

# OS JOGOS NO COMPUTADOR

24

## "FREDDY HARDEST EM MANHATTAN SUL"

Está de volta o mais elegante, o mais atrevido e o mais divertido personagem dos jogos de computador.

Ele é **Freddy Hardest** o «play-boy» do intergalático.

Desta vez a aventura é na Terra, em Manhattan Sul (Nova Iorque).

A «Dinamic» foi, novamente, a marca produtora deste êxito.

No jogo anterior Fred devido a uma dívida de jogo ou a um possível conflito amoroso teve que fugir, mas infelizmente sofreu um acidente sendo forçado a aterrar num planeta estranho, habitado por inúmeras criaturas hostis.

Na primeira parte era tudo muito fácil, bastava seguir sempre em frente e disparar contra tudo que se deparasse no nosso caminho.

A segunda parte já envolvia alguma estratégia e consistia em obter todos os códigos necessários ao computador para termos acesso a uma nave que iria servir como meio de fuga daquele horrendo planeta.

Caso a missão fosse bem sucedida o computador congratulava-nos pela esplêndida fuga (via-se a nave a sair do planeta) e além disso dava a indicação que a saga ia ter continuação em «Freddy Hardest em Manhattan Sul».

Mas afinal o que está Fred fazer em plena Nova Iorque actual?

Tudo indica que algum inimigo do nosso valente herói, insatisfeito com alguma dívida, ou com a honra da família manchada, decidiu teletransportar Fred para Manhattan, tendo ainda o cuidado de esconder a máquina do tempo (o teletransportador) pondo-a sob controlo de traficantes assassinos.

«Fred» para regressar à sua dimensão tem que defrontar os perigosos bandidos.

Basicamente este é o argumento que os programadores engenharam para este jogo.

Mais uma vez a «Dinamic» esmerou-se por apresentar uma

trabalho primoroso.

O desenho de apresentação está uma verdadeira obra-prima. Muito colorido, com o divertido «Hardest» encostado a uma parede com Nova Iorque (Zona de Manhattan) a servir de cenário.

Os restantes gráficos são igualmente fabulosos e dotados de detalhes realistas.

Só é de lamentar a ausência de música, pois os programas da «Dinamic» têm sempre esta característica.

Quanto ao menu é indiscutível e não há nenhuma palavra a dizer, pois tem todas as opções necessárias e ainda mais algumas.

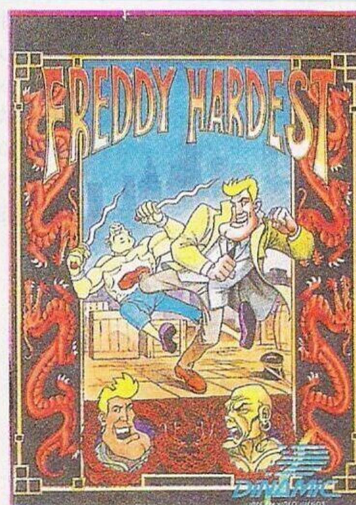
O jogo está dividido em sectores (todos eles são um único bloco, não há daquelas tristezas de carregar independentemente cada nível) sendo a dificuldade crescente, mas mesmo assim os primeiros sectores já são extremamente difíceis. Os vários inimigos que temos de enfrentar são os mais divertidos possíveis.

«Chinocas» musculosos de trança, cada soco que dão é um verdadeiro atentado à saúde.

Malandros armados com matracas, pugilistas rápidos, tarados facínoras armados com serra eléctrica...

Como se todos esses terroristas não fossem obstáculo suficiente, em todos os níveis temos que fugir de uma empilhadora. Para os conflitos corpo-a-corpo (Luta!) dispomos de uma série de golpes (Na contracapa os autores dizem que «Freddy» domina com uma enorme habilidade as artes marciais, bem, não é isso que realmente acontece com o jogador); o soco tradicional mais três tipos de pontapé; rasteiro, para a cabeça e no ar. O único golpe eficaz, que provoca estragos aos inimigos, é o pontapé no ar.

