

"JUMPING JACK SON"

"Jumping Jack Son" é o mais recente título da firma francesa "Infogrames".

Depois de nos trazer jogos fenomenais como "Norte e Sul", a "Infogrames" resolveu publicar um título banal sem qualquer inovação; ajuda a descontrair e a lembrar algumas músicas de sucesso mas, depois de jogarmos algumas vezes, começa a tornar-se repetitivo e monótono.

"Jumping Jack Son" é um pequeno trocadilho da famosa canção dos Rolling Stones, intitulada "Jumping Jack Flash" (mais tarde surgiria um filme com o mesmo nome, pois era na letra da canção que a protagonista iria decifrar uma mensagem em código).

Este jogo destina-se, concerteza, à camada mais jovem dos videogadores porque a simplicidade e a ingenuidade é tanta que só um

pássaro não compreenderia o que fazer.

Controlamos uma bola saltitante (se não é parece-o) que pula por uma grelha disposta no ecrã.

Nessa grelha estão espalhados quadrados que mudam de cor quando são tocados e giradiscos da mesma cor dos quadrados.

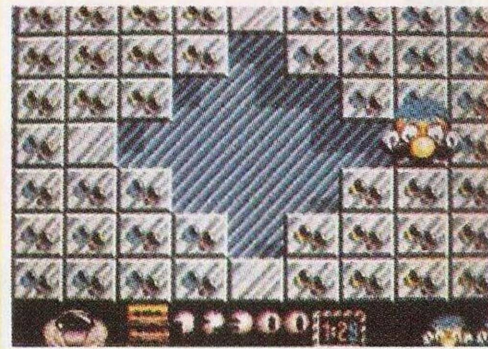
O nosso objectivo consiste em ajustar cada série de quadrados de modo que fiquem todos da mesma cor. Quando isso acontece surge, de imediato, um disco que deverá ser recolhido e depositado no respectivo gira-discos.

Deste modo a música do nível começará a tocar, podendo iniciar-se pela bateria, guitarra eléctrica, dependendo do disco que está a tocar. Quando todos os discos estiverem no devido lugar, a música já está a 100 por cento, por vezes até ouvimos aqueles gritinhos à "rock" ("Yeah!", "ba ba").

Nesta parte basta saltar para o quadrado em xadrez para passar ao nível seguinte. Depois é sempre a mesma história, só que a dificuldade é crescente.

Enquanto no primeiro nível basta pôr os discos em ordem, nos níveis seguintes tudo se complica. Começam a aparecer inimigos, que surgem sob a forma de instrumentos musicais clássicos (só podiam ser isso, pois "Jumping" é "rocqueiro") como o violino, trompete, tambor, arpa, etc...

Mas nem tudo é mau. Na grelha podemos recolher objectos benéficos (exemplo disso é a "Juke Box" que nos permite apanhar dois discos simultaneamente); óculos escuros, que confundem os inimigos; comida e bebida (pizzas, hamburgers e coca-cola), que incre-



mentam a nossa pontuação.

Podem também existir certas zonas na grelha cujo acesso só é possível através de teletransportadores.

Quando todas estas características se misturam é um autêntico inferno, pois mal temos tempo para pensar.

Pelo jeito do jogo, diríamos que a quantidade dos níveis deve rondar a centena. Estamos perfeitamente enganados, são 16.

"Jumping Jack Son" é tudo isto que dissemos. É divertido e aliciante, mas tem um sabor amargo a "Dejá Vu" onde a falta de originalidade é o principal defeito.

Apesar disso tem um som estupendo, que não é motivo suficientemente grande para comprar o jogo.

Nome: "Jumping Jack Son"

Género: Acção

Gráficos: 70%

Dificuldade: 50% (crescente)

Som: 90%

Apreciação Global: Ver antes de comprar

Computadores: Com este som só no ST e Amiga

SECÇÃO DO LEITOR

Muitos leitores têm-nos pedido para criticarmos jogos que funcionem no IBM PC e compatíveis, pois este computador tem vindo a crescer muito rapidamente e os jogos do PC também merecem algum destaque.

Estamos perfeitamente de acordo e é por essa razão que costumamos criticar jogos para dois tipos de computador, de oito e dezasseis «bits» respectivamente. O computador de que estamos a falar é o ZX Spectrum, o mais popular e mais vendido em Portugal (porque é o mais barato, logo o mais acessível às carteiras portuguesas). O computador de 16 «bits» é o Commodore Amiga.

Quando criticamos um jogo de 16 «bits» dizemos, sempre, para

que computadores o título está disponível. Normalmente costuma ser a velha tríade, Amiga, ST e PC.

Quanto às diferenças que existem entre as diversas versões, não é preciso ser nenhum génio para as descobrir.

