

MSX BOOKS



**DICAS
MAPAS
TRUQUES
MANUAIS**

Nota do Editor

Bem, uma vez que chegamos ao fim do trabalho, só resta, redigir um editorial e enviar o material para a gráfica que irá produzi-lo.

Talvez, este seja o momento mais difícil, pois esta mensagem carrega toda a angústia, ansiedade daqueles que desejam fazer um bom trabalho, ou seja 'agradar a gregos e troianos'.

Outros editores, mais experientes, com certeza contariam uma bela estória; repleta de heróis e belas musas. Daquele tipo a moral da estória é... Outros, menos conformistas, criticariam a Lei de Software, o governo ou a sociedade moderna.

Inexperiente que sou, e conformado que estou; só me resta dizer o que penso : este é um livro que trata principalmente de games, de lazer; mas com certeza, todos nós ao adquirirmos um micro MSX, vislumbramos no primeiro instante, um mundo repleto de aplicações profissionais, educacionais e a oportunidade de penetrar na chamada 'ciência do futuro'

O tempo passou e o seu MSX continua a ser chamado de video-game. O que aconteceu ?

Simple, os fabricantes não deram apoio, a imprensa da área também não, ambos trataram apenas de vender cada um o seu peixe. Surgiu então um elemento avassalador denominado 'pirataria', que instalou o caos, mas efetivamente implantou o MSX no Brasil.

Hoje existe uma nova realidade : brasileiros produzindo programas de alta qualidade e aptos a lhe prestar assessoria a fim de que você possa, enfim, extrair o máximo de seu micro.

O autor e o Produtor nacional de software, precisam do seu apoio. Nosso maior objetivo é lhe recordar o sonho inicial e fazer dele realidade !

APOIE O AUTOR E O PRODUTOR NACIONAL DE SOFTWARE.

Alberto Miranda Neto

Nenhuma Parte desta publicação pode ser reproduzida ou transmitida, por qualquer meio, seja ele, mecânico, eletrônico, fotocópia, gravação ou sistemas de informática existentes ou que venham a ser criados. Exceto com prévia autorização por escrito do editor.

Editor - Alberto Miranda Neto

Autores - Mario B. Camara Filho
- Alberto Miranda Neto

Colaboradores - Luiz F. Fiacadori
- Paulo Marques Figueira
- Fábio A. Rodrigues Corrêa

Arte final/capa - Rosemary S. Sakamoto

Nossos agradecimentos aos inúmeros amigos que enviaram dicas e apoiaram nosso trabalho.

PAULISOFT INFORMÁTICA LTDA
AV. PRESTES MAIA, 241 - CONJ. 908
CENTRO - CEP 01031 - S. PAULO/SP.
FONE (011)-228.1313

Envie carta sugerindo novos games ou manuais dos programas que você tenha dificuldade em usar. Suas críticas e sugestões serão bem-vindas.

INDICE

ABU-SIMBEL	05		ALIEN B	43
ALPHAROID	16		ARKANOID'S	03
ARKOS I	60		ARKOS II	60
ARKOS III	61		ARMY MOVES I	10
ARMY MOVES II	10		ARVORE MAGICA	15
ASM-COCAR / SIMPLE	77		ATHLETIC LAND	11
BACK TO FUTURE	05		BATMAN	58
BKP - copiador	72		BLACK BEARD	59
BLAGGER	17		BOSCONIAN	15
BOUNDER	05		BUCK ROGER'S	08
CAPITAO SEVILHA II	70		CASTLE I	12
CASTLE II	18		CAT ADVENTURE	06
CHILLER	16		CHOROQ	07
CIRCUS CHARLIE	08		COLT 36	17
COSMOS	12		CRUSADER	07
DAWN PATROL	63		DEATH WISH III	69
DEMONIA	09		DON QUIJOTE I	19
DON QUIJOTE II	19		DYNAMITE DAN	14
EGGERLAND MISTERY	08		EL MUNDO PERDIDO	57
ELEVATOR ACTION	09		EXOIDE 2	10
EXXA INNOVA	18		F1 SPIRIT	23
FLAPPY STONES	06		FLIGHT DECK	50
FOOTBALER OF YEAR	53		FUNKY MOUSE	11
FUTURE KNIGHT	57		GALAGA	05
GALAGA - 1 bloco	67		GAME OVER I	62
GAME OVER II	62		GANGMAN	15
GHOSTBUSTER'S	13		GHOSTBUSTER'S	46
GOODY	71		GOONIES	12
GUARDIC	04		GYRODINE	09
HEAD OVER HEELS	07		HEAD OVER HEELS	38
HERO	15		HUNCHBACK	11
HUNDRA	59		HYDLIDE I	06
HYPE	68		HYPER RALLIE	12
INDIANA JONES	62		J. CHAN - PROTECTOR	10
JACK THE NIPPER II	70		JET BOMBER	16
JOURNEY C. EARTH	17		KALEIDOSCOPE SPECIAL	16
KNIGHT LEON	14		KNIGHT LORE	40
KNIGHT LORE	68		KNIGHT MARE	12
KUNG FU MASTER	14		LA HERENCIA	18
LAST MISSION	18		LAST MISSION	60
LODE RUNNER II	45		MAGICAL KID WIZ	14
MASTER VOICE	87		MAZE OF GALIOUS	24
MOPIRANGER	14		MSX WRITE	89
NEMESIS I	23		NEMESIS I - disco	25
NEMESIS II	23		PARODIUS	24

PASTFINDER	07		PAYLOAD	30
PHANTIS I	69		PHANTIS II	69
PINA APPLIN	15		PINGUIM ADVENTURE	23
PINGUIN'S EGG	17		PIPPOLS	10
POLAR START	03		RALLY X	15
ROAD FIGHTER	14		SCION	09
SKYJAGUAR	14		STAR FORCE	07
STAR SOLDIER	03		STARQUAKE	65
STONE OF WISDOM	11		STONE OF WISDOM	18
T Z Å	17		TEMPTATIONS	62
THESEUS	13		THEXDER	06
THEXDER	69		TIME PILOT	03
TRICK BOY	06		TURMOIL	13
TWIN BEE	03		VALKYR	13
VENOM STRIKES BACK	67		WARROID	11
WHO DARES WIN II	09		WIZARD'S LAIR	71
WONDER BOY	71		XYZOLOG	17
YIEAR KUNG FU I	16		YIEAR KUNG FU II	05
ZANAC I	04		ZANAC II	04

TRUQUES & POKES

A seguir relacionamos vários truques e pokes para diversos jogos já bem conhecidos e também para diversos jogos recentemente lançados no mercado.

Supomos que isso irá fazê-lo feliz, pois enfim você vai descobrir o que há no final daquele game que você joga há meses ou até já desistiu tamanha a dificuldade encontrada.

Convém lembrar que existem dezenas de outros games para os quais não conhecemos nenhum truque ou poke, mas, até hoje não encontramos nenhum jogo que considerássemos impossível. Portanto, não desanime!

Convidamos o nosso amigo Mário B. Camara para participar do projeto deste MSX BOOK 2, fato este, que enriqueceu enormemente nosso projeto. Consulte a Seção do Mário e confirme !

INSTRUÇÕES

Leia atentamente as instruções abaixo antes de tentar instalar os programas ou truques. Os pokes e truques foram testados e funcionam plenamente. Caso algum deles não funcione, consulte a Software House onde você adquiriu o seu game; eles tem a obrigação de orientá-lo. Caso se recuse a ajudá-lo, mude já de Software House, pois as boas empresas do setor caracterizam-se pelo bom atendimento e garantia dada ao cliente além de só revenderem produtos originais sem alterações inúteis que comprometem o bom funcionamento dos programas.

SISTEMAS C/ DISK-DRIVE

Digite os programas, não esquecendo de teclar Return ao fim da cada linha de comandos.

Caso o nome dos diversos blocos do programa seja diferente do indicado, substitua os mesmos pelos nomes constantes nos blocos do seu programa. Caso contrário, você receberá a mensagem "FILE NOT FOUND".

Após digitar e conferir cuidadosamente o programa, grave-o para utilização posterior com o comando :

```
SAVE"nomeprog.INF"
```

Os pokes e comandos que devem ser executados no modo direto (digitados em uma única linha, sem nº e executados), também podem ser gravados, basta que você acrescente aos mesmos um nº de linha, fazendo assim um programa. Não esqueça de apagar o nº da linha, antes de executar o programa.

Para executá-los, basta comandar :

```
RUN"nomeprog.INF"
```

Não se esqueça que muitos programas só funcionam se a tecla CONTROL, for mantida pressionada ao se inicializar o sistema. Tal procedimento é usado a fim de se conseguir um pouco mais de memória.

Ligue o micro e mantenha a tecla CONTROL pressionada até que seja pedida a data.

SISTEMAS C/ FITA CASSETE

Substitua o nome do jogo após o - BLOAD - por "CAS:" e salve-o em fita como comando :

```
SAVE"CAS:nomeXX" ou CSAVE"nomeXX"
```

TRUQUES

Execute-os na sequencia indicada e divirta-se.

ARKANOID'S

Vida infinita - pressione :
SETA UP e SETA DOWN juntas e tecla :
LGRAPH(Expert) ou GRAPH(Hotbit) 4 vezes e em
seguida pressione SPACE.

Última fase jogada - idem ao anterior só que
que com as setas LEFT e RIGHT.

STAR SOLDIER - vida infinita.

```
10 BLOAD"SOLDIER1.BIN"  
20 POKE &H909B,0  
30 DEFUSR = PEEK(&HFCC0)*256+PEEK(&HFCCF)  
40 A = USR(0)  
50 BLOAD"SOLDIER2.BIN",R
```

TIME PILOT - vida infinita.

```
BLOAD"TPILOT.BIN",200 : POKE &HC101,&HCB :  
POKE &H8A4B,&H0 : DEFUSR = PEEK(&HFCC0) *  
256 + PEEK(&HFCCF) : A=USR(0)
```

TWIN BEE - imunidade.

```
BLOAD"TWIN1.BIN",200 : POKE &HCOF3,200 :  
POKE &HA07A,0 : POKE &H85BA,0 : DEFUSR =  
PEEK(&HFCC0)*256+PEEK(&HFCCF) : A = USR(0) :  
BLOAD"TWIN2.BIN",R
```

Todos as armas : na tela de opções 1 ou 2
Player's, pressione simultaneamente :
Z TAB SHIFT CONTROL

POLAR STAR - vida infinita.

```
BLOAD"POLAR.BIN" : POKE &H8069,0 : DEFUSR=  
PEEK(&HFCC0)*256+PEEK(&HFCCF) : A = USR(0)
```

ZANAC I - vida infinita.

```
10 BLOAD"ZANAC1.BIN"  
20 POKE &H9654,0  
30 DEFUSR = &HD000 : A = USR(0)  
40 BLOAD"ZANAC2.BIN",R
```

Última fase jogada :
Quando acabar o jogo, pressione:
ESC SPACE
para continuar do ponto aonde parou.

ZANAC II - vida infinita.

```
10 BLOAD"ZANAC2-A.BIN"  
20 POKE &H98CF,0  
30 DEFUSR = &HD000 : A = USR(0)  
40 BLOAD"ZANAC2-B.BIN",R
```

ZANAC II - 98 vidas e armas.

Na tela de abertura, pressione :
BETA LEFT ou SETA RIGHT e SPACE
Para as armas, pressione o nº da mesma (1 a 7)

ZANAC II - fase II com 98 vidas.

Pressione :
SHIFT CONTROL TAB ESC HOME/CLS e as setas
LEFT RIGHT DOWN

GUARDIC - todas as fases e sons.

Na tela "GUARDIC", tecle rápidamente as setas
LEFT e RIGHT alternadamente, e então, basta
escolher a fase desejada.
Para ouvir todos os sons, idem só que na tela
de RECORD'S.

BOUNDER - vida infinita.

```
10 SCREEN 2
20 BLOAD"BOUND1",R ; BLOAD"BOUND2" ;
   POKE &H8C87,200 ; DEFUSR = &H8700 ;
   A = USR(0) ; BLOAD"BOUND3",R ; BLOAD
   "BOUND4",R ; BLOAD"BOUND5",R
```

ABU-SIMBEL (Profanation) - vida infinita.

```
10 SCREEN 2
20 BLOAD"ABU-1",R ; BLOAD"ABU-2",R ;
   BLOAD"ABU-3" ; POKE &HC0B4,240 ;
   BLOAD"ABU-4",R ; BLOAD"ABU-5",R
```

GALAGA - vida infinita.

Versão 2 blocos (Expert 1.0/Hotbit)

```
10 BLOAD"GALAGA1.BIN",R
20 BLOAD"GALAGA2.BIN"
30 POKE &H9152,0
40 DEFUSR = PEEK(&HFCC0)*256+PEEK(&HFCBF)
50 A = USR(0)
```

YIEAR KUNG FU II - 94 vidas.

Na tela de opções, 1 ou 2 Player's techie rapidamente :

E SS CCC FFFF

BACK TO THE FUTURE - vida infinita.

```
10 BLOAD"BACK1.BIN"
20 POKE &H908B,255 ; POKE &H90C9,255
30 DEFUSR = &HD000 ; A = USR(0)
40 BLOAD"BACK2.BIN",R
```

THEXDER

- sem inimigos(ou quase).

10 BLOAD"THEXDER1.BIN"

20 POKE &H90E4,0 ;POKE &HA11E,0 ;POKE &HABA4,0

30 DEFUSR = &HD000 ; A = USR(0)

40 BLOAD"THEXDER2.BIN",R

CAT ADVENTURE - imunidade

Na apresentação pressione :

SETA UP, LEFT e RIGHT , junto com SELECT e SPACE. Só solte tudo quando o jogo começar.

TRICK BOY (FLIPPER) - várias bolas.

BLOAD"TRICKBOY.BIN" ; POKE &H93AA,99 ;

DEFUSR=PEEK(&HFCBF)*256+PEEK(&HFCBF) ;

A = USR(0)

FLAPPY STONES - senhas.

NÍVEL	SENHA	NÍVEL	SENHA	NÍVEL	SENHA
01-05	sTaRT	36-40	MatUI	71-75	SynJol
06-10	YoSlD	41-45	RumDi	76-80	ISIDaI
11-15	AALKT	56-60	YaMag	81-85	xFERmI
16-20	siNad	61-65	aTAsI	86-90	FIAPuI
21-25	SlbAT	66-70	OmoRI	91-95	ZexAsI
26-30	AKAnk		NiSHI	96-100	doeNDI
31-35	KoTon		Dbsef		

HYDA.IDE I

Mais energia no Continue - digite a senha :

WJHUBJDNFOQ

Código - NHL3YYQ61US (permite escolher fase).

