

# JOGOS DE 8 BITS Por VÍTOR PEDRO

# TIRO-NELES NÃO MEXE

**Título: INTERALIA CERIUS II**

**Q** UEM pensava que em Cerius já reinava a paz, mude de Idelas, porque a Atlantis resolveu continuar a aventura e pôr Rogorf e seus companheiros novamente a dominar o planeta. Mil anos depois do planeta ter sido libertado dos ditos vilões, Rogorf volta a viver graças ao seu companheiro Terlod e, como não podia fugir à regra de um tiro-neles, somos novamente chamados a intervir. *Interalia Cerius II* não passa de uma escusada continuação de título. Mais uma vez temos outras opções em que pegar em qualquer 1943 fica muito acima deste jogo.

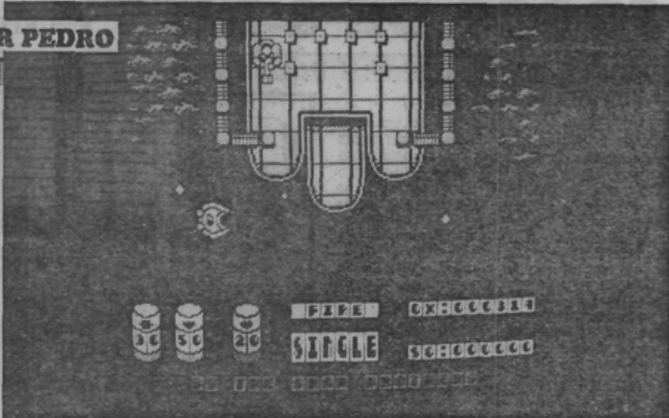
Para que não fiquem dúvidas da qualidade deste simulador(?), ficam aqui algumas características: 99 tiros (insuficientes), 50 barreiras protectoras e, para não serem tudo facilidades, a Atlantis

deu-nos um tempo limitado para a missão. Os monstros aqui do Poço ainda não passaram o 1º nível, mas também pouco tentaram, porque *I. Cerius II* não vale esse sacrifício.

Convém salientar que neste quadro não existe rolamento de screen. O único movimento visível a olho nu é o canhão que se encontra no cima do ecrã

Género: Tiro-neles **Conselho:** Não fixem este nome, podem ter pesadelos!  
 Gráficos: 6  
 Movimentos: 4  
 Dificuldade: 8

**5**



## Pokes & Dicas

As férias do Natal estão a bater à porta e, talvez por isso, começam a chegar ao Poço muitos mapas. Hoje temos nada menos que três e ainda duas novas cartas do Soft Club, do Catujal.

«Ol, tudo bem! Somos mais uma vez o grupo Soft Club que escreve para o maravilhoso espaço que o jornal «A Capital» dedica todas as semanas aos jogos de computadores. Desta vez enviamos um mapa do «Cerius» que, embora não seja um jogo recente, desperta ainda muito interesse e outro do «Thing Bounces Back». Enviamos também algumas dicas onde o maior destaque vai, sem dúvida, para o novíssimo «World Championship Boxing Manager» que também explicamos quanto ao seu funcionamento.

**WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER** - Aqui, nós somos um treinador de boxe, e tratamos todos os nossos assuntos num escritório onde podemos encontrar:

- Um ficheiro onde nos indica os contratos que fizemos com os nossos «boxers» (CONTRATS).
- Ver a posição dos nosso «boxers» nos diferentes «Rankings» (RANKINGS) e os recordes dos nossos lutadores.
- Uma agenda onde podemos ver as lutas que se vão disputar nesta semana e na próxima (FIGHTING DIARY), os recordes dos nossos lutadores (BOXERS RECORDS), e as suas características (BOXERS NOTES).
- Um telefone onde nos vai permitir marcar encontros com outros treinadores e lutadores.
- No «office» temos ainda o «physio» e o «Gym»: No «physio» podemos observar as condições em que os nossos «boxers» se encontram e no «Gym» podemos treiná-los para eles melhorarem essas condições.

