

O Natal está à porta...

Por JOÃO CRUZ

É verdade, o Natal está à porta e com ele temos o culminar dos múltiplos esforços das empresas de «software», no lançamento no mercado dos seus últimos produtos. Tal como nos anos anteriores, quer em qualidade, quer em quantidade, as novidades em matéria de vídeo-jogos não vão faltar e as típicas conversões de jogos originais das máquinas dedicadas, continuam a ser o grande trunfo de muitas empresas de «software». Uma vez mais quem fica satisfeito com tudo isto, é o próprio usuário, pois fica com um vasto leque de opções dentro das últimas novidades em matéria de vídeo-jogos, mediante os gostos e preferências de cada um. O mercado dos 16-bits conquistou definitivamente o seu «lugar ao sol» e com bastante mérito, diga-se de passagem, de tal maneira que a constante busca da perfeição tecnológica nesta matéria, levou a que as atenções neste 1991 apontassem para as consolas de vídeo-jogos, autênticas máquinas de jogos, pois são «computadores» de dimensões mais reduzidas e de superior capacidade, de tal modo que alguns produtos para estas máquinas, chegam a superar a qualidade das versões originais das máquinas denominadas «arcades». Outro ponto forte e no qual também se depositam grandes expectativas, é o aproveitamento dos chamados «laser-disks», os vulgares CD's de

grande capacidade em armazenamento de dados e de superior qualidade devido a serem a última palavra da tecnologia neste ramo. Mas tudo isto ainda vai levar o seu tempo, a surgir com impacto em Portugal e, até lá, os computadores de 16-bits vão liderando o micromercado nacional, maravilhando-nos cada vez mais, a cada produto novo que vai surgindo. Em resumo, poder-se-á dizer que o panorama neste domínio é extremamente satisfatório e positivo e que os progressos tecnológicos de ano para ano, sentem-se cada vez mais e muito rapidamente. Para já e para aqueles que ainda desconheciam o facto, as chamadas «consolas», autênticas máquinas de jogos, são as grandes dominadoras dos micromercados internacionais em matéria de vídeo-jogos e que em Portugal ainda estão a surgir muito discretamente. Portanto, para já contentem-se com as versões dos AMIGA e dos ST para vos deliciarem, pois dentro de muito pouco tempo, terão outros pólos de atenção, para ficarem cada vez mais cativados neste universo colorido e totalmente adictivo dos populares vídeo-jogos. Feliz Natal para todos e bons jogos!

Entretanto escrevam para o JORNAL DE NOTÍCIAS - MICROMANIA - RUA GONÇALO CRISTÓVÃO - 4052 PORTO CODEX.

O QUE JÁ SE JOGA...



MEGATWINS

Os jogos de plataforma parecem estar em voga nesta temporada, pois após RODLAND, MAGIC POCKETS, e outros, eis agora este excelente MEGATWINS, uma conversão de um popular jogo das máquinas e que na versão para os computadores 16-bits, todos os seus espectaculares pormenores que tanta fama deram à versão original, não foram omitidos e o resultado é uma brilhante conversão. MEGATWINS refere-se a dois jovensitos a quem o pai (chefe da aldeia) foi raptado por um abominável monstro. Sem pensar duas vezes, os nossos heróis entram numa jornada de vários coloridos níveis, repletos de plataformas, com mil e uma surpresas e dezenas de peculiares inimigos que nos tentam a todo custo, impedir de alcançar o nosso objectivo, em busca do chefe da aldeia. MEGATWINS é no mínimo adictivo!

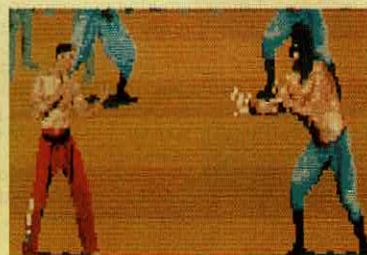
COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: PLATAFORMA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
UMA EXCELENTE CONVERSÃO!



FINAL FIGHT

Estamos na presença de uma das mais aguardadas conversões de final de ano... Trata-se de FINAL FIGHT, um popular «beat'em'up» das máquinas de jogos, no qual podem jogar dois jogadores ao mesmo tempo e com três personagens diferentes à escolha, cada um deles com o seu estilo particular de combate corporal. É claro que algo iria faltar nesta conversão para os 16-bits, já que a versão original é demasiado complexa ao nível da animação; mas no aspecto geral, toda a atmosfera do «arcade» está nesta versão de FINAL FIGHT. O objectivo é progredir de nível, para nível derrubando todos os nossos adversários, até conseguirmos libertar uma miúda de nome Jessica, das garras de uma poderoso «gang» de malfetores. O trunfo deste FINAL FIGHT vai com certeza para os excelentes gráficos!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ARTES-MARCIAIS.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO:
UM DOS MELHORES DE 1991!



