

OS JOGOS NO COMPUTADOR

DICAS

Commodore Amiga:

"Lotus III" – Códigos de acesso ao último nível ("Hard"):

IYVVNVEQR-35, KAZZN-
IKAI-45, FGQLJGDAF-65,
MFFSRPYDU-60, PLQTZQ-
DPE-80, ZKZGKJKKK-50,
TGGJGGTTT-63, AFZYBQC-
JT-70, JBOUKJHKA-99, DASI-
COTET-80, XDNVSEECE-85,
QDSCJVEBT-75, SKGYXX-
XXK-57, YKGJWVNAK-92,
WJMEGMEQH-60

"Zool" – Escrever "GOLD-
FISH" no écran inicial para ac-
ceder ao "cheat mode". F1 a F6
permitem seleccionar o mundo,
a tecla 1 corresponde ao poder
de invencibilidade, 2 para saltar
um nível (acto) e 3 para avançar
até ao próximo mundo.

"Baby Jo Coming Home" –
Códigos de acesso aos níveis
mais avançados: YOUPIE;
GLOUP; MUMMY

"Exolon" – Introduzir "AD
ASTRA" no nome do jogador.

"Dragon Ninja" – Durante o
jogo teclar "TERRIFIC", ao pre-
mir F3 obtém-se vidas ilimita-
das e L avança um nível.

"Drivin Force" – No menu,
apontar à Letra "I" (na palavra
"drivin", experimentar o segun-
do "i", caso o primeiro falhe) e
disparar simultaneamente para
manter a viatura no circuito,
sem despistes.

Depois das dicas gentilmente
enviadas pelos leitores Carlos
Ferreira, António Silva e André
Rosa, e enquanto aguardamos o
resto da solução do "Curse of
Enchantia", o espaço aventura
publica a resolução do último
nível do jogo "Shadow of the
Beast III".

Não é uma aventura convenci-
onal, mas um "clone"
Acção/Aventura, o que não
impede de apresentar um vasto
rol de enigmas, o qual passamos
a explicar.

"Shadow of the Beast III" –
Solução do 4º nível:

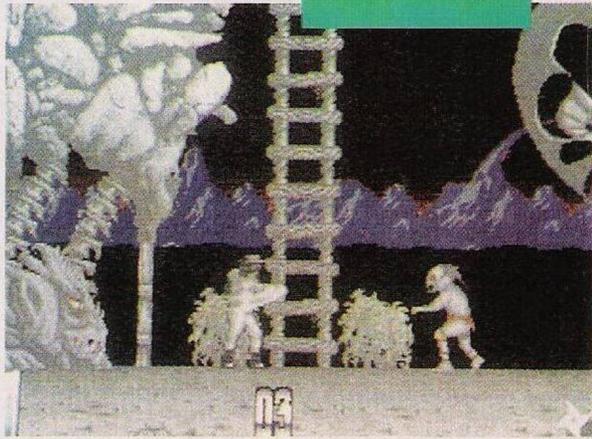
Após a destruição do lança-



"Baby Jo"

chamas, dirigimo-nos para a
direita, onde encontramos uma
esfera de ferro suspensa por uma
corrente, sendo esta composta
também por esferas, embora de
menores dimensões. Ignoramos
este objecto e prosseguimos o
caminho.

Mais adiante, na biblioteca,
aproximamo-nos da mesa, junto
à estante, subimos à mesma com
o auxílio da mesa. Apanhamos o
martelo que se encontra no tecto
e, posto isto, partimos a perna
esquerda da mesa para construir
uma rampa. Deslocamo-la, de
seguida, até ao sinal de perigo à
direita.



"Shadow of the Beast III"

Regressamo à esfera de ferro,
anteriormente ignorada e atingi-
mo-la com o martelo. A esfera
balancerá e quando atingir uma
velocidade considerável salta-
mos na sua direcção, para, logo
de seguida, saltar para uma outra
plataforma, onde é visível uma
estátua a apontar para baixo.

