

MAIS TEMPO LIVRE!

Por JOÃO CRUZ

Estamos no Verão e com ele chegam as férias grandes do período escolar. Alegrias para uns, tristezas para outros. Mas o que importa são as férias, ter o prazer de disfrutar mais tempo livre. É também a altura de todos os jovens, leitores habituais desta secção, os quais, por algum motivo, não dispunham de tempo suficiente, poderem agora colaborar connosco, colocando em prática as suas ideias, os seus projectos. Assim, vão alimentando esta rubrica semanal que, a cada semana que passa, tenta evoluir mais de modo a satisfazer (dentro do possível) todos aqueles que se interessam pelo mundo dos computadores, especialmente pelos videojogos e tudo com eles relacionado. Por isso cá aguardamos as sempre preciosas colaborações da vossa parte, independentemente do computador que possuam... E a todos aqueles que aguardam por mais alterações nesta secção, pedimos-lhe que aguardem, pois já não terão que esperar muito para contemplarem um novo visual desta rubrica. Vão ficando por aí, atentos

ao que iremos fazendo, pois reservamos ainda várias surpresas... Como os nossos habituais leitores já sabem, esta edição é intencionalmente dedicada a possuidores de outros computadores, diferentes dos Spectrum (apesar dos trabalhos da rubrica Microclube) e muito particularmente aos possuidores de ATARI ST. O porquê desta escolha já foi aqui diversas vezes abordado pois, como sabem, embora os computadores de 16 bits não tenham alcançado, a nível nacional, as proporções de expansão que alcançaram os Spectrum estão, a pouco e pouco, a cativar um maior número de adeptos. Quanto às críticas dos jogos que semanalmente fazemos, elas são dedicadas apenas aos Spectrum e ATARI ST, pois além de serem os computadores mais badalados, nos seus modelos de 8 bits e 16 bits, respectivamente, são os únicos computadores de que dispomos, actualmente. Esta breve mas sempre útil referência serve para uma vez mais esclarecer todos aqueles que nos perguntam por que não criticamos jogos para os

MSX, AMSTRAD, COMMODORE. Agora, passando a responder a alguma correspondência atrasada, e ainda sobre o mesmo assunto, começamos pelo Jorge Graça, de Vila Nova de Cerveira, que nos pergunta qual a razão por que raramente encontra jogos para o MSX. Raro não o é! O mínimo que pode ser é em relação à obtenção das últimas novidades, pois já vários possuidores de MSX nos escreveram dizendo precisamente o contrário, afirmando que, devido a existirem muitos programas para MSX, devíamos também criticar jogos para esse computador! Não o fazemos por razões já apontadas. Naturalmente, se fizermos uma comparação ao nível dos computadores de 8 bits, o software existente para os MSX é muito escasso em relação ao disponível para os Spectrum. Isto porque, já desde o tempo da Sinclair, os Spectrum conquistaram espantosamente o micromercado e, hoje em dia, mesmo a nível nacional, é rara a casa que não possua pelo menos um Spectrum! Percebido? Por esta semana é tudo. Continuem a escrever...

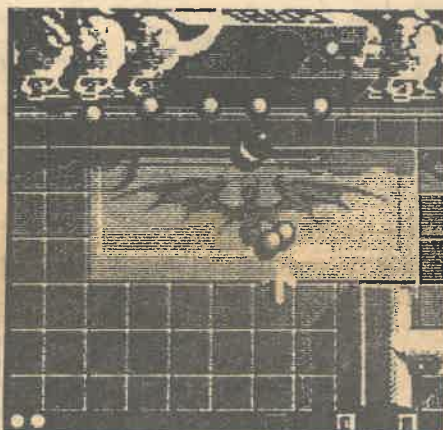
O QUE JÁ SE JOGA...



TECHNO COP

No ano 2037 o crime tornou-se uma epidemia, alastrando de rua em rua, cidade em cidade, país em país... Era raro o noticiário em que não se divulgasse a notícia de um assassinato, de uma luta entre «gangs», de tráfico de drogas... A Polícia mostrava-se impotente para fazer frente a tal situação e, por isso, surge uma nova força de combate — os **Enforcers**. Controlando um desses polícias especiais temos que eliminar todos os malfeitores nas missões em que somos destacados. **TECHNO COP** é bom programa de acção e, na versão para os 16-bits, está deveras cativante! É uma mistura do **ROADBLASTERS** com **ROLLING THUNDER**, muito bem conseguida. **TECHNO COP** é assim, um excelente programa de acção e que de certeza o cativará durante um bom tempo!

