

Quais os melhores jogos de 1990?

Por JOÃO CRUZ

Mais um final de ano se encontra à porta, marcando o final de mais uma longa jornada de doze meses, em que o micromercado foi «inundado» por um significativo número de novos videojogos que ao longo do ano deliciaram centenas e centenas de jovens. E como temos vindo a proceder nos anos anteriores, gostaríamos de saber as opiniões dos nossos leitores acerca do que para eles foi mais significativamente importante no mundo dos videojogos. Esse contributo é-nos transmitido pela simples votação dos nossos leitores, nos cinco melhores jogos, na vossa perspectiva, realizados neste ano de 1990. O método de colaboração é o mesmo dos anos anteriores e consiste em, juntamente com as vossas colaborações e cartas, enviarem-nos uma pequena lista dos cinco melhores programas da vossa opinião, realizados neste ano corrente. O prazo de recolha das vossas opiniões expira no final de Janeiro de 1991 e no primeiro domingo de Fevereiro, serão anunciados os resultados das vossas opiniões, juntamente com os pareceres e estatísticas de diversos meios informáticos, nacionais e

internacionais. Já sabem que esta recepção de colaborações está aberta a todos, independentemente do computador que façam uso (bastando-nos apenas indicar a que microcomputador se referem as vossas votações) e podem participar o número de vezes que desejarem, uma vez que vai ser (uma vez mais) na época natalícia que vão surgir as grandes novidades do ano e até porque as opiniões estão sempre sujeitas a mudanças até ao termo do prazo de recepção de votações. Escusado será dizer que os jogos escolhidos podem pertencer tanto a programas de acção, como de aventura, estratégia, ... Um vez mais esperamos a vossa melhor contribuição, como de resto se tem vindo a verificar em relação a todas as nossas iniciativas. Com tudo isto, teremos no final uma perspectiva estatística de tudo aquilo que se fez no decorrer de mais um bom ano para os videojogos e tentar fazer uma previsão daquilo a que iremos assistir no decorrer do próximo ano. Cá ficamos a aguardar as vossas preciosas colaborações habituais e votem nos melhores programas em vossa opinião!

O QUE JÁ SE JOGA...



S. WESTERN

Estamos no velho Oeste, reinado das bebidas ilícitas, dos bandoleiros e fora-da-lei, dos pistoleiros, enfim dos «cowboys»! SPAGHETTI WERTERN é um «shoot'em'up» de «scrool» lateral, onde temos que «dar ao gatilho» com rapidez e destreza, se temos pretensões em alcançar um bom resultado no nosso objectivo que, uma vez mais, se resume a eliminarmos objectos e inimigos que nos vão surgindo pela frente. Durante a nossa longa e penosa jornada, poderemos recolher objectos extra que nos permitem enfrentar todas as dificuldades com uma melhor perspectiva de sucesso. SPAGHETTI WESTERN não é muito original e possui alguns significativos defeitos na sua animação e movimentos do nosso personagem, facto que por si só quebra em muito a adictividade!

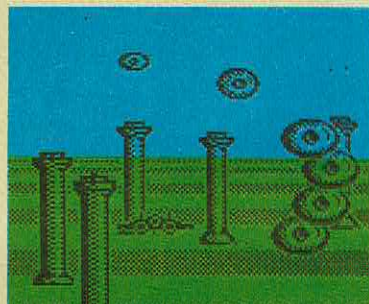
COMPUTADOR: SPECTRUM
 EDITOR: ZEPPELIN.
 GÉNERO: ACÇÃO.
 USA: TECLAS/JOYSTICK.
 APRESENTAÇÃO: 14.
 SOM 48K: 14.
 GRÁFICOS: 15.
 USO DA COR: 15.
 MOVIMENTO: 11.
 ADICTIVIDADE: 14.
 TOTAL: 14.
 OPINIÃO: MAIS UM PARA COLECCIONADORES!



