

Por JOÃO CRUZ

Desta vez, começamos por abordar um assunto que nos foi sugerido pelo Pedro Sêncio, de Mangualde. Diz este nosso leitor, a certo passo na sua carta: «... Quando criticam os jovens de "fazerem" trabalhos copiados de revistas, penso que é uma atitude "condenável", dado o elevado preço dessas mesmas revistas. Sendo assim, desde que devidamente identificadas, as "cópias" das revistas devem até ser publicadas, dentro do possível, pois assim podemos ter acesso a "mapas & dicas" de grande qualidade, o que não seria possível de outro modo...».

Respondendo a este nosso leitor, diremos o seguinte: dentro do possível, desejamos obter trabalhos vossos, originais, pois dão um aspecto novo e criativo a toda esta secção e, ao dizermos aos nossos leitores para nos remeterem colaborações originais, não estamos a impedi-los de nos enviarem trabalhos baseados noutros que já viram em publicações do género; só que esse «basearem-se» deve ficar-se pelo acto de não copiarem estritamente, nem fotocopiarem o mapa ou a dica ilustrada, nos seus mais ínfimos pormenores, en-

tendido? Nós sabemos que a estrutura dos labirintos de um mapa não pode ser modificada, pois sejam quantos mapas forem destinam-se a um determinado jogo. O que sugerimos aos nossos leitores é que devem ser originais a nível das ilustrações que acompanham esses referidos mapas; deste modo, obtém-se a originalidade dos trabalhos enviados e evita-se, como já nos tem acontecido várias vezes, recebermos fotocópias de trabalhos de outras revistas do género, sem se darem ao trabalho de alterarem o que quer que seja. Isto é o que não pretendemos, meras fotocópias de trabalhos de outras publicações. De resto, não há «crime» nenhum em basearem-se num ou noutro aspecto que já viram e que julguem importante a salientar nas vossas colaborações. Dentro do possível tentem enviar trabalhos acerca das últimas novidades de videojogos, para termos uma secção mais actualizada, agradando deste modo tanto a todos vocês que semanalmente colaboram connosco, como a nós que vemos os nossos propósitos continuarem a ser aceites de bom grado. E é tudo por hoje. Escrevam sempre...

## O QUE JÁ SE JOGA...



**DRAGON SLAYER**

E voltamos nós ao mundo da fantasia, repleto de magia, duendes, dragões chineses, medusas, esqueletos, demónios, e todo um lote de bruxarias místicas. Neste mundo tão peculiar, controlamos um jovem aventureiro em busca de fama e fortuna. No entanto, como referimos, os perigos espreitam a todos os cantos do percurso levado a cabo pelo nosso intrépido herói. Mas falemos dos factos reais deste jogo... Tecnicamente, este SUPER DRAGON SLAYER apresenta-se-nos como se fosse programado por algum experiente programador que teve um terrível desgosto! Os gráficos são pobres e aliados a um amontoar de cores, originam uma aberração jogável de índices de programação primitivos. SUPER DRAGON SLAYER é só mesmo para aqueles que colecionam jogos!

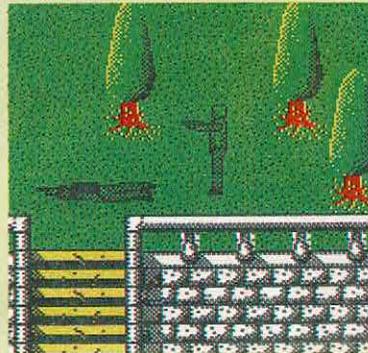
COMPUTADOR: SPECTRUM.  
EDITOR: CODEMASTERS.  
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 10.  
SOM 48 K: 09.  
GRÁFICOS: 11.  
USO DA COR: 08.  
MOVIMENTO: 13. ADICTIVIDADE: 07.  
TOTAL: 09.  
OPINIÃO: IDEIAS NOBRES, NUM JOGO POBRE!



**FUTURE BYKE**

Eis-nos perante um programa que reúne todas as condições para os apreciadores de videojogos, com lotes de destruição a alta velocidade. Trata-se de FUTURE BIKE SIMULATOR, no qual somos os orgulhosos possuidores de uma moto futurista, isenta de rodas e com poder de levitação. Participamos numa mortífera corrida, flutuando a 300 km/h, pelas degradadas estradas de uma cidade futurista, destruída por uma das tão badaladas guerras nucleares. Mas não é só desviar dos obstáculos, há que abater os nossos inimigos e, além das armas que dispomos inicialmente, podemos periodicamente adquirir outras em lojas estrategicamente situadas em diversos pontos do circuito. FUTURE BIKE SIMULATOR não é muito original, mas é, sem dúvida, adictivo!

