

"NINJA WARRIORS"

Em «Ninja Warriors» a acção desenrola-se em 1993, uma época muito conturbada da história da humanidade, já que muitas nações estão infestadas por inúmeros males: droga, prostituição e uma enorme onda de outros crimes.

Por detrás desta gigantesca vaga maléfica está um único homem, o temível presidente «Bangler», que controla todo o submundo do crime e ainda tem sob o seu domínio todas as forças policiais que se renderam ao poder corrupto do dinheiro.

Embora as perspectivas do futuro não sejam muito prometedoras a rebelião, chefiada pelo corajoso «Mulk», procura a todo o custo derrubar a ditadura.

Sucessivas tentativas de exterminar a vida de «Bangler» falharam e o tempo escoa-se rapidamente, pois o ditador está prestes a fortalecer-se ainda mais, tornando-se num verdadeiro semi-deus.

Agora chegou a última e derradeira oportunidade de o fazer. Depois deste último confronto não haverá lugar para os vencidos.

Para uma missão de tal envergadura «Mulk» conjecturou um plano perfeito. Com o auxílio de vários cientistas desenhou e fez dois «robots» assassinos, não daqueles «robots» mal feitos, que

mais parecem máquinas de sumos e batidos com rodas por baixo, mas humanóides com verdadeira inteligência humana e agilidade felina.

Só um nome os poderia descrever fielmente: «Ninja Warriors», ou seja, «Guerreiros Ninja».

Na mente, neste caso no programa, destes robots vai uma missão que deve ser cumprida a todo o custo, o assassinio do presidente «Bangler». Porém, seis difíceis e longos níveis separam o jogador da última batalha.

Todos os níveis devem ser terminados, ou seja, neles não deve ficar nenhum inimigo por exterminar (adoro esta palavra, soa tão bem, ao contrário de palavras desagradáveis como matar). Resumindo, temos de os eliminar de todas as forma possíveis.

Não se sintam mal por isso, pois não somos meros assassinos. Nada disso, pois, afinal de contas, estamos do lado da lei. Os outros é que estão do outro lado e são o exército privado de «Bangler» e a restante escumalha que serve o ditador.

Não é só isto que teremos de enfrentar. No final de cada nível há um guardião terrível. Só o do primeiro nível é muito bera. Parece o corcunda de Notre Dame em

autêntico estado de fúria.

Embora os «robots» sejam feitos de uma liga metálica extremamente resistente não significa que sejam imortais. E por essa mesma razão só suportam um número limitado de tiros.

Quando esse limite é atingido... Buuum!!!

Todo aquele material de alta tecnologia é transformado em mil pedaços de metal inútil.

Cada «robot» transporta um aparelho de autodestruição que é despoletado sempre que atingirmos o tempo máximo dado por cada nível.

Para combater o exército inimigo dispomos da arma mais mortífera usada pelos antigos ninjas: as «shurikens», que são nada mais nada menos que pequenas estrelas de metal afiadas nas duas faces.

Esta arma é muito boa e provoca danos elevados quando bem utilizada. Só é pena, também, que disponhamos de número limitado de «shurikens» e quando estas acabarem significa que, daqui para a frente, vai custar muito mais avançar no jogo.

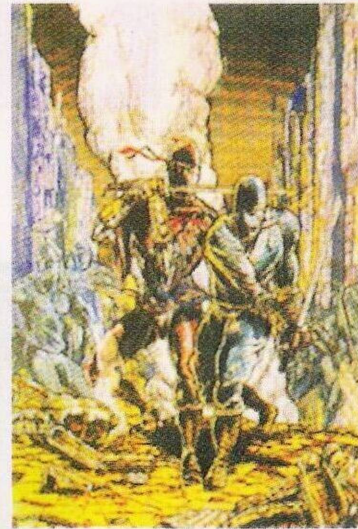
Depois de toda esta enorme história (que mais parece um drama) passemos, finalmente, às características técnicas do programa.

«Ninja Warriors» é daquele tipo de jogos que dispensa qualquer apresentação, onde não interessa a história. O que realmente importa é acabar com todos os indivíduos que se lhe deparem no caminho.

Os ingleses chamam a este tipo de jogos «Beat' em up», não há tradução 100% fiel para português mas se dermos o nome de «bate-os» não fica tudo perdido, pois a ideia é a mesma.

Enfim, quando dizemos que é um jogo de «matar todos que aparecem pela frente» e caminhamos para a direita, está tudo dito.

Os gráficos, como já é hábito no «Spectrum», ficaram monocromáticos, mas em contrapartida os



detalhes dos ninjas estão muito bons.

