

OS JOGOS

NO COMPUTADOR

155

'SPACE QUEST IV'

Nada mais nada menos do que a análise do jogo resolvido na secção "Pokes e Dicas".

A história da aventura depende-se, facilmente, leitura das "dicas".

... "Roger Wilco", um incompreendido herói da era espacial, vê-se de novo em apuros. Sucedem-se peripécias, saltos no tempo e no espaço, lutas e perseguições. O técnico sanitário — entenda-se com o varredor dos convés espaciais — regressa ao "Space Quest I" e avança no tempo até ao século XII do mesmo. Enfim, uma miscelânea de aventura, acção e muito, muito humor, à semelhança de todos os títulos desta saga.

Tecnicamente, o facto de ostentar o logotipo da "Sierra" é, só por si, uma garantia de qualidade. Voltaremos a este assunto mais diante... Os gráficos são excelentes, muito bem desenhados e dotados de animação capaz de satisfazer os jogadores

mais exigentes.

A nível sonoro fazem-se ouvir inúmeros efeitos e ainda uma boa banda sonora. Cada vez mais a Sierra investe no factor apresentação: — Gráficos e som!

A introdução de comandos deixou de ser verbal, ou seja, a descrição escrita das operações, para dar lugar ao controlo total através do rato e dos ícones.

Uma pequena selecção de acções/ícones permite ao jogador todos os movimentos das aventuras tradi-

Grafismos impressionantes em 'Space Quest IV'



cionais. Esta mudança resulta na simplificação do jogo, sem prejudicar a dificuldade dos "puzzles". Os jogos da Sierra, no género aventura, são sobejamente conhecidos, logo dispensam-se

elogios e descrições pormenorizadas. "Space Quest IV", nos compatíveis PC, é uma aquisição de qualidade. No entanto, a versão Amiga não corresponde à dos PCs.

Se o leitor está mesmo interessado nesta aventura, certifique-se que o seu Amiga tem duas "drives", 1 Mb de memória e, se possível, uma placa aceleradora. Caso contrário, prepare-se para uma tortura desumana...

A Sierra é uma firma excelente mas, no que diz respeito às versões Amiga, ainda tem muito a aprender.

Nome: "Space Quest IV"

Género: **Aventura** - Gráficos: **85%**

Animação: **74%** - Som: **78%**

Originalidade: **86%**

Jogabilidade: **90%**

Total: **87%** (PC e Amiga sob as condições acima enunciadas)

Versões Disponíveis: **Compatíveis**

PC e Commodore Amiga

P.V.P.: **9950\$00**

O prezado leitor Nuno Miguel Carregueira pretende comprar um **disco rígido de 20 Mb, de ligação externa**. Como não especificou o sistema, em princípio o periférico destina-se a um PC de entrada, possivelmente um Euro PC ou PC1, no entanto, este género de disco duro também é utilizado pelo Commodore Amiga 500.

O Nuno pode ser contactado através do número de telefone (043) 371234, entre as 19 e 20 horas.

O leitor Eurico Óscar Covas, residente na Rua Alexandre Herculano, n.º 57, r/c frente, Candal, 4400 Vila Nova de Gaia, é possuidor de **Spectrum +3**.

Sabendo que imensos utilizadores do +2 desejam adquirir uma drive externa, para posteriormente transformar este micro num +3, o Eurico explica qual o procedimento correcto: comprar uma drive de 3" (Amstrad FD1) e o cabo DL.

Na Inglaterra o preço total desta montagem oscila os 20 mil escudos. Para saber os pormenores e endereços das firmas que

fornecem o material, basta contactar o Eurico.

A "Luso PD" dedica-se à venda e troca de "software" de domínio público para o Commodore Amiga e toda a linha de compatíveis PC. O endereço desta associação é: Calçada do Barro, n.º 59, 3.º esq, 2670

através do número 056/574334.

Passamos para o clube "Atari Friends" que se dedica à troca de jogos, programas e todas as demais informações do computador Atari ST. O endereço desta associação é: **Rua José Pinto Loureiro, n.º 16, 2.º, 3000 Coimbra**.