PIT FIGHTER

Após termos comentado a versão 8-bits deste «explosivo» jogo de artes-marciais, eis que chegou a vez dos computadores de 16-bits. Se na anterior versão os gráficos digitalizados tinham sido suprimidos, ei-los agora aqui nesta quase fiel conversão do popular jogo das máquinas. De facto o aspecto gráfico é o mais importante nesta versão de PIT FIGHTER, já que a nível de animação as dificuldades reflectem-se um pouco, devido à relativa capacidade dos microcomputadores em relação à enorme quantidade de «bytes» despendidos na versão original. Mas o resultado final é brilhante e PIT FIGHTER é com certeza um sério candidato a uma das melhores produções do ano de 1991, para os microcomputadores. Se as artes-marciais são o seu ponto forte em vídeo-jogos, não perca este PIT FIGHTER!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: ARTES-MARCIAIS.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 15.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
A MÁQUINA EM SUA CASA!



Humberto Afonso Pereira Teixeira
Rua Eng.º Armando Magalhães, 245-3.º
4445 ERMESINDE

CHASE HQ 2

Espectacular, é como podemos definir a versão deste CHASE HQ 2 para os Spectrum. Em tudo semelhante à versão original, este jogo além de nos permitir efectuar uma perseguição a alta velocidade, dá-nos ainda a possibilidade de controlar o nosso parceiro do lado, um policial no interior da nossa viatura, o qual fazendo uso de várias armas, tenta a todo o custo eliminar os marginais que surgem durante a perseguição. A tarefa não é nada difícil nem fácil, mas é, sem dúvida, aliciante. Este CHASE HQ 2 resulta num excelente jogo de acção!

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48 K: 19.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
PÉ NO FUNDO!!!



António Manuel
Rua das Andressas, 84
4100 PORTO

STUN RUNNER

Trata-se de um jogo convertido para os microcomputadores, em que o jogador controla uma espécie de nave que tem de percorrer uns túneis, antes que o tempo-limite chegue ao fim. Para ganharmos velocidade, há apenas que apanhar umas estrelas cuja cor varia de nível para nível e que nos indicam o caminho mais rápido, para que a nossa missão seja bem sucedida. Acrescentar, há que dizer que os túneis se encontram infestados de inimigos. Existem também níveis de bónus que tornam a nossa missão mais aliciante. STURN RUNNER cativa!

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 17.
SOM COMMODORE 64: 17.
MOVIMENTO: 16.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: VELOCIDADE ACIMA DE TUDO!

LORNA

Ultima fase (5ª fase)

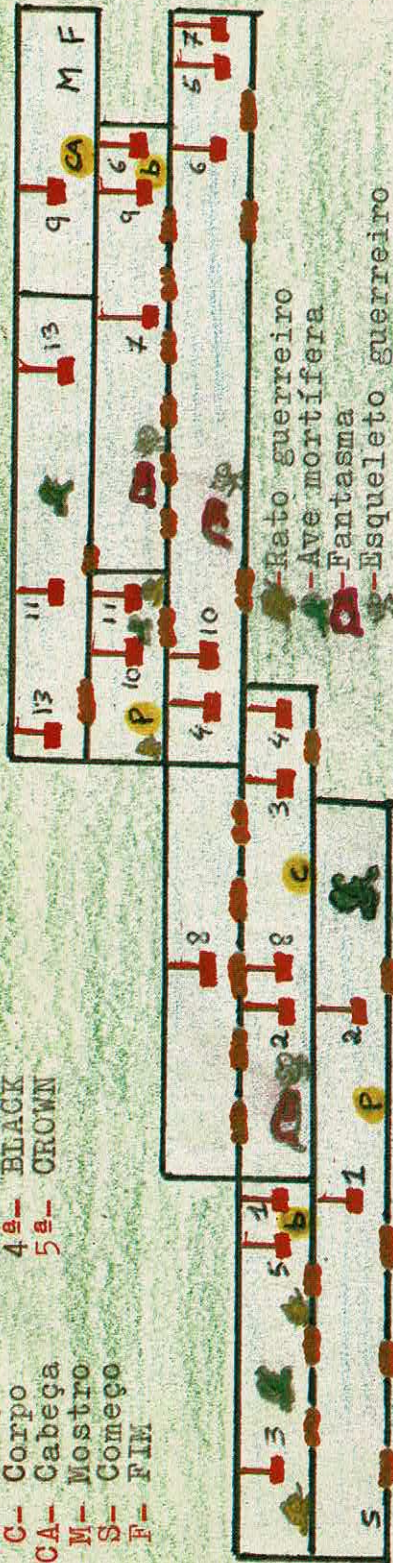
Legenda :

- P- Perna
- b- BRAÇO
- C- Corpo
- CA- Cabeça
- M- Mostro
- S- Começo
- F- FIM

- 2ª- LOLI
- 3ª- PLANINGA
- 4ª- BLACK
- 5ª- CROWN

Vila do Conde

- Transportador
- Lava



JOGOS DE TOPO

A C Ç Ã O

- 1 - TERMINATOR 2
- 2 - MAGIC POCKETS
- 3 - THE SIMPSONS
- 4 - PIT FIGHTER
- 5 - VROOM

A V E N T U R A

- 1 - THE TERMINATOR
- 2 - MEGALOMANIA
- 3 - DEUTEROS
- 4 - UTOPIA
- 5 - BAT

L E I T O R E S

- 1 - RODLAND
- 2 - TERMINATOR 2
- 3 - PIT FIGHTER
- 4 - THE SIMPSONS
- 5 - SHADOW DANCER