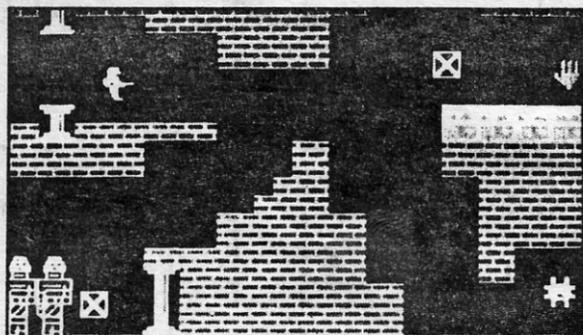


# VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA



## TÚMULO DE DIFÍCIL SAÍDA

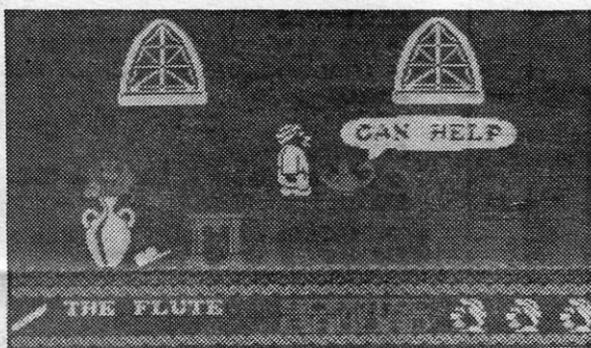
**TÍTULO:** Tomb of Syrinx  
**MÁQUINA:** Spectrum

Antiquado à vista é o que parece *Tomb of Syrinx*, um jogo de produção económica da *Power House*, um típico labirinto-e-plataformas com muitos obstáculos e inimigos, em que rapidamente se perde a vontade de continuar.

Como se infere do título, tudo se passa no interior de um antigo túmulo, cujos segredos um explorador corajoso tenta desvendar. Simplesmente, entrar foi fácil, sair é que vai ser mais custoso, porque o túmulo está bem guardado e alguns dos objectos animados são um pouco difíceis de destruir com o *laser* do explorador, necessitando de vários disparos antes de serem neutralizados.

O objectivo é encontrar a saída, mas, para escapar, o explorador tem que apanhar as cinco chaves necessárias para abrir as portas do túmulo e, com cinco vidas, podem crer que não é fácil. De qualquer forma, quem aprecia este género é capaz de se divertir por um bocado, pelo menos até perder a paciência.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS:** (1-10): 6  
**DIFICULDADE (1-10):** 7  
**CONSELHO:** Evitar ou ver antes de comprar



## UM CALIFA EM APUROS PRECISA DA VOSSA AJUDA

**TÍTULO:** Sceptre of Bagdad  
**MÁQUINA:** Spectrum

História bem apanhada e servida por bons gráficos, *Sceptre of Bagdad* agrada e tem incentivos suficientes para manter muita gente diante do televisor, tentando resolver os problemas que se colocam, designadamente, como usar os objectos que encontra pelo caminho.

Sucede que o califa de um qualquer reino tem que apresentar à população, no primeiro dia de cada ano — e se quiser continuar a reinar — o «Ceptro de Bagdad», símbolo do seu poder. Algum dia havia de acontecer qualquer coisa má e, precisamente na data em que deveria apresentar o ceptro, o califa acorda e descobre que tinha sido reduzido, durante o sono, a minúsculas proporções. Afliço, pergunta ao génio da sua lâmpada mágica o que se passa (tem que lá chegar) e sabe que foi vítima do feitiço de um bruxo. E o seu pequeno tamanho não é tudo: o bruxo transformou-lhe também o palácio num lugar estranho e cheio de inimigos.

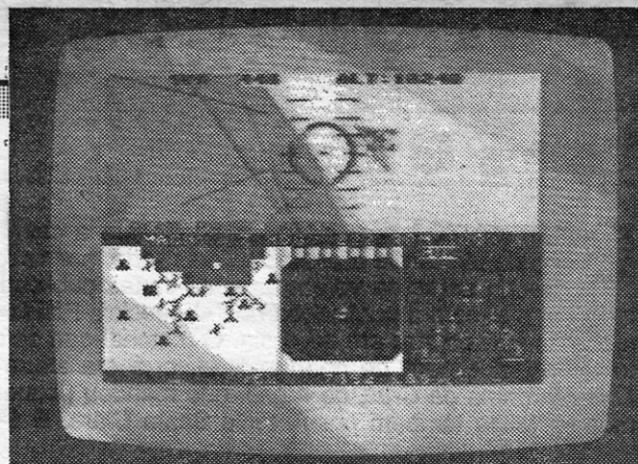
O ceptro está na outra extremidade do palácio e o califa tem que ir buscá-lo, evitando as criaturas com que o bruxo o povoou. Para além disso, tem que apanhar e saber para que servem uma série de objectos, sem os quais não consegue progredir. Os leitores que têm experiência com a série da família *Wally* ou do *Cavaleiro Mágico* estão aqui um pouco mais à vontade, mas, de um modo geral, há uma certa lógica na sua selecção. Por exemplo, o califa necessita do lenço para esfregar a lâmpada mágica e consultar o génio, que dá algumas informações (por vezes misteriosas), mas é preciso cuidado e não esfregar com muita força, senão ele aborrece-se. Para dar uma ideia de como funcionam os objectos, o califa necessita de um coco para atravessar o deserto (em que o bruxo transformou parte do palácio), mas, para isso, tem que possuir, primeiro, uma funda (*sling*) e uma pérola. Por outro lado, e para o ajudar, existe uma opção de reencarnação que, se estiver na sua posse, pode fazer-nos continuar o jogo após a perda de vidas (seleccionar, então, a opção «Old Game» no «menu» principal).

