

OS JOGOS

NO COMPUTADOR

162

Mais dicas! Nesta edição dispensamos a já habitual análise para publicar o material enviado pelos leitores (parte).

Spectrum:

“Skatin U.S.A.” - Introduzir “thiboycanmait” como código de acesso para iniciar no 4.º nível

“Monty Pythons F.C.” - Premir as teclas H,C seguido dos comandos Baixo e Esquerda para incrementar o número de vidas

“Terminator 2” - Escrever “DUPE” quando o desenho do robot surgir no ecrã para obter vidas infinitas

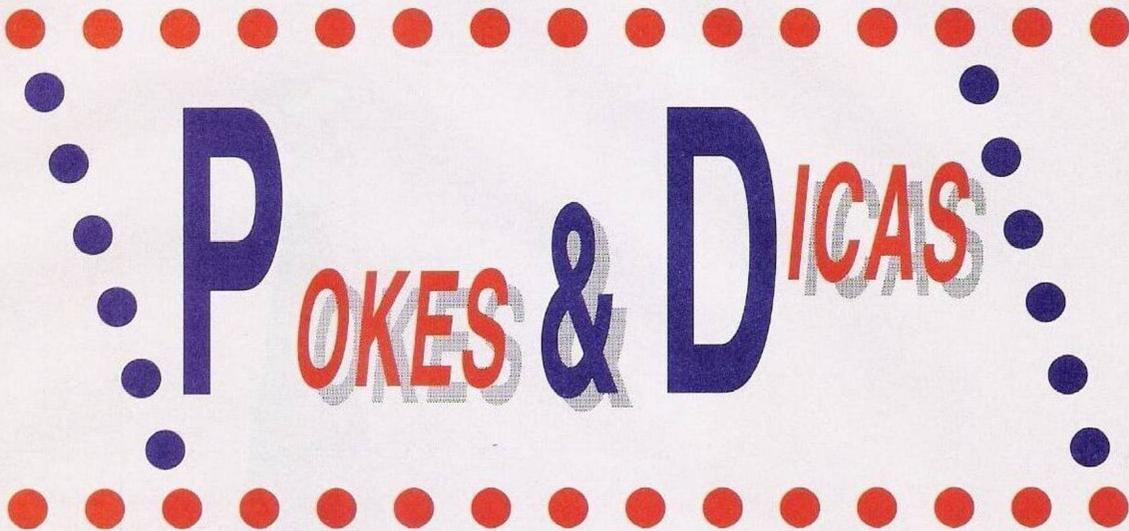
Comodore amiga:

“Parasol Stars” - Escrever “CYNIX” no decorrer da acção seguido das teclas: C - incrementa os créditos, T - conclui o nível, G - elimina os inimigos, X - avança até ao nível extra, M- recolhe as três estrelas, 1 a 7 - escolhe o cenário e F1 a F10 — selecciona o nível

“Last Ninja 3” - Códigos de acesso a todos os níveis da Aventura; suss, imed, urti, basd, rfoo

“Wolfchild” - Teclar “The Perfect Kiss” no ecrã inicial para jogar com armas ilimitadas. Para continuar o jogo no nível anterior (depois de ter perdido todas as vidas), repetir o acesso com frase “Its Not All Walking”

“Pegasus” - Códigos de acesso aos níveis mais avançados; nuscreech, dragonfly, beebop, christmas, pentagon, cosmology.



POKES & DICAS

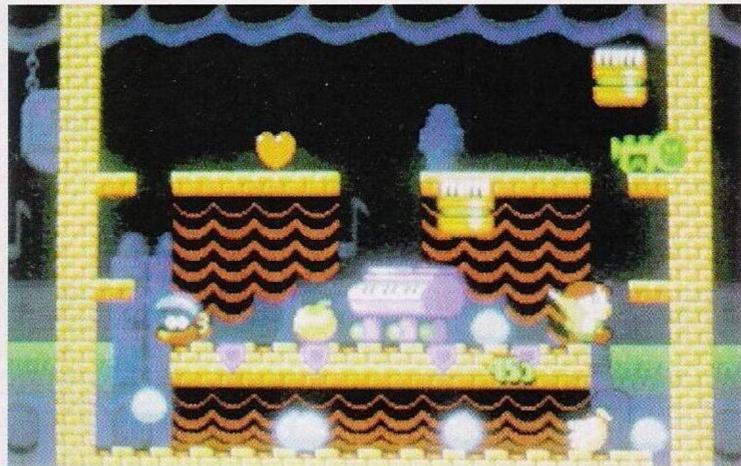
Para aceder ao “cheat mode” escrever fruitbag e/ou catfood

Proseguimos este espaço com a solução da aventura “Eco Quest”, a aventura ecológica inimiga do plástico.

...Depois de socorrermos a tartaruga, esta oferece-nos quatro parafusos, apanhamos o pedaço de plástico (na garganta da tartaruga) e saímos.

A seguir entramos na casa da foca, no apartamento situado entre as escadas. Após estabelecermos diálogo com esta simpática criatura, ficamos a saber que nem tudo corre bem no mundo aquático.