Todos os restantes gráficos estão ao mesmo nível, sem cor, mas nem por isso deixam de ser apreciáveis. Só o monstro do primeiro nível é que ficou um bocado idiota, não se percebe onde é a cabeça.

Quando o ecrã está muito cheio a confusão é total, pois só se vêem bonecos por tudo o que é sítio e, acreditem, eliminá-los todos requer muita prática para não perder energia.

O som no «Spectrum» é, cada vez mais, uma característica esquecida, mas como já se vai tornando habitual, já nem digo nada, simplesmente passo para o próximo ponto.

Para este género de jogos, em que dois jogadores actuam simultaneamente, quem não tiver pelo menos um «joystick» vai-se sentir «apertado», pois o teclado do «Spectrum» é muito pequenino para 10 dedos ao mesmo tempo.

Como conclusão «Ninja Warriors» é um jogo de acção que vai agradar a muitos adeptos do género.

Nome: «Ninja Warriors»

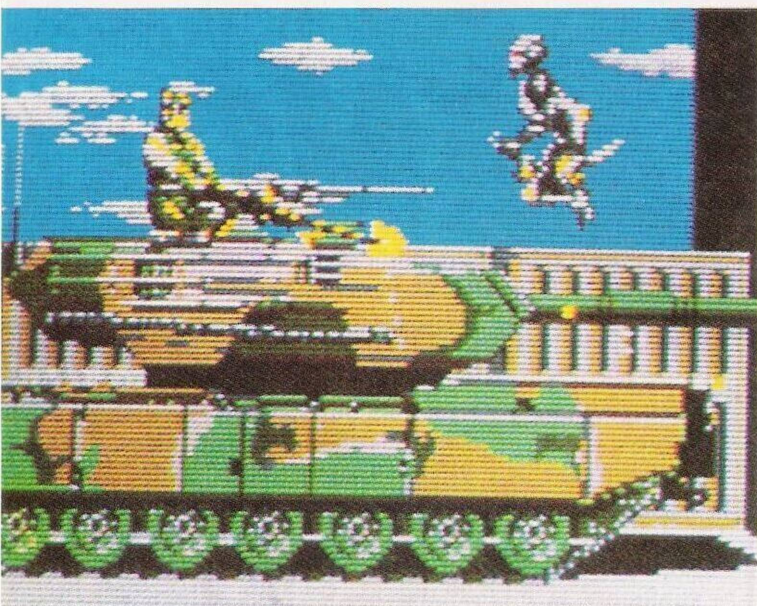
Género: Acção

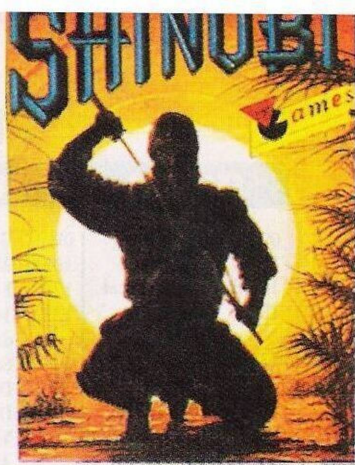
Gráficos: 80%

Dificuldade: 87%

Som: 60%

Apreciação global: A comprar





"POKES" E DICAS

Abrimos a secção de «pokes e dicas» com a solução do «Snoopy», enviada pelo leitor **Luís Miguel dos Santos**:

- Comer a comida
- Apanhar e escrever à máquina que está dentro da casota do «Snoopy»
- Apanhar a carta e entregá-la ao «Charlie Brown»
- Comemos os biscoitos para o pote ficar vazio e caminhamos para a direita até vermos um sapo
- Quando o sapo começar a saltar viramos o pote
- Voltamos para apanhar a bola e chutá-la no mesmo ecrã em que apanhámos o sapo
- Voltamos para trás, novamente para apanhar a fisga
- Andamos para a direita e saltamos sobre os barris
- Quando chegarmos à outra margem avistaremos um poço; dele sairá um balão com uma bomba de ar.
- Com a fisga rebentamos o balão, a fim de apanhar a bomba.
- Deixamos este objecto no extremo do mapa, no mesmo ecrã da chuva.
- Com o sapo preso dentro do pote entramos na terceira casa, seguimos para a direita até estarmos junto de uma rapariga.
- Soltamos o sapo e ela assustase permitindo-nos, assim, apanhar uma bóia.
- Regressamos ao ecrã da chuva onde tínhamos deixado a bomba
- Enchemos a bóia e saltamos sobre ela para ir ter ao outro lado.
- Recolhemos o tijolo e vamos até uma árvore que tem uma maçã.
- Com um bocado de pontaria atiramos o tijolo à maçã para esta cair.
- Entregamos a maçã à professora, que se encontra na segunda casa, a escola.
- Agradecida pelo gesto amável, a professora dá-nos um apito
- Usamos o apito perto da rapariga que está a dormir na escola.
- Com o susto ela deixa cair uma tesoura.
- Regressamos a casa de «Charlie Brown» onde nesta altura, já se deve encontrar uma encomenda postal, que deve ser aberta com a tesoura.
- Dentro da encomenda estava um busto de um compositor que

deve ser entregue na terceira casa, à esquerda da televisão.

