

# É uma questão de escrever!

Por JOÃO CRUZ

Os videojogos e seus intrincados «puzzles» levam-nos, por vezes, a cairmos em becos sem saída, sem sabermos como superar tais dificuldades. Portanto, só apelando para outros usuários e, numa constante busca de respostas, é que vamos esclarecendo todas as nossas dúvidas. Ora, através deste espaço temos a possibilidade de divulgar as nossas solicitações, para podermos vir a ser auxiliados. Assim, apercebemo-nos que, no fundo, é tudo uma questão de escrever o que pretendemos e, se não formos atendidos no nosso primeiro pedido, as directivas são as de o continuarmos a fazer até obtermos as respostas que procurávamos.

E, depois disto, temos a carta do Moacir Jamares, da Urbanização da Finlândia, ent. 20 r/c, n.º 5, Caxinas, 4480 Vila do Conde, que possui um PC e deseja efectuar todo o tipo de trocas com outros usuários do mesmo computador que possuam, em particular, os seguintes programas: VENDETA, PREDATOR, SPACE ACE, CHASE HQ e TINTIM ON THE MOON.

Prosseguimos com a carta do Pedro Vilaça, da Rua Alves Roçadas, 165-2.º esquerdo, 4760 Vila Nova de Famalicão, possuidor de um COMMODORE AMIGA 500 e que procura ajudas para o seguinte lote de

programas: IMPOSSAMOLE, LOST PATROL, CAR VUP, POWERMONGER, IVANHOE, TURRICAN 2, NARCO POLICE e JAMES PONDE. Este leitor deseja ainda que outros leitores, possuidores do mesmo tipo de computador, lhe escrevam para efectuem todo o tipo de trocas possível e para fomentarem amizade nesta área, uma vez que ele só conseguiu obter, até agora, um só correspondente e queria alargar, dentro do possível, o seu ciclo de amizade de usuários de COMMODORE AMIGA, que, todos sabemos, são já consideravelmente bastantes em Portugal. Escrevam-se e escrevam-nos.

E eis a solicitação de mais um leitor, usuário de um PC, de nome Pedro Barreiros, possuidor de um modelo HYUNDAI 386SE, morador na Rua António Feliciano de Castilho, 442, Pedrouços - Areosa, 4445 Ermesinde, e que tem dificuldades em deslocar no jogo F-19 STEALTH FIGHTER, quer da base aérea, quer do porta-aviões, pois desconhece a combinação das teclas para efectuar tal operação. Quem puder ajudar este leitor, já sabe para onde o pode fazer...

E vamos terminar a edição de hoje, aguardando como sempre as sempre preciosas colaborações da vossa parte. Escrevam para: JORNAL DE NOTÍCIAS - MICROMANIA, 4052 PORTO CODEX.

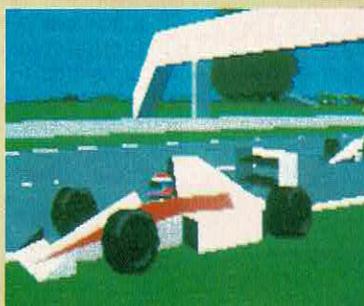
## O QUE JÁ SE JOGA...



ARMALYTE

Algures numa galáxia distante, tremendas batalhas espaciais ocorrem constantemente entre piratas do espaço e as forças federais de um império estelar. A zona onde os combates se intensificam é denominada «Zona da Morte» e é composta por cinco áreas (cinco níveis de jogo), nas quais controlamos uma pequena nave que pode recolher poder de fogo adicional e tem como principal objectivo escapar ileso daquela zona proibida em que se meteu. ARMALYTE é mais um «shoot'em'up», muito ao estilo de clássicos tais como R-TYPE e MENACE, e que pouco mais acrescenta ao que já foi feito no género. Apesar disso é um jogo adictivo, devido à sua jogabilidade e tecnicamente está bastante razoável, com gráficos bem definidos, um bom jogo de cor e efeitos sonoros adequados à acção.

