

OS JOGOS NO COMPUTADOR

EUS, APUS, MUSCA, PYXIS, CETUS, FORNAX, CAELUM, CORVUS

"Leander" — Códigos de acesso aos níveis; ZXSP e LVFT

Compatíveis PC:

"Rocketeer" — Códigos de acesso aos níveis; SHOOTOUT, CHASE, RESCUR

"Railroad Tycoon" — Premir Shift e 4 para incrementar o fundo mo-

netário
"Gods" — Códigos de acesso aos níveis; CWH, AXT, ZOL

"Immortal" — Códigos de acesso aos oito níveis; 757-FC10006F70, 143ED21000E10, 691F831001EB0, 88DE641000EB0, BCFEF51010A41, 94BFC6-1010AC1, 4B50B710178C1

Continuamos com a solução do "Police Quest III"

...Uma vez no hospital compramos uma rosa e falamos com o homem que está parado junto

quarto da Marie e oferecemos-lhe a rosa recentemente adquirida e a caixa de música. Entretanto, o segundo dia termina... Mal começa o terceiro dia na esquadra, colocamos as flores no porta-bagagens do carro. No gabinete encontramos uma pequena nota sobre a personagem Carla Reed (no cesto de recados).

Vamos até à garagem, entramos no carro e seguimos para 325 Sul 2th. Assim que chegamos à localidade, exibimos a identificação à Carla, no entanto esta recusa acompanhar o protagonista, devido ao carro, pois tem receio que o roubem na sua ausência.

Resolvemos este pequeno problema num ápice. Usamos as algemas para prender o carro a uma conduta de água. Regressamos à esquadra e entregamos o lanche (na secretária) à personagem que nos acompanhou.

Ligamos o computador e seleccionamos o programa para a composição de faces, escolhemos os diversos itens até a Carla reconhecer o rosto.

O suspeito é Steve R. e tem o número de identificação 493027. Conduzimos a Carla até à sua localidade, retiramos as algemas e entramos no carro.

Pouco depois escutamos a men-

POKE

sagem da Pat Morales. Esta pretende deslocar-se a Oak Tree Mall para telefonar, assim seja...

Acaba o terceiro dia e começa o quarto...

No gabinete do protagonista, no cesto de recados, encontramos um aviso, a convocar-nos para o tribunal.

Revemos o caso no computador, seguimos até à garagem, entramos no carro e recolhemos o objecto que está guardado no porta-luvas.

Dirijimo-nos para a viatura até ao tribunal e assistimos à condenação do réu. De volta ao carro, Pat pretende telefonar novamente para Oak, mas, esqueceu-se da carteira.

Retiramos as chaves, saímos e vamos à loja do



Commodore Amiga:

"Clik Clak" — Códigos de acesso aos cinco primeiros níveis: 3518, 6382, 8427, 2385

"Jaguar XJ 220" — O "cheat mode" pode ser obtido através do seguinte processo: premir "mode" na selecção da música, prosseguir com o "scan" e, depois de escolher a música desejada, carregar no "eject"

"Epic" — Códigos de acesso a todos os níveis; AURIGA, CEPH-

Desde já agradecemos ao leitor **Ricardo Santos**, representante da **Luso PD**, o envio do título "Odissey", uma colossal demonstração para o Commodore Amiga.

A animação é muito boa, sobretudo no capítulo tridimensional. Os gráficos idem e a história suporte é repleta de emoção. É, sem dúvida, uma aquisição excelente para todos os apreciadores de bons títulos...

O endereço da **Luso PD** é: **Calçada do Barro, n.º 59-3.º** esq, 2670 Loures.

O leitor **Ricardo Fonseca**, residente na **Praceta de Benguela, 1, r/c** esq, 2780 Oeiras, pre-

tende adquirir revistas para o Spectrum. Desde Microhobby, Sinclair User, Your Sinclair, Crash...

