



RECOLHA DE INFORMAÇÕES

Por JOÃO CRUZ

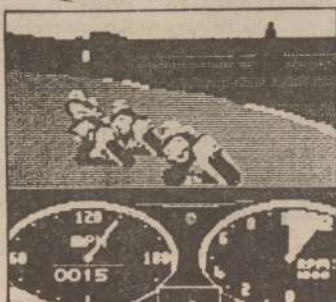
O último domingo do mês significa que estamos perante mais uma edição da Micromania, dedicada a todos os possuidores de computadores diferentes dos Spectrum, muito particularmente ao mundo dos computadores de 16 bits. De facto, cresce de edição para edição o número de leitores entusiasmados pelo crescente e atraente mercado dos supercomputadores de 16 bits. De tal modo que, regularmente, temos sido abordados através das cartas que os jovens, habituais leitores desta secção, nos remetem semanalmente, com um objectivo principal de recolherem um maior número de informações acerca do micromercado dos 16 bits...

Deste modo, e respondendo a alguns leitores dentro dos parâmetros já referidos, vamos começar por responder às solicitações do nosso leitor ADELINO RAMOS, de Ermesinde. Este nosso leitor gostaria que lhe fossem dadas informações acerca do computador que mais se adequa às necessidades seguintes: 1- ser excelente em som e imagem; 2- tenha

a possibilidade de dar animação às imagens programadas e de serem, por sua vez, gravadas em vídeo; 3- poder ser usado com o DBASE III (pois este nosso leitor tem necessidade de trabalhar com bastantes dados numéricos, alfanuméricos e gráficos); 4- que possua rapidez de execução. Este leitor adianta ainda que, por certo, lhe diremos que actualmente o ATARI ST ou o COMMODORE AMIGA são as duas alternativas que lhe vamos propor, o que de facto é verdade, pois ambos os computadores se adequam às necessidades que referiu ter. Então, gostaria o ADELINO RAMOS que lhe indicássemos as diferenças entre ambos e qual destes corresponderia melhor às anteriores necessidades indicadas. Para abreviarmos um pouco a resposta diremos o seguinte: se for uma pessoa bastante exigente, aconselhamos a aquisição do COMMODORE AMIGA, pois a nível de cores (e não de gráficos, é preciso que se note) é superior ao ATARI e possui ainda som em estéreo. No entanto, se for uma pessoa um pouco mais

económica (pois o factor monetário também é importante nestas ocasiões), aconselhamos a aquisição de um ATARI ST que em muito pouco, ou quase nada, é inferior ao AMIGA e resulta muito bem para as suas necessidades, além de possuir outras características que já referimos em edições anteriores desta rubrica. Respondendo às outras perguntas que também constam da sua carta, diremos que o COMMODORE AMIGA não permite a ligação directa com uma TV normal e o ATARI sim; há vários emuladores (programas) que tornam o ATARI compatível com o IBM, assim como também os há para o AMIGA; quanto ao «software» que nos pede que indiquemos para que possa realizar efeitos especiais de som e imagem, eles existem em abundância para os dois computadores e, portanto, não sentirá nenhuma dificuldade posterior em os adquirir. Pensamos ter esclarecido, dentro do que estava ao nosso alcance, este e outros leitores que tenham as mesmas dúvidas e necessitem destas informações.

O QUE JÁ SE JOGA...



RVF HONDA

Para todos aqueles que pensavam que com SUPER HANG-ON os jogos de motos tinham encontrado o jogo ideal, eis que surge um novo programa a contrariar essa tese. Trata-se de RVF HONDA, um jogo sobre o mundo do motociclismo repleto de novos pormenores e acompanhado de uma excelente animação. Se bem que os cenários não cheguem sequer a intimidar os de SUPER HANG-ON, são os pormenores, tais como correr para montar na moto, quedas aparatosas bem definidas, verificação da moto, poças de óleo e água no circuito... que fazem com que este RVF HONDA consiga dar «o ar da sua graça». Pode-se mesmo dizer que o dia em que surgir um jogo que reúna as características de SUPER HANG-ON, com as deste RVF HONDA, teremos a simulação perfeita de um jogo de motos para o computador.

EDITOR: MICRO STYLE.
GÉNERO: SIMULAÇÃO MOTOS.
USA: MOUSE JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: SOBERBA SIMULAÇÃO DO MUNDO DO MOTOCICLISMO!



