

Pokes & Dicas

A participação nesta secção continua animada e começamos, esta semana, com a carta de José Miguel W. Silva, de 13 anos, de Setúbal, que apresenta algumas dúvidas sobre *Back to Skool*. Por um lado, diz não saber quais as teclas a usar para meter a rã nas prateleiras, e igual dúvida tem quanto a fazer chocar a bicicleta com o portão. Por outro lado, aponta dois erros nas indicações publicadas a 16 de Maio, embora nós não os designássemos bem por essa forma. Mas, enfim, o que ele aponta é o seguinte: nas carteiras, não se encontra só a pistola de água, mas também as garrafinhas de mau-cheiro; além disso, estas não se encontram apenas na escola dos rapazes, podendo ainda ser apanhadas nas das raparigas.

Um leitor de Leiria, não identificado, pede ajuda para o seguinte: gostava de fazer um programa de sua autoria, protegendo-o com uma segurança, designadamente pelo uso de uma palavra-chave. Quería, portanto, pokes, com os seguintes objectivos: para o programa bloquear quando se parar o gravador ou houver qualquer outra interrupção; para não se poder apagar as aspas do INPUT, quando o programa pede a palavra-chave, e não se poder, ainda, fazer STOP ou dar qualquer outra instrução. Ficamos à espera das vossas dicas.

Pokes em abundância

A impossibilidade de publicar todos os pokes que alguns leitores nos têm enviado tem provocado alguns atrasos, e há casos de material enviado já há semanas. Hoje, portanto, vamos pôr em dia a maioria dos «adiados» (se bem que ninguém tenha ficado ainda ao menos sem uma breve referência), mesmo repetindo alguns pokes já publicados. Isto, todavia, talvez se revele útil para quem possa ter falhado um ou outro número deste suplemento.

Do Paulo Casaca, 14 anos, de Lisboa, falta publicar vários, e acabamos hoje:

- KOSMIC KANGA — POKE 23994,255
- PUD PUD — POKE 49287,0
- TURMOIL — POKE 57903,0
- JET PAC — POKE 25020,0 ou 44259,182
- TRANS AM — POKE 25446,0
- ATIC ATAC — POKE 36519,0 ou 23756,1 ou 35353,0
- POGO — POKE 44259,182
- FANTASTIC VOYAGE — POKE 54992,0 ou 54277,0

UNDERWORLD

- 10 LOAD »» SCREEN\$: LOAD »» CODE
- 20 POKE 23314,201
- 30 RANDOMIZE USR 23300
- 40 POKE 59377,0 : RANDOMIZE USR 26610

JET SET WILLY I — POKE 34795,N (écran inicial). POKE 35899,0 (vidas infinitas). POKE 34785,N-1 (vidas normais, máx. 32). POKE 36471,1 (não morre ao cair). POKE 36358,0 (salto gigante). POKE 56900,255 (elimina disparos de setas e desactiva objectos móveis). POKE 37925,0 (só precisa de apanhar um objecto para entrar no quarto).

O Mário Guilherme Silva, de Cascais, estava também nos «atrasados», apesar de já termos publicado alguns pokes que mandou. Hoje vai o resto:

- FRANK'N'STEIN — POKE 34133,0
- JET SET WILLY II — POKE 28438,141
- DUKES OF HAZZARD — POKE 39316,255 (255 vidas)
- KOKOTONI WILF

0 CLEAR 24100 : LOAD »» CODE : RANDOMIZE USR 65100 : LOAD »» CODE : POKE 43742,0 : POKE 42177,2 : RANDOMIZE USR 41200

KNIGHT LORE

- 10 CLEAR 24831 : LOAD »» CODE
- 20 LOAD »» CODE : POKE 53567,0
- 30 RANDOMIZE USR 24832

LUNAR JETMAN

- 10 CLEAR 24575 : PAPER 7 : INK0 : BORDER 0 : CIS
- 20 FOR L=1 TO 5 : PRINT AT 6,0 ; : LOAD »» CODE : NEXT L
- 30 POKE 23439,20 ; : POKER 36965,0 : RANDOMIZE USR 32768

