



O QUE NOS RESERVA ESTE NATAL!

Como habitualmente é sempre nesta época natalícia e de fim de ano que as empresas de videojogos apostam mais fortemente nos seus novos produtos. Uma vez mais, e parece vir a tornar-se um hábito de ano em ano, as empresas continuam a apostar nas conversões de jogos já famosos nas máquinas de diversões. Por isso, cada vez mais se vai perdendo o hábito de jogar as máquinas originais, pois mais dia menos dia esses videojogos serão convertidos para os microcomputadores domésticos. Quem tem possibilidade de possuir um computador de 16-bits, um ATARI ST, um COMMODORE AMIGA tem mesmo uma máquina de jogos autêntica em casa! É que a qualidade dos programas de 16-bits tem vindo a ser incrementada enormemente e é comparável (e algumas vezes superior) às máquinas originais de videojogos. Poder afirmar-se isto é um facto altamente positivo e animador para os anos vindouros neste cativante domínio dos videojogos. Mas o que realmente nos reserva este Natal de 1989 em matéria de jogos? Muita e muita coisa boa!!! Por um

lado, surgirão as conversões das máquinas mais populares deste corrente ano e que fizeram furor junto da opinião dos microjovens dedicados. Assim iremos ter contacto com os seguintes «mega-hits» de 1989: CABAL (semelhante ao famoso OPERATION WOLF); CHASE HQ (muito ao estilo de OUT RUN, mas com muita acção ao estilo de MIAMI VICE); STRIDER (combate de herói contra aberrações genéticas e mecânicas); SHINOBI (um jogo de ninjas, com herói metido à James Bond); ALTERED BEAST (sobre um mundo mágico e personagens fantásticos); OPERATION THUNDERBOLT (ou se preferirem, OPERATION WOLF 2); CONTINENTAL CIRCUS (corridas emocionantes do mundo da Fórmula Um); GHOULS AND GHOSTS (o GHOSTS'N'GOBLINS 2); POWER DRIFT (talvez o jogo de máquinas mais badalado deste 1989. Muito ao estilo do clássico OUT RUN); TOOBIN (um jogo aquático bastante adictivo); HARD DRIVEN (um espectacular jogo de corridas de automóveis incrivelmente acrobático); DOUBLE DRAGON 2 (a se-

quência do êxito que foi o original); GALAXY FORCE (um jogo de proporções galácticas), entre muitos outros... Mas, nem só de conversões este Natal vai «viver». Jogos tais como TUSKER, GHOSTBUSTERS 2, THE UNTOUCHABLES, MYTH, BOMBER, MOONWALKER, IRON LORD, RALLY CROSS SIMULATOR, MAZEMANIA, TEST DRIVE II, entre muitos outros êxitos, circularão no nosso mercado nacional deliciando todos os apreciadores deste cativante mundo dos videojogos. Resumindo, prevê-se que este ano, tal como tem vindo acontecer desde alguns anos para cá, vai também ser um ano rentável monetariamente para as empresas e programadores e igualmente rentável para os colecionadores de videojogos e para todos aqueles que anseiam por jogar sempre algo de novo. Com isto uma boa conclusão se tira... As ideias e os videojogos não irão faltar a longo prazo, pois há sempre algo a fazer mesmo que a originalidade não tenha crescido tanto quanto seria de desejar...

Por JOÃO CRUZ

O QUE JÁ SE JOGA...



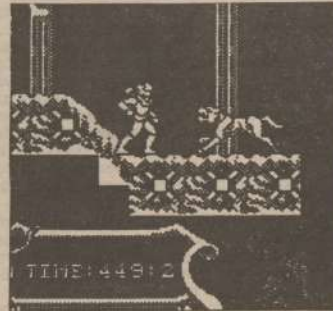
DRAGON SPIRIT

A princesa Alicia foi raptada pelo terrível demónio-serpente, de nome Zawell, num mundo mágico e repleto de cenários fantásticos. O herói foi transformado num gigantesco dragão alado com o intuito de reaver a princesa das malféticas garras do inimigo. As terríveis legiões de seres enviadas por Zawell para impedir a nossa progressão no jogo são inúmeras ao longo dos oito níveis da nossa missão e, para tal, contamos com diversos bônus ao longo da nossa «caminhada» que nos vão incrementar o nosso poder de fogo e combater mais facilmente todos os obstáculos que nos vão surgindo pela frente. DRAGON SPIRIT é assim mais uma conversão de um jogo original das máquinas dedicadas e está recheado de bons pormenores técnicos que fazem dele um jogo no mínimo adictivo!
EDITOR: DOMARK.
GÊNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: BASTANTE AGRAVÁVEL!!!