STAR FORCE - sem inimigos.

```
10 BLOAD"FORCE1..BIN"  
20 POKE &H909B,0  
30 DEFUSR = PEEK(&HFCC0)*256+PEEK(&HFCBF)  
40 A = USR(0)  
50 BLOAD"FORCE2.BIN",R
```

CHOROG - vida infinita.

```
BLOAD"CHOROG.BIN" : POKE &HA564,&HC9 :  
DEFUSR = &H8004 : A = USR(0)
```

PASTFINDER (GALAX) - vida infinita.

```
BLOAD"GALAX.BIN" : POKE &HB92F,&HB0 :  
DEFUSR = PEEK(&HFCC0)*256+PEEK(&HFCBF) :  
A = USR(0)
```

HEAD OVER HEELS - vida infinita.

```
10 BLOAD"HEAD1",R : BLOAD"HEAD2",R  
20 POKE &HBCB6,0 : DEFUSR = &HDB00 : A = USR(0)  
30 BLOAD"HEAD3",R : DEFUSR = &HDB1F : A = USR(0)  
40 BLOAD"HEAD4",R : DEFUSR = &HDB3E : A = USR(0)
```

CRUSADER - qualquer fase.

Na tela de apresentação :

```
SELECT = INSERT - avança uma tela.  
SELECT = DELETE - retrocede uma tela.  
SPACE - confirma a tela selecionada
```

* Dica enviada por Fernando B. Maylinch - Santos/SP

EBBERLAND MISTERY - fases diversas.

Considere que as figuras na tela de senhas, estejam numeradas da seguinte forma :

01 02 03 04 05 06 07
08 09 - etc .

Selecione e coloque na ordem indicada as seguintes figuras :

FASE	FIGURAS	FASE	FIGURAS
06-10	29 07 12 14 31	41-45	23 08 11 31 08
11-15	30 01 27 09 05	46-50	14 04 24 09 19
16-20	02 34 20 03 08	51-55	26 26 17 02 33
21-25	04 22 19 10 16	56-60	21 23 17 20 32
26-30	24 21 06 33 32	61-65	15 06 29 13 10
31-35	13 15 18 28 34	66-70	25 22 05 03 28
36-40	12 01 25 10 30	71-75	07 18 16 27 12

Este game possui 112 fases, mas TODAS as versões existentes no mercado apresentam defeito na fase nº 76, não se assuste, caso algo estranho ocorra.

CIRCUS CHARLIE - vida eterna.

```
BLOAD"CHARLIE.BIN" ; POKE $H9168,0 ;  
DEFUSR = PEEK(&HFCC0)+256+PEEK(&HFCEB) ;  
A = USR(0)
```

BUCK ROGER'S - vida infinita.

```
BLOAD"BUCKROG.BIN" ; POKE $H8677,0 ;  
DEFUSR = PEEK(&HFCC0)+256+PEEK(&HFCEB) ;  
A = USR(0)
```

ELEVATOR ACTION - vida infinita.

```
10 BLOAD"ELEVAT1.BIN"  
20 POKE &H918D,0  
30 DEFUSR = PEEK(&HFCC0)*256+PEEK(&HFCBF)  
40 A = USR(0)  
50 BLOAD"ELEVAT2.BIN",R
```

DEMONIA - energia infinita.

```
BLOAD"DEMONIA1",R ; BLOAD"DEMONIA2",R ;  
BLOAD"DEMONIA3",R ; BLOAD"DEMONIA4",R ;  
BLOAD"DEMONIA5",R ; BLOAD"DEMONIA6"  
POKE &HA775,0 ; DEFUSR = PEEK(&HFCC0) *  
256+PEEK(&FCBFF); A = USR(0)
```

SCION - 80 vidas.

Na tela de apresentação, pressione Juntas as teclas :

1 5 e 0

GYRODINE - imunidade e fase.

```
10 BLOAD"GYROD1.BIN"  
20 POKE -25648,0  
30 DEFUSR = PEEK(&HFCC0)*256+PEEK(&HFCBF)  
40 A = USR(0)  
50 BLOAD"GYROD2.BIN",R
```

Pressione :

SHIFT HOME/CLS SELECT

e em seguida, escolha a fase desejada usando o joystick.

WHO DARES WIN II - vida infinita.

```
BLOAD"WHODARES.BIN" ; POKE &H8A30,0 ;  
DEFUSR = PEEK(&HFCC0)*256+PEEK(&HFCBF) ;  
A = USR(0)
```

EXOIDE-2 - vida infinita.

```
BLOAD"EXOIDE.BIN" : POKE &H9923,0 :  
DEFUSR = PEEK(&HFCC0)*256+PEEK(&HFCBF) ;  
A = USR(0)
```

JACKIE CHAN IN THE PROTECTOR - qualquer fase

Pressione as seguintes teclas Para mudar de fase : 1 T e 0

ARMY MOVES I - vida infinita.

```
10 SCREEN 2 : BLOAD"ARMY1A",R  
20 BLOAD"ARMY1B",R : BLOAD"ARMY1C",R  
30 BLOAD"ARMY1D" : POKE &H898A,0 :  
40 DEFUSR = PEEK(&HFCC0)*256+PEEK(&HFCBF) ;  
A = USR(0)
```

ARMY MOVES II - vida infinita/código.

Código de acesso - A 37215

```
10 SCREEN2 : BLOAD"ARMY21",R  
20 BLOAD"ARMY22",R : BLOAD"ARMY23",R  
30 BLOAD"ARMY24" : POKE &H88AB,0  
40 DEFUSR = PEEK(&HFCC0)*256+PEEK(&HFCBF) ;  
A = USR(0)
```

PIPPOLS - vida infinita.

```
BLOAD"PIPPOLS.BIN" : POKE &H914A,&H3C :  
DEFUSR = PEEK(&HFCC0)*256+PEEK(&HFCBF) ;  
A = USR(0)
```

ATHLETIC LAND - vida infinita.

```
BLOAD"AT-LAND.BIN",200 ; POKE &H8333,0 :  
POKE &HC0DF,200 ; DEFUSR = PEEK(&HFCC0)*  
256+PEEK(&HFCBF) ; A = USR(0)
```

HUNCHBACK - vida infinita.

```
10 REM vida infinita.  
20 BLOAD"HUNCHBAC.BIN"  
30 POKE -28370,0  
40 DEFUSR = &H9000 ; A = USR(0)
```

```
10 REM opção para jogar no teclado.  
20 BLOAD"HUNCHBAC.BIN"  
30 POKE &HBEB6,0 ; POKE &HBEE7,0  
40 DEFUSR = PEEK(&HFCC0)*256+PEEK(&HFCBF)  
50 A = USR(0)
```

WARRID - qualquer fase.

Pressione ESC para acessar a tela de modifica-
ções e pressione :
SELECT e BS, e sem soltá-las, pressione :
INSERT - Para avançar e DELETE - para recuar.

STONE OF WISDOM - vida infinita.

Na tela "CASIO", pressione Juntas as seguintes
teclas :
CONTROL Y SELECT
Sem soltá-las, pressione espaço, várias vezes,
até que o boneco surja e fique liberado.

FUNKY MOUSE - sem inimigos.

```
BLOAD"FUNKY.BIN" : POKE &H8028,&H3E :  
POKE &H808A,&3C ; POKE &H80AE,&H3C :  
POKE &H808B,&H31 ; POKE &H80AF,&H31 :  
DEFUSR = PEEK(&HFCC0)*256+PEEK(&HFCBF):  
A = USR(0)
```

COSMOS - vida infinita.

```
BLOAD"COSMOS.BIN" ; POKE &HD345,0 ;
DEFUSR = PEEK(&HFCC0)+256+PEEK(&HF CBF) ;
A = USR(0)
```

GOONIES - serhas.

Tecla CONTROL + K e digite a palavra indicada para acessar cada fase :

```
FASE 1 - GOONIES
FASE 2 - MR SLOTH
FASE 3 - GOON DOCKS
FASE 4 - DOUBLOOM
FASE 5 - ONE EYED WILLY
```

HYPER RALLIE - com classificaçõo.

```
BLOAD"HRALLIE.BIN" ; POKE &H935B,0 ;
POKE &H935C,1 ; DEFUSR = &HD000 ;
A = USR(0)
```

CASTLE I - vida infinita.

```
10 BLOAD"CASTLE1.BIN" ; POKE &H9D53,240
20 DEFUSR = &HD000 ; A= USR(0)
30 BLOAD"CASTLE2.BIN",R
```

KNIGHT MARE - invisibilidade/vidas.

Invisibilidade - pressione tudo junto :
CONTROL + SHIFT + Y + SELECT + SETA LEFT +
SETA RIGHT

Você pode substituir SELECT, pelo botão superior do Joystick, só solte tudo alguns segundos após o boneco aparecer. Com este truque, você fica com 99 segundos de invisibilidade a cada vez que pressionar SELECT ou o botão superior do Joystick.

25 vidas - pressione tudo junto :
SETA LEFT + SETA RIGHT + SELECT + N

TURMOIL - vida infinita.

10 BLOAD "TURMOIL.BIN"
20 PDKE &HEC1,&HO
30 DEFUSR = &HE46 : A = USR(0)

VALKYR - vida infinita.

Pressione tudo junto :

ESC + TAB + SHIFT + CONTROL + SETA LEFT +
SETA UP + SETA DOWN

Ir  aparecer a palavra "CHEAT" (embusteiro),
atire com a tecla SHIFT.

ENDSTSUBTER'S - muita grana.

NAME - tecla Return
DO YOU HAVE AN ACCOUNT - Y
ACCOUNT NUMBER - 614 ou 31222646
MONEY - US\$ 300.000 ou 999.900

NAME - JON (ou TAB + O + N)
DO YOU HAVE AN ACCOUNT - Y
ACCOUNT NUMBER - 1234
MONEY - US\$ 700.000

* Dica enviada por : Danilo Romanel Batista - PR.

THESEUS - fases.

Quando o micro estiver no modo DEMO, pressione
as teclas :

7 5 SPACE - FASE 4
0 1 7 SPACE - FASE 7
3 5 1 SPACE - FASE 10

* Dica enviada por Fernando B. Maylinch - Santos/SP

MABICAL. KID WIZ - diversos.

VIDAS - Joystick B para direita, tiro e espaço.

MAGIAS - Joystick B para cima, tiro e espaço.

TEMPO - Joystick B para baixo, tiro e espaço.

SKYJAGUAR (COLUMBIA) - vida infinita.

10 BLOAD"SKYJAG.BIN" : POKE &H9192,0

20 DEFUSR = &HD002 : A = USR(0)

KUNG-FU MASTER - vida infinita.

10 BLOAD"MASTER1.BIN" : POKE &HCDF2,0

20 DEFUSR = PEEK(&HFCC0)*256+PEEK(&HFCBF)

30 A = USR(0) : BLOAD"MASTER2.BIN",R

MOPIRANG - sem inimigos.

BLOAD"MOPIRANG.BIN" : POKE &H9914,0 :

POKE &H9915,0 : POKE &H9916,0 :

DEFUSR = &HD000 : A = USR(0)

DYNAMITE DAN - vida infinita.

Antes de iniciar o jogo, tecla ao mesmo tempo :

W - E - S - D - C - X - LGRA ou CODE.

Para aparecer no cofre durante o jogo, tecla ao mesmo tempo :

TAB - CONTROL - SHIFT - CAPS LOCK.

KNIGHT LEON - imunidade.

Na tela CASIO, pressione tudo junto :

ESC - TAB - CONTROL - SHIFT - SELECT - Y e tecla espaço repetidas vezes, só solte tudo quando o boneco surgir e for liberado.

GANGMAN - vida infinita.

BLOAD"GANGMAN.BIN" : POKE &HCD9E,0 :
DEFUSR = &HBFFC : A = USR(0)

BOSCONIAN - vida infinita.

10 BLOAD"BOSCO1.BIN"
20 POKE &H92BB,255
30 DEFUSR = &HD000 : A = USR(0)
40 BLOAD"BOSCO2.BIN",R

* Dica de Sallathiel S. Lima - BA.

ARVORE MÁGICA - vida infinita.

BLOAD"ARVORE.BIN" ; POKE &H914B,0 ;
DEFUSR = PEEK(&HFCC0)*256+PEEK(&HFCEB) :
A = USR(0)

RALLY X - vida infinita.

10 BLOAD"RALLYX1.BIN"
20 POKE &H93AD,&HFF
30 DEFUSR = PEEK(&HFCC0)*256+PEEK(&HFCEB)
40 A = USR(0)
50 BLOAD"RALLYX2.BIN",R

* Dica de Luis Claudio B. Torres - MG.

HERO - vida infinita.

BLOAD"HERO.BIN" : POKE &HB63B,0 :
DEFUSR = PEEK(&HFCC0)*256+PEEK(&HFCEB) :
A = USR(0)

* Dica de Luiz Claudio B. Torres - MG.

PINE APPLIN - 99 vidas.

BLOAD"PINEAPL.BIN" : POKE &HB55D,0 :
DEFUSR = &HB070 : A = USR(0)

* Dica de Sallathiel S. Lima - BA.

YIEAR KUNG-FU I - vida infinita.

BLOAD"YIEARK-FU.BIN" ; POKE &HB3F0,0 ;
DEFUSR = &HC451 ; ? USR(0)

ROAD FIGHTER - combustivel infinito.

BLOAD"ROADFIG.BIN" ; POKE &HB427,0 ;
POKE &HAAF9,0 ; DEFUSR = &HC000 ; A = USR(0)

JET BOMBER - vida infinita.

10 BLOAD"JETBOM1.BIN",R
20 BLOAD"JETBOM2.BIN" ; POKE &H90EC,255
30 DEFUSR = PEEK(&HFCC0)*256+PEEK(&HF0BF)
40 A = USR(0)
50 BLOAD"JETBOM3.BIN",R

* Dica de Sallathiel S. Lima - BA.

KALEIDOSCOPE SPECIAL - energia infinita.

10 BLOAD"KALEID1.BIN" ; POKE -20691,0
20 DEFUSR = &HD000 ; A = USR(0)
30 BLOAD"KALEID2.BIN",R

ALPHAROID - 99 vidas.