GUNFRIGHT

- 10 PAPER 0 : INK 0 : BORDER 0 : CLS
- 20 FOR F=0 TO 5 : PRINT AT 18,0 : IFF=3 THEN PRINT USR 24576
- 30 LOAD »» CODE : NEXT F
- 40 POKE 23446,201 : PRINT USR 23424 : POKE 23446,33 : POKE 42355,0
- 50 POKE 46344,0 : POKE 48464,0 : POKE 48544,0 : POKE 43745,0 (vidas infinitas)
- 60 POKE 43163,255 (dinheiro)
- 70 POKE 43154,0 : POKE 42082,3 (bandido)
- 80 PRINT USR 23446

Podem experimentar valores diferentes nos pokes da linha 70, para obter os diferentes bandidos que aparecem no jogo. Do Nuno Miguel Oliveira, de S. João do Estoril, já tínhamos publicado um pedido (escreveram-lhe para a Rua Fernando Pessoa, 61-5º Esq., 2765 S. João do Estoril), e hoje vão os pokes que mandou:

- JACK AND THE BEANSTALK — POKE 56110,0
- KOSMIC KANGA — POKE 29944,255
- CHUCKIE EGG — POKE 28596,0
- ELITE — Código de entrada: escrever 7q

A «dupla» Timóteo Menezes e Luís Esteves, de Almada, deu já aqui o seu contributo. Hoje, também, publicamos o resto:

SIR LANCELOT

- 1 REM SIR LANCELOT
- 10 FOR A=50000 TO 50024
- 20 READ N : POKE A, N : NEXT A
- 30 DATA 49,125,91,221,33,128,91,17,128,36,62,103,55,205,86,5,243,62,99,5,0,38,92,195,8,92
- 40 PRINT AT 1,3 ; «Carregar o bloco a seguir ao desenho»
- 50 RANDOMIZE USR 50000
- 60 LOAD »» : LOAD »» CODE

(Teclar o programa acima, introduzir no gravador a cassete do jogo, sem passar o desenho, avançando-a até ao bloco a seguir a este, fazer RUN e pôr o gravador a andar).

- RIVER RESCUE — POKE 33420,0, para o primeiro jogador, e POKE 33452,0, para o segundo jogador
- SABRE WULF — POKE 44685,186 : POKE 44676,255 : POKE 44677,80

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX



«Green Beret» não é fácil de completar, mas os «pokes» ajudam

JET SET WILLY I

Fazer MERGE »» e ENTER; deixar passar o primeiro bloco; introduzir a LINHA 35 : 35 POKE 35899,0; fazer RUN e pôr o gravador a andar.

CHUCKIE EGG II

Fazer MERGE »», meter o jogo e, quando o PAPER ficar branco, parar o gravador e meter o seguinte POKE — POKE 65535,160+8+16 — e ENTER; depois, teclar GOTO 0 e ENTER; pôr o gravador a funcionar.

MANIC MINER — Código para escolher salas

Deixar entrar o jogo normalmente e, quando passar, façam como se estivessem a jogar e carreguem nas seguintes teclas: 6,0,3,1,7,6,9; aí, aparece uma bota do lado esquerdo; depois é só carregar nos números correspondentes às salas ao mesmo tempo.

Sala 1=6; Sala 2=61; Sala 3=62; Sala 4=612; Sala 5=63; Sala 6=613; Sala 7=623; Sala 8=6123; Sala 9=64; Sala 10=614; Sala 11=624; Sala 12=6124; Sala 13=634; Sala 14=6134; Sala 15=6234; Sala 16=61234; Sala 17=65; Sala 18=615; Sala 19=625; Sala 20=6125.

Depois disto, esta óptima «dupla» bem merece que lhes deem pokes para *Green Beret*, *Ms Pac Man*, *Monty Mole*, *Fighting Warrior* e *Great Escape*, bem como instruções para *Battle of the Planets*.

