

# Falando de colaborações...

Por JOÃO CRUZ

Semanalmente somos «bombardeados» com um lote bastante significativo de colaborações dos nossos jovens leitores, assíduos nesta cativante área. No entanto, e com o intuito de satisfazermos, cada vez mais, tanto as pretensões dos nossos leitores como as nossas, vamos desta vez falar acerca da utilidade desses mesmos trabalhos e do que seria desejável, pois temos (de vez em quando) recebido algumas ideias construtivas que convém divulgar. O Rui Paulo Duarte, da Rua de Visconde de Ovar, 259-B, 3880 Ovar, é da opinião em que não se deveria incidir na publicação de mapas de jogos em que o objectivo é só progredir em frente, eliminando tudo o que nos vai surgindo no nosso percurso. Realmente, este nosso leitor tem razão no que afirma, mas convém salientar que mesmo nesses jogos em que o objectivo é «eliminar tudo o que nos surge pela frente» há que saber onde se escondem, ou por onde surgem, os obstáculos e os inimigos que, por vezes, tanto dificultam a nossa tarefa. Portanto, aproveitando este comentário queríamos solicitar aos nossos jovens leitores que, ao enviarem-nos futuras colaborações, tenham particular cuidado na utilidade

das mesmas. Sempre que possível, devem dar o máximo de informações acerca da localização de obstáculos e dos locais por onde surgem os inimigos, para que deste modo confirmem aos mapas uma utilidade deveras gratificante.

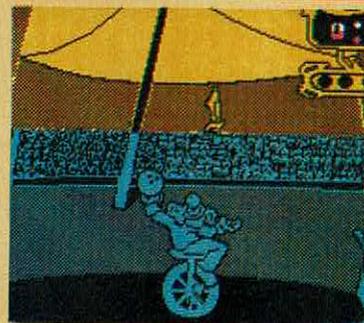
Além de, evidentemente, tomar sempre em atenção a apresentação e a qualidade desses mesmos trabalhos. O Rui possui um «Commodore 64» e como é um pouco difícil arranjar o que quer que seja para este computador no micromercado nacional, este leitor gostaria que usuários da mesma máquina o contactassem para abordarem assuntos de mútuo interesse. Este leitor pretende, acima de tudo, obter programas utilitários, do tipo ART STUDIO e THE ARTIST, para o Commodore 64, já que pensa explorar, graficamente, as potencialidades do referido computador para insistir na programação no mesmo.

Terminamos por aqui, com a promessa de voltarmos para a semana abordando novos assuntos acerca deste tão cativante «hobby» que vai crescendo de popularidade. Entretanto, aguardamos todos os vossos contributos habituais para esta rubrica... Escrevam!

## O QUE JÁ SE JOGA...



IMPOSSAMOLE



BIG TOP O'FUN



CASTLE MASTER

Os personagens lendários deste jogo de computador não são de modo algum esquecidos de todo. A provar isto, temos o regresso da intrépida toupeira, Monty Mole. Todo o aspecto deste IMPOSSAMOLE é muito semelhante aos seus antecessores e nem mesmo algumas das inovações são suficientes para tirar a falta de originalidade deste jogo. O nosso objectivo é o mesmo das aventuras anteriores e, como tal, temos de tomar sempre o máximo de cuidado com tudo o que se move no ecrã, apesar de possuímos desta vez um bom lote de armas. Graficamente, IMPOSSAMOLE assemelha-se em quase tudo ao conceito das anteriores edições e muitos dos aspectos inovadores já foram mais do que explorados em outros jogos do género. Veja este IMPOSSAMOLE e depois decida-se!

COMPUTADOR: SPECTRUM.  
EDITOR: GREMLIN.  
GÉNERO: ACÇÃO/PLATAFORMA.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 17.  
SOM 48 K: 16.  
GRÁFICOS: 16.  
USO DA COR: 17.  
MOVIMENTO: 16.  
ADICTIVIDADE: 17.  
TOTAL: 16.  
OPINIÃO: POUCO ORIGINAL!

