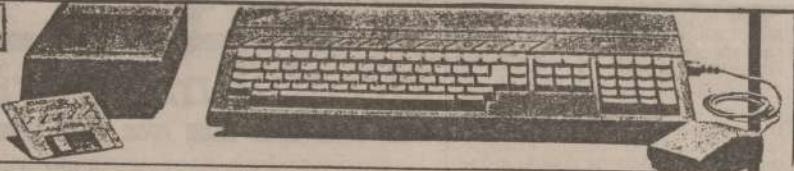


16 bits

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

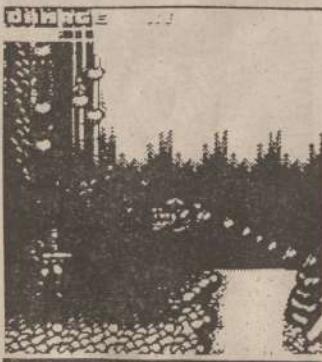
razão é que não dispomos desse computador, nem quisqueras programas para ele e seria bastante penoso começar agora a recolher jogos para o MSX. No entanto, podem participar nesta rubrica com tudo o que desejarem enviar acerca dos MSX; se, de facto, forem bastantes os leitores a utilizar o referido computador, 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 chegar novidades, algumas delas graficamente espetaculares, surgindo jogos que já são clássicos nos «Spectrum», como é o caso da recente versão do jogo CHUCKIE EGG para o «ATARI ST». À 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 nos, tudo bem, participem com os vossos trabalhos, pois rotinas e programas (sendo da vossa autoria), são bem aceites neste espaço. Quem desejar 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 aventuras e por isso querímos 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.

Escravem para: JORNAL DE NOTÍCIAS — MICROMANIA 4052 PORTO CODEX

## 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 especial 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



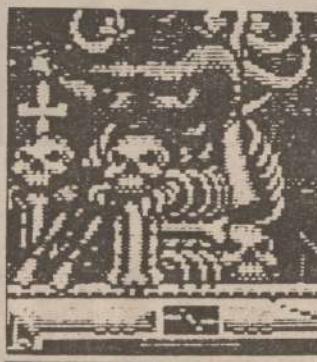
OPERATION WOLF

Estamos perante a versão para o ATARI ST da máquina de vídeo-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 espetacular. 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 possuirem espetaculares 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 melhores 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	ACÇÃO	AVVENTURA	LEITORES
DE TOPO	1. NAVY MOVES 2. SOL NEGRO 3. SKATEBALL 4. EL PODER OSCURO 5. BARBARIAN II	1. JACK THE RIPPER 2. CARVALHO 3. MIND FIGHTER 4. KNIGHT DRC 5. MEGACORP	1. EMILIO B. FUTBOL 2. OPERATION WOLF 3. CYBERNOID II 4. BIONIC COMMANDO 5. R-TYPE
		SPECTRUM	

## 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 ação de espionagem, conseguiu ficar com o Technology Positron, um canhão ionotônico de grande envergadura cuja potência e superior a qualquer arma conhecida. O Positron, cobrado por muitos países, coloca em perigo a paz tensa que se vive na zona. A única solução é destruir-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 resolvem 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: RAZOAVEL!



RUI MANUEL ALVES ROCHA  
Rua Monte Terra, 71  
GUIFOES 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 tanto arriscada missão temos que penetrar nas bases inimigas, o que, diga-se de passagem, é extremamente difícil, porque os inimigos disparam que se falam e as balas são muito difíceis de identificar... Entretanto, apesar desta dificuldade toda, RAMBO consegue ser um jogo bastante aprazível de se jogar e é mesmo espetacular. Se gosta de jogos, género COMMANDO, este deve agrada-lhe. Eis a minha pontuação, na escala de zero a vinte, para este jogo.

