

# OS JOGOS

# NO COMPUTADOR

157

# POKES & DICAS

## e mais soluções

**V**oltamos a aproveitar um período fraco no lançamento de novidades para publicar parte do material enviado pelos leitores.

### Compatíveis PC:

“Aspar GP Master” — O código de campeão do mundo com 140 pontos é 56F5C71C3588650

“Don Quijote” — Código de acesso à segunda parte, “el ingenioso hidalgo”

“Sol Negro” — Premir F9 para jogar com vidas ilimitadas e escrever 2414520 para aceder à segunda fase

“Enchanted” — Teclar bidus48 no menú para ficar com “bolas” infinitas

### Commodore Amiga:

“Jumping Jack Son” — Códigos de acesso às fases mais avançadas: jogo “A” rocknroll, noises, elvis, jogo “B” synthe, funk, elvis

“Dizzy 3” — Introduzir “immortal” na tabela da pontuação para obter vidas ilimitadas

“Larry I” — Premir Alt e X para passar as perguntas iniciais

“Moktar” — Carregar nas duas teclas do Amiga (com o logo “A”) e C quando perdermos uma vida, para incrementar a mesma até 99 vezes

“Navy Seals” — Teclar Wozzie na introdução do código, seguido

de “W” para jogar no “cheat mode”  
Finalizamos esta secção com a continuação da solução da aventura “The Secret of Monkey Island II”.

### II Parte/“Four Map Pieces”

Entramos no barco e perguntamos pela orientação da embarcação. O marinheiro entregar-nos-á um mapa, através do qual seleccionamos Booty Island.

Logo à chegada entramos na



“Monkey Island 2”

É já na próxima edição de 26 de Julho que a rubrica “Os Jogos no Computador” comemora o terceiro aniversário.

Três anos de existência com inúmeras mudanças e muita colaboração dos leitores, mas deixamos o balanço para o próximo domingo e voltamos a lembrar que é aproximadamente nesta altura do ano que elegemos os melhores jogos, neste caso da edição de 91/92.

As categorias presentes são: Melhor jogo de Acção, Estratégia, Aventura, Simulador e Perícia. Há ainda a considerar a Melhor Conversão de Arcada e a Firma com Melhores Publicações.

A última categoria e a mais significativa é a do melhor jogo

de 91/92, isto é, o título que reúne os melhores gráficos, som, originalidade...

Desde já agradecemos a preciosa colaboração dos leitores neste evento. O endereço para onde devem remeter as preferências é — “Correio da Manhã”. Os Jogos no Computador”, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.

Caso não esteja à vontade num ou noutro género de jogos (aventura, estratégia...), passe à frente, não se sinta forçado a ter uma opinião formada sobre todos os estilos.

Concluimos este artigo com um pequeno apontamento sobre a inevitável... pirataria. Todos os jornais, sem excepção, têm espaço próprio destinado aos

anúncios (classificados). Infelizmente, nestas colunas, têm vindo a tornar-se hábito pequenos anúncios de venda de jogos, obviamente ilegais!

Resolvemos contactar um destes “serviços” (que, a título de curiosidade estava “entaldado” entre diversos anúncios de massagistas). Intrigados com o preço, perguntámos se por acaso estavam a vender cópias. A resposta: — “Por este preço, o que espera”  
Sem comentários...  
Enquanto suspiramos pelas

porta à esquerda (“boutique”) e compramos o pedaço do mapa, saímos e dirigimo-nos ao “Stan’s”.

Uma vez no interior pedimos para examinar os caixões. Fechamo-los num destes objectos com a ajuda dos pregos, recolhemos a chave da cripta e regressamos ao barco.

Viajamos até Path Island, abrimos a cama para apanhar o pau e utilizamo-lo no osso do pé (do cadáver). Se tudo correu bem, podemos apanhar o osso já que este vai ser utilizado para distrair o cão.

