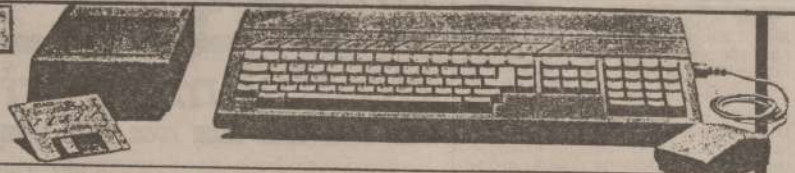


16 bits

ATARI



# A NOSSA ESCOLHA

Por JOÃO CRUZ

Aqui estamos de novo, no nosso contacto semanal e desta vez dedicado a outros assuntos que interessam, por exemplo, a utilizadores de outros computadores, diferentes dos «Spectrum». Aproveitamos, desde já, para responder a alguns leitores que nos perguntaram por que não criticamos jogos para o MSX, visto existirem bastantes utilizadores deste computador, em Portugal. A nossa escolha foi criticarmos jogos para os computadores de 8 bits e, no mínimo, uma semana dedicada aos computadores de 16 bits. Quanto aos primeiros computadores, os de 8 bits, os «Spectrum», têm uma enorme vantagem sobre todos os outros computadores: utilizados cá em Portugal (a nível doméstico, claro!). Nas grandes cidades (e não só) é raro o lar que não possua um «Spectrum» que, por ser mais barato e ter uma gigantesca biblioteca de jogos e programas, teve um enorme impacto a nível nacional. Portanto, eis uma das razões, talvez a mais forte, porque escolhemos criticar os jogos para os «Spectrum», em vez dos MSX. A segunda

razão é que não dispomos desse computador, nem quaisquer programas para ele e seria bastante penoso começar agora a recolher jogos para o MSX. No entanto, podem participar nesta rubrica com tudo o que desejarem enviar acerca dos MSX, se, de facto, forem bastantes os leitores a utilizar o referido computador, podem muito bem participar na rubrica «Juizes Nacionais», criticando jogos para o MSX e, assim, poderão dar uma mostra daquilo que se vai produzindo nesses computadores. Quanto aos 16 bits, como já sabem, a nossa escolha recaiu sobre os «ATARI ST», onde não param de chover novidades, algumas delas graficamente espectaculares, surgindo jogos que já são clássicos nos «Spectrum», como é o caso da recente versão do jogo CHUCKIE EGG para o «ATARI ST». A propósito deste computador, da Senhora da Hora, Matosinhos, escreveram-nos os membros de um grupo de amigos, denominados Clube Português de Utilizadores de ST (CPU-ST) que, não estando especialmente vocacionados para os jogos, têm particular

interesse pela programação, gráficos e outras áreas de interesse... E sendo todos eles universitários, desejavam participar na Micromania com assuntos relativos à programação, abdicando dos jogos. Por nós, tudo bem, participem com os vossos trabalhos, pois rotinas e programas (sendo da vossa autoria), são bem aceites neste espaço. Quem deseja contactar com eles, pode escrever para a seguinte morada: APARTADO 81, SENHORA DA HORA, 4450 MATOSINHOS.

Mudando de assunto, o espaço na rubrica Microclube desta semana está especialmente dedicado a aventureiros e por isso queremos deixar aqui uma proposta a todos os amantes das aventuras: caso utilizem os utilitários THE QUILL, GRAPHIC ADVENTURE CREATOR, PAW, queiram falar acerca da vossa experiência nesse domínio, dando «dicas» ou perguntando algo. Estamos ao vosso inteiro dispor.

Escrevam para: JORNAL DE NOTÍCIAS — MICROMANIA 4052 PORTO CODEX.