O circo é o tema principal deste excelente jogo para os microcomputadores. Este FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O'FUN era aguardado com uma certa expectativa, a nível dos computadores de 8-bits, pois gostaríamos de ver até que ponto todos aqueles pormenores técnicos da versão 16-bits se iriam adequar nesta versão. O resultado foi, no mínimo, excelente! A história deste BIG TOP O'FUN reside no facto de que «alguém» (Fiendish Freddy) quer acabar com o «maior espectáculo do Mundo», praticando para isso fraudes nas actuações dos nossos artistas e impedindo-nos, deste modo, de realizarmos uma boa actuação em cada uma das seis cenas, e ficarmos sem dinheiro para cobrirmos as nossas despesas. BIG TOP O'FUN é um excelente programa e bem humorado!

COMPUTADOR: SPECTRUM.  
EDITOR: MINDSCAPE.  
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 20.  
SOM 48 K: 18.  
GRÁFICOS: 20.  
USO DA COR: 20.  
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 20.  
OPINIÃO: UM JOGO BEM DIVERTIDO!

Estamos na presença de uma excelente aventura tridimensional, no seguimento das muitas outras que têm ultimamente vindo a surgir com mais frequência no micromercado. CASTLE MASTER é um jogo que associa estratégia e acção, numa combinação quase perfeita, abrilhantada pelo tridimensionalismo dos tão peculiares cenários. O argumento do jogo reside na busca do nosso irmão gémeo, encarcerado algures dentro de um castelo medieval. O primeiro obstáculo a transpormos é, sem dúvida, a entrada no próprio castelo e, uma vez ultrapassada essa dificuldade, há que lidar com os labirintos, os «puzzles», para superarmos obstáculos e o facto de ainda termos de enfrentar os seres que nos surgirem pela frente. CASTLE MASTER é para aventureiros dedicados e não só...

COMPUTADOR: SPECTRUM.  
EDITOR: INCENTIVE.  
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 19.  
SOM 48 K: 18.  
GRÁFICOS: 19.  
USO DA COR: 18.  
MOVIMENTO: 14. ADICTIVIDADE: 19.  
TOTAL: 18.  
OPINIÃO: UMA EXCELENTE AVENTURA!



**Ricardo João Costa Almeida**  
Rua de Angelas, 509  
Lavra  
4450 MATOSINHOS

**POWERDRIFT**

Trata-se de uma muito bem elaborada conversão para o Spectrum. Podemos dizer que o jogo POWERDRIFT vem substituir o magnífico OUT-RUN, com a possibilidade de escolhermos o nosso piloto e a pista que achamos mais conveniente. Nos primeiros níveis, este jogo é muito fácil, mas, mais tarde, o nível de dificuldade aumenta, os adversários são melhores e mais rápidos. Isto proporciona ao jogador toda a emoção de uma corrida. POWERDRIFT, com bons gráficos e sons razoáveis, é, sem dúvida, um jogo aconselhável!

APRESENTAÇÃO: 17.  
GRÁFICOS: 19.  
SOM 48 K: 16.  
MOVIMENTO: 18.  
ORIGINALIDADE: 19.  
ADICTIVIDADE: 19.  
TOTAL: 18.  
OPINIÃO: COMPREM JÁ!