Fred bem que podia ter a possibilidade de obter alguma arma, nem que fosse um simples canivete ou



até mesmo um relés corta-unhas. Porque lutar com aqueles mafiosos dá umas enormes dores de cabeça.

Os gráficos de fundo (o cenário) estão um verdadeiro regalo para a vista; os enormes arranha-céus de Nova Iorque, o porto, os barcos, os camiões, etc...

Tudo muito bem feito.

A dificuldade como foi dito anteriormente é crescente, e de tal maneira que só pode provocar dois tipos de reacção: ou o jogador desiste por completo e parte para outro jogo mais acessível, ou continua a tentar até finalizar a missão.

«Freddy Hardest em Manhattan Sul» é, sem dúvida, um jogo a adquirir pelos esplendorosos gráficos e pelo dinamismo da acção. Embora tenha enormes semelhanças com o «After the War» é em todos os aspectos muito superior.

A «Dinamic» continua a brilhar como nunca. Esperemos que mantenha esse nível.

Nome: **Freddy Hardest in South Manhattan**

Género: **Ação**

Gráficos: **93%**

Dificuldade: **80%**

(crescente)

Som: **65%**

Apreciação Global:

**Imprescindível**

## "POKES"

**Fernandez Must Die** – Poke 36210,67

**R-Type** – Coin-Op

**Roller Coaster** – Poke 38988,255

**Dynamite Dan** – Poke 52678,0

**Road Racer** – Poke 27150,0

**Platoon** – Poke 31138,0 (Granadas): Poke 31268,0, Poke 31269,0

**Renegade** (128K) – Poke 39804,0 (Tempo): Poke 40455,195 (Vidas)

**Super Hang-On (3)** – YAULE

**Super Stunt Man** – BIG SCORE

**Arkanoid I** – PBRAIN (escrever na tabela da pontuação)

**Arkanoid II** – MAAAAH (proceder como no jogo anterior)

**Pud-Pud** – Poke 45287,0

**Zorro** – Poke 53729,0

**Stainless Steel** – Premier A, L, I, K, «Enter» durante o jogo

**The Great Escape** – Poke 41182,0 (Moral infinita), Poke 50209,201 (sem inimigos), Poke 52395,201 (imunidade), Poke 45928,0

**Thunderbirds** – Nas salas escuras teclar «P» e «F»

**Guerrilla War** – Poke 40872,0 (vidas infinitas), Poke 48010,0 (sem inimigos)

**Xcutor** – Poke 47216,201 (jogador 1 invencível), Poke 47320,201 (jogador 2 invencível), Poke 48269,201 (elimina o fogo inimigo)

**Marauder** – Poke 26183,n (n = n.º de bombas, 100 no máximo), Poke 26178,n (n = n.º de vidas, 255 no máximo)

**Double Dragon** – Poke 37693,0 (vidas infinitas), Poke 37815,0 (vidas inf. para o 2.º nível), Poke 37813,0 (vidas inf. para o 3.º nível)

**Metrocross** – Poke 42355,207 (tempo infinito), Poke 42547,253 (imunidade)

**Zynaps** – Poke 37356,201 (sem inimigos), Poke 45314,201 (vidas infinitas), Poke 39739,201 (imunidade), Poke 41255,32 (os inimigos não desaparecem)

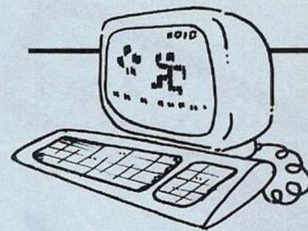
**Xevious** – Poke 35352,0 (sem inimigos), Poke 53592,n (n = n.º de vidas, máximo é 255)

