

AS MARAVILHAS DESCONHECIDAS!

Por JOÃO CRUZ

Cá estamos de novo, em mais uma semana dedicada aos computadores de 16 bits, muito particularmente aos ATARI ST. Desta vez faremos referência ao que se vai fazendo no domínio dos programas pertencentes à classe dos denominados PUBLIC DOMAIN e que, apesar de não serem tão badalados como o são os videojogos realizados pelas empresas de "software", são de qualidade extraordinária e por isso são denominados, muitas vezes, como as maravilhas "desconhecidas" dos ATARI ST. De facto, os programas PUBLIC DOMAIN são as "amostras" das verdadeiras potencialidades dos computadores de 16 bits. É claro que neste domínio referimo-nos muito especialmente às demonstrações das potencialidades gráficas e sonoras dos ST. Facto ainda mais curioso é que estes programas são praticamente elaborados por microjovens (os "hackers" ou "crackers" se preferirem) entre os quais se destacam alguns grupos famosos neste domínio, tais como os BLADERUNNERS, BLUE RONDON CREW, TEX, WAS NOT WAS, REPLICANTS...

Dentro do "mundo" do PUBLIC DOMAIN, encontramos "demos" (demonstrações) verdadeiramente alucinantes, tais como músicas de grupos de "rock", FOREIGN AFFAIR, de MIKE OLDFIELD, OXYGEN, de JEAN MICHELE JARRE. Existem também, neste tema, "demos" funcionando como autênticas JUKE BOX (caixas de música), em que através de um menu temos acesso a melodias variadíssimas e, acreditem, verdadeiramente espectaculares, sendo muitas dessas melodias recolhidas das músicas originais de muitos video-jogos existentes no micro-mercado. Alguns desses demos são o LITTLE COLOR DEMO (dos TEX), THE BIG DEMO (dos TEX), THE AMIGA DEMO (também dos TEX) e em que este último tem a particularidade de dar a possibilidade, aos possuidores de um ATARI ST, de escutarem melodias do COMMODORE AMIGA. Isto no campo musical, porque a nível gráfico existem "demos" também fantásticos, desde as imagens digitalizadas (autênticas fotografias), aos mais variadíssimos conjuntos de imagens, dis-

tando, a maior parte deles, de animação e usufruindo das espantosas combinações de cor possíveis com estas máquinas de 16 bits... Para tal, programas tais como DEGAS ELITE, QUANTUM PAINT, NEOCHROME, ADVANCED ART STUDIO, ART DIRECTOR são os mais utilizados por serem programas de desenho com qualidade e utilidade deveras arrebatadoras! Enfim, um mundo verdadeiramente fascinante este oferecido pelos programas PUBLIC DOMAIN e que, futuramente, iremos abordar mais detalhadamente, fazendo uma revisão mais pormenorizada sobre alguns destes fantásticos "demos". Fiquem atentos a esta secção.

Para terminar, por hoje, vamos fazer referência aos trabalhos da secção Micro-clube desta semana... Assim, temos trabalhos de Paulo Marta e Júlio Marta, de Ermesinde, de João Cardoso e Vítor Cardoso, de Rio Tinto, e umas dicas para o Commodore 64 enviadas por António Rodrigues, de Gaia. Escrevam para:

"JORNAL DE NOTÍCIAS"
(MICROMANIA)
4052 PORTO CODEX.

O QUE JÁ SE JOGA...



PURPLE SATURN DAY

Após o enorme sucesso, obtido pela companhia francesa ERE, com o CAPITAN BLOOD e, mais recentemente, com o TEMPLE OF FLYING SAUCERS, eis que nos surge pela Exxos o jogo PURPLE SATURN DAY. A primeira vista, vamos encontrar muitas semelhanças no estilo deste programa, com o de CAPITAN BLOOD, mas depressa notarão uma melhoria substancial em todos os aspectos, tanto gráficos, como sonoros. O tema deste PURPLE SATURN DAY são os jogos olímpicos intergalácticos realizados, ao redor do planeta Saturno. Quatro provas constituem a competição, todas elas cheias de originalidade e adictividade. Cada competidor representa a sua raça, sendo a nossa a humana, evidentemente. O vencedor disfrutará dos "carinhos" de miss PURPLE SATURN DAY e oihem que vale a pena!

EDITOR: EXXOS.
GÊNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: A NÃO PERDER!



BARBARIAN II

O terrível mago Drax, tendo sido derrotado na sua tentativa de aprisionar a princesa Mariana no original BARBARIAN, ressurgiu como se escapasse da morte e esconde-se num sinistro castelo, com o único intento de vingar a sua primeira humilhação. Sabendo disto, os nossos heróis, o bárbaro e a princesa Mariana, declaram por termo, de uma vez por todas, à vida do malféfico feiticeiro. No início do jogo, é-nos dada a possibilidade de escolhermos com qual das heróis pretendemos jogar, para depois iniciarmos uma das mais espectaculares aventuras animadas que já presenciei num video-jogo! BARBARIAN II graficamente está arrasador, sendo os efeitos sonoros dos mais realistas possíveis. Enfim, BARBARIAN II nos "16 bits" é assombroso, deveras espectacular!

EDITOR: PALACE.
GÊNERO: ACÇÃO.
USA: JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20. SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: UMA PERFEIÇÃO!



