

"FRENETIC"

O mercado de videojogos ultimamente tem sido tão fraco em novidades que, por vezes, não compensa o esforço de ir até à loja mais próxima.

Mas, já andamos há tanto tempo sem publicar um jogo, que esta semana sentimos a obrigação de divulgar um título qualquer.

Escolhemos "Frenetic", não por ser a última novidade, mas pela qualidade.

"Frenetic" é a mais recente produção da firma "Core Design", responsável por êxitos como "Chuck Rock" e "Warzone". Perante este rol de sucessos, a primeira impressão que temos de "Frenetic" é de desapontamento, não por ser fraco, mas por estar aquém dos primeiros jogos.

Foi-se o tal brilho, mas ficou o jogo, simples, sem grandes luxos ou originalidade. Apesar de tudo consegue divertir qualquer jogador.

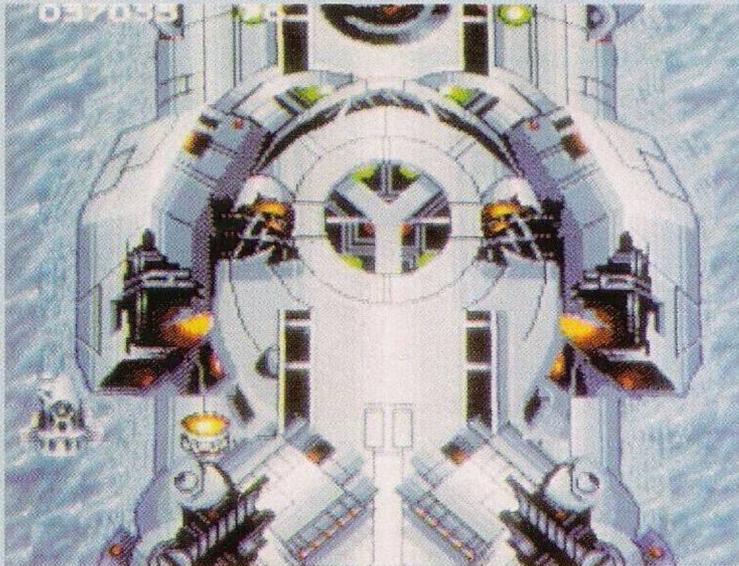
"Frenetic" pertence ao género "shoot'em'up", mais conhecido em português por "tiro



enormes e coloridos, mas a animação não consegue acompanhar a qualidade dos mesmos, do que resultam muitos movimentos bruscos e o incremento da dificuldade (porque a nave é gigantesca).

Alguns dos cenários são um verdadeiro "convite" a antigos jogos. Enquanto a acção decorre somos levados a pensar "onde é que eu já vi isto?"

O jogo podia ser comercializado numa única disquete, mas já que os programadores da "Core Design" nos habituaram a apresentações primorosas de duas disquetes, uma é reservada para esse efeito.



n'eles" ou de "naves".

Tem fortes semelhanças com o "Xenon 2" e outros jogos afins: muitos tiros e violência, um variado arsenal, escudo protector, mísseis e muito mais...

Tudo se espera de um jogo de tiros com naves contido neste título.

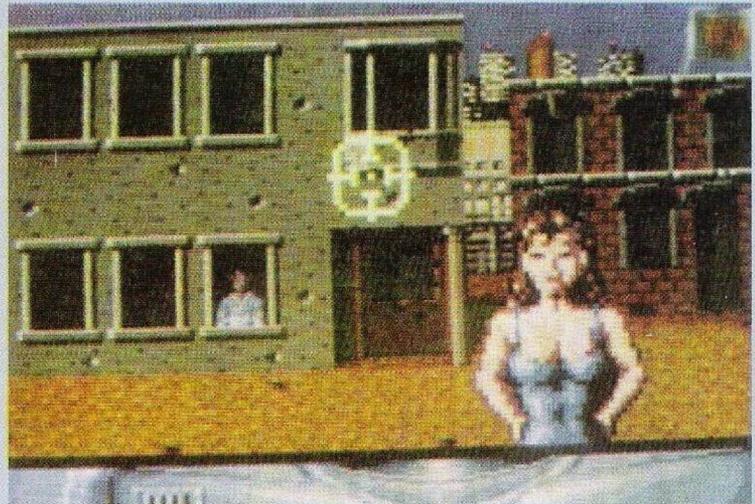
Porém, são uns poucos pormenores, que habitualmente passam por despercebidos, que colocam "Frenetic" numa posição pouco agradável.

Os gráficos são excelentes,

Em jeito de conclusão podemos afirmar que "Frenetic" é um título bom, sem requintes mas perfeitamente capaz de satisfazer qualquer apreciador do género.

