

# JOGOS DE 8 BITS

Por VÍTOR PEDRO

## Pokes & Dicas

COMO vem sendo hábito desde há algumas semanas, o Soft Clube, de Sacavém, invade o Póço com mais um quilo de cartas. Mas há também participações especiais de Tiago Nunes e ainda Pedro Silva. E vamos às cartas com um aviso: Os monstros sugerem que os jovens de Sacavém passem a enviar em atacado.

Para já, um outro novo leitor, Tiago Nunes, morador na rua Augusto Costa, 6, 4.ª Di.ª - 1500 Lisboa. O Tiago enviou-nos algumas dicas e um mapa de *A Day in the Life*.

«Olá! O meu nome é Tiago Cardoso Castanheira Nunes moro em Benfica e é a primeira vez que escrevo para "A Capital". Aí vão algumas dicas:

**Brum-Brum** - O objectivo do jogo é ser o reparador de um carro dos seis que aparecem. Existem 10 grandes prémios.

Os carros que existem são: Ferrari; Brabham; Lotus; MacLaren; Renault; Williams. Se escolherem Lotus, o vosso carro é potente e, com sorte, poderão ganhar o campeonato.

**Italy 90** - Da U.S. Gold: No "menu", escolham 4 e redefinem as teclas. Depois, metam-se no campeonato (tecla 1) e escolham uma equipa que tenha velocidade 5 ou 4. As melhores são: Itália; Argentina; Brasil; West Germany

Nos nomes, escolham o 1.º guarda-redes e os outros que tenham velocidade 5 ou 4 e força 5 ou 4.

No jogo, as faltas que podemos fazer têm de ser por detrás e com cuidado, pois podemos levar cartão. Nas grandes penalidades, se estiverem a atacar para baixo (2.ª parte), atirem para a direita, que o guarda-redes alira-se para a esquerda.

Gostaria de trocar a minha versão 128K do *Double Dragon II*, pela versão 48K. Se alguém arranjaso o mapa do 5.º nível do *Batman II* e do *Moonwalker* níveis 1 e 2 ou agradecia. Junto envio um mapa da primeira fase do *A Day in the Life*.

E também envio alguns códigos e pokes:  
**Manic Miner** - Introduzir a linha 25 POKE 35130,1  
Acesso a qualquer caverna:

Na 1.ª caverna escrever: 6031769 (aparece uma bola)

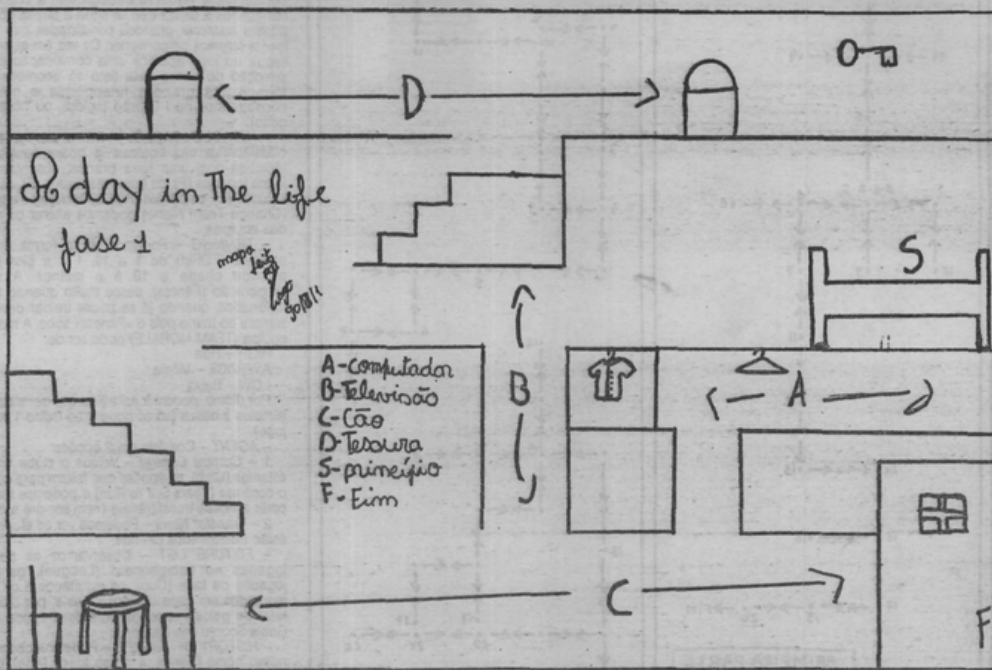
Códigos:  
cav. 1-6  
cav. 2-61  
cav. 3-62  
cav. 4-621  
cav. 5-63  
cav. 6-631  
cav. 7-632  
cav. 8-6321  
cav. 9-64

