

UM MUNDO DIFERENTE DE JOGOS

Por JOÃO CRUZ

Na edição de 27 de Novembro de 1988 abrimos caminho a leitores que tivessem 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 é 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 possuem 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 que 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. É 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 o 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

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. É 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.

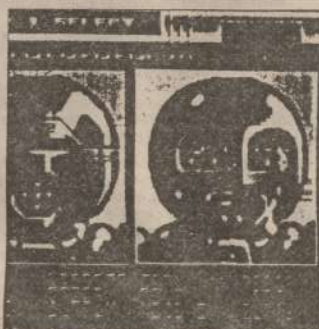
APRESENTAÇÃO: 14. SOM ATARI: 17.

GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 18.

MOVIMENTO: 12. ADICTIVIDADE: 18.

TOTAL: 15.

OPINIÃO: HA MELHORES...



SPEEDBALL

O estádio está 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, abrem-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 início 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 XENON. SPEEDBALL é excelente!

EDITOR: IMAGEWORKS.

GÊNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.

USA: JOYSTICK.

APRESENTAÇÃO: 18. SOM ATARI: 18.

GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.

MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.

TOTAL: 19. OPINIÃO: SE POSSUI UM

ATARI, NÃO O PERCA!



FIRE AND FORGET

Num próximo futuro, o mundo será repleto de conflitos e as guerras são uma constante. O governo do nosso país incumbiu-nos de eliminar 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.

GÊNERO: ACÇÃO.

USA: MOUSE/JOYSTICK.

APRESENTAÇÃO: 19. SOM ATARI: 17.

GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.

MOVIMENTO: 15. ADICTIVIDADE: 18.

TOTAL: 18. OPINIÃO: UM DOS MELHORES DE CARROS DE COMBATE!

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

JUÍZES NACIONAIS



ANDRÉ MARCELINO
Estrada da Estação, n.º 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 aí, 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 espectacular jogo. Eis a minha classificação para este programa de nome LAST NINJA II:
APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 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 início 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 partir uma pilha de tijolos, com um só, mas eficaz, golpe de Karatê!
APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 16.
SOM: 16.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 15.
ADICTIVIDADE: 15.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: VAI-SE JOGANDO!

NOVIDADES PARA O ATARI!



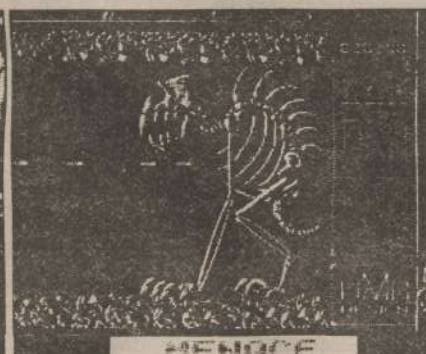
R-TYPE

ESPECTACULAR E COMO PODEMOS DE-
FINIR ESTA VERSÃO DE R-TYPE PARA
O ATARI ST. REALMENTE JOGOS COMO
ESTE FAZEM-NOS PENSAR DE QUE RE-
ALMENTE NADA É IMPOSSÍVEL PARA
ESTAS VERDADEIRAS MÁQUINAS DE
JOGOS. DESDE OS ESPANTOSOS GRAFI-
COS, FIMIN RUA DO ORIGINAL, PASSAN-
DO PELAS TRADIÇÕES FEITAS SO
NÓS DAS MÁQUINAS DE JOGAR EM VEZ
COM A LOGICA DO PROGRAMA, ATÉ TER
MINAR NO MOVIMENTO E AILMADO DO
JOGO QUE SÃO SOBERBOS, R-TYPE É
ASSIM UMA DAS MAIS FIELS CONVER-
SÕES QUE TIVE OPORTUNIDADE DE FA-
ZER NO ATARI ST. UMA ATÍCIA SOA
PARA TODOS OS APEÇADORES DESTE
JOGO MAS MÁQUINAS DE DIVERSÃO, E
QUE SE TREINAM NESTA VERSÃO DE
R-TYPE EM 16 BITS, COM UMA SÓ MOE-
DA FAZEM OS SEUS PROGRESSOS NO
ORIGINAL, VISTO QUE AMBAS AS VER-
SÕES SÃO PRATICAMENTE IGUAIS.
R-TYPE NO ST É FIEL AO ORIGINAL.