COMPUTADOR: SPECTRUM.  
EDITOR: HI-TECH.  
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 16.  
SOM 48 K: 17.  
GRÁFICOS: 18.  
USO DA COR: 18.  
MOVIMENTO: 19.  
ADICTIVIDADE: 19.  
TOTAL: 18.  
OPINIÃO: JOGAR A ALTA VELOCIDADE!



**BEVERLY HILLS COP**

Depois de termos elogiado a versão para os computadores de 16-bits desta conversão do famoso filme O CAÇA-POLÍCIAS (BEVERLY HILLS COP, no título original), eis-nos a dar uma apreciação a esta versão para o 8-bits. E a nossa opinião fica assente na desilusão à qual se remeteu o jogo nesta versão. Graficamente, está pobre, principalmente nas zonas denominadas de «beat'em'up». Nos níveis a 3 D, o jogo torna-se mais aceitável, mas, mesmo assim, não dá para cobrir a má impressão com que ficamos a nível global, em relação a esta versão deste BEVERLY HILLS COP para os Spectrum. É claro que já se aguardava um decréscimo de qualidade técnica desta versão, mas nunca esperávamos que viesse a desiludir tanto. BEVERLY HILLS COP desaponta nos 8-bits!

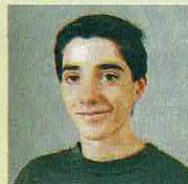
COMPUTADOR: SPECTRUM.  
EDITOR: TYNESOFT.  
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 12.  
SOM 48 K: 10.  
GRÁFICOS: 12.  
USO DA COR: 14.  
MOVIMENTO: 11.  
ADICTIVIDADE: 13.  
TOTAL: 12.  
OPINIÃO: UMA DESILUSÃO!



**Nuno Ricardo Mourão Ribeiro**  
Rua Dr. Tomás de Figueiredo  
4970 ARCOS  
DE VALDEVEZ  
**NAVY MOVES**

O crescimento de novas empresas espanholas no micromercado tem sido deveras significativo e agradam cada vez mais à opinião pública, uma vez que são produtos cheios de originalidade e repletos de acção. NAVY MOVES é o sucessor do já conhecido ARMY MOVES; produzido pela Dinamic. Com melhores gráficos e movimentos aceitáveis, este NAVY MOVES está muito melhor programado do que o original, apesar do seu enorme grau de dificuldade. Enfim, é um jogo deveras cativante para todos os que gostam de acção!

APRESENTAÇÃO: 18.  
GRÁFICOS: 20.  
SOM 48 K: 19.  
MOVIMENTO: 19.  
ORIGINALIDADE: 19.  
ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: É DE CINCO ESTRELAS!

