

OS JOGOS NO COMPUTADOR

Countdown": esta aventura retoma o seu curso na casa do protagonista. Antes da solução lembramos que para as deslocações menores, isto é, pequenas distâncias, é aconselhável o comboio e para as distâncias longas o avião.

...Abandonar a cozinha e abrir a segunda gaveta (sob a televisão).

Viajar até à casa do personagem MCBain e executar as seguintes tarefas: examinar o buraco na janela e o vidro partido no chão, acender as luzes e apanhar a caixa vermelha, no móvel à direita. Empurrar essa peça de mobília e recolher a chave. Ler o papel pousado na secretária e apanhá-lo. Mover o escudo da estátua, usar a chave na abertura e premir o botão do computador.

Ler o texto escrito no monitor, recolher os explosivos (sob o computador) e usar os mesmos no cofre, seguido do "cad".

Regressar à casa do protagonista - Mason's Apt. e utilizar os explosivos no pássaro.

Residência da Lisa Loomis: Extrair a máxima informação desta personagem.

Viajar até à Rachel Akure e, na casa desta, cumprir as seguintes ordens: Oferecer o "dossier" e questionar a residente (Rachel) sobre todos os assuntos. Entregar algum dinheiro e receber, em troca, um dardo.

Fontaine: **Abrir o caixote do lixo e entrar neste recipiente.**

Usar o dardo no Fontaine, quando este parar à frente do herói e, no decorrer da conversa, extrair a máxima informação.

Viajar até ao "Black Decembers HQ" e, sem que o guarda dê pela

180
presença do protagonista, executar os seguintes comandos: apanhar o braço da catapulta e colocá-la no devido lugar, recolher a pedra, mover a alavanca da catapulta, usar a pedra na máquina e accionar a alavanca quando o guarda passar pelo local onde apanhámos a pedra.

Entrar na porta e seguir as direcções: direita, cima, esquerda e baixo (junto do monitor). Usar o explosivo no monitor de segurança, quando surgir a imagem do guarda.

4-Offer wine, 5-Ask about, 6-Offer cash e receber o "lockpit".

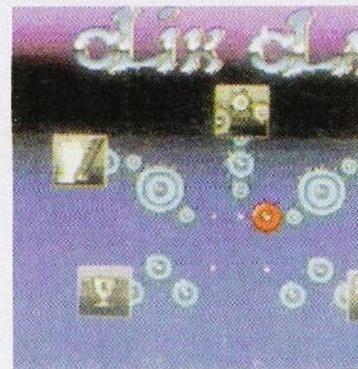
Regressar ao "Black December's HQ", subir, virar à direita e usar o "lockpit" no cofre. Observar o papel e apanhá-lo, de seguida, para o usar no "cad".

Todas as mensagens devem ser analisadas e ampliadas, de forma a possibilitar a respectiva leitura (à excepção do "postcard", que só pode ser visionado na máxima ampliação/"zoom").

Viajar até à Golden Desire e estabelecer diálogo com o "barman". Oferecer-lhe dinheiro e



"Alien Breed"



Mais três códigos para o "Clik-Clak"

Utilizar o objecto recentemente recolhido na caixa vermelha e examinar o respectivo conteúdo. Retirar a chave e usá-la na gaveta da secretária, repetir a operação anterior (examinar o interior) e apanhar o "stationery".

Sair pela porta da esquerda, entrar na passagem e usar o "cad". Falar com o "barman" e perguntar pelo Buzz Brehznev. Ir ao encontro deste personagem e manter a seguinte conversa: 1-Help, 2-Help, 3-Help, 4-Hassle, 5-Hassle, 6-Help, 7-Ask about.

perguntar pelo paradeiro da Golden Desire. Examinar o jornal (entre os dois homens) e entrar na passagem à direita. Falar com a mulher e extrair a máxima informação. Usar o dinheiro na máquina de "blackjack".

Comer algumas nozes (??), entrar pela passagem e esperar que o guarda abandone o recinto. Observar a dançarina (no palco), entrar na porta e, por cima desta, apanhar a chave.



"Alien Storm" mais fácil...



Códigos para o "Last Ninja 3"

DICAS

Descer, caminhar para a direita e estabelecer diálogo com o prisioneiro, averiguar junto deste todas as ocorrências. Aceitar a fotografia e usar o "Cad", viajar até Espanha.

No encontro com o Carlos Ramirez, manter a seguinte conversa: 1-Bluff, 2-Bluff, 3-Pleasant,



"Sim City"

SECCÃO DO LEITOR

180

Sam Coupé, um "elefante branco" na casa de muitos possuidores (quase na totalidade), recupera, através do prezado Manuel Conceição, algum ânimo.

Este leitor pretende entrar em contacto com possuidores a fim de trocar ideias, sugestões... enfim, todo o tipo de material, incluindo (cada vez mais raro!) "software"/jogos e programas de carácter didáctico e utilitários. Tudo original e lícito porque o Manuel é agente da revista Sam Prime.

Este apelo pode ser uma das últimas oportunidades de reunir os utilizadores deste micro. Escrevam sem reservas para o Manuel Conceição, Bairro São Lourenço, It 133-dt., Camarate, 2685 Sacavém.

Os "pequenos anúncios" de venda dispensam comentários.

