

JOGOS DE 8 BITS Por VÍTOR PEDRO

Pokes & Dicas

Um mapa do *Shadow Warriors* e imensas dicas e pokes preenchem hoje este espaço. Mas antes, um aviso preimplório: Por favor, os monstros detestam fotocópias de mapas que são absolutamente a evitar. O carbono é indigesto e tem um gosto horrível. E vamos à correspondência:

Uma carta cheia de pokes chegou-nos do Rui Leal, de Almada:

«Ol, o meu nome é Rui Leal. Juntamente com esta carta mando-lhes um mapa do *Super Trux* e táticas para *Magic Johnson's Basketball*. No futuro, gostaria de trocar correspondência com

outros leitores de «A Capital». Escrevam-me para Rui Leal, Rua Luís de Camões, 17, 1.º Esq. Laranjeiro - 2800 Almada.

Mando ainda o material seguinte:

- Códigos de acesso
- Capitan Trueno - 270653
- Capitan Sevilha - 579527
- Army Moves - 27351
- Navy Moves - 63723
- After the War - 94656981
- Free Climbing - 3.ª parte - Clavijo
- Viagem ao Centro da Terra - Evamaríaselue

- Pipomania* - Each
- E já agora alguns truques:
- Hi-Scores -
- *Arkanoid* - Pbrain
- *Arkanoid II* - Mahaaa
- P47 - Zebedeee
- Ao definir teclas -
- *Cybernoid* - Yxes
- *Cybernoid* - Orgy
- *Histeria* - Cheats
- *Soloman's Key* - Blorp
- A carregar no «menu» -

Video Pool - (durante o jogo) - todas as teclas até abortar

- The Newzeland History* - Fluffy, Phillips
- Indiana Jones I* - Jimbo
- Indiana Jones II* - Oto- (Caps+6 durante o jogo)
- Rolling Thunder* - Jimbo
- Shinob* - Gruts
- Ikari Warriors* - (logo no príncipo) - Petelives
- Sol Negro* - 1, 2, J
- Three Weeks in Paradise* - (Morrer uma vez) - d,

P, symbol
Herbert's Dumy Run - (Na saga das cordas) - C,

H, E, A, T
Coliseum - I, S, A, B, E, C
Weels and Fargo - W, E, S, T

- Pokes:
- R-type - 37452,0
 - Double Dragon* - 37050,255
 - Bionic Comandos* - 34690,0
 - Altered Beast* - 25585,0
 - Rick Dangerous* - 58356,0
 - Power Drift* - 47222,0
 - Tusker* - 38630,0
 - Flying Shark* - 23570,6;54462,201
 - Dragon Ninja* - 38918,0
 - Wee Le Mans* - 26110,34
 - Great Escape* - 50209,201
 - Paper Boy* 48023,201
 - Jack the Nipper II* - 43251,0
 - Tetris* - 92041,201
 - Zorro* - 53729,0
 - Shaolin's Road* - 44838,0
 - Vigilante* - 48735,0
 - Enduro Race* - 43542,0-43643,0

E ainda algumas dicas:
Soccer 7 - Escolham o cnerpoo, troquem o McMahon pelo Aldrige, e quando forem jogar ponham a seguinte tática: *Attacking*, 2-1-3; *Long Balls*

Se marcarem um golo na primeira parte substituíam por: *Defend*; 2-1-3; *Slowly*.

Se não marcarem golos ou se estão a perder ponham: *Attacking*; 2-1-3; *Wingers*.

Do vosso grupo a melhor equipa é o *West-Ham*. Do grupo B a melhor equipa é o *Everton*.

Dívida as horas de treino e treine metade cada qualidade de treino.

Rock Star: Escolha o mince (prince), toque progressivamente em Pubs, clubes... etc... Não aceite propostas de lhe financiarem um álbum por menos de 30% de regalías. Nunca veja a publicidade pois pode acontecer-lhe que o seu cantor morra. Não faça concertos de caridade porque normalmente são sempre (sicko charrityes). Depois de gravar um álbum solte um ou dois

SUPER TRUX

FINISH

START

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Magic Johnson's BASKETBALL JUNIORS

← CAMPO ADVERSÁRIO

LEGENDA

- - início de onde CANÇA
- - COMEÇO A SEGUIR AO TORNE
- - - - - TRAJECTORIA DE BOLA
- - - - - TRAJECTORIA DESDE O MÃO DO CAMPEÓN (início)

PUXA! SUPEL FLUX

VE! OX NABOU?