CASTLE WARRIOR

Depois do relativo sucesso alcançado por outro jogo desta companhia francesa de vídeo-jogos, Delphine, e que foi o BIO-CHALLENGE, eis que esta mesma empresa volta «à carga» com um novo e espectacular lançamento... trata-se de CASTLE WARRIOR. No jogo tomamos o papel de Ulrich, filho do rei Richard e nobre guerreiro, tendo como missão alcançar uma poção mágica que liberte seu pai do feitiço de que é vítima, outrora administrado pelo terrível mágico Zandor. Gráficamente este jogo está soberbo, desde os cenários bem coloridos, aos seres bem detalhados. Os efeitos sonoros são bastante aceitáveis e a melodia de jogo bem adequada. Os movimentos são correctos e graciosos e todo o jogo tem um ar épico, deveras envolvente.

EDITOR: DELPHINE.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM JOGO DEVERAS ESPECTACULAR



RED HEAT

Embora este jogo já aqui tenha sido mencionado para os Spectrum, não quis deixar de fazer uma referência à versão para os computadores de 16 bits deste mesmo programa. De facto, se a versão para os 8 bits estava bastante razoável, esta versão para os ATARI ST realmente convenceu! Todo o desenrolar do jogo é baseado no filme INFERNO VERMELHO, mesmo na forma em como o jogo nos é apresentado. Em RED HEAT temos acesso a pequenos subjogos, dentro do desenrolar do jogo principal, o que lhe confere uma grande variedade na acção. Convém salientar que esta versão gráficamente está espectacular, recorrendo às imagens digitalizadas, o que lhe confere um realismo sem par. Os efeitos sonoros são bastante bons e toda a animação é bastante boa!

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

JOGOS DE TOPO	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
	1- CASTLE WARRIOR	1- EXPLORA II	1- RUN THE GAUNTLET
	2- RED HEAT	2- CHRONO QUEST	2- DRAGON NINJA
	3- RVF HONDA	3- POLICE QUEST II	3- XYBOTS
	4- TARGHAN	4- DEJA VU	4- FORGOTTEN WORLDS
	5- KULT	5- UNINVITED	5- ROBOPOL

JUIZES NACIONAIS



ARMANDO MANUEL R. CAPITÃO
RUA 1.º DE MAIO-EDIFÍCIO
CARACAS, A-2.º F.
3530 MANGUALDE

INTERNATIONAL SOCCER

Até há pouco tempo, a empresa Audiogenic quase não era conhecida, mas agora com este jogo ganhou enorme prestígio. Este jogo de futebol é, sem dúvida, o melhor programa do género. EMLYN HUGES INTERNATIONAL SOCCER tem um «menu» muito variado com muitas opções, aliado a gráficos excelentes e bom som. Os jogadores podem dar «saltos de peixe», toques de calcanhar, toques de cabeça, grandes remates... Podemos efectuar jogos amigáveis, do campeonato ou «taça». O jogo é um desafio real, pois tem todos os pormenores e regras. Ao fim de um campeonato e «taças», podemos ver os melhores marcadores de cada equipa. Este INTERNATIONAL SOCCER tem ainda dez níveis de crescente dificuldade e quando jogado por duas pessoas é muito mais aliciante. É de mais!!!

APRESENTAÇÃO: 20.
GRÁFICOS: 20.
SOM: 48K: 19.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: DELIRANTE, CATIVANTE, MONUMENTAL!!!



AGOSTINHO M. S. SANTOS
CALVELHE, LABRUGE
4480 VILA DO CONDE

GRAND PRIX SIMULATOR

É uma produção da Code Masters no estilo SUPER SPRINT, onde se pode jogar sozinho, ou com um amigo, contra o computador. O nosso objectivo é passar as várias pistas e para isso temos de vencer sempre o computador, o que não é nada fácil, a partir da terceira pista. Quanto a gráficos, não há nada de novo, pois a técnica é a mesma usada no SUPER SPRINT. Além disto, há um pormenor interessante que reside no facto de certas mensagens serem audíveis e não apenas visualizadas no ecrã, como por exemplo a mensagem de fim de jogo «GAME OVER». Em resumo, este GRAND PRIX SIMULATOR não tem nada de novo para oferecer, excluindo como referi, as mensagens audíveis... Eis a minha classificação para este programa:

APRESENTAÇÃO: 15.
GRÁFICOS: 11.
SOM: 48K: 16.
MOVIMENTO: 13.
ORIGINALIDADE: 12.
ADICTIVIDADE: 12.
TOTAL: 13.
OPINIÃO: RAZOÁVEL!

TRABALHOS DOS LEITORES



1b BITS
ATARI ST

KULT

DICAS
E
SOLUÇÃO

1 IR À SALA THE NOOSE E USAR SOLAR EYES. FAZER GRAB HOLD NA CORDA INFERIOR ESQUERDA E DEPOIS COM A LEVER FAZER PUSH. FAZER PASS NA NOVA PORTA E SEGUIR PELO TUNEL ATÉ OS CAMINHOS SE DIVIDIREM...

