

INTRODUÇÃO DE «POKES»

Por JOÃO CRUZ

Uma vez mais abrem-se as portas a este apaixonante universo dos video-jogos e sacia-se a curiosidade, as questões, de todos aqueles que se interessam por este fascinante «hobby». A cada edição que passa, novas cartas nos chegam às mãos, alimentando assim o constante interesse pelos assuntos aqui abordados. E desta maneira, prossegue o diálogo semanal com todos os nossos leitores participativos desta secção de suplemento de domingo do JORNAL DE NOTÍCIAS. Sendo assim, continuemos a abordar os assuntos de mais algumas cartas que, entretanto, nos chegaram às mãos. De Bragança, escreveu-nos o JOSÉ CARLOS AMARO, dizendo-nos que enviara para esta secção o método de introdução de «Pokes», em versões de jogos do MULTIFACE 1 (que já publicamos numa das edições anteriores, conforme os mais atentos se recordarão).

Desta vez o JOSÉ CARLOS remeteu-nos o método de introdução de «Pokes» para qualquer jogo cujo bloco principal de BYTES nos permite ter acesso por uma instrução directa, do tipo LOAD"CODE.

Com o auxílio do MONS 3 (um desassemblador), podemos descobrir os «Pokes», correspondentes às nossas versões. Eis uma breve explicação de como proceder, segundo este nosso leitor: 1 — LOAD"CODE (carrega o bloco principal do jogo); 2 — LOD"CODE 26000: RANDOMIZE USR 26000 (carrega e inicializa o MONS 3); 3 — SYMBOL SHIFT e 3 (muda «display» dos endereços, de hexadecimal para decimal); 4-G: 3E e SPACE: VV e ENTER (indica ao MONS 3 que deve procurar a sequência LD A, VV; em que VV é o número de vidas em hexadecimal); 5-N: (aponta para o primeiro endereço que contém LD A, VV; teclar N para passar ao próximo endereço); 6 — SYMBOL SHIFT e 4 (coloca e tira listagem em «Assembler»).

Para estas indicações, refere ainda este nosso leitor alguns comentários, aos seguintes pontos: 4 — Geralmente, é o registo A que guarda as vidas, mas outros podem ser pesquisados como o B, C ou HL — os códigos correspondentes encontram-se nos manuais; 5 — basicamente,

só interessam os endereços compreendidos entre 31760 (fim do MONS 3) e 45000 e é neste espaço que se encontram, geralmente, guardadas as vidas; 6 — Esta opção tem apenas interesse, para aqueles que conhecem minimamente de linguagem «Assembler», pois a análise do programa em si, permite deduzir os endereços mais «suspeitos», limitando as hipóteses de escolha e reduzindo o trabalho. Finalmente, após serem anotados os endereços que o MONS 3 nos indicou, faz-se MERGE" e carrega-se o «Loader» do jogo. Depois e antes do RANDOMIZE que inicializa o jogo, escreve-se «Poke» (endereço+1), número de vidas entre zero e 255 e faz-se RUN. Este nosso leitor aconselha ainda a testarem os endereços individualmente, para se ter uma noção mais concisa do efeito real de cada «Poke» testado. Ficamos desta vez por aqui.

Quem desejar mais explicações acerca deste assunto pode contactar o JOSÉ CARLOS na seguinte morada: APARTADO 12 — 5300 BRAGANÇA. Aguardamos mais novidades da vossa parte. Escrevam...

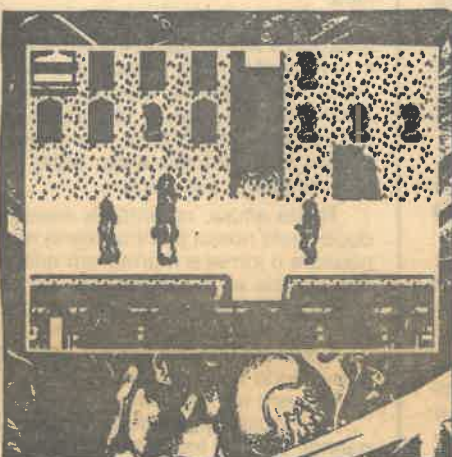
O QUE JA SE JOGA...