T-BIRD

Estamos em pleno século XXX onde tudo se passa a um ritmo deveras alucinante e onde, numa questão de segundos, valiosas espaçonaves são pulverizadas com um único disparo de uma arma «laser». Neste cenário entramos nós a bordo de uma pequena nave espacial que, bem recheada arsenalmente, tem como única missão eliminar tudo o que lhe surge pela frente e progredir, deste modo, de nível para nível. O ecrã tridimensional onde nos movimentamos é muito ao estilo de jogos tais como SPACE HARRIER, AFTERBURNER, GALAXY FORCE... No decorrer da nossa devastadora viagem, eliminando determinados grupos de alienígenas, obtemos um suplementar poder de fogo, o que nos permite cumprir o nosso objectivo, com uma relativamente maior facilidade. T-BIRD é mais um no género!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
 EDITOR: MASTERTRONIC.
 GÉNERO: ACÇÃO.
 USA: TECLAS/JOYSTICK.
 APRESENTAÇÃO: 15.
 SOM 48K: 16.
 GRÁFICOS: 17.
 USO DA COR: 15.
 MOVIMENTO: 17.
 ADICTIVIDADE: 16.
 TOTAL: 15.
 OPINIÃO:
 NADA ORIGINAL, MAS RAZOÁVEL!



SUBBUTEU

Com o surgir dos microcomputadores e dos videojogos, os clássicos jogos de «cartão» ou de «caixa» (como lhes queiram chamar) perderam um significativo interesse da parte dos jovens jogadores. Por este motivo, muitas empresa de videojogos e programadores empenham-se em trazer para os nossos ecrãs, autênticas simulações desses consagrados clássicos. É neste cenário que surge SUBBUTEU, um famoso jogo de futebol, no qual cada participante joga cada um na sua vez, numa disputa renhida para obter o maior número de golos para cada lado. As regras de jogo são bastante acessíveis, principalmente para aqueles que já conhecem este clássico nos jogos de cartão e toda a emoção é ditada pelo desenrolar de uma jogada para outra.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
 EDITOR: ELECTRONIC ZOO.
 GÉNERO: SIMULAÇÃO FUTEBOL.
 USA: TECLAS/JOYSTICK.
 APRESENTAÇÃO: 16.
 SOM 48K: 14.
 GRÁFICOS: 14.
 USO DA COR: 15.
 MOVIMENTO: 15.
 ADICTIVIDADE: 17.
 TOTAL: 15.
 OPINIÃO:
 REVIVA BONS MOMENTOS!



Jorge Eduardo Valente Pinho
Rua Dr. Francisco Sá Carneiro,
222-3.º Direito
3700 S. J. MADEIRA

SILKWORM

Éis um autêntico «arcade»! Trata-se de um jogo deveras espectacular e pleno de acção. Falamos de SILKWORM, no qual controlamos um helicóptero que tem por objectivo destruir tudo o que lhe surge pela frente. Podemos ter ainda a ajuda de um jipe (2.º jogador), dando ao jogo uma outra dimensão. SILKWORM possui gráficos e sons excelentes, pecando apenas pela escassez de cor. Em matéria de emoção e adictividade, ambas estão garantidas, pois sozinhos ou com um amigo, é acção sem parar!

APRESENTAÇÃO: 15.
GRÁFICOS: 15.
SOM 48 K: 17.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM «ESTRONDO»!!!