ZANY GOLF

É deveras surpreendente como existem jogos que cativam de tal forma uma pessoa que perde-se completamente a noção do tempo enquanto jogamos várias partidas, sem o menor vestígio de cansaço e que de nível para nível se tornam cada vez mais "adictivos". Sim, é o caso deste estupendo ZANY GOLF um jogo que deliciará todos os amantes do golfe e cativará todos aqueles que pretendem jogar algo diferente. Trata-se de uma espécie de minigolfe, praticado no interior de uma habitação, com a possibilidade de jogarem até quatro jogadores ao mesmo tempo. Realizado com tanta criatividade, cor, originalidade e adictividade que tornam este ZANY GOLF num clássico do género. Gráficos, melodias, efeitos sonoros, movimentos, tudo neste jogo para os 16-bits, está alucinante!

EDITOR: ELECTRONIC ARTS.
GÊNERO: SIMULAÇÃO DE GOLFE.
USA: MOUSE.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: ESPECTACULAR!!!

JUÍZES NACIONAIS



JOSÉ CARLOS ARAÚJO FERREIRA
SANTA MARTA DE PORTUZELO
TALHAREZES
4900 VIANA DO CASTELO

RED LED

A acção passa-se num universo formado por 37 mundos interligados entre si, formando uma complicada rede. Deveremos conquistar alguns destes mundos para conseguir estabelecer um caminho seguro que una os dois extremos do universo. Para isso, dispomos de três sofisticados robôs, cada um com distintas características que os fazem úteis em determinadas circunstâncias. Os mundos são muito parecidos aos cenários de SPINDIZZY, ou MARBLE MADNESS, mas nesta versão para o Commodore 64 de RED LED, os cenários estão cheios de robôs inimigos e variados perigos que tentam impedir que os nossos objectivos sejam alcançados a tempo. Todos estes ingredientes e muitos mais configuram RED LED como um programa de qualidade.

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 18.
SOM (CBM 64): 10.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
MOVIMENTO: 16.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM BOM JOGO!



PAULO JORGESANTOS FERREIRA
TRAVERSA DE CHAVES
4560 PENAFIEL

NINJA

Este é mais um jogo da conhecida Eaglesoft que mais uma vez nos proporciona uma boa tarde em frente ao ecrã, jogando. Assim, neste jogo, nós somos um ninja que, munido apenas de um número infinito de "shirokens", tenta sobreviver à fúria dos inimigos que são desde ninjas a esqueletos, passando por carneiros electrificados... No entanto, NINJA peca pela monotonia dos níveis, dado que os cenários são todos idênticos e em nada (graficamente) se alteram; mas em compensação cada nível tem o seu grau de dificuldade e os inimigos são variados. Apesar de tudo, NINJA consegue ser um jogo agradável de se jogar e que eu fortemente aconselho a todos os possuidores de um MSX (32, 64 ou 82K). Eis a minha classificação para este jogo:

APRESENTAÇÃO: 15.
GRÁFICOS: 14.
EFEITOS SONOROS: 14.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: EXPERIMENTE, POIS VAI GOSTAR!

JOGOS DE TOPO	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
	1- WEC LE MANS	1- SILICON DREAMS	1- OPERATION WOLF
	2- DRAGON NINJA	2- JACK THE RIPPER	2- DOUBLE DRAGON
	3- HUMAN K. MACHINE	3- CARVALHO	3- ROBOCOP
	4- VICTORY ROAD	4- MINDFIGHTER	4- CYBERNOID 2
	5- NAVY MOVES	5- KNIGHT ORC	5- R-TYPE

SPECTRUM

TRABALHOS DOS LEITORES

MINUSCULAS: POKE 53272, 22

• • • •

POR VITOR M = DIAZ
 MANUEL B = BUBBLES
 CARLOS P = PIPES
 ROA DA BOA S = START
 FE 12.02.2004
 4435 RW TMD F = FINISH

TOWER I

TOWER II

JOGADOR- JOÃO CARDOSO
DESENHADOR- VITOR CARDOSO

estrelaiteo e coern sobo si

comida e dinheiro

31


 Paulo
 Marta
 DE
 YERRO
 II
 Yulio Pagan
 Marta
 ERMES INDE
 POR: 

A hand-drawn map of a game level, likely for a platformer. The map features several platforms of varying sizes and shapes, some with diagonal hatching. Obstacles include spikes (represented by small triangles), pits (represented by small circles), and a large, dark, irregular shape in the center. A small, round, brown object is visible on one of the platforms. The text 'nivel 1' is written in a stylized font at the bottom right. The word 'inicio' is written on a small platform on the left side. The word 'fin' is written on a small platform on the right side. The map is enclosed in a rectangular border.

[illegible]

legenda:

 CANHÃO
 SUPER-CANHÃO
 MEGA-CANHÃO
 ΔΔ MISSEIS
 ●● ARNAS-EXTRAS
 AAAA MINHOCAS
 XXXX OBSTÁCULOS

DESENHADOR:

João Paulo dos Santos Cardoso

JOGADOR:

Vitor Samuel Dos Santos Cardoso

RUA DA BOA FÉ, N.º 20, 2.ª CSQ. RIO TINTO - 4/35

PARA SE OBTER VIDAS
INFINITAS-DEFINA AS
TECLAS: O-R-6-Y E REDE-
FINA AS SUAS.