cav. 10-641  
cav. 11-642  
cav. 12-6421  
cav. 13-643  
cav. 14-6431  
cav. 15-6432  
cav. 16-64321  
cav. 17-65  
cav. 18-651  
cav. 19-652  
cav. 20-6521

Até à próxima porque por hoje é tudo!

### Jabato e companhia

E seguimos com a primeira carta do Soft Club, de



Sacavém, mais uma vez com um carregamento de material de boa qualidade:

«Hoje enviamos o mapa de Jabato; enviamos também a explicação do «menu» do jogo *Striker Football* para facilitar a vida de alguns leitores que possam estar aflies. E também queremos dizer que estamos abertos a correspondência. Os leitores interessados devem escrever-nos para Soft Club, Bairro do Miradouro, Rua 4 de Infanteria 8, 2685 Catujal - Sacavém.

Gostaríamos especialmente de entrar em contacto com quem possua alguns dos seguintes jogos: *Futbol Fever*, *Soccer Star*, *British Super League*, *The Footballer*, *on the Bench*, *Software*

*House*, *Soccer Q*, *Damned Forest*, *The Realm*, *Kemshy* e *Football Chalango*, estamos dispostos a trocar ou a comprar por qualquer um destes jogos.

Passemos às dicas:

**STRIKER FOOTBALL** - No «menu» principal aparecem as seguintes opções:

- **SCORES TABLE** - É a tabela dos melhores marcadores no campeonato.  
- **NEXT GAME** - Vemos qual é a jornada e os jogos da respectiva jornada, podemos ver ainda se somos convocados para o próximo jogo, dentro desta opção está o «Play Match» que serve para ir ao jogo, vemos o tempo de jogo das equipas que se estão a defrontar, e quando aparece uma

(Continua na página seguinte)

# JOGOS DE 8 BITS Por VÍTOR PEDRO

(Continuação da página anterior)

oportunidade («you're through with a chance...») rematamos à baliza que se situa à direita do ecrã, podem aparecer grandes penalidades que igualmente teremos de converter. Da vez em quando, a seguir ao jogo aparece uma convocação para a selecção do nosso País (isto só acontece se já formos uns grandes futebolistas e nós nos encontramos na I Divisão inglesa, ou no estrangeiro).

- **LEAGUE TABLE** - Dá a ver a tabela classificativa das equipas, a nossa equipa está indicada com uma faixa branca; observamos os jogos jogados (P), os golos marcados (F), os golos sofridos (A), os pontos (Pts), se teclarmos a tecla C (Change Team Name) podemos alterar os nomes das equipas.

- **TRAINING** - Podemos ver a forma em que estamos (FORM) de 1 a 10, 1 é a pior forma, quando chega a 10 é a melhor. A nossa preparação (Fitness), desce muito quando vamos lesionados, quando já se puder treinar deve-se ir sempre ao treino pois o «Fitness» sobe. A moral da equipa (TEAM MORALE) pode ser de:

- HIGH - Boa
- AVERAGE - Média
- LOW - Baixa

Por último, podem ir ao treino que consiste em 3 remates à baliza (só se pode ir ao treino 1 vez por jogo).

- **AGENT** - Consiste em 2 opções:

1 - **Current Contract** - Vamos ao clube em que estamos (Club), as épocas que faltam para cumprir o contrato (Years Still to Run) e podemos também pedir a nossa transferência (nem sempre a dão).

2 - **Transfer News** - Podemos ver os clubes que estão interessados em nós.

- **FIXTURE LIST** - Observamos as partidas jogadas no campeonato (League), os jogos jogados na taça (Cup), os resultados e os golos marcados em cada um dos jogos e, por último, o total de golos marcados durante a época (Total Goals Scored this Season).