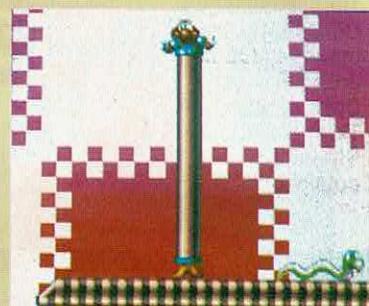
COMPUTADOR: ATARI ST.  
EDITOR: THALAMUS.  
GÉNERO: ACÇÃO.  
USA: MOUSE/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 18.  
SOM ATARI: 17.  
GRÁFICOS: 17.  
USO DA COR: 17.  
MOVIMENTO: 17.  
ADICTIVIDADE: 16.  
TOTAL: 17.  
OPINIÃO:  
MAIS UM NO GÉNERO!



F1 GRAND PRIX

Do autor do espectacular clássico STUNT CAR RACER (entre outros...) eis este brilhante FORMULA 1 GRAND PRIX. Se bem que a lista de programas deste género seja já enorme, pode dizer-se que esta simulação foge dos parâmetros normais, devido à sua excelente técnica de programação. Trata-se mesmo não de uma simples simulação de um carro de Fórmula 1, mas sim de um campeonato inteiro de Fórmula 1, com 26 carros à escolha, 16 provas em países diferentes. Tudo isto num realismo tal, que facilmente identificamos os locais onde as provas se efectuem, pois os dados de programação deste FORMULA 1 GRAND PRIX foram aproveitados, ao detalhe, do Campeonato do Mundo da modalidade de 1990. Este jogo é um autêntico clássico no género e um produto de alta qualidade.

COMPUTADOR: ATARI ST.  
EDITOR: MICROPROSE.  
GÉNERO: SIMULAÇÃO.  
USA: MOUSE/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 20.  
SOM ATARI: 18.  
GRÁFICOS: 20.  
USO DA COR: 20.  
MOVIMENTO: 20.  
ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 20.  
OPINIÃO:  
UMA SIMULAÇÃO AUTÉNTICA!!!



ROBOCOD

Eis a sequência de um clássico de nome JAMES POND e que tem por nome ROBOCOD. Na primeira aventura o nosso herói conseguiu pôr termo às ideias dominadoras de um cientista louco, de nome dr. Maybe. Só que este escapou e está de volta, com mais planos mirabolantes para subjugar a humanidade. Desta vez, criou uma fábrica de brinquedos «Vodods» e pretende, deste modo, substituir cada cidadão por um boneco à sua semelhança. Uma loucura que o nosso agente ROBOCOD, metade anfíbio, metade máquina, vai tentar impedir neste clássico jogo de plataforma, derrubando todos os brinquedos que se movam dentro do complexo do dr. Maybe. ROBOCOD é, assim, mais um excelente jogo no género, a provar que as ideias ainda são novas, mesmo num género em que existem já dezenas de programas!

COMPUTADOR: ATARI ST.  
EDITOR: US GOLD.  
GÉNERO: PLATAFORMA.  
USA: MOUSE/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 19.  
SOM ATARI: 18.  
GRÁFICOS: 18.  
USO DA COR: 18.  
MOVIMENTO: 19.  
ADICTIVIDADE: 19.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO:  
MAIS UM CLÁSSICO NO GÉNERO!



**Humberto Afonso Pereira Teixeira**  
Rua Eng.º Armando Magalhães, 245-3.º  
4445 ERMESINDE

**INTERNATIONAL SOCCER 2**

Estamos perante um jogo que teve bastante sucesso no mercado dos microcomputadores. Trata-se de INTERNATIONAL SOCCER 2 e é um verdadeiro jogo de futebol, bastante realista. Tanto gráficos, como movimentos estão deveras espectaculares, podendo mandar a bola em qualquer direcção e, por vezes, efectuem-se jogadas mesmo incríveis! Em INTERNATIONAL SOCCER 2 podemos escolher as equipas, mudar o nome aos jogadores, efectuar substituições, aumentar níveis estratégicos... É, sem dúvida, um jogo a não perder, por todos os «amantes da bola».

APRESENTAÇÃO: 17.  
GRÁFICOS: 18.  
SOM 48 K: 15.  
MOVIMENTO: 20.  
ORIGINALIDADE: 19.  
ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 20.  
OPINIÃO:  
VAMOS ATÉ À FINAL!!!



