

FAÇA VOCÊ MESMO!

Por JOÃO CRUZ

Aqui estamos em mais uma edição dedicada aos computadores de 16-bits, muito particularmente aos ATARI ST. Para todos aqueles que nos escreveram a pedir que publicásemos um «top» de programas para este computador, não desesperem pois já não falta muito para a concretização desse pequeno, mas não dispensável, pormenor. Bom, se na edição anterior, dedicada aos computadores de 16-bits, falávamos acerca dos programas denominados PUBLIC DOMAIN, vamos desta vez incidir o nosso assunto num outro campo, o da programação. O tema do microdiálogo desta semana é particularmente dedicado a todos os microjovens que sempre tiveram ambição de realizar programas de sua autoria e que tenham os conhecimentos mínimos de linguagem «Basic». Isto porque vamos debruçar-nos pelo recente utilitário, distribuído pela empresa britânica, a Mandarin Software, e cujo programa é um apelo ao estribilho «faça você mesmo», no que diz respeito à programação.

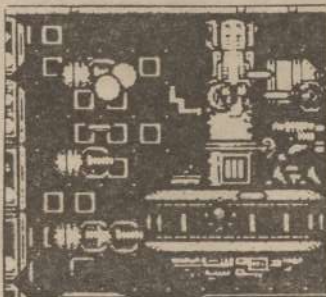
O programa a que nos referimos denomina-se STOS-THE GAME CREATOR e é

uma preciosa ajuda para todos os jovens, mesmo aqueles que não são peritos em programação, que sempre tiveram o desejo de realizar um videojogo, mas que julgavam isso uma tarefa impossível, uma vez que partindo do início, e sem ajudas nenhuma, era uma tarefa para craques realizar o que quer que fosse e com resultados aceitáveis. Com o programa STOS toda essa tarefa foi bastante simplificada, uma vez que todos os passos para a programação de um videojogo são abordados neste utilitário e cujo manual de quase 300 páginas (muito bem elaborado) é bastante explícito e tem todos os assuntos de interesse, separados devidamente em temas que são: 1 — A introdução; 2 — Abordagem aos temas que irão ser tratados; 3 — O editor, parte destinada aos principais comandos e funções, do programa em si 4 — Sprites, parte destinada à elaboração do movimento e animação dos personagens de um jogo; 5 — Melodias, som e efeitos sonoros, explorando bastante bem as capacidades dos três canais sonoros dos ATARI ST; 6 — Os gráficos, o estojo

de arte e cor de um videojogo e onde é possível trabalhar com programas, tais como o NEOCHROME e DEGAS ELITE que, como programas de desenho, são dos mais usados para o efeito; 7 — O «écran», secção destinada a trabalhar com movimento de «écrans» e mapeados para os jogos; 8 — Texto e janelas (Windows), uma parte bastante útil para a concretização de certos pormenores técnicos; 9 — Parte destinada à elaboração do sempre imprescindível menu existente em qualquer videojogo que se preze; 10 — Outros comandos, parte destinada a ser um complemento importante na estrutura de todo o desenrolar do videojogo em si; 11 — Como proceder para a elaboração de um videojogo; e por último um apêndice a variados assuntos inerentes do STOS Basic.

Enfim, um utilitário deveras fascinante, e que não é de admirar ter alcançado um relativo sucesso entre os jovens programadores britânicos e, quem sabe, algum dia, junto dos programadores nacionais. Escrevam...

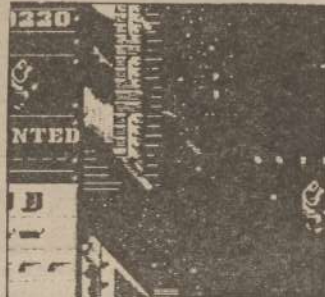
O QUE JÁ SE JOGA...



CUSTODIAN

O nosso objectivo neste jogo, e tal como o próprio nome o sugere, é o de termos em conta, e a nosso encargo, a custódia de uma tumba sagrada que permanentemente temos que vigiar e proteger contra os ataques de seres alienígenas que de lá pretendem retirar energia, para se revitalizarem e recuperarem forças para a sua missão destruidora. Um dos pormenores que saltam logo à vista, neste CUSTODIAN, é o dos gráficos, brilhantes, tal e qual nos tem vindo a Hewson já a apresentar nos seus produtos (CYBERNOID 1 & 2, NEBULUS, ELIMINATOR, EXOLON...). CUSTODIAN nesta versão para os ST, vem dar algo de novo à continuação da fama que precedeu os anteriores sucessos desta empresa britânica. Um jogo a não perder pelos fãs de Rafaelle Cecco (o programador).

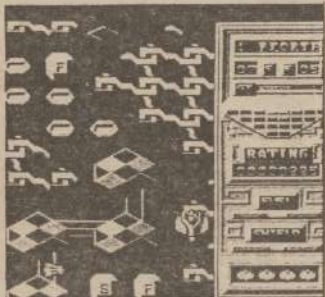
EDITOR: HEWSON.
GÊNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: ATARI: 16.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: PARECE, MAS NÃO É!



