



OS NOVOS ATARI!

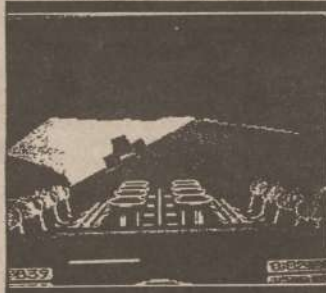
Por JOÃO CRUZ

Mais tarde, ou mais cedo tinha que acontecer. Face às exigências do crescente número de usuários de ATARI ST na Europa, a empresa ATARI anuncia para este Natal o surgimento de dois novos computadores: o ATARI TT e o ATARI STE. No entanto, vamos debruçar-nos mais sobre o segundo, pois é o computador que mais importa realçar nesta rubrica. Por isso mesmo quase exclusivamente dedicado aos que o vão utilizar para videojogos. Basicamente o ATARI STE é bastante similar ao corrente ST mas possui uma mais extensa «paleta» de cores, um novo 8-bit chip de som «stereo» scroll, tanto horizontal como vertical, bastante melhorados e novas entradas, possibilitando o uso de mais adicional «hardware». Em princípio, está previsto serem produzidas duas versões deste novo computador: uma de 512K e outra de 1 Mbyte. Pode-se mesmo dizer que a longo prazo o objectivo principal deste lançamento, é substituir os actuais ST pelos novos STE, pois são máquinas mais completas e que

vêm complementar algumas lacunas no domínio dos ATARI ST. Mais especificamente, os novos ATARI STE trazem o seguinte lote de novas possibilidades: novas entradas de controlo, possibilitando a ligação directa de «light-pens» e «light-guns», permitindo a ligação de seis joysticks ao mesmo tempo. Pode parecer exagero, mas por exemplo para jogos do género dos clássicos GAUNTLET 1 e 2, esta nova possibilidade é bastante útil. Existe ainda um scroll horizontal e vertical melhor delineado, permitindo ao ecrã ser subdividido em independentes regiões de scroll (por exemplo: uma parte do ecrã pode descolar-se para cima e outra, movimentar-se noutra direcção). A paleta de cores foi aumentada para 4096 cores, substituindo as actuais 512 disponíveis nos ST. Desta maneira dispõem-se de uma quantidade de cores equivalentes às do COMODORE AMIGA. No entanto, as resoluções do ecrã mantêm as mesmas características, assim como o número de cores possíveis em cada ecrã. Possui ainda duas fontes sonoras: o actual ST

YM2149 chip de três canais e um «stereo 8-bit DMA chip», podendo os dois tocar simultaneamente e obtermos som em «stereo» a partir do «stereo jack» do novo STE. Enfim, aparentemente pode parecer que as inovações levadas a cabo nestes novos ATARI não são expressivas quanto seria de desejar, mas é uma máquina mais potente com um mais vasto leque de opções para os programadores e que vem satisfazer, em pleno, todo o «hardware» destinado a esta máquina. Este cenário recorda-me o que se passou aqui há uns tempos atrás com os SPECTRUM, aquando do surgimento do SPECTRUM 128K+2 que veio substituir o antigo modelo da SINCLAIR, o 48K. A situação de comparação é praticamente a mesma nos dois computadores: O SPECTRUM 128K+2 foi um aperfeiçoamento do modelo 48K, como este novo STE o será em relação aos actuais ST. No entanto, em Portugal, só para meados do próximo ano poderemos ter um contacto mais directo com estes novos ATARI e as campanhas de trocas não faltarão!

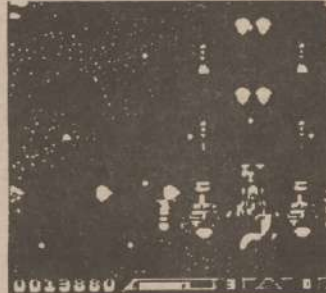
O QUE JÁ SE JOGA...



STUNT CAR

A espectacularidade talvez seja o ponto mais saliente deste excelente programa de condução em três dimensões. Trata-se de STUNT CAR, um produto da Microprose (empresa britânica de videojogos) e que está tecnicamente soberbo nesta versão para o ATARI ST. Os gráficos apesar de serem a três dimensões (não sendo muito do agrado de muitos microjovens), não são gráficos de silhueta, mas sim solidamente coloridos e por isso bastante atraentes. A animação é o facto mais marcante neste STUNT, sendo incrivelmente fantástica em várias situações de jogo. O objectivo é competir contra um adversário, numa corrida de superpilotos com carros cuidadosamente preparados para atingirem altas velocidades. Experimente e verá!

