

OS JOGOS NO COMPUTADOR

176

DICAS

Prelúdio...

Caro leitor, já se deve ter apercebido de que a solução apresenta uma ordem cronológica por vezes falaciosa. O tempo indicado nem sempre corresponde ao acontecimento previsto.

Não é nada de grave, basta seguir as recomendações da semana passada e gravar esporadicamente o jogo, a fim de evitar dissabores.

Uma última informação antes de avançarmos para a segunda parte. Os mais esquecidos, no que toca à localização dos cenários, podem recorrer à opção "Map".

dente e interrogá-lo sobre os seguintes assuntos: "doença de Agnes" e "alojamento na casa de Nicklos".

De regresso ao convés superior pedir mais informações sobre a morte de Agnes.

Cabine do padre Fabiani. Falar com o clérigo a respeito do testamento da Agnes e dos filhos da mesma personagem.

12H30: Parar diante do quarto da Rébecca (sem entrar) e espreitar pela vigia.

12H40: Entrar na cabine da Daphne, abrir o armário e vasculhar o amontoado de roupa.

12H50: Convés superior. Falar com a Rose e perguntar-lhe qual o significado do Encontro no Bar.

Cabine da Daphne. Durante o diálogo com a residente, pedir informações a respeito da Rose e da herança da Désiré. Entrar no quarto da Rébecca e interrogar-lhe sobre a amizade que tem com a Daphne e sobre o casamento desta com o Júlio.

13H00: Entrar no quarto do clérigo, abrir a porta do armário (segunda porta) e recolher o relógio de parede.

13H10: Convés principal (a bombordo). Falar com o Júlio sobre o relógio de parede.

13H20: Lavandaria. Remexer a arca de roupa, abandonar a sala e entrar no escritório do Nicklos. Investigar, junto do mordomo Hector, a partida de poker, a mãe da Daphne e a Mercedes.

Caminhar até à cabine da Daphne e, uma vez no interior, perguntar-lhe qual a opinião que tem da Rébecca.



Uma pista...

Sala de Jantar. Pedir ao padre Fabiani informações do relacionamento do Tom com a Rose.

Bar. Averiguar, junto da Suzanne, qual a opinião que esta personagem tem da Rose. Regressar à companhia do padre e perguntar-lhe o que aflige a Rose.

13H40: Quarto da Daphne. Interrogá-la sobre o casamento de Tom com Rose. Entrar no bar e pedir informações a Suzanne sobre a criança de Rose.

13H50: Conversar por uns instantes com Hector. Caminhar até ao convés superior e vasculhar o saco.

14H00: Perguntar a Rose qual a origem do folheto de publicidade (da pis-

tola), ainda na presença desta personagem, averiguar o carácter da Rébecca.

14H10: Entrar no quarto do Tom, abrir o armário e remexer os panos.

14H20: Ler a carta, caminhar até ao convés superior e lançar a bóia.

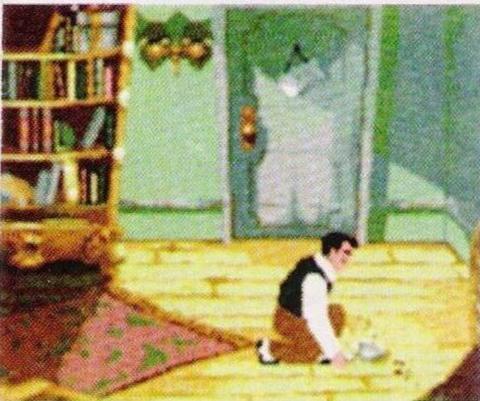
14H40: Falar com Suzanne.

15H00: Entrar no quarto de Suzanne.

15H10: Abrir a caixa de música e examinar escrupulosamente o conteúdo. Introduzir a chave e segurar a bailarina, impe-



"Cruise for a Corpse"



Raoul em plena investigação

Sem mais perda de tempo retomamos a aventura onde a havíamos deixado, no meio-dia...

"Cruise for a Corpse"

12H00: Convés superior. Falar com a Suzanne e servir-lhe um copo de whisky.

12H10: Durante a conversa, mencionar a existência do documento ("ordem").

12H20: Cabine do Hector. Estabelecer diálogo com o resi-

PEÇA CATALOGOS

SEMENTES PARA HORTA E JARDIM

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, ANEMONAS, ETC.