MOTORBIKE MADNESS

Estamos perante um programa que associa a simulação e o puro estilo «arcade». Trata-se de MOTORBIKE MADNESS, um jogo pertencente à classe «budget» (jogos mais acessíveis em Inglaterra) e no qual somos um motoqueiro que, fazendo uso das nossas habilidades, temos que percorrer percursos infestados de perigos e armadilhas, com o objectivo de nos colocarmos fora de acção. A nossa missão, é conseguir levar a nossa moto o mais funcional possível até à meta de cada prova (de facto nada fácil!). O terreno por onde circulamos e o scroll do jogo, são os característicos terrenos geométricos utilizados em jogos tais como: GYROSCOPE, GLIDER RIDER,... O aspecto gráfico é o mais destacado neste programa. Adictividade não falta e aumenta de prova em prova.

EDITOR: MASTERTRONIC.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM 48K: 13.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 15. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: BASTANTE JOGÁVEL!



TUAREG

A TopoSoft (empresa espanhola) volta à carga com mais um programa bastante aditivo e com a fama das últimas produções desta empresa... TUAREG, um jogo baseado nos contos mágicos orientais, de Aladino e lâmpada mágica, ou das mil e uma noites! Yussef, o herói do jogo, viu-se subitamente privado de sua amada, raptada por árabes sem escrúpulos e que, a todo o custo, a tentarão manter cativa. Sem grandes surpresas, o brilhantismo deste excelente programa absorve-nos inteiramente, integrando-nos rapidamente no ambiente árabe do jogo. TUAREG é, assim, mais um triunfo para uma das mais consagradas empresas espanholas que nos presenteia neste jogo, gráficos, sons e melodias, movimentos, cor e aditividade bem característicos dos seus produtos anteriores!

EDITOR: TOPOSOFT.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 128K: 19.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: MAIS UM CLÁSSICO!



MUTAN ZONE

Depois do relativo sucesso que teve o excelente SOL NEGRO, produzido pela Opera Soft, eis que nos surge agora MUTAN ZONE. O estilo de programação é bastante semelhante nos dois programas, se bem que em MUTAN ZONE os cenários estão bastante mudados, assim como o mapeado, permanecendo a boa qualidade gráfica e sonora. O que num era uma romântica epopeia, é agora uma frenética e emocionante história, na mais pura linha «arcade». O argumento baseia-se nos habitantes do planeta Scorpio, desequilibrados mentalmente devido aos efeitos radioactivos e que os converteram em perigosos assassinos. Vindos do planeta Terra, temos que dominar a situação antes que alastre às galáxias vizinhas! MUTAN ZONE é, assim, mais um clássico para o «software» espanhol!

EDITOR: OPERSOFT.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 48K: 18.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: MAIS UM CLÁSSICO!

JUÍZES NACIONAIS



PEDRO MIGUEL GOMES
RUA DO MONSANTO, 284-APT.5
4200 PORTO

PAPERBOY

Como rapaz de entrega de jornais, temos que entregar exemplares do «Daily Sun» a, pelo menos, dez das vinte casas do bairro que nos foi destinado e colocá-los nas caixas de correio com a palavra «Sun». Caso não entreguemos os jornais suficientes, no dia seguinte a empresa perde um cliente e, para o conseguirmos recuperar, temos que fazer uma entrega completa. Podemos usar os jornais como armas, pois aparecem pela rua bêbados, patinadores,... entre muitos outros obstáculos que a todo o custo nos tentam dificultar na nossa missão e eliminar uma das nossas vidas de jogo. PAPERBOY é um programa com imaginação e que a todos aconselha (especialmente para aqueles que ainda não o têm!). Eis a minha classificação para este programa:

APRESENTAÇÃO: 16.
GRÁFICOS: 15.
SOM (48K): 16.
MOVIMENTO: 15.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 15.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: BOM!