Em som, o Amiga é superior a qualquer um destes computadores. O PC neste campo é sempre inferior. Graficamente, o Amiga e o ST são muito parecidos, mas o PC já varia conforme a placa gráfica, podendo ser monocromático (Hercules) ou policromático CGA e EGA).

A jogabilidade mantém-se inalterável, já que o jogo é o mesmo (as regras do xadrez num computador não variam noutra versão). Já que estamos a falar de PC's,

ficamos de seguida com alguns leitores possuidores desse computador.

O **Pedro Alexandre Lomba** comprou um PC 3,5 (o que é isso?, quando dizes 3,5 presumo que seja a medida da «drive», porque não existe nenhuma marca com o nome de «3,5»).

Este leitor gostava de entrar em contacto com possuidores do mesmo computador para a correspondência de jogo e programas. Quem estiver interessado pode escrever para: Pedro Lomba, Av. Elias Garcia, 75, 2.º Esquerdo, 2745 Queluz.

Uma carta muito curiosa é a do **Ricardo Martins**, que nos pede uma lista dos melhores jogos do PC.

Essa é boa!

O conceito do «melhor» é muito subjectivo, o que é bom para mim pode não o ser para ti.

Mas com ajuda de alguns ami-

gos conseguimos arranjar uma lista jeitosa, no campo da aventura qualquer título que tenha o brasão da Sierra (firma norte-americana) costuma ser bom; exemplo disso é a saga do divertido «Larry», «Kings Quest», «Space Quest (todos eles têm continuações).

Em jogos de acção não somos muito experientes, mas já ouvimos falar do «Xenon 2», «Great Escape», «Ghostbusters», «Double Dragon 1 e 2» e «Airborne Ranger».

Experimenta escrever aos leitores que troquem jogos, assim ficarás mais dentro do assunto.

Para finalizar ficamos com o **Isidro Valente** que está interessado em trocar jogos utilitários para o Amiga 500; podem telefonar para o (01) 2300112 ou escrever para: Av. Infante D. Henrique, Lote 4, r/c esq.º, 2700 Montijo.

"POKES E DICAS"

Hoje abrimos a secção de 'pokes' e dicas tal como na passada edição, com material para o **Commodore 64**;

"Eagles Nest" - Poke 24651,234: Poke 24652,234: Poke 24653: Sys 32768

"Eidolon" - Poke 2811,173: Sys 2304

"Exolon" - Poke 7427,173: Poke 5650,173: Poke 7651,173: Sys 2061

"Falcon Patrol" - Poke 16705,250: Sys 16640

"Feud" - Poke 16404,15: Sys 16384

"Fighting Warrior" - Poke 57687,165: Sys 49278

"First Stryke" - Poke 38316,173: Sys 2051

"Flying Shark" - Poke 7108,173: Sys 2061

"Force One" - Poke 2203,255: Sys 2063

"Frost Byte" - Poke 4388,165: Sys 2825

O Sys 64738 provoca um 'reset' (apaga a memória). Ainda temos espaço para outros computadores.

Commodore Amiga:

"Populus" - Códigos de acesso a mundos mais avançados (continuação da dica publicada há duas semanas atrás):

SWAHIPMET, BILTHILL, BADO-GOOND, SHADKOPEND, LOWINLOW, HAMEAME, TINQAZAL, KILLSOD-PAL, BILOGOJOB BADKOPOUT, COR-SIDON, QAZIKEBAR

"Rainbow Islands" - Antes de premirmos o botão de disparar, para começarmos o jogo, empurrámos o "joystick" para cima (cinco vezes). Deste modo obtemos cinco créditos

ZX Spectrum

"Score 3020" - Teclar 'Metalkioz' para obter vidas infinitas

"R-Type" - Poke 33374,0: Poke 37362,201

"Nemesis" - Poke 51949,0

"Gonzalez" - Premir "PAZ" em todas as fases para ganhar vidas infinitas

"Shadow Skimmer" - Poke 53871,0

"Pacmania" - 10 Clear 32768: Load

Code: Poke 24363,181 20 Poke 24390,95: Poke 24364,95: Poke 24389,181 30 for

n=24501 To 24507: Read a: Poke n, a: Next n 40 Data 175,50,69,137,195,48,117

"Guilherme Tell" - Teclar 'RO-MAN' para ficar com vidas infinitas

"Power Drift" - Poke 47242,0: Poke 47222,0

"Operation Wolf" - Poke 40710,0

"Donky Kong" - Poke 33709,0

"Corsários" - 1.ª Parte: Premir "E" e "V" para incrementar a energia

2.ª parte: Premir em "CHARLES" (Vidas

infinitas)

"Cookie" - Poke 25946,0

"Jet Pac" - Poke 25020,0

"Meganova" - Código da 1.ª Parte: 26719, Código da 2.ª Parte: 16640

"Psst" - Poke 24934,0

"Moon Alert" - Poke 39754,0

"Hunchback" - Poke 26888,0

"Exolon" - Redefinir as teclas com "ZORBA" para obter vidas infinitas

"Shinobi" - Redefinir as teclas com "GRUTS"