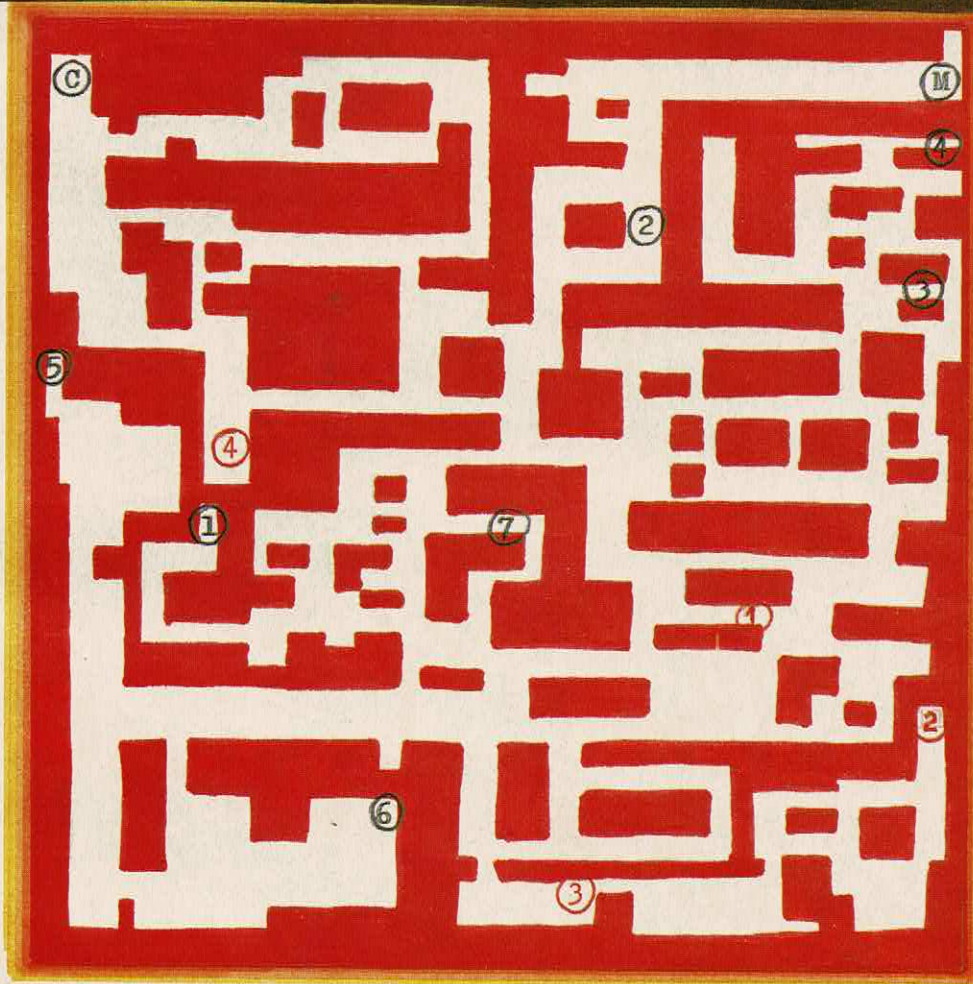


Carlos Jorge Soares da Silva Mata
Rua do Falcão,
884-r/c Esquerdo
4300 PORTO

GEMINI WING

Neste jogo controlamos um pequeno avião que tem como finalidade destruir todos os bizarros seres que vão aparecendo no nosso percurso; e de cada vez que eles são destruídos fornecem-nos uma arma suplementar que nos vai ajudar a superar as dificuldades. GEMINI WING possui gráficos bastante razoáveis e, para quem é apreciador do género, tem garantidas boas horas de distracção. Até porque com este tipo de videojogos, a emoção e a adictividade estão lado a lado em constante sintonia!

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 20.
SOM 48 K: 18.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 15.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: JOGO INCOMPARÁVEL!!!



FERNANDO ANTÓNIO FREITAS MOREIRA

LEGENDA

- 1-BOTA
- 2-LUVA
- 3-LUVA
- 4-CABEÇA
- 5-CASACO
- 6-BOTA
- 7-CALÇAS

PEÇAS PARA
O
DISFARCE
DE
COELHO

- 1-CAMARA DE TELEVISÃO
- 2-ESTATUA DA LIBERDADE
- 3-MARTELO PNEUMATICO
- 4-CHAVE

PEÇAS DO
MARCADOR
INFERIOR

- C-COMEÇO
- M-MOTA (SAIDA)

■ - PRÉDIOS

JOGOS DE TOPO

A C Ç Ã O

- 1 - MIDNIGHT RESISTANCE
- 2 - ASTRO MARINE CORPS
- 3 - HOSTAGES
- 4 - ADIDAS FOOTBALL
- 5 - TURRICAN

A V E N T U R A

- 1 - LA DIOSA DE COZUMEL
- 2 - AVENTURA ORIGINAL
- 3 - BARD'S TALE
- 4 - JABATO
- 5 - ZOMBI

L E I T O R E S

- 1 - MIDNIGHT RESISTANCE
- 2 - CABAL
- 3 - RED HEAT
- 4 - KLAX
- 5 - ASTRO MARINE CORPS