: o torneio de SPEEDBALL. De repente, nos extremos da arena, abre-se duas enormes portas de aço e delas surgem os jogadores de cada equipa; autênticos gladiadores revestidos de armaduras metálicas, na mais pura linha das novelas de «cyberpunks». Do centro do terreno emerge a pesada bola de aço e senhoras e senhores, é dado o inicio ao jogo do século... SPEEDBALL é mais uma espectacular produção dos Bitmap Brothers para os computadores de 16 bits, autores do êxito que foi o anterior XE-NON. SPEEDBALL é excelente!

EDITOR: IMAGEWORKS.  
GENERO: ACÇÃO/ESTRATEGIA.  
USA: JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 18. SOM ATARI: 18.  
GRAFICOS: 19. USO DA COR: 19.  
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 19. OPINIÃO: SE POSSUI UM ATARI, NÃO O PERCA!

Num próximo futuro, o mundo setá repleto de conflitos e as guerras são uma constante. O governo do nosso país incumbe-nos de iluminar os inimigos das principais ruas, das cidades ocupadas. Para tal, estamos equipados com um formidável veículo... o Thunder Master, que nos permitirá destruir as minas, as barreiras de defesa, os tanques e os helicópteros inimigos, que nos tentam a todo custo impedir-nos de prosseguir na nossa missão. Pelo caminho, as nossas preocupações serão as de abastecer o nosso veículo e não sermos destruídos. FIRE & FORGET oferece-nos ainda a possibilidade de jogarmos com um parceiro que controlará uma pequena, mas mortífera nave... a Thunder Cloud. FIRE & FORGET é mais um sucesso nos 16 bits.

EDITOR: TITUS.  
GENERO: ACÇÃO.  
USA: MOUSE/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 19. SOM ATARI: 17.  
GRAFICOS: 18. USO DA COR: 18.  
MOVIMENTO: 15. ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 18. OPINIÃO: UM DOS MELHORES DE CARROS DE COMBATE!

JOGOS	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
DE TOPO	1. ROBOEEP 2. R-TYPE 3. PACMANIA 4. BATMAN II 5. THUNDERBLADE	1. CARVALHO 2. MINDFIGHTER 3. JACK THE RIPPER 4. KNIGHT ORC 5. MEGACORP	1. OPERATION WOLF 2. EMÍLIO B. FÚTBOL 3. DALEY THOMPSON 88 4. BIONIC COMMANDO 5. SKATE CRAZY
		SPECTRUM	

## JUÍZES NACIONAIS



ANDRÉ MARCELINO  
Estrada da Estação, nº 4  
3530 MANGUALDE

## LAST NINJA II

Trata-se de mais um jogo de artes marciais, só que além dos excelentes gráficos e cenários, tem a especial particularidade de ser em 3D (três dimensões). A história deste LAST NINJA II é simples e resume-se ao seguinte: o diabólico Shogun, Kunitoki, usando os seus poderes malignos, teletransporta-se para o século vinte e ai, instala um império de terror e tirania em Manhattan. Surge então o nosso Last Ninja, para combater Shogun e os seus homens, pelos labirintos de Central Park. No cartaz de apresentação diz: «WILL THIS BE THE FINAL BATTLE?...». Descubra-o jogando este espetacular jogo. Eis a minha classificação para este programa de nome LAST NINJA II:  
APRESENTAÇÃO: 17.  
GRAFICOS: 19.  
SOM: 16.  
MOVIMENTO: 18.  
ORIGINALIDADE: 18.  
ADICTIVIDADE: 17.  
TOTAL: 18.  
OPINIÃO: JÁ DEVIAM TER COMPRADO!



ANTÓNIO PAULO NEVES  
Rua da Conceição, 32  
4490 POVOA DE VARZIM

## STREET FIGHTER

Trata-se de mais um jogo do tipo TARGET RENEGADE (entre outros), só que neste programa os adversários aparecem um de cada vez e todos eles só morrem quando não tiverem mais energia. Neste jogo, somos um lutador de artes marciais que viaja pelo Mundo, para testarmos as nossas capacidades contra vários adversários de todos os pontos do globo terrestre. Em STREET FIGHTER é-nos permitido jogar com dois jogadores ao mesmo tempo; só que esses dois jogadores devem lutar no inicio do jogo, para se saber qual é o lutador que irá «viajar» pelo Mundo. Quando terminamos um nível, participamos numa prova extra que consiste em partilhar uma pilha de tijolos, com um só, mas eficaz, golpe de Karaté!

APRESENTAÇÃO: 17.  
GRAFICOS: 16.  
SOM: 16.  
MOVIMENTO: 17.  
ORIGINALIDADE: 15.  
ADICTIVIDADE: 15.  
TOTAL: 16.  
OPINIÃO: VAI-SE JOGANDO!