- **HISTORY OF CAREER** - Podemos observar o nosso nome (Name), a nossa idade (Age), o país que representamos (Country), as internacionalizações ou chamadas à selecção (International Caps), os golos marcados pela selecção (International Goals). Existem ainda 2 opções:

1 - **HONOURS** - são as medalhas ganhas no campeonato e nas taças. As medalhas ganhas no campeonato consistem em:

Medalhas nos campeonatos (League Medals) podem ganhar-se nas seguintes divisões e países:

- Inglaterra (English): Division 1; Division 2; Division 3; Division 4 (Inglaterra English)
- Itália (Italian)
- França (French)
- Alemanha (West Germany)
- Espanha (Spanish)
- Itália (Italian)
- França (French)
- Alemanha (West Germany)
- Espanha (Spanish)

2 - **PREVIOUS CLUBS** - São os clubes que já representámos, observamos os nomes dos clubes

(Club), o montante da transferência (Fee), os jogos jogados em cada clube (App) e os golos marcados em cada clube (Gls).

- **SAVE** - É a última opção, serve para gravar o jogo.

Por último, uma informação; os países que podemos representar são os seguintes:

- 1 - England (Inglaterra)
- 2 - Scotland (Escócia)
- 3 - Wales (País de Gales)
- 4 - N. Ireland (N. Irlanda)
- 5 - Eire (I. Irlanda)
- 6 - France (França)
- 7 - Italy (Itália)
- 8 - W. Germany (Alemanha Federal)
- 9 - Spain (Espanha)
- 10 - Holland (Holanda)
- 11 - Belgium (Bélgica)
- 12 - Denmark (Dinamarca)
- 13 - URSS (União Soviética)
- 14 - Poland (Polónia)
- 15 - Sweden (Suécia)
- 16 - Norway (Noruega)

**BEACH VOLLEY** - As 8 cidades do jogo são as seguintes:

- 1 - LONDON
- 2 - NEW YORK
- 3 - BAHAMAS
- 4 - EGIPT
- 5 - AUSTRÁLIA
- 6 - CHINA
- 7 - UNIÃO SOVIÉTICA
- 8 - PARIS

**GHOSTBUSTERS II** - Apanhe os jarros que estão nos cantos (prateleiras) que eles dão energia e armas. Quando chegarem as mãos que serram os cabos deve pôr-se raio laser e escudo.

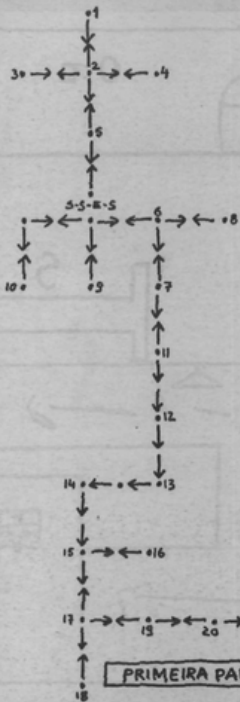
## Material de qualidade

Como atrás ficou dito, os monstros do Póco respeitam a indiscutível qualidade do material enviado Soft Club e por isso segue mais uma carta de Sacavém:

«Ol, pessoal do "A Capital", monstros felizes, vampiros e mais alguns bicharocos horríveis incluídos, tudo bem?»

Daqui escrevo o Soft Club para o "hiper-grandíssimo" jornal "A Capital", desta vez com uma carta inteiramente dedicada aos carregadores, pois é um processo relativamente fácil de se colocar vidas infinitas (e não só) em jogos.

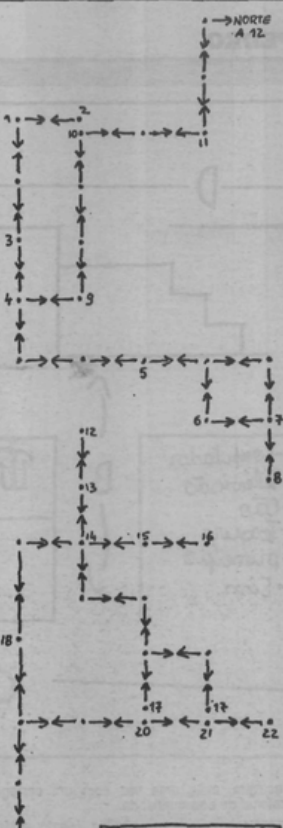
- DALEY THOMPSON
- 10 REM SOFT CLUB - 90
- 20 REM
- 30 REM SPECTRUM 48K
- 40 REM
- 50 REM DALEY THOMPSON
- 60 REM OLYMPIC CHALLENGE
- 70 REM
- 80 PAPER 0; BORDER 0; INK 0; CLS: LOAD""
- CODE 23296
- 85 INPUT "V. INF. NA 1-FASE (S/N)"; AS: IF AS<>"S" AND AS<>"S" THEN POKE 23324,0
- 87 INPUT "V. INF. NA 2-FASE (S/N)"; AS: IF AS<>"S" AND AS<>"S" THEN POKE 23328,0
- 90 PRINT AT 13,5; INK 7; FLASH 1; "POR CASSETTE EM ANDAMENTO"
- 100 PRINT AT 15,10; INK 7; FLASH 1; "TECLA UMA TECLA"; PAUSE 0