SECÇÃO do LEITOR

Loures.

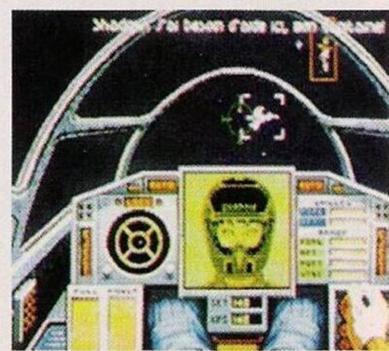
Mais uma vez agradecemos à "Luso PD" o envio de (mais) programas!

Prosseguimos com o leitor Carlos Alberto Santos que pretende trocar a sua **televisão — Sharp C-37045**, em estado novo, por um **monitor compatível com o Amiga**, preferencialmente um Commodore 1084S.

O Carlos pode ser contactado no endereço: Largo da Oliveirinha, n.º 2, Ovar, 3880 Ovar, ou

Atendendo ao pedido do leitor que contactou os nossos serviços publicamos uma nova nota sobre o "Amos". Apesar da gravura (de um manual) empregue na edição de 14/6/92, "Amos" não é um livro. Trata-se de um programa.

O preço (aconselhado) é de 14 950\$00 e, se quiser adquirir posteriormente o compilador, terá que despendar mais 8995\$00. Apesar da quantia, acredite caro leitor que esta compra vale cada



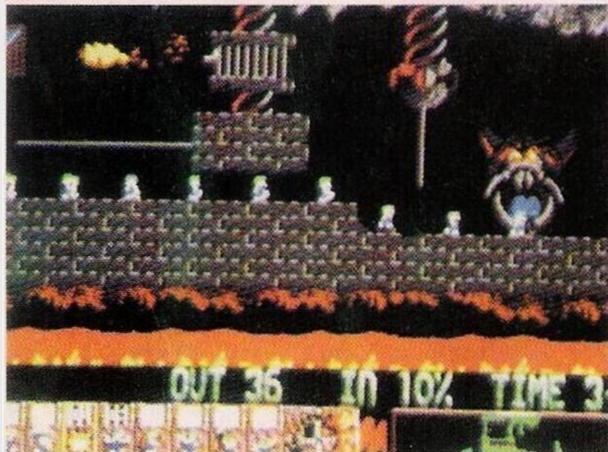
'Wing Comander II'

destão. É um investimento na introdução à programação.

Caso não encontre o mesmo à venda, sugerimos-lhe que entre em contacto com o distribuidor através do endereço: **Portidata**, Rua Francisco Bivar, n.º 43.r/c, 8500 Portimão.

Finalizamos com os pequenos anúncios de venda.

— **Spectrum +3 e Schneider Euro PC**, Nuno Filipe Gouveia, telf. 7583370 (das 10 às 13h) e — **PC1 Olivettii**, Pedro Miguel, Rua 5 de Outubro, n.º 3-3.º dt.º, Paivas, 2840 Seixal, telf. 2246828.



Os últimos códigos do 'Lemmings II'

direita, cima, cena 19 — baixo, cima, cena 20 — baixo, esquerda, cena 21 — cima, cima, cena 22 — esquerda, baixo, cima, direita, cena 23 — disparar, disparar, disparar, cena 24 — direita, cima, cima, cena 25 — disparar, cena 26 — cima, disparar, cena 27 — cima, esquerda, baixo, direita, cena 28 — cima, direita, disparar, esquerda, cena 29 — cima, disparar, cena 30 — baixo, baixo, disparar, cena 31 — baixo, disparar, disparar, cena 32 — disparar, cena 33. — disparar.