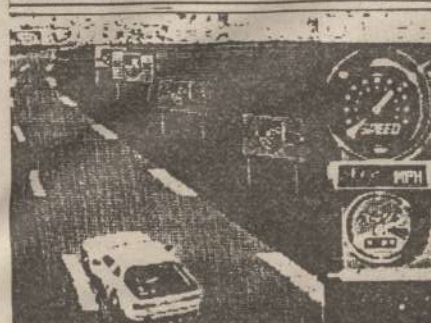
DOUBLE DRAGON

JOGOS DE MÁQUINAS DE DIVERSÃO
JEM SIDO O ALVO PREFERIDO DAS EM-
PRESAS DE SOFTWARE, PARA LANÇAREM
JOGOS NO MERCADO. E O CASO DE
DOUBLE DRAGON QUE ENCONTRO AQUI
NESTA VERSÃO PARA O ST É SUA RE-
LADA CONVERSÃO. NEM JOGA HABITU-
ALMENTE NAS MÁQUINAS, RAPIDAMENTE
SE ADAPTAM A ESTE JOGO COM A VER-
SÃO DE DOUBLE DRAGON PARA OS COM-
PUTADORES DE 16 BITS. SEMELHANTE
AO ORIGINAL NAS GRÁFICAS E NOS
EFEITOS SONOROS, ESTE JOGO TEM UM
O FENÔMENO DE TITO DE NA VERSÃO
PARA OS MICROCOMPUTADORES, ESTAN-
DEMAISADO FÁCIL DE PROSEGUIR E
ATE CONCLUIR COM EXITO A NOSSA
MISSÃO. ISTO NO CASO DE JOGADORES
COM APENAS UM JOGADOR, POIS SE JO-
GARMOS COM UM PARCEIRO É DIFÍCIL
DADE DO ORIGINAL. ESTÁ BASTANTE
BEM RECONSTRUÍDO. DOUBLE DRAGON PARA
O ST É UMA DAS MELHORES CONVER-
SÕES FEITAS EM JOGOS DO GÊNERO.



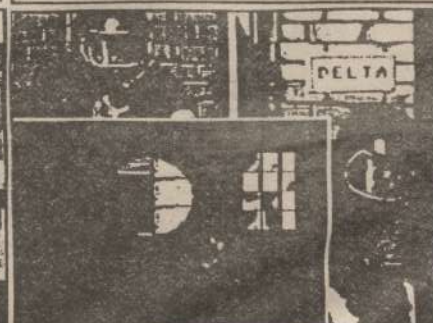
MENACE

ESTAMOS RECONSTRUINDO MAIS UMA SENSA-
CIONAL PRODUÇÃO DE UM SHOOT 'EM'
UP PARA O ATARI ST. TRATA-SE DE
MENACE E É MAIS UMA, NADA MENOS
QUE UM PRODUTO RESISTENTE DA MAIS
PURA LITANIA DE JOGOS DESTE TIPO.
NO JOGO R-TYPE CONTINUA A SER A
BASE DE REFERÊNCIA DE JÓQUEIS. MENACE
É UM JOGO DE SHOOT 'EM' UP DE MAIS
ESPECTACULAR ATACANDO NO DO-
MINIO DAS JOGAS DE SHOOT 'EM' UP.
JOGAR MENACE SENTIRÁ DE TAL
MODO A ADEQUAÇÃO INERENTE DES-
TE JOGO QUE QUANDO JOGA POR ST, JÁ
TERÁ PASSADO UMAS LONGAS HORAS.
ESTE É UM DOS TÍTULOS JÓQUEIS DE DES-
FAZER JOYSTICKS, NADA A LINGUA
ENQUANTO SE JOGA, FICAR COM OS DO-
DOR DE LÍNGUA E LÍNGUA DE SUORES...
OS INIMIGOS ESTÃO DEVERAS BEM DE-
FINIDOS GRAFICAMENTE, TENDO ALI-
MENS REALMENTE ORIGINALS QUE ALI-
DOS A ATMOSFERA CENÁRIOS, FA-
ZEM DESTE JOGO UMA MARAVILHA.