## JUÍZES NACIONAIS



FERNANDO ABEL SOARES  
APARTADO 5105  
4018 PORTO CODEX

## TRIPLE COMANDO

Trata-se da versão para os MSX 64K, de um jogo lançado pela empresa espanhola DRO Soft, o seu nome: TRIPLE COMANDO. Um governo sul-americano, depois de uma acção de espionagem, conseguiu ficar com o Technology Positronic, um canhão fotónico de grande envergadura cuja potência é superior a qualquer arma conhecida. O Positronic cobiciado por muitos países coloca em perigo a paz tensa que se vive na zona. A única solução é destruí-lo a qualquer custo e, para isso, foi contratado um veterano do Vietname, Charlie Montini, e seus companheiros Humphrey Stallone e Billy Von Pettet, para juntos resolverem a situação. Em TRIPLE COMANDO podemos ser qualquer um deles e devemos entrar na selva em busca do temível canhão.

APRESENTAÇÃO: 15.  
GRÁFICOS: 15.  
SOM MSX: 12.  
ORIGINALIDADE: 16.  
ADICTIVIDADE: 17.  
MOVIMENTOS: 15.  
TOTAL: 15.  
OPINIÃO: RAZOÁVEL!



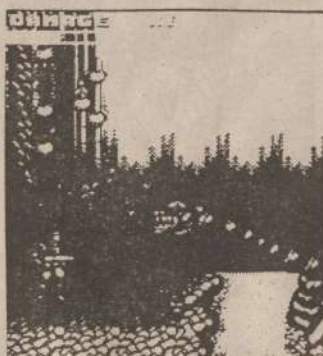
RUI MANUEL ALVES ROCHA  
Rua Monte Terra, 71  
GUÍFOES 4450 MATOSINHOS

## RAMBO

Trata-se de mais um jogo cheio de acção e movimento, embora tenha saído há já algum tempo. Em RAMBO, nós assumimos o papel do famoso herói e temos que libertar os prisioneiros cativos pelos Vietcongs. Para tão arriscada missão temos que penetrar nas bases inimigas, o que, diga-se de passagem, é extremamente difícil, porque os inimigos disparam que se fartam e as balas são muito difíceis de identificar... Enfim, apesar desta dificuldade toda, RAMBO consegue ser um jogo bastante agradável de se jogar e é mesmo espectacular. Se gosta de jogos, género COMMANDO, este deve agradar-lhe. Eis a minha pontuação, na escala de zero a vinte, para este jogo.

APRESENTAÇÃO: 19.  
GRÁFICOS: 18.  
EFEITOS SONÓROS: 17.  
ORIGINALIDADE: 20.  
ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: UM JOGO ESPECTACULAR!

## O QUE JÁ SE JOGA...



### SOLDIER OF LIGHT

Conversões de máquinas de jogos foram o alvo favorito das empresas de «software» no ano passado. No entanto, essa tendência tende a manter-se, também ao longo de 1989. SOLDIER OF LIGHT é mais uma conversão de um desses jogos e no qual controlamos um mercenário espacial que tem por objectivo libertar três planetas, de uma galáxia distante, dos invasores que oprimem os pacatos habitantes de cada um deles... O nosso herói, Xain, possui uma potente arma «laser», a qual se poderão adicionar novos poderes, para facilitar a tarefa do nosso herói. SOLDIER OF LIGHT graficamente está excelente, com movimentos fluidos e a possibilidade de escolhermos entre a melodia durante o jogo ou os efeitos sonoros dos combates.

EDITOR: ACE. GÉNERO: ACÇÃO.  
USA: MOUSE/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 18. SOM ATARI: 18.  
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.  
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.  
TOTAL: 18.  
OPINIÃO: UMA BOA CONVERSÃO



### OPERATION WOLF

Estamos perante a versão para o ATARI ST da máquina de video-jogos, mais adictiva de 1988... Trata-se de OPERATION WOLF. Revista que estava a conversão para os computadores de 8 bits, faltava saber o que nos reservava a versão para os 16 bits. O resultado foi simplesmente espectacular. OPERATION WOLF no ST perdeu muito pouco (ou quase nada) do original ao ser convertido e quase nem nos apercebemos da substituição da arma (da máquina), pelo controlo através do «mouse». Graficamente está soberbo e fiel ao original, aliado a efeitos sonoros trepidantes dos combates e a sons digitalizados nas mensagens transmitidas, quando da indicação do nosso «status». OPERATION WOLF no ST está soberbo!