Pressione durante o jogo ;

RGRA ou CODE - ?/ - ;!

Suas vidas irão aumentar até 99, e a cada vez
que você morrer, basta pressioná-las novamente.

CHILLER - see iniciais.

10 BLOAD"CHILLER1.BIN",R
20 BLOAD"CHILLER2.BIN"
30 POKE&HBD9A,0 ; POKE&HBB9B,0 ; POKE&HBB9C,0
40 DEFUSR = &HBAAC ; A = USR(0)

BLAGGER

- qualquer fase.

Coloque o Joystick para cima e Pressione Fire, agora, basta escolher a fase, movimentando o Joystick para a direita.

JOURNEY TO THE CENTRE OF THE EARTH - senhas.

FASE 2 - CENT

FASE 3 - ADRIFT

FASE 4 - RETURN

COLT 36

- vida infinita.

10 COLOR 1,1,1 ; SCREEN2

20 BLOAD"COLT1",R ; BLOAD"COLT2",R

30 CLEAR 200,39824!

40 BLOAD"COLT3",R ; BLOAD"COLT4"

50 POKE 37090!,17 ; POKE 34725!,17

60 DEFUSR = 38031! : A = USR(0)

PINGUIN'S EGG

- vida infinita.

10 BLOAD"PINGUIM1.BIN" ; POKE &H9B0E,0

20 DEFUSR = &HD000 : ? USR(0)

30 BLOAD"PINGUIM2.BIN",R

T Z R

- senhas.

NOON - RAIN - DUNE - COLD

DUSK - DARK - BLIN - DAWN

XYZOLOG

- várias vidas.

BLOAD"XYLOG.BIN" ; POKE &HB174,99 ;

DEFUSR = PEEK(&HFCC0)*256+PEEK(&HFCBF) ;

A = USR(0)

STONE OF WISDOM - bolas mágicas extras.

Após pressionar espaço para começar o jogo, irá surgir uma tela com vários caracteres.

Pressione :

RGRA • * - LGRA • K - LGRA • C

P/ Hotbit, substitua por GRAPH • CODE.

Surgirão vários símbolos, pressione espaço e comece o jogo.

LAST MISSION - vida infinita.

```
10 BLOAD"LASTM1.BIN" ; POKE &H8849,255
20 POKE &H884E,255 ; DEFUSR = PEEK(&HFCC)*
    256+PEEK(&HFCBF) ; A = USR(0)
30 BLOAD"LASTM2.BIN",R
```

EXXA INNOVA - sem inimigos.

```
BLOAD"INNOVA.BIN" : POKE &H9170,0 ;
DEFUSR = PEEK(&HFCC)*256+PEEK(&HFCBF) ;
A = USR(0)
```

LA HERENCIA

Código para 2ª fase :

BEIAGFIB

Código para 3ª fase :

OLAAGAKA

CASTLE II - vida infinita.

```
10 BLOAD"CASTLE2A.BIN"
20 POKE &HA7D1,240
30 DEFUSR = PEEK(&HFCC0)*256+PEEK(&HFCBF)
40 A = UBR(0)
50 BLOAD"CASTLE2B.BIN",R
```

DON QUIJOTE

Neste belo adventure gráfico você poderá além de ajudar nosso amigo Don Quijote e seu escudeiro Sancho Pança, recordar as suas lições de espanhol.

"Hablas espanhol ? ". Caso a sua resposta seja "Si pero no mucho !", então vá em frente; caso contrário, consulte o apêndice de verbos, palavras e comandos e aproveite para aprender a " Habiar um poquito !!!".

Don Quijote, também conhecido como " Cavaleiro da Triste Figura" e seu fiel amigo e escudeiro Sancho Pança, devem nesta aventura conquistar as glórias da cavalaria e provar a " Dulcinéia de Toboso ", o amor e os feitos de nosso herói.

Lutar contra moinhos de vento, monstros e dragões imaginários será a sua missão; portanto :
dicionário de espanhol a mão e vamos à luta.

Se você ainda não o fez, não perca tempo :

LEIA O LIVRO !!!

Além deste game acompanhar o enredo básico do livro espero que desperte em vocês o hábito de ler.

Parte I

CHURRASCO

GALLINA

AMANITA

LIBROS

TRAJE

ESCALO

ESPADA

HERRAMIENTA

RASTRILLO

POLVORIENTOS

PUERTA

QBOSQUE

COMEDOR

PAN

POLLO

PHALLOIDES

TOMOS

LLAVE

TABLON

BOTELLA

MARTILLO

PEDRUSCO

BIBLIOTECA

TIMBRE

CALLES

DORMITORIO

MANZANA

NISCALO

SETAS

ARMADURA

ESCALONES

ARMAS

VELA

MAZO

PIEDRA

POR TALON

ESCALERA

COCINA

HABITACION

MANCHA
ZAGUAN
MESA
ALACENA
EXTRACTOR
COFRE
TECHO
ESCUDO
MENSAJE
CALES
VEGETACION
ACANTILADO
ODRES
CERRADURA
BARANDILLA
CAMINO
CASA
ANTORCHA
POZO

PINAR
CAMA
PARED
ARMARIO
BAUL
LUZ
VENTANA
BANDO
PIEDRAS
ARBONES
CARDOS
AGUJERO
VINO
ESTANTERIA
ARCO
FLORECITAS
POSADA
HACHA
CAMISA

RECIBIDOR
CARCOMA
COMIDAS
CHIMENEA
CAJA
SUELO
SABANAS
CARTEL
MURD
ARBOL
PLANTAS
CANDELABRO
OVEJAS
CORTINAS
COLINAS
FLORES
VENTA
LUNA

PARTE II

Código de acceso :

EL BALSA MO DE FIERABRAS

BACIA
HOMBRO
VINO
PALA
TRANSPARENTE
RAMITA
PAN
BELLotas
MONJES
PRINCESA
PUERTA
VIBILANTE
BACOS
MATORRAL
LEON

LLAVE
PAPIRO
ARMAS
ACEITE
VACIA
CALDERO
BACALAO
CLAVO
CARRO
MOLINO
VENTANA
CARTEL
SUELO
ZARZA
BALSAMO

SALA
RECETA
ESPADA
BOTELLA
RAMA
BARRA
MORAS
OVEJAS
DONCELLA
ASPAS
ESPEJO
CAMA
ARBUSTO
CAMISA
FIERABRAS

INGREDIENTES	POCIMA	SOPA
TECHO	COLINAS	MONTES
VEGETACION	CIELO	INGENIOSO
ARBOLES	ENCINAS	PARED
ESTANTE	MUEBLES	ARMARIO
CUIDADO	CUIDADOSAMENTE	PRECAVIDAMENTE

Comandos - parte I e II :

N-NORTE	S-SUL	O-OESTE
L-LESTE	DERECHA	ARRIBA
SUBIR	ABAJO	B-BAJAR
ARRANCAR	COGER	RAPTAR
DEJAR	ECHAR	TIRAR
M-MIRAR	I-INVENTARIO	LISTAR
ACABAR	MODO	BRABAR
SAVE	LOAD	CARGAR
CONTEMPLAR	OBSERVAR	EXAMINAR
AYUDAR	ENTRAR	LEER
ABRIR	PONER	ROMPER
LUCHAR	FACER	HACER
COMER	BEBER	DESCANSAR
DORMIR	ESPERAR	ENCENDER
ATRAVESSAR	CERDO	IDIOTA
MIERDA	PUTA	ARRANCAR
CORTAR	APAGAR	ESCALAR
ARREGLAR	DAR	APEDREAR
GOLPEAR	MOVER	SALTAR
LLAMAR	PICAR	APARTAR
HABLAR	ESTORNUDAR	SILBAR
TOSER	CANTAR	MEZCLAR
REMENDAR	REMOVER	CAVAR
HIDALGO	VELAR	

Com as palavras indicadas, você poderá se comunicar durante o jogo, só nos resta dizer :
"Adios muchachos y buena suerte !!!"

JOGOS MEGAROM

Existem no exterior, cartuchos especiais, com programas de alta qualidade chamados Megarom. Porque Megarom, o nome vem de Mega (milhão) e Rom (Read Only Memory - memória só de leitura), acho que todos a esta altura já sabem que o máximo de memória que o Z80 é capaz de endereçar são 64Kbytes fato este que limita e frustra as esperanças de se obter um super desempenho da máquina.

O Megarom foi um artifício encontrado para burlar esta limitação do Z80 e fazê-lo reconhecer e ainda que chaveando slots rodar programas com 64 Kb ou mais. Normalmente os jogos Megarom tem 128 Kb ou mais. Nem precisa dizer acerca da qualidade gráfica e sonora destes jogos, acho que quem já viu um jogo tipo Zanac, que ocupa só 32 Kb, pode imaginar o que é possível fazer em 128 Kb ou mais !!!

Existe também no mercado nacional, um cartucho expensor de memória, chamado Megaram, Ram (Random Access Memory - memória de acesso aleatório), este dispositivo, é uma expansão de memória de 256 Kb, e foi criado com a 'única ?!?!' finalidade de se ter os jogos acima descritos rodando em qualquer micro.

Não existe qualquer aplicativo ou programa de uso profissional feito para rodar nessa expansão, e o que é pior, não existem informações acerca do funcionamento da mesma. O fabricante da mesma, ao que nos parece, só está preocupado em vendê-las e não em Permitir que aquele que deseja criar Softs ou obter através da mesma, um desempenho profissional para o seu micro possa fazê-lo. Tanto isto é verdade, que nem ao menos manual de instalação e uso é fornecido!

Qu' seja, você adquire este periférico, paga os 'olhos da cara' e recebe um caloroso aperto de mão e um 'se vira para usar este troço'. Ao menos ainda existem uns doze ou quinze jogos com os quais você pode se divertir.

Bem, caso você seja possuidor de uma expansão de memória acima citada e ainda tenha esperanças de poder usar programas aplicativos de alto nível com a mesma, envie carta com sugestões aos cuidados do editor deste MSX BOOK, existe um projeto de livro e diversos softwares para a mesma que estão indo para a gaveta.

DICAS PARA JOGOS MEGARDON

PINGUIM ADVENTURE

Na tela LEVEL 1 - LEVEL 2, digite 'NORIKO' e tecla Return, desta forma você receberá a mensagem: 'F5 TO CONTINUE'. - 'I LOVE NORIKO' também funciona.

NEMESIS II

Pressione F1, durante o jogo e digite :

METALION - invulnerabilidade.

LARSIBTH - todas as armas.

NEMESIS - avança ou retrocede uma fase.

Após cada palavra, tecla return e F1 para recomeçar

F1 - SPIRIT

Selecione PASSWORD e digite :

MAXPOINT - permite a escolha de modelos e pistas.

MITAVIOENDEMO - que literalmente quer dizer :

'me mostra o fim do jogo'.

NEMESIS I

Pressione F1, durante o jogo e conforme a fase digite a palavra indicada e Return, tecla F1 para recomeçar.

FASE	SENHA	FASE	SENHA
1	MDMOKO	2	CHIE
3	AKEMI	4	SYUKO
5	CHIAKI	6	NORIKO
7	SATOE	8	YASUKO
9-1	KINUYO	9-2	HISAE
9-3	MIYUKI	9-4	YOKO

HYPER - em qualquer fase, só funciona uma vez.

AND ou BAKA - acaba o jogo.

MAZE OF GALIOUS

Durante o jogo, pressione F2 e digite :

ZEUS e tecla Return, desta forma, você obterá a mensagem - F3 to Continue.

PARODIUS

Este jogo é uma sátira da Konami a ela própria. De lá vem o nome Parodius (Paródia), neste game você pode optar entre cinco personagens e abaixo, estão algumas palavras senha, que descobrimos, mas que ainda não sabemos exatamente a função, é muito, mas muito complicado mesmo, traduzir japonês para o português. Conto com a sua compreensão.

Durante o jogo tecla F1 e digite a palavra e em seguida tecla Return.

- | | | |
|----------|---|------------------|
| PARO | - sino branco/relação | - congela a cena |
| KONAMI | - sino vermelho/relação | - força p/frente |
| BUTAKO | - sino azul/relação | - atira p/ cima. |
| TAKD18TH | - sino verde/relação | - brincadeira. |
| KATAI | - quer dizer 'duro' | |
| ZENBU | - todas as armas, só funciona uma vez no jogo | |

Este é um fantástico jogo de ação que irá entreter-lo e deixá-lo fascinado com os recursos gráficos e sonoros utilizados e pelas surpresas que surgirão a cada fase jogada.

O mesmo é apresentado em disco 5¼ dupla face, não sendo possível no momento grava-lo em discos de face simples ou de 3¼ polegadas face simples. Este jogo funciona tanto no Expert como no Hotbit, apenas não funciona com a controladora de drives fabricada pela Epcom-Sharp devido às características de incompatibilidade existentes entre esta controladora e as demais.

Importante - este é um jogo conhecido pelo nome de Megarom, este é um circuito eletrônico especial que habilita ao Z80(Cpu do MSX) reconhecer e usar programas c/ 128 Kb ou mais. Quando o mesmo surgiu diziam ser impossível copiá-lo no MSX, fato este que voce irá comprovar, nem mesmo no PC será possível copiá-lo. Após cerca de 3 meses de estudo foi descoberta um fórmula que nos permitiu extrair cópias do mesmo no próprio MSX, entretanto não recomendamos que você tente fazê-lo, pois correrá sério risco de danificar o original que está recebendo, não tente gravar nenhum outro programa neste diskette pois a formatação do mesmo não é padrão e o mesmo será inutilizado.

Insira o disco no drive "A" e ligue o micro, não retire o disco do drive pois o programa irá eventualmente efetuar uma leitura no mesmo. Assista inicialmente ao modo de demonstração, todas as 8 fases normais serão exibidas e sequencia e você poderá ver o que lhe espera.

Você pode usar as setas e a barra de espaço para mover a nave e atirar, ou ainda usar joystick na porta A de seu micro. Sempre que a tecla F1 for pressionada haverá uma pausa no jogo. Ao destruir uma carreira de inimigos ou os de cor vermelha surgirá uma estrela na tela, se for vermelha lhe dará energia para novas armas e se for azul destruirá todos os inimigos na tela naquele instante.

Você observará as seguintes palavras na parte inferior da tela, elas representam o status de seu armamento :

SPEED UP MISSILE DOUBLE LASER OPTION ?