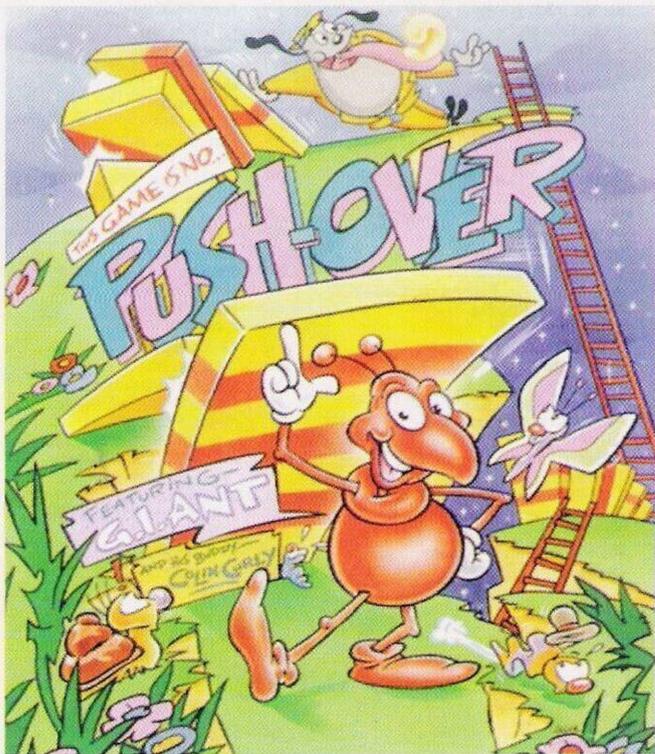
ESTABELECIMENTOS DE VENDA:

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

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

TORRES VEDRAS
SOBREIRO CURVO - TEL. 051 - 98 17 55

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



Os últimos códigos do "Push-Over"

SECÇÃO do LEITOR

176

A Safe Hex International, através do seu representante em Portugal, acaba de nos enviar a última versão dos "New Superkillers", em conjunto com o "Buddy System 2.1", o que agradecemos.

A organização de origem dinamarquesa, na sua incessante missão de vigilância, procura alertar-nos para a propagação desta assoladora epidemia, realçando o facto de que a segurança total é um sonho utópico. A alternativa que nos resta é a constante actualização dos programas de prevenção. Os autores incidem também noutros assuntos, tais como a desmistificação de certas teorias e receios passando pela narração de alguns casos curiosos e, também, pela indicação de

noções básicas.

A aquisição de um antivírus é um acto imprescindível no mundo quotidiano da informática e os "superkillers" preenchem e requisito, visto que são fruto de uma programação cuidada e possuidores duma documentação exaustivamente analisada.

Os interessados podem contactar o representante português, Alexandre Reis, através do endereço Rua António Nobre, 5 -r/c dto, Casal de São Brás, 2700 Amadora.

Findamos esta coluna com dois "anúncios" de venda:

- Atari 1040 ST com dois monitores, "joystick" e diversos programas, José António, telf.: 9433213

- Spectrum 128K +2, Sérgio Abreu, telf.: 053-532457

dindo-a de qualquer movimento, rodar a chave e apanhar a carta.

15H20/15H30: Ler a folha de papel e caminhar até ao bar.

15H40: Apanhar a mala da Daphne.

15H50: Entrar na cabine da Daphne e averiguar, junto desta, as circunstâncias que envolveram o testamento da Agnes.

Continua...

Entretanto esta rubrica prossegue com algumas dicas soltas para o Commodore Amiga, na maioria continuação de material que tem vindo a apanhar-



À procura de mais pistas

nos desde há várias semanas.

"Push-Over" — Códigos de acesso aos níveis mais avançados: 27647, 28671, 28159, 26111, 26623, 25599, 25087,

08703, 09215, 10239, 09727, 44543

Ainda para o mesmo jogo o prezado leitor Tiago Ricardo Lopes, autor desta dica, ainda acrescenta dois códigos para níveis não identificados: 44543 e 11375

"Clik-Clak" — Códigos de acesso ao 7.º e 8.º nível, respectivamente: 1267, 7208

"Switchblade II" — Enquanto o jogo carrega teclar "CHROME" para aceder ao "cheat mode"

"Gods" — Escrever SORCERY na introdução de códigos para jogar com energia infinita

"Nitro" — Escrever MAJ no nome do jogador para ficar com uma enorme quantidade de combustível e dinheiro.

A Aventura "Cruise for a Corpse" tem encontro marcado para o próximo domingo, data da terceira e última parte.

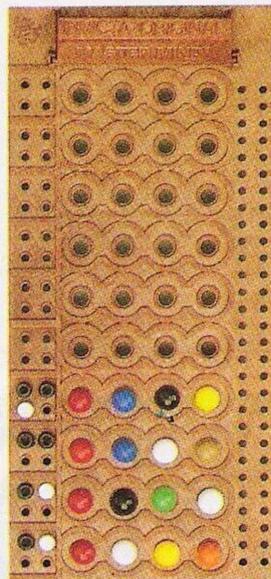
Não percam.

Resta-nos desejar uma boa semana escolar, ou de trabalho, e apelar à vossa colaboração. Escrevam-nos para: **Correio da Manhã, Os Jogos no Computador, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.**

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

... COM UM SIMPLES TELEFONEMA!

Schneider



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).

Seleccione 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.