Nome: "Frenetic"
 Género: Acção/Naves
 Gráficos: 75%
 Animação: 61%
 Som: 65%
 Originalidade: 55%
 Jogabilidade: 78%
 Total: 59%
 Versões: Amiga e ST

POKES & DICAS



ZX Spectrum:

"Robocop 2" - Durante o jogo premir em "GT1", simultaneamente, para passar de nível

"Turrican" - Pausar o jogo e carregar em "NOV", simultaneamente, para obter 99 vidas

"Comandos 4" - Em qualquer altura do jogo carregar nas teclas 1 a 4 para nos transformarmos, sucessivamente, em: macaco, mineiro, aviador e monstro

"Tusker" - Escrever "MARCKLE" no menu para ficarmos com vidas infinitas

"Stormlord 2" - Códigos de acesso ao 2 e 3 nível; RJ2PWUEW e RSFEWCVG

"Gonzalezz" - Teclar simultaneamente em "PAZ"

Compatíveis PC:

"Mithos" - Carregar em "EOP" (uma tecla de cada vez) para ficar com 8 vidas

"Steel Thunder" - O código inicial é 111

"Cycles" - Se na qualificação não ficarmos entre os cinco primeiros lugares, quando o jogo exibir a frase "Prepare to Race", carregamos no acelerador para termos vantagem sobre os adversários.

"Die Hard" - Com a ajuda de um utilitário, carregamos o ficheiro "Die.exe" e vamos ao sector 44, pista 234 e substituímos os valores anteriores por C7 06 6A 61 1D 00 90 para obtermos imunidade

"Prince of Persia" - Introduzir a frase "PRINCE BYPASS MEGAHIT" (na linha de

SECÇÃO DO LEITOR

O prezado leitor César Martinho é possuidor de um Sharp MZ 700 e pretende saber se existe alguma casa comercial ou firma especializada neste computador.

É com muita tristeza que te dizemos NÃO!, este computador teve tão pouco tempo de vida que nunca chegou a merecer interesse nas grandes firmas (Ocean, Dinamic, Gremlin Graphics...).

Os poucos programas de que dispões devem mesmo assim, ser raridades para alguns possuidores do mesmo computador.

Apesar de tudo, o teu apelo fica no ar, os usuários do Sharp

MZ 700 interessados em trocar jogos e programas, podem contactar o César Martinho pela morada: Rua proj. à R. Dr. Manuel Correia Ramalho, lote 18, 1º Dto, 2070 Cartaxo.

O Carlos Videira procura pela solução do "Larry I" (já publicada na secção "Pokes" e Dicas). O Carlos atende pelo número 8145321 de Lisboa.

Um assunto que costuma ser frequentemente mencionado pelos leitores são os clubes. Já existem tantos (às centenas espalhados pelo país) que perdemos a conta. A questão resume-se a um ponto, qual deles o melhor?

Quanto à honestidade de cada

113

comandos do DOS) para termos acesso aos seguintes comandos; Control + T – incrementa as barras de energia, Control + I – inverte a imagem, as teclas U, N, J e H movimentam o cenário, evitando muitas surpresas desagradáveis

“F19 Stealth Fighter” – Teclar Alt e R para ficar com mais munições

Atari ST:

“The Untouchables” – Vários truques que permitem passar nos diferentes níveis. Para os introduzir basta pausar o jogo e escrever as frases: “BRIDGE ROLLS”, “MACN ALLEY”, “KID ZAPPING”, “A NIT IN TIME”

“Atomic Robokid” – Para activar o “cheat mode”, durante a apresentação escrevemos “TUESDAY 14TH”, carregando a seguir no botão de disparar do “Joystick”

Commodore Amiga:

“Logical” – Códigos de acesso aos níveis mais avançados (continuação da semana passada); *veni vidi vici, we like it, forever here, wonderland, the snare, cure it, sun is shining, a rainbow, arrow road, turning wheels, acceleration, the president, he is missing, picknick time, who is calling, ancient art, she is gone, logistic*

“Carvup” – Escrever na tabela da pontuação “PUSSY-CAT” para obtermos nove vidas e “WOOPSIE” para termos acesso ao nível pré-histórico

“Turrican 2” – Carregar em Space (barra de espaços), 1, 4, 2, e duas vezes na tecla de ESCape para acabar o jogo com vidas ilimitadas

“Time Race” – Códigos de acesso aos níveis mais avançados; *extf, ptkl, xerv, vbbi, bbre, cdno, xunu, ncfy, giro, tkip, lopu, bebc, nxth, thil*

“Nitro” – Na introdução do nome do piloto, escrevemos “MAJ” para ficar com 50 unidades de dinheiro

Agradecemos aos leitores Nuno Gonçalves, João Leitão, Feliciano Rosa, Pedro Emanuel,

chave que está na parede.

Descemos à escotilha e aproximamo-nos do local onde estão guardados os animais. Apanhamos uma pena de um frango e usamo-la com o fantasma que está a dormir com uma garrafa (usar nos pés).

Com as cócegas, o pirata deixará cair a garrafa recolhemo-la e regressamos junto dos animais. Usamos a chave na es-

cocha e regressamos à aldeia dos canibais. Eles preparam-nos um poção que elimina os fantasmas.