- Ainda dentro da mesma casa caminhamos para a direita, no ecrã da máquina de lavar.
- Aguardamos uns momentos (temos mesmo que esperar) até a fralda sair da máquina de lavar.
- Apanhamos a fralda e entregamo-la a um miúdo que está muito triste «Linus».

O computador dar-nos-á a indicação de pôr o gravador em andamento e por fim surgirá no ecrã a seguinte frase «Congratulations Snoopy».

E é o fim, caso encerrado.
Toi Acid Game – Códigos:
 2.º nível – 517
 3.º Nível – 124
 4º Nível – 500

Vampire's Empire – Poke 25490,201

Rambo 3 – Poke 60190,0: Poke 63126,0

Regresso de Jedi – Poke 46267, 201: Poke 52140,0

Gemini Wing – Poke 41740,24: Poke 40076,0

New Zealand Story – Poke 49344,0: Poke 29411,127

Indiana Jones – Poke 43076,0
S.D.I. – Poke 41304,126

Black Lamp – Poke 32874,175
Altered Beast – Poke 25585,0

Ring Wars – Poke 39417,0: Poke 39534,0: Poke 31893,58

Xenon – Poke 24998,201: Poke

40347,201: Poke 24689,201
Rick Dangerous – Poke 58356,0

Shinobi – No menu premir «GRUTS» para obter vidas infinitas

Batty – Poke 48441,0: Poke 48442,0: Poke 47216, 255

Gryzor – Poke 33015,255
Rockford – Poke 61697,0

Gutz – Poke 58915,60
Reptomania – Códigos:

- Nível 2 – Asp
- Nível 3 – Crocodile
- Nível 4 – Earthworm
- Nível 5 – Seasnake
- Nível 6 – Anemone
- Nível 7 – Basilisk
- Nível 8 – Cephalopod
- Nível 9 – Annelid
- Nível 10 – Leviathan
- Nível 11 – Ophidian
- Nível 12 – King Cobra

E, por hoje, encerrámos este espaço, agradecemos aos leitores **Nuno Deodato, Hugo Emanuel, Hélder Micael, Hélder Agostinho** e, finalmente, **Valter da Cunha**, por terem enviado o material referente a esta secção.

Para a próxima semana, cá estaremos de novo.

Até lá, tenham uma boa semana e continuem sempre a escrever-nos: «Correio da Manhã», **Os Jogos no Computador** – Rua Mouzinho da Silveira, 27 – 1200 Lisboa

SECÇÃO DO LEITOR

A secção do leitor tem marcado presença na nossa rubrica.

Hoje, este espaço é inteiramente preenchido com os leitores que desejam trocar jogos por correspondência, aqui vão eles:

- **Nuno Deodato**, Rua dos Pintassilgos, n.º 39-1.º – 2900 Setúbal

- **Daniel Castelhamo**, Av. Heliodoro Salgado, 26 – 2710 Sintra

- **Miguel Lapa**, Rua Almirante Reis, n.º 5-2.º – 8400 Lagoa – Algarve

- **Hugo Santos**, Av.ª Rainha Santa Isabel, n.º 46 – 2445 Pataias

- **Miguel Macedo**, Rua Abade Faria, 6-1.º A – 1900 Lisboa

- **Shturmovik Petlyakov**, Rua Fernão Lourenço, n.º 2-1.º Dt.º – 2800 Almada

E assim fechámos este espaço por hoje. Já me ia esquecendo, as urnas da eleição do melhor jogo de 89 e da década, continuarão abertas até meados do mês de Junho. Por isso, todos os votos, até essa data, serão contados.

Quem lidera ambas as categorias é o «Batman, the Movie», mas é ainda muito cedo para fazer antevistoões.

STRIDER SINRIDER NÍVEL 1

LEGENDA:

- I → INÍCIO
- P → "PÁSSARO"
- PP → "PÁSSARO" C/☉
- H → HOMEM
- HP → HOMEM C/☉
- E → ESCADARIA COM ROBOTS
- G → GIGANTE
- R → ROBOT QUE SOBE
- BL → BICHO, FIM DO NÍVEL

Por **HUGO EMANUEL C.C. BISCAIA**