É também do seu interesse comprar uma drive para o micro 128K+2A e ainda diversos programas que facultem a programação de jogos e utilitários (Art Studio, Graphic Adventure Creator...). Este leitor teve ainda o cuidado de advertir a influência da pirataria no mercado dos videojogos Spectrum.

Dada a crescente venda de jogos piratas e o quase esquecimento dos originais, diversas produtoras de jogos têm vindo a preferir o Spectrum, optando por

SECÇÃO do LEITOR

micros mais "fiáveis".

É tempo de largar os jogos piratas antes que as (poucas) firmas abandonem de vez o Spectrum.

Prosseguimos com outro leitor interessado no Spectrum. Chama-se **Pedro Canais** e escreveu-nos em nome da associação "Spectrum's Magic".

Elaboram uma rede de trocas

entre os diversos sócios, sendo estes possuidores de Spectrum 48K, 128K +2 e/ou +3. Os interessados podem escrever para a **Avenida Bento de Jesus Caraça, 81-4-I, 2900 Setúbal**.

Passamos a esclarecer as dúvidas remetidas pelo prezado leitor **Tiago Jorge**.

1 - Não! "O Amos Compiler" não pode ser substituído pela

JAD SEMENTES

José Afonso Duarte

BOLBOS DE FLORES DA HOLANDA

PLANTE AGORA O SEU JARDIM FLORIDO NA PRIMAVERA

RELVAS, MÁQUINAS DE CORTAR RELVA, UTENSÍLIOS AGRÍCOLAS, AGROQUÍMICOS, PLANTAS ENVASADAS, ETC. TULIPAS, JACINTOS, NARCISOS, RANUNCULOS, CROCUS, ANÉMONAS, ETC.

DICAS

163

examinamos a identificação do mesmo: 127633.

Quando o médico-legista chegar ao local do sinistro, estabelecemos diálogo com este personagem e entregamos a identificação do cadáver. Guardamos as ferramentas na mala e seguimos para a esquadra.

Lemos a mensagem que está no cesto de recados e com o computador abrimos um novo processo — 199149 Andrew Dent.

Com a cópia das chaves, abrimos a secretária da Pat Morales e apanhamos o impresso n.º 386.

Temos em nosso poder todas as provas do caso Andrew.

Vamos até ao hospital e recolhemos a carta que se encontra ao fundo da cama de Marie. Ao falarmos com esta personagem reparamos que o indicador IV está defeituoso. Procuramos uma enfermeira e explicamos o sucedido, pouco depois surge um médico para corrigir o IV.

No quinto dia— reparamos que nesta série de crimes há uma arma comum. Usamos o computador para localizar no mapa da cidade os crimes cometidos com a mesma arma. O resultado é: 341 East Rose/280 West Palm/392 South Six Street/376 West Rose.

Temos quatro pontos, mas necessitamos de mais um para for-

mar um pentágono. Pela figura, depreendemos que esse ponto se situa entre as ruas 8 e 9 de Palm. Ligamos todos os pontos até aparecer uma mensagem.

Usamos o telefone com o dispatch e lemos a mensagem que se encontra no quadro. Vamos ao gabinete do psicólogo e lemos o ficheiro que está pousado na secretária. Seguimos até ao terceiro andar e apanhamos o aparelho detector (na secretária de Mike).

Deslocamo-nos à 280 West Palm, que é na realidade um bar chamado Old Nugget. Com as ferramentas retiramos um pedaço de tinta do carro e colocamos o dispositivo de detecção na parte inferior da viatura (parada em frente ao bar). Entramos no bar e falamos com os clientes. Quando chegarmos ao segundo jogador de bilhar, seleccionamos a arma e apontamos ao protagonista até surgir uma mira. Assim que reconhecemos Steve, atiramos sem piedade.

O patife foge mas podemos seguir este personagem utilizando o dispositivo com o mapa da cidade.

Continua...

É já na próxima semana que concluímos esta excelente aventura. Agradecemos aos leitores Bruno Lee Lai, "Contact", Paulo Jorge e muitos outros que se esqueceram de colocar o nome nas dicas (incluindo o autor da solução da aventura)...