EDITOR: MICROPROSE.
GÊNERO: SIMULAÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: ESPECTACULAR SIMULAÇÃO.



XENON II

A diskete é introduzida no computador. De repente tudo fica escuro... e sem aviso prévio, ecoa uma das mais espectaculares músicas digitalizadas que já escutei até hoje, Bomb the Bass (original do filme Assalto à 13.ª Esquadra). Assim é a introdução do melhor e mais fantástico «shoot'em up» que já joguei até hoje!!! O seu nome XENON II - MEGA-BLAST... Os programadores: THE BIT-MAP BROTHERS. Quem mais poderia ser... O que poderei salientar mais deste autêntico «arcade» doméstico?!!! Gráficos, movimentos, os scrolls, a originalidade, a música, os efeitos sonoros, a tremenda adictividade... tudo, mas tudo mesmo, é de veras espectacular neste jogo!!! A acção é própria para «destruir» joysticks.

EDITOR: IMAGEWORKS.
GÊNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20. SOM ATARI: 20.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: NÃO HÁ NADA COMPARÁVEL!!!



GREAT COURTS

Se alguma vez desejaram entrar na alta competição mundial dos campeonatos de ténis, eis que têm neste GREAT COURTS a possibilidade de o fazerem através desta espectacular simulação de um dos desportos mais atraentes da actualidade. GREAT COURTS permite-nos, assim, participar nas mais altas competições do calendário do ténis profissional. Todas as regras deste famoso desporto são aplicadas neste jogo, recheado de inúmeros pormenores técnicos que o distinguem de todas as outras simulações deste desporto, realizadas para computadores domésticos. Podendo ser jogado por dois jogadores ao mesmo tempo, na qualidade de adversário, GREAT COURTS é um jogo extremamente adictivo, possuindo gráficos e efeitos sonoros cativantes. Jogue-o!

EDITOR: UBI SOFT.
GÊNERO: SIMULAÇÃO TÊNIS.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: VAI UMA PARTIDA?

JUÍZES NACIONAIS



JORGE SOLINE DOS SANTOS RESENDE
AV. DR. CARLOS PINTO FERREIRA,
220-1.º ESQUERDO
4480 CAXINAS - VILA DO CONDE

AFTER THE WAR

Manhattan, após a guerra nuclear, tornou-se numa cidade miserável, destruída e cheia de criminalidade. O nosso herói que é considerado o dono da selva de asfalto, tem como missão chegar às colónias no exterior de Manhattan, pois é a única zona segura de sobrevivência. Com a ajuda da sua fiel arma (FX MACHINE GUN) e dos seus movimentos ofensivos divinos, terá de enfrentar «pseudo-mutantes» assassinos e sentinelas «robots», comandados por um maligno professor. AFTER THE WAR possui gráficos, movimentos e som esplêndidos, tornando-se um jogo de forte adictividade. É um jogo que decerto cativará todos os amantes dos jogos de acção. Para este espectacular jogo da Dinamic, versão MSX, a minha pontuação é:

APRESENTAÇÃO: 20.
GRÁFICOS: 20.
SOM MSX: 19.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: «HIPEREXCELENTE»!!!



ANTÓNIO MANUEL TEIXEIRA
RUA BARRANHA, 815-2.º
4450 SENHORA DA HORA - MATOSINHOS

INTERNATIONAL FOOTBALL

É mais um jogo de futebol lançado no micromercado nacional e com uma qualidade que, na minha opinião, ultrapassa os já clássicos MATCH DAY II e EMILIO BUTRAGUENO FUTBOL. Com um menu de opções que nos oferece muitas possibilidades de escolha, como seja mudar o nome dos jogadores e equipas, apresentando-nos ainda pormenores que importa realçar, tais como: o facto do guarda-redes (controlado pelo computador) poder agarrar a bola à mão e, em seguida, pontapé-la para o meio campo, e ainda o facto de ser possível marcar «penalties». Enfim, EMLYN HUGHES INTERNATIONAL FOOTBALL tem tudo para se tornar um verdadeiro sucesso. Na escala de zero a vinte, eis a minha classificação para este excelente programa:

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48K: 18.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM ÓPTIMO JOGO DE FUTEBOL.