— **Amiga 500 V1.3** com GVP Series II - 52 Mb HD e 2Mb Ram - Nuno Silva, telefone: 2313609

— **Euro PC da Schneider**, com monitor monocromático, José Marques, telefone (049) 23103

— **Euro PC da Schneider**, também com monitor monocromático e diversos manuais, Mário Jorge Monteiro Gouveia, Rua de Campolide, n.º 209, 4.º esquerdo, 1000 Lisboa.

O mesmo endereço acolhe a sede da "Micro Clube", que se dedica à troca de dicas, mapas e à elaboração de uma fanzine/revista (trimestral).

Este clube exerce as suas actividades para os utilizadores do ZX Spectrum e compatíveis PC.



"James Pond"

do clérigo.

Abriu o compartimento da esquerda, apanhar a chave, tirar as roupas ao padre, abrir a mala e examinar o conteúdo. Apanhar a mala e evacuar a sala.

Caminhar para a direita, entrar numa passagem e continuar na mesma direcção até avistar um caixão. Usar a chave (no caixão), recolher o explosivo e, quando surgir a Gina, manter a conversa: 1-Bluff, 2-Bluff, 3-Offer atache.

Entrar na porta à esquerda e apanhar a peça mecânica. Entrar na sala (ecrã anterior) e usar a peça junto do switch. Premir o botão e sair pela esquerda. Caminhar pelo canal e passar para a outra margem. Subir as escadas e usar o explosivo na porta à direita.

Entrar, mover a estátua do elefante e a respectiva pedra lateral. Examinar a bomba, usar a chave de fendas e cumprir, à risca, as seguintes operações:

- 1 - Use screwdriver on screw (azul) - três vezes
- 2 - Use screwdriver on screw (verde) - uma vez
- 3 - Use screwdriver on screw (vermelho) - duas vezes
- 4 - Use wire cutter son wire (verde)
- 5 - Use wire cutter son wire (vermelho)
- 6 - Use wire cutter son wire (azul)

FIM
A bomba é desarmilhada e tudo acaba bem!

Resta-nos agradecer aos autores desta solução: **PC Crazy** e o trio **Nuno Sequeira, Sérgio Sequeira e Luís Abreu**, já que tiveram a amabilidade de remeter a mesma solução. O material publicado ao longo destas três

semanas resulta da combinação das duas.

Entretanto, esta rubrica prossegue com algumas dicas soltas para o Commodore Amiga, enviadas pelos leitores Sérgio Gomes e Carlos Silva.

"**Alien Storn**" - Teclar "F" para avançar um nível

"**Mighty Bombjack**" - Escrever "**Rabbit**" (seguido de três espaços) na tabela da pontuação e premir F4 e F5 para seleccionar o nível desejado.

"**Metal Master**" - Teclar F4 no decorrer da acção para aceder ao "cheat mode".

"**Sim City**" - Premir Caps Shift e escrever FUNDS para incrementar os recursos monetários.

"**Clik-Clak**" - Códigos de acesso ao 9, 10 e 11 nível, respectivamente: 6532, 5012, 6511.

"**James Pond**" - Em qualquer altura do jogo, escrever JUNKYARD seguido da tecla Return. As seguintes teclas acedem aos níveis: Z-nível 3, X-nível 4, C-nível 5, V-nível 6, B-nível 7, N-nível 8, M-nível 9.

"**Alien Breed**" - No segundo nível, em qualquer terminal do computador, escrever "ALIENS ARE FAGGOTS" para jogar com energia infinita e "PUFFNUTS MODE" para diminuir a velocidade dos aliens.

"**Last Ninja 3**" - Códigos de acesso a todos os níveis: SUSS, IMED, URTI, BASD, RFOO

Obrigado pela atenção dispensada. Despedimo-nos com votos de um bom 1993. Continuem sempre na nossa companhia. Entretanto, escrevam-nos para: **Correio da Manhã, "Os Jogos no Computador", Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.**

Viajar até ao Scorpio e averiguar todos os eventos. Usar o "cad" e ler a mensagem. Regressar à Lisa Loomis, procurar Jack Quinn e, mais uma vez, extrair-lhe a máxima informação.

Colosseum: quando o protagonista cair, entrar na jaula pela porta lateral, de modo a que o tigre siga o mesmo percurso. Sair pela porta lateral e mover a alavanca (na parede). Com o tigre enjaulado, os próximos passos são simples e livres de perigo.

Mover os ossos, apanhar o gancho e caminhar para a parte inferior da janela. Usar o gancho (na janela) e recolher os objectos: ferro e saco.

Examinar o jornal (em cima da mesa), mover o saco de papel, observar e recolher o postal. Examinar o homem, apanhar o "blueprint" e mover a pedra (à esquerda do homem). Sair e usar o "cad" para analisar o postal.

Regressar ao Buzz Brehznev para comprar cápsulas.

Viajar até à estação de comboios. Examinar o jornal (no chão), andar para a direita, ler e apanhar o telegrama, continuar para a direita e passar por uma porta. Entrar na primeira porta à esquerda, abrir o compartimento (à direita) e examinar o corpo. Abrir a carteira e abandonar a sala.

Abriu a terceira e a quarta portas (operações cumpridas em tempos diferentes, embora consecutivas), entrar e manter o seguinte diálogo com o padre: 1-Bluff, 2-Bluff, 3-Offer atache.

Usar as cápsulas na comida, sair e entrar na terceira porta, aguardar três minutos, o tempo suficiente para as cápsulas surtirem efeito, regressar à companhia