O nosso endereço é: **Correio da Manhã, "Os Jogos no Computador"**, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.



Jack para fazer uma cópia delas. Voltamos ao carro, repondo as chaves originais.

Quando abandonamos este cenário, somos chamados à 300 West Rose, onde ocorreu um assassinato.

Assim que chegarmos, abrimos a mala do carro e retiramos um Kit. Enquanto Pat fotografa, analisamos o cadáver. Sobre as unhas apanhamos uma amostra com o "toothjick's", tocamos na camisola para examinar um pentagrama desenhado.

Registamos o pentagrama no bloco de notas ("notebook") e revistamos o homem à procura de mais informação e descobrimos a respectiva identificação — Andrew Dent.

Usamos o "scaper" para apanhar uma amostra de tinta do carro parado (com o vidro despedaçado) e

versão 1.3 do "Amos". O segundo título tem como única função: compilar os programas do "Amos".

2 - Não! A programação do "Amos" não requer conhecimentos prévios de qualquer linguagem de programação. O manual do mesmo explica detalhadamente todos os comandos.

O clube B "Bargain in Soft", representado pelo leitor Nuno Miguel de Araújo Pereira e, sediado na Rua do Ameal, 4520 Santa Maria da Feira, tem como principal objectivo trocar todas as demais informações respeitantes aos jogos Amiga, desde dicas a soluções.

Também estão interessados em comprar "software" para o CDTV e CD-Rom (para compatíveis IBM PC), embora ambos os sistemas sejam do conhecimento geral, ainda é difícil encontrar casas comerciais que lidem com o respectivo "software".

Passamos para os pequenos anúncios de venda:

- **Spectrum +2** com uma pistola de raios ópticos, **Luís Miguel Oliveira Frazão, Valada de Fátima, 2495 Fátima, telf. (049) 531726**

- **Commodore 64** com gravador, "joystick" e respectivos manuais, **telefone: 9444536**

Concluimos esta secção com um pequeno bloco de notícias referente à eleição dos melhores jogos de 91/92. Já temos em nosso poder imensos votos, mas, quantos mais melhor. O prazo está a acabar e quem desejar participar ainda pode enviar as preferências.

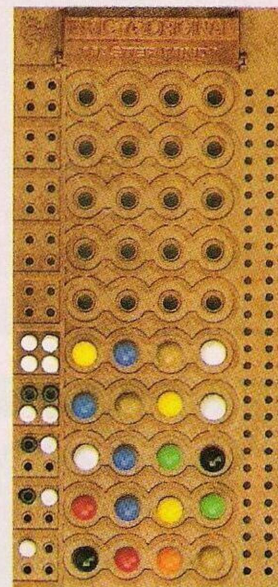
As diferentes categorias são melhor jogo de acção, aventura, estratégia, perícia e simulador.

Também há a destacar a melhor conversão de arcada, melhor firma e o melhor título de 91/92, isto é, o jogo que reúne os melhores gráficos, som, animação...

O endereço para onde devem remeter os votos é o mesmo assinalado na secção "Pokes e Dicas".

ENTRE DE CABEÇA, SOLTE A LÍNGUA E SAIA COM PRÉMIOS!

Schneider



Entre de cabeça nesta partida MASTER MIND.

Descubra o código tendo em conta que cada pino preto significa a certa no lugar certo e cada pino branco uma cor certa no lugar errado. No prazo de 1 semana telefone para 100 319 (indicativos: Lisboa e Porto 506, restante País e Ilhas — 0670). Selecciona um dos códigos dados pelo telefone, aproveite para soltar a língua e dizer em 10 segundos uma frase sobre a Schneider.

Se acertou no código e a sua frase a melhor da semana então sairá da brincadeira com 1 Aparelhagem FI da Schneider.

Não se esqueça que cada chamada custará 158\$91/minuto.

Se for o vencedor será informado telefonicamente.

Atire-se de cabeça e saia com prémio!

