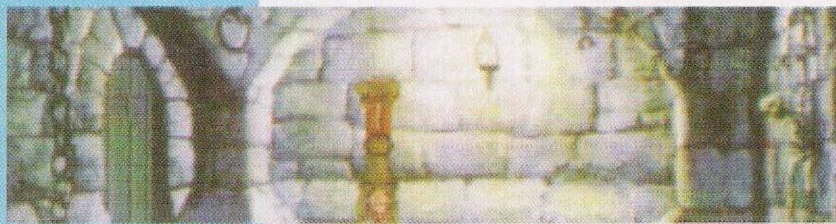


OS JOGOS NO COMPUTADOR

D I C C A S



185

... de pernas para o ar!

Amiga:

"Helter Skelter" – Códigos de acesso aos níveis mais avançados:

BLOT, BOLT, CULT, GLUT, TROT, UNIT, WATT, USER

"Space Ace" – Pausar o jogo e teclar "DEMDEXTER" para assistir à sequência animada

"Blood Money" – Premir Help para jogar com vidas infinitas ou Del para avançar um nível

"Falcon" – Carregar simultaneamente nas teclas X, Shift e Control para restaurar as munições

"Lotus III" – Códigos de acesso aos circuitos, nível "Easy":
pwrwuhnn-30, xmqiyskas-80,
uvqsnpbcm-70, cwvbqpcav-50,
sfxuxxxxp-60, hsywyskge-50,
ivvemmkoz-50

Commodore 64:

"Out run" – poke 39409, 173: sys 49152 (vidas inf.)

"Wizzball" – Escrever WIZBORE para obter vidas ilimitadas

"Sentinel" – Códigos de acesso aos cenários mais avançados:
53670951, 67510065,
91287667, 57574486,
56303937, 66446003, 58896035

"Wicked" – Poke 7478, 173: sys 2560

"Ikari Warriors" – Introduzir FREERIDE na tabela da pontuação para jogar com vidas infinitas

"Aliens" – Poke 42043, 23-4: Poke 42044, 234: Poke 4204-5, 234: Sys 38233

O espaço aventura inicia esta semana a solução do "Curse of Enchantia". É um excelente jogo, produzido pela Core Design. Apesar de se tratar de uma estreia no género Aventura, esta firma conta com um rol de sucessos noutros estilos, dos quais destacamos o "Heimdall" e, mais recentemente, o "Jaguar XJ220".

"Curse..." remonta a um tempo e lugar idí-

lico, de feiticeiras, magias, monstros e outras criaturas fantásticas.

"Brad", um jovem jogador de beisebol é, em pleno treino, transportado a este mundo estranho. Inexplicavelmente, "Brad" é aprisionado por uma feiticeira sem escrúpulos só porque este jovem é um dos ingredientes de uma poção da juventude. O caldeirão como destino não é uma ideia agradável, daí, todos os esforços conduzirão a um único objectivo – regressar a casa.

"Curse of Enchantia"

Masmorras: Brad está de pernas para o ar, amarrado à parede. Ao gritar por socorro ("Help"), um dos guardas entra de rompante pela porta, atira uma chave e pede, de um modo pouco delicado, silêncio.

Apesar da limitada mobilidade, o protagonista consegue apanhar a chave. Usando a mesma na fechadura das correntes, Brad livra-se dos grilhões e da posição incômoda.

Caminhamos até ao pilar infe-

rior direito e apanhamos a moeda aí depositada. Na parede traseira, junto da queda de água, o jogador deve puxar a corrente ("mortar").

Entretanto, cai um pequeno clip. Apanhamo-lo, caminhamos até à porta e, com um pouco de habilidade, usamos o clip para abrir a fechadura.

Corredor:

Examinar e apanhar o pequeno aquário redondo de cima da mesa, logo à entrada do corredor. Este objecto é vital à sobrevivência do jogador num futuro próximo.

Prosseguir, espreitar, mas sem entrar, na porta junto à mesa.