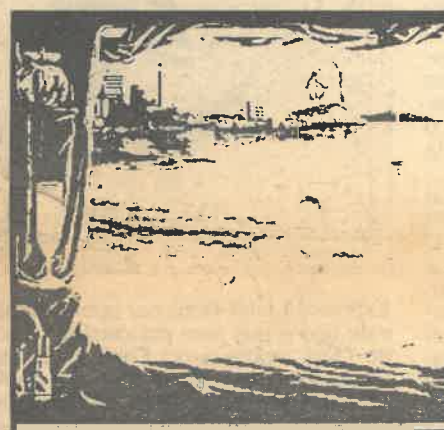
EDITOR: GREMLIN GRAPHICS.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: ACÇÃO A VALER!



BALLISTIX

Tentar idealizar qual será o principal desporto do futuro tem sido o tema explorado por vários programadores. Estamos na presença de um programa que é simplesmente espectacular na sua concepção. Trata-se de **BALLISTIX**, a recente produção da **PSYCLAPSE** para os computadores de 16-bits. O que poderemos dizer acerca deste «mega-aditivo» programa? O tema é uma espécie de futebol futurista, sem jogadores, onde apenas temos que controlar uma esfera lançada na arena de jogo, fazendo uso de umas setas que disparam pequenas esferas que em contacto com a esfera (bola) principal a fazem mover. O objectivo é introduzir a bola na baliza do adversário. Apesar de soar meio complicado, é um dos programas mais originais de todos os tempos. Experimente!

EDITOR: PSYCLAPSE.
GÉNERO: PERÍCIA.
USA: JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20. SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: EMOCIONANTE!



EMMANUELLE

Trata-se de uma produção francesa para os computadores de 16-bits. **EMMANUELLE** é uma aventura controlada por íconos, em que o texto se resume ao diálogo dos personagens e o aspecto gráfico é o dominante. O tema abordado nesta aventura gráfica está baseado num filme, com o mesmo nome, e na qual temos que procurar uma jovem sedutora pela qual o nosso herói está redondamente apaixonado! A acção começa no Rio de Janeiro, no Brasil onde temos que percorrer vários estados, em busca de **EMMANUELLE**, para conseguirmos viajar com ela para a Europa. Todo o jogo em si tem pormenores bastante divertidos e bem idealizados, usufruindo de cenas e cenários de regalar os olhos. **EMMANUELLE** é uma aventura recheada de imaginação e cativante!

EDITOR: COKTEL VISION.
GÉNERO: AVENTURA.
USA: MOUSE.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: AVENTURA TENTADORA!

JOGOS DE TOPO	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
	1-BARRABIAN II 2-BALLISTIX 3-TECHNO COP 4-MOTOR MASSACRE 5-LAST DUEL	1-EMMANUELLE 2-FISH 3-CORRUPTION 4-GUILD OF THIEVES 5-THE PAWN	1-BUBBLE BOBBLE 2-R-TYPE 3-MENACE 4-BOMBUZAL 5-HOSTAGES

ATARI

JUÍZES NACIONAIS



ÓSCAR ANTÓNIO LOURENÇO LOPES
RUA PARTICULAR DE FRANCOS, 82
4200 PORTO

STAR AVENGER

Imaginem o jogo de batalhas espaciais mais rápido que já viram! Multipliquem essa velocidade por três, juntem-lhe mais cenários e pensem nos gráficos mais excitantes... Terão deste modo **STAR AVENGER**, o Vingador das estrelas! Este jogo é deveras adictivo e emocionante, devido aos excelentes gráficos, ao excelente uso das capacidades de cor do MSX e à movimentação verdadeiramente vertiginosa. O jogo inicia-se em qualquer dos nove cenários à nossa escolha. As cerradas linhas defensivas do inimigo, as estranhas criaturas que habitam o planeta e o combustível limitado da nossa nave, constituem os perigos que teremos que enfrentar para atingirmos o objectivo do jogo. Alguns dos cenários são espectaculares! Eis a minha classificação para este jogo:

APRESENTAÇÃO: 16.
GRÁFICOS: 19.
SOM (MSX): 17.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: ESPECTACULAR!