Conforme você acumular bonus de energia, uma das opções de armas mudará de cor se tornando amarela e para usar a arma em evidência, pressione a tecla "M" no teclado ou pressione o botão de disparo superior de seu joystick; imediatamente a arma selecionada será posta em ação. Procedendo desta maneira, você poderá obter todas as armas, tal qual a nave no modo de demonstração.

A cada vez que você acionar o SPEED UP a nave se tornará mais rápida; o OPTION é uma sombra que acompanha a nave e lhe dará maior poder de fogo contra os inimigos; o "?" é o SHIELD, ou seja um escudo frontal que o protegerá dos tiros dos inimigos.

Este é um jogo de alto nível e após acabar suas três vidas iniciais surgirá na tela a mensagem " Continue ", caso deseje, pressione a tecla F5 e o jogo se reiniciará no início da fase que você estava jogando; caso contrário voltará ao início.

Existem também quatro fases secretas que podem ser acessadas posicionando a nave em determinados pontos estratégicos, estas fases podem lhe conferir novas armas e a oportunidade de ganhar vidas extras. Existe um mapa em anexo no qual você poderá localizar a entrada das mesmas.

Caso você possua um cartão de 80 colunas, instale-o no slot B de seu micro e observe que a nave irá mudar de formato, tornando-se arredondada e colorida, as estrelas se transformarão em sinos. O cartão de 80 colunas não pode ser ligado ao TV, mas com um pequeno truque será possível observar os efeitos citados em seu TV a cores; instale o cartão no Slot B de seu micro como indicado, mas não ligue os fios de entrada e saída do mesmo, conecte seu tv a saída de RF de seu micro e os efeitos descritos surgirão à cores em sua tela.

Em cada fase existe uma palavra secreta que ao ser acionada lhe confere todas as armas do jogo. Pressione F1 e tecle a palavra secreta seguida de Return, ao pressionar F1 novamente, o jogo prossegue, mas desta vez você está com todas as armas !!! Cada palavra só pode ser usada uma vez e na fase correta. Consulte a tabela abaixo :

FASE	PALAVRA	FASE	PALAVRA
Fase 1	LUCIENE	Fase 2	IARA
Fase 3	DIANA	Fase 4	NOCAI
Fase 5	ANDREA	Fase 6	GISELE
Fase 7	TANIA	Fase 8	VALERIA
Secreta 1	SUMAIA	Secreta 2	THEIA
Secreta 3	RENATA	Secreta 4	CARLA

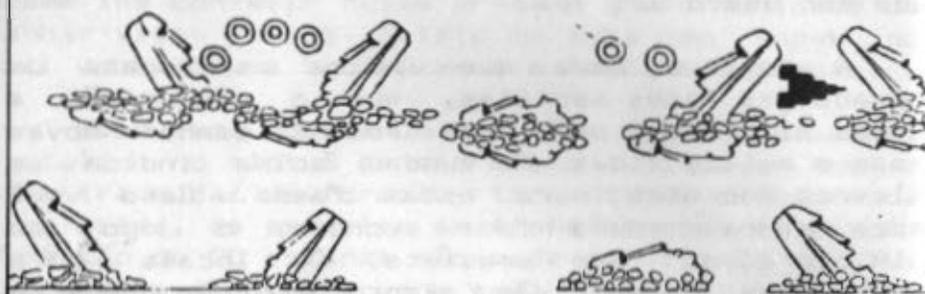
Qualquer fase FIM ou BOBO - acaba o jogo.
 Qualquer fase HYPER - todas as armas, mas só funciona uma vez.
 Qualquer fase DOWN - se a nave estiver muito rápida, digite a palavra indicada e a velocidade diminuirá.

Você também pode teclar o nome de uma arma, e a mesma entrará em funcionamento, mas escolha bem, a palavra secreta ou uma arma, qualquer truque só pode ser usado uma vez.

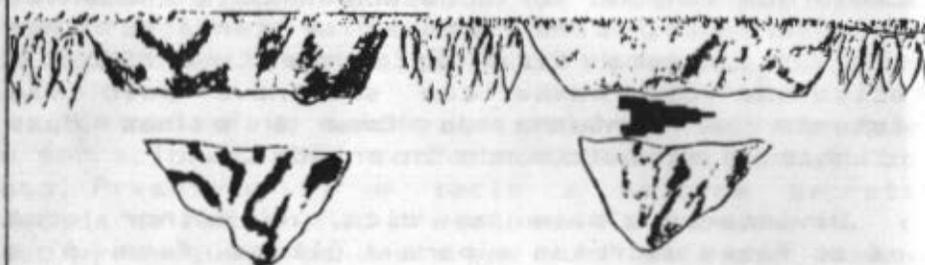
A seguir o mapa que indica os locais de entrada das fases secretas, que o conduzirão a mundos diferentes onde você poderá ganhar novas armas e muitas vidas. O quadro acima indica as palavras secretas para estas fases. Caso você perca a nave numa fase secreta, o jogo se reiniciará na fase seguinte. Os locais para entrada nas mesmas são rigorosos, não podendo haver enganos; sua nave será paralisada e em seguida disparará pela tela e o conduzirá ao mundo secreto que só pode ser acessado naquele instante. Uma observação, para acessar a terceira fase secreta, a mesma fica no mundo invertido, é preciso que você passe com sua nave pelo vão existente na montanha da fase 1 e nas duas montanhas da fase 4 (mundo invertido).

Divirta-se e mais uma dica, a melhor arma para as fases secretas e para a última fase é o DOUBLE, pois permite tiros em duas direcções diferentes.

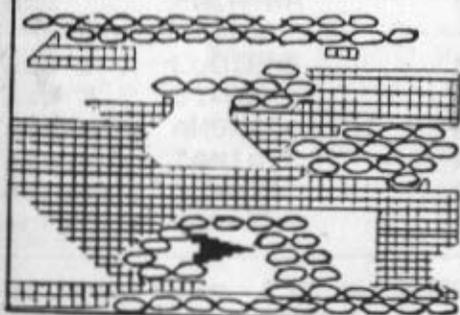
STAGE 3



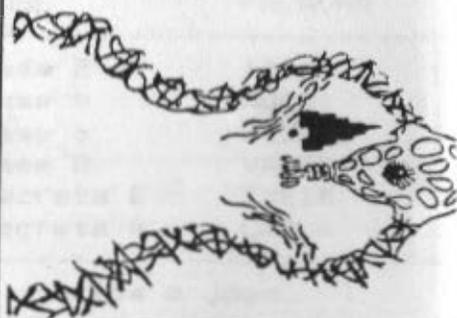
STAGE 4



STAGE 2



STAGE 7



PAYLOAD

By Luis Fernando Fiacadori

COMANDOS :

- Para iniciar pressione a tecla F2.
- Para movimentar o caminhão pelas ruas, pressione as setas direita / esquerda, ou use o Joystick.
- Para acelerar pressione a barra de espaço, ou o botão de tiro do Joystick.
- Para breicar pressione SHIFT ou GRAPH ou CODE ou CAPS, ou ainda, use o botão do Joystick.
- Para mudar as marchas pressione as setas p/ cima e baixo, ou use o Joystick.
- Para gravar ou carregar, pressione STOP; ou seja, quando você já estiver cansado de jogar, mas quer continuar em outra hora do mesmo lugar que parou basta pressionar STOP e escolher a opção SAVE e pressionar a barra de espaço. Agora, se você quiser carregar o jogo do lugar que parou, proceda da mesma forma. Carregue o programa Payload, somente pressione STOP após começar o jogo. Escolha a opção LOAD e pressione a barra de espaço, não se esqueça de pressionar a tecla PLAY do seu gravador.
- Obs : os comandos SAVE e LOAD, mencionados anteriormente, só podem ser utilizados para ler - gravar em fita cassete.

- 1 - INFORMATION BOARD (informação de bordo) ; nesta aparecem os os vários tipos de informações que irão lhe interessar. Como por exemplo ; por que motivo e quanto dinheiro perdeu ao ser multado, e muitas outras coisas.
- 2 - FATIGUE (cansaço) ; indica o cansaço do motorista. Quando esta porcentagem ultrapassar 100 %, procure um Drive-in (restaurante). Chegando-lá, estacione seu caminhão em cima da faixa escrito TTC. Compre um MEAL (refeição) e um COFEE (café). Caso você não faça isso, o motorista ficará tão cansado que não conseguirá dirigir direito, ou seja, não vai obedecer aos seus comandos.
- 3 - LP (significa o nº de infrações que você pode cometer) ; este nº começa com 15, conforme você for trombando, tomando multas ele vai abaixando ao chegar a zero, sua licença será cancelada.
- 4 - POINT (pontos) ; indica o nº de pontos que você tem. No início, começa com 20.000 pontos. Esses pontos servem para você comprar comida, combustível, peças para o caminhão, etc.
- 5 - FUEL (combustível) ; indicador de combustível. Caso a faixa vermelha chegar ao fim, o jogo acabará por falta de combustível. Para encher o tanque, proceda da seguinte forma ; procure um posto de gasolina (de preferência nas cidades, pois no campo não tem posto), pare em cima da faixa escrito TTC, ele encherá o tanque sózinho, bastando que você não saia de cima da faixa. Enquanto seus pontos estiverem sendo descontados o tanque ainda não está cheio.
- 6 - TIME/LIMIT (tempo limite) ; existem dois relógios. O de cima marca as horas, inicialmente marca 8 horas da manhã, quando chega às 19 horas escurece; só vai amanhecer às 6 horas da manhã. O relógio de baixo, indica o tempo de prazo que lhe resta para entregar a carga.

Não se atrase, pois caso isso aconteça, será descontado do seu pagamento.

- 7 - SPEED (velocidade) : indica a velocidade do caminhão.
- 8 - TRIP (giro) : indica os quilômetros rodados rodados pelo caminhão.
- 9 - R N D (são as marchas do caminhão) : R = ré, N = ponto morto e D = em frente.
- 10 - MAPA DO JAPÃO : o ponto branco indica a sua localização. Caso você aceite algum emprego, um ponto vermelho indicará o seu destino.

FICHA DE TRABALHO

- 11 - Current location : Hokkaido
- 12 - Assignment : Hokkaido - Niigata.
- 13 - Load : Cow
- 14 - Load Weight : 0047t
- 15 - Delivery time limit : 05' 48''
- 16 - Distance : 1300 Km
- 17 - Payment : 13160 pts.
- 18 - Accept : YES NO

A ficha acima mencionada é conseguida no Work (trabalho) de cada cidade rural ou urbana.

- 11 - Current location (local atual) - indica em que lugar você está. De acordo com o exemplo acima, você está em Hokkaido.
- 12 - Assignment (destino) - indica a cidade que você está e a seguir o seu destino, ou seja, o lugar para onde voce deve levar a carga.
- 13 - Load (carga) - indica o que você irá carregar De acordo com o exemplo, uma carga de vacas.
- 14 - Load Weight (peso da carga) - indica o peso da carga. Cuidado, pois quando o peso exceder a capacidade de carga, você poderá ser multado

- 15 - Delivery time limit (tempo limite de entrega) - indica o tempo que você tem para chegar ao seu destino com a carga.
- 16 - Distance (distancia) - indica a distancia do lugar atual até o destino.
- 17 - Payment (pagamento) - indica quanto você ganhará com essa encomenda. É o mais importante de todos, por isso, não se preocupe com cargas de baixo pagamento, pois a viagem poderá sair mais caro do que você pensa.
- 18 - Accept (aceita) - se você aceitar o emprego ponha a mãozinha no YES, caso contrário, ponha no NO. Não se esqueça de após escolher a sua opção pressionar a barra de espaços.

Tipos de multas.

- Ultrapassar o sinal vermelho.
- Ultrapassar o limite de velocidade.
- Ultrapassar o limite de carga.
- Advertencia.
- Dirigir bebado.
- Dirigir na contra-mão.

Sendo que os dois últimos tipos são os piores, pois, custará a sua carta de motorista dando fim ao jogo. Os policiais que lhe multarão usam carros de cor branca, mas você também pode ser pego pelos radares espalhados pelas ruas da cidade.

Highway (rodovias)

Servem para que você chegue mais rápido aos lugares. Ou seja, você pega uma rodovia de Hokkaido e pode ir para : Aomori, Mlyagi, Tochigi, Tokyo, Shizuoka, Aichi, Osaka, Hiroshima, Fukuoka ou vice versa. Mas para isso terá que pagar um pedágio. Nas rodovias, será sempre claro, nunca haverá noite

Work (trabalho)

Quando você quiser um emprego, basta encontrar um Work, estacionar na faixa escrito TTC. Aparecerá uma ficha como a anteriormente mencionada.

GS (posto de gasolina)

Para encher o tanque, basta posicionar o seu Caminhão na faixa escrito TTC. Não existem postos de gasolina nas cidades rurais (campo).

Drive-in (restaurante)

Pare em cima da faixa TTC. Consulte o menu (Cardápio) que diz o seguinte :

- 19 - Beer - 1000 pts.
- 20 - Meal - 2000 pts.
- 21 - Coffee - 500 pts.
- 22 - Exit

19 - Beer (cerveja) - de vez em quando é sempre bom tomar uma 'lourinha' bem gelada. Mas tome cuidado para não dirigir bebado, pois a sua licença Poderá ser cancelada.

20 - Meal (refeição) - como você viaja o dia todo e nunca para, o pobre do motorista quase morre de fome. Se você não alimentá-lo, ele ficará tão cansado que não obedecerá aos comandos.

Obs: o cansaco do motorista é medido pelo Fatigue.

21 - Coffee (café) - é muito bom durante a noite mas também não podemos dispensá-lo durante o dia.

Obs : tome sempre um café após as refeições, desta forma o Fatigue aumentará lentamente.

Parts of tune (oficina mecânica)

Pare em cima da faixa escrito TTC. Consulte o menu de opções, que diz o seguinte :

- 23 - Gastank - 10.000 pts.
- 24 - Turbo - 100.000 pts.
- 25 - Radio - 30.000 pts.
- 26 - Rader - 15.000 pts.
- 27 - Light - 5.000 pts.
- 28 - Exit

23 - Gastank (tanque reserva de combustível) ~ é de grande utilidade, pois assim você não se preocupa tanto em encher o tanque. Cada Gastank custa 10.000 pts, e você pode comprar até dois tanques de reserva.