MICROCLUBE

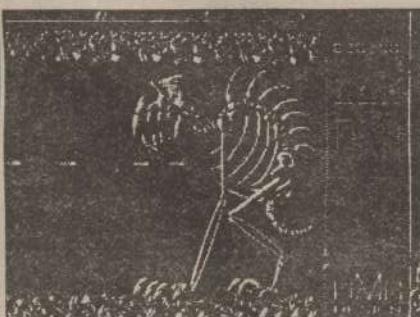
# NOVIDADES PARA O ATARI!

**R-TYPE**

ESPECTACULAR E COMO PODEROSO DE FIMIR ESTA VERSÃO DE R-TYPE PARA O ATARI ST. REALMENTE JÓGOS COMO ESTE FAZEM NOS PENSAR DE QUE ALGUMAS NADA É IMPOSSÍVEL PARA ESTES VERSÕES ATARI. MÁQUINAS DE JOGO! DEIXE OS ESPECTACULOS GRÁFICOS, FIFTY HZ DO ORIGINAL PASSAR DO PELOS TREPARATES EFÉTOS SO NÓDOS QUE PODERÍAM OPTAR EM UZOS DOS MELHORES DA PROGRAMA, ATÉ TERRINHOS NO MOVIMENTO E ANIMAÇÃO DO JOGO PUE SHO HORRIBLES, R-TYPE É ASSIM UMA DAS MAIS FELIX CONVERSAS QUE TIVE A OPORTUNIDADE DE JOGAR NO ST. A UNA NOTÍCIA BOA PARA TODOS OS AMADORES DESTE JÓGO MAS MÁQUINAS DE DIVERTIMENTO, E QUE SE TREINAM NESTA VERSÃO DE R-TYPE, EM 16 BITS, COM UMA SO MOEDA FARÃO QUEMOS PROGRESSOS NO ORIGINAL, VISTO QUE HAMAS AS CERSSES SÃO PRATICAMENTE IGUAIS. R-TYPE NO ST É FIEL AO ORIGINAL.

**DOUBLE DRAGON**

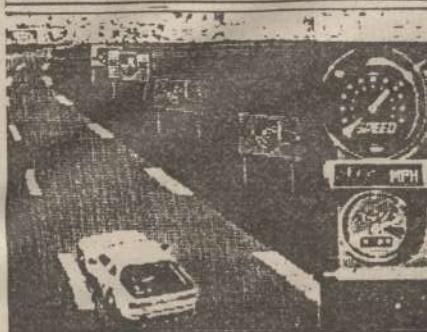
TEM SÍDO MUITOS DE DIVERSAO PRESENTE O REDE PREFEITO DAS EMPRESAS DE SOFTWARE PARA LANÇAREM JÓGOS NO MERCADO E, NO CASO DE DOUBLE DRAGON, QUE ENCONTRE BOM NESTA VERSÃO PARA O ST A SURPRESA CORREU-SI. NEM JOGO HABITUALMENTE NAS MUSIQUINHAS, RAPIDAMENTE SE DE FEITO IRIZOU COM ESTA VERSÃO DE DOUBLE DRAGON PARA OS COMPUTADORES DE 16 BITS. SERELHANTE AO DE LINHA NOS GRÁFICOS E NOS EFETOS SONOROS, ESTE JOGO TEM UM PEQUENO DETALHO DE NA VERSÃO PARA OS MICROCOMPUTADORES. ESTÁ DEMASIADO FÁCIL DE PROSSEGUIR E ATÉ CONQUISTAR COM SUCESSO A NOSSA MÍDIA. ISTO NO CASO DA JOGARROS, COM APENAS UM JOGDOR, PÔS SE JORNADO COM UM PARCEIRO A DIFÍCULDEZ DO ORIGINAL. ESTA BASTANTE DEMO DE DOUBLE DRAGON PARA O ST É UMA DAS MELHORES CONVERSAS FEITAS EM JÓGOS DO GÊNERO.

**MENACE**

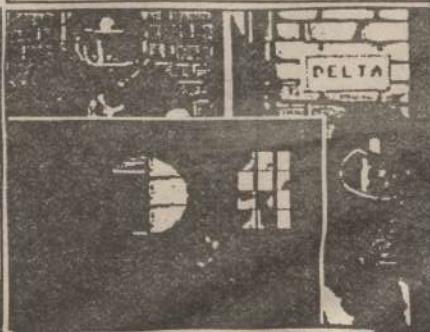
ESTAMOS PERDENDO MUITO UMA SENSACIONAL PRODUÇÃO DE UM SHOOT 'EM' DO ST. MENACE ST TINTA-SE DE ZENGE E É MUITO MAIS, MUITO MENOS DE UM PRODUTO RESUMPTO DA MATS. TAMBÉM OS JÓGOS DESTA TIPO NÃO PODEM REVISAR CONTINUAM A SER A BASE DE NECESSIDADE DE JUEGOS. MENACE TEM MUITO DESAFIO, MAS DE MUITO ESPETACULAR, E CONSEGUEU, NO MOMENTO DOS 30 DÍAS DE SHOOT 'EM UP, JOGARROS MENACE SINTUA DE TAL MODO A GRAU FUTURÍSTICO INERENTE DESSE JOGO, QUE QUANDO DEU POR SI, JA ERA PASSADO UMAS TANTAS HORAS. ESTE É UM DOS TANTOS JÓGOS DE DESAFIO JOGSTIKS, MANDAR A LÍNGUA ENGANHADA SE JUGA, TICR COM OS DEDOS EM PÉ E LOTES DE SUDORES. OS INICIAJOS ESTÃO BEVERAS BEM DE FINZIDOS GRAFICAMENTE, TENDO ALIENS REALMENTE ORIGINAIS QUE ALTA DOS ATMOSFÉRICOS CENÁRIOS, FAZEM DESTE JOGO UMA MARAVILHA.