Os objectos são recolhidos passando sobre eles e a sua designação surge na parte inferior do «ecran». Se quisermos saber quantos e quais o califa transporta (só dois de cada vez), caso nos tenhamos esquecido, prime-se «Space». Quer isto dizer que a técnica é semelhante à de outros jogos do género, apanhando e deixando alguns objectos em locais de mais fácil acesso, de modo a que possamos recolhê-los de novo, quando precisarmos.

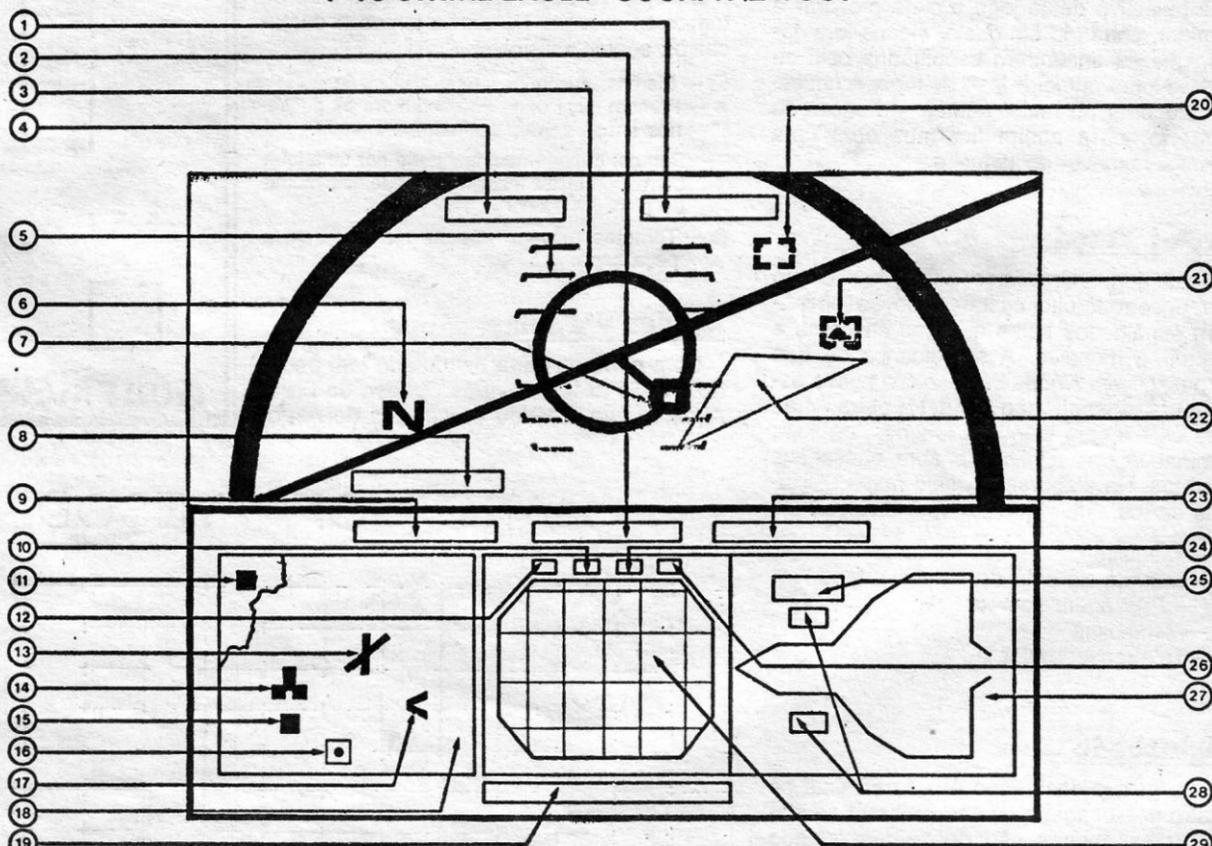
Os gráficos são vistosos, o *sprite* obedece bem aos comandos e foi bem concebido, e no conjunto este é jogo para agradar.

**GÉNERO:** Acção/aventura  
**GRÁFICOS (1-10):** 8  
**DIFICULDADE (1-10):** 9  
**CONSELHO:** A comprar

# BOA PILOTAGEM NO F-15



F-15 STRIKE EAGLE COCKPIT LAYOUT



- |                          |                                 |  |                             |  |
|--------------------------|---------------------------------|--|-----------------------------|--|
| 1. HUD ALTITUDE          | 8. MESSAGE INDICATOR            | 15. NAVIGATION CURSOR                  | 21. MISSILE DESIGNATOR BOX  | 26. FUEL LOW WARNING                         |
| 2. HUD HEADING           | 9. MACH INDICATOR               | 16. PRIMARY TARGET                     | 22. GROUND TARGET           | 27. WEAPONS STATUS DISPLAY (WSD)             |
| 3. AIR TO AIR RETICLE    | 10. INFRA-RED WARNING INDICATOR | 17. AIRCRAFT POSITION INDICATOR        | 23. ENGINE POWER INDICATOR  | 28. DROP TANK INDICATOR                      |
| 4. HUD AIRSPEED          | 11. F-15 BASE                   | 18. HORIZONTAL SITUATION DISPLAY (HSD) | 24. LOW ALTITUDE WARNING    | 29. RADAR-ELECTRONIC WARFARE DISPLAY (REW/D) |
| 5. PITCH LINES           | 12. RADAR WARNING INDICATOR     | 19. FUEL STATUS DISPLAY                | 25. WEAPONS ARMED INDICATOR |  |
| 6. STEERING CUE          | 13. AIRFIELD                    | 20. AIR TARGET DESIGNATOR BOX          |                             |  |
| 7. AIR TO GROUND RETICLE | 14. SAM MISSILE SITE            |  |                             |  |

**TÍTULO:** F-15 Strike Eagle  
**MÁQUINA:** Spectrum

**V**OLTAMOS hoje a este jogo para dar algumas indicações aos leitores, já que, entretanto, nos chegaram instruções adicionais, que achamos poderem ser úteis. Deixamos de lado, portanto, aspectos de crítica e vamos referir apenas teclas e códigos a usar.