Pela nossa parte, avançamos com este programa para *Green Beret*

5 REM GREEN BERET POKES 0

- 10 RESTORE : LET TOT=0
- 20 FOR F=50000 TO 50169
- 30 READ A : POKE F,A
- 40 LET TOT=TOT+2 * A : NEXT F
- 50 IF TOT <> 38896 THEN PRINT

«ERROR IN DATA...» : BEEP

- 1,1 : STOP
- 60 PRINT AT 10,0 ; «meter cassette»
- 70 PRINT AT 12,0 ; «pôr gravador a funcionar»
- 80 RANDOMIZE USR 50000

- 100 DATA 62,255,55,17,186
- 101 DATA 6,221,33,203,92
- 102 DATA 20,8,21,243,62
- 103 DATA 15,211,254,205,98
- 104 DATA 5,48,233,243,237
- 105 DATA 94,33,140,195,229
- 106 DATA 33,171,98,229,51
- 107 DATA 51,17,195,130,1
- 108 DATA 20,3,33,253,94
- 109 DATA 253,33,17,98,221

O nosso já conhecido Miguel Nuno Carvalho Grima, de Sacavém, mandou-nos estes:

- SABOTEUR
- 10 CLEAR 24200
- 20 LOAD »» SCREEN\$
- 30 LOAD »» CODE
- 40 POKE 29894,0
- 50 RAND USR 63972

CYCLONE

- 10 PRINT AT 9,6 ; »START CYCLONE TAPE»
- 20 FOR F=23269 TO 23340 : READ A : POKE F,A : NEXT F

- 30 DATA 221,33, 203,92,17,66,3
- 40 DATA 175,214,1,8,243,205
- 50 DATA 108,5,48,239,62,92
- 60 DATA 33,40,94,17,244,247
- 70 DATA 1,117,1,205,250,95
- 80 DATA 62,50,50,147,249,33
- 90 DATA 160,146,34,148,249
- 100 DATA 195,106,249
- 110 RANDOMIZE USR 23296

HYPERACTION

- 1 CLEAR 6535
- 5 PRINT AT 10,5 ; «Star Hyperaction Tape»
- 10 FOR F=23296 TO 2332 : READ A : POKE F,A : NEXT F
- 20 DATA 17,0,27,221,33,0,64
- 30 DATA 62,22,55,205,86,5
- 40 DATA 48,-15,17,192,93
- 50 DATA 221,33,168,97,62
- 60 DATA 2,55,205,86,5
- 70 DATA 33,0,0,34,11,0,98
- 80 DATA 195,82,98
- 90 RAND USR 23296

CRITICAL MASS

- 10 BORDER 6 : INK 6 : PAPER 6 : CLS
- 20 CLEAR 25679
- 30 PRINT AT 0,3 ; «Star Critical Mass Tape»
- 40 LOAD »» CODE
- 50 POKE 64823,1 : POKE 648500
- 60 LET turbo=64036
- 70 LET a=USR turbo : LOAD »» SCREEN\$
- 80 LET A=USR turbo : LOAD »» CODE
- 90 POKE 57107,24 : POKE 57108,-7
- 100 RAND USR 48000

SWEEVO'S WORLD — POKE 33219,0 (Vidas Infinitas) POKE 37008,n (onde o n é o n.º de vidas)

O Miguel gostaria, em contrapartida, de ter um poke de vidas infinitas para *Rambo*, saber o que tem a fazer nos *Zoids* e a

forma de introduzir a linha 0 num programa (esta já demos, Miguel). Quanto ao outro programa que mandaste, quando tivermos mais material para a secção *Linha a Linha* o teu não ficará esquecido.

De um leitor de Leiria, que não mandou o nome, vieram estes:

- GYROSCOPE — POKE 53922,0 (vidas) e 59146,0 (tempo)
- FAIRLIGHT — POKE 61928,0
- ROLLER COASTER — POKE 38988,255
- SWEEVO'S WORLD — POKE 33219,0

O espaço, afinal, não chegou para todos, e «pendurado» fica ainda o António Manuel Barata dos Santos, do Barreiro, que estará em primeiro lugar para a semana. Desculpa, mas temos que dar também atenção a outros.

