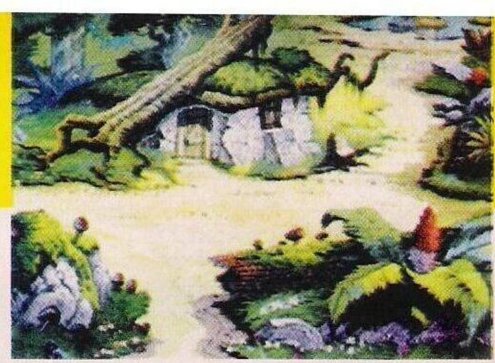


# OS JOGOS NO COMPUTADOR



Os belos cenários de "Kings Quest V"

## Spectrum:

"Turtles" – Premir "Caps Shift", Ø,9,2 e G para jogar com vidas infinitas (operação no início)

"Total Recall" – Introduzir na tabela da pontuação "the end is night" para avançar um nível ao premir "Enter" e/ou "inactive minds" para obter vidas ilimitadas

"Robocop 2" – Códigos de acesso aos elevadores: 4,14,7, 28,9,8

"Lotus Turbo Challenge" – Poke 52856,0

"Puzznic" – Poke 37913,151; Poke 56084,151

"SWIV" – Introduzir na tabela da pontuação "GIGER" para jogar no "cheat mode"

## Commodore Amiga:

"Rotor" – Códigos de acesso aos níveis mais avançados: gag, lip, sly, men, awe, tnt

"Toki" – No decorrer da acção escrever "killer", depois deste truque basta carregar em F1-F8 para passar de nível

"Lemmings II" ou "Data Disk" – Códigos de acesso aos cenários mais avançados: imrtdnccad,Irtolcadao,rtldlcieah,tdleahufa,q,dlcihutgaj,lcalutdhag,cilvtdliap,cahrudljar,ihrudlckak,crudlcalah

"Vaxine" – Teclar "wildebeeste", seguido das teclas de funções para avançar de nível

"Final Fight" – Escolher o personagem mais forte (o "gordo"), pausar o jogo e escrever "sherife fatman" para jogar no "cheat mode"

## Compatíveis PC:

"F-19" – Carregar em "Alt" e "T" quando o avião está prestes a cair ou explodir para salva-

guardar o piloto

"Altered Beast" – premir em F1 na apresentação

Depois do material enviado pelos leitores Bruno Lee Lai, José Jorge, Nuno Fatela, Vasco Matias, Francisco Cordeiro e Miguel Salvador da Silva, continuamos esta secção com a **solução do "Kings Quest V"**.

...Livres da bruxa, já podemos entrar na casa. No interior apa-

e só depois saímos deste local.

Ei-nos novamente à entrada do bosque, viramos para a esquerda e devolvemos o coração à árvore. Esta transforma-se numa princesa: o feitiço foi quebrado.

Apanhamos a harpa e caminhamos um ecrã para Sul, onde encontramos dois anões. Entregamos a roda de tecer ao anão mais velho e em troca recebe-

para uma cave.

Pouco tempo depois aparece o rato, que retribui o favor, roendo e cortando as cordas. Depois de recolhermos este objecto, utilizamos o martelo para destruir a fechadura. Só depois podemos abrir a porta.

Neste novo cenário encontramos um armário grande e, no seu interior, um pedaço de carne. Saímos pelas traseiras e voltamos à caravana. Entretanto reparamos que foi esquecida uma pandeireta. Depois de a apanhar prosseguimos para o local da serpente.

Utilizamos este último objecto para assustar a cobra. Agora já podemos caminhar para as montanhas, porque a passagem está livre de perigos.

Seguimos por este trilho e, quando encontramos neve, vestimos a gabardina azul para aguentar as baixas temperaturas.

No final do caminho está um

## POKES & DICAS

nhamos três objectos: um saco, uma chave e uma roda de tecer. Saímos da casa da bruxa e caminhamos para a direita. Neste local encontramos uma pequena porta incrustada numa árvore.

Usamos a chave e entramos. Depois de apanharmos o coração de ouro, regressamos à casa da bruxa (ao cenário).

Caminhamos na direcção Este até encontrarmos umas flores estranhas com olhos nas folhas. Pegamos no favo de mel e apontamo-lo para o chão.

