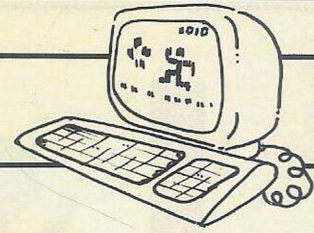


OS JOGOS NO COMPUTADOR

Paulo Ferreira



ESTA SEMANA É SÓ "POKES"!

Por certo já devem estar a pensar porque é que não estão a ver a tal capinha do jogo no canto superior direito.

É simples. Esta rubrica, felizmente, tem sido bombardeada por cartas de leitores do País inteiro (Évora, Paio Pires, Linda-a-Velha, Estoril, Vila Real de Santo António, Póvoa de Santa Iria, Lisboa, Almeirim, Vidigueira, Sesimbra, Almada, Aveiro, Figueira da Foz, Portimão, Caracavelos, Viseu, Montemor-o-Novo e muitos, muitos mais, sítios deste Portugal).

Como consequência estamos com material em abundância, que começa a acumular-se.

Para que os prezados leitores não tenham que ficar um mês, ou mais, à espera para verem o seu material divulgado, resolvemos não publicar a crítica do jogo e em troca: Os tão apetecidos «pokes» & dicas, mais as raras soluções.

Isto não significa que deixemos de criticar jogos, mas como temos recebido tantas cartas provavelmente esta operação será repetida, pelo menos uma vez por mês.

Iniciemos com a solução do «Bak to School» enviada pelo **Nuno Miguel**.

Antes de o jogador iniciar a solução convém dominar todos os comandos que no total são bastantes:

5 - Correr para a esquerda; 8 - Correr para a direita; 6 - Descer a correr; 7 - Subir a correr; O - Andar para a esquerda; P - Andar para a direita; Q - Subir a andar; A - Descer a andar; F - Atirar pedras com a fígua; D - Lançar bombas de mau cheiro; G - Atirar água com a bisnaga; S - Sentar; W - Escrever no quadro; «Enter» - Parar de escrever no quadro; J - Saltar; C - Apanhar ratos e o sapo; H - Socar; O - Quando se está sentado abre as mesas; M - Sentar na bicicleta; O+P (alternadamente) - Pedalar na bicicleta; Depois destes primeiros contactos é que passamos à dita solução:

1.º Apanhar as bombas de mau cheiro e a bisnaga que se encontram nas mesas.

2.º Atirar água para as três taças que estão ao pé das escadas que levam à casa de banho.

3.º Quando os professores estiverem debaixo de uma dessas taças atirem uma pedra e eles cairão. Em seguida atirem outra pedra para eles dizerem um n.º

Façam isto aos três professores da escola e ao director, Mr. Wacker.

4.º Quando tiverem os quatro números ordenem por ordem numérica e escrevam num quadro.

5.º Quando chegar o «play time» (intervalo das aulas) levem a bicicleta para o recreio da escola das raparigas.

6.º Quando o director estiver perto da janela de baixo (situada ao pé da árvore) subam as escadas e atirem uma bomba de mau cheiro.

Se tudo foi devidamente cumprido ele

deverá abrir a janela.

Façam isto também à janela de cima.

7.º Quando for o «Revision Library» subam à janela mais alta e atirem uma pedra quando o contínuo estiver debaixo da janela.

A pedra não atingirá o contínuo mas sim um fruto que, por sua vez, acertará na cabeça, fazendo-o desmaiar.

8.º Desçam rapidamente as escadas e dirijam-se para a janela de baixo, atirem água para o vaso e saltem, rapidamente, para cima dele.

9.º Quando estiverem em cima do vaso carreguem em 8 para o boneco cair no recreio.

10.º Corram para o portão e repitam a mesma operação, descrita na fase anterior, só que agora vão cair no recreio das raparigas.

11.º Subam as escadas até ao armário, aí saltem e regressem rapidamente para a bicicleta.

12.º Montem na bicicleta e comecem a pedalar; quando estiverem perto do portão carreguem em 7.

13.º Regressamos à velha escola dos rapazes.

14.º Repetir as fases 2 e 3, só que, desta vez, eles dizem letras e temos de as escrever por ordem alfabética.

15.º Quando tiverem as quatro letras vão ao laboratório apanhar o sapo.

16.º De seguida vão na bicicleta para a escola das raparigas e quando estiverem junto da taça saltem e o sapo ficará lá em cima.

17.º Quando a professora da escola das raparigas estiver em baixo da taça atirem uma pedra, para ela cair, atirem

outra pedra para a chave cair.

18.º Quando o director subir as escadas sigam-no e entrem na mesma sala que ele entrar.

19.º Dentro da sala existe um cofre no tecto, saltem para ele e acabarão o jogo.

Até que enfim. É, sem dúvida, uma solução bastante minuciosa.

«POKES»

«Beyond the Ice Palace» - Poke 38279,0; Poke 38280,0; Poke 37281,0 (vidas inf) «Netherworld» - 10 Merge" : Run 30.