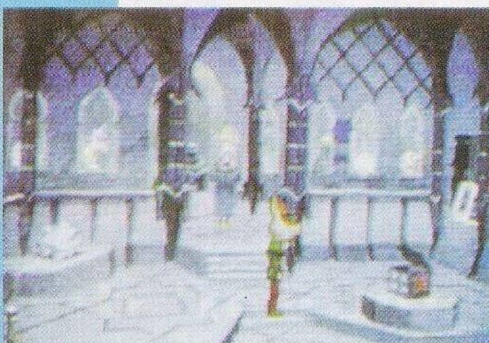
Quando o monstro abandonar esta ala, o jogador pode continuar a travessia, descendo o corredor com a máxima precaução devido aos ataques lançados pelas estátuas.

Uma estratégia simples e eficaz é avançar, metodicamente, após o ataque das estátuas.

Durante a caminhada, "Brad" deve recolher todas as pedras

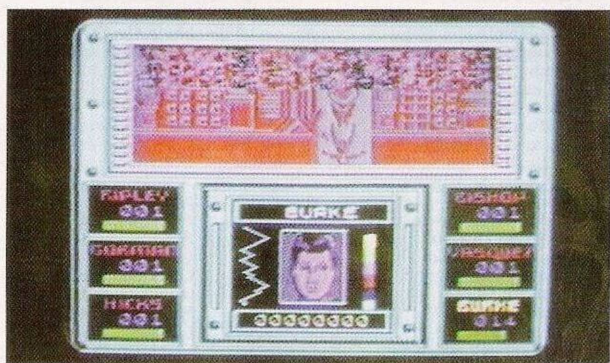


Um mundo estranho



preciosas: existe uma no intervalo das duas primeiras estátuas e outra à direita da mesa grande (ao centro do corredor). Outros itens a apanhar são: a moeda no cimo da mesa; uma pedra preciosa, entre a segunda estátua e a mesa; outra pedra colocada na parede; um bocado antes da última estátua e, finalmente, a

"Curse of Enchantia"



"Aliens", o terror no espaço!

última pedra preciosa que está escondida atrás do bloco, já no fim do corredor.

Lago

Antes de qualquer acção, "Brad" deve colocar o aquário redondo na cabeça para respirar.

Ao puxarmos o peixe entalado, este fica liberto das grades e promete retribuir a boa acção.

Apanhamos a moeda escondida atrás das rochas e caminhamos um pouco, apenas o suficiente para avistarmos uma porção de lama. Aproximamo-nos para apanhar a mi-



"Space Ace"

nhoca aí deitada.

Subimos e, uma vez encontrada a loja do peixe ("Mr Fish's Shop"), trocamos a minhoca por uma recarga de oxigénio (a utilizar no aquário), imprescindível à continuação da aventura neste cenário submarino.

Um pouco à frente, "Brad" vê as perigosas enguias eléctricas. É neste momento que a boa acção é retribuída, quando o peixe liberto pelo protagonista lança uma ostra, o pitéu favorito da tartaruga que, desde há momentos, não nos largava. Entregamos-lhe a ostra e, em troca, esta criatura dispõe-se a servir-nos de montada. Está assegurada a passagem para a outra margem.

Passado o perigo, apanhamos o ferrão pousado no chão e, as-

sim que o tubarão investir na direcção do protagonista, antes de este desferir a dentada mortal, repelimo-lo com o ferrão.

Caminhamos para a direita, na direcção da concha gigante. Saltamos sobre esta e andamos um pouco para a esquerda. Ao introduzirmos o ferrão na abertura, o jogador é sugado pela concha e transportado a um novo cenário.

Antecamâra

"Brad" encontra-se numa ampla caverna. É visível o lago e imensas estalagmites e estalagmites. Caminhamos até ao canto inferior

direito do ecrã para apanhar a alga (andar até perder de vista o protagonista).

Subir na direcção da parede traseira e empurrar a pedra saliente para revelar a entrada secreta.

Continua...

