

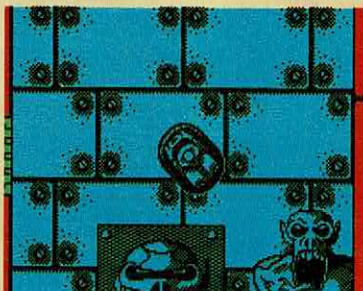
# Cada carta tem resposta

Por JOÃO CRUZ

Efectivamente, um conceito de entreajuda instalou-se definitivamente nestas páginas, com os jovens leitores a servirem de protagonistas numa atitude de cooperação bem louvável neste domínio dos microcomputadores e videojogos. É o tal «dar e receber», tão característico destas páginas, no qual em troca das múltiplas cartas recebidas com variados trabalhos e das muitas solicitações, existe uma retribuição em informação de tal modo que permite uma continuação deveras satisfatória para ambos os lados, dos propósitos a que nos designamos desde o início... E dando continuidade a este «cenário» vamos hoje começar pela carta do Rui Miguel Silva, do lugar do Gontigo — Dume, em Braga, com o telefone 626922, e que gostaria de saber como ultrapassar as barricadas e as portas que surgem nos túneis do jogo NARCO POLICE. Além disto enviou os seguintes Pokes: FERNANDEZ MUST DIE — Poke 36210,67; PLATOON — Poke 31138,0 (granadas infinitas); Poke 31268,0 e Poke 31269,0; RENEGADE — Poke 39804,0 (tempo infinito); Poke 40455,195; SUPER HANG-ON (3.º nível) — Escrever YAULE; SUPER STUTMAN — Teclar BIG SCORE; THUNDERBIRDS — Nas salas escuras teclar P e F; BMX SIMULATOR — Poke 49264,58; AUTOMANIA —

Poke 46681,201; KARNOV — Poke 32855,255... Este nosso leitor procura ainda o mapa do ROBOCOP 2. Proseguimos agora com o pedido do Sérgio Miguel Leite, de Serra Vila Mansores, 4540 Arouca, e que pretende os seguintes Pokes de vidas infinitas dos seguintes jogos: SAI COMBAT, ROCKY, OVERLANDER, BATMAN, ROBIN OF THE WOOD, BUBBLE BOBBLE, SCOOBY DOO, ZORRO e TRANSFORMERS. Temos também a carta de José Luís Fernandes, de Terra Negra — S. João de Ver, 4520 Sta. Maria da Feira, que gostaria de ser informado do modo como introduzir os tão falados Pokes. De Vila Verde escreveu-nos o Ricardo Jorge de Sousa Vieira, da Rua D. Pedro V, 246 — 4730 Vila Verde, dizendo que gostaria de entrar em contacto com jovens possuidores de um Carregador Universal de Código Máquinas e que gostem de programar quer em Basic, quer em Assembler. Além disso, procura possuidores de jogos, tais como: AVENTURA ORIGINAL, FINAL FIGHT, SUPER PANG, CARVALHO, TOI ACID GAME e VENDETTA. E esta semana ficamos por aqui, aguardando como sempre as vossas habituais colaborações nas diversas rubricas desta secção... Escrevam para: Jornal de Notícias — Micromania — Rua de Gonçalo Cristóvão — 4052 Porto Codex.

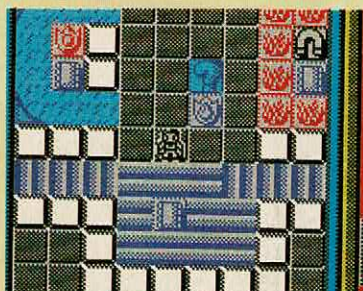
## O QUE JÁ SE JOGA...



### AUTOCRASH

Quem iria imaginar que, no futuro, aqueles populares carros de choque das feiras de diversões se iriam tornar autênticas competições de vida e morte! Pois foi a ideia trazida a público pelos autores deste AUTOCRASH, um jogo com um argumento simples mas com um bom grau de adictividade. O nosso objectivo é, controlando um dos tais carros de choque, eliminar os nossos adversários, chocando com eles, de modo a obrigá-los a sair projectados para fora dos veiculos e depois atropelá-los enquanto procuram um novo carro. De nível para nível, as coisas não variam muito, apesar de surgirem algumas pequenas variantes para tentar apagar uma certa monotonia que, por vezes, se instala, quando jogamos este AUTO-CRASH. Enfim, um jogo no mínimo a experimentar!

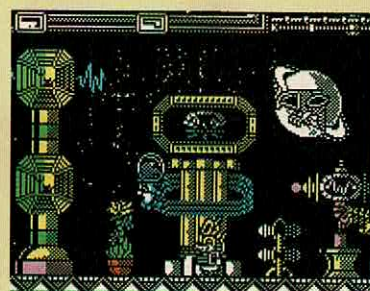
COMPUTADOR: SPECTRUM.  
EDITOR: ZIGURAT.  
GÉNERO: ACÇÃO.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 17.  
SOM 128K: 15.  
GRÁFICOS: 17.  
USO DA COR: 16.  
MOVIMENTO: 16.  
ADICTIVIDADE: 17.  
TOTAL: 17.  
OPINIÃO: UM JOGO DE CERTO MODO ORIGINAL!