A foca está de tal forma perturbada que até já pensou em suicidar-se, pois sempre que tenta ir à superfície para respirar é atingida



“Parasol Stars”

“Safe Hex Internacional”

A Secção do Leitor desta semana é totalmente dedicada à organização “Safe Hex Internacional”.

Esta organização foi fundada na Dinamarca pelo senhor Erik Soerensen e tem como principal finalidade prevenir e proteger os computadores dos vírus.

Actualmente é representada em (mais ou menos) 25 países.

Desde já agradecemos ao representante português a gentileza da cedência de uma disquete contendo diversos programas e informações.

Ficámos fascinados com a eficiência dos programas, nem sequer o vírus teimoso “Saddam” resistiu.

Os ficheiros incluem os manuais dos programas e inúmeras chamadas de atenção, indispensáveis a todos os utilizadores.

Por exemplo, nunca se deve recorrer a

um antivírus com mais de três meses, já que este tempo é mais do que suficiente para o surgimento de mais vírus e/ou mutações do mesmo.

Até finais de 1995 prevêem-se mais de 10.000 vírus para o Comodore Amiga.

Dada a importância do assunto, resolvemos publicar excertos dos principais dados da SHI, traduzidos pela representante Alexandre Reis.

A “Safe Hex International” não tem uma estrutura formal que regularmente se junte a clubes, associações e outras organizações desse tipo. Têm como único objectivo proteger os programas do computador.

O que fazer para ficar 100% seguro?

A resposta é: se quer estar 100% seguro não compre um computador!

A situação é que ninguém pode estar 100% seguro, pois actualmente há uma enorme variedade de vírus, que têm vindo a aumentar todos os anos.

Mas, o pior, é que os novos tipos de vírus estão a tornar-se tão avançados que alguns especialistas prevêem que no futuro a eficiência de um programa a detectar ou eliminar um vírus talvez seja bastante reduzida.

A segurança dos computadores é cara mas necessária. Uma estimativa aponta que os custos de instalação de programas de segurança ronda os 10 a 20 biliões de dólares, anualmente. Pode parecer exagerado, mas corresponde a um custo de

100 a 200 dólares por utilizador.

Algumas pessoas defendem que os utilizadores que têm os seus computadores como “hobby” não têm despesas dessa ordem. No entanto, a SHI diz que a segurança nas diversões também vale dinheiro.

O que fazer?

A SHI recolhe a espécie de vírus e remete-os a especialistas de todo mundo, para os programadores de antivírus desenvolverem os seus trabalhos.

Visto tratar-se de um assunto de interesse geral, nas próximas semanas continuamos a publicar os principais dados sobre a SHI e quais as medidas a tomar para evitar (ou reduzir a percentagem) os vírus.

Entretanto, qualquer informação suplementar pode ser requisitada à “Safe Hex International”, Alexandre Reis, Casal de São Brás, Rua António Nobre, lote 5,r/c dto,2700 Amadora.

SECÇÃO do LEITOR

162

e cortada por uma hélice de um barco.

Seguimos a foca para encontrar o dito barco e falamos com o responsável da embarcação. Depois de explicado o problema, pegamos a rede de metal e aparafusamo-la à hélice (com os quatro parafusos oferecidos pela tartaruga), protegendo os animais de qualquer perigo.

É um sistema seguro e eficaz, idêntico ao da casa do protagonista.

Submergimos e apanhamos o



"Terminator 2" no Spectrum

duzirá à assembleia. O senador congratula-nos pelo feito e entregamos a sua máscara. Atrás do golfinho vamos parar ao cenário dos três olhos, repetimos a cena do tridente (pressionar os três olhos simultaneamente com o auxílio do tridente), só que desta vez o efeito é diferente.

Surgirá um peixe, a quem entregamos a máscara do senador e ouvimos atentamente esta figura.

O conteúdo da mensagem é simples: só o protagonista poderá salvar as espécies aquáticas dos perigos constantes da poluição... entretanto, a aventura prossegue.

Nadamos dois ecrãs na direcção sul e deixamos a cidade Eluria. À esquerda encontramos uma estátua bastante interessante, aproximamo-nos e recolhemos todo o lixo que está ao nosso alcance, à excepção do espelho. Esse é guardado como um vulgar objecto.

Na orelha da estátua vemos um peixe-luz. É muito difícil encontrar tal espécie porque só aparece à noite para se alimentar e esta zona do mar não é muito abundante em comida.

O nosso objectivo prioritário é colocar o peixe no frasco que apanhámos perto do navio, mas a tampa está tão apertada que é impossível abrir o frasco. Continuamos a caminhar para a esquerda e, em cima, encontramos duas pedras juntas (quase), formando uma passagem bastante estreita.

Assim que entramos vemos o esqueleto de um pirata que, com a ganância de proteger o seu tesouro, acabou por morrer, sem nunca ter desfrutado das riquezas que possuía. Ao seu lado, está um baú.

Abrimo-lo com o intuito de descobrir o tesouro, mas infelizmente o seu interior só esconde um caranguejo.

