

# O VERDADEIRO SOM DO ATARI!

Por JOÃO CRUZ

Em cada edição da Micromania, habitual deste suplemento de domingo, novos assuntos são debatidos. Desta vez, como estamos no último domingo do mês, e tal como temos vindo a fazer até aqui, vamos debruçar-nos sobre assuntos relativos aos computadores de 16-bits, particularmente os ATARI ST, no que toca às suas verdadeiras potencialidades sonoras. Começamos por fazer referência a algumas cartas de leitores que possuem o outro grande computador de 16-bits que é o COMMODORE AMIGA e que constantemente nos alertam para as potencialidades sonoras daquele computador. Sim, de facto constata-se que o som estéreo proveniente dos quatro canais do AMIGA é deveras digno das capacidades do computador em questão, o que é natural visto que esse computador foi construído para dar luta à supremacia da ATARI e da MACINTOSH neste domínio. No entanto, o que muitos desses nossos leitores que possuem o AMIGA não sabem é das verdadeiras potencialidades

sonoras dos ATARI ST, o que os levam a ser dos computadores mais utilizados por certos grupos musicais na elaboração de sons digitalizados. Como isso é possível? Primeiro, há que referir que o som real do ATARI pode ser muito incrementado. No lado esquerdo do computador existem duas entradas tipo MIDI que permitem aos usuários do ST ligarem aparelhos (instrumentos musicais...), com tipo ligações MIDI (o que, diga-se de passagem, não é nada difícil, uma vez que as ligações MIDI estão internacionalmente reconhecidas, desde há alguns anos para cá e são elemento imprescindível nos instrumentos musicais actuais), sendo que, desta maneira, se consegue obter um som deveras muito superior ao do tão falado AMIGA. De tal modo que os quatro canais de som do AMIGA são simplesmente ridículos perante os 24 canais que podemos dispor nos ATARI através do sistema MIDI. Daqui se depreende que cada utilizador de um destes computadores de 16-

-bits não o está a explorar nas suas reais capacidades quando está a jogar um videogame. Longe disso: o computador em si tem muitos pontos por onde se pegar e pormenores técnicos bastante úteis e curiosos a explorar. Por isso, os leitores que possuem um ATARI ST não devem deixar-se intimidar pela aparente superioridade dos AMIGA, que não deixam de ser umas «máquinas» fascinantes, mas estão limitadas em certos aspectos em que os ATARI dominam por completo a situação. Com isto não queremos estar a «dar lume» à tão falada disputa entre os ATARI e os AMIGA, mas é só para mostrarmos que, para além de termos optado por um computador de 16-bits mais acessível, economicamente (e, portanto, mais acessível a um maior número de leitores), optamos também por um computador com boas qualidades técnicas. Isto apesar do AMIGA ser um computador deveras fascinante e com bastantes capacidades, principalmente gráficas. No fim de contas, a opção é a do leitor...

## O QUE JÁ SE JOGA...



### TIME SCANNER

A primeira vez que joguei este programa no original das máquinas de jogos fiquei deveras impressionado pela tremenda adictividade deste inovativo «jogo-de-flippers». As melodias, os gráficos, os efeitos sonoros, tudo neste programa estava deveras aliciante, aliado ao facto de termos muitos «puzzles» a resolver (o que lhe confere pontos muito favoráveis na adictividade), faziam com que a sua conversão fosse mais do que pretendida. E qual a melhor maneira de converter um original, senão num computador de 16-bits? Esta versão para o ATARI ST está simplesmente muito bem conseguida, sendo quase uma réplica perfeita da original. Excelentes gráficos, muita cor, bons efeitos sonoros e voz digitalizada fazem deste TIME SCANNER um dos meus jogos favoritos!

EDITOR: ACTIVISION.  
GÉNERO: FLIPPERS.  
USA: MOUSE.  
APRESENTAÇÃO: 18. SOM ATARI: 18.  
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.  
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 18.  
OPINIÃO: UMA BOA CONVERSÃO!



### TARGHAN

Bem-vindos ao reino místico duma era bastante remota no tempo. O cenário é todo ele envolvente e bastante atmosférico, ao mesmo tempo que deixa transparecer algo de épico no desenrolar dos acontecimentos. Silmarils, empresa francesa de videogames, apresenta-nos, assim, TARGHAN, um soberbo programa em todos os aspectos técnicos, muito ao estilo do consagrado BARBARIAN II. Gráficamente é simplesmente arrasador, com cenários de uma definição impressionante, devido ao excelente uso que se fez da cor. A animação está muito bem conseguida, quer a nível das personagens primárias (o nosso bárbaro e inimigos), quer nos secundários (passaros no horizonte e seres na floresta). O tema musical da abertura e os efeitos sonoros são espectaculares. Não deixe de o ver!

EDITOR: SILMARILS.  
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.  
USA: JOYSTICK/MOUSE.  
APRESENTAÇÃO: 20. SOM ATARI: 19.  
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.  
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 20.  
OPINIÃO: ARRASADOR!



### SILKWORM

Este excelente jogo de acção é dos tais em que nos «agarramos» ao joystick, mordemos a língua e não paramos de puxar o gatilho! É acção total! SILKWORM é mais uma conversão de uma máquina de jogos dedicada e pertence à classe dos jogos denominados «shoot 'em' up». Neste jogo temos a possibilidade de optar entre jogar com um bem armado «jeep», ou com um potente helicóptero — isto jogando com apenas um jogador. Se optarmos por jogar com dois jogadores ao mesmo tempo, podemos dividir tarefas com um colega nosso. Quanto a nível técnico, SILKWORM está deveras espectacular: gráficos, cenários repletos de animação e cor, tremendos efeitos sonoros, boa melodia de apresentação e uma arrasadora adictividade, podendo-nos levar a exaustão. A não perder!