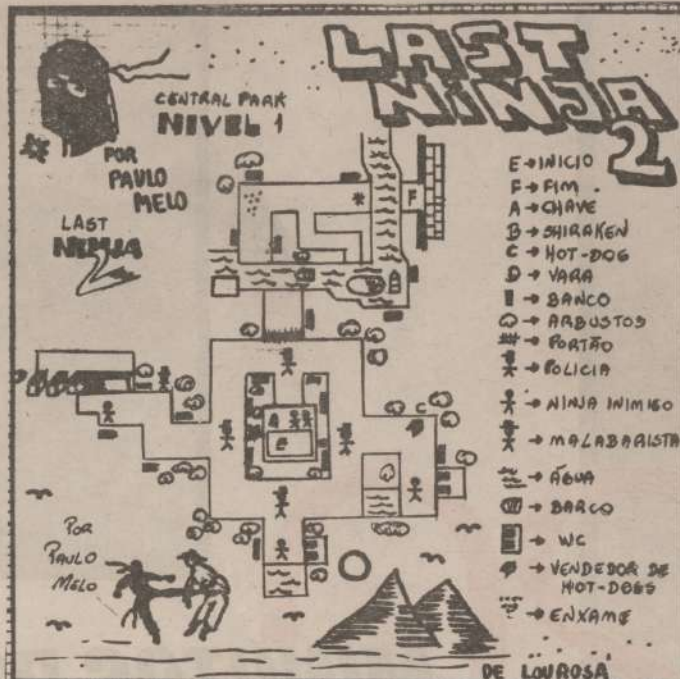
FLÁVIO HENRIQUE FERREIRA
RUA NOVA DO COUTEIRO, 85-1.º
DIREITO
4700 BRAGA

DUNK SHOT

Este é um fascinante jogo de basquetebol para o MSX. Nós jogamos numa equipa constituída por três jogadores que podem ter variados aspectos: pretos, brancos, cabelo escuro, cabelo claro, ... Tudo à nossa escolha! Além disso, escolhemos a velocidade com que queremos jogar em campo. **DUNK SHOT** é perfeito, com gráficos muito bons e efeitos sonoros espectaculares, tendo um só único defeito que o leva a cair na monotonia: jogamos sozinho, isto é, não existe um campeonato ou algo semelhante, para o tornar competitivo. É como se estivessemos sempre a treinar sem nunca entrar numa partida oficial. Eis a minha classificação para este programa e que de certeza vos cativará:

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 18.
SOM (MSX): 18.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: MUITO BOM!

TRABALHOS DOS LEITORES



- E → INICIO
- F → FIM
- A → CHAVE
- B → SHIRAKEN
- C → HOT-DOG
- D → VARA
- → BANCO
- → ARBUSTOS
- ⊕ → PORTÃO
- ✱ → POLICIA
- ⊙ → NINJA INIMIGO
- ⊗ → MALABARISTA
- ☉ → ÁGUA
- ☽ → BARCO
- ☼ → WC
- ☽ → VENDEDOR DE HOT-DOGS
- ☽ → ENXAME

VAI POR TRÁS DA CORTINA E DA UM MURRO NA CAIXA QUE PISCOU QUANDO ENTRASTE NA SALA. VOLTA A SALA INICIAL E DESCE PELO ALÇAPÃO E APANHA A CHAVE(A) NESTA SALA. SAI PELA PORTA E CÁ FORA VAI PELO CAMINHO DA ESQUERDA. NA SALA EM QUE ESTAS APANHA O OBJECTO QUE ESTÁ NA CAIXA (B). VAI NOVAMENTE PELA ESQUERDA, MAS TEM CUIDADO COM O MALABARISTA, SEGUIE PARA A SALA SEGUINTE, MATA O INIMIGO, E APANHA O MAPA; SOBE A GRADIE VAI NOVAMENTE PARA A ESQUERDA, SALTA, APANHA A VARA E VOLTA. NAS BARRAS DESCE DE COSTAS E VOLTA PARA A SALA ONDE APANHAS-TE A SHIRAKEN (B) E VAI PARA A DIREITA. SEGUIE ATÉ AO WC E NA PORTA F (FEMININO) E APANHA OUTRA ARMA (APENAS METADE). VOLTA PARA TRÁS E SEGUIE ATÉ AO OUTRO WC E AÍ VOLTA A FAZER O QUE FIZES-TE NO ANTERIOR, NA VOLTA VAI AO VENDEDOR DE HOT-DOGS (CACHORRO QUENTE) E APANHA O HOT-DOG VAI POR CIMA ATÉ AO PORTÃO E COM A CHAVE ABRE-O. SEGUIE EM FRENTE ATÉ AO RIO E SALTA PARA O BARCO E DAÍ PARA A OUTRA MARGEM. VAI PARA A ILHA E COM A VARA BATE NO BARCO COM A VARA. VOLTA PARA O LOCAL MARCADO COM * E DAÍ, USANDO O BARCO VAI PARA O OUTRO LADO.