PRIMEIRA PARTE

**LEGENDA =**

- |              |                              |
|--------------|------------------------------|
| 1 COMEÇO     | 12 CARAVANA                  |
| 2 CANAL NORO | 13 BOSQUE DAS GALIAS, DRUIDA |
| 3 PATAÇA     | 14 PORTADO GALO              |
| 4 CRISÓTEO   | 15 BUESO                     |
| 5 GUARDAS    | 16 BATO                      |
| 6 VESTAL     | 17 SAULA                     |
| 7 ROSA       | 18 ESCURIDIA                 |
| 8 FIDEL      | 19 DIBUJES                   |
| 9 TRANÇÓN    | 20 BARCO                     |
| 10 TAUBUS    |                              |
| 11 GLADIADOR |                              |



SEGUNDA PARTE

**LEGENDA =**

- |                     |                |
|---------------------|----------------|
| 1 COMEÇO            | 13 MERCADO     |
| 2 MÍDIO             | 14 TRAFICANTE  |
| 3 TAUBUS            | 15 DRAGONES    |
| 4 ANCIANO           | 16 ESPINHE     |
| 5 PORDAS DE HONORNA | 17 TIAREG      |
| 6 COLA DE VAMPÍRO   | 18 SACRIFÍCO   |
| 7 VAMPÍRO           | 19 BARQUETO    |
| 8 MARTIUS           | 20 TUBA DE TUT |
| 9 SVITRE            | 21 TENDALO     |
| 10 ESCURIDIA        | 22 ESCARABUJO  |
| 11 CASIS            | 23 GIGANTE     |
| 12 ALEXANDRIA       | 24 KEPPER      |

MAPA DE JABATO

PARA HOSPITAL ©1990

POR [Redacted] SoftClub

## JACK THE RIPPER

**OPERATION WOLF** → POKE 40318,0

**RETURN OF JEDI** → POKE 52149,0

**KENE GADE III** → POKE 6804,0  
POKE 6804,258

**NINJA COHANDO** → POKE 29676,258

**HUNDEA** → POKE 42478,0

**GONZALEZ** → POKE 32382,0  
POKE 35343,0

**ALTERED BEAST** → POKE 25585,0

**PACHANIA** → POKE 35141,0

**RYGAR** → POKE 61573,0

**DEEP HEAT** → POKE 52462815

**SK WORK** → POKE 44891,0

**THUNDERCATS** → POKE 31023,258

**ROLLING THUNDER** → POKE 39792,0

**PREDATOR** → POKE 39443,201  
POKE 39443,201  
POKE 39804,0

**BEYOND THE ICE PALACE** → POKE 37421,255  
POKE 38243,0

**BARBARIAN** → POKE 36195,0

**SEL CID** → POKE 52824,0  
POKE 58259,0

**ELIMINATOR** → POKE 35301,0

**STITANIC** → POKE 53300,201  
POKE 53300,201  
POKE 53014,201

**PULSE WARRIOR** → POKE 59226,255

**OLLY AND LISA** → POKE 36036,201  
POKE 34445,0  
POKE 34445,0  
POKE 34445,0  
POKE 34445,0  
POKE 34445,0  
POKE 34445,0