(Continua na página seguinte)

MAPA DE:

PAR:

Soft Club

©1990 SOFT CLUB

PARA:

A CAPITAL

©MAPA DE CERIUS

**LEGENDA DO MAPA:**

- TELETRANSPORTADORES	- FICAMOS COM 2 CANHÕES	- CANHÕES QUE DISPARAM CONTRA NOS
- FICAMOS COM 40 TIROS E 3 BOMBAS	- FICAMOS COM A ENERGIA NO MÁXIMO	

CHAVES: DE ACESSO AO  
 2º NIVEL: EXIT  
 3º NIVEL: THRU

# JOGOS DE 8 BITS

Por VÍTOR PEDRO

(Continuação da página anterior)

**SPEHERICAL** - Nós vamos controlar um mago através de vários quadros diferentes. A sua missão consiste em dirigir a esfera que se encontra presa no início até ao local assinalado com «IN». Para o fazer, deve ir construindo blocos vermelhos de modo a que a esfera não se perca por outros caminhos fatais. São de evitar as diversas criaturas que circulam no labirinto e lhe roubam uma determinada energia. Apanhe os cristais e poções que serão úteis, como irá reparar. Os blocos amarelos não podem ser mudados. A tecla «ENTER» permite usar a sua magia.

Se acontecer que você veja que errou na estratégia, carregue em «R» para recomeçar o mesmo quadro, tenha em atenção o tempo que sobra para que a esfera comece a andar.

**TECLAS** = Q - Cima; A - Baixo; O - Esquerda; P - Direita.

**SPACE** + direcções - Construir ou retirar blocos.  
**ENTER** - Magia; R - Recomeçar; IT - Pausa; F - Abortar.

**OPÇÕES** = 1 - Um jogador; 2 - Dois jogadores; 3 - Movimentos de treino; 4 - Códigos de acesso; 5 - Controlos (teclas ou «joystick»); 6 - Record da pontuação; 7 - Cor de fundo.

**NIGHT RAIDER** - Os controlos: Carregando nas teclas 1, 2, 3 e 4 teremos, respectivamente, a vista da janela do piloto, engenheiro, navegador (mapa) e artilheiro traseiro. Para alternar entre o alvo e os controlos, premir a tecla «SPACE». Teclas = P - Pausa; L - (2 vezes) - lançar torpedo; Q - Desleitar; S - Ecrã de «stators»; N - Subir; I - Disparar/Fogo; J - Descer; Z/X - Esquerda/Direita.

**Descolagem** =  
1 - Ligar as luzes do engenheiro.  
2 - Escolher um tanque de combustível:

**Segmentos 1-3:**

3 - Ajustar a mistura do combustível: Rica para a descolagem e normal para o voo.  
4 - Empurrar a avalanche de potência para o máximo.

5 - Colocar o «ARRESTER» em «UP».  
6 - Certifique-se que o «WING LOCK» está preso.  
7 - Ligue os motores acendendo «ON».  
8 - Voltar ao ecrã do piloto carregando «1».  
9 - Largar o travão carregando «K».  
10 - Ao aproximar-se do fim do convés, levantar suavemente o nariz do «avenger» com a tecla «L».  
11 - Logo após largar do convés do «ARK ROYAL», voltar ao ecrã do engenheiro e alterar a mistura do combustível e potência para valores médios. O «avenger» parará de se abanar e conserva fuel. Fazer isto depressa ou o avião pode explodir



Outros passos:

- 1 - Entrando no ecrã do engenheiro, teclando «2».
- 2 - Ligar as suas luzes de aterragem «LANDING LIGHT».
- 3 - Reduzir a sua velocidade para menos de 175 mph.
- 4 - Veja que o seu altímetro leia entre 50 - 100 pés.
- 5 - Manter a descida a menos de 4 pés/segundo.
- 6 - Certifique-se que o nariz do avião esteja na

horizontal ou ligeiramente subido.

7 - Colocar a «Canding Gear» e o «Arrester» na posição «Down».

8 - Quando estivermos no ecrã do navegador usar os controlos para escolher o quadrante desejado.

9 - Com o JOYSTICK/Teclas mova o cursor para o local desejado e carregue fogo.

10 - No ecrã do piloto alinhe-se com o marcador que agora aparece na bússola, mostrando a direcção da sua trajectória. A tecla «SPACE» é

usada no ecrã do navegador para marcar destino e no ecrã do piloto para disparar.