"Enduro Racer" - Poke 43657,0

"Fernandez Must Die" - Poke 47301,255: Poke 50531,9

"Krakout" - Poke 43024,201: Poke 42210,201

"Pentagram" - Poke 49917,0

"Aliens" - Poke 24683,0: Poke 31014,0

"Spirits" - Poke 51754,0: Poke 48025,50

"Nonamed" - Poke 33715,0

"Goody" - Poke 46163,201

"Captain Sevilha" - Poke 40203,0: Poke 40204,0

"Arkanoid 2" - Poke 37484,0: Poke 37485,195

"Vindicator" - Poke 35055,10: Poke 35044,201

"Fairlight 2" - Poke 31978,0

"Fighter Pilot" - É um jogo bestial. Para quem não sabe todas as teclas aqui ficam algumas indicações:

"Q" - Aumentar potência; "A" - Diminuir potência

"B" - Trovões aéreos; S/Shift - Subir e descer 'trem'

"V" - Mira; "C" - Disparar

"0" - Esquerda, direita; "8" - Baixo, cima

"7" - Mapa; "M" - Abortar

"Y" - Subir e descer 'flaps'

"Out Run" - Poke 39204,0

"Green Beret" - Poke 42076,0

"Rambo" - Escrever "KATEQUERU"

"Fantastic Voyage" - Poke 54992,0

"Alien 8" - Poke 53567,0: Poke 43735,201

Por hoje é tudo. Agradecemos aos colaboradores "World Soft", Shturmovik Petlyakov (espero ter escrito bem o teu nome), Luís Meira, Paulo Malheiros, Pedro Silva, Ricardo Hernandez e Marco António por terem enviado o material aqui exposto.

Na próxima semana regressamos com uma solução e mais "pokes".

Continuem a remeter-nos cartas com "pokes", dicas e mapas, de preferência para:

Correio da Manhã

"Os Jogos no Computador"

R. Mouzinho da Silveira, 27-1200 Lisboa

PRÓXIMAS...

Depois da vaga dos jogos de futebol, a nova sensação é o golfe. Três novos títulos já estão a ser comercializados em Inglaterra. "Jack Nicklaus, Greatest 18 Holes", "Greg Norman's Ultimate Golf" e "Tournament golf".

Todos eles seguem a mesma linha do antigo "Leaderboard", gráficos vectoriais e os percursos são similares.

De resto é tudo igual, existem tacos de ferro, de madeira e o "putter", os obstáculos podem ser bancos de areia, lagos, árvores, vento, etc..., enfim, tudo o que se encontra num jogo real. Estes títulos estão disponíveis para o ST Amiga e PC.

Quem jogou e delirou com o "Sim City" tem agora a hipótese de criar uma cidade ainda melhor, porque acaba de ser lançado o "Sim City Terrain Editor", este programa permite ao utilizador desenhar a forma da futura cidade.

No jogo era o computador que se ocupava desta tarefa, só que, por vezes, o formato da cidade não correspondia às necessidades, tinha pouca terra, uma margem era mais estreita do que a outra, havia até casos que nos saía uma pequena ilha.

Acabaram-se os problemas, com este utilitário. Podemos colocar toda a terra, água e espaços verdes, no local que pretendemos. Já que estamos a falar do "Sim City", aproveito para dizer que este jogo também existe na versão IBM PC (ainda dizem que não ligamos "puto" aos PC's).

O próximo jogo de que vamos falar já não é um simulador de uma cidade mas anda lá perto.

Em vez de uma cidade porque não um país inteiro.

Essa é a proposta do "Guns and Butter" (armas e manteiga), a "simulação" não é abordada com grande realismo pois as acções são tomadas por decisões limitadas (temos que escolher uma só acção por cada vez que o computador imprime as decisões possíveis) mas não é por isso que deixa de ser divertido.

Os velhos problemas estão presentes, temos que garantir emprego para todos os habitantes bem como alimentação, isto sem desleixar o orçamento militar, porque a nossa missão é muito mais do que governar um pequeno país, temos que conquistar o resto do continente para alcançar a prosperidade (é o que faz a falta de espaço).

Isto promete longas horas de divertimento, parece impossível mas a editora só tem uma única versão para ser lançada, a do IBM PC, mas se o jogo for bom, não tarda muito que esteja disponível noutros computadores.

A conceituada firma "Ocean" acaba de adquirir os direitos de conversão para videojogos dos seguintes filmes, "Robocop 2", "Top Gun", por certo os filmes ainda não foram acabados e, já estão a pensar no jogo. A mesma firma vai lançar em breve o "Adidas World Cup Football" (mais futebol não, por favor!!!) e o "Special Criminal Investigations", pode ter um grande título mas é o habitual jogo do carro, tipo "Chase H. Q."