Quando voltamos ao local onde está atracado o navio, um fantasma diz-nos que LeChuck partiu para Mêleé Island para se casar com a governadora.

Aqui acaba a terceira parte e inicia-se a quarta e última, agora compete-nos impedir o casamento do fantasma.

Seguimos na direcção da igreja (direita) e com a poção vamos destruindo os fantasmas que vão surgindo no caminho.

Entramos na igreja e, mal o casamento é interrompido, descobrimos que se trata de uma armadilha. Como não possuimos mais nenhuma poção, a luta começa.

Num dos enormes voos pela ilha vamos cair no estaleiro, junto da máquina de bebidas.

Muito rapidamente (rápido mesmo, sem margem para erros), apanhamos a garrafa (ou lata) que está no chão e usamo-la contra o pirata.

Depois desta acção apreciamos a cena final do jogo. A aventura está concluída.

Resta-nos esperar pela sequência, pois, não é desta que o pirata LeChuck se dá por vencido (consultar edição anterior).

Agradecemos mais uma vez ao leitor **Hugo Costa** pela excelente solução e na próxima semana contamos com outra aventura para desvendar.

Até lá continuem sempre a escrever-nos para: **“Os Jogos no Computador”**, “Correio da Manhã”, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa



Luís Frazão, Paulo Parreira, Pedro Gomes e Flávio Miguel.

Acabamos esta secção com a solução do **“The Secret of Monkey Island”**, cuja autoria pertence ao leitor Hugo Costa. Depois de termos convencido a cabeça a entregar-nos o colar, usamo-lo e dirigimo-nos ao barco fantasma.

Vamos até à porta da direita e utilizamos a bússola com a

cotilha, descemos e usamos o grog no prato.

A ratazana bebe e passado pouco tempo fica embriagada. Aproximamo-nos da manteiga e apanhamos um pouco. Subimos e dirigimo-nos à porta da esquerda. Usamos a manteiga para a abrir, entramos e apanhamos as ferramentas e junto dos animais usamo-las para abrir o baú fluorescente.

associação, já mencionámos este aspecto na passada edição, os serviços prestados, já é um factor que desconhecemos.

Alguns limitam-se a efectuar uma rede de trocas entre os associados, outros vendem programas e poucos prestam ajuda relativamente à programação.

A escolha de um clube é feita aleatoriamente. É um nome ao acaso e pronto!

Caso as condições não sejam do nosso agrado, basta mudar para outro.

Dito isto, passemos de imediato aos clubes desta semana.

“Crazy Computer” (Compatíveis PC e Commodore Amiga) – Rua do Douro Nº 18, R/C Dto, Bx Banheira

“Crazy Games” (Compatíveis PC) – Rua 87, lote 157,

Bairro Andrade, 2955 Pinhal Novo

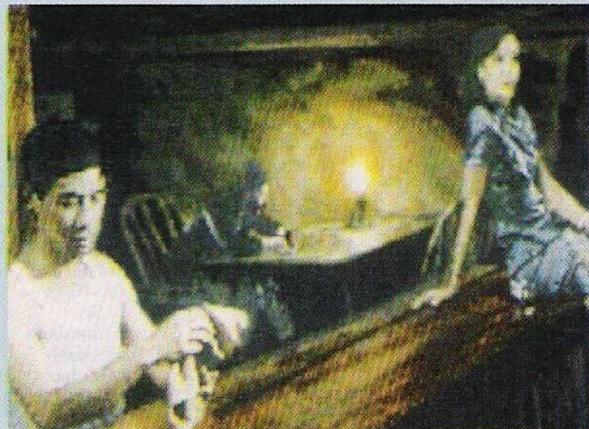
“Newgame” (Spectrum) – Torres da Bela Vista, 13-2A, Cidade Nova, 2670 Loures

“Maxi & viegas Software” – Rua Francisco Pereira da Silva, Nº 3, 1º Esquerdo, 2400 Leiria (compatíveis PC)

“The Plunderland” (Commodore Amiga) – Praceta Aldagalega, lote 8, 1º Dto, 2870 Montijo

Finalizamos esta secção com os leitores que pretendem trocar “software” por correspondência. Ei-los: **Luís Miguel Oliveira**

Frazão (Spectrum) – Valada-de-Fátima, 2495 Fátima; **Hélio Silva** (Spectrum, não só jogos mas também didácticos) – Rua Pablo Picasso H 21, 1º Dto Vale da Amoreira 2830 Barreiro;



Feliciano Rosa (Compatíveis PC) – Rua do Rossio Nº 8, 7090 Viana do Alentejo; **Miguel Carvalho** (utilitários e jogos, especialmente aventuras da “Sierra” para os compatíveis PC) – La-

ções de Cima, Rua Vasco Ortigão, L 1, 2º esquerdo, 3720 O. Azeméis, finalmente, **Rui José Martins Casaca** (Spectrum) – Cruzamento dos Cadoços, 7570 Grandola.