### CHIP'S CHALLENGE

Nada mais nada menos do que 144 aliciantes níveis de jogo nos esperam neste CHIP'S CHALLENGE, um videojogo muito ao estilo de clássicos como, por exemplo, o GAUTLET, no qual temos que superar vários «puzzles» se pretendermos progredir entusiasticamente de nível para nível. A adição está garantida. O nosso objectivo no jogo é recolhermos todos os famosos Chips que se encontram espalhados no «écran» de jogo, tarefa esta que não é nada fácil pois temos que superar obstáculos que nos tornam a missão difícil, mas bastante aliciante. Há que recolher chaves para abrir portas, mover placas para passarmos lagos ácidos, usar botas para não escorregar no gelo... CHIP'S CHALLENGE é um daqueles desafios que, uma vez experimentados, a adictividade trata-nos de não o deixarmos mais!

COMPUTADOR: SPECTRUM.  
EDITOR: US GOLD.  
GÉNERO: REFLEXÃO/AVENTURA.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 18.  
SOM 128K: 16.  
GRÁFICOS: 16.  
USO DA COR: 16.  
MOVIMENTO: 17.  
ADICTIVIDADE: 19.  
TOTAL: 17.  
OPINIÃO: UM DESAFIO A NÃO PERDER



### STARBOWIS

Estamos na presença de uma «arcade-adventure» de produção espanhola e que é a continuação de um clássico no género, que se intitulava NUCLEAR BOWLS. Nesta nova aventura, o nosso herói é transportado até uma base lunar, isto como prémio de ter superado as atribulações da aventura original. Só que o que deviam ser umas férias bem passadas, tornaram-se num pesadelo, pois os alienígenas pretendem conquistar a base lunar, destruindo-a, para depois construir um centro de operações e atacarem o nosso planeta. O nosso objectivo é percorrer os diversos cenários de jogo, eliminar os inimigos e recolher os objectos que se encontram espalhados em diversos locais estratégicos, de modo a salvarmos a base. STARBOWLS é assim mais uma boa e movimentada aventura...

COMPUTADOR: SPECTRUM.  
EDITOR: ZIGURAT.  
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 18.  
SOM 128K: 16.  
GRÁFICOS: 18.  
USO DA COR: 17.  
MOVIMENTO: 16.  
ADICTIVIDADE: 17.  
TOTAL: 17.  
OPINIÃO: UM POUCO DIFÍCIL, MAS CATIVANTE!





**Álvaro Manuel Marujo Guedes Carvalho**

Travessa da Corredoura, 145 Oliveira do Douro 4400 V. N. GAIA

**BUBBLE BOBBLE**

Neste jogo somos um pequeno dragão-bébé destinado a salvar a nossa namorada das mãos de malfeteiros. Para isso disparamos bolhas de sabão que transformam baleias, fantasmas, bruxos e outros inimigos, quando lhes acertamos, em caveiras que temos que rebotar para não se voltarem a transformar. BUBBLE BOBBLE pode ser jogado por dois jogadores ao mesmo tempo, o que «facilita» um pouco mais a nossa tarefa, e tecnicamente tem gráficos espectaculares e uma cativante animação.

APRESENTAÇÃO: 17.  
GRÁFICOS: 18.  
SOM 48K: 15.  
MOVIMENTO: 15.  
ORIGINALIDADE: 16.  
ADICTIVIDADE: 17.  
TOTAL: 17.  
OPINIÃO: UM CLÁSSICO, MAS JOGA-SE!!!



**Sérgio João Macedo Aguiar Gonçalves**

Travessa da Corredoura, 145 4400 V. N. Gaia

**SHADOW WARRIORS**

Estamos perante mais um videojogo destinado aos apaixonados pelo mundo das artes-marciais. Este SHADOW WARRIORS é um jogo muito competitivo e no qual controlamos um guerreiro que tem por missão salvar a cidade do crime organizado. Mas isto só é possível eliminando muitos obstáculos e inimigos. Quanto mais avançamos no jogo, mais difícil é a nossa missão. SHADOW WARRIORS pode considerar-se o melhor do género, pelo simples facto do resultado da crítica em geral ser bastante favorável na classificação.

APRESENTAÇÃO: 20.  
GRÁFICOS: 17.  
SOM 48K: 15.  
MOVIMENTO: 20.  
ORIGINALIDADE: 19.  
ADICTIVIDADE: 19.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: VALE APENA EXPERIMENTAR!

**JOGOS DE TOPO**

**A C Ç Ã O**

- 1 - SHADOW DANCER
- 2 - ZONA O
- 3 - SWIV
- 4 - NARCO POLICE
- 5 - PREDATOR 2

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

- 1 - NORTH & SOUTH
- 2 - CASTLE MASTER
- 3 - SIM CITY
- 4 - AVENTURA ORIGINAL
- 5 - ZOMBI

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

- 1 - SHADOW DANCER
- 2 - SWIV
- 3 - PANG
- 4 - NAVY SEALS
- 5 - MERCS