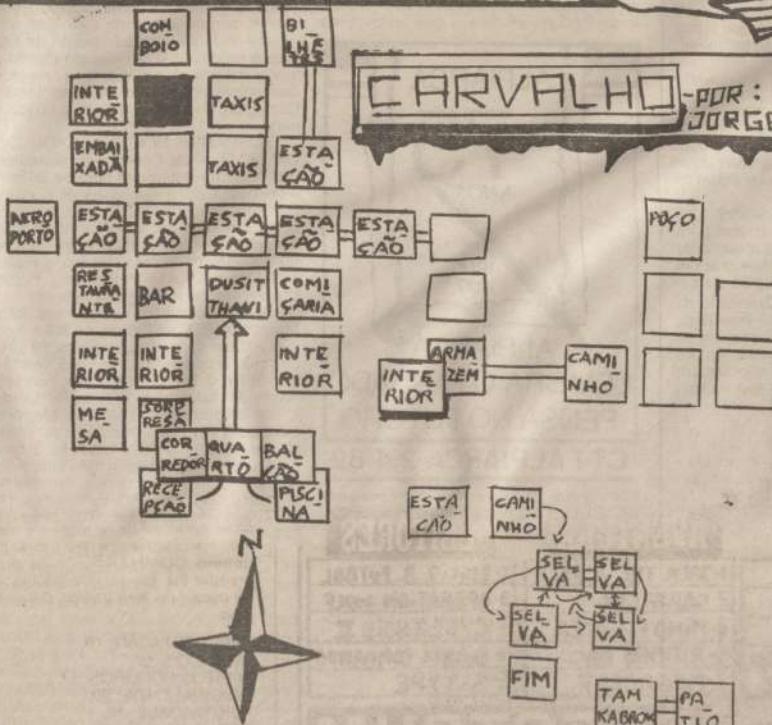
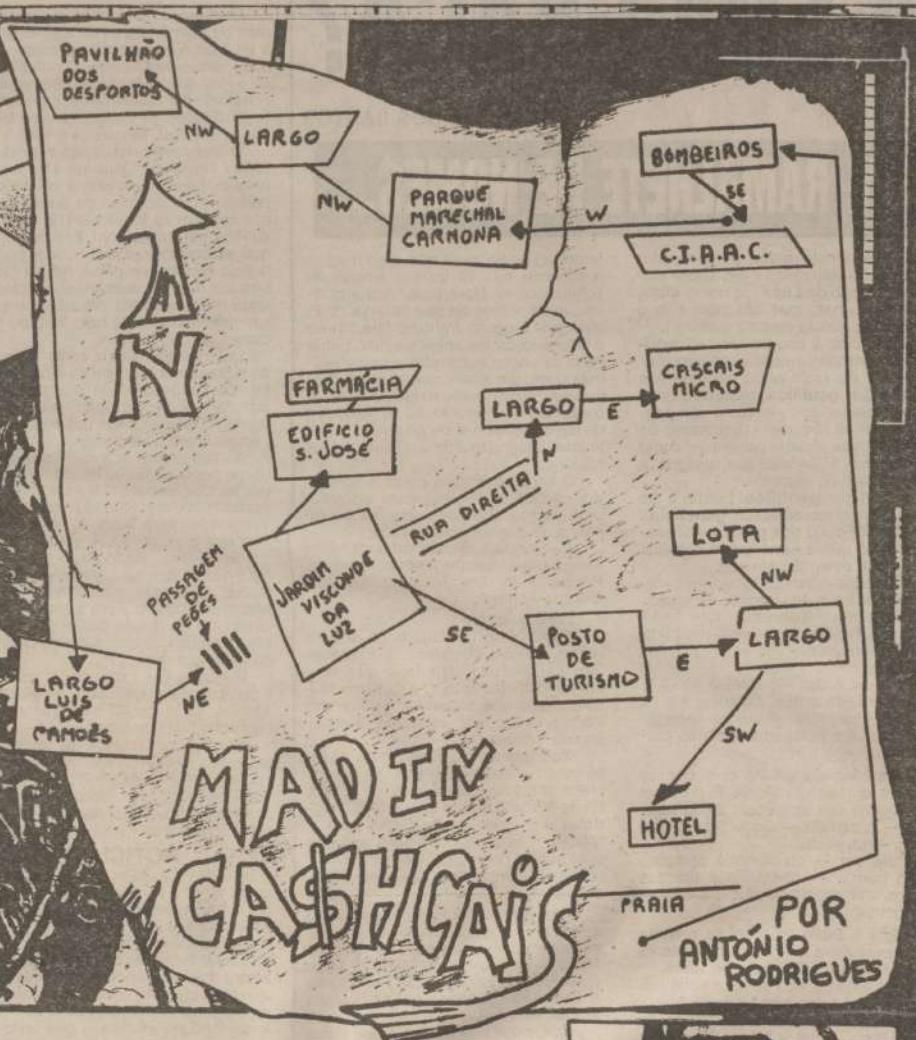
APRESENTAÇÃO: 19.  
GRÁFICOS: 18.  
EFEITOS SONOROS: 17.  
ORIGINALIDADE: 20.  
ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: UM JOGO ESPECTACULAR!

# **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



JORNAL DE NOTÍCIAS  
(MICROMANIA)  
4052 PORTO CODEX