00013160

002

**TURBO CUP**

TOmando em conta o número elevado de programas de corridas de automóveis existentes já para os microcomputadores, a empresa francesa I-Opticel não apresenta-nos uma versão muito especial. TRATA-SE DE PORSCHE 911 TURBO CUP, UM JÓGO MUITO PRIMI ENTRETENER DO QUE PARA DAR UMA VERDADEIRA LIGA DE CONCORRER. TENDO SONS E EFETOS SONOROS BASTANTE BONS, TURBO CUP É UM JÓGO QUE SE NOS APRESENTA FÁCIL DE ENTENDER LOGO QUE O EXPERIMENTAMOS, VISTO QUE NÃO TEM COMANDOS ESPECIAIS, CARACTERÍSTICAS DAS REALISTAS SIMULAÇÕES DE AUTOMÓVEIS E QUE SE TORNAM BASTANTE FACEIS DE MANDARINHOS. GRÁFICAMENTE ESTA MUITO BOM, 5 IMPLES, MAS BEM ELABORADO E O "SPRITE" DO NOSSO VEÍCULO ESTÁ MUITO BEM DEFINIDO, TIRAN DO PARTIDO DA RESOLUÇÃO DO ST. ENFIM, SE È APRECIADOR DE JÓGOS DE GÊNERO NÃO PERCA ESTA VERSÃO.

**HOSTAGES**

SE QUEREM JOGAR ALGO REALMENTE DIFERENTE, EXTREMAMENTE REALISTA E ALGO DE ORIGINAL NA CONCEPÇÃO DE VIDEO-JÓGOS, ENTÃO EXPERIMENTEM HOSTAGES... UMA PRODUÇÃO REALMENTE INOVADORA E BRUTALMENTE REALISTA. HOSTAGES É UM DAQUELES JÓGOS QUE CONSEGUEM MEXER COM OS MÉRUSOS DE UMA PESSOA, FAZENDO COM QUE A PERCENTAGEM DE ADRENALINA SUBA, A MEDIDA QUE O VAMOS JOGANDO. NESTA AVENTURA SOMOS O CHEFE DE UM CORPO DE BRIGADA ESPECIAL ANTI-TERRORISTAS E QUE TENDO COMO MISSÃO SALVAR REFÉNS DAS MÃOS DE GRUPOS TERRORISTAS. DESDE O ASSALTO NAS RUAS, ATÉ AO INCREDÍVEL REALISMO DE UM ASSALTO A EMBARCAÇÃO DE HOSTAGES MANTÉMOS NUMA TERRÍVEL TENSÃO DURANTE O DECORRER DO JOGO. JOGUEM-NO COM UMA MÚSICA ATMOSFÉRICA Aacompanhar e terão A SENSACAO DE FAZEREM PARTE DE UM FANTASTICO FILME POLICIAL.

**THUNDERBLADE**

ÉS A CONVERSÃO DE UMA DAS MÁQUINAS MATS ESPECTACULARES DESTA ANO... ESTAMOS A REFERIR-NOS A THUNDERBLADE, UM FANTASTICO JOGO DE ACCAO NO QUALE FOMOS SOB NOSSO CONTROLE UM POTENTE HELICOPTERO QUE TEM COMO MISSÃO DESTRUIR TUDO O QUE LHE SURGE PELA FRENTE E TENTAR NÃO SER DESTRUIDO, PELOS MASSETAS INIDIOS DE TODAS AS VERSÕES PARA OS MICROCOMPUTADORES. E DA QUINTA PARA O ST. ST E A MELHOR EDIÇÃO ORIGINAL DAS MÁQUINAS MATS. DE SER UM POUCO MAIS LENTO QUE NA MÁQUINA, GRÁFICAMENTE E NOS EFETOS SONOROS, ESTA DE VERDADE OCORRER. QUASE TODOS OS SONHADORES DO ORIGINAL NÃO FORAM ESQUECIDOS NA CONVERSÃO PARA O ST, DESDE A ORIGINAL TABELA DE RECORDES, O ECRAN DE APRESENTAÇÃO E TAMBÉM A MÚSICA DE INTRODUÇÃO DO MESMO. THUNDERBLADE NO ST É UM ESPECTACULO...