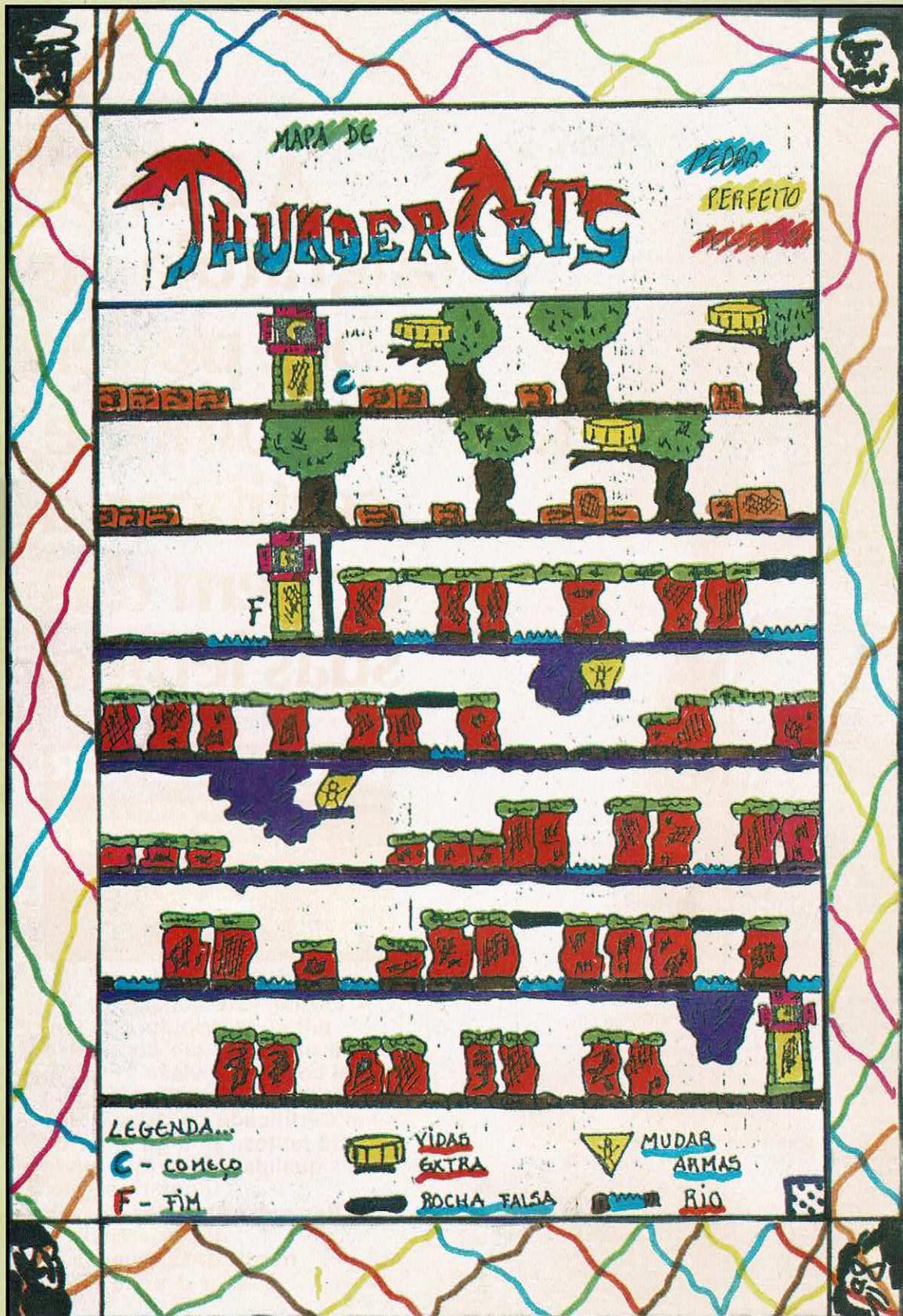


**Vítor Cardoso**  
Rua da Boa Fé, 20-2.º  
Esq.º  
4435 RIO TINTO

**GONZALEZZ**

Viva o México e a OPERA SOFT! Esta empresa de videojogos espanhola tem desenvolvido jogos muito bons, pela sua originalidade, argumentos e bons gráficos. GONZALEZZ não é uma excepção à regra e nele se conjugam, por um lado, um divertido argumento e, por outro, a adição inesperável dos bons «arcades». O jogo está dividido em duas partes. Na primeira, temos que recolher objectos e evitar obstáculos e inimigos. Na segunda, temos de caminhar por plataformas e acabar o jogo. Soberbos gráficos!!!

APRESENTAÇÃO: 19.  
GRÁFICOS: 18.  
SOM 48 K: 16.  
MOVIMENTO: 18.  
ORIGINALIDADE: 20.  
ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: UM JOGO EXCEPCIONAL!



**JOGOS DE TOPO**

**A C Ç Ã O**

- 1 - RAINBOW ISLANDS
- 2 - HAMMERFIST
- 3 - BLACK TIGER
- 4 - X - OUT
- 5 - CRACKDOWN

**A V E N T U R A**

- 1 - AVENTURA ORIGINAL
- 2 - ZIPI Y ZAPE
- 3 - KE RULEN LOS PETAS
- 4 - CARVALHO
- 5 - JACK THE RIPPER

**L E I T O R E S**

- 1 - THE UNTOUCHABLES
- 2 - TURBO OUT - RUN
- 3 - GHOULS'N GHOSTS
- 4 - CHASE HQ
- 5 - OPERATION THUNDERBOLT