24 - Turbo (turbo) - também é de grande utilidade, pois aumenta a sua velocidade. Cada Turbo custa 100.000 pts e você pode comprar dois.

25 - Radio (rádio) - não tem muita utilidade, para fazê-lo funcionar pressione a letra T. Cada Radio custa 30.000 pts e você só pode comprar um.

26 - Rader (anti-radar) - protege seu caminhão de quase todos os radares. Custa 15.000 pts e só dá para comprar um Rader.

27 - Light (luz) - de grande utilidade à noite, aumentando a sua visão. Só dá para comprar um farol por vez.

28 - Exit - saída.

Obs : você está sujeito a qualquer momento do jogo a perder alguma das peças mencionadas.

HOKKAIDO	5400	4800	4200	3600	3000	2400	1800	1200	600	—○—
AOMORI	4800	4200	3600	3000	2400	1800	1200	600	—()—	600
MIYAGI	4200	3600	3000	2400	1800	1200	600	—()—	600	1200
TOCHIGI	3600	3000	2400	1800	1200	600	—()—	600	1200	1800
TEKYO	3000	2400	1800	1200	600	—()—	600	1200	1800	2400
SHIZUOKA	2400	1800	1200	600	—()—	600	1200	1800	2400	3000
AICHI	1800	1200	600	—()—	600	1200	1800	2400	3000	3600
OSAKA	1200	600	—()—	600	1200	1800	2400	3000	3600	4200
HIROSHIMA	600	—()—	600	1200	1800	2400	3000	3600	4200	4800
FUKUOKA	—()—	600	1200	1800	2400	3000	3600	4200	4800	5400
	FUKUOKA	HIROSHIMA	OSAKA	AICHI	SHIZUOKA	TEKYO	TOCHIGI	MIYAGI	AOMORI	HOKKAIDO

HEAD OVER HEELS

Um fascinante jogo com telas muito bem trabalhadas e animadas que com muito humor o levarão para o mundo de BLACKTOOTH.

HEAD e HEELS são do planeta Freedom. Eles são espíões atentando contra o regime do planeta Blacktooth cujo império se estende por mais quatro planetas próximos EGYPTUS, PENITENTIARY, SAFARY E BOOK WORLD. Quando você começa o jogo eles estão sendo capturados, separados e aprisionados no calabouço do castelo que é o quartel general de Blacktooth. Você tem que tirá-los de lá juntos e então libertar o planeta antes que os destruam. O jogo possui mais de 300 telas que lhe tomará bastante tempo para colocar Head e Heels juntos e mais ainda para libertá-los.

As salas deste jogo possuem enigmas que devem ser resolvidos para que você possa prosseguir em seu caminho. Note que Head e Heels tem habilidades diferentes:

- Head pode saltar uma longa distância, se você observar bem verá que ele tem pequenas asas debaixo dos braços para ajudá-lo nos saltos e também pode atirar com uma arma de "pasta de melca" que paraliza seu inimigo mas você terá que encontrar esta arma no castelo.

- Heels é mais rápido e devido a seus pés grandes pode carregar objetos pela sala mas você deverá encontrar uma sacola para poder carregar os objetos.

Algumas salas parecem não ter solução mas todas as salas tem saída, cabe a você escolher corretamente Head ou Heels ou até mesmo ambos para resolver os enigmas combinando suas habilidades. Uma dica importante, o ponto de encontro de Head e Heels fica em um local do castelo semelhante a uma feira, é uma sala cercada por bancas de frutas assim quando chegar a esta sala com um dos nossos heróis deixá-lo lá e vá com o outro. Em algumas salas você verá algo semelhante a um joystick que servirá para você controlar robôs que o ajudarão a pegar objetos ou transportá-lo pela sala. Há até situações em que Heels deve subir na cabeça de Head para saltar até uma porta, lembre-se que Heels salta mais longe e não precisa de ajuda.

Em algumas salas você encontrará:

TELETRANSPORTE. Ajudará você a sair de Blacktooth e ir para a Estação Lunar HQ de onde você pode se teletransportar para um dos outros planetas ou se você preferir voltar para Freedom para ser recebido como Herói.

COROA. Seu alvo em cada planeta escravo. Pegue a coroa e você terá libertado o planeta. Se você não pegá-la na primeira tentativa provavelmente você terá que ir a outra parte do planeta para tentar de novo.

CHAVES. Usando estas chaves você poderá desligar os movimentos de alguns alienígenas que o perseguem. Você as vezes terá que usar outros objetos para alcançar as chaves e poder desligá-la.

COELMOS. Eles são vitais para o sucesso de sua missão. Alguns deles lhe dão vidas extras, outros fazem você invencível, outros ainda tornam Head rápido e Heels capaz de saltar mais longe.

Agora aceite o desafio e tente desvendar os enigmas desta aventura para encontrar a coroa que libertará os planetas escravos de Blacktooth.

By - Paulo Marques Figueira

Num longínquo tempo, perdido num castelo medieval nosso herói tenta se livrar da maldição que lhe foi imposta; "A MALDIÇÃO DO LOBISOMEN".

Prisioneiro neste imenso castelo você deverá encontrar e levar até o caldeirão do Mago (no centro do castelo) os objetos ("CHARMS") que lhe forem pedidos a fim de se libertar da horrenda maldição.

Existem inúmeros empecilhos e obstáculos que voce deverá superar; encantos, fantasmas, bolas saltadoras, globos de fogo e muitos outros mais. A cada mudança do dia para noite você será transformado num lobisomen, o tempo decorrido poderá ser observado no canto inferior direito da tela onde estarão representados o Sol e a Lua.

Este é um jogo com excelentes gráficos tridimensionais e ótimo nível de dificuldade (por mais impossível que pareça, todas as salas possuem uma solução).

Como resolver o mistério ?

Será necessário recolher diversos objetos espalhados pelo castelo e levá-los até a sala onde está o Mago e depositá-los no caldeirão, não entre na sala do Mago se voce for um Lobisomen, pois ali existe um encanto que mata. Observe o caldeirão, irá se formar a figura de um Charm, que é o objeto que está sendo pedido. Os Charm's devem ser colocados no caldeirão na ordem em que são pedidos, caso você esteja carregando mais de um Charm e o Charm pedido não seja o primeiro, deixe-o na sala ao lado, pois se você colocar um Charm não solicitado o mesmo será devolvido ao seu local no castelo. Para colocar um Charm, salte sobre o caldeirão e pressione qualquer tecla numérica até que o mesmo caia, em seguida será pedido outro Charm. Não toque no Mago pois você perderá uma vida.

Para recolher um Charm, encoste ou salte sobre o mesmo e pressione qualquer tecla numérica e você passará a carregar o mesmo. Você pode carregar até 3 Charms ao mesmo tempo.

Existem inúmeras situações onde seu raciocínio e criatividade serão testados, pois em determinadas salas será necessário empilhar ou empurrar objetos a fim de sair da sala ou recolher um Charm. Também pode-se usar um Charm como ponto de apoio para um salto maior, é possível saltar e levá-lo junto (esta situação será exigida diversas vezes).

O Lobisomen é mais forte do que o Homem (salta mais alto, etc), entretanto, também é mais alto e em certos locais será mais difícil passar.

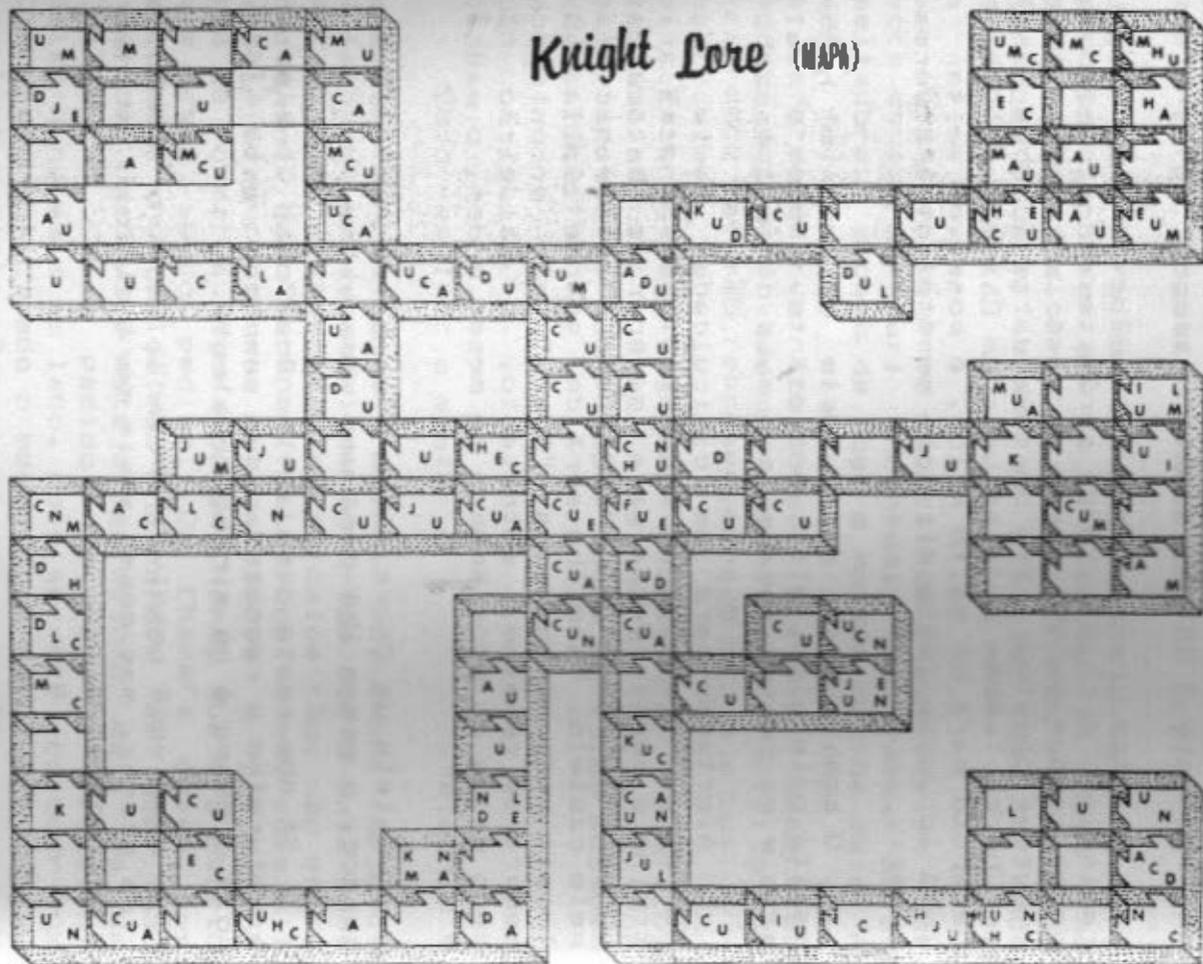
Alertamos para as dificuldades deste jogo. Não será um passeio pelo castelo, será necessário treino e persistência para superar os obstáculos. Consulte o mapa e a legenda para se posicionar pelo castelo, isto lhe será de grande valia. Os locais onde os objetos "Charm" são encontrados sempre se repetem, entretanto, o Caldeirão não pede pelos objetos sempre na mesma ordem, o padrão é circular.

Existe um Charm com a forma de um pequeno boneco, o mesmo lhe dará uma vida extra.

Só nos resta desejar-lhe Boa Sorte intrépido aventureiro e recomendar que explore este jogo, pois o mesmo é no mínimo excelente.

PS - caso você resolva "apelar", veja o POKE de vida eterna, mas mesmo assim será difícil atingir o seu objetivo.

Knight Lore (MAPA)



KNIGHT LORE

Legenda

- A - Bola saltadora (mata)
- B - Bola c/ pregos (mata)
- C - Prego c/ espetos (mata)
- D - Carranca (mata)
- E - Barão (mata)
- F - Feiticeiro (mata)
- G - Caldeirão - deixar objetos aqui.
- H - Porta levadica (mata)
- I - Arco
- J - Fantasma (mata)
- K - Globo de fogo (mata)
- L - Mesa - move-se.
- M - Encanto - alguns matam
outros empurram.
- N - Alguns objetos são usados duas
vezes, o Padrão é circular mas
nem sempre se repete.
- U - Blocos

- * - Anote no mapa as salas percor-
ridas para facilitar a sua
aventura.

Eis outro game excelente e que segue o padrão do "Knight Lore" em termos de qualidade e beleza.

Uma nave que partiu pelo espaço em missão de pesquisa, antes de atingir seu destino teve problemas numa colisão com asteróides e as camaras criogênicas onde os astronautas viajavam foram danificadas. O computador central ativou o Robodrôide (você), para restaurar as camaras e salvar os astronautas. Eis sua missão.

Para tanto será necessário encontrar as válvulas termo-moleculares para ativar as camaras dos astronautas. Ao encontrar uma camara criogênica, aguarde, pois sobre a camara surgirá a indicação da válvula termo-molecular que irá ativá-la. Estando de posse da válvula termo-molecular correta, vá até a camara criogênica, posicione a válvula sobre a mesma e pressione qualquer tecla numérica.

Para pegar uma valvula, encoste ou salte sobre a mesma e pressione qualquer tecla numérica.

Na sala onde estão os "Ratinhos mecanicos(de corda)", caso esteja carregando uma válvula, deixe-a no chão e salte sobre ela; aguarde até que surja uma oportunidade de fuga.

Existe um certo tempo para a execução de sua missão; voce poderá observá-lo no canto inferior direito da tela. Um boneco quando encontrado e apanhado lhe dará uma vida extra.

Cuidado para não falhar, pois caso isso aconteça o Robodrôide será reprogramado e ele não vai apreciar muito!

Nenhuma sala é impossível, tente e acabará encontrando a solução.

Existem inúmeras armadilhas e sera necessário treino para superá-las, portanto não desanime mãos a obra!

