

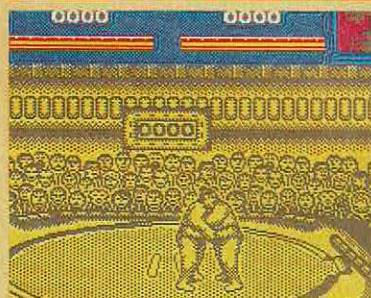
Cartas infinitas...

Por JOÃO CRUZ

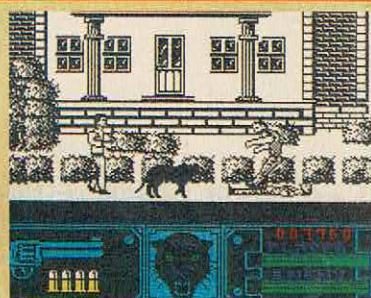
A um ritmo bastante satisfatório prossegue o intercâmbio entre os leitores desta secção semanal do JND e esta rubrica em si. De tal modo, que há um aglomerar de correspondência à qual vamos tentar dar resposta o mais breve que nos seja possível (e que nos perdoem aqueles que aguardam pacientemente pela sua vez)... Escreveu-nos o Ricardo Maia, da Travessa Rodrigues de Freitas, 3 - 3880 Ovar, que pretende correspondêr-se com jovens para intercâmbio de tudo o relacionado com videojogos; além disso enviou um lote de Pokes dos quais salientamos os seguintes: AFTER THE WAR-POKE 48950, o (balas infinitas); POKE 40078,34 (granadas infinitas); POKE 39611,24 (imunidade); POKE 41178,m (m=número de vidas); GAME OVER-POCK 31880,n (número de granadas entre 0 e 255); POKE 39334,0 (vidas infinitas). Prossequimos com o pedido de Paulo Duarte Melo, Apartado 24 - 4530 Santa Mara de Lamas Codex; este leitor gostaria que lhe explicassem como se carrega o jogo PURPLE SATURN DAY, pois não o consegue jogar... Bom, Paulo, não será a tua versão do jogo que está danificada? Escreveu-nos também o Afonso Pimenta, da Rua Dr. Alberto Cruz, 9-3.º esquerdo - 4700 Braga, dizen-

do que gostaria de entrar em contacto com leitores que lhe explicassem o funcionamento do jogo/programa GRAPHIC ADVENTURE CREATOR e ainda que o ajudassem nos jogos RAINBOW ISLANDS e DUCK OUT. Além disso, este leitor deixou ainda as seguintes dicas: VIAJE AL CENTRO DA LA TIERRA - para conseguirmos energia infinita e começar com os três personagens em todas as fases basta, quando o programa pedir a chave de acesso em cada nível, teclar P,O,F,A,V,O; TOI ACID GAME-POKE 65534,33 (vidas infinitas); MAZEMANIA-POKE 23490,0 (vidas infinitas); POKE 23495,0 (energia infinita); DOMINATOR-POKE 27884 e POKE 27845,0 (vidas infinitas); POKE 35919,201 (energia infinita). Para terminar, temos o pedido de Carlos Oliveira, da Urbanização da Conceição, 2.º Bloco, Entrada 56, 8.º andar, casa 82 - 4800 Guimarães, que gostava de obter pokes do seguinte lote de programas: NEMESIS, XEVIIOUS, DRAGON NINJA, VIGILANTE, SHINOBI e THE UNTOUCHABLES; e também como se introduzem pokes nos Spectrum 128+2... Esta semana ficamos por aqui, aguardando como sempre as vossas preciosas colaborações. Escrevam para Jornal de Notícias (Micromania) - 4052 Porto Codex.

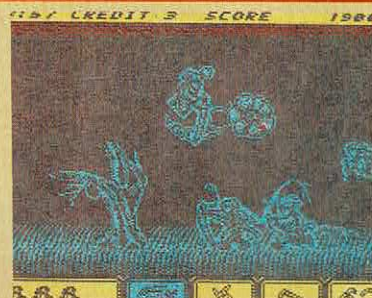
O QUE JÁ SE JOGA...



ORIENTAL GAMES



WILD STREETS



NINJA SPIRIT

Karaté, Ju-jitsu, Kendo e Sumo são as quatro provas no domínio das artes marciais patentes neste ORIENTAL GAMES. No jogo somos um pequeno concorrente a todas essas provas e nesta competição podem entrar até quatro jogadores, debatendo-se contra cada um dos 16 adversários em prova. ORIENTAL GAMES não é um comum «beat'em'up», onde o nosso herói tem que enfrentar hordas de inimigos; é um jogo de competição onde dois peritos em artes marciais se defrontam numa arena, acompanhados pelos olhares de uma assistência inquieta e «faminta» de resultados que satisfaçam as suas apostas. Tecnicamente, este ORIENTAL GAMES relembra clássicos do género como, por exemplo, THE WAY OF THE EXPLODING FIST (um dos meus favoritos no género!)...