Começemos pelos códigos de autenticação: D-1; G-2; F-3; M-4; P-5; K-6; J-7; A-8; B-9; I-10; L-11; O-12; N-13; E-14; H-15; e C-16.

Introduzir estes códigos é essencial, já que, sem eles, não há acesso aos sistemas de armas e outros sistemas de bordo, e nenhuma missão pode ser completada. As armas, além das metralhadoras (GUN) são mísseis ar-ar de curto e médio alcance e seis grupos de três bombas cada um.

Convém neste simulador, como noutros, usar o *joystick*, para ficarmos com os dedos «mais livres» para outros comandos, que são os seguintes:

- ACTIVAR CANHÃO — «G»
- ACTIVAR MÍSSEIS CURTO ALCANCE (mil pés a 10 milhas) — «S»
- ACTIVAR MÍSSEIS MÉDIO ALCANCE (até 30/60 milhas) — «M»
- ACTIVAR BOMBAS — «B»
- ACCELERAR — dígitos até 9
- POST-COMBUSTÃO (aumenta subitamente a aceleração e gasta 60 por cento mais combustível, pelo que só deve usar-se em emergência) — «A»
- TRAVÕES DE AR — «X»

DEFESA CONTRA MÍSSEIS GUIADOS POR RADAR — «E» para contra-medidas electrónicas

DEFESA CONTRA MÍSSEIS GUIADOS POR INFRAVERMELHOS — «F» para largar uma fonte de calor que os desorienta

LARGAR TANQUES DE COMBUSTÍVEL EXTERIORES (quando vazios, ou seja, quando já só temos 13 500 libras de *fuel*) — «D»

CURSOR DE NAVEGAÇÃO — teclas U, H, J, N

MUDAR DE VISTA — «Space»

EJECTAR PILOTO — «Caps Shift»

ALCANCE DE RADAR — «R» para mudar

PAUSA — «P»

E, agora, as missões: na primeira, contra a Líbia, subir a 10 mil pés e patrulhar; responder se for atacado; o alvo principal em terra é uma instalação a sul de um lago e a sul de Trípolis; voltar à base. Na segunda, contra o Egito, penetrar as defesas aéreas e bombardear todos os objectivos terrestres que avistar; na terceira, contra Haiphong, penetrar as defesas aéreas a mil pés, bombardear todos os objectivos terrestres. Na quarta, contra a Síria, destruir instalações de mísseis anti-aéreos e bases aéreas; na missão contra Hanói, à noite, bombardear depósitos de combustível (dois) e bases de mísseis e aéreas. Na sexta, contra o Iraque, penetrar as defesas a 1500 pés de altitude, bombardear um reactor nuclear, em Bagdade, e bases de mísseis e aéreas. Finalmente, no Golfo Pérsico, bombardear alvos principais em Espman (a noroeste), um outro a sudeste do primeiro e um terceiro a sul deste último, além de bases de mísseis e aéreas. Lembrar que, para regressar à base, o que devem fazer depois de cada missão, terão de orientar-se e voar abaixo dos 3000 pés na aproximação.

As instruções estão contidas num longo manual, mas, com estas indicações mais simples, cremos que já poderão entender-se com *F-15*. E bons voos.

# RECUPERAR CRISTAIS ROUBADOS É COISA PARA MUITO TRABALHO

**TÍTULO:** Cyrox  
**MÁQUINA:** Spectrum

**É** um bocado fraco este *Cyrox*, mas tem alguns motivos de interesse e, além disso, uma boa animação, o que poderá levar-nos a ficar agarrados ao Spectrum por bons bocados.

Saber a história pode ajudar, e aqui vai ela: o bandido mais procurado da galáxia, *Silas Maximilian*, roubou um carregamento de valiosíssimos cristais, que escondeu em três cofres, os quais, por sua vez, estão ocultos num extenso labirinto de corredores. Claro que alguém é enviado para recuperar os cristais e a tarefa foi entregue a *Luther Irontooth*, que desembarca no planeta de *Silas* devidamente protegido por uma armadura de combate.

A tarefa de *Luther* não é fácil e a sua armadura dá-lhe uma inércia que é preciso ter em conta. Assim, quando se move, só pára se for de

encontro a um obstáculo ou se invertermos o seu impulsor, para este servir de travão. Ele transporta consigo nove bombas, que «congelam» os inimigos que guardam os labirintos, mas só por alguns segundos, os suficientes para ele se safar da situação. Dois dos cofres estão abertos e são acessíveis — mas, aqui, é preciso ter muito cuidado com os *robots*, que se movem muito depressa —, mas, para entrar no terceiro, *Luther* tem que encontrar e usar as chaves espalhadas no labirinto.