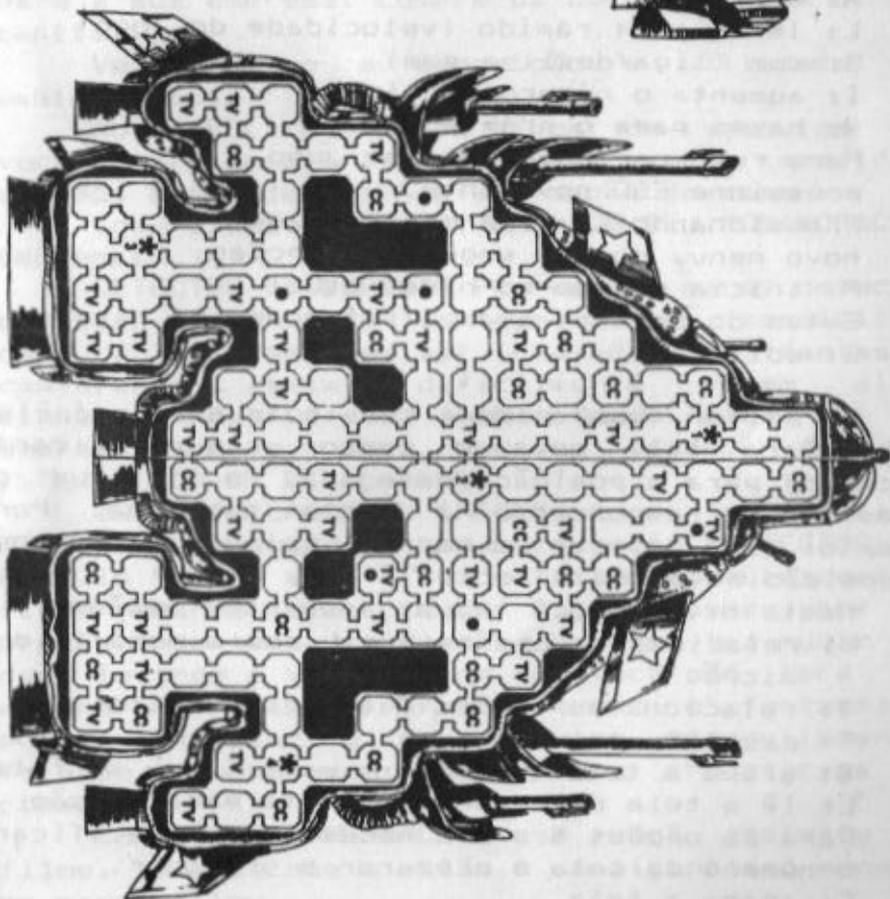
Consulte o mapa e a legenda e Boa Sorte !

ALIEN 8

Posição inicial identificada por :

- 1 - Pirâmide azul.
- 2 - Projétil verde.
- 3 - Cone lilás.
- 4 - Quadrados azuis.

- TV - Válvula termomolecular.
- CC - Câmara criogénica.
- O - Controle direccional Robodroide.



LODE RUNNER II

Sendo um jogo bastante conhecido, existente para todas as linhas de computadores, Lode Runner II é um jogo bastante interessante, que consegue unir a necessidade de raciocínio com agilidade. Existem até clubes de Lode Runner nos Estados Unidos.

O objetivo do jogo é recolher todos os barris, listados de branco e vermelho, espalhados pela tela.

Para comandar o seu boneco, utilize as teclas do cursor.

Pressionando a tecla ESC, durante o jogo, aparecerá o menu, com as seguintes opções:

A: morre

L: lento e H: rápido (velocidade do jogo)

S: som (liga/desliga som)

I: aumenta o número de vidas

N: passa para o próximo nível

Para retornar novamente ao jogo, pressione ESC novamente.

Pressionando C, será mostrado um

novo menu, com as seguintes opções:

P: inicia o jogo no nível atual

Setas do cursor: avança/retrocede os níveis

E: editor

No editor, você poderá construir sua própria tela. Para tal, mova o cursor (que ficará piscando) para a posição desejada, e coloque o elemento correspondente à tecla numérica. Por exemplo: para colocar um barril, coloque o cursor na posição desejada e tecla 7.

Neste nível, você tem as seguintes opções:

M: relaciona as opções S e L com a memória do micro.

T: relaciona as opções S e L com a fita cassete

S: grava a tela editada na memória ou em fita

L: lê a tela da memória ou fita para edição

Para as opções S e L é necessário especificar o número da tela e preparar o gravador.

C: apaga a tela

R: retorna ao menu

CAÇA FANTASMAS

Caca fantasmas é um programa que traz Para o seu micro-computador todas as emoções do filme "CAÇA FANTASMAS" (GHOSTBUSTERS).

Você poderá abrir a sua própria empresa de Caça a Fantasmas, e para isso o Banco da cidade lhe fará um empréstimo de Cz\$ 10.000,00.

Ao jogar pela primeira vez, responda "NÃO" ao ser perguntado pelo micro se tem conta junto ao Banco, pois você somente conseguirá sua conta se conseguir juntar dinheiro para pagar o empréstimo antes que a energia PK da cidade atinja 10.000 (Energia PK indica o quanto a cidade está saturada de fantasmas.)

O próximo Passo será adquirir equipamentos para a sua empresa. Compre-os de acordo com o seu capital.

Veja abaixo a descrição e utilidade dos equipamentos:

AUTOMÓVEL: Há quatro tipos de veículos que você poderá comprar. Observe bem a sua capacidade e preço antes de fazer a sua opção de compra.

Com relação aos INSTRUMENTOS DE MONITORAÇÃO, teremos:

DETECTOR DE ENERGIA PK serve para detectar prédios onde há fantasmas e possibilita capturá-los mesmo sem ser chamado. Os fantasmas capturados assim, dificilmente valem algum dinheiro, mas é boa publicidade para a sua empresa. Deve ser sempre usado com o **INTENSIFICADOR DE IMAGENS**.

INTENSIFICADOR DE IMAGENS ajuda a localizar fantasmas se usado em conjunto com o **DETECTOR DE ENERGIA PK**. Se você tiver estes dois equipamentos, fique rodando pela cidade e ao passar por um prédio onde tenha fantasmas, o mesmo irá mudar de cor, levando a vantagem de que você não terá que esperar ser chamado para capturar o fantasma e poderá executar o seu serviço tranquilamente, fazendo o nome de sua empresa projetar-se na cidade.

SENSOR DE MARSHMALLOW se você assistiu ao filme, já sabe que o vilão é um gigantesco monstro de marshmallow.

Quando ele passa pela cidade, dá um enorme prejuízo e quem paga é você, pois ele somente aparece se você não fizer o serviço direito, ou seja, deixar escapar os fantasmas que encontrar. Este aparelho avisará momentos antes a chegada do monstro. Esteja preparado!

Com relação aos INSTRUMENTOS DE CAPTURA, temos a considerar:

ISCAS DE FANTASMAS atrai os fantasmas, facilitando a sua posterior captura.

ARMADILHAS (OBRIGATORIAS) PARA FANTASMAS, serve para caoar os fantasmas. Só podem ser usadas uma única vez para cada fantasma, depois deverá ser levada para a sede de sua empresa para ser rearmada. Você terá que comprar no mínimo uma delas, mas poderá comprar quantas quiser, desde que seu dinheiro seja suficiente, e que não provoque excesso de peso no seu automóvel. Se puder comprar SPCL (veja última oferta) irá precisar de apenas uma unidade de armadilha.

ASPIRADOR DE FANTASMAS este equipamento é essencial para você capturar os fantasmas das ruas. Considere que funciona somente quando você estiver em trânsito pela cidade.

Com relação aos EQUIPAMENTOS DE ARMAZENAGEM, temos a oferecer:

SISTEMA PORTÁTIL DE CONFINAMENTO A LASER este é o mais caro equipamento disponível, mas em compensação é o mais útil à sua empresa.

Permite que com apenas uma armadilha você possa capturar quantos fantasmas quiser, sem ter que retornar à sede da empresa para prendê-los no local adequado. Naturalmente, você somente poderá comprá-lo depois que tiver sua conta no banco já regularmente aberta.

OBSERVE AGORA COMO JOGAR "CAÇA FANTASMAS":

Após comprar os seu equipamentos, você verá no seu video o mapa da cidade, onde dois prédios estão em destaque. Um deles, a Sede de sua empresa (onde estará parado no início) e o outro, bem no centro da cidade, é o edifício ZUUL.

Repare que todos os fantasmas que aparecerem estarão se dirigindo para esse prédio e será lá que você terá que enfrentar o Monstro de Marshmallow (o computador o avisará a tempo).

Você deverá conquistar a confiança da população da cidade como eficiente caçador de fantasmas.

A plaquinha de "PROIBIDO FANTASMAS", que é o logotipo de sua empresa, indica a sua posição na cidade, e o rastro que ela deixa, mostra quanto o seu carro terá que andar de um ponto a outro.

Aguarde que um dos prédios comece a piscar (isso representa uma chamada telefônica). Dirija-se então imediatamente para lá e aperte a tecla de tiro.

A paisagem agora na tela de seu televisor é de uma estrada, com o seu carro fazendo o trajeto marcado pelos pontinhos do mapa. Durante esse trajeto, você poderá apanhar os fantasmas que perambulam pelas ruas (se tiver comprado o aspirador). Eles não valem muito dinheiro, mas aumentam consideravelmente a fama de sua empresa.

Esses fantasmas só aparecem na estrada quando você passa com o logotipo de sua empresa sobre eles no mapa da cidade. Para capturá-los, faça com que o logotipo do carro fique na direção deles e aperte a tecla de tiro.

Posteriormente, você irá parar diante da fachada de um prédio e se houver um fantasma por ali vagando, você terá que capturá-lo. Não se esqueça que cada fantasma que você caçar e não conseguir prender será motivo de descrédito para a sua empresa e poderá provocar o aparecimento do Monstro de Marshmallow.

Para a efetiva caçada, mova o primeiro homenzinho até que a armadilha que ele carrega esteja em posição de captura (você terá que descobrir a melhor posição de captura.).

Posicionando o primeiro homenzinho, aperte a tecla de tiro que ele soltará a armadilha no chão. Mova-o então para a posição de combate e tecele novamente tiro, que novo homenzinho virá em ajuda do primeiro. Coloque-o também em posição de combate e tecele novamente tiro.

Assim, com os dois homens e armadilha devidamente posicionados, e com o disparo de tiro, seu raios de energia serão lançados contra o fantasma vagante, tentando conduzi-lo o mais

próximo da armadilha, quando então, ao seu comando de tiro, ela será ativada e com certeza prenderá o fantasma.

Mas tome muito cuidado, pois caso você e a sua equipe errem no momento de ativar a armadilha e o fantasma conseguir escapular, ele (o fantasma) dará um susto tão grande em um dos seus homens que será necessário retornar à sede da sua empresa para acalmá-lo.

Se você conseguir capturar o fantasma, ganhará uma recompensa em dinheiro e o seu objetivo é justamente juntar o máximo possível em dinheiro para poder saldar sua conta junto ao banco.

ATENÇÃO!!! Durante o processo de captura, **NÃO CRUZE OS RAIDOS!!!**

Para conseguir uma conta personalizada junto ao banco, você terá que juntar mais dinheiro do que dispunha inicialmente, e isso antes que a energia PK na cidade atinja o nível 10.000.

Você irá observar dois outros personagens também importantes no desenvolvimento do jogo: a **CHAVE MESTRA** e o **GUARDA DO PORTAL**.

Quando os dois conseguirem se juntar durante o programa, justamente no Edifício ZUUL, você terá chances de enfrentar o Monstro de Marshmallow. Para vencê-lo, basta fazer entrar dois homens no prédio sem que sejam apanhados pelo monstro.

Se conseguir tal objetivo, ganhará uma bela recompensa da Prefeitura da cidade e muito provavelmente poderá ganhar a sua tão esperada conta personalizada junto ao Banco.

FLIGHT DECK

Neste jogo, você está no comando de um Porta-aviões nuclear. Sua missão é destruir uma base de Terroristas que ameaça o mundo com uma bomba atômica.

Você terá 12 horas para cumprir a tarefa ou a destruição será total.

O jogo é composto de 03 telas:

O PORTA-AVIÕES, para controlar a decolagem e aterrissagem dos aviões.

O MAPA, para conhecer a posição do Porta-aviões em relação a ilha.

A ILHA, para identificar sua topografia, que será diferente a cada partida.

Para selecionar as telas teclie F1, F2 e F3 respectivamente.

Para manobrar o Porta-aviões utilize-se das setas direcionais.

Para retirar o avião do hangar dirija o carro-trator até o porão situado à esquerda do Porta-aviões (utilizando o Joystick). Após colocá-lo sobre o porão aperte o botão de tiro do Joystick, automaticamente o avião será suspenso e se fixará no carro-trator.

Para movimentar o avião sobre a área superior do Porta-aviões, movimente o carro-trator através do Joystick.

Para recolocar um avião no hangar utilize o porão situado à direita do Porta-aviões.

Para decolar, retire o avião do hangar e conduza-o até a pista que fica à direita do Porta-aviões. Após alinhá-lo pressione o botão de tiro, você ouvirá a aceleração do motor do avião elevar-se.

Em seguida será mostrada na parte central inferior da tela a imagem do avião iniciando a rolagem sobre a pista. À esquerda desta tela serão mostradas duas barras verticais, você deverá mantê-las alinhadas para conseguir levantar vôo corretamente.

Outra forma de controlar a decolagem é orientar-se pelo quadrado de linhas duplas que envolve o avião. Mantenha a alavanca do Joystick no centro, sem deslocá-lo para as laterais. A medida que o avião for avançando, o quadrado que o envolve vai mostrar uma falta de linhas superiores ou inferiores, neste momento, incline a alavanca do Joystick nesta direção. Exemplo:

Se sumir a parte inferior das linhas, puxe rapidamente a alavanca do Joystick para baixo.

Assim que seu avião decolar, pressione F2 (mapa). Esta tela mostrará a posição de seu avião em relação ao Porta-aviões e a ilha. Preste atenção a um quadrado cintilante em forma de mira, ele servirá para orientar o curso do seu avião em relação à ilha.

Posicione o quadrado sobre o avião e pressione o botão do Joystick. Logo após aparecerá um segundo quadrado direcional que você deverá posicionar sobre a ilha e pressionar novamente o botão.

Assim que o avião chegar a ilha, pressione F3 (ilha). Nesta nova tela você perceberá a existência de um ponto cintilante que deverá ser posicionado sobre o avião para que você possa controlá-lo.

Você deverá fazer vôos de reconhecimento sobre a ilha antes de destruir suas bases. Para isto, sobrevoe a ilha e pressione o botão do Joystick para fotografar suas bases. Assim que terminar o reconhecimento fotográfico das bases, poderá destruí-las.

Você dispõe de 04 aviões de caça (azuis), 04 de reconhecimento (violeta) e 02 de bombardeio (verdes). Escolha os aviões de acordo com a tarefa a ser realizada.