**Paulo Marta**  
Rua do Dr. Alberto Lemos, 64-r/c  
4445 ERMESINDE

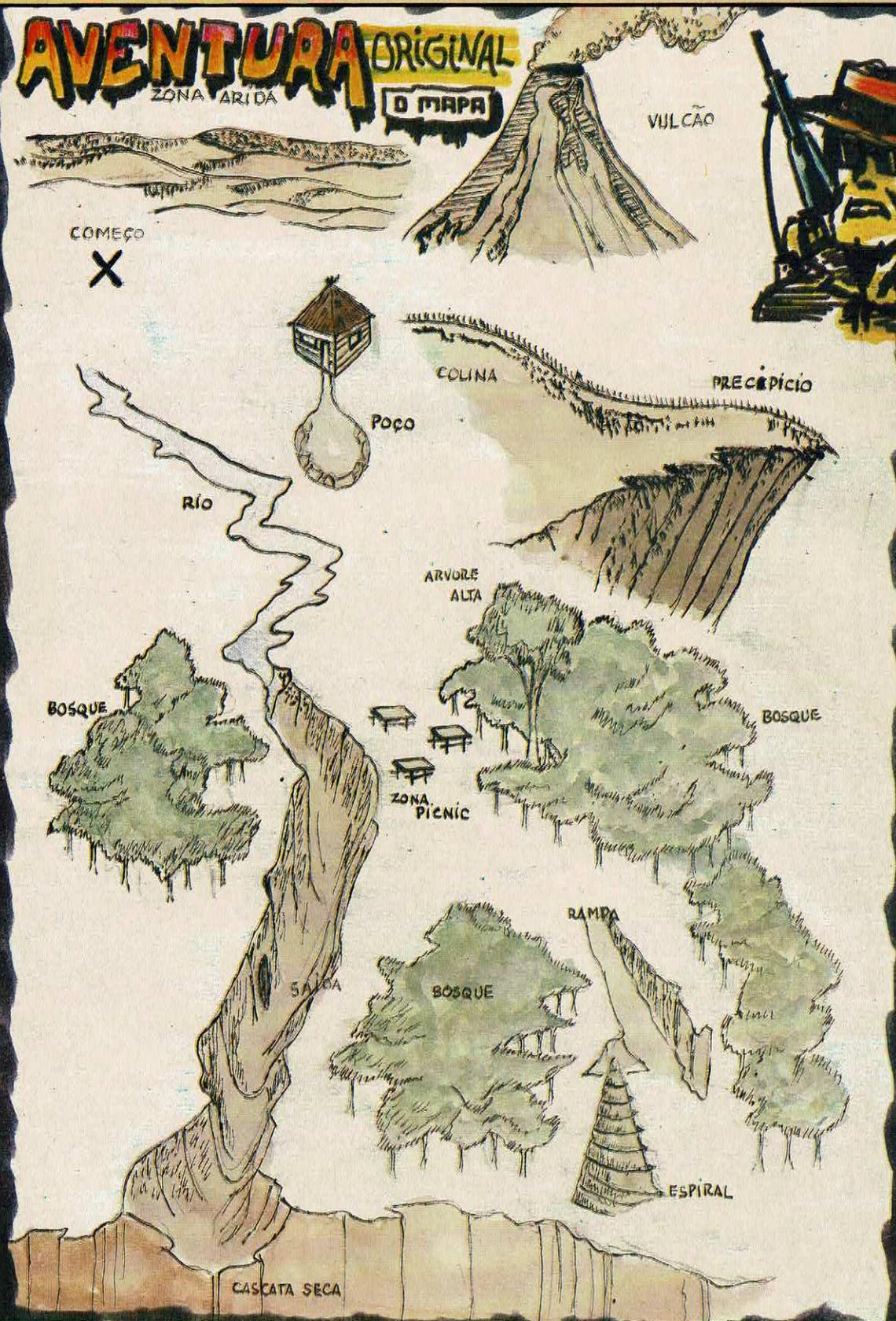
**CHASE HQ**

É, sem dúvida, o melhor jogo entre os grandes do género. Falo-vos de CHASE HQ. É um excelente jogo em que controlamos dois policiais americanos, num avantajado carro, em busca de criminosos que conduzem veículos roubados e menos potentes... Temos como objectivo alcançá-los e colocá-los fora de acção, forçando com sucessivos choques a saírem da estrada. CHASE HQ é uma excelente conversão de máquina para os computadores e deste jogo salienta-se a adictividade e a originalidade!

APRESENTAÇÃO: 19.  
GRÁFICOS: 20.  
SOM 48 K: 19.  
MOVIMENTO: 20.  
ORIGINALIDADE: 19.  
ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 20.  
OPINIÃO: EXCELENTE JOGO, BOA CONVERSÃO!

**AVENTURA ORIGINAL**  
ZONA ÁRIDA

**O MAPA**



**JOGOS DE TOPO**

**A C Ç Ã O      A V E N T U R A      L E I T O R E S**

- 1 - KLAX
- 2 - RAINBOW ISLANDS
- 3 - NINJA SPIRIT
- 4 - HAMMERFIST
- 5 - CRACKDOWN

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

- 1 - RAINBOW ISLANDS
- 2 - BLACK TIGER
- 3 - KLAX
- 4 - CHASE HQ
- 5 - POWERDRIFT