EDITOR: OCEAN. GÉNERO: ACÇÃO.  
USA: MOUSE.  
APRESENTAÇÃO: 20. SOM ATARI: 19.  
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.  
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: A MÁQUINA EM CASA!



### BAAL

A companhia britânica Psygnosis nos computadores de 16 bits habituou-nos a bons jogos de «icon-drive» controlo (ex: BARBARIAN, TERRORPODS, OBLITERADOR...), todos eles com a particularidade de possuírem espectaculares gráficos, mas em que, quanto à acção em si, lhes faltava qualquer coisa. Então, eis que surge BAAL, uma verdadeira maravilha em artes gráficas nos computadores de 16 bits, aliada a uma acção trepidante e bastante atmosférica, resultante dos fabulosos cenários e dos seres que perambulam pelo jogo. Em BAAL, somos um bem equipado arqueólogo, cujo objectivo é destruir o terrível Baal que pretende destruir a Humanidade. Este é, sem dúvida, um dos tais programas para os quais os computadores de 16 bits foram construídos!

EDITOR: PSYCLAPSE. GÉNERO: ACÇÃO.  
USA: MOUSE/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 20. SOM ATARI: 19.  
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.  
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: UM «MONSTRO» DE JOGO!

JOGOS DE TOPO	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
	1- NAVY MOVES	1- JACK THE RIPPER	1- EMILIO B. FÚTBOL
	2- SOL NEGRO	2- CARVALHO	2- OPERATION WOLF
	3- SKATEBALL	3- MIND FIGHTER	3- CYBERNOID II
	4- EL PODER OSCURO	4- KNIGHT ORC	4- BIONIC COMMANDO
	5- BARBARIAN II	5- MEGACORP	5- R-TYPE

**SPECTRUM**



MICROCLUBE

# TRABALHOS DOS LEITORES

**SABOTEUR II:** 30 CLEAR 25099  
40 LOAD "" SCREENS  
50 LOAD "" CODE  
60 POKE 37122,0  
70 POKE 61340,201  
80 RAND. USR 25100

**UNDER WORLD:** 10 LOAD "" SCREENS  
20 " " " CODE  
30 POKE 223314,201  
40 RAND. USR 23200  
50 POKE 59377,0  
60 RAND. USR 26610

**KNIGHT LORE:** 10 CLEAR 24831  
20 LOAD "" SCREENS  
30 " " " CODE  
40 POKE 53567,0  
50 RAND. USR 24832

MAD IN CASCAIS

POR ANTONIO RODRIGUES

**COM BOIO** ☐ **BI** ☐

**INTERIOR** ☐ **TAXIS** ☐

**EMBAIXADA** ☐ **TAXIS** ☐ **ESTAÇÃO** ☐

**NETO PORTO** ☐ **ESTAÇÃO** ☐ **ESTAÇÃO** ☐ **ESTAÇÃO** ☐ **ESTAÇÃO** ☐ **ESTAÇÃO** ☐

**RES TAVAN** ☐ **BAR** ☐ **DUSIT THANI** ☐ **COMI SÁRIA** ☐

**INTERIOR** ☐ **INTERIOR** ☐ **INTERIOR** ☐

**ME-SA** ☐ **SORD RESA** ☐ **COR REDOR** ☐ **QUA RTO** ☐ **BAL CÃO** ☐ **PLU NA** ☐

**RECE PÊAO** ☐

**ESTAÇÃO** ☐ **CAMI NHO** ☐

**SEL VA** ☐ **SEL VA** ☐ **SEL VA** ☐ **SEL VA** ☐

**FIM** ☐ **TAM KABON** ☐ **PA TIO** ☐

**CARVALHO** - POR: JORGE COSTA

**POÇO** ☐ ☐ ☐

**ARMA ZEM** ☐ **CAMI NHO** ☐

**POS TO** ☐ **AR MAS** ☐

**NER CADO** ☐ **COM IDA** ☐ **CANAL** ☐ **INTERIOR** ☐

**CANAL** ☐ **CANAL** ☐ **CANAL** ☐

**CANAL** ☐ **CANAL** ☐ **CANAL** ☐

**CANAL** ☐

**JORNAL DE NOTÍCIAS (MICROMANIA)**  
4052 PORTO CODEX