

# Ajudar para ser ajudado!

Por JOÃO CRUZ

Esta habitual troca de informações entre esta rubrica e seus leitores tem muito de «ajudar para ser ajudado», pois quando as colaborações nos chegam às mãos elas são não só para ajudar os que delas necessitam, mas para incentivarem a continuidade deste projecto; e também os leitores colaboradores acabam por ser ajudados, por outras colaborações que aqui se vão publicando e que acabam por responder a muitas das suas solicitações. Bom, continuem a escrever e a colaborar, pois de nenhum modo é tempo perdido e além de ser sempre útil é um enorme incentivo para nós...

Sendo assim, vamos dar continuidade na resposta a mais algumas cartas que entretanto nos foram chegando às mãos. Começamos pelo Rui Fernando Silva, da Rua do Comandante Capas Peneda, 25-3.º Esquerdo - 4445 Ermesinde, que nos conta que ficou bastante entusiasmado por simuladores, depois de ter lido a crítica positiva que fizemos ao jogo F16-COMBAT PILOT e por isso gostava de entrar em contacto com outros leitores que também apreciem o mesmo género de jogos e que lhe possam indicar onde arranjar bons simuladores do género.

Prosseguimos com a solicitação do Filipe Sousa, da Rua da Escoura, 106-4.º Direito - 4700 Braga, que deseja trocar pokes, dicas, mapas, programas e todo o

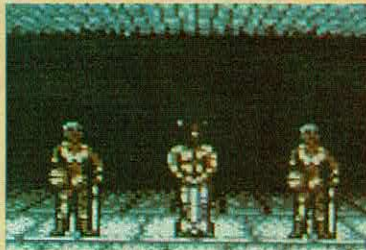
tipo de informações com possuidores de Spectrum 48K ou 128K+2. O Filipe procura particularmente o seguinte lote de programas: IVANHOE, PRO TENNIS TOUR 2, ASTRO MARINE CORPS, RODLAND, SUPER OFF ROAD RACER e outros jogos de sucesso no Spectrum. Procura também uma dica de vidas infinitas para o jogo RAINBOW ISLANDS. Para terminar, diz o Filipe que está interessado em adquirir a consola FAMICON que tem por cor principal o rosa e quem o puder ajudar é favor contactá-lo.

E vamos terminar por hoje com a carta da Paula Feliciano, da Quinta do Gervásio, 16 - 2640 Mafra, que gostaria de trocar correspondência com outros leitores desta secção para troca de mapas, dicas, pokes, carregadores...

É de aproveitar, pois não é todos os dias que encontramos «uma» jovem por estes lados. Além disso, a Paula enviou as seguintes dicas: SUPER STUNTMAN - premir BIG SCORE na tabela classificativa, para obtermos vidas infinitas; IMPACT - os códigos são EGGS no nível 11; CHIP, nível 21; LEAD, nível 31; TICK, nível 41 e CASE, nível 51. Pronto, hoje ficamos por aqui, aguardando as vossas cartas!

Escrevam para: JORNAL DE NOTÍCIAS - MICROMANIA, Rua de Gonçalo Cristóvão, 4052 - Porto Codex.

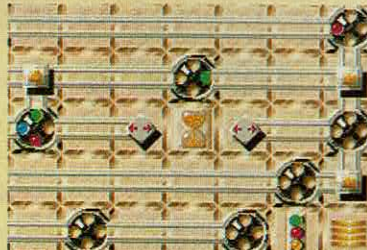
## O QUE JÁ SE JOGA...



**GALDREGONS DOMAIN**

Nesta primeira incursão que fazemos dentro do mundo dos Commodore 64, na área dos 8-bits, começamos por um vídeo-jogo da linha dos clássicos «role playing games». GALDREGONS DOMAIN é uma aventura medieval, na qual temos o papel de um nobre guerreiro que em busca de aventuras se vê confrontado com os labirintos de um castelo e com dezenas de inimigos, divididos entre monstros mitológicos e gigantescos guerreiros. GALDREGONS DOMAIN talvez não seja tão bom como os clássicos DUNGEON, MASTER, BLOODWYCH..., mas é concerteza um jogo a não perder pelos «fans» do mundo Role Playing. Tecnicamente o jogo está bastante aceitável, quer graficamente, quer a nível sonoro e só alguma lentidão na animação lhe corta um pouco a jogabilidade!

COMPUTADOR: COMMODORE 64.  
EDITOR: PLAYERS.  
GÉNERO: AVENTURA.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 17.  
SOM CMB64: 16.  
GRÁFICOS: 17.  
USO DA COR: 16.  
JOGABILIDADE: 15.  
ADICTIVIDADE: 16.  
TOTAL: 17.  
OPINIÃO:  
UM BOM JOGO NO GÉNERO!