20 Clear 24999; Load "" Code: Poke 25032,201; Randomize Usr 25000.

30 Poke 33574,0; Poke 33575,0; Poke 33093,201; Poke 33356,195.

40 Randomize Usr 28316.

«Dragons Lair 2» - 10 Clear 32767.

20 Load «Screen».

30 Poke 35766,167.

40 Pandomize Usr 33025.

Que foram enviados pelo «Perfect Software», que é mais um clube de jovens interessados em jogos de computadores. Quem desejar aliar-se a este clube deve fazê-lo pelo número de telefone 62053 ou 63625. Mais outro clube que nos escreveu é o «Space Harrier's» e por conta de podem desfrutar os seguintes «pokes»:

«Indiana Jones» - Poke 33935,184.

«Histeria» - Poke 44623,167

«Bruce Lee» - Poke 51795,0.

«1994» - 36121,255.

«Xevious» - Poke 53592, n (n.º de vidas).

«Sir Fred» - Poke 46647,201.

«Phantomas» - Poke 44814,0.

«Patty» - Poke 48430,13.

«Jack the Nipper» - Poke 43251,0.

... E mais «pokes»

Fiquem com mais «pokes» agora da autoria da «Euro Software».

«Earthlight» - Poke 50062,0 (vidas). Poke 51284,0 (combustível).

Poke 53143,0 (munições).

«Platoon» - Poke 31138,0 (granadas).

«Dan Dare 2» - Poke 56382,201 (umidade).

Poke 60677,0 (tempo).

Poke 58278,62 (energia inf.).

«Crazy Cars 2» - Poke 29403,9 (tempo).

A «Euro Software» também está interessada em adquirir novos membros e a sua morada é a seguinte:

«Euro Software» - Alto da Pampilheira, Torre 4-3.º B-2750 Cascais.

Mas não é preciso pertencer a um clube para enviar «pokes» e a prova disso é o **Miguel Amaro**, que enviou material de qualidade:

«Plexar» - 10 Load Code: Poke 37331,91.

20 For f=23432 to 233 23438.

30 Read A: Poke f, A: Next f.

40 Randomize Usr 37 263.

50 Data 175,50,136,186,195.

60 Data 136,144.

«Hamdate Damte» - Códigos:

Crash, Zquel, Zaiza, Ahiza, Molna, Ducky, Rimza, Topsis, Rimax, Ughhh, Arrgh, Hamte, Quaty.

«Shaolins Road» - Carregar em 'CVX' Space 'Cps Shift' e '7' simultaneamente.

«Road Runner» - No menu carreguem, simultaneamente, em 'RTHB'.

Em questões de «pokes» e dicas finalizamos por hoje.

Mas ainda temos tempo para tratar de diversos assuntos dos prezados leitores.

O **Luis Silva** anda à procura de um computador «ZX Spectrum» em segunda mão e em bom estado, quem estiver interessado em vender algum pode contactá-lo pelo n.º de telefone 2443224 (Parede).

O **Bruno Santos** possui um Philips VG-8020 e precisa de «pokes» para vários jogos: «Goonies», «Knithmare», «Mad Mix Game», «Arkanoid», «Kunf Fu Master». Além disso também gostava de trocar jogos com outros possuidores do Msx (Telefone: 931 29 69).

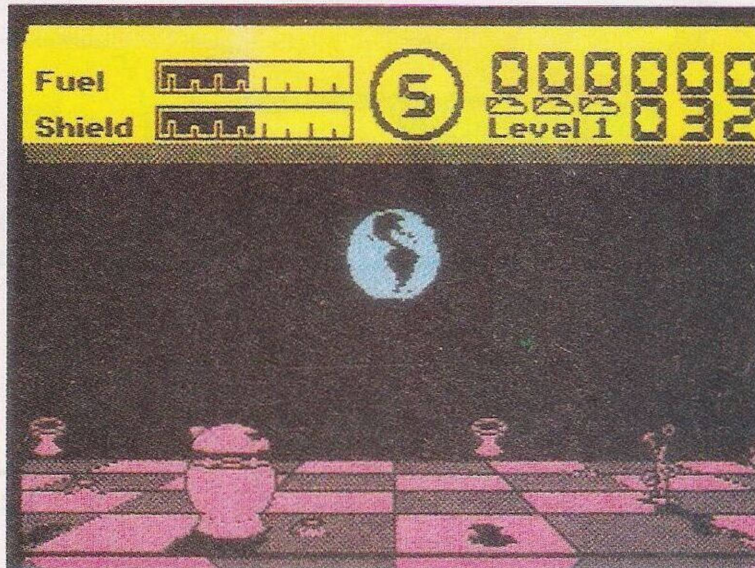
Por hoje é tudo, desejo-vos uma boa semana e quando tiverem um pequeno intervalo escrevam para o:

«Correio da Manhã»

«Os jogos no Computador»

Rua Mouzinho da Silveira, 27

1200 Lisboa



Uma imagem tirada do «Earthlight»