

# OS JOGOS NO COMPUTADOR

Continuamos a publicar a solução da aventura "Leisure Suit Larry V", gentilmente enviada pela associação PC Crasy.

... Assim que a limusine atender o nosso pedido, entramos e entregamos ao motorista o plan-fleto do "Hard Disk Cafee".

A saída encontramos uma agenda esquecida, depois de examinar escrupulosamente o conteúdo, entramos no café e estabelecemos diálogo com o gerente. Enquanto falamos com este personagem, pagamos 100 dólares (em dinheiro) pelo cartão de sócio. Este objecto permite o acesso a uma área reservada do café.

Inserimos o cartão na máquina e, uma vez no interior, sentamo-nos à mesa.

Num curto espaço de tempo surge a bela Michelle que entra noutra secção do café. Depois desta passagem saímos e voltamos a falar com o gerente.

Pedimos um novo cartão de acesso, mas o nosso pedido só é satisfeito depois de entregarmos todos os cartões de crédito. Inserimos o novo cartão na

## DICAS

máquina e entramos na mesma sala onde se encontra a Michelle. Sentamo-nos numa cadeira e vigiamos todos os seus movimentos.

Ligamos a câmara de vídeo (depois de colocar uma cassette virgem) e escondemo-la no bolso. Falamos com a Michelle, tentando prolongar a conversa por uns instantes e regressamos à companhia do gerente.

Pedimos que nos deixe telefo-

nar para o serviço de aluguer de limusines e, logo à saída, encontramos a viatura à nossa espera.

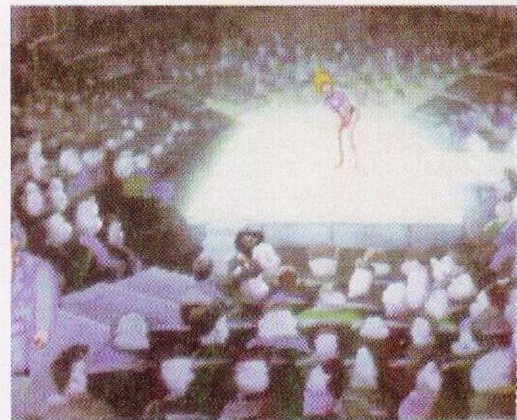
Entramos e indicamos ao motorista que nos leve ao aeroporto.

Compramos um bilhete para Atlantic City. Recarregamos a câmara de vídeo e só depois desta operação partimos para o novo destino.

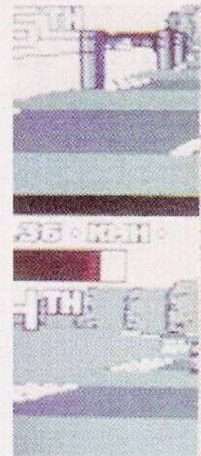
A personagem Patti retoma à acção, exactamente no ponto onde a havíamos deixado. Entramos no edifício e, junto à porta do escritório (à esquerda), utilizamos o código de acesso - número 45954. No interior do escritório apanhamos a chave que se encontra no vaso e com o mesmo objecto abrimos a gaveta da secretária. Recolhemos o dossier e, depois de o examinar cautelosamente, fotocopiámos o conteúdo e voltamos a colocar os objectos na posição original. O dossier na gaveta e a chave no vaso.

Entramos pela porta da esquerda e vestimos as roupas que estão no cabide (junto do chuveiro). Caminhamos para a direita e utilizamos o código 32271 na segunda porta.

Na sala devemos apanhar uma cassette ("tape") do armário, na terceira prateleira superior e usa-



"Larry V"



Códigos para o "Lotus 3"



"Larry V"

mos a mesma cassette na máquina à esquerda. Mexemos diversas no respectivo painel até aparecer a indicação do "2 Live 2 Screw Show".

Depois de gravarmos este programa, voltamos a mexer no painel e gritamos ao microfone.

Após esta sequência animada, a aventura regressa ao personagem Larry que, neste momento, acaba de chegar a Atlantic City.

Caminhamos para a esquerda e retiramos a moeda que está na terceira "slot machine". Dirigimo-nos para a direita e inserimos a moeda no telefone. Discamos o número anunciado no cartaz e entramos na limusine (quando esta chegar).

**JAD SEMENTES**

**SEMENTES PARA HORTA E JARDIM**

**José Afonso Duarte**

**BOLBOS DE FLORES DA HOLANDA**

PLANTE AGORA O SEU JARDIM FLORIDO NA PRIMAVERA

TULIPAS, JACINTOS, NARCISOS, FANUNCULOS, CROCUS, ANÉMONAS, ETC.

ESTABELECIMENTOS DE VENDA:

LISBOA  
RUA DE S. NICOLAU, 24 / RUA DA PRATA, 211 - TEL. 01 - 888 42 54

FARO  
LARGO DR. S. FRANCISCO SÁ CARNEIRO, 65 - TEL. 089 - 2 53 75

TORRES VEDRAS  
SOBREIRO CURVO - TEL. 051 - 96 17 55

PÓVOA DE VARZIM  
A-VER-O-MAR - TEL. 052 - 68 10 20

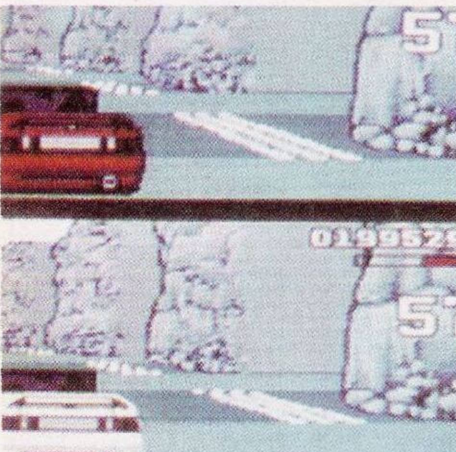


# 174 SECCÃO do LEITOR

No interior do carro, entregamos ao motorista a caixa de fósforos e, ao chegarmos ao local indicado pelo protagonista, falamos com a rapariga à porta da casa de "video machines".