*Cyrox* dá muito a sensação do «já visto», e assim é, de facto, mas também há que ter em conta que, na Grã-Bretanha, corresponde ao que designam de *budget game*, ou seja, um jogo barato, custando cerca de duas libras. Usar as teclas Q/A/O/P e M, para as bombas.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 6  
**DIFICULDADE (1-10):** 7  
**CONSELHO:** Ver antes de comprar

# VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

## Pokes & Dicas

**C**ONTRIBUTOS com interesse continuam a chegar e só lamentamos dar resposta tão tardia a alguns leitores, que, por vezes, têm que esperar bastante tempo antes de verem as suas cartas publicadas. Em breve esperamos ter tudo em dia, com a publicação dos «Especiais-Férias», mas, entretanto, procuraremos não nos atrasar em demasia. O material que se segue está por cá há bastante tempo, à espera de oportunidade, e já era altura de dar satisfação a *Manuel Luís Marreiros da Cruz*, de Algés, que mandou pequenas dicas, acompanhadas de mapas, feitos também por António Santa Clara. E é assim:

### Gunfright

O objectivo deste jogo é o de procurar e eliminar, entrando em duelo, alguns fora-da-lei, que se encontram espalhados pela cidade. Numa primeira fase do jogo, é necessário acertar no maior número de sacos de dinheiro, para assim ficarmos com uma quantia razoável de dinheiro.

### Arc of Yesod

Neste jogo, *Charlie*, o nosso herói, tem que encontrar oito cristais, que se encontram espalhados pelas diversas cavernas e destruir o monolito. À semelhança do que se passou em *Nodes of Yesod*, o nosso astronauta possui, não uma toupeira, mas uma esfera com idênticas funções, ou seja, eliminar alguns inimigos e abrir passagens secretas. Na elaboração deste mapa utilizámos certos sinais que convém divulgar:

- M — Monolito
- — Entrada na sala do monolito
- ↔ — Passagem secreta
- ↓ — Armadilha
- T — Teletransportador

### Nightshade

O objectivo deste jogo é o de eliminar os quatro personagens que assombram a cidade. Estes apenas são destruídos quando atingidos pela arma adequada. Uma vez que o mapa que publicamos é muito similar a uma das versões que fizemos, apenas lhes mandamos a segunda versão.

### Starquake

O objectivo deste jogo é o de apanhar e colocar na devida sala certos objectos que se encontram espalhados pelas diferentes salas. Na elaboração deste mapa utilizámos certos sinais que convém divulgar:

- S — Sistema de transporte
- E — Estação
- — Abrir com chave
- CH — Chave (locais prováveis de encontrar)
- C — Cartão (locais prováveis de encontrar)
- ↔ — Passagem (sem sistema de transporte)
- ... — Ligação
- — Elevador
- △ — Começo
- T — Teletransportador

Este último é de grande utilidade, pois conhecendo os códigos poderemos viajar grandes distâncias.

- T 1 — RAMIX
- T 2 — VEROX
- T 3 — TULSA
- T 4 — ASOIC
- T 5 — DELTA
- T 6 — QUAKE
- T 7 — ALGOL
- T 8 — EXIAL
- T 9 — KYZIA
- T 10 — ULTRA
- T 11 — IRAGE
- T 12 — OKTUP
- T 13 — SONIQ
- T 14 — AMIGA
- T 15 — AMAHA

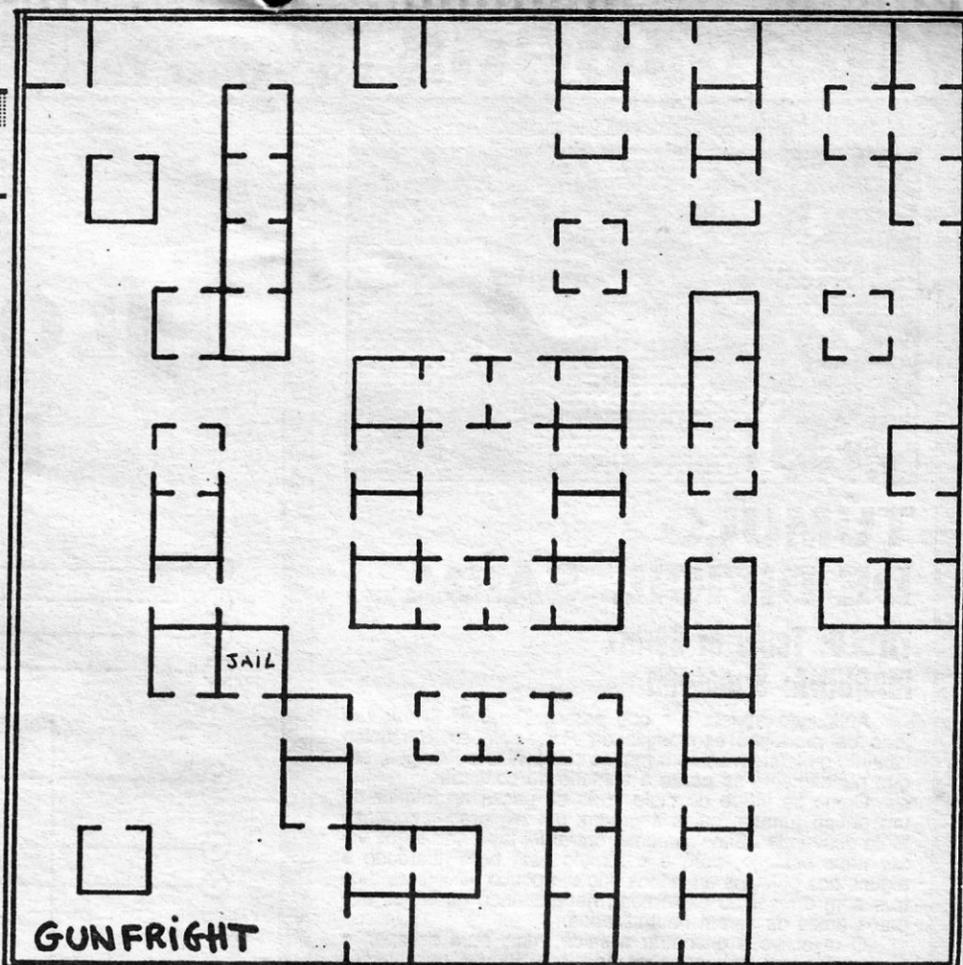
### Killer Tomatoes

O objectivo deste jogo é o de eliminar os tomates móveis. No mapa temos a destacar os seguintes sinais:

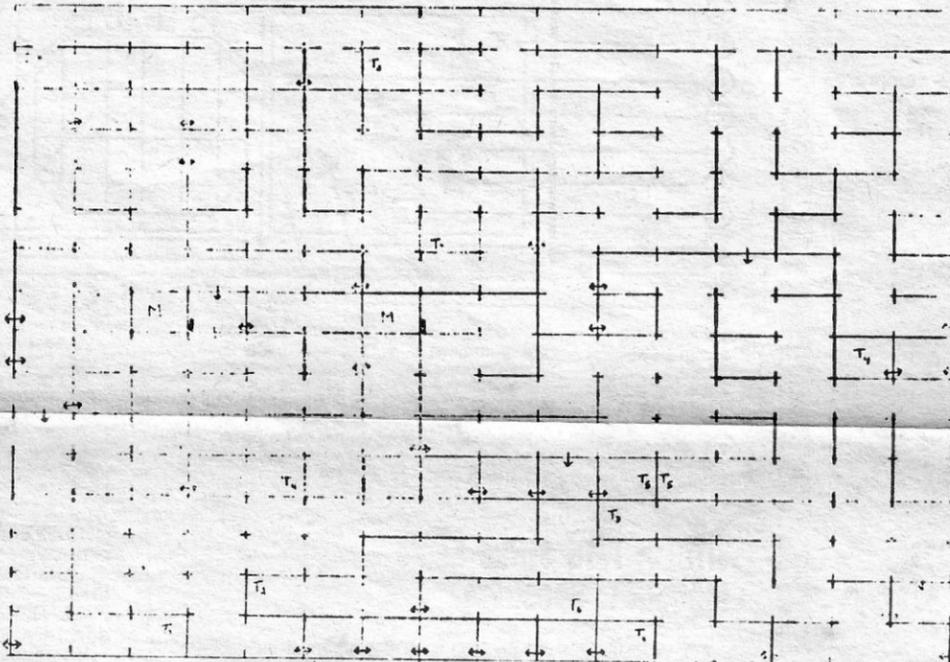
- — Marcos: desconhecemos a utilidade
- — Prensa: local onde se espremem os pequenos tomates, para ganharmos energia.
- — Buraco: quando acompanhado por uma letra corresponde ao local onde podemos mudar de piso.
- — Tomates móveis: apenas morrem com a peça certa.

### Ajudas variadas

Com parte da carta pendurada tem andado o *João José Amêndoa Gaspar*, de Feijó, Almada, que mandou os códigos de Astro-



## ARC OF YESOD



### ROLLER COSTER

5 BORDER 1: PAPER 1: CLEAR 24831: LOAD «CODE»: RANDOMIZE USR 32768

### AUTOMANIA

2 CLEAR 27000: "LOAD «SCREEN\$: POKE 23659,2: RANDOMIZE USR 46674

### SCALEXTRIC

2 REM JOÃO JOSÉ A. GASPAR 1987  
5 LOAD «CODE: RANDOMIZE USR VAL «64000

### CAVELON

2 BORDER 0: INK 0: PAPER 0: CLS: POKE 23659,0: POKE 23624,0  
3 POKE 65000,195: POKE 65001,86: POKE 65002, 5  
4 RANDOMIZE USR 65020  
5 RANDOMIZE USR 28345  
6 CLEAR 24570: SAVE «cavelon» CODE 24576, 26499

### COMMANDO

2 CLEAR 40000  
3 LOAD «CODE  
5 RANDOMIZE USR 65094

nut, carregadores e pokes, além de dicas que já publicámos e de um mapa que «não dá». Os códigos aqui ficam, e vejam se conseguem entender-se com eles, porque é a única maneira de andar com o jogo.

O código é constituído por quatro cores (blue, red, magenta e green), mas não são as iniciais das cores que devem ser inseridas e sim as teclas das cores respectivas, por exemplo, B=1, R=2, M=3 e G=4. Assim, se no fim do jogo aparecer «insert Code C 20», não escrever «MMRM», mas sim «3323», ou seja, substituindo as letras por números. Entendido?

E segue o código:

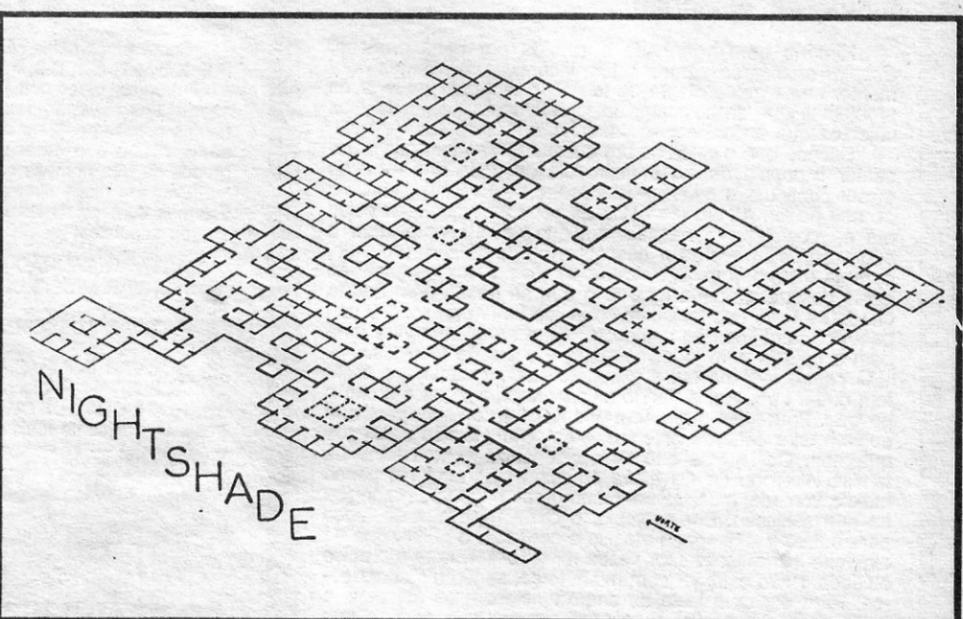
Já que estamos com este leitor, eis o restante material que mandou, juntamente com o seu pedido: dicas para *Hijack*, *Lightforce*, *Fist II*, *Strong Man*, *Blue Max*, *Knight Ryder*, *Cobra*, *BMX Simulator*, *Talos* e *1942*.

### LIGHT FORCE

10 BORDER VAL «0»: PAPER VAL «0», INK VAL «0»: CLEAR 24999 20 LOAD «li1» CODE: LOAD «li2» CODE: RANDOMIZE USR VAL «20140»

### VÍDEO POOL

1 REM  
2 INK 0  
5 POKE 23613,0: BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS: LET a\$=«VÍDEO POOL.CRACKED BY JOÃO GASPAR  
25 POKE 23613,0 FOR n=1 TO 32: PRINT AT 10, 32 - "n"; PAPER 2; "a" \$ (1 TO n): BEEP 05, RND40: NEXT n  
37 POKE 23613,0: FOR n=0 TO 100: NEXT n: INK 0  
40 LOAD «CODE: RANDOMIZE USR 32768



### MOON ALERT

10 BORDER 0: PAPER 0: CLS  
20 LOAD «CODE 16384: LOAD «CODE: RANDOMIZE USR 26624

### THE DUKES OF HAZARD

5 CLEAR VAL «64999»: LOAD «CODE: RANDOMIZE USR VAL «65357»

### SUPERSTAR CHALLENGE

5 RANDOMIZE: PAPER VAL «0»  
6 INK 0: BORDER 0: POKE 23624,0: CLS  
7 PLOT RND;RND: LOAD «CODE: POKE 65484, RND\*7: PRINT USR 65450

### WHO DARES WINS II

5 POKE 23693, 7: BORDER 0: CLEAR 24319  
6 LOAD «SCREEN\$: PRINT AT 14,0: LOAD " " CODE  
7 RANDOMIZE USR 56850

### PENETRATOR

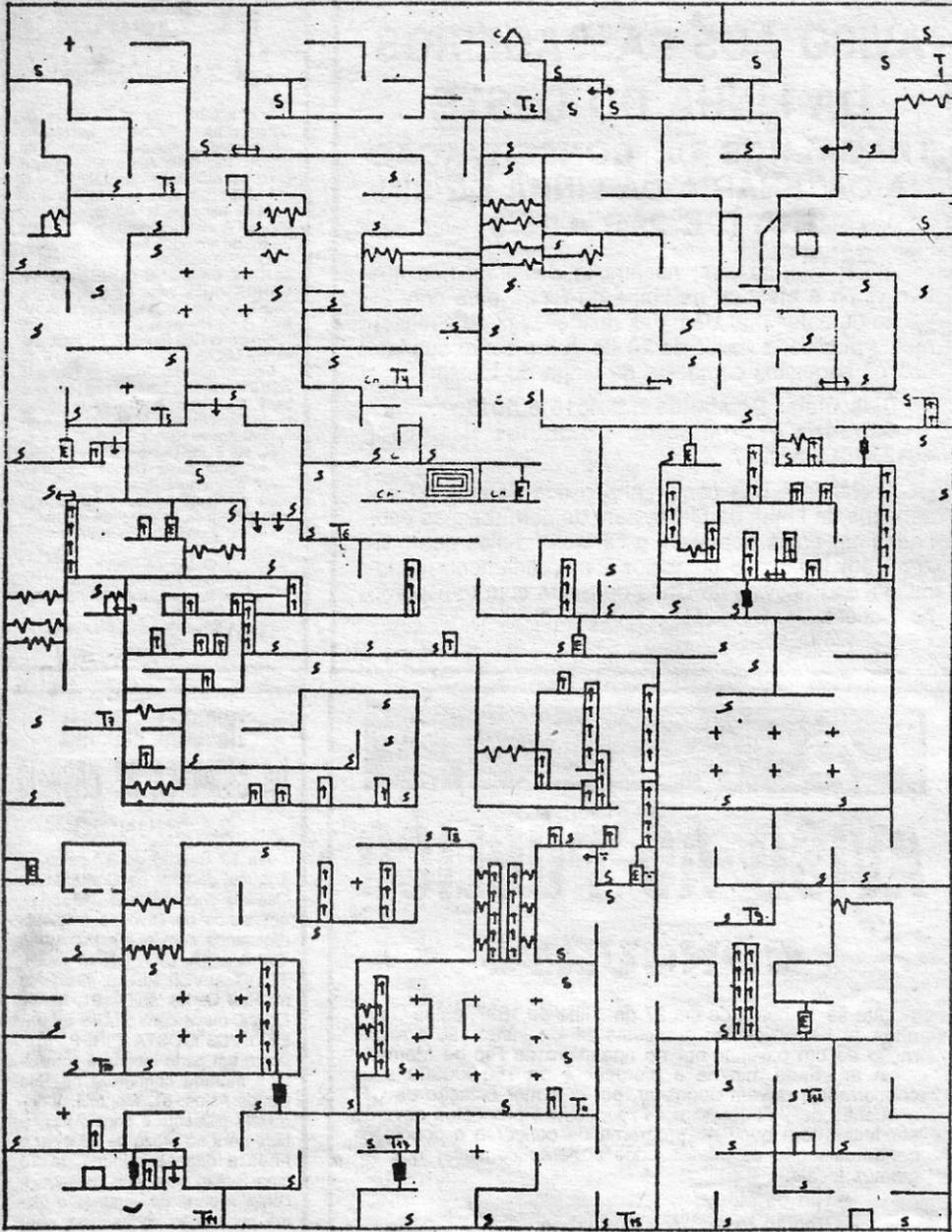
5 INK 1: PAPER 1: BORDER 1: CLS  
6 POKE 23659,0: LOAD «penetrator» CODE  
7 SAVE «penetrator» LINE 0  
8 RUN I

