

16 bits

ATARI



UM APELO RENOVADO

Por JOÃO CRUZ

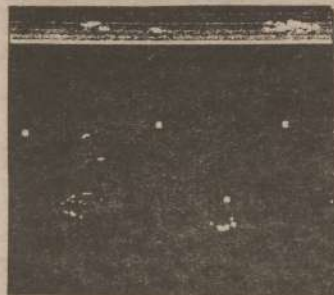
Efectivamente, vamos renovar nesta edição o apelo que fizemos a todos os jovens possuidores de computadores diferentes do Spectrum, tais como MSX, AMSTRAD, ATARI, COMMODORE... para que enviem trabalhos acerca dos video-jogos que possuem, sejam mapas, dicas, Pokes, rotinas, enfim tudo o que desejem remeter-nos acerca dos exemplos existentes para os vossos computadores, uma vez que dedicamos, dentro do possível, o último domingo de cada mês a assuntos relativos a computadores e video-jogos, de máquinas diferentes dos tão populares Spectrum. Renovado o apelo, esperamos que participem, pois fazemos este alerta para demonstrar que existem também outros computadores, com material tão bom, ou ainda melhor, do que nos Spectrum. Uma vez que continuamos a aguardar novo material sobre outros computadores, prosseguimos com soluções enviadas por usuários do Spectrum. Assim vamos falar da solução de um

jogo que, apesar de antigo, mereceu por parte do público as melhores críticas e que continua ainda a cativar muitos jovens... Trata-se de SABOTEUR e a solução para a primeira fase (missão) foi-nos remetida pelo LUIS PEDRO, de S. Mamede de Infesta, juntamente com um mapa que aguarda oportunidade para ser publicado. Diz este nosso leitor: Saltar da asa-delta, logo que começemos a jogar e andar lentamente para a direita; cair em cima da plataforma com a corda de traços e caminhar até ao final da mesma; descer; descer; esquerda; descer as escadas; direita; subir até alcançar as escadas; subir até chegar à base das armas; obter fita magnética; direita; direita; direita; descer; direita; usar o computador; esquerda; esquerda; esquerda; descer; esquerda; descer; direita; descer toda a escada; descer; direita; descer; mover elevador para cima no terminal, esquerda, ir para dentro do elevador; deslocar elevador para baixo; direita; descer; descer; esquerda; ir para as escadas; descer duran-

te todo esse percurso; obter armas se necessário; esquerda; esquerda; subir; subir; direita; mover elevador para cima com o terminal; esquerda; esquerda para dentro do elevador; deslocar elevador para baixo; direita; descer; descer; esquerda; monte na moto e escape movendo-se para a esquerda... e eis, assim, a solução para a primeira missão do jogo SABOTEUR 2-THE AVENGING ANGEL. Agora, resta-nos fazer uma breve referência aos trabalhos desta semana, da rubrica Microclube, que são da autoria dos leitores SAMUEL e PEDRO, do clube de amigos MULTISOFT, dedicado a material relativo a video-jogos. Aliás, estes leitores já nos têm remetido bons trabalhos que oportunizemos a publicar conforme a oportunidade. Resta-nos aguardar, como sempre, pelas vossas habituais colaborações para as diversas rubricas desta secção. Escrevam para:

JORNAL DE NOTÍCIAS-MICROMANIA RUA DE GONÇALO CRISTÓVÃO 4052 PORTO CODEX

O QUE JÁ SE JOGA...



TYPHOON THOMPSON

Se procuram por um video-jogo que, além de acção e destreza, possua bons momentos de boa disposição e humor, então não procurem mais... TYPHOON THOMPSON tem tudo isso. A história: Um veículo de transporte de passageiros perdeu-se no planeta Arguar, de nome Mar Omega. Teme-se que todos os tripulantes tenham perecido, excepto uma criança, por sinal bastante especial. E então que surge o nosso herói, TYPHOON THOMPSON, por sinal nada destemido e que, bastante humoristicamente, é persuadido a aceitar a missão para que foi designado. Montado no seu «jet-ski» ele terá que eliminar algumas aberrações aquáticas e cumprir também algumas missões destinadas por místicos guardiões. TYPHOON THOMPSON é, sem modo algum, um jogo a não perder pelos possuidores do ST.

EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM ATARI: 16.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM DIVERTIDO JOGO!



BATMAN

Estamos perante a versão para os computadores de 16-bits do jogo BATMAN - THE CAPED CRUSADER. Como sabem, o herói é um famoso personagem da DC COMICS, bastante popular no mundo da banda-desenhada e nos desenhos animados. Muitas vezes apelidado de «homem-morcego», devido ao seu característico disfarce, BATMAN fez a sua aparição nos computadores de 8-bits, a três dimensões e num cenário rodeado de certos toques humorísticos. Nesta segunda versão, apelidada também de BATMAN II, o ambiente da banda-desenhada é muito mais intenso e, pode-se mesmo dizer, muito bem elaborado nesta versão para os computadores de 16-bits. Com este BATMAN, os admiradores das pépicas deste herói no mundo da BD, verão satisfeitos os seus desejos de colaborar numa de suas aventuras!

EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: AJUDE ESTE HERÓI!



OPERATION NEPTUNE

A primeira coisa que, desde início, nos cativa neste jogo é a espectacularidade da sua apresentação. Tal como se fosse o início de um estrondoso filme de acção, OPERATION NEPTUNE faz a sua aparição no mundo dos video-jogos. Trata-se de uma aventura aquática, repleta de acção, onde, controlando o agente-secreto Bob Morane, temos que nos infiltrar na temível base aquática do todo poderoso Mr. Ming e acabar com os seus planos perversos de conquista do Mundo. Desde combates em motos aquáticas, combates com submarinos e frenéticas lutas corpo-a-corpo nas profundezas do oceano, tudo se desenrola muito ao estilo das famosas séries dos filmes do famoso «James Bond-007». Muita espectacularidade, mas pouca jogabilidade neste OPERATION NEPTUNE.

EDITOR: INFROGRAMES.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20. SOM ATARI 19.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: A EXPERIMENTARI!

| | | | |
|----------------------|----------------|----------------|------------------|
| <p>JOGOS DE TOPO</p> | ACÇÃO | AVENTURA | LEITORES |
| | 1-BARBARIAN II | 1-EMMANUELLE | 1-OPERATION WOLF |
| | 2-SPEEDBALL | 2-FISH | 2-BALLISTIX |
| | 3-HOSTAGES | 3-CORRUPTION | 3-CRAZY CARS II |
| | 4-BALLISTIX | 4-WAR IN M.EAM | 4-HOSTAGES |
| | 5-TECHNO COP | 5-LARRY II | 5-BUBBLE BOBBLE |
| | | | |

JUÍZES NACIONAIS



JORGE HUMBERTO DA SILVA GRAÇA
VILA NOVA DE CERVEIRA
4920 MINHO

ALE HOP

Trata-se de mais um video-jogo para os computadores MSX, da conhecida Topo Soft (empresa espanhola de «software»). Neste jogo controlamos uma bola e temos como objectivo passar por seis fases bastante animadas. Como entrave ao sucesso na nossa missão, temos o tempo e o número de vezes que batemos nos obstáculos. O nível de dificuldades aumenta de fase para fase. De salientar a dificuldade do primeiro e último nível. No final do nosso objectivo, surgem os característicos agradecimentos da Topo Soft, felicitando-nos por termos conseguido superar todas as dificuldades que nos foram surgindo, no desenrolar de cada nível. ALE HOP é na minha opinião um bom jogo e na escala de zero a vinte, eis a minha pontuação para este programa:
APRESENTAÇÃO: 15.
GRÁFICOS: 17.
SOM MSX: 13.
MOVIMENTO: 16.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: BOM!



PEDRO MIGUEL M. COUTINHO LOPES
LARGO DAS ESCOLAS, 36 R/C
3530 MANGUALDE

WEC LE MANS

Parece que, após uma longa ausência, a Imagine (empresa de «software») volta a «atacar» e, pelos vistos, com um espectacular jogo. Este jogo propõe ao jogador tornar-se num piloto de resistência e participar numa das mais conceituadas corridas deste tipo - as 24 Horas de Le Mans. O carro que pilotamos tem duas mudanças, onde a primeira é para o arranque e a segunda para ultrapassarmos os nossos adversários em prova. A pista encontra-se dividida em várias etapas, existindo um tempo limite para percorrer cada uma delas. A medida que se vai avançando o número de carros aumenta, o que torna a condução muito perigosa. WEC LE MANS é um jogo sem dúvida alguma a comprar! Eis a minha classificação para este programa:
APRESENTAÇÃO: 20.
GRÁFICOS: 20.
SOM 128K: 20.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 20.

