



UM MERCADO DE PROMESSAS

Por JOÃO CRUZ

Esta semana fazemos uma pausa nos assuntos que temos vindo a abordar, respeitantes a esta rubrica e à colaboração dos leitores, para proporcionarmos um boletim informativo, do que se está a passar neste início de 1989 no micromercado, em particular com os videojogos.

Começamos por referir que as conversões dos jogos das máquinas dedicadas, continuam a ser o alvo predilecto das empresas de «software», especialmente das britânicas. As companhias espanholas estão mais voltadas e empenhadas em causar uma grande impacto no mercado, apostando seriamente na apresentação e mesmo na qualidade, dos seus produtos.

NAVY MOVES, EL PODER OSCURO, THE A-TEAM, PUNKSTAR, TRIPLE COMANDO, PARIS DAKAR, SOL NEGRO, ASPAR GRAND PRIX, ROCK'N'ROLLER, WHEELS AND FARGO, SABRINA, MUTAN ZONE, POST MORTEM, HABILIT, MEGACHESS, ORMUZ, CHICAGO 30, entre outros, foram as produções lançadas no início do ano pelas empresas de «software» do país vizinho, sendo alguns

desses produtos de excelente qualidade, mediante as possibilidades, evidentemente. Convm não esquecer que estamos a falar dos novos produtos para os Spectrum (computadores de 8 bits). Por seu turno, das empresas britânicas, títulos tais como TIME SCANNER, BUTCHER HILL, VIGILANTE, RAINBOW ISLAND (ou BUBBLE BOBBLE 2, se preferirem), DRAGON NINJA, GEMINI WINGS, OBLITERATOR, XENON, BLASTEROIDS, WEC LE MANS, THE MUNSTERS, BARBARIAN II, REX, NETHERWORLD, RENEGADE 3, SKATEBALL, RED HEAT, THE REAL GHOSTBUSTERS, PACLAND, VINDICTORS, INCREDIBLE SHRINKING SPHERE, HUMAN KILLING MACHINE, entre muitos outros, fazem ou irão fazer, parte da vasta gama de videojogos deste 1989. Facilmente podemos constatar que este ano promete fartura no micromercado, tanto em qualidade, como em quantidade.

Tudo isto anuncia, desde já, uma vida bastante prolongada aos computadores de 8 bits, cuja existência deve-se, muito particularmente, à enorme «biblioteca» de

videojogos que a cada semana vai incrementando e, num futuro próximo, tende a não diminuir, para sossego daqueles que pensavam que os computadores de 8 bits tinham «os dias contados»...

No entanto, os computadores de 16 bits têm tido um forte impulso (devido às suas fantásticas capacidades), fazendo com que sejam denominados os computadores da nova era neste domínio (a nível doméstico, claro). Para mais notícias sobre estes computadores, fiquem atentos ao espaço dedicado periodicamente aos 16 bits, nestas páginas da secção Micromania. Resumindo, as «pequenas caixas mágicas» continuarão a maravilhar-nos por muito mais tempo e ainda bem que assim é para contentamento dos aliciados ao mundo cativante dos videojogos...

Depois disto, convém mencionar que os trabalhos desta semana da rubrica Microclub, foram enviados por JORGE COSTA, do PORTO e PAULO MARTA, de ERMESINDE. Escrevam para: JORNAL DE NOTÍCIAS - MICROMANIA - 4052 PORTO CODEX.

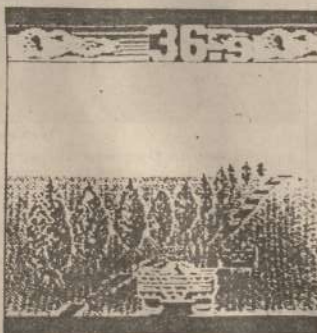
O QUE JÁ SE JOGA...



DARK FUSION

Estamos na presença de um programa da linha do mais puro «arcade», implantado por programas tais como R-TYPE, ZY-NAPS, XECUTOR. Trata-se de DARK FUSION. Quem jogar este «shoot em up» vai notar bastantes semelhanças com o fabuloso R-TYPE mas, apesar disso, DARK FUSION tem incorporados diferentes estilos de jogos deste género, fazendo com que fuja à repetitividade que ameaça muitos jogos do mesmo tipo. Apesar de ter um grau de dificuldade elevado, DARK FUSION possui cenários, gráficos, efeitos sonoros e uma animação bem elaborados, fazendo com que se torne um jogo deveras aditivo e cheio de acção. De salientar a excelente melodia (128K) de abertura no jogo. Enfim, em DARK FUSION vão ter que «apertar o gatilho»!