Battle of the Planets

A falta de instruções mais pormenorizadas, damos algumas indicações sobre *Battle of the Planets* para ajudar o Timóteo e o Luís:

O Universo está ameaçado por um rebelde, *Zoltar*, que procura dominar a galáxia, atacando os seus cinco sistemas planetários. A defesa desses mundos é entregue à *Força-G*, que, a bordo da nave *Phoenix*, tentará impedir que *Zoltar* destrua toda a vida na galáxia.

Controlamos a nave *Phoenix* e, além de termos que destruir as naves inimigas no espaço, há que aterrar nos planetas onde as forças invasoras se estabeleceram, para as atacar no solo. Aproximando-se de um planeta civilizado, a *Phoenix* pode-se reabastecer e sofrer reparações, docando a naves-oficinas amigas. É de notar, todavia, que as forças de *Zoltar* só descem num planeta quando estão no mesmo espaço-tempo que a *Phoenix*.

A *Phoenix* dispõe de canhões *laser* e dez torpedos, e o uso contínuo dos primeiros fá-los aquecer demasiado e ficar ineficazes, além de gastarem energia. Quando gasta o seu armamento, deverá reabastecer conforme descrevemos acima. Para viajar entre sistemas planetários, há portas especiais (*warp-gates*), bastando encontrá-las e navegar direito a elas. Aparece, então, um mapa, em que os cinco sistemas estão numerados. Basta carregar na tecla respectiva para a *Phoenix* aí chegar. Quando está próxima de um planeta, a tripulação da *Phoenix* pode pedir dados sobre esse sistema. Se toda a população aí morreu, também a tripulação morre. Para aterrar num planeta, basta navegar direito a ele, o autopiloto faz o resto. Aí pode encontrar naves inimigas (*landers*), além das naves de reabastecimento e reparações (indicadas por sinais de latas de combustível e ferramentas), e para fazer uma docagem, neste último caso, basta dirigir-se para elas. Quanto aos *landers*, claro, há que destruí-los.

A área principal do «écran» funciona como um «écran» da nave, através do qual se vê o espaço exterior. Existem duas «miras»: a móvel serve para dirigir a nave e para apontar os *lasers*, a quadrada é para disparar os torpedos. Movendo a primeira para os ícones do «écran» é accionada essa opção. Importante é avaliar, a cada momento, o estado da nave, por meio da janela na parte inferior esquerda. De notar, ainda, que nem todas as naves inimigas podem ser abatidas com *lasers*, algumas exigem torpedos. Teclas: O e P, esq.; U e I, dir.; Q e T, subir; A e G, descer; B e Space, disparar; 1 a 5, seleccionar informações; K/J, ace./desace.; Z-V, disparar torpedo.

E hoje ficamos por aqui. Continuamos a aguardar as vossas cartas, com mais pokes & dicas, sobretudo para satisfazer os pedidos que aqui têm sido transmitidos. Até para a semana, e bons jogos.

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — Batman
- 2.º — Sai Combat
- 3.º — Spindizzy
- 4.º — Green Beret
- 5.º — World Cup Carnival
- 6.º — México 86
- 7.º — Pentagram
- 8.º — Bomb Jack
- 9.º — Samantha Fox — Strip
- 10.º — Hocus Focus

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIRA O DISCO

Novidades

PHILIP BAILEY, ex-Earth Wind & Fire, acaba de lançar o seu novo LP, «Inside dut». O disco é produzido pelo guitarrista dos Chic, Nile Rodgers e conta com a colaboração de músicos como Jeff Beck, George Duke e Ray Parker Jr.

■ Rod Stewart, que já anunciou os planos da sua digressão, dará o seu primeiro concerto em Belfast, a 26 de Junho. Entretanto fez constar que reservou o Estádio de Wembley para o espectáculo de Londres, a 5 de Julho.



Adepto de futebol, Rod Stewart reservou o Estádio de Wembley para 5 de Julho

■ Os Ultravox despediram o seu baterista, Warren, devido a divergências musicais. A banda encontra-se na Alemanha, no estúdio de Conny Plank, a preparar novos temas.