Você poderá manter até 03 aviões na parte de lançamento (marcada com 1, 2 e 3 na parte superior do Porta-aviões).

Durante o vôo, quando o marcador de combustível passar para cor vermelha você terá que retornar ao Porta-aviões para reabastecer.

Para aterrizar, posicione o avião em direção ao Porta-aviões. Quando a distância estiver correta a aproximação se fará automaticamente.

Após este momento, a parte central inferior da tela mudará. Aparecerão 04 círculos em volta de um quadrado. Para uma aterrissagem perfeita você deverá posicionar a alavanca do Joystick direção do círculo que se apresentar de cor diferente dos demais.

IMPORTANTE

Na primeira tela você precisa verificar as posições tanto do Porta-aviões como do vento, que precisa soprar em alinhamento com a pista (o convés) de partida dos aviões.

O Porta-aviões não pode se aproximar muito da ilha, pois corre o risco de ser destruído pelos aviões inimigos.

Durante o jogo voce receberá diferente mensagens faladas:

"CARRIER UNDER ATTACK": Porta-aviões sendo atacado

"PLANE UNDER ATTACK: Avião sendo atacado

"PLANE LANDING: Avião prestes a aterrizar

"ATTACK ISLAND": Ataque a ilha

"CARRIER": Porta-aviões

"ISLAND": Ilha

"MAP": Mapa

FOOTBALLER OF THE YEAR

Objetivo:

Neste excitante jogo você irá adotar a personalidade de um jogador de futebol.

Você inicia sua carreira com 17 anos de idade, com 5.000 libras no bolso, 10 tentos no seu cartel (goal cards) e o futebol mundial a seu pé.

Seu objetivo é progredir na carreira e obter o título de "JOGADOR DO ANO"

O jogo:

Após o carregamento do jogo, surgirá na tela a seguinte pergunta: "LOAD A SAVED GAME (Y/N)?" caso você já tenha jogado anteriormente e gravado a sua ação, poderá iniciar, após o carregamento da sua gravação, do momento onde você Parou no jogo anterior.

Siga as instruções da tela, registre o seu nome e selecione a divisão que irá abraçar.

É conveniente que você comece pela PRIMEIRA DIVISÃO e depois, gradativamente, progrida aumentando o grau de dificuldade.

Portanto, inicie suas ações partindo do nível mais fácil. Depois, já mais experiente, será possível você iniciar o jogo adotando as Divisões mais complexas.

Controle do menu

As figuras expostas na tela, correspondem ao seguinte:

GLOBO, como se encontram as atividades do seu time.

CABEÇA DO JOGADOR, estado do jogador.

LISTA DE PAPEL, contrato de transferência "passe".

DISCO/GRAVADOR, leitura ou gravação de um jogo terminado.

JOGADOR CAIDO, abandonar o jogo.

CHUTEIRA, permite jogar partidas.

Situação do seu time (State of affairs)

Esta seção mostra a posição dos times na Liga, a moral deles, os resultados dos jogos na Copa e na Liga.

Estado do Jogador (Player status details)

Sua classificação como jogador é muito bem analisada através de um gráfico, demonstrativo da sua performance em números de pontos dentro da liga em que está atuando e também o seu merecimento semanal.

Contratos de transferência "passe" (transfer cards)

Eles podem ser vendidos para qualquer localidade, cujos times estejam filiados à Divisão que você está atuando. Negociado o seu "passe", você terá a oportunidade de jogar num "scout" (clube onde você poderá ser observado e projetado). Se você for julgado como um jogador de qualidade, poderá ser transferido para outro clube qualquer da mesma Divisão ou até para outra Divisão superior.

Se a sua transferência for bem sucedida você receberá todos os benefícios e, conseqüentemente, altos salários.

Bilhetes de apostas (Incident cards)

O bilhete de apostas poderá ser adquirido por 200 libras. Agora, é o momento de fazer sua aposta no jogo, ação que poderá resultar em bons lucros. Contudo, em outra rodada talvez você se arrisque perdendo algum dinheiro.

Jogar Partidas (Play matches)

Quando essa opção for selecionada, voce terá a oportunidade de negociar os seus tentos (goal cards). Seus tentos poderão ser utilizados, nesse instante, em alguma partida da qual você participar.

O valor de cada tento (goal cards) varia entre 1 e 3.

Compete-lhe usar a sua habilidade e julgamento sobre quando usá-los. Por exemplo: se o valor de um tento é dois, então você terá a oportunidade de marcar dois tentos nesta Partida. Este é o momento em que sua habilidade de jogador será necessária, quando você participar da sequências de jogadas e tentar vencer os

defensores adversários Para marcar um tento ou mesmo cobrar uma penalidade máxima.

Os resultados das Partidas, em seguida, estarão exPostas na tela e através de uma análise você será capaz de deduzir se os seus tentos (goal cards) foram sabiamente empregados. Assim, será possível você alterar, quando necessário, suas estratégias nas próximas Partidas,

Lembre-se todo o tempo que você está visando obter o prêmio final, arrebatando o título: "JOGADOR DO ANO"

"Chaves de Controle"

ESpaço = tiro

Q = esquerda

W = direita

P = para cima

L = Para baixo

Nota: neste game o joystick poderá ser igualmente usado.

INTRODUÇÃO

Quando o amigo ALBERTO perguntou se eu gostaria de participar do Projeto "MSX BOOK 2" mais que depressa respondi SIM.

O fato de poder colocar no papel as informações que as pessoas tanto Procuram sempre é algo muito recompensador.

Desta forma esperamos, o Alberto e eu, que as informações que colocamos aqui consigam facilitar a conclusão daquele jogo que você achava impossível de terminar.

Caso você não tenha encontrado o jogo que procurava escreva para a PAULISOFT ou para a revista MSX MICRO pedindo o jogo que você quer ver publicado no BOOK 3 ou nas páginas da revista.

Siga as mesmas instruções citadas no início da seção de Truques e Pokes, para alguns jogos, serão apresentadas duas versões de Pokes.

Tal fato, se deve à multiplicidade de versões existentes de um mesmo game. Neste caso, teste as duas e veja qual delas funciona com o seu game.

DIVIRTA-SE !!!

MARIO BATISTA CAMARA FILHO

- Versão 1

```

10 ' BY      MBCF/88
20 POKE-1,177:SCREEN2:COLOR1,1,1
30 BLOAD"PERDID1.BIN",R
40 BLOAD"PERDID2.BIN"
50 POKE &H998D,0 : POKE &H998A,0 : POKE &HB919,0
   POKE &HB946,0 : DEFUSR = &H9182 : A = USR(0)
60 BLOAD"PERDID3.BIN",R
70 BLOAD"PERDID4.BIN"
80 BLOAD"PERDID5.BIN",R
    
```

EL MUNDO PERDIDO - vida infinita/arma.

- Versão 2

```

10 ' BY      MBCF/88
20 CLEAR200,35590! : KEYOFF : COLOR1,11,11
30 DEFUSR = &H908B : DEFUSR1 = &H9099 : LOCATE 7,3:
   PRINT "MUNDO PERDIDO - CHEAT MODE"
60 BLOAD"MPERDIDO.001",R
70 BLOAD"MPERDIDO.002"
80 POKE &HB98D,0 : POKE &HB9A9,0 : POKE&HB919,0
   POKE &HB946,0
90 A = USR(0) : BLOAD"MPERDIDO.003" : A = USR1(0)
90 BLOAD"MPERDIDO.004"
100 BLOAD"MPERDIDO.005",R
    
```

FUTURE KNIGHT

O poke abaixo permite que o número de vidas não diminua nunca. O seu objetivo Para a conclusão do jogo é encontrar a saída da nave onde você começa o jogo, encontrar o caminho até o castelo e lá libertar sua amada que foi aprisionada por seu arqui-inimigo.

```

10 ' BY MBCF/88
20 KEYOFF : SCREEN 2
30 BLOAD"FUTURE1" : DEFUSR = 398501 : A = USR(0)
40 BLOAD"FUTURE2",R : BLOAD"FUTURE3",R
50 BLOAD"FUTURE4",R : BLOAD"FUTURE5",R
60 BLOAD"FUTURE6",R : BLOAD"FUTURE7"
70 POKE &HBA39,0 : DEFUSR = &HDIOI : A = USR(0)

```

BATMAN

Os pokes abaixo permitem que o número de vidas não diminua, bem como deixará você invulnerável podendo assim tocar em qualquer objeto ou local. A única observação a ser feita é que a invulnerabilidade deixa de protegê-lo quando ela atinge ZERO, retornando novamente a 99.

Isto se deve a possibilidade de que você pode cair em uma sala que não tem saída, a não ser a morte. Desta forma caso você entre em uma sala que não existe saída, toque em um dos inimigos ou em algo que o matará quando a energia atingir zero.

Seu objetivo será encontrar as SETE PARTES DO BATMOVEL que foram espalhadas em um labirinto ENORME, para resgatar ROBIN, que foi aprisionado pelo CORINGA.

```

10 ' BY MBCF/88
20 DEFUSR = &HE00F : DEFUSR1 = &HE00C
30 COLOR 15,1,1 : SCREEN 2
40 BLOAD"BATMAN1.BIN",R
50 BLOAD"BATMAN2.BIN" : POKE &HB36F,79 :
POKE &HB370,32 : POKE &HC1C4,0 : POKE &HB32E,77:
POKE &HB36E,73 : POKE &HB32F,65 :POKE &HA999,0 :
POKE &HB330,82 : A = USR(1)
60 BLOAD"BATMAN3.BIN" : POKE &HB8EA,0
70 A = USR(0)

```

HUNDRA

O programa abaixo permite que você consiga completar este fantástico game pois evita que o número de vidas diminua, bem como impede que a sua energia chegue a zero.

```
10 '   POKES BY MBCF/88
20 POKE -1,170
30 COLOR 1,1,1 : SCREEN 2
40 CLEAR 200,35499!
50 BLOAD"HUNDRA1",R
60 BLOAD"HUNDRA2"
70 BLOAD"HUNDRA3",R
80 BLOAD"HUNDRA4"
90 BLOAD"HUNDRA5",R
100 CLEAR 200,&HF37F
110 BLOAD"HUNDRA6"
120 FOR A = 1 TO 1500 : NEXT A
130 DEFUSR = &HB383 : POKE &HA0DD,0 :
    POKE &HA450,33 : A = USR(0)
```

BLACK BEARD - BLACK PIRATE'S

YO HO HO E UMA GARRAFA DE RUM !
EU PESSOALMENTE PREFIRO UMA DICA OU UM POKE.
SE VOCÊ TAMBÉM PENSA ASSIM, ANOTE A DICA
ABAIXO QUE PERMITIRÁ A TODOS VOCÊS TERMINAREM
ESTE JOGO.

PARA FICAR COM VIDAS INFINITAS, SEM SER
NECESSÁRIO UTILIZAR UM POKE, PRESSIONE
SIMULTANÉAMENTE AS TECLAS:

- Z
- X
- Y
- U

ISTO FARÁ COM QUE O NÚMERO DE VIDAS NÃO
DIMINUA NUNCA.
UM BOM GOLE DE RUM NÃO SERIA TÃO GOSTOSO...

THE LAST MISSION

Tenho certeza que vocês não terminaram este jogo, que por sinal é muito difícil. Para conseguir concluí-lo proceda da seguinte forma:

Pressione simultaneamente as teclas

O P E R A

Ao fazer isto você se tornará invulnerável, podendo tocar em qualquer inimigo e até mesmo disparar em sua outra parte da nave, sem que você perca uma de suas vidas.

ARKOS I - vida infinita.

```
10 * BY MBCF 88
20 CLEAR 100,35500!
30 BLOAD"ARK011",R
40 DEFUSRO = 35714!
50 DEFUSRI = 35739!
60 DEFUSR2 = 35765!
70 DEFUSR3 = 35817!
80 DEFUSR5 = 204 : A = USR5(0)
90 DEFUSR4 = 35791!
100 CLS : KEYOFF : LOCATE 8,22 :
    PRINT "ARKOS I - CHEAT MODE"
110 BLOAD"ARK012" : SCREEN 2 : COLOR 15,1,1 :
    PRINTUSR0(0)
120 BLOAD"ARK013" : PRINT USR1(0)
140 BLOAD"ARK014" : PRINT USR2(0)
150 BLOAD"ARK015" : PRINT USR4(0)
160 BLOAD"ARK016" : POKE &H9C71,5 : POKE &H9C6E,12
170 POKE &H94C2,0 : POKE &H9C6F,1 : POKE &H94C3,0 :
    POKE &H9C70,2
180 PRINT USR3(0)
```

ARKOS II - vida infinita.

```
10 * BY MBCF 88
20 CLEAR 100,35500!
```

```

30 BLOAD"ARK021",R
40 DEFUSRO = 35714!
50 DEFUSR1 = 35739!
60 DEFUSR2 = 35765!
70 DEFUSR3 = 35817!
80 DEFUSR5 = 204 : A = USR5(0)
90 DEFUSR4 = 35791!
100 CLS : KEYOFF : LOCATE 8,22 :
    PRINT"ARKOS 2 - CHEAT MODE"
110 BLOAD"ARK022" : SCREEN2 : COLOR 15,1,1 :
    PRINT USRO(0)
120 BLOAD"ARK023" : PRINT USR1(0)
130 BLOAD"ARK024" : PRINT USR2(0)
140 BLOAD"ARK025" : PRINT USR4(0)
150 BLOAD"ARK026" : POKE &H99DF,5 : POKE &H99DC,12
160 POKE &H94CB,0 : POKE &H99DD,1 : POKE &H94CC,0 :
    POKE &H99DE,2
170 PRINT USR3(0)

```

ARKOS III - vida infinita.

```

10 * BY MBCF 88
20 CLEAR 100,35500!
30 BLOAD"ARK031",R
40 DEFUSRO = 35714!
50 DEFUSR1 = 35739!
60 DEFUSR2 = 35765!
70 DEFUSR3 = 35817!
80 DEFUSR5 = 204 : A = USR5(0)
90 DEFUSR4 = 35791!
100 CLS : KEYOFF : LOCATE 8,20 :
    PRINT"ARKOS 3- CHEAT MODE"
110 LOCATE 14,22 : PRINT"CLAVE 35098"
120 BLOAD"ARK032" : SCREEN 2 : COLOR 15,1,1 :
    PRINT USRO(0)
130 BLOAD"ARK033" : PRINT USR1(0)
140 BLOAD"ARK034" : PRINT USR2(0)
150 BLOAD"ARK035" : PRINT USR4(0)
160 BLOAD"ARK036" : POKE &H9A2D,25 : POKE &H9A31,5
170 POKE &H9A2E,12 : POKE &H92AC,0 : POKE &H9A2F,1
180 POKE &H92AD,0 : POKE &H9A30,2 : POKE &H9A32,25
190 PRINT USR3(0)