ELABORADO POR:
Rui Paulo LEAL
EM 9 de SEPTEMBRO de 1990

PARA:
ACAPHAL

SUPER TRUX -
ACCELERATION
0-30 : 8 sec, 0-45 : 11 sec
0-65 : 17 sec, 0-90 : 25 sec

WIN THE SUPERTRUX
TROPHY

singles mas sempre acompanhados de um bom vídeo (telescópio). É muito difícil subir aos três primeiros lugares.

Altered Beast Para matarem o monstro final do segundo nível ponham-se ao pé do seu olho gigante e fiquem sempre a premir em baixo + Fire.

Rainbow Islands: Primam Enter para o número de créditos desejados.

Zynaps: A tecla para definir é o 3. Mais carregadores

1942
10 Clear 64999: Print A + 0,0; Ink 7: Load "Code
20 Poke 65332,240; Poke 65333,255: Restore
30 For I = 65520 To 65527
40 Read A: Poke I, A: Next I Randomize USR

66288
50 Data 62,33,50,247
60 Data 204,195,27,204

Jack the Nipper

1000 Clear USR "A": 1; Poke 23624,0; Ink 0: Paper
0: CLS: Load "Code: Randomize USR 28350:
Randomize USR 23760 + Usr 0

E é tudo por hoje, tchau!

Wec le Mans

O clube Spectrum 2000 volta a escrever, com mais uma mão-chéla de pokes.

«Não sei se se lembram da minha última carta (chamo-me Sérgio e sou o sócio n.º 1 do clube Spectrum 2000) que foi manuscrita (esta está bem melhor, não acham?) devido ao facto de eu estar de férias. Então, enviei uma pequena quantidade de pokes dicas. Desta vez envio um número maior de pokes dicas. Cá estão eles e elas:

- Pokes:
Wec le Mans - 26110,34
Toobin - 61721,0
Thunder Blade - 36515,201
Arkanoïd II - 37494,0
Tank - 32209,0
Mask 2 - 42849,0
Narauder - 26183,x (x n.º de smarts -0 a 100)
Artura - 32138,182
Batty - 48430,13
R-Type - 37452,0
The Munsters - 37891,0
Spirits - 51754,0

Dicas:
Metropolis - Premir simultaneamente as teclas H+V para energia infinita.

Combat School - Escolha de teclas: Cima-q; Baixo-z; Esquerda-h; Direita-k; Disparar-l.

Chronos - Na tabela dos Hi-Scores, escrever «Jing It Baby» e no «menu» pressionar a tecla «4» para acclonar o «Megalaser».

Capitan Trueno - Código da 2.ª fase: 141084.

Microposse Soccer - Quando há uma falta, com formação de barreira, se chutarem por cima dela, a bola irá ter com um dos vossos jogadores.

Rolling Thunder - Durante o jogo premir «i» para passar de nível.

Carregadores:
Slap Fight
10 Load "Code: Randomize USR 60024: Load
"Code: Poke 48872,0; Poke 48873,0; Randomize USR 16384

Super Stuntman
20 Clear 24999: Load "Code 16384
30 Poke 23322,201: Randomize USR 232
40 Poke 25517,0

50 Randomize USR 32768
Bem, não há espaço para mais nada. Esperem uma nova carta.»

Shadow Warriors

Um mapa muito trabalhoso veio do Vítor Brás, Rua A, Lote 9, 1.º DL, Casal Gouveia, Massamá - 2745 Queluz, assim como a solução desse jogo.

«Aqui val mais um mapa completo para os leitores de «A Capital». Desta vez o jogo é o **Shadow Warriors**, da Ocean. Começo por explicar os golpes, que são apenas três. O mais simples e menos eficiente é o pontapé meia volta, e são precisos 3 golpes para derrubar o Inimigo e 3 quedas para ele morrer. O 2.º é um em que precisamos de nos agarrar a um pau (ou poste) para os pontapearmos ("fire" + direcção). O 3.º é como se fôssemos a dar uma cambalhota ("fire" + cima + direcção) encostado ao Inimigo. Existem vários objectos que quando alguém cai em cima explodem e por vezes deixam bônus. Esses objectos são bancos, cabinas telefónicas, barris da Esso e outro que não consigo identificar.