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES

- E. Chave de acesso ao computador
- C. Computador n.º..
- 3 Elevador para o piso 3i...
- O₂ Oxigenio
- S Início
- Munhões
- 6 Peça da bomba
- † Chave de acesso ao elevador

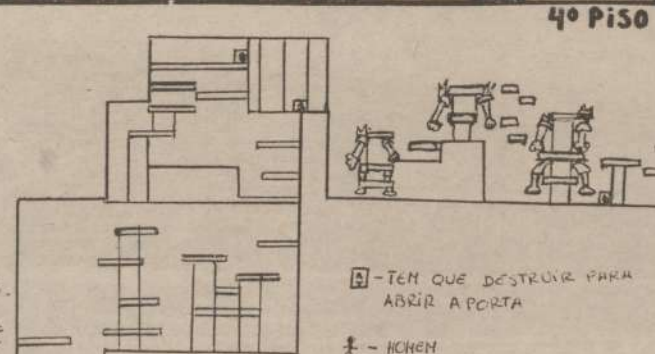
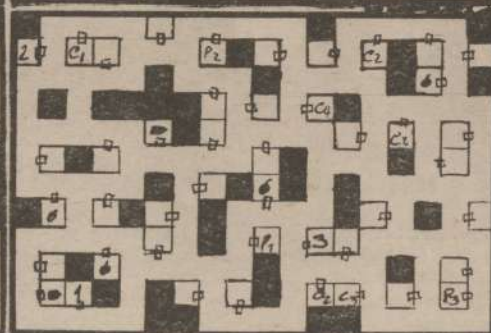
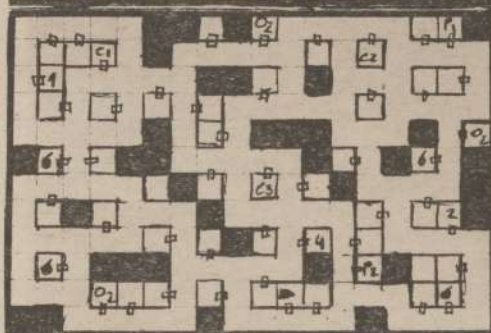
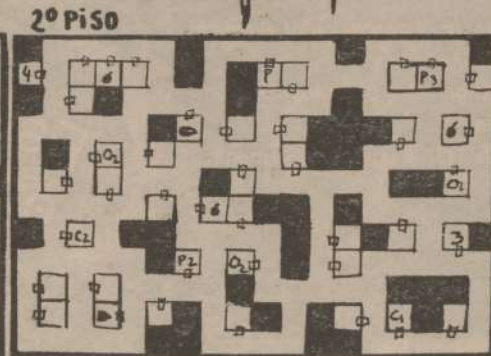
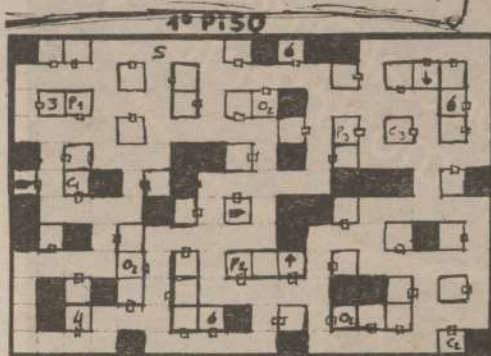


SAMUEL
E
PEDRO

VINDICATOR

VINDICATOR MAPA DO 1º NÍVEL

Codigo de acesso ao 2º e 3º
nivel, VALSALVA MANOEUVRE e
EUSTACHIAN TUBES.



BIONIC COMMANDOS



SAMUEL
E
PEDRO

NÍVEL 3

ESCREVA PARA:
JORNAL DE NOTÍCIAS
MICROMANIA
4852 PORTO
CODEX