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MICROPROSE.
GÉNERO: ARTES MARCIAIS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 48 K: 16.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
UM CLÁSSICO NO GÉNERO!

1998: Nova lorque está infestada pelo domínio dos barões da droga e, quando a CIA resolve intervir, o seu chefe é raptado pelos traficantes com o intuito de o forçarem a mencionar os nomes dos outros agentes envolvidos na operação antidroga, levada a cabo pelas forças daquele departamento. E eis que neste clima de tensão entramos em cena, controlando um dos agentes da CIA, munidos de uma arma e acompanhados (no verdadeiro significado da palavra) por uma pantera negra. Como missão temos de libertar o nosso chefe abrindo uma perspectiva de sucesso no desencadear de toda a operação contra os traficantes! WILD STREETS é mais um «beat'em'up» e que muito pouco nos traz de original devido à sua passividade na acção... A experimentar!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: TITUS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO:
HÁ MELHORES NO GÉNERO!

As artes marciais voltam a ser tema de destaque com este NINJA SPIRIT. Trata-se de mais um bom jogo pertencente à classe dos denominados «beat'em'up» e que, tecnicamente, está repleto de pormenores que lhe conferem o estatuto de uma bastante razoável conversão. O objectivo deste NINJA SPIRIT visa controlar o nosso herói perito em artes marciais, progredindo por entre os cinco níveis de jogo, eliminando todos os inimigos e seres que nos surgem pela frente. Todo o estilo do jogo é muito semelhante ao clássico TIGER ROAD, mas muito mais incrementado a nível de movimentos e armas do nosso herói. NINJA SPIRIT, como tantos outros, peca por um excesso de pormenores gráficos, «atrapalhando» um pouco a jogabilidade!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ACTIVISION.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
UMA BOA CONVERSÃO!



**Ricardo João
Costa Almeida**
Rua de Angeiras, 509
Lavra
4450 MATOSINHOS

CHASE HQ

Trata-se de um jogo de-
veras emocionante que
transmite ao jogador toda a
emoção de uma persegui-
ção sobre quatro rodas.
Para maior facilidade e
compreensão deste jogo,
somos acompanhados e
informados continuamente
pelo quartel-general, atra-
vés da rádio. O objectivo
deste CHASE HQ é dar su-
cessivas pancadas no car-
ro dos perigosos bandidos
que estão à solta na cida-
de. Com gráficos e sons
muito bons, este CHASE
HQ torna-se um jogo muito
aliciante e, sem dúvida, o
melhor do género.

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48 K: 18.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
A NÃO PERDER!



**Paulo Marta
Rua Dr. Alberto
Lemos, 64-r/c
4445 ERMESINDE**

THE UNTOUCHABLES

Este excelente jogo de-
corre no ano de 1930, em
Chicago Town. O afamado
«gangster» daquele tem-
po, Al Capone e o seu
«gang», é a origem dos
distúrbios e actos ilegais,
com a finalidade de atingir
todos os pontos que dese-
jar da sociedade. Eliot
Ness é o homem que vai
impedir que se verifiquem
mais crimes: veio de Was-
hington e no jogo é um dos
«intocáveis». Baseado no
filme THE UNTOUCHA-
BLES, o jogo é quase um
retratar de acontecimen-
tos, pois cada quadro
apresenta uma cena do fil-
me. THE UNTOUCHABLES
é um jogo a «tocar».

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48 K: 17.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
A NÃO PERDER!

INSECT ISLAND

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

RAINBOW ISLANDS
PAULO MELO

A - ABELHA
O - OBJECTO
● - ESTRELA VER.
● - ESTRELA AMAR.
↓ - PRODUTOR DE ABELHAS
R - ARANHA
J - JOANINHA
● - POSIÇÃO SEGURA

JOGOS DE TOPO

A C Ç Ã O

- 1 - RAINBOW ISLANDS
- 2 - HAMMERFIST
- 3 - CRACKDOWN
- 4 - BLACK TIGER
- 5 - EL CAPITAN TRUENO

A V E N T U R A

- 1 - AVENTURA ORIGINAL
- 2 - ZIPI Y ZAPE
- 3 - KE RULEN LOS PETAS
- 4 - CARVALHO
- 5 - JACK THE RIPPER

L E I T O R E S

- 1 - RAINBOW ISLANDS
- 2 - EL CAPITAN TRUENO
- 3 - BLACK TIGER
- 4 - POWERDRIFT
- 5 - TURBO OUT-RUN