JOSÉ MANUEL DA SILVA SOTO
TRAVESSA HENRIQUE GALVÃO, 31
V. N. GAIA — MIRAMAR
4405 VALADARES

EMÍLIO BUTRAGUEÑO

FÚTBOL

Podemos dizer que este programa é um descendente de MATCH DAY II, mas na minha opinião é de melhor qualidade. EMÍLIO BUTRAGUEÑO FÚTBOL é deveras emocionante e possui óptimos gráficos e estrondosos movimentos realistas, visto que podemos fazer «carrinho» e praticar faltas com os jogadores, entre outras curiosidades. Apesar de ter opções muito reduzidas, este jogo dá ao jogador uma melhor possibilidade de executar movimentos futebolísticos de melhor qualidade. Ao contrário de todos os outros jogos de futebol, tem uma visão da área do campo e jogadores, acompanhando o quadro sempre, a bola de jogo. Algumas interferências, quando jogado por dois jogadores ao mesmo tempo, são um defeito, mas não deixa de ser um jogo espectacular!

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 18.
SOM (48K): 18.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 15.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: EXCELENTE!

	JOGOS	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
	DE TOPO	1- TURREG	1- CORRUPTION	1- WEC LE MANS
		2- XENON	2- SILICON DREAMS	2- ROBOCOP
		3- ELIMINATOR	3- BRAD'S TALE	3- OPERATION WOLF
		4- WEC LE MANS	4- JACK THE RIPPER	4- R-TYPE
	5- RENEGADE T.C.	5- CARVALHO	5- COLISEUM	