Entramos e jogamos. Devemos permanecer neste cenário até arrecadarmos uma quantia não inferior a 800 dólares. Só depois saímos, andamos três "ecrãs" para a direita e entramos na loja Ivana Skates.

Aproximamo-nos do balcão e falamos com a rapariga. Compramos um par de patins e saímos.



Sentamo-nos no banco, calçamos os patins e passeamos alguns ecrãs para a esquerda e direita até surgir a bela Lana Luscious. Falamos com esta personagem, retiramos os patins e regressamos à loja para devolver os patins.

De volta ao casino, ligamos a câmara de vídeo com uma cassette nova e escondemos-la no bolso. Entramos por uma das portas da frente (canto superior esquerdo ou direito), subornamos o segurança que nos impede a passagem e assistimos a um combate na lama.

A seguir pedimos ao porteiro que nos chame uma limusine e oferecemos uma gorjeta. Entramos e prosseguimos para o aeroporto.

Neste local procedemos à tarefa habitual, compramos um bilhete e embarcamos.

Poco depois os passageiros entram em pânico porque o avião está descontrolado. Cabe ao protagonista evitar uma catástrofe. Basta premir alguns botões do painel à direita...

Num golpe de sorte o avião aterra em segurança e Larry é

recebido vitoriosamente, não tarda muito para ser convidado pelo próprio George Bush para um jantar de gala.

É nesta reunião que Larry conhece Patti. Entretanto, numa conversa entre Mr. Big e Patti, este comete um pequeno deslize e Patti apercebe-se que ele é o responsável por diversas actividades do crime organizado. Neste momento, Mr. Big ameaça os presentes com uma arma.

Usamos o "hooter shooter" na Patti e deixámo-la resolver o assunto.

A nossa intervenção (directa) na aventura termina aqui, resta-nos acompanhar o desenvolver da história através das sequências animadas...

Esta rubrica prossegue com algumas dicas para o Commodore Amiga.

"Lotus 3" — Códigos de acesso aos 5 primeiros circuitos: CRRIPWBXX-28, QPWMVQKCO-34, XGPGPZHHS-42, FGWLSYCKM-51, PRRUMPUMV-68, NANCXXXXZ-39

"Push Over" — Códigos de acesso aos níveis mais avançados (continuação): 19518, 17470, 17982, 16958, 16510, 16511, 17023, 18047, 17535, 19583, 20095, 19071, 18559, 22655, 23167, 24191, 23679, 21631

"Another World" — Códigos de acesso: EDJI, HICI, FLLD, LIBC, CCAL, EDIL, ICAH, FIEI, LALD, LFEK

"James Pond 2" — Premir CTRL seguido de Return para obter invulnerabilidade.

Até ao próximo domingo e continuem a enviar-nos material para "Os Jogos no Computador", Correio da Manhã, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.



James Pond na missão "Robocod"

O leitor **Paulo Alexandre Marques** pretende entrar em contacto com possuidores do Commodore 64 para trocar jogos e dicas. O Paulo pode ser contactado para a Rua António Sérgio, nº 15 C/Esq., Alto do Moinho, 2800 Almada.

Ainda sob a chancela da Commodore, o leitor **Tomás de Oliveira**, utilizador de um Amiga 500, está interessado em trocar dicas, mapas e todo demais material de apoio aos jogos. Os interessados podem escrever para Tomás Lima de Oliveira, Casal Novo, Couto Cocujães, 3720 Oliveira de Azeméis.

Finalizamos esta secção com

a **Sputnik Soft**, uma associação destinada aos usuários do ZX Spectrum.

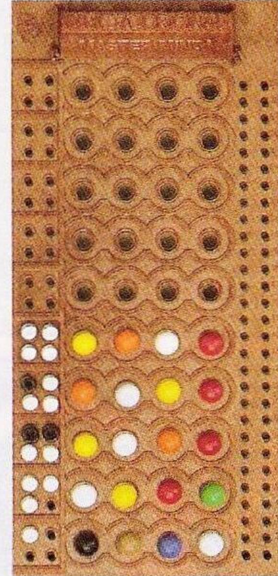
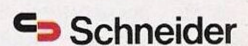
Este ano, à semelhança do anterior, promovem um concurso de produção de "software". As categorias são: Jogo, utilitário, copiador, jogo de estratégia e programa didáctico.

Há uma regra a respeitar, **só serão aceites programas inteiros, ou parcialmente, elaborados em código-máquina.**

Qualquer assunto referente ao concurso ou às actividades deste clube, pode ser solicitado através do endereço: **Luís Eduardo Gouveia Guerra**, Largo da República, 16, Vieira de Leiria, 2425 Monte Real.

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

... COM UM SIMPLES TELEFONEMA!



Entre de cabeça nesta partida de MASTER MIND. Descubra o código tendo em conta que cada pino preto significa a cor certa no lugar certo e cada pino branco uma cor certa no lugar errado. No prazo de 1 semana telefone para o 100 319 (indicativos: Lisboa e Porto — 506, restante País e Ilhas — 0670). Seleccionem 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 for a melhor da semana então sairá desta brincadeira com 1 Aparelhagem "Hi-Fi" da Schneider. Não se esqueça que cada chamada lhe custará 158\$91/minuto. Se for o vencedor será informado telefonicamente. Atire-se de cabeça e saia com prémios.