■ Um novo grupo acaba de surgir no panorama musical irlandês. Dá pelo nome de That Petrol Emotion e renasce das cinzas dos Undertones. A banda já encontrou o sucesso no circuito de espectáculos ao vivo de Londres e acaba de lançar o seu primeiro LP, «Manic Pop Thrill».

■ Já estão à venda no mercado britânico os novos trabalhos de Nico, «Behind the Iron Curtain», dos Ramones, «Animal Boy», dos New York Dolls, «Too much too soon» e do grupo «reggae» Black Uhuru, «Brutal».

■ Amanhã, 21 de Junho, os Simple Minds actuarão num concerto depois dos The Cult, The Bangles, The Waterboys e os In Tua Nua. Entretanto Jim Kerr já anunciou que a sua banda dará dois espectáculos extra durante a digressão pelo Reino Unido.

■ O Verão a aproximar-se e os artistas em grande forma: Kevin Ayers já tem pronto o seu novo álbum, «As Close as You Think» e os The Call contra-atacam com «Reconciled». Os convidados do LP dos The Call são Robbie Robertson e Jim Kerr, líder dos Simple Minds.

■ Os Bronski Beat cancelaram os seus espectáculos em Londres, previstos para o dia 6 e 7 de Junho, devido a «dificuldades técnicas de produção». Um dos membros do grupo já desmentiu esta versão, queixando-se de divergências com o «manager».

■ Sting e Elton John foram dois dos músicos contactados para participarem num concerto a favor das vítimas do desastre nuclear de Chernobyl. Sem data prevista e em local ainda por anunciar, o concerto contará ainda com a participação de várias bandas soviéticas.



Sting, ao lado de Joan Baez, no concerto da Amnistia Internacional, foi contactado para participar num concerto a favor das vítimas de Chernobyl



Joan Armatrading controla a sua carreira produzindo o seu último LP, «Sleight of Hand»

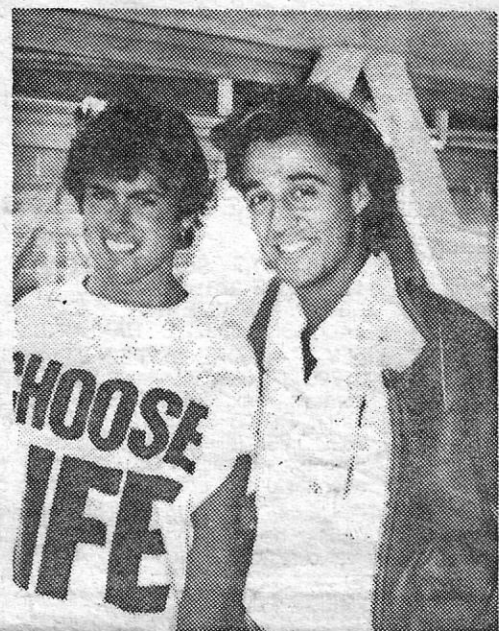
■ Joan Armatrading controla completamente a sua carreira. O seu último LP foi produzido pela própria cantora, no seu próprio estúdio e dá pelo nome de «Sleight of Hand».

■ O último LP de Philip Glass, «Songs from Liquid Days», é constituído por um ciclo de seis canções, escritas com Paul Simon, Suzanne Vega, David Byrne, Laurie Anderson, The Roches, Linda Ronstadt, Bernard Fowler e The Kronos String Quartet.

■ Os Stranglers foram a cabeça de cartaz do Festival anual da Islândia de música «rock». Mais de um terço da população total do país assistiu ao espectáculo de 16 de Junho. Logo após o concerto, os Stranglers apanharam o avião para Gdansk, na Polónia, onde foram participar num filme que será transmitido nas televisões de vários países do bloco Leste europeu. Prevê-se uma audiência estimada em 300 milhões de espectadores, para a aparição televisiva dos Stranglers.

■ O grupinho «funk» britânico, Five Stars, que apareceu esta semana no programa europeu «Countdown Rock», já está contratado para dar um pulinho até à América com o objectivo de aparecer no Johnny Carson Show. O «manager» da banda, Buster Pearson, é o pai dos cinco elementos dos Five Stars.