EDITOR: GREMLIN.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM: 128K: 16.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: BASTANTE BOM!



WEC LE MANS

A corrida das 24 horas de Le Mans é uma das provas mais duras no mundo das competições automobilísticas e bastante conhecida por todos os amantes do automobilismo. A companhia Imagine, convertendo o original das máquinas, dá-nos a possibilidade de sentirmos toda a emoção proveniente de uma corrida de Le Mans, sem sermos obrigados a jogar 24 horas! WEC LE MANS está dividido em quatro fases cada uma delas com três «check-points» que temos que alcançar dentro de um certo limite de tempo. Os comandos para controlarmos o bólido em movimento são simples e a animação do jogo, em si, está bem realizada. WEC LE MANS está muito melhor programado que OUTRUN, mas peca na variedade de jogo e situações!

EDITOR: IMAGINE.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. EFEITOS SONOROS: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 17. OPINIÃO: EXPERIMENTE!



DRAGON NINJA

O cenário deste programa acenta no rapto do presidente dos Estados Unidos por um gang de ninjas e das mãos dos quais temos de tentar libertá-lo a todo o custo, com a ajuda da perícia das artes marciais que o nosso herói bem domina. DRAGON NINJA era mais uma das conversões aguardada com bastante expectativa, pois a original estava graficamente muito bem elaborada, embora tenha surgido uma grande proliferação de jogos deste género no mercado (e bem melhores!). Apesar de graficamente aceitável, este DRAGON NINJA, tal como na máquina, não nos traz nada de novo no género e tem situações que, ao jogá-lo, nos dá a sensação de as termos jogado em outros programas do género. DRAGON NINJA, uma novidade para os coleccionadores!

EDITOR: IMAGINE.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS!
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM: 128K: 17.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: HÁ MELHORES!

JOGOS DE TOPO	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1- WEC LE MANS	1- CORRUPTION	1- ROBOCOP	
2- DRAGON NINJA	2- FISH	2- OPERATION WOLF	
3- SKATEBALL	3- JACK THE RIPPER	3- R-TYPE	
4- DARK FUSION	4- KNIGHT ORC	4- CYBERNOID II	
5- TECHNOCOP	5- MINDFIGHTER	5- E. BUTRAGUENO F.	

SPECTRUM

JUIZES NACIONAIS



RUI MIGUEL FORTUNATO MOREIRA
R.DR.ANTONIOMEIRELES, 42-4.º DTO.
4200 PORTO

1943

Segundo a linha de «FLYING SHARK, 1943» não nos traz nada de novo: «écran» monocromático (desta vez azul e preto), Segunda Guerra Mundial em que se abate tudo o que aparecer à nossa frente. A história desenrola-se no Oceano Pacífico e o nosso bimotor americano tem que abater barcos e aviões japoneses. Ao contrário de outros jogos do mesmo tipo, nós perdemos uma vida atrás da energia (recarregável) que está no lado direito do «écran». Uma das particularidades deste «1943» é a sua extrema facilidade, já que nas primeiras jogadas consegue-se avançar bastante. «1943» tem, no entanto, bons gráficos, o que vai contrabalançar a sua falta de originalidade, pois é apenas mais um a juntar-se a «FLYING SHARK» e «1942». Eis a minha classificação:

APRESENTAÇÃO: 16.
GRÁFICOS: 16.
EFEITOS SONOROS: 15.
MOVIMENTO: 14.
ORIGINALIDADE: 12.
ADICTIVIDADE: 13.
TOTAL: 14.
OPINIÃO: INTERESSANTE!



LUCIANO XAVIER
RUA DA ALEGRIA, 1991
4200 PORTO

SKATEBALL

Estamos perante mais um espectacular jogo de futebol. Este SKATEBALL é um jogo futurista de futebol com patins! Podemos escolher os nossos jogadores que são três. Durante o jogo, controlamos os dois elementos da nossa equipa, o guarda-redes e o atacante. A agressividade é possível pois as faltas não são assinaladas e por isso, podemos «dar» à vontade. O objectivo é aniquilar todos os nossos adversários (e ir vencendo os jogos!) que tanto podem pertencer ao computador, como a um amigo nosso. Em suma, SKATEBALL é um jogo bastante bem elaborado e apresentado, tornando-o deveras aditivo, com o qual passamos largas horas sem darmos por isso. SKATEBALL é um excelente programa que aconselho vivamente!

APRESENTAÇÃO: 10.
GRÁFICOS: 17.
EFEITOS SONOROS: 16.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 16.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: VÁ COMPRAR ANTES QUE ESGOTE!

TRABALHOS DOS LEITORES