**MODO DE UTILIZAÇÃO** destes carregadores: Fazer MERGE» ENTER; quando aparecer OK 0: I, desligue o computador e torne a ligá-lo, es-

## POKES & DICAS

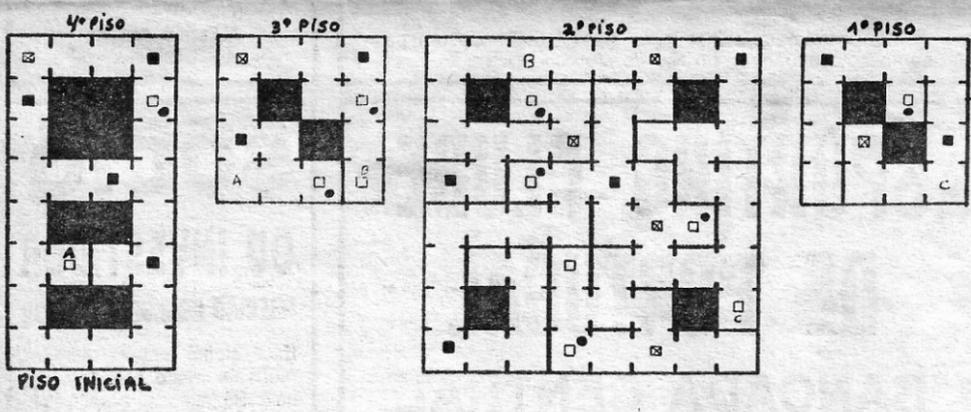
JORNAL «A CAPITAL»  
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CODEX

# STARQUAKE



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	A	B	B	B	B	B	B	B	B
B	A	B	B	B	B	B	B	B	B
C	G	M	B	B	B	B	B	B	B
D	B	A	M	B	B	B	B	B	B
E	G	A	M	B	B	B	B	B	B
F	B	A	G	B	B	B	B	B	B
G	R	R	F	M	B	B	B	B	B
H	B	G	R	M	B	B	B	B	B
I	B	R	R	G	A	M	B	B	B
J	B	R	R	B	G	A	M	B	B
K	B	B	B	B	B	B	B	B	B
L	M	B	B	B	B	B	B	B	B
M	B	M	R	B	B	B	B	B	B
N	A	R	G	B	B	B	B	B	B
O	A	R	A	M	B	B	B	B	B
P	B	R	G	B	B	B	B	B	B
Q	M	B	B	B	B	B	B	B	B
R	C	B	A	R	M	B	B	B	B
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A	B	B	B	B	B	B	B	B	B
B	R	B	B	B	B	B	B	B	B
C	G	M	B	B	B	B	B	B	B
D	B	R	B	B	B	B	B	B	B
E	G	R	B	B	B	B	B	B	B
F	M	B	B	B	B	B	B	B	B
G	R	B	B	B	B	B	B	B	B
H	M	R	B	B	B	B	B	B	B
I	G	R	B	B	B	B	B	B	B
J	A	C	B	B	B	B	B	B	B
K	B	B	B	B	B	B	B	B	B
L	G	B	B	B	B	B	B	B	B
M	B	B	B	B	B	B	B	B	B
N	B	B	B	B	B	B	B	B	B
O	G	B	B	B	B	B	B	B	B
P	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Q	M	B	B	B	B	B	B	B	B
R	H	R	G	M	B	B	B	B	B

## KILLER TOMATOES



creva o carregador, faça RUN, ligue o gravador e deixe entrar o jogo.

O Artur Jorge M. Tomás, de Sacavém, mandou duas pequenas dicas e alguns pokes. As dicas são estas: em *Throne of Fire*, o objectivo é matar dois príncipes (nós somos o terceiro) e ocupar o trono do reino; não convém andar atrás dos soldados, que são enviados por eles, porque só perdemos homens; para tomar posse do trono, mata-se o guarda que aí se encontra. Em *Avenger*, para concluir o jogo, é preciso apanhar os objectos e sair pelas portas de cada nível.

Este leitor gostaria de ter ajudas para *Contact Sam Cruise* e saber como se apanha o sapo em *Back to Skool* (mais um) e o que fazer a seguir.