WANTED

Este jogo transporta-nos até ao mundo do «WILD WEST» (o da «cowboiada»), onde a acção decorre numa cidade cheia de violentos pistoleiros, chamada Arkansas. Outrora, esta cidade fora sinónimo de prosperidade, mas depressa se tornou num covil para os fora-da-lei quando o antigo xerife foi aniquilado, por pistoleiros impiedosos. Mas eis que quando tudo parecia perdido, entramos nós em cena, controlando o novo xerife e dando início a uma caça incansável aos fora-da-lei, libertando, assim, a cidade da corrupção. WANTED é um bom programa, para os ST e vão com certeza encontrar bastantes semelhanças entre este jogo e o famoso GUNSMOKE das máquinas. WANTED é cativante e tem, como ponto forte, a sua adictividade. Experimente!

EDITOR: INFOGRAMES.
GÊNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM: ATARI: 14.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: FORÇA NO GATILHO!



HELL BENT

A dificuldade de jogo deste HELL BENT é deveras infernal (se é que sabem o verdadeiro significado da palavra HELL). Trata-se de um shoot'em up baseado no famoso jogo, para os computadores de 16 bits, o GULDRUNNER. HELL BENT possui óptimos gráficos, cores deslumbrantes e vivas, mas quanto à jogabilidade, não há «joystick» que resista! E de mais... A dificuldade de prosseguirmos a nossa missão neste jogo atinge os limites do absurdo, o que é pena, pois, se fosse um pouco mais jogável, era um jogo que ia dar que falar. Apesar desse irritante pormenor, o jogo possui bons efeitos sonoros, cenários bem elaborados, aliados a um mapeado recheado de pormenores. HELL BENT, desafia a habilidade de qualquer jogador que se sinta um ás a pilotar!

EDITOR: NOVAGEM.
GÊNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: ATARI: 17.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 10. ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: DIFICULDADE EXAGERADA!

JOGOS DE TOPO	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
	1- XENON	1- CORRUPTION	1- R-TYPE
	2- ELIMINATOR	2- SILICON DREAMS	2- OPERATION WOLF
	3- BLASTERIDS	3- JACK THE RIPPER	3- ROBOCOP
	4- STAR FARCE	4- CARVALHO	4- WEC LE MANS
	5- WEC LE MANS	5- MINDFIGHTER	5- ROCK N' ROLLER

JND SPECTRUM

JUÍZES NACIONAIS



ARMANDO MANUEL CAPITÃO
RUA 1.ª DE MAIO
EDIFÍCIO COROÇAS-A
3530 MANGUALDE

HOSTAGES

Esta é uma espectacular produção da conceituada empresa Infoframes para os computadores de 16 bits. Em HOSTAGES o jogador faz o papel de líder de um corpo das forças de intervenção da Polícia. Assim, tudo se passa quando um grupo de terroristas decidiu, como represália, assaltar uma embaixada sequestrando todos os funcionários e o próprio embaixador. Confrontado com este grave problema, o Governo francês decide pôr em acção a brigada antiterroristas que terá como únicos objectivos eliminar todos os terroristas e libertar saos e salvos todos os reféns. Dotado de excelentes gráficos, muito bons efeitos sonoros e fabulosos movimentos, HOSTAGES é um jogo muito adictivo e de zero a vinte, eis a minha pontuação:
APRESENTAÇÃO: 20.
GRÁFICOS: 20.
SOM (CBM AMIGA): 20.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: MONUMENTAL!



ANTÓNIO PEDRO PALHARES LIMA
AV. GENERAL HUMBERTO DELGADO, 589-R/C DIREITO
4760 V. N. FAMILIÇÃO

DUNGEON MASTER

Trata-se de um jogo deveras original com gráficos e efeitos sonoros espectaculares. O objectivo deste emocionante jogo é combater o mal ditado por um grande mago. A mente desse feiticeiro está a ser dominada pela parte má do espírito e a parte boa foi congelada pela parte má. Os nossos heróis (até quatro), escolhidos cuidadosamente pelo jogador, terão que depositar na parte boa uma pedra mágica. Muitos perigos terão os nossos heróis que enfrentar, apesar de em certos níveis existirem altares que nos devolverão à vida. No entanto, o objectivo é bastante difícil de se concretizar. Criado pela FTL e MIRROR SOFT, DUNGEON MASTER é um jogo que só vondo para crer... Na escala de zero a vinte, eis a minha pontuação:
APRESENTAÇÃO: 20.
GRÁFICOS: 20.
SOM (ATARI ST): 20.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: É O «MASTER» DOS JOGOS DE AVENTURA!

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES

Nível I

YOU ST. CONGO ALIEN (STATUE) (FINE) Fogo

BARRIS (BARRIERS) (FINE) Fogo

ESTATUA (STATUE) ALIEN (FINE) Fogo

BARRIS (BARRIERS) COBRA (FINE) Fogo

MR. YOSO ? 1989 FOR: PAULA MARIA & PAULO M. ATE BREVES DE ERNES

S.P.A.V.A.T.G.E.

TARZAN
LORD OF THE JUNGLE

THE MAP

COVAS - GRUTA
OBJECTOS - ARANHAS
ATAQUES - INDIGENA

PORE: 51185,183

VITOR MANUEL M. BARBOSA
RICARDO FLURINDO M. BARBOSA

START

GRUTA

CLUB FALCÕES

Metal Army
MAPA POR: Pedro Faria

KEY

- S START
- G GREEN DOOR PASSES
- L LIFTS
- L LASERS
- THINGS THAT POP OUT OF THE FLOOR
- THINGS THAT FIRE
- RED DOORS
- GREEN DOORS
- FIRE TOWER
- GENERATORS FOR ALIENS

TIME
00:51
LAP:2

ESCREVAM PARA:
JORNAL DE NOTÍCIAS
MICROMANIA
4052
PORTO CODEX