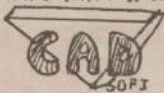
MARAUDER

- D BLUE : CONTROL FOR 10 SECONDS
- RED : EXTRA START BOMB
- MAGENTA : LOSE A LIFE
- GREEN : GUN JARIED FOR 10 SECONDS
- CYAN : EXTRA LIFE
- YELLOW : SHIELDS FOR 10 SECONDS
- G GUN ENPLACEMENT, I.E ANYTHING STAYS STILL SHOOT
- H - HORIZING WASTE
- M MISSILE ENPLACEMENT

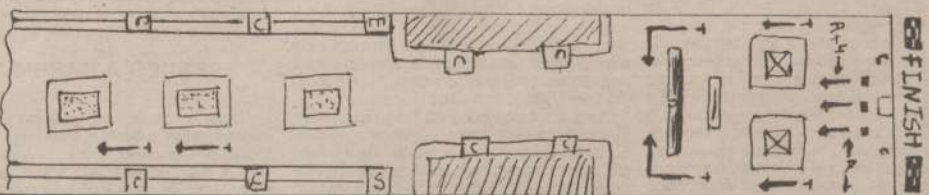
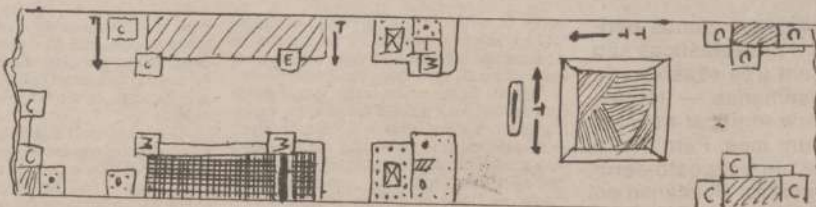
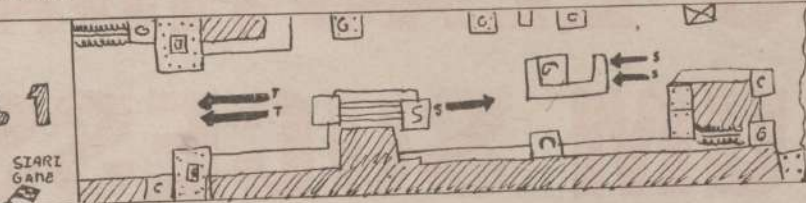
- S : SAME PATH
- T : TANKS
- R : ROTATING MASTES
- X : NUMBER OF WASTES
- MS : HOMING GUN



FEITO POR VITOR MANGEL CARDOSO. RUA DA BEA FE Nº22, 259. 4435 RED TINTO



LEVEL 1



JOGO	POKE
ARKANOID (II) -	34783,0
BRAVESTARR -	51803,24
CRAZY CARS -	29403,0
DEMON'S R. -	30699,17
DRUID (II) -	34639,24
EARTHLIGHT -	50062,0
19 FOOT C. -	33849,0
LAST NINJA (II) -	29966,0
PLATOON -	31270,0
STREET F. -	41336,25
CYBERNOID (II) -	34402,0
MAD MIX -	40296,0
PEOPLE F.S. -	31329,0
ROAD BLASTES -	48635,0
STAR PILOT -	44130,0
TYPHOON -	39143,0
VIRUS -	44945,0
BIONIC C. -	34690,0
ARTIC FOX -	58309,0
VINDICATOR (P.I) -	33448,0
" " (P.II) -	34139,0
" " (P.III) -	35055,0
MARAUDER -	35160,175
VENOM S.B. -	49941,207
MAD MIX -	40296,0

/// POR: PAULO MARTA & PAULA MARIA/ERMESINDE ///