CABAL

Os sucessos deste Natal 89 começam por fim a aparecer, tendo na adictividade o seu ponto mais forte. Todos os apreciadores do tremendo êxito que foi o OPERATION WOLF têm aqui neste jogo excelente réplica, com bastantes inovações e que, certamente vai cativar as atenções dos apreciadores de jogos de acção... Estamos a falar de CABAL, um puro «arcade» no qual controlamos um verdadeiro veterano do Exército e que tem por missão destruir diversos pontos estratégicos do inimigo e, deste modo, proteger a sua nação dos exércitos invasores. Uma história muito «à la RAMBO» (sozinho contra todos) e que é o argumento deste CABAL, candidato a um dos melhores video-jogos deste ano 1989. Todos os apreciadores deste jogo nas máquinas, vão adorar esta versão!
EDITOR: OCEAN.
GÊNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: É ACÇÃO TOTAL!!!



STRIDER

O ambiente deste jogo está envolto em pesadelos «mecânicos» e abominações genéticas, provenientes da mais alta e insana tecnologia de um mundo à beira do caos! Em STRIDER abundam personagens e cenários verdadeiramente aliciantes desde monstros mecânicos de proporções gigantescas, robôs assassinos, entre muitas outras aberrações genéticas. STRIDER é uma excelente conversão do famoso original das máquinas e está recheado de pormenores técnicos bastante originais, conferindo-lhe uma espectacular jogabilidade e uma adictividade arrasadora. O nosso herói pode executar um vasto leque de movimentos e utilizá-los nas mais variadas situações de jogo. Enfim, STRIDER é mais um potencial candidato a melhor video-jogo de 1989. Não o perca!
EDITOR: US GOLD.
GÊNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 48 K: 18.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: ESPECTACULAR!!!

JUÍZES NACIONAIS



FERNANDO JOSÉ TEIXEIRA RATO
RUA NOVA DO MONTE-XISTO, 7
GUÍFÕES - 4450 MATOSINHOS

TREASURE ISLAND DIZZY

Este jogo é uma espectacular produção da Code Masters para o Spectrum. Neste jogo controlamos um engraçado ovo que tem por nome DIZZY. Como o próprio nome do jogo indica, a ilha em que nos encontramos possui um tesouro cheio de moedas de ouro. Mas essas moedas estão espalhadas pela ilha e, é claro, temos de as recolher. Durante o decorrer da nossa missão temos que recolher uns óculos de mergulho, pois vamos precisar deles para nos deslocarmos debaixo de água. Temos sempre de estar atentos a todos os obstáculos que nos vão surgindo pela frente, especialmente com as gaiolas que nos prendem ao mínimo descuido. Enfim, TREASURE ISLAND DIZZY é um excelente jogo e para ele, eis a minha classificação:
APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48 K: 17.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: O MELHOR DO GÊNERO!