O pirata é possuidor de uma chave, que está presa pela espada, puxamos a espada e o cabo parte-se. Voltamos a puxar e a chave cai para a água. Mergulhamos para apanhar o objecto, mas não chegamos a tempo, já que a chave é engolida por um peixe.

Seguindo a criatura deparamos com uns destroços de uma nave.



A aventura "Eco Quest"

Atado ao poste de metal vemos um anzol. Apanhamo-lo e, se repararmos bem, na secção superior da nave encontramos um porta-luvas. Abrimo-lo, interrompendo uma sessão de amor entre dois peixes (uma cena bem humorada!).

O porta-luvas contém um serrote e um martelo, apanhamos o serrote e, ao lado dos destroços, forçamos a tampa de uma sanita para recolher uma pequena bóia (normal em todas as sanitas).

Seguindo a direcção tomada pelo peixe, voltamos a encontrar o malandro. Ao aproximarmos-nos, foge a sete pés e quando chegamos ao terceiro cenário desapareceu por completo.

Se olharmos para a esquerda vemos uma anémone com uma intoxicação alimentar. Ora! Está-se mesmo a ver que a anémone comeu o peixe. Usamos o anzol para retirar a chave e, passado pouco tempo, esta vomita tudo: chave, anzol, tudo!!!

Apanhamos a chave e nadamos para a esquerda.

Continua na próxima semana...

As notas de agradecimento vão para os leitores Miguel Salvador da Silva pela solução da aventura, Alexandre Miguel pelo material de Spectrum e Paulo Jorge pelas dicas Amiga.

Continuem sempre na nossa companhia e escrevam-nos para:

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

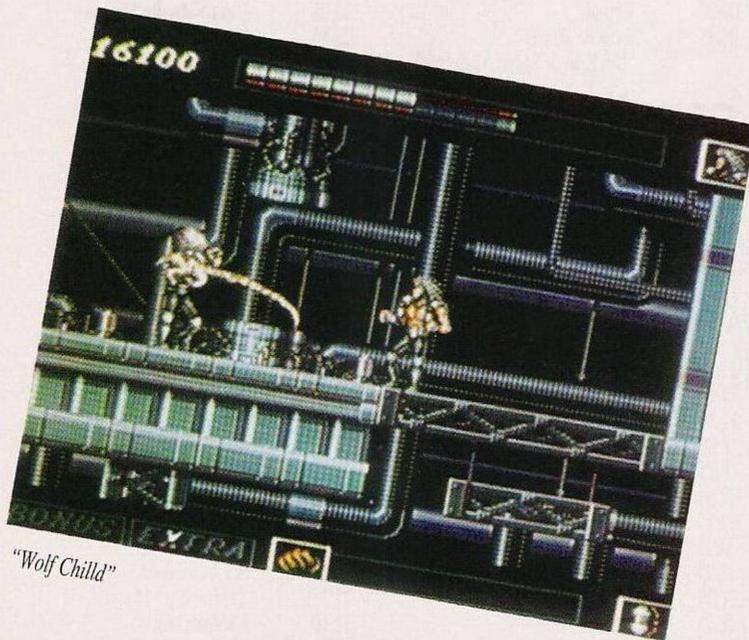
lixo que há pouco magoara a foca, excepto o motor que é guardado na sacola. Entramos na primeira casa superior, à esquerda, e neste local encontramos um peixe muito afilto.

Escutamos com a máxima atenção e precaução, porque o peixe é venenoso.

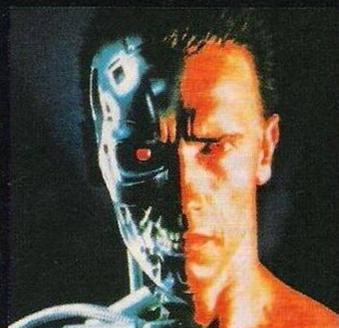
Motivo da aflicção é um frasco de creme facial, por sinal poluidor. Colocamos o frasco no caixote do lixo (por baixo da mesa) e posicionamos o motor junto à janela para circular a água, expelindo o líquido contaminado.

O peixe agradece e em troca oferece-nos um dos seus espinhos venenosos. Abandonamos a casa e parece que a nossa missão está perto do fim (consultar a edição anterior). Convocamos todos os habitantes da cidade para uma reunião com o senador.

Seguimos a foca, que nos con-



"Wolf Child"

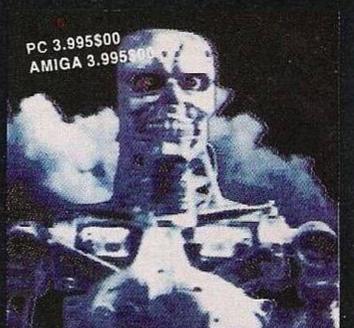



NÃO É NADA PESSOAL

TERMINATOR 2

JUDGMENT DAY

ELE ESTÁ DE VOLTA E DESTA VEM PARA MATAR!



UM EXCLUSIVO PORTIDATA LDA. FAX - 082 416356