TURBO CUP

TOMADO EM CONTA O NÚMERO ELE-
VADO DE PROGRAMAS DE CORRIDAS DE
AUTOMÓVEIS EXISTENTES NA PARA OS
MICROCOMPUTADORES, A EMPRESA FRAN-
CESA LORICEL, APRESENTA-NOS UMA
VERSÃO MUITO ESPECIAL. TRATA-SE
DE PORSCHE 944 TURBO CUP, UM JOGO
MAIS PARA ENTERTER DO QUE PARA
DAR UMA VERDADEIRA LIÇÃO DE CON-
DUÇÃO, TENDO SOM E EFEITOS SONO-
ROS BASTANTE BONS, TURBO CUP É UM
JOGO QUE SE NOS APRESENTA FÁCIL
DE ENTENDER LOGO QUE O EXPERIEN-
TIAMOS VISTO QUE NÃO TEM CARANFOS
ESPECIAIS, CARACTERÍSTICAS DAS RE-
ALISTAS SIMULAÇÕES DE AUTOMÓVEIS
E QUE SE TORNAM BASTANTE FÁCEIS
DE MANOBRAR. GRAFICAMENTE ESTÁ
MUITO BOM, SIMPLES, MAS BEM ELABO-
RADO E O "SPRITE" DO NOSSO VEICU-
LO ESTÁ MUITO BEM DEFINIDO, TIRAN-
DO PARTIDO DA RESOLUÇÃO DO ST.
ENFIM, SE É APEÇADOR DE JOGOS
DO GÊNERO NÃO PERCA ESTA VERSÃO.



HOSTAGES

SE QUEREM JOGAR ALGO REALMENTE
DIFERENTE, EXTREMAMENTE REALISTA
E ALGO DE ORIGINAL NA CONCEPÇÃO
DE VIDEO-JOGOS, ENTÃO EXPERIEN-
TEM HOSTAGES... UMA PRODUÇÃO REAL-
MENTE INOVANTE E BASTANTE
REALISTA. HOSTAGES É UM DAQUELES
JOGOS QUE CONSEGUIM MEXER COM OS
NERVOS DE UMA PESSOA, FAZENDO COM
QUE A PERCENTAGEM DE ADELANTINA
SUBA A MEDIDA QUE O VAMOS JOGAN-
DO. NESTA AVENTURA SOMOS O CHEFE
DE UM CORPO DE BRIGADA ESPECIAL
ANTI-TERRORISTAS E QUE TENHO CO-
MO MISSÃO SALVAR REFENS DAS MÃOS
DE GRUPOS TERRORISTAS. DESDE O
ASSALTO NAS RUAS, ATÉ AO INCREDÍVEL
REALISMO DE UM ASSALTO A EMBAIXA-
DA, HOSTAGES MANTEN-NOS NUMA TRE-
MENDA TENSÃO DURANTE O DECORRER
DO JOGO. JOGUEM-NOS COM UMA MÚSICA
ATMOSFÉRICA A ACOMPANHAR E TERÃO
A SENSACÃO DE FAZEREM PARTE DE
UM FANTÁSTICO FILME POLICIAL.



THUNDERBLADE

ÉIS A CONVERSÃO DE UMA DAS MÁ-
QUINAS MAIS ESPECTACULARES DESTE
ANO... ESTAMOS A REFERIR-NOS A
THUNDERBLADE, UM FANTÁSTICO JOGO
DE AÇAR NO QUAL TEMOS SOB NOSSO
CONTROLE UM POTENTE HELICOPTERO
QUE TEM COMO MISSÃO DESTRUIR TU-
DO O QUE LHE SURTA PELA FRENTE E
TENTAR NÃO SER DESTRUIDO PELOS
MISSISILS INIMIGOS DE LUCAS AS VER-
DADES PARA OS MICROCOMPUTADORES.
ESTA VERSÃO PARA O ATARI ST É A
MAIS FIEL AO ORIGINAL DAS MÁQUI-
NAS, APENAS DE SER UM POUCO MAIS
LENTA QUE NA MÁQUINA, GRAFICAMEN-
TE E NOS EFEITOS SONOROS, ESTÁ DE-
VERAS BASTANTE BOM. QUASE TODOS OS
MOVIMENTOS DO ORIGINAL NÃO FORAM
ESQUECIDOS NESTA CONVERSÃO PARA
O ST, DESDE A ORIGINAL TABELA DE
RECORDES, O MODO DE APRESENTAÇÃO
E TAMBÉM A MÚSICA DE INTRODUÇÃO
DO MESMO. THUNDERBLADE NO ATARI
ST É UM ESPECTÁCULO...