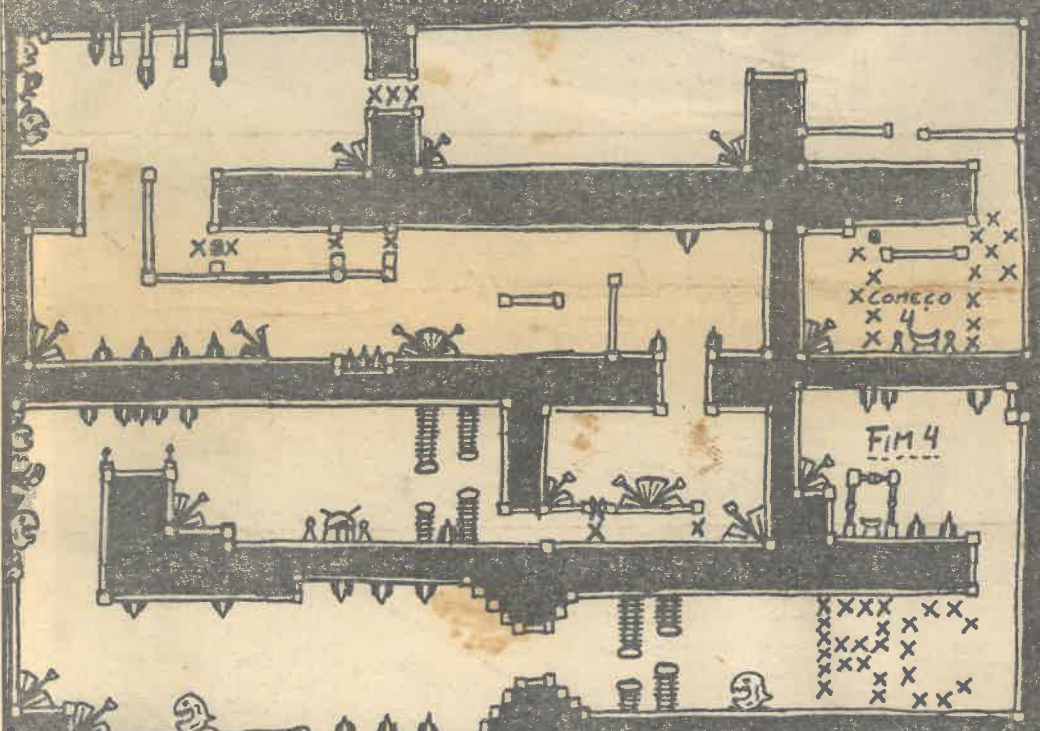
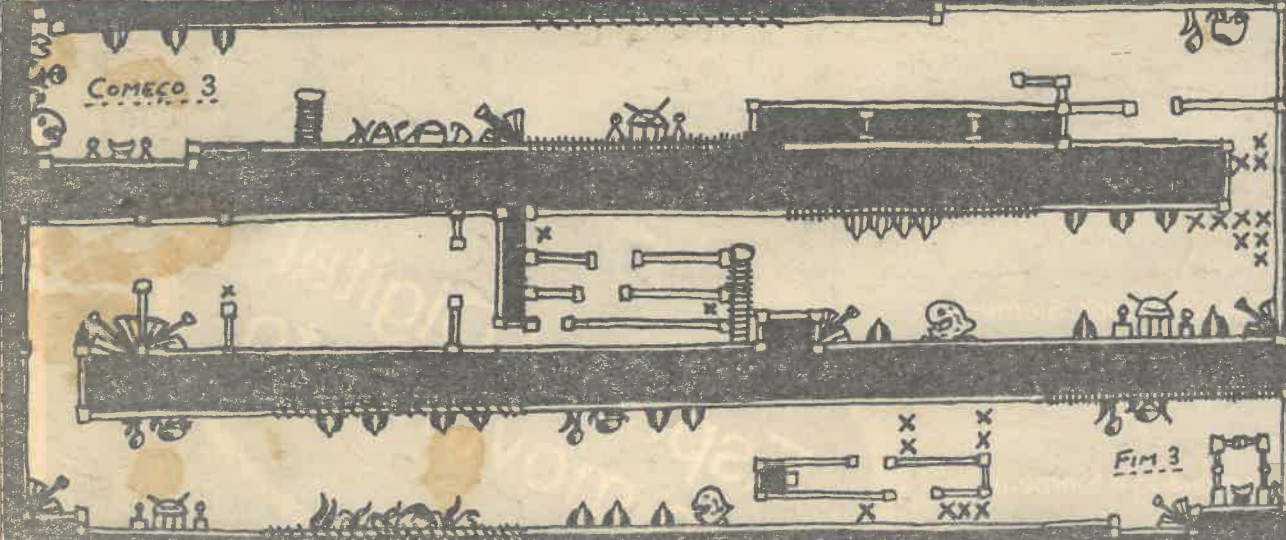
MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES

CYBERNÓID II

Por JÚLIO MARTA ERMESINDE

☒ - CANHÃO ☒ - HIPERCANHÃO ☒ - MONSTRO ☒ - MÍSSIL X - OBSTÁCULO (NÍVEIS 3 e 4)



PAULO PEREIRA JOGO	POKE
GUTZ	389120
MAD MIX G.	402960
TURBO GIRL	230020
SCUMBALL	490920
TARGET REN.	62919201
HUNDRA	107240
YETI	478940
WONDER BOY	280240