JOGOS DE TOPO	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
	1- XENON II	1- EXPLORA II	1- XENON II
	2- CASTLE WARRIOR	2- CHRONO QUEST	2- RUN THE GAUNTLET
	3- GREAT COURTS	3- LA QUETTE...	3- DRAGON NINJA
	4- STUNT CAR	4- ZOMBI	4- BARBARIAN II
	5- RVE HONDA	5- BLOODWYCH	5- APB
	ATARI		

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES

OUT RUN (AMIGA): Poderá colidir com obstáculos se carregar no H no início do jogo, e se carregar também no C terá o tempo parado.

ARKANOID (MSX): POKE &H7C10,0 vidas inf.
ARKANOID (MSX): POKE &H4CDF,n n° de vidas (máx.255)
ARKANOID (MSX): POKE &H99B2,&HC3 a bola aparece por cima ao cair em baixo.

ARKANOID (COMMODORE): POKE &9B78,0
ENTOMBEL (COMMODORE): POKE 27871,96 SYS 2560
LIGHT FORCE (COMMODORE): POKE 11547,5 SYS 6713
MAG MAX (COMMODORE): POKE &2F39,400

LIVING DAYLIGHTS (MSX): POKE &HAF56,0 energia infinita
KNIGHTMARE (MSX): Carregar o programa com
 LOAD "CAB:" peça a lista e escreva POKE 37545,
 255 DUFUSR=&hd000:A=USR(0)

R-TYPE (SPECTRUM): Se teclar o POKE 37374,0 antes de RANDOMIZE USR... terá vidas infinitas.
EXOLON (SPECTRUM): Redefina as teclas escrevendo 40RBA e torne a redefinir ao seu agrado e terá vidas infinitas.
GREEN BERET (SPECTRUM): Escreva POKE 42076,0 e terá vidas infinitas

Inicição ao código de máquina -----
 CARREGAR E GRAVAR ESCRAN SEM CARREGALHO
 Por A. Rodrigues
 Em basic: 10 for f=6e4 to 60025: read a: poke f, a: next f: data
 55,62,255,221,33,0,64,17,0,27,205,86,5,201,221,33,0,64,17,0,27,
 62,255,195,194,4

Utilização: Carregar: RANDOMIZE USR 6e4
 Gravar: RANDOMIZE USR 60014



JOGO	(X) POKE	(X) EFEITO	JOGO	(X) POKE	(X) EFEITO
ARKANOID II	37483,0	VIDAS I.	THING BOUNCES B.	63852,107	FUEL
" "	40413,1	DUAS BOLAS	" "	63853,175	VIDAS I.
" "	40413,4	MANTER BOLA	" "	63858,32	SEM PORTAS
" "	40413,32	LASER I.	" "	63861,205	SEM LASER
BRAVESTARR	51803,24	TEMPO I.	CRAZY CARS	29403,0	TEMPO I.

CARREGADORES					
METROPOLIS:	10	LOAD "" SCREEN\$	OVERKILL:	10	CLEAR 27849: LOAD "" SCREEN\$
	20	CLEAR VAL " 23999 "		20	LOAD "" CODE: POKE 42965,0:
	30	LOAD "" CODE			POKE 37563,0
	40	POKE VAL " 510628 ",201		30	RANDOMIZE USR 30600
	50	RANDOMIZE USR VAL " 29106 "			

<u>HOPPER CHOPER:</u>	10	REM HOPPER CHOPPER HACK BY P.M. <u>GAUNLET II:</u>	5	REM GAUNLET 2 HACK BY P.M.
	20	LOAD "" CODE 28672,		10 FOR a=23296 TO 1e9: READ b
	30	POKE 28961,0		20 IF b(256 THEN POKE a,b: NEXT
	40	RANDOMIZE USR 28672		a

() = MAIOR ou MENOR

DICAS • DICAS					
CODIGO PARA REX: 8880888793999409			CODIGOS PARA PETER SHILTONS FUT.		
ESTE CODIGO DARTE-A'9 VIDAS			B-	3438	C- 1468 D- 2431 E- 4816
E 116.200 PONTOS			F-	6836	G- 7866 H- 8135 I- 5165
			J-	3632	K- 1662 L- 2637 M- 4567
			N-	6533	O- 7563 P- 8234

POR: PAULO CESAR TEIXEIRA MARTA RUA DOUTOR ALBERTO LEMOS 64 r/c 4445 ERMESINDE T.9714740