**RICK DANGEROUS** → POKE 58356,0

**CRONIC COHANDOS** → POKE 34274,0

**BUET** → POKE 43527,201  
POKE 35948,201

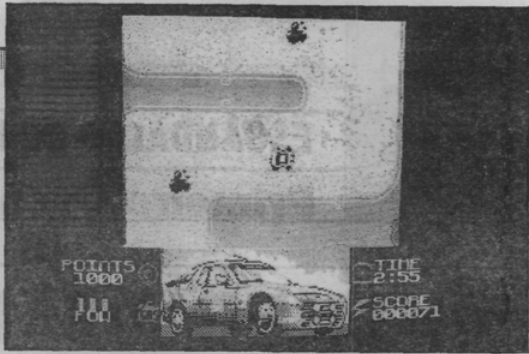
**STREET FIGHTER** → POKE 41740,21

**WIKUS** → POKE 44345,0

**RANDARTS** → POKE 43669,0  
POKE 35099,201

**ACTURA** → POKE 24138,102

Soft Club © 1990



Um bom screen inicial, abre alas para a grande competição que vem a seguir

# RALLY CROSS PROMETE EMOÇÃO



Um rali que promete ser renhido entre os homens da frente

**Título:** «Rally Cross Simulator»

A Códé Masters, que costuma ter mais sorte nos 8 bits, está de parabéns por ter criado um jogo que se pode tornar divertido. Apesar de levar algum tempo a dominar o nosso Porsche, Rally Cross Simulator pode proporcionar momentos diferentes do que habitualmente se vê no género.

Cada etapa do rali tem duas ou três voltas e há variação em acabar o mais rapidamente possível na Indiana Jones and the Last Crusade, Zoro, Night Rider (Levantar Voo), Wild Streets, Super Wor Der Boy e o Rantão II.

E agora vamos aos «pokes»:

**Double Dragon:**  
POKE 37683,0 NÍVEL 1  
POKE 37815,0 NÍVEL 2  
POKE 37813,0 NÍVEL 3A  
POKE 37794,0 NÍVEL 3B

**Dragon Ninja:**  
POKE 43458,8 REPULSION  
POKE 39918,0 VIDAS INFINITAS  
POKE 39864,1 TEMPO INFINITO

**Last Ninja:**  
POKE 6576,198 NÍVEL 1 VIDAS INFINITAS  
POKE 39993,198 NÍVEL 2 VIDAS INFINITAS  
POKE 39751,198 NÍVEL 3 VIDAS INFINITAS  
Indiana Jones (The Last Crusade):  
POKE 33310,X × = NÚMERO DE VIDAS.

**Robocop:**  
POKE 2917,0 VIDAS INFINITAS  
POKE 2424,0 TEMPO INFINITO  
POKE 34039,0 ANDAR DEPRESSA

**Wec Le Mans:**  
POKE 26110,34 TEMPO INFINITO

**Stern Lord:**  
POKE 56877,127 VIDAS INFINITAS  
POKE 56877,201 IMUNIDADE  
POKE 56800,255 INVENCIABILIDADE

**Spoonhead:**  
POKE 80504,255 TEMPO INFINITO

**Batman:**  
54087,0  
54832,201  
54700,0  
54719,185

**USANDO TODOS AO MESMO TEMPO TEM VIDAS E TEMPO INFINITO.**

**Dynasty Duc:**  
POKE 44277,0  
POKE 44461,0

**USANDO TODOS AO MESMO TEMPO GANHA-SE IMORTALIDADE**

**Vindicators:**  
POKE 37913,0 VIDAS INFINITAS JOGADOR 1  
POKE 38040,0 VIDAS INFINITAS JOGADOR 2

**Die Alien Sime:**  
POKE 32865,24 ENERGIA INFINITA  
POKE 33227,196 TEMPO INFINITO.

acabar, convém parar nas bombas que se encontram pouco depois da partida.

Com os pontos que vamos adquirindo ao longo do rali, podemos comprar acessórios para o nosso carro (os «bumpers» podem ser bem úteis, pois permitem 20 em vez de 10 pancadas nos carros adversários). Para aquelas situações de maior apuro, a Códé Masters equipou o nosso carro com um turbo, bastando para isso carregar no rali.

Mas nem tudo é um mar de rosas, porque estão colocadas, em sítios estratégicos, poças de óleo que provocam grandes peões.

Sem o perigo de «ofender os 16 bits», é bom possível estabelecer um paralelo entre Rally

Cross Simulator e Super Cars, porque desprezando o aspecto gráfico inferior no Spectrum, este jogo é na realidade muito semelhante àquele título, quando jogado.