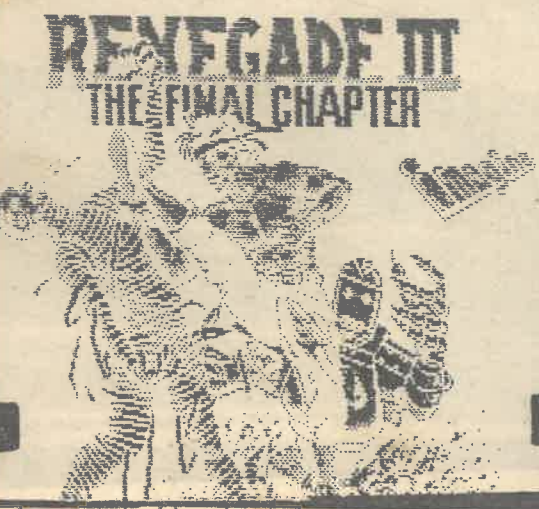
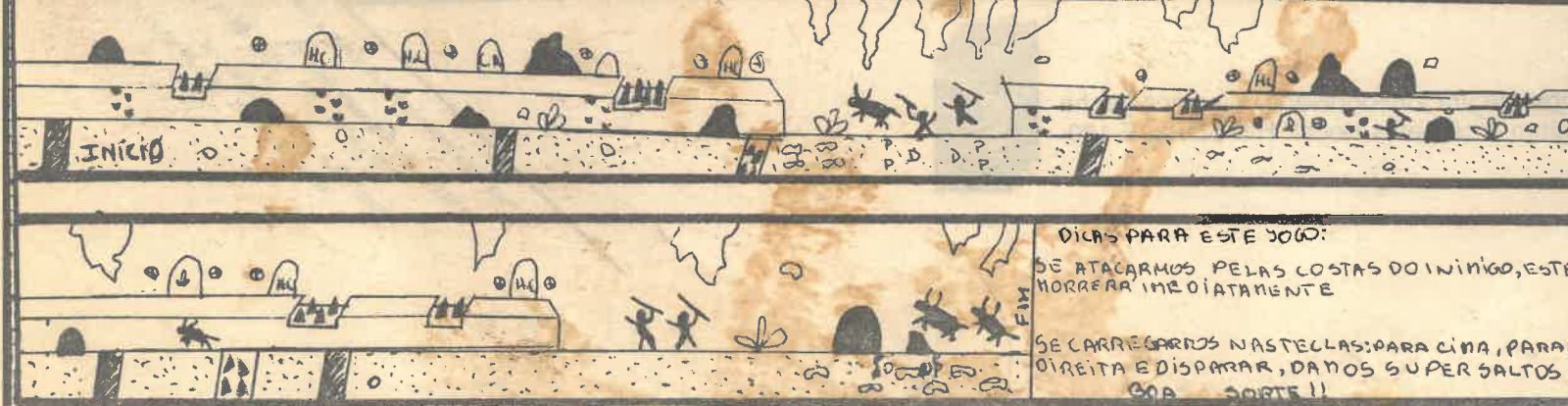
DICAS POR ROBOCAD SOFTWARE

INDIANA JONES: SE TECLAR "JINGO" NO ECRAN DE SELEÇÃO, TERÁ VIDAS INFINITAS.
DEAD OR ALIVE: QUANDO O JOGO PEDIR O SEU NOME TECLAR "CHEAT" E TERÁ V. INFINIT.
ARKANOID II: OBTENDO UM SCORE SUPERIOR A 25.000, ESCREVA NA TABELA DE RECORDES "MAAAH". CARREGANDO EM "BREAK" TERÁ VIDAS INFINITAS.
STAR FARCE: A BOLA AZUL, DISPARANDO CONTRA ELA DA MOTORES TURBO. O QUADRO FLUTUANTE DA PASSAGEM DE NÍVEL.
TARGET RENEGADE: PASSANDO AO 2º NÍVEL, CARREGUE APENAS O CABEÇALHO "LOADING LEVEL II" E A SEGUIR

ROBOCAD SOFTWARE (presente):
Jogador: ROBOCAD SOFTWARE
Desenhador: CAI SOFTWARE

PRÉ-HISTÓRIA

LEGENDA:
 D - DINOSAURUS (2)
 P - PIGNEUS (4)
 H.C. - HOMENS DAS CAVERNAS QUE ATIRAM PEDREGULHOS



COLOQUE QUALQUER UM DOS NÍVEIS.



DICAS PARA ESTE JOGO:
 SE ATACARMOS PELAS COSTAS DO INÍMIGO, ESTE MORRE Imediatamente
 SE CARREGARMOS NAS TECLAS: PARA CIMA, PARA DIREITA E DISPARAR, DANOS SUPER SALTOS BOA SORTE!!