**Salada**

E passemos agora a uma salada, mistura de Pokes e Dicas:

**HATE** - Poke 53246,14 - Vidas Infinitas.  
**LIVE AND LET DIE** - Poke 27261, 201 - Fu infinito

**RENEGADE III** - Poke 38459,0 - Energia Infinita  
Poke 38457,0 - Energia Infinita. Poke 39085,0 Tempo Infinito.

**ROAD BLASTERS** - Poke 55214,0 - FUEL Infinito.  
**ROBO COP** - Poke 25917,0 - Vidas Infinitas.  
**Poke 25424,0** - Tempo Infinito. **Poke 25795,0** - Não há pausa ao disparar. **Poke 34039,0** - Mais velocidade.  
**TIME SCANNER** - Teclado = O - Flipper direito; W - Flipper esquerdo; P - Abanar direita; Q - Abanar esquerda; SPACE - Abanar frente; M - Pausa.  
**AFTER THE WAR** - Código da 2ª parte = 94658981.  
**THUNDERBIRDS** - Códigos = 2ª parte RECOVERY. 3ª parte = ALOYSIUS. 4ª parte = ANDERSON.  
**SATAN** - O código da segunda parte é o seguinte: 01020304.  
**TITANIC** - O código do 2º nível é SUSIE.  
**POWER DRIFT (128 k)** - Poke 47336,0 - Créditos Infinitos.  
**SANXION** - Poke 35028,0 - Inimigos.  
**BUBBLE BOBBLE** - Poke 43835,150 - Imunidade.  
**TUSKER** - 38630,0 - Vidas Infinitas.  
**FORGOTTEN WORLDS** - 30226,0 - Sem Inimigos.  
**CAPTAN TRUENO** - O código da 2ª fase é: 141084.  
**SALAMENDER** - Poke 38498,0 - Imunidade.  
**TARGET RENEGADE** - Poke 62765,0 - Mais velocidade.  
**ARKANOID DOH** - Poke 37454,0; Poke 37485,195 - Vidas Infinitas.  
**GREEN BERET** - Poke 40919,n - n = Vidas. **Poke 46195,201**: **POKE 49747,201** - Mais fácil.  
**P47** - Escrever ZEBEDEE nos «hi-scores» para vidas Infinitas.  
**TOI ACID GAME** - Códigos=2º nível - 317. 3º nível - 124. 4º nível - 300.  
**MAZEMANIA** - Poke 23490,0 - Vidas Infinitas.  
**Poke 23495,0** - Imunidade.  
**ASTRO MARINE CORPS** - Teclando «CREEP» na tabela de records obtém-se vidas Infinitas e tempo infinito.  
**CAPTAN SEVLHA** - Código 2ª parte = 579527.  
**TOI ACID GAME** - Carregador para vidas Infinitas: 60 **Poke 65534,33**. 70 **LOAD**<sup>SM</sup>  
 Após esta saladinha bem temperada e saborosa gostaríamos de fazer uma pergunta a «A Capital»: Por que razão é que o top «Os 10 mais da semana» deixou de aparecer no vosso (nosso) suplemento dedicado aos jogos de computador? Após esta pergunta (crítica), a Softclub despede-se com um até breve!  
 P.S.: Gostaríamos também de dizer a todos que estamos abertos a trocas de jogos, para o que temos cerca de 300 jogos, além de a todo o momento estarem a chegar mais novidades. Caso nos queiram escrever aqui val a morada: SOFT

**CLUB, B.º do Miradouro** - Rua 4 de Infantaria, 8. Catujal - 2685 SACAVÉM.  
**R.A.M.**  
 R.A.M. foi o jogo escolhido por um leitor que nos escreveu pela primeira vez. Apesar de um mapa deste jogo já ter sido publicado anteriormente, a verdade é que um dos monstros teve pena de comer um tão jelioso, enviado pelo Ricardo Jorge, da Rua Arlindo Vicente, 5 - 1º E 2830 Baixa Banheira.  
 O Ricardo Jorge mandou também algumas dicas para o mesmo jogo:  
 - Não devemos gastar granadas contra os soldados, mas sim contra veículos.  
 - Depois de activares o camião ou o heli-portátil, não voltes para trás ou perdes muito combustível.  
 - Para conseguir alcançar bem as plataformas, quando saltamos, devemos colocar-nos à ponta.  
 - Em vez de combatermos, é preferível por vezes fugirmos.

**RAM** *Legenda* **RAM**

- A - COMBUSTIVEL
- B - METRELHADORA
- C - LANÇA - MISSÉIS
- D - CAMIÃO
- E - ARMA ENIMIGA
- F - VIDA EXTRA
- G - TANQUE
- H - MORTEIRO
- I - CANHÃO
- J - BASE DE HELICÓPTEROS E.
- L - HELICÓPTERO PORTÁTIL
- M - GRANADAS
- N - AVIÃO LANÇA - MISSÉIS
- P - CAMIÃO LANÇA - MISSÉIS
- Q - VEÍCULO INIMIGO
- R - PROTÓTIPO RAM

**FEITO POR:**  
**R.J.P.F.**

**RAM RAM**

RICARDO JORGE PATRÍCIO FARIAS JUNIOR

Mapa