O protagonista parte o favo que escorre o mel directamente para o chão. A seguir abrimos o saco adquirido na casa da bruxa, apanhamos as esmeraldas e apontamos para o chão. Subitamente, por detrás das folhas, sai um gnomo e, muito rapidamente, esta criatura apanha a esmeralda caída.

Repetimos esta operação duas vezes e na última agarramos o

gnomo que implora pela liberdade. Em troca revelar-nos-á a saída da floresta.

Depois de soltarmos a criatura, este entrega uma esmeralda a uma pedra mágica que, por sua vez, move-se deixando aberto um novo trilho.

Seguindo o pequeno gnomo, entramos numa gruta. Recebemos um par de botas pelas esmeraldas oferecidas

mos uma marionete.

Continuamos a andar para Sul até vermos uma casa e um monte de feno. Remexemos este monte com o intuito de encontrar uma agulha de ouro. É uma tarefa difícil mas, felizmente, contamos com a ajuda das formigas.

Passado um pouco estas criaturas encontram o pequeno objecto, andamos para a direita dois cenários e quando o protagonista se prepara para atravessar um ecrã, aparece um gato a perseguir um rato. Utilizamos a bota velha atirando-a ao gato

À semelhança dos restantes animais ajudados, o rato agradece...

Voltamos à cidade mas, primeiro, passamos pelo costureiro para entregar a agulha de ouro. Este personagem, em troca deste objecto, dá-nos um trenó. A seguir entramos no sapateiro para oferecer o par de botas.

Os simpáticos sapateiros, admiradíssimos com estas valiosas botas, decidem reformarem-se mas, antes, recebemos um martelo.

Saímos da cidade e voltamos à casa com o fardo de feno. Entramos e observamos uns homens a falar. Quando nos aproximamos destes personagens somos espancados, amarrados e atirados

tronco velho, mas... a partir deste obstáculo o leitor **Miguel Silva**, autor destas dicas, não progrediu.

E agora?

Este é o desafio lançado a todos os entusiastas aventuras! Por ele prescindimos de uma análise de um jogo, até porque não havia nenhuma novidade significativa a assinalar e tínhamos inúmeros pedidos para acabarmos este jogo. Valeu a pena!

Mas, não é só de aventuras que esta secção necessita. Qualquer material é bem-vindo! Continuem sempre a escrever para: "**Correio da Manhã**", "**Os Jogos no Computador**", Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1220 Lisboa.



"Altered Beast"



Mais códigos para o "Lemmings"

Atendendo ao que apurámos, junto do elevado número de leitores que contactaram a nossa redação nas últimas semanas – e lembramos que devem fazê-lo, sempre, por escrito – o problema mais comum é o código de acesso a determinados jogos.

Não de níveis mais avançados, mas da própria protecção elaborada pelos programadores.

Indicando alguns destes códigos, estaríamos a apoiar a pirataria, porque contratempos desta ordem só é possível nas cópias piratas.

Aconselhamos os leitores a desistirem destes produtos de baixa qualidade. Só trazem problemas e, na maioria, dá uma impressão incorrecta do produto.

Proseguimos com os clubes dedicados exclusivamente aos possuidores dos **compatíveis Spectrum, 48, 128, +2 e +3**.

O primeiro desta pequena lista é o **"Magic Spectrum"** e o endereço é o seguinte: Travessa das Recolhidas, 4, 1º Porta 20, 1100 Lisboa.

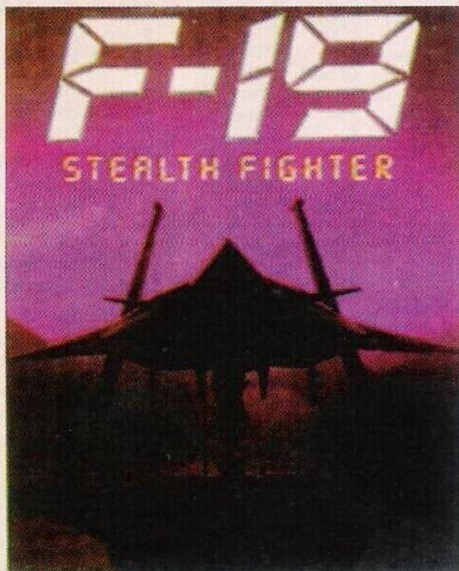
Segue-se o **"Silver Bytes"** com a morada: Rua Soeiro Pereira Gomes, lote 29, 1ºdt, 2870 Montijo.