EDITOR: VIRGIN.  
GÉNERO: ACÇÃO.  
USA: MOUSE/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 19. SOM ATARI: 18.  
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.  
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: MEGA-ADICTIVO!

## JUÍZES NACIONAIS



NUNO RICARDO MOURÃO RIBEIRO  
RUA DR. TOMAS DE FIGUEIREDO  
4970 ARCOS DE VALDEVEZ

### BARBARIAN II

O terrível mago Drax, depois de ser derrotado ao tentar aprisionar a princesa Mariana, no original BARBARIAN, veio desta vez tentar vingar-se da sua humilhação. Para tal, refugiou-se no seu castelo, infestado de animais pré-históricos, que vão desde panteras saltadoras, passando por gorilas, até aos dinossauros que nos tentam eliminar a todo o custo... Enfim, este BARBARIAN II está repleto de surpresas e novos elementos atractivos. Antes de iniciarmos o jogo, podemos escolher entre o bárbaro, ou a princesa, para controlarmos no jogo. Em cada nível há objectos mágicos, sem os quais não é possível uma eficaz progressão na nossa missão. BARBARIAN II é um excelente programa e que de certeza o cativará!  
APRESENTAÇÃO: 18.  
GRÁFICOS: 20.  
SOM 48K: 19.  
MOVIMENTO: 19.  
ORIGINALIDADE: 19.  
ADICTIVIDADE: 19.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: ESPECTACULAR!



PEDRO G. F. AMENDOEIRA  
RUA MANUEL JOSÉ DA SILVA  
EDIFÍCIO BOLÍVAR, 3.º ESQUERDO  
3720 OLIVEIRA DE AZEÍMEIS

### ANCIENT BATTLES

Este jogo de estratégia tem como base travar históricas batalhas da Antiguidade ou, em alternativa, reconstituir todo o ambiente que as rodeava, escolhendo um dos 24 exércitos disponíveis. ANCIENT BATTLES torna-se bastante divertido quando jogado por dois jogadores ao mesmo tempo, pois ambos se empenham em eliminar o adversário do campo de batalha. Quando jogamos contra o computador ele peca pela relativa facilidade. Um detalhe bastante positivo é o de podermos recriar a área do campo de batalha, dispoñdo de árvores, rios e montanhas para adornar ao nosso prazer. Apesar de ser bastante bom dentro do género, ANCIENT BATTLES pode não agradar aos mais habituados a lidar com «arcades», limitando os seus apreciadores.

Grave lacuna é a falta de som.  
APRESENTAÇÃO: 16.  
GRÁFICOS: 13.  
SOM 48K: NÃO TEM!  
MOVIMENTO: 14.  
ORIGINALIDADE: 17.  
ADICTIVIDADE: 16.  
TOTAL: 15.  
OPINIÃO: PARA APRECIADORES!

| JOGOS DE TOPO                                                                       | ACÇÃO           | AVENTURA           | LEITORES          |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|--------------------|-------------------|
|  | 1. TARGHAN      | 1. UNINVITED       | 1. OPERATION WOLF |
|                                                                                     | 2. BARBARIAN II | 2. CHRONO QUEST    | 2. ROBOCOP        |
|                                                                                     | 3. SILKWORM     | 3. WAR IN THE M.E. | 3. DRAGON NINJA   |
|                                                                                     | 4. KULT         | 4. POLICE QUEST II | 4. BALLISTIX      |
|                                                                                     | 5. TIME SCANNER | 5. LANCELOT        | 5. BUBBLE BOBBLE  |



MICROCLUBE

## TRABALHOS DOS LEITORES

**R-TYPE** POR CARLOS ALBERTO

Nível I, II, III & IV  
 Pokes 37374,0 VIDAS  
 Poke 37525,0 CRÉDITO

**NAVY MOVIES** POR CARLOS ALBERTO

VIDAS INFINITAS. Poke 49962,0  
 Imunidade MINAS. Poke 60134,0  
 Poke 60135,0  
 Poke 60136,0  
 Imunidade TUBARÕES. Poke 55505,24  
 IMUNIDADE AOS DISPAROS. Poke 52524,0  
 Poke 52525,0  
 Poke 52526,0  
 MATAR "MORENA" COM UM MISSIL. Poke 51852,1  
 MATAR POLVO COM UM MISSIL. Poke 57832,1  
 LANÇACHAMAS INFINITO. Poke 55856,0  
 Poke 55857,0  
 BALAS INFINITAS. Poke 55789,0  
 Poke 55790,0

**COMBAT SCHOOL** POR FRANCISCO PIRES E ANTONIO PIRES (MAEDO DE CAVALEIROS)

PDKE 37088,0 (TEMPO)

**NOTA:**  
 Quem for para a Torre tem que matar os cadáveres para a Porta Aberta.  
 Quem quiser a Cruz que está de baixo do Busto, terá que entregar a Poção a Poção.

**DEATH-STALKER**  
**THE MAP**

**LEGENDA:**  
 M - Bola de Fogo  
 C - CHAVE  
 D - CADAVERES  
 M - MACHADO  
 P - PRESOS  
 A - ÁGUA  
 P - Poção  
 C - CRUZ  
 E - ENERGIA  
 E - ENERGIA

**TORRE**