**António Manuel**  
Rua das Andrasas, 84  
4100 PORTO

**SWIV**

Estamos perante um jogo que se não for o melhor de 1991, muito dificilmente será ultrapassado. Trata-se de SWIV, um descendente do clássico SILKWORM. A acção decorre em plano vertical e pode ser jogado por um, ou dois jogadores, um controlando um helicóptero e, o outro, um jipe. Durante o jogo temos a possibilidade de aumentarmos o nosso poder de fogo, ou tornar o nosso veículo mais rápido entre os outros. Todos os pormenores técnicos, o uso da cor e a jogabilidade fazem deste SWIV uma espectacular conversão que a todos aconselho!

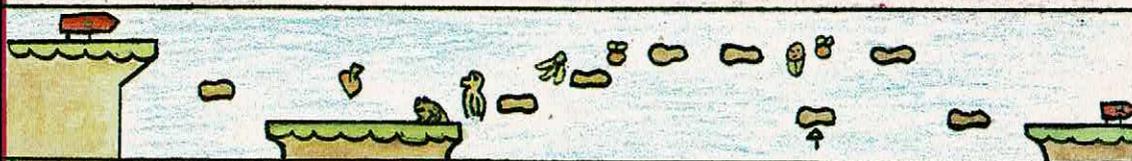
APRESENTAÇÃO: 20.  
GRÁFICOS: 20.  
SOM COMMODORE 64: 20.  
ORIGINALIDADE: 20.  
ADICTIVIDADE: 20.  
MOVIMENTO: 20.  
TOTAL: 20.  
OPINIÃO: MELHOR?! IMPOSSÍVEL...

# WONDER boy

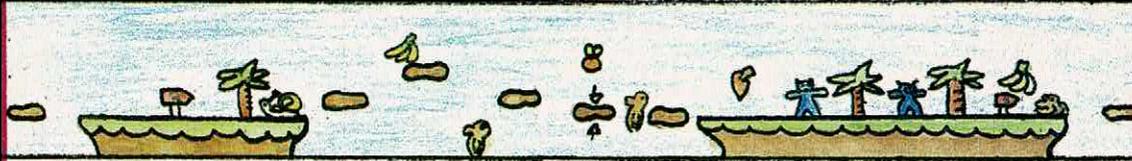
Por: Manuel António de Castro Correia

2º Nível

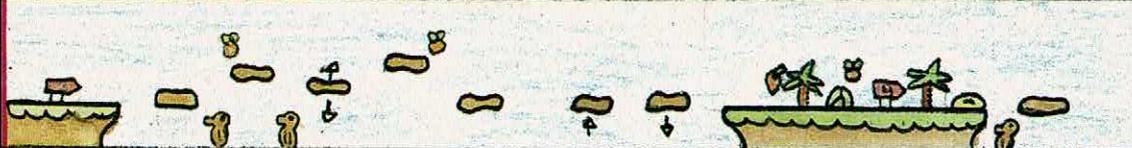
1ª Fase



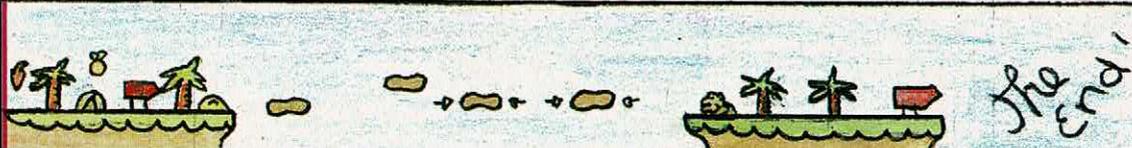
2ª Fase



3ª Fase



4ª Fase



**Legenda:**

- Indicador de Fase
- Pontos
- ovo (contém arma)
- sapo
- polvo



**JOGOS DE TOPO**

**A C Ç Ã O**

- 1 - TERMINATOR 2
- 2 - MAGIC POCKETS
- 3 - THE SIMPSONS
- 4 - VROOM
- 5 - PIT FIGHTER

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

- 1 - MEGALOMANIA
- 2 - THE TERMINATOR
- 3 - DEUTEROS
- 4 - UTOPIA
- 5 - BAT

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

- 1 - PREHISTORIK
- 2 - PIT FIGHTER
- 3 - RODLAND
- 4 - THE SIMPSONS
- 5 - SHADOW DANCER