No 1.º nível mantém os inimigos mais próximos como a ajuda do poste (ou num local onde tenham a certeza de que não há hipótese de serem golpeados por trás). Podem apanhar espadas e energia. Há uma parte em cada nível de que só podemos passar após matar todos os inimigos à vista. Quanto ao «Boss» (a todos eles) a melhor manelra de os matar é com o 3.º golpe que eu mencionel atrás.

No 2.º nível encontramos-nos junto a uma auto-estrada. Para a passar sem sermos atropelados



temos de ir de pau em pau (para nos atirarmos de um pau para o outro usamos a tecla de direcção, e para nos agarrarmos a um pau é o «fire»). Quando chegarem a uma parte onde passarem motas cheguem-se para a parte de cima porque ali não passam motas. Matem o «Boss» e passaram para o 3.º nível.

Tentem mandar os Inimigos para o precipício logo à direita e eles morrem logo. Subam para a tábua e avancem até ao fim dela. Saltem e matem os restantes com a ajuda do poste e sigam para o «Boss», que são três cozinheiros?? Atacam os primeiros dois e quando um morrer o outro entra na festa.

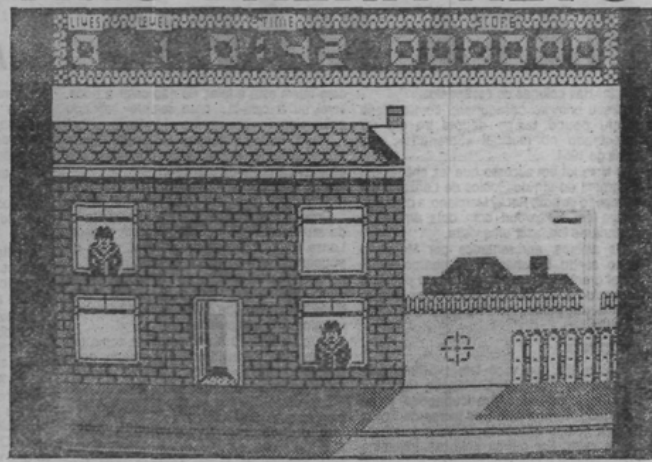
No 4.º nível sigam sempre pela parte de baixo, agarrem-se aos postes e matem os ninjas. Quando chegarem a uma parte onde se vê água agarrem-se à árvore e vão saltando até chegarem à última. Matem o Inimigo ainda na árvore e desçam. Avancem, subam e lutem. Depois sigam para a direita e para o «Boss». Matem-no como mataram os outros.

No 5.º nível: Desta vez encontramos-nos perto de uma linha férrea com o respectivo comboio mais à frente. Avancem por baixo até um precipício. Ali subam e cuidado porque há um ninja que só ataca quando passarmos para a sua frente. Quando chegarem ao fim da linha desçam e enfrentem o chefe (que é o mesmo do 2.º nível).

Por fim, no 6.º e último nível, pouco há a acrescentar em relação aos anteriores. É avançar e matar, com a ajuda de alguns bônus. Quando se chega ao «Big Boss», a mensagem é «Prepare to meet the demon». Parece que o confronto vai ser com um Inimigo poderosíssimo, mas quando começamos a jogar observa-se que o «Big Boss» não passa de mais dois matulões iguais aos dos níveis 2 e 5. Pode-se matar os gigantes facilmente, após o que aparecerá a mensagem «You have finished SHADOW WARRIORS», e é assim que se enfia mais um jogo para a prateleira, com a esperança de que novos jogos tenham finais melhores.

Já agora, aproveito para informar que o jogo HUMPHELY tem 40 fases. Na última fase temos de pintar as letras «The End», após o que aparecerá a mensagem «En hora buena conseguiste pintar toda la casa. Ahora podras descansar». E é tudo. Até à próxima!

TIRO FALHA ALVO



Um dos oito cenários de Crossfire, um jogo onde a pericia é necessária (um sopro no «joystick» e a mira voa)

Título: CROSSFIRE

Estamos nos anos 30, Al Capone e os seus complices dominam as ruas da velha Chicago. Os Intocáveis terão de pôr fim a um desastre como este e o nosso herói é um destacado membro desta força especial.

Um dos pontos fortes deste jogo são os movimentos, talvez até demais. No fim da missão, somos promovidos a chefe de policia, num clima de utopia aparente

Género: Perícia / Acção
Gráficos: 5
Movimentos: 7
Dificuldade: 5
Conselho: Não é grande coisa.