Disparamos uma "shuriken"
(estrela pontiaguda) para a está-
tua, quase imediatamente esta

cai pela escadaria. Caminhamos
para a direita, onde nos aguarda
o primeiro "puzzle".

A nossa frente está uma com-
plexa cadeia alimentar, donde
podemos deprender que todos
os seus elementos – peixes –
são nocivos, à excepção de um,
o peixe mais pequeno. A ques-
tão dos tanques pode ser resol-
vida através da seguinte ordem:

O peixe pequeno do primeiro
tanque irá para o terceiro tan-
que, o peixe gordo passa para o
primeiro. O peixe com dois
espinhos terá que ser colocado
no terceiro tanque e o peixe
com três espinhos no segundo,
junto do peixe magro.

Segundo esta ordem, sobrar-
á apenas um peixe que não nos é
nocivo e o protagonista poderá
atravessar os tanques em segu-
rança, tendo sempre o cuidado
de evitar os perigos provenien-
tes do tecto, os picos.

Descemos as escadas e, gra-
ças ao trabalho anterior, queda
da estátua, construção da
rampa..., encontramos neste
cenário a esfera de ferro, mer-
gulhada num lago de ácido.

Caminhamos para a direita e,
através de uma alavanca, accio-
namos a fornalha. Para mover a
alavanca, o jogador terá que a

PRÓXIMAS

"James Pond 3" – o simpático
peixe agente secreto está de volta
para mais uma missão ultra-
secreta. O estilo do jogo é idênti-
co aos seus precedentes: muita
acção, gráficos coloridos...

"Wing Commander" — O
célebre jogo nos compatíveis PC
foi, muito recentemente, conver-
tido aos sistema Amiga. Segundo
a crítica da especialidade,
é uma conversão a 100%,
incluindo os extensos blocos de
animação.

No entanto, o preço de tal luxo
é pago com a "velocidade", um
pouco como nos jogos da Sierra,

para o Amiga 500 é um suplício,
dir-se-ia mesmo pouco ou nada
jogável. Nos Amiga 1200, 2000 e
superiores é um título impecável.

**"Indiana Jones & the Fate of
Atlantis"** — Indiana Jones,
extinto no grande ecrã, mas bem
vivo na memória de muitos,
prova disso é a sua mais recente
aventura na senda da mística
Atlântida. À semelhança da últi-
ma aventura do Indy há dois
jogos distintos, o de aventura e
outro de acção. A título de curi-
osidade, lembramos que a aven-
tura tem uma breve passagem
pelos Açores.

SECCÃO ¹⁸⁷ do LEITOR



Indiana Jones e o destino da Atlântida



Mais um James Pond

empurrar para a esquerda com o martelo. Entretanto, balance a placa com picos aguçados, utilizamos o martelo e as "shurikens" alternadamente de forma que esta caia e preencha o buraco sob a alavanca.

Posto isto, já podemos empurrar a esfera de ferro na direcção da fornalha. Pouco depois a esfera derrete-se e um fio de líquido incandescente espalha-se rapidamente pela sala, derretendo o enorme prisma de gelo à direita.

Num ápice de tempo, saltamos para cima do prisma, antes que este se desfaça, e accionamos a alavanca para abrir a porta.

Recolhemos o diamante que se encontrava no interior do gelo, agora a descoberto e andamos para a direita. Ao destruirmos outro prisma de gelo obtemos outro diamante.

Estas duas pedras preciosas são os últimos ingredientes da arma que destruirá Maletok.

O confronto final não exige nenhuma estratégia especial, apenas um pouco de perícia e uma boa dose de sorte.

Quando surgir o pérfido Maletok, o mostro gigante não passa despercebido, saltamos para as plataformas e disparamos para a cabeça do Maletok, sempre que este investir na nossa direcção mudamos de plataforma e repetimos o processo.

É escusado dizer que toda esta sequência deve ser cumprida no menor tempo possível.