■ Bob Geldorf vai começar em Los Angeles a gravação do seu LP a solo, com um empurrãozinho de Dave Stewart dos Eurythmics. O músico ainda não revelou a lista dos convidados célebres que vão participar no seu álbum.



O concerto de despedida dos Wham teve bicha de quilómetro e meio na abertura da bilheteira

■ Os bilhetes para o concerto de despedida dos Wham, no estádio de Wembley, foram postos à venda há dias. A bicha de compradores, no primeiro dia, tinha mais de um quilómetro e meio e houve quem dormisse três noites ao relento, na bicha, para obter o cobiçado bilhete.



Promoção e disco de prata



JOY APARECEM NO ARCO-ÍRIS



ANDY SCHWEITZER, Freddy Jaklitsch e Manfred Temmel, os Joy por outras palavras, vieram a Lisboa no último fim-de-semana a fim de receberem o disco de prata pelas vendas de «Touch by Touch», o seu segundo «single», actualmente classificado em terceiro lugar do «Top Disco».

Entre outras acções promocionais, os Joy gravaram uma actuação para o programa «Arco-Iris» (que será apresentada no domingo) e fizeram alguns contactos com a imprensa.

O grupo austríaco revelou que regressará em Julho ao nosso País para uma curta digressão por várias discotecas, em que metade dos instrumentos serão tocados ao vivo e outra metade em «autoplay».

Os Joy — mais um sucedâneo dos Modern Talking — formaram-se em 1984, em Bad Aussee, na Áustria, e com apenas um álbum e dois «singles» gravados são já um dos grupos mais populares no seu país.



Novo Júlio Pereira

«OS SETE INSTRUMENTOS» TÊM EDIÇÃO EM INGLATERRA

JÚLIO PEREIRA é de novo notícia. Desta feita porque o seu último álbum, «Os Sete Instrumentos», vai ser editado em Inglaterra, pela editora independente Rough Trade. Com efeito, Peter Walmsley, um dos directores daquela companhia — a mais importante independente do mercado britânico — que esteve nas duas últimas semanas em Lisboa assinalando o segundo aniversário da Transmé-

dia, gostou imenso do som de Júlio Pereira e anunciou a sua edição na Grã-Bretanha. Não é de excluir também a hipótese de «Os Sete Instrumentos» ser editado noutros países europeus pela mesma Rough Trade.

Para o director desta companhia, o facto de a música de Júlio Pereira ser instrumental facilita muito a sua aceitação nos mercados externos.

CÓSMICO CENTRO

Comércio de Electrónica, Lda.

Rua Pascoal de Melo, 81 - Loja 16
Centro Comercial A. C. Santos
1000 Lisboa - Tel. 52 47 56

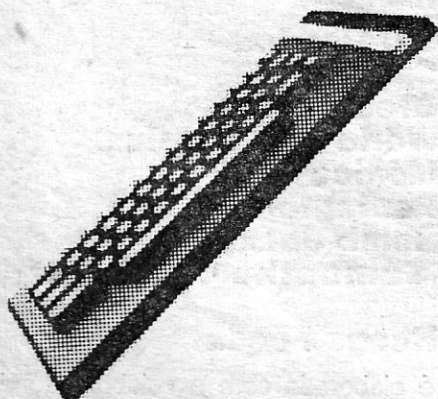


COMPUTADORES MODS. 800 XL, 130 XE e 1040 STM
COM SOFTWARE GARANTIDO

OS MELHORES PREÇOS
DO MERCADO

PERIFÉRICOS

PRINTER 1027 LQ
PRINTER 1029
DISK DRIVE 1050
TOUCH TABLET
LIGHT PENS
TRACK BALL
JOYSTICKS CX. 24



CONTINUAMOS COM TODA A GAMA SPECTRUM E QL
DEMONSTRAÇÕES DE MATERIAL E PROGRAMAS PROFISSIONAIS
AS QUARTAS E SÁBADOS DAS 15 ÀS 19 HORAS