Estas duas associações elaboram redes de trocas entre os sócios, desde jogos, programas, dicas..., todo o material relacionado com o Spectrum.

Ainda na onda de revivalismo

# SECÇÃO do LEITOR

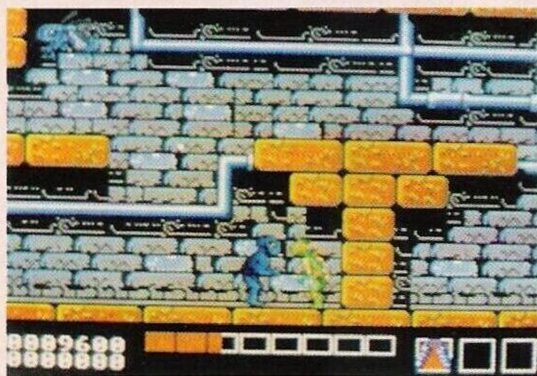
146



"F-19"

do Spectrum, o leitor **Eurico Oscar Covas** lança um apelo a todos os usuários deste computador: "Não deixem o Spectrum morrer!"

Este leitor é possuidor de um



Um truque para as "Tartarugas"

+3 e pretende reunir todos os interessados deste sistema, que em Portugal está a cair em desuso face aos micros de 16 "bits" e, mais recentemente (em fins lúdicos), face às consolas.

Este leitor ainda teve a gentileza de remeter alguns dados referentes a este micro: na Inglaterra as revistas especializadas neste sistema ("Your Sinclair", "Sinclair User",...) têm vendas mensais superiores a 50 mil unidades. Na Alemanha, com o auxílio de um co-processor matemático, a velocidade do Spectrum foi acelerada a 8 Mhz e na Rússia surgiu um clone do Spectrum com a resolução gráfica da placa CGA.

O interessados podem contactar o Eurico através do endereço: Rua Alexandre Herculano, N.º 57, r/c frente, Candal, 4400 Vila Nova de Gaia.

Continuamos com os pequenos anúncios de venda:

– **Commodore Amiga com expansão de memória**, Nuno Silva, Avenida

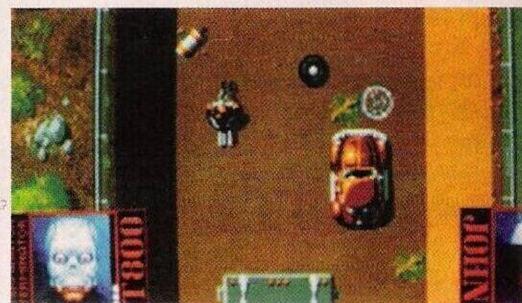
Luís de Camões, lote B-5, 1º esq, 2870 Montijo, telef: 2312609

– **Consola Megadrive e monitor a cores**, Rui Campos, telef: 4740289

– **Commodore Amiga 500 com monitor**, Ricardo, telef: 7150738

– **Spectrum + 128k com monitor, "joystick" e "lightpen"**, telef: 2841368

– **Commodore Amiga 500 com expansão de 1 Mega e "drive externa"**, telef: 4745119



"Total Recall"

Finalizamos esta secção com o clube "Atlanta Soft", que teve a gentileza de nos enviar um suplemento informativo, distribuído gratuitamente aos sócios.

O "News Shop" é composto por quatro páginas com secções: críticas e análise de jogos; anúncios de trocas e vendas e ainda um espaço de "pokes" e dicas.

Este primeiro número é experimental. Ainda ficou um pouco por dizer mas, atendendo aos conhecimentos e prática dos responsáveis, o resultado é positivo.

Quatro páginas despreziosas, simples mas bem elucidativas e ilustradas com pequenos "sketches" informáticos.

O único senão, e o mais grave, é a venda de jogos piratas.

Deixem-se disso!



Só tu podes derrotar o feiticeiro Morcar!



EDIÇÃO EXCLUSIVA  
PORTIDATA LDA.  
FAX: 082 41 63 56



P.V.P. ACONSELHADO



Torna-te um herói!

P.V.P. ACONSELHADO