O autor deste material, o leitor Davide Oliveira Silva, residente na Rua Azambuja, nº 24, 2º dto, 2430 Marinha Grande, lança um apelo referente ao jogo

"Leander", pois não consegue passar o nível 1.4: depois de apanhar o arco e flecha, no interior da caverna, fica "encravado" neste cenário.

Aproveitamos este momento para pedir a todos os leitores que nos enviem dicas, incluindo os níveis anteriores do jogo "Shadow of the Beast III", por mais simples e lineares que sejam, visto que segundo o caro Davide, há sempre leitores menos experientes.

Escrevam-nos para: Correio da Manhã, "Os Jogos no Computador", rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.

Aproveitamos o espaço disponível para publicar mais uma série de dicas para o Commodore Amiga:

"Troddlers" – Códigos de acesso aos níveis mais avançados:

PREMIER, BUILDIT, NOSWEAT, PYRAMID, CLEAROUT, SPHINX, QUARET, CENTRIN, REDGEMS, CROSSED, SKIPAROUND, PACKEDUP, PILLARS, BZZZZZ, FIVEROWS, TIGHTTIME, EASYONE, TWOTRIBES, DONTMIX, HELPMEOUT, MEANONES, NOPROBLEMS, TREASURES, STOREROOM, UPANDDOWN

"Apydya" – Escrever no écran inicial SHOWCREDITS para assistir à sequência final e/ou QWERTY, MISSHONEYBEE, HASTALAVISTA, DEPUTYOFLOVE, SNEAKPREVIEW para seleccionar o nível inicial.



Zool, o ninja da dimensão N



Indy no jogo de acção

A associação Super Share – distribuição de shareware e public domain, passa a explicar as respectivas diferenças entre estes distintos tipos de software, já que se trata de uma dúvida muito frequente entre os leitores.

O "shareware" é oferecido ao utilizador durante um determinado tempo para análise e avaliação, findo o prazo dado pelo autor, e se o programa satisfizer as necessidades do utilizador, este deverá registar o programa através de um pagamento. Em troca, usufruirá de diversas regalias: manuais, novas versões do programa, assistência, etc...

Quanto ao "public domain", é um tipo de software que é totalmente oferecido pelo autor, sem quaisquer restrições.

É de realçar que ambos podem ser copiados livremente, sem infringir a lei, já que os seus autores promovem a cópia, como meio de divulgação do seu trabalho.

De regresso à Super Share, esta organização dedica-se à venda e troca de shareware e pd para toda a linha de compatíveis IBM PC.

Os interessados podem contactar a Super Share através do endereço: Av. 1.º de Maio, 71-A, 1.º esq, 2430 Marinha Grande.

Antes de passarmos ao próximo leitor, divulgamos duas aquisições desta firma, referente ao boletim informativo de Janeiro/Fevereiro.

"Norton Anti-vírus" — Um conhecido anti-vírus disponível na versão pd. Detecta (mas não elimina) mais de 1100 vírus. Basicamente é um prelúdio de anti-vírus "Nav".

"Digi Studio" Outra versão pd de um conhecido programa comercial, sem a opção "save"/gravar. Contudo, é possível experimentar todas as restantes opções deste excelente programa de música. Passemos de imediato aos pequenos anúncios de venda:

— ZX Spectrum +2. Telefone: 4692651 (depois das 19 horas)

— Amstrad CPC 464 com monitor policromático e 15 jogos originais. Pedro Lopes, Rua do Ribatejo, 167, 1.º dt.º, 2870 Montijo (Telf.: 01/2313870)

E, por último, atendemos ao pedido do clube "Crazy Moments" que já há algum tempo expandiu as suas actividades – troca de dicas, mapas e todo o tipo de apoio – para os computadores Amiga, ST, PC, Sam Coupé, Spectrum e ainda as consolas Game Bou e Master System.

Este clube está sediado na Rua Fontes Pereira de Melo, Lt 440, Flor da Mata, 2, 2840 Seixal.