Agora podemos apanhar a chave, abrir a porta e recolher o envelope. Abrimo-lo, saímos da prisão e caminhamos para a direita, até entrarmos no beco. Neste local jogamos um pouco, o suficiente para ganhar o convite e, só depois saímos, continuando a andar para a direita (até ao mapa).

Vamos à “Waterfall” e entram pelo buraco, caminhamos para a esquerda, na direcção da cabana. Para entrar abrimos o alçapão. No interior só temos que apanhar o pedaço do mapa, nada mais.

## SECÇÃO do LEITOR

novidades que tardam espreitemos os títulos vindouros das produtoras de “software”.

No campo da acção a Titus recusita o “Crazy Cars”, sendo este já o terceiro da série.

Ainda mais prometedora, a Lucas Film, decidida a prolongar o já mítico herói Indiana Jones, brinda-nos com o “Fate of Atlantis”, disponível em dois estilos, acção e aventura.

Nas próximas semanas ocupar-nos-emos dos restantes géneros. Fiquem atentos!

257

Saímos pelo mesmo local e regressamos ao barco.

Voltamos a Booty Island, entramos na primeira porta à direita ("costume shop") e entregamos o convite ao dono do estabelecimento. Apanhamos o fato e dirigimo-nos à mansão (guiados, pelo mapa). Entregamos o bilhete, vestimos o fato, caminhamos para a direita e, por fim, entramos na mansão.

A nossa estada neste cenário é curta, já que devemos apanhar o pedaço do mapa e sair, com outro personagem dizemos umas poucas frases relacionadas com o amor, a fim de ficar com mais outro pedaço do mapa.

Deslocamo-nos até Scabb Island e no cemitério utilizamos a chave da cripta para abrir a mesma... e entramos. Abrimos também o caixão do meio e apanhamos outro pedaço do mapa. Entregamo-lo ao cartógrafo e cumprimos à risca as instruções do mesmo: visitar a feiticeira, abrir o saco ofertado pela personagem, remar para terra e entrar na caixa.



"Moktar"



O mapa reunido

### III Parte "Le Chuck's Fortress"

Caminhamos para a direita, para o interior da fortaleza e avançamos pelo túnel da direita até encontramos uma cela. Deslocamo-nos até



"Navy Seals"



Códigos do "Jumping Jack Sun"

este cenário e falamos com o Wally.

Regressamos à sala principal e entramos pelo "back tunnel" e atravessamos o mesmo até chegarmos a uma porta enorme.

Introduzimos o comando "push" no centro da porta e entramos na sala para apanhar a chave.

Voltamos a falar com o Wally acerca de ideias brilhantes, usamos os fósforos e... bum!!!

### IV Parte "Dinky Island"

Apanhamos o pé de cabra e abrimos o barril, entregamos as bolachas ao papagaio e tomamos nota do que este vai dizer.

Entramos na selva e caminhamos na direcção norte até ao cenário do lago. Usamos o pé de cabra na caixa para recolher a dinamite e seguimos as instruções do papagaio.

Utilizamos a pá no "X", acendemos a dinamite com os fósforos e deitamo-la no buraco.

Atamos o pé de cabra na corda e lançamo-la aos ferros retorcidos. Quando o "écran" escurecer accionamos o interruptor da luz.

Agora temos o pirata Le Chuck's ao nosso alcance. Para activar o teletransportador basta premir Esc. sempre que o nosso inimigo estiver no mesmo "écran".

Na enfermaria observamos os esqueletos e apanhamos os restos do "pai", abrimos a gaveta e recolhemos a seringa.

Também devemos abrir o caixote do lixo para apanhar as luvas.

É só mais uma semana e acabamos de vez esta aventura. Resta-nos agradecer aos leitores Rui Manuel Carapeto, João Miguel e "PC Crazy" pela prestável colaboração.

Tenham uma boa semana e continuem sempre na nossa companhia.




NÃO É NADA PESSOAL

**TERMINATOR 2**

**JUDGMENT DAY**

ELE ESTÁ DE VOLTA E DESTA VEM PARA MATAR!

UM EXCLUSIVO PORTIDATA LDA. FAX - 082 416356