**Bomb Scare** – ZEPHA, QUART, DELTA, XYLEM, NI-TRO, CRYPT, YTROM, ASTRA

**Brave Starr** – Poke 51803,24, Poke 51804,18

**BMX Simulator** – Poke





24

# E DICAS

- 49264,58
  - Alien 8** – Poke 43735,201
  - Hidro Fool** – Poke 25906,0
  - Paper Boy** – Poke 65110,22, Poke 65111,255
  - Mega Apocalipse** – Poke 23578,0
  - Karnov** – Poke 32855,255
  - Jet Set Willy** – Poke 35889,0, Poke 36358,0
  - AutoMania** – Poke 46681,201
  - Sir Fred** – Poke 58990,0
  - Tarzan** – Poke 51185,189
  - Mario Bros** – Poke 54000,0
- Além dos «pokes» também temos um mapa do «Platoon». Embora esteja em inglês é de fácil compreensão. Eis a legenda:
- Torch – Lanterna
  - BobyTrap – Armadilha

TrapDoor – Passagem para nível seguinte  
 Map – Mapa  
 Start – Início do jogo

Agradecemos aos leitores **Jorge Miguel** (também está interessado em trocar jogos por correspondência: Pedra Mourinha, Rua do Parque, n.º 11, 8500 Portimão), **Nuno Manuel, Nelson Pereira, Rogério Paulo, Nuno Dias, Rodolfo Amaro, Jorge Tavares, SoftClube de Carnide, Pedro Fernandez, Paulo Fortes, Sandro Bravo, João Filipe, Bruno Campino, Pedro José e Carlos Antunes** por terem a amabilidade de nos remeterem o material respeitante aos «pokes» mais o mapa.

Aqui estamos nós para mais uma

seção dedicada ao leitor. O **Bruno Campino** deseja trocar jogos e outros materiais relacionados com o computador, além do ZX Spectrum também possui um compatível PC, eis a sua morada: Vale da Pedra, Cartaxo (Só isto?). É o n.º de telefone: (043) 75190.

A **Ana Paula** gostava de ter «pokes» para o «Mr. Wong» e «Chukie Egg». É que enviou um bonito envelope (é pena ter posto tanta cola que tive de rasgar um bocado da carta). Aproveitando ainda esse assunto lembro aos prezados leitores que nos costumam escrever alguns pormenores importantes. Sempre que nos pedirem para publicar a morada para a troca de jogos por correspondência escrevam com letra legível, do tipo de Imprensa se possível. Alguns leitores só no desejo de ver o seu nome publicado por vezes enviam material falso. Onde se nota mais essa característica é nos «pokes» pois alguns são fáceis de detectar

(quando só têm quatro números), mas há outros que já se torna mais difícil verificar a veracidade. Peço-lhes que não façam isto, é preferível ir a uma revista e copiar, do que estar a enganar tantos leitores.

Proseguimos com mais uns pedidos de ajuda. O **Soft Clube de Carnide** precisa de ajudas para o «Wec le Mans», «Batman – The Caped Crusader», «Crazy Cars» e «Beyond The Ice Palace», o último pedido é o do **Gabriel Soares** que pede ajuda para o «Chukie Egg 2», «Manic Miner 2», «Karnov», «Fernandez Must Die», «Paris-Dakar» e «Double Dragon». O Gabriel também está interessado em trocar jogos por correspondência, todos os interessados podem escrever para: Rua dos Mártires – Monte Largo, Azurem, 4800 Guimarães.

E como já é habitual eis o nosso Top:

- 1 – «Batman»
- 2 – «Robocop»
- 3 – «Corsários»
- 4 – «Mr. Heli»
- 5 – «Tusker»
- 6 – «Freddy Hardest in South Manhattan»
- 7 – «Jaws»
- 8 – «Indiana Jones»
- 9 – «Renegade 3»
- 10 – «Storm Lord»

Como podem ver houve grandes alterações em relação às posições que alguns jogos mantinham desde a última edição.

Para a próxima semana cá estaremos de novo.

**Correio da Manhã, Os Jogos no Computador, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.**

## "PLATOON" – SECTION 2 – THE VILLAGE