**Género:** Simulador  
**Gráficos:** 6  
**Movimentos:** 7  
**Dificuldade:** 7  
**Conselho:** Para apreciadores  
**EM QUADRO:** 7



- 110 LOAD™ SCREENS: LOAD™ CODE: RANDO-MIZE USR 22226
- LIVE AND LET DIE
- 1 REM
- 2 REM SOFT CLUB - 90
- 3 REM
- 4 REM SPECTRUM 48K
- 5 REM
- 6 REM 007
- 7 REM LIVE AND LET DIE
- 8 REM
- 10 CLEAR 24099: PAPER 0: BORDER 0: INK 0: CLS
- 15 LET A = 0: LET B = 0
- 20 INPUT "FUEL INFINITO"; INK 7: AS: IF A = "S" OR AS = "S" THEN LET A = 108
- 30 INPUT "MISSES INFINITOS"; INK 7: AS: IF AS = "S" OR AS = "S" THEN LET B = 171
- 35 PRINT AT 13,5; INK 7: "POR CASSETTE EM ANDAMENTO. TECLAR UMA TECLA". PAUSE 0: LOAD™ CODE
- 40 FOR N = 32879 TO 32890: READ C: POKE N,C: NEXT N
- 50 DATA 62, 201, 50, 125, A, 175, 50, 124, B, 195, 0, 130
- 60 RANDOMIZE USR 32768
- TUAREG
- 10 REM CARREGADOR PARA TUAREG
- 20 BORDER NOT P: PAPER NOT P: INK NOT P: POKE VAL #23624: NOT P: CLEAR VAL #25139
- 30 LOAD™ CODE: RANDOMIZE USR 56960
- 40 LOAD™ CODE: POKE 65138, 30: POKE 65137, 255: FOR A = 65310 TO 65320: READ B: POKE A, B: NEXT A: CLS: RANDOMIZE USR 651000
- 50 DATA 62, 201, 50, 117, 149, 50, 3, 162, 165, 205, 139
- RETURN OF THE JEDI
- 10 REM \* CARREGADOR \*
- 20 REM
- 30 REM \* PARA \*
- 40 REM \* RETURN OF THE JEDI \*
- 45 REM
- 47 REM \* POR \*
- 50 REM
- 55 REM \* SOFT CLUB \*
- 60 REM \* 1990 \*
- 65 REM
- 70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS: CLEAR
- 24569
- 80 FOR N = 85000 TO 85024
- 90 READ A: POKE N, A
- 100 NEXT N
- 200 DATA 48, 255, 255, 221, 53, 0, 64, 17, 67, 158, 62, 255, 55, 205, 56, 5, 48, 241, 175, 50, 204, 168, 195, 0, 31
- 300 PRINT "COLOCAR CASSETTE EM ANDAMENTO E CARREGAR NUMA TECLA". PAUSE 0
- 8000 CLS: RANDO-MIZE USR 65200
- E do Soft Club, de Sãocaçã, ainda mais uma cartã com o mapa de Jack The Ripper «que será

# TÊNIS DESASTROSO PENALIZA OCEAN

**Título:** «Addidas Championship Tie Break»

U m estilo de jogos que não costuma ter grande saída no mercado nacional são os simuladores de lóris.

A verdade é que não será este Addidas Championship Tie Break que chamará a atenção, aos poucos adeptos da modalidade. Com o aperçoimento há cerca de três meses de Addidas Championship football um jogo espectacular, a Ocean lembrou-se de lançar outro jogo semelhante (e ao mesmo tempo).

A tenística de criar um novo campo de visão, visto de cima, só foi complicar ainda mais as coisas para quem pretende jogar e ganhar. Toda aquela ecóthia inicial de raquetas e reflectidos desportivo, não é reflectida no campo de forma conveniente.

Apesar da animação não estar a 100%, a maior dificuldade reside em sabermos onde se

encontra o nosso jogador, por-

**Movimentos:** 5%



É este o aspecto desolador do «court». Não admira só terem aparecido três espectadores, ou sortes espanhóis?

que o computador corre atrás da bola e não pretende de forma alguma tocar todo o campo.

Bendita hora em que se eu e Match Point, assim temos algo para nos consolar. Agora, o jogo é mesmo esperar que a Ocean pense duas vezes antes de lançar outro título patrocinado pelos astros moicanos.

**Género:** Simulador  
**Gráficos:** 6%

**Dificuldade:** 8%  
**Conselho:** A evitar...  
**EM QUADRO:** 6%