“Larry I” — No poste junto à

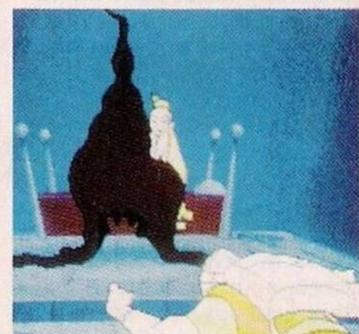
ramos à esquerda, contornando a estrutura exterior. Voltamos ao caminho anterior, mas desta vez no sentido inverso. Perto da entrada do túnel devemos virar à esquerda, continuando a caminhar nesta direcção, até encontrarmos o conector.

Inserimos o terminal neste receptor e aguardamos pelo aparecimento de uma enorme porta. O respectivo código está anotado no livro.

No interior podemos observar uma espécie de janela. Devemos deitar o cérebro e os “robots” no lixo e regressar à estrutura, seguindo novamente até à entrada do túnel. Andamos em frente, viramos à esquerda, descemos no local anteriormente contornado, voltamos a virar à esquerda e subimos no elevador.

Seguimos na direcção norte, caminhamos para a direita e entramos numa comporta. Segue-se uma colossal luta com o arqu-inimigo do protagonista e, quando o rival estiver debaixo dum raio, vamos pela escada para apanhar uma disquete. Inserimo-la no “board”, seleccionamos Roger Jr. e, é o fim!

Na próxima semana — “The secret of Monkey Island II”. Por agora resta-nos agradecer aos leitores Rui Landeiro, Miguel da Silva, Paulo Bastos e Miguel Jardim a prestável colaboração neste espaço.



Uma cena do 'Dragon Lair II'

POKES & DICAS

Commodore Amiga:

“Turbo Outrun” — Escrever “GERRINTAETHUM”, seguido de F6 para avançar até ao último nível; F para assistir à sequência final; 1-9 para aceder aos respectivos níveis e N para passar à fase seguinte

“Pegasus” — Códigos de acesso aos cenários mais avançados: nuscreech, dragonfly, bebop, christmas, pentagon, cosmology. Para activar o “cheat mode”, introduzir fruitbag ou catfood

“Lemmings 2” — Códigos das fases mais avançadas no modo de dois jogadores: jahptdibke, ihptdijckn, lptdijadkk, pt-dijilekd, tdijahtfkm, dijihtgkf,

ijalttdhks, jilttdiikl, jahpudijkn, ihpudijkgg

“War Zone” — Ao fim da segunda ponte, numa das margens há um “P” e na outra uma caixa de primeiros socorros (no primeiro nível)

“Shadow Dancer” — Depois de teclar “GIVE ME INFINITES” no início do jogo, premir X sempre que desejar avançar um nível

loja devemos utilizar o telefone com o número 555-8039. Ao responderem “liquor store” dizemos “wine”, seguido de “casino in suite”

E, aqui está o final da aventura “Space Quest IV”. ...entramos na nave e introduzimos o código utilizado na primeira viagem.

Ei-nos no quartel-general. Seguimos para a esquerda até encontrarmos uma grande porta (duas vezes). Utilizamos o conteúdo do frasco para a abrir e, com a mão, acendemos o cigarro (recolhido na casa dos hamburgers). Entretanto são disparados raios laser. Usamos o monitor à esquerda para os orientar, colocando-os numa posição perpendicular ao chão — e seguimos para a saída do túnel.

Podemos usar o terminal num dos postes que se encontram na estrutura para consultar os níveis de segurança e a saída.

Regressando à saída do túnel, seguimos na direcção norte. Vi-

Compatíveis PC:

“Wing Commander II” — Carregar o ficheiro WC2 ORIGIN-K para jogar dotado de invencibilidade

“Kings of the Beach” Códigos de acesso: sideout, gekko, topflite, sundevil

“Dragons Lair II” — Solução das sequências animadas (continuação): cena 17 — baixo, cena 18 — baixo,



'Turbo Outrun'



NÃO É NADA PESSOAL
TERMINATOR 2
JUDGMENT DAY

ELE ESTÁ DE VOLTA E DESTA VEM PARA MATAR!

UM EXCLUSIVO PORTIDATA LDA. FAX - 082 416356