FILIPE JOSÉ ALVES DE QUEIRÓS
RUA S. DINIS, 199-1.º
4200 PORTO

TARGET RENEGADE

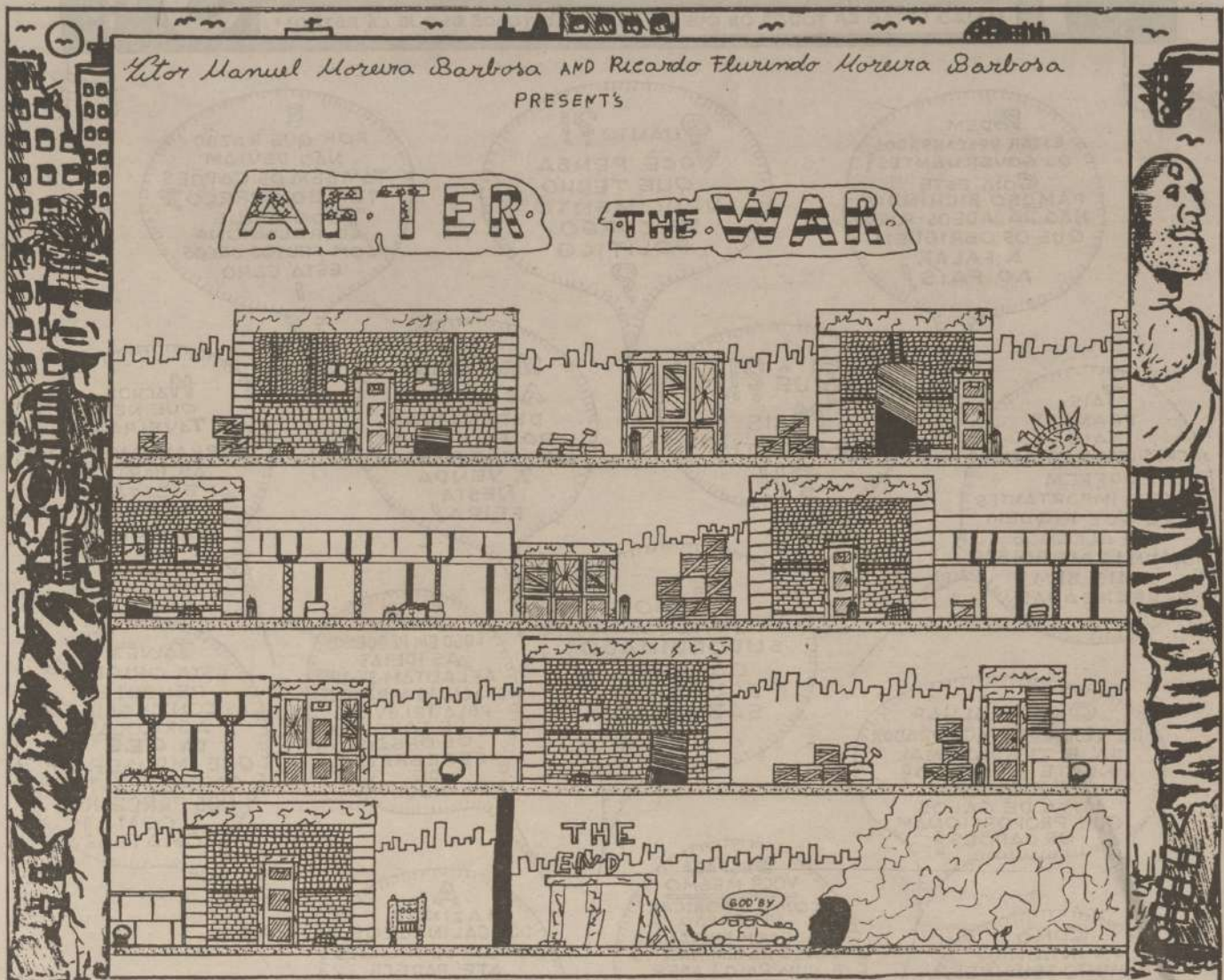
Eis-nos perante um jogo que é para jogar e gostar! TARGET RENEGADE é um jogo excelente na sua concepção, tanto que é raro o praticante dedicado que não o conheça, ou tenha jogado. Neste jogo somos um justiceiro das ruas e temos como missão eliminar toda a marginalidade criminal que perambula pelas ruas da cidade. Existem cinco níveis de jogo repletos de acção e emotividade que envolvem qualquer pessoa por completo. O objectivo é conseguir aniquilar o chefe de uma vasta organização criminal e só o enfrentaremos no último nível. No entanto, até lá, temos que nos confrontar com os restantes elementos que constituem o bando de malfetores, o que não é nada fácil. TARGET RENEGADE é um jogo muito bom e com excelentes gráficos. Não o percam.
APRESENTAÇÃO: 20.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48 K: 20.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: ESPECTACULAR!!!

JOGOS DE TOPO	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
	1- AFTER THE WAR	1- CORRUPTION	1- AFTER THE WAR
	2- CABAL	2- CARVALHO	2- INT. FOOTBALL
	3- STRIDER	3- ABRA-CADABRA	3- RED HEAT
	4- RICK DANGEROUS	4- JACK THE RIPPER	4- NAVY MOVES
	5- SHINOBI	5- BARD'S TALE	5- TIME SCANNER

JN SPECTRUM

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES



MICROMANIA : PROGRAMAÇÃO

POR ANTÔNIO RODRIGUES, DE VILA NOVA DE GAIA

Bola em movimento

Por A. Rodrigues

```

1 Border0:Paper 0:Ink 7:Cls
10 For f=0 to 7:Read a:Poke usr"a"+f,a:Next f:
   Data 60,126,255,255,255,126,60
11 Let xx=1:Let yy=1:Let x=0:Let y=0
12 Print at x,y;"A":Pause 2
16 Print at x,y;" "
17 Let x=x+xx
20 If x=0 or x=21 then let xx=-xx
22 Let y=y+yy
24 If y=0 or y=31 then let yy=-yy
26 Goto 12

```

Nota:Teclar "A" em modo gráfico(Caps + 9)

ANÁLISE SPECTRUM

Por A. Rodrigues

```

9000 DEF FN F(F)=PEEK F+256*PEEK(F+1)
9002 PRINT"RAMTOP:";FN F(23730)
9004 PRINT"MEMÓRIA LIVRE:";FN F(23732)-FN F(23653)
9006 PRINT"MEM.LIVRE(BASIC):";FN F(23730)-FN F(23653)
9008 PRINT"PROG.BASIC:";FN F(23653)-FN F(23635);" BYTES"
9010 PRINT"ENDEREÇO DAS VARIÁVEIS:";FN F(23627)

```

GRAVADOR



```

10 If in 254=95 then print at
   12,4;inverse 1;" O GRAVADOR
   ESTÁ LIGADO! ":Beep.1,65:
   Pause 30:Cls
12 Goto 10

```

LIGHTPEN



```

10 For f=50 to 70:If in f=254
   then beep.1,65:Print at 12
   ,6;inverse 1;" LIGHTPEN NO
   ECRÂN! ":Pause 30:Cls:
   Next f
12 Goto 10

```

Para o Timex 2048/Lightpen JG
Por António Rodrigues