Truque jeitoso para *Arkanoid* enviou o Ricardo Correia, de Vale da Amoreira, Barreiro: quando escreverem o nome na tabela de «scores», teclem em PBRAIN. Desta forma, quando começarem outro jogo, irão aparecer no nível em que tinham perdido. Quanto a pokes:

- XEVIIOUS — POKE 53592,n (n é o número de vidas que se deseja, máx. 255).
- IMPOSSABALL — POKE 41185,0 (vidas infinitas);
- NEMESIS — POKE 51479,1 (ficamos indestrutíveis);
- FIRELORD — POKE 34509,0 (vidas infinitas).

O Ricardo Portela, além do material que mandou para *Linha a Linha*, incluiu estes códigos de *Sentinel*, que permitem a passagem para outros níveis:

- LANDSCAPE 6=37418839
- LANDSCAPE 11=36798141
- LANDSCAPE 20=87457664
- LANDSCAPE 28=69344891

### TOP «A CAPITAL»

## OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — ENDURO RACER
- 2.º — ARKANOID
- 3.º — VULCAN
- 4.º — ARMY MOVIES
- 5.º — SABOTEUR II
- 6.º — BARBARIAN
- 7.º — WORLD GAMES
- 8.º — SCALEXTRIC
- 9.º — MAG MAX
- 10.º — KRAKOUT

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

## Espaço de Aventura

A aventura *Sidney Affair* tem despertado bastante entusiasmo entre diversos leitores, alguns têm enviado material, outros colocam dúvidas, e agora vem Luís Rodrigues, de S. João do Estoril, com a solução completa, embora com um ou outro lapso. Por exemplo, quando diz que na primeira parte se «recolhem» elementos que, afinal, são personagens da história. Como os leitores sabem, na primeira parte, «conduz-se» a lupa pelos dois ecrãs, descobrindo-se o que *Sidney* transporta consigo (atenção à pasta e aos dois «toques» para «ver mais»), a bala que se cravou na parede, o cartucho, a «besta», a impressão digital, etc.

Lidamos, depois, com diversas personagens, e é essa lista que Luís manda, começando pela família do morto: Marianne Sidney (esposa), Sylvie Sidney (filha), Ludovic Sidney (filho), moradores em St. James Square, Clermont. Temos, depois, Peggy Gachet (uma empregada, *servant*), Henri Lajoie (porteiro, *caretaker*), na mesma morada; Robert Renard (Tino di Nallo), que mora em 336 Blatin Street, Clermont Dores Square, Cournon; e Hubert Decol (Patrick Languille), de Jade Place, Clermont, Hotel Gevaudon St. Chely.

E, agora, uma sequência possível para a 2.ª parte:

- E: Autopsy Sidney
- E: Ballistics
- S: Witness (Jeannot)
- S: Mrs Sidney: James (Marianne)
- S: Decol: Jade
- S: Marianne: James
- S: Decol: Jade
- S: Sidneys Caretaker: James (Lajoie)
- S: Sidneys Servant: James (Peggy)
- S: Sidneys Son: James (Ludovic)
- S: Sidneys Daughter: James (Sylvie)
- S: Lajoie: James

- S: Renard: Blatin
- S: Marianne: James
- S: Sylvie: James
- S: Marianne: James
- S: Nallo: Dores
- S: Ludovic: James
- S: Nallo: Dores
- S: Ludovic: James
- S: Nallo: Dores
- M: Gie Lyon: Sergeant
- M: Ciat Clermont: Languille
- M: BDRJ Clermont: Languille
- M: DG: Patrick Languille
- S: Languille: Chely
- C: Languille
- S: Jeannot: Republic
- E: Ballistics
- S: Languille: Chely
- S: Nallo: Dores
- C: Languille
- C: Nallo
- S: Nallo: Dores
- S: Languille: Chely
- C: Nallo
- C: Languille
- S: Nallo: Dores
- S: Languille: Chely
- S: Nallo: Dores
- S: Languille: Chely
- A: Adivinham quem?

A resposta, claro, pertence-vos, já que é a partir dos elementos que recolherem ao longo do inquérito que terão as provas necessárias para mandar prender (*Arrest*) o autor do crime.

Com isto, esperemos que não encontre mais dificuldades *Ximongo Paes*, da Amadora, que escreveu uma carta bem «desesperada» sobre a falta de instruções para este jogo, e temos a certeza de que a nossa já conhecida «aventureira» *Carla Alexandre Francisco* (cujas dicas registamos, embora tenham agora perdido um pouco a oportunidade) chegará ao fim da melhor maneira. Também *Hugo e Victor*, de Leiria, mandaram uma dica sobre a fotografia e lembram que o J. Renard, da agenda, é, na realidade, R. Renard.

A propósito, não se esqueçam de ouvir os depoimentos das personagens mais de uma vez.

### Andam aflitos

*João Pedro Nogueira*, de Lisboa, «encalhou» em *Rebel Planet*. Diz ele que seguiu as dicas já aqui publicadas, comprou tudo, e mesmo com o DELTRACTOR não consegue entrar no esgoto, talvez por dar mal a ordem.

Ele mandou REMOVE COVER WITH DELTRACTOR e USE DELTRACTOR TO REMOVE COVE e foi preso em ambos os casos. Na prisão, após ter morto o guarda, tirou-lhe o bloco-notas e não foi mais preso. Fez a seguir USE DELTRACTOR TO TAKE COVE e/ou TAKE COVER WITH DELTRACTOR, mas, depois disso, desistiu; encontrou outra tampa de esgoto, mas estava guardada por dois guardas, que não o deixam passar.

Ora bem, ele quer saber o que tem a fazer neste primeiro planeta e também como atrasar a partida da nave.

Por seu turno, *Ricardo Correia*, de Vale da Amoreira, Barreiro, quer saber onde estão o cigarro e o aqualung, na aventura *Mordon's Quest*.

Venha material, que esta secção é para andar a sério.