Agradecemos aos leitores Paulo Silva, Humberto Gomes Sintra e ao Clube PC & Amiga pelo envio de dicas para o Amiga e C64. Estendemos, ainda, os nossos votos de agradecimento ao leitor Armado Silva pela solução do "Curse of Enchantia".

Resta-nos desejar-vos uma boa semana e pedir-vos que nos escrevam para Correio da Manhã, Os Jogos no Computador, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.

SECCÃO do LEITOR

Os "pequenos anúncios" continuam a marcar presença, quase sempre a predominante, nesta secção.

- Commodore Amiga 500 com expansão de 512 Kb-Herlander Elias, Rua Manuel Galdes da Silva, lote 9-3º esquerdo, 2870 Montijo (telf: 2312579)

- Spectrum 128K +2 com dois "joysticks" Sinclair SJS1 e oferta de cassetes e revistas - Nuno Mendes, Av. João Paulo II, lote 562, 7º A, 1900 Lisboa (telf: 8598817)

- Commodore Amiga 500 V1.3, GVPI Impact Series II A500 com 52 Mb e 2 Mb de ram, Nuno Silva, telefone: 2312609

- PCI da Olivetti com monitor Nuno Correia, Rua Afonso de Albuquerque, nº 63-2º, 3080 Figueira da Foz (telf: 28524, rede da Fig da Foz)

- Spectrum 128K com "joystick" Duarte Sanches, rua Ramalho Ortigão, nº 4 - 2º esquerdo, 2795 Queijas (telf:4184-388)

- Commodore 64, "joystick", jogos, manuais e gravador - Miguel Ângelo Costa Godinho, telefone: 4957904

- Commodore Amiga 500 com monitor CM 8833-II e o respectivo adaptador - Tiago Esteves, telefone: 9415210 (depois das 20h).

- Spectrum 128K +2 com dois "joysticks" e impressora Timex 2040 - Rui, telefone 578429.

Entretanto, o leitor António Francisco, possuidor de um Micro Spectrum +2, precisa de ajuda nos jogos "Myth", "Dizzy III" e "Dizzy IV". Qualquer informação, desde pequenas dicas à solução completa, é bem-vinda.

O António também pretende os seguintes jogos: "Rainbow Islands", "Super Wonder Boy III", "Commando", "Renegade I, II" e "Dizzy Treasure Island".

É um problema "bicudo" encontrar "software" para o Spectrum, face à substituição dos antigos sistemas de 8 "bits" pelos

de 16 e à proliferação das consolas; o pequeno Speccy tem os dias contados.

Os leitores interessados podem contactar o António para a Rua Central, nº 25, Vila Azedo Neves, 7800 Beja.

Os diligentes colaboradores Eurico Oscar Covas e a associação "Sputnik Soft", acérrimos defensores do Spectrum, outrora o computador mais popular em Portugal, continuam a divulgar este micro. O primeiro chama a atenção para a quantidade de programas existentes, mais de 10.000 títulos, muitos dos quais já passaram a "publis domain", podendo ser copiados e trocados livremente.

A "Sputnik Soft" tenta, mais uma vez, promover um concurso de programação com um alician-te prémio ao melhor jogo, ou utilitário.

De qualquer um destes leitores, a mensagem é "Utilizadores do Spectrum. Uni-vos!" e porque não?

Os endereços são, respectivamente: Rua das Milheiras, lote 1-r/c, 2080 Almeirim, e Largo da República, 16, Vieira de Leiria, 2425 Monte Real.

Por seu lado, o leitor Joaquim Guerreiro tomou conhecimento, através desta rubrica, da existência de clubes subordinados à venda e troca de "software public domain". Sendo possuidor de um Amiga, comprou em Inglaterra uma enorme quantidade de programas: jogos e demonstrações PD.

A dúvida deste leitor é: "As vendas efectuadas pelos clubes são realmente PD's?"

Desde que se trate de programas "public domain", a venda e cópia é um acto perfeitamente normal. Contudo há firmas que, sob a capa de PD, vendem material pirata. Qualquer pessoa minimamente informada sabe, através do catálogo da associação/firma, distinguir os programas de domínio público das cópias piratas.