**LOGICAL**

E estamos uma vez mais com os jogos de reflexão «em cena». Desta vez trata-se de LOGICAL, um jogo pertencente à classe daqueles programas «puzzle», em que temos que usar a nossa habilidade mental para conseguirmos completar o objectivo do jogo. E são 99 os níveis que nos aguardam, para colocarmos a nossa destreza mental em dia. O objectivo consiste em movimentar esferas de várias cores, por um labirinto de canais, até as introduzirmos nos quatro orifícios de cada uma das rodas que se encontram no jogo. LOGICAL é mais fácil a jogar do que a explicar, mas basta dizer que temos um tempo limite para completarmos a nossa tarefa e que os canais reservam-nos várias surpresas, para dificultar, ou mesmo ajudar o nosso objectivo. Tecnicamente o jogo está espantoso, digno mesmo de um popular jogo das máquinas.

COMPUTADOR:  
COMMODORE AMIGA.  
EDITOR: RAINBOW ARTS.  
GÉNERO: REFLEXÃO.  
USA: MOUSE.  
APRESENTAÇÃO: 19.  
SOM AMIGA: 19.  
GRÁFICOS: 18.  
USO DA COR: 19.  
JOGABILIDADE: 20.  
ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO:  
UM CLASSICO NO GÉNERO!



**NIGHTHAWK**

Mais uma incursão na área dos simuladores de voo e desta vez com a sequela do soberbo F19 STEALTH FIGHTHER, denominado NIGHTHAWK F-117 A STEALTH FIGHTER 2.0. E o que se trata aqui é nada mais, nada menos do que um incrementar das potencialidades do simulador anterior, dando-lhe novos cenários e uns toques mais realistas, a nível de simulação, na técnica de controlo do referido avião. O jogo começa, tal como em outros programas do género, por nos dar menus bastante repletos de funções, opções e missões que nos poderão colocar em operações na Líbia, na Europa, ou no Golfo. A espectacularidade tridimensional deste género de programas, está bem patente neste NIGHTHAWK, o que por si só lhe confere um realismo fora do vulgar. NIGHTHAWK é sem dúvida um dos melhores simuladores de voo para os microcomputadores.

COMPUTADOR: PC.  
EDITOR: MICROPROSE.  
GÉNERO: SIMULADOR.  
USA: MOUSE/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 20.  
SOM PC: 19.  
GRÁFICOS: 19.  
USO DA COR: 19.  
JOGABILIDADE: 18.  
ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO:  
PARA QUEM GOSTA DE VOAR!



**António Sérgio de Sousa Vieira**  
Rua de D. Pedro V, 246  
4730 VILA VERDE

**LAST CRUSADE**

Estamos perante uma aventura gráfica onde o nosso objectivo é controlar o famoso herói Indiana Jones e salvar o pai dele das garras dos soldados alemães. Para tal, temos que chegar ao templo e lá dentro alcançar uma taça, para podermos enfrentar os três próximos obstáculos: uma lâmina afiada em tamanho gigante, na qual temos que superar ajoelhados; um chão codificado, no qual só devemos calcar os ladrilhos certos; e o terceiro é um solo invisível. Este LAST CRUSADE é para os verdadeiros aventureiros!

COMPUTADOR: PC.  
APRESENTAÇÃO: 16.  
SOM PC: 15.  
GRÁFICOS: 18.  
MOVIMENTO: 17.  
ORIGINALIDADE: 15.  
ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 17.  
OPINIÃO:  
UMA GRANDE  
AVENTURA!

**Ricardo Florindo  
Moreira Barbosa**  
Rua Nova  
de Azevedo, 8  
Campanhã  
4300 PORTO

**ACTION FORCE 2**

Estamos perante UM «shoot'em'up» que já tem «barbas», mas sempre cativante e que é o ACTION FORCE 2. Com gráficos e efeitos sonoros, bem elaborados, temos ainda a possibilidade de optar por três tipos diferentes de armamento, para podermos superar todos os obstáculos e inimigos que nos surgirem pela frente. Sem dúvida a Virgin Games tem neste ACTION FORCE 2 um jogo para jamais se esquecer e que entra categoricamente para a elite dos denominados videojogos clássicos.

COMPUTADOR: SPECTRUM.  
APRESENTAÇÃO: 20.  
GRÁFICOS: 20.  
SOM 48 K: 19.  
MOVIMENTO: 20.  
ADICTIVIDADE: 20.  
ORIGINALIDADE: 20.  
TOTAL: 20.  
OPINIÃO:  
EXPERIMENTE  
E GOSTARÁ!!!



**JOGOS DE TOPO**

**8 - B I T S**

- 1 - LEMMINGS
- 2 - DOUBLE DRAGON 3
- 3 - SPACE GUN
- 4 - WRESTLEMANIA
- 5 - TURTLES 2

**1 6 - B I T S**

- 1 - DOUBLE DRAGON 3
- 2 - WRESTLEMANIA
- 3 - LOTUS 2
- 4 - ROBOCOP 3
- 5 - MONKEY ISLAND 2

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

- 1 - WRESTLEMANIA
- 2 - LOTUS 2
- 3 - DOUBLE DRAGON 3
- 4 - FINAL FIGHT
- 5 - THE SIMPSONS