2 SEGUIR PELO TUNEL DA ESQUERDA. NA CAVERNA, QUANDO NORMA JEAN NOS DESAFIAR, FAZER ACCEPT NAS OPÇÕES E DEPOIS TELL THE TRUTH. QUANDO A CONVERSA TERMINAR, USAR ZONE SCAN E FAZER LIFT DO TÚMULO. FAZER TAKE DOS OBJECTOS QUE ENCONTRAR E SMASH NA MÚMIA. SEGUIR PELO TUNEL DA ESQUERDA. ENTRAR NA TRAP DOOR E TENTEM ENCONTRAR A SALA DE NOME PLACATING THE POWERS...

3 MATAR A SACERDOTISA QUE NOS AMEAÇA EM PRIMEIRO LUGAR. A SEGUIR USAR PSI SHIFT PARA APANHAR A BLADE E A MASK DA SEGUNDA SACERDOTISA. USAR BRAINWARP NELA, E DAR FLASK TO DRINK. A SEGUIR INSPECT O ALTAR E PUSH A ALAVANCA; E VOLTAR À SALA REFECTORY.

4 USAR STICKY FINGERS E ENTRAR NA TRAP DOOR VOLTANDO À CAVERNA. A SEGUIR, IR PELO TUNEL DA DIREITA E ENTRAR NA SEGUNDA PASSAGEM À DIREITA; ESTARÁ NA PINK PASSAGE. SIGA E ENTRE NA TRAP DOOR QUE VAI DAR À SALA THE NOOSE E VOLTE A USAR SOLAR EYES, PARA PODER VER.

5 SEGUIR PARA A SALA MASTER'S ORBIT. ENTRAR NA SALA MASTER'S EYE. FAZER THROW COM QUALQUER OBJECTO, ATIRANDO-O CONTRA O INIMIGO. FAZER SEARCH NO CORPO DELE, E FAZER TAKE DO OBJECTO QUE ELE POSSUI. FAZER WHISTLE COM ESSE OBJECTO E LOOK NO ORIFÍCIO NA PAREDE. TAKE O OBJECTO NELE CONTIDO. VOLTAR À SALA THE RING PELA SALA THE RETURN. ENTRAR NA PASSAGEM À ESQUERDA E NÃO ENTRE NA SALA THE CONCOURSE...

6 SIGA PELA PASSAGEM DA ESQUERDA E NA PRÓXIMA SALA TAMBÉM. FAZER PULL AO BOLT E FAZER PASS. USAR STICKY FINGERS E ENTRAR NO TUNEL DO TECTO DESTA SALA. SEGUIR PARA CIMA VIA TUBO. IR À SALA THRESHOLD OF TRUTH. MATAR A SACERDOTISA E COLOCAR O OVO NA BOCA DA ESTATUA. AS BARRAS SUBIRÃO REVELANDO LECTERY...

7 FAZER INSPECT A LECTERY E USAR PSI SHIFT PARA APANHAR A PEQUENA ESTATUA NA ANTE-SALA. IR À SALA DE NOME SAURA'S REPOSE E COLOCAR A ESTATUETA AO LADO DA QUE LÁ SE ENCONTRA...

8 COLOCAR O PEQUENO MACACO NO ORIFÍCIO QUE ABRIU. IR À SALA DE NOME IN THE PRESENCE OF GOD. EXAMINAR A STARRY WALL QUE ABRIRÁ E DARÁ PASSAGEM À ÚLTIMA SALA. FAZER ALGUNS MOVIMENTOS INÚTEIS ATÉ SURTIREM DOIS GUARDAS INIMIGOS...

9 USAR EXTREME VIOLENCE PARA MATAR UM DELES. USAR BRAINWARP NO OUTRO. USAR PSI-SHIFT PARA FECHAR A TRAP DOOR E QUANDO O INIMIGO LIBERTAR A NOSSA GARÇA PARA ABRIR A PORTA FAZER THROW DE UMA BLADE PARA O MATAR... O FINAL DE KULT.

PSI POWERS

- 1- SOLAR EYES
- 2- STICKY FINGERS
- 3- KNOW MIND
- 4- BRAINWARP
- 5- ZONE SCAN
- 6- PSI SHIFT
- 7- EXTREME VIOLENCE
- 8- TUNE IN

DICAS
PARA O KULT



QUANDO SURGE ESTA "CABEÇA", SÃO ESTES PONTOS, AS OPÇÕES DE QUE DISPOMOS PARA AGIR...