```

GAME OVER I - vida infinita.

```
10 ' BY MBCF 88
20 CLEAR 200,35590!
30 DEFUSR = &H8FC0
40 BLOAD"GAME-1",R : BLOAD"GAME-2"
50 POKE &HAF1D,0 : POKE &HBO2C,0
60 A = USR(0) : BLOAD"GAME-3"
70 FOR F = 1 TO 1500 : NEXT F : A = USR(0)
```

GAME OVER II - vidas e granadas infinitas.

```
10 ' BY MBCF 88
20 CLEAR 200,35590!
30 DEFUSR = &H8FC0
40 PRINT "CODIGO DE ACESSO : 65535 (ANOTE !)"
50 BLOAD"OVER-1",R : BLOAD"OVER-2"
60 POKE &HAD63,0 : POKE &H9331,0
70 A = USR(0) : BLOAD"OVER-3"
80 FOR F = 1 TO 1500 :NEXT F : A = USR(0)
```

INDIANA JONES - vida infinita.

```
10 ' BY MBCF 88
20 POKE &HFFFF,((PEEK(&HFFFF) XOR &HFF) AND &HFO)
* 1.0625
30 BLOAD"JONES1",R : BLOAD"JONES2" : A = USR1(0)
40 BLOAD"JONES3" : A = USR2(0) :
BLOAD"JONES4",&HFO00 : A = USR3(0)
50 BLOAD"JONES5",R : BLOAD"JONES6",&HFO00
60 VDP(1) = VDP(1) AND &HFE : VDP(1) = VDP(1) OR 2
70 BLOAD"JONES7" : POKE &HC355,0
80 DEFUSR = &HD69E : A = USR(0)
```

TEMPTATIONS - vida infinita.

```
10 ' BY MBCF 88
20 POKE -1,170 : SCREEN 0 : CLS : KEYOFF
30 PRINT "PRESSIONE A TECLA <ENTER> DUAS VEZES"
40 PRINT : PRINT "QUANDO A TELA FICAR 'TODA BRANCA'"
```

```

50 FOR F = 1 TO 1500 : IF INKEY$ = "" THEN NEXT F
60 COLOR 15,15,15 : CLS
70 LOCATE 0,1 : PRINT "NEW" : LOCATE 0,3
80 PRINT "SCREEN2,2:BLOAD"+CHR$(34)+"TEMPT1.BIN";
90 PRINT CHR$(34)+",R:BLOAD"+CHR$(34)+"TEMPT2.BIN";
100 PRINT CHR$(34)+",R:BLOAD"+CHR$(34)+"TEMPT3.BIN";
110 PRINT CHR$(34)+":POKE &HB4CC,0 : DEFUSR= &HDE44:
    A=USR(0)"
120 LOCATE 0,0 : END

```

DAWN PATROL

Este sensacional simulador não pode ser aproveitado a menos que se saiba como operar o submarino.

Desta forma vocês encontram abaixo uma relação completa com as teclas utilizadas para controlar o submarino. No início de cada missão lhe será dada uma das quatro tarefas a serem cumpridas. Ao executá-la outra lhe será designada, até que seu submarino seja destruído.

SELEÇÃO DA SALA DE ATUAÇÃO

SALA DAS MÁQUINAS	TECLA F1
SALA DOS TORPEDOS	TECLA F2
SALA DO NAVEGADOR	TECLA F3
SALA DE AVARIAS	TECLA F4
DIÁRIO DE BORDO	TECLA F5

CONTROLES DO MOTOR

LIGAR MOTOR DIESEL	TECLA "D"
LIGAR MOTOR ELÉTRICO	TECLA "E"

DESLIGAR MOTORES

TECLA STOP

CONTROLES DO TANQUE DE LASTRO

**ABRIR VÁLVULAS DOS
TANQUES DE LASTRO**

TECLA INS

**INJETAR AR NOS
TANQUES DE LASTRO**

TECLA DEL

**FECHAR VÁLVULAS DE
ENTRADA E SAÍDA DOS
TANQUES DE LASTRO**

TECLA CLS/HOME

**ENCHER TANQUES DE
OXIGÊNIO**

TECLA "0"

CONTROLES DE TORPEDO

**DISPARAR TORPEDOS
DE FRENTE**

**ESPAÇO + Nº DE
1 A 4**

**DISPARAR TORPEDOS
DE RÉ**

**ESPAÇO + Nº DE
5 A 6**

CONTROLES DE MOVIMENTO DAS PÁS PROPULSORAS

FORÇA AVANTE

TECLA CTRL

FORÇA A RÉ

TECLA SHIFT

CONTROLES DOS LEMES E DO PERISCÓPIO

TECLADO

JOYSTICK

LEVANTAR LEME

CURSOR

STICK

ABAIXAR LEME

CURSOR

STICK

**VIRAR LEME
A DIREITA**

CURSOR

STICK

VIRAR LEME A ESQUERDA	CURSOR	STICK
VIRAR PERISCÓPIO A DIREITA	CURSOR + ESPAÇO	STICK + TIRO
VIRAR PERISCÓPIO A ESQUERDA	CURSOR + ESPAÇO	STICK + TIRO

RECARREGAR SUBMARINO TECLAS "D" E "F"

ABANDONAR NAVIO TECLAS CTRL + STOP

THEXDER - invulnerável/energia inf.

```

10 * BY MBCF 88
20 BLOAD"THEXDER1.BIN"
30 POKE &HAB88,0 : POKE &HAB8E,0 : POKE &HA968,201
40 X = &H8784 : POKE X,0 : POKE X+1,77 :
   POKE X+2,66 : POKE X+3,67 : POKE X+4,70
50 DEFUSR = &HD000 : A = USR(0)
60 BLOAD"THEXDER2.BIN",R

```

STARQUAKE

Este FANTÁSTICO jogo poderá ser agora aproveitado usando os pokes abaixo. Eles permitem que:

- VOCÊ NÃO MORRA QUANDO SUA ENERGIA ACABAR
- VOCÊ POSSA CONTINUAR ATIRANDO, MESMO QUANDO SUA MUNIÇÃO ACABAR
- VOCÊ POSSA CONSTRUIR PLATAFORMAS, MESMO QUANDO SEUS TIJOLOS ACABAREM

Eu não acrescentei o poke que não diminui o número de vidas porque se você não encontrar o CARTÃO DE CRÉDITO (parece um AMERICAN EXPRESS) será quase impossível terminar o jogo.

Seu objetivo será encontrar os 9 (NOVE) objetos necessários para reestabilização do centro do planeta. Para descobrir quais são os objetos use o transportador, indo para KWAKE. Chegando lá use a plataforma para voar até a sala de cima, deixe a plataforma no local destinado a ela e vá para a direita por duas salas. Lá você verá quais são os nove objetos e deverá encontrá-los. No caminho apanhe tudo que encontrar, pois caso você não encontre os objetos necessários será possível trocá-los por outros dentro das pirâmides (desde que você tenha o CARTÃO DE CRÉDITO).

Para ajudá-lo a terminar o jogo use os códigos dos teletransportes abaixo:

- | | |
|---------|---------|
| - VORAX | - UPLAN |
| - RAZON | - INDLE |
| - TARAQ | - OPTIN |
| - ANTIO | - SNOOL |
| - DULAN | - ZODIA |
| - KWAKE | - ARGOL |
| - ANGOR | - KRANZ |
| - ERCOT | |

Cuidado ao passar pelos ZAPPERS (que disparam raios) e pelas estrelas pontiagudas.

```

0  ' BY MBCF 08
10 CLEAR 200,&H8FFF : BLOAD"STAR1.BIN",R
20 A = PEEK (&HD100) : IF A <> 255 THEN GOTO 60
30 PRINT:PRINT " INSUFFICIENT MEMORY"
40 PRINT " TO LOAD STARQUAKE"
50 FOR I=1 TO 5000 : NEXT I : DEFUSR = 0 : A =USR(0)
60 BLOAD "STAR2.BIN" : DEFUSR = &HD102 :
  A = USR(0) : DEFUSR = &HD27D : A = USR(0)
70 BLOAD "STAR3.BIN" : POKE &HD101,1 :
  DEFUSR = &HD102 : A = USR(0)
80 BLOAD "STAR4.BIN" : X = &HAA73 : GOSUB110
90 X = &HA06F : GOSUB110 : X = &HAADC : GOSUB110 :
  X = &HAC95 : GOSUB110
100 DEFUSR = &HCCA1 : A = USR(0)
110 POKE X,0 : POKE X+1,0 : POKE X+2,0 : RETURN

```

* Poke para versão de um bloco (Expert 1.1)

10 ' BY MBCF 88

20 BLOAD"GALAGA.BIN" : POKE &HB152,0 :

DEFUSR = &HD000 : A = USR(0)

VENOM STRIKES BACK

O programa abaixo permite que você possa tocar em qualquer inimigo (inclusive os mísseis e monstros da lua) sem que sua energia diminua. A única restrição fica quanto a areia movediça e a água, que continuam sendo mortais para você.

Caso você queira também pode utilizar os códigos a seguir para avançar mais rapidamente pelo jogo.

Os códigos são os seguintes:

- MAYHEM
- TRANSMOGRIFY
- VALKYR
- PETALS OF DOOM

Estes códigos devem ser digitados antes de começarmos o jogo pressionando a tecla P (PASSWORD). Em seguida digite os quatro códigos, na sequência acima, pressionando RETURN no fim de cada código.

Siga para a direita até a última sala, e perceba que os quatro TRANSPORTADORES estarão ativados. Entre em qualquer um deles e abaixe-se. Pronto, você será levado muitas salas à frente !

10 ' VENOM - ENERGIA INFINITA

20 '

30 ' BY MARIO BATISTA CAMARA FILHO

40 '

```

50 '
60 CLS : KEYOFF : LOCATE 8,22 :
   PRINT "VENOM - CHEAT MODE"
70 BLOAD"VENOM1",R
80 BLOAD"VENOM2" : SCREEN 2 : COLOR 15,1,1
90 DEFUSR = &H8800 : A = USR(0)
100 BLOAD"VENOM3" : POKE &HAE92,66 : POKE &HAE9F,66
110 DEFUSR = &H8700 : POKE &H8554,0
120 POKE &HAE93,67 : POKE &HAEA0,67
130 POKE &H8C2E,0 : POKE &HAE94,70
140 POKE &HAEA1,70 : POKE &HAE9E,77 : A = USR(0)
150 BLOAD"VENOM4" : POKE &H886C,0
160 POKE &H886D,0 : POKE &H886E,0 : A = USR(0)
170 BLOAD"VENOM5",R
180 BLOAD"VENOM6"
190 FOR I = 1 TO 200
200 DEFUSR = PEEK(&HF0BF)+256*PEEK(&HF0C0) : NEXT :
   A = USR(0)

```

KNIGHT LORE

Veja no mapa e resumo deste jogo as instruções e aproveite o POKE abaixo para acabar de uma vez por todas com esse negócio de vira-revira (homem-lobisomem).

Com o POKE abaixo, além de vida infinita você terá também tempo ilimitado para acabar com a maldição.

```

10 ' POKES BY MBCF/87
20 COLOR 15,1,1 : SCREEN 2
30 BLOAD"KLORE.SCR",R
40 BLOAD"KLORE1.BIN" : POKE &HB4D0,0 :
   POKE &HA7EB,0 : DEFUSR = &HD000 : A = USR(0)
50 BLOAD"KLORE2.BIN",R

```

HYPE - vida infinita.

```

10 ' BY MBCF 88
20 BLOAD"HYPE1.BIN" : POKE &H91CB,0 :
   DEFUSR = &HD000 : A = USR(0)

```

```
30 BLOAD"HYPE2.BIN" : FOR F = 1 TO 1500 :  
NEXT F : A =USR(0)
```

PHANTIS I - vida infinita.

```
10 ' BY MBCF 88  
20 CLS : KEYOFF : COLOR 15,1,1 : SCREEN 2  
30 CLEAR 200,34500!  
40 BLOAD"PHANTI-A.ASM",R  
50 BLOAD"PHANTI-B.ASM"  
60 BLOAD"PHANTI-C.ASM",R  
70 BLOAD"PHANTI-D.ASM"  
80 POKE &HB7A6,0 : POKE &HC3EE,32 : POKE &HC3F3,32  
90 POKE &HC3EF,77 : POKE &HC3F0,66 :  
POKE &HC3F1,67 : POKE &HC3F2,70  
100 FOR I = 1 TO 1500 : NEXT I :  
DEFUSR = &HABD2 : A =USR(0)
```

PHANTIS II - vida infinita.

```
10 * BY MBCF 88  
20 CLS : KEYOFF : COLOR 15,1,1 : SCREEN 2  
30 CLEAR 200,34500!  
40 BLOAD"PHANT2-A.ASM",R  
50 BLOAD"PHANT2-B.ASM"  
60 BLOAD"PHANT2-C.ASM",R  
70 BLOAD"PHANT2-D.ASM"  
80 POKE &HCE0F,&HC3 : POKE &HCE10,&HA4 :  
POKE &HCE11,&HCC  
90 POKE &HC4B4,0 : POKE &HB746,32 : POKE &HB748,32  
100 POKE &HB747,77 : POKE &HB748,66 :  
POKE &HB749,67 : POKE &HB74A,70  
110 FOR I = 1 TO 1500 : NEXT I :  
DEFUSR = &HA7B2 : A =USR(0)
```

DEATH WISH III - balas não acabam.

Veja a matéria completa publicada na revista MSX MICRO e acabe com as gangs que infestam a cidade.

Caso em sua versão, ocorra algum problema e o programa não rode, substitua a linha 30 por :

```

10 ' BY MBCF 88
20 SCREEN 2 : COLOR 15,1,1
30 DEFUSR = &HB700
40 BLOAD"DEATH1",R : BLOAD"DEATH2",R
50 BLOAD"DEATH3",R : BLOAD"DEATH4",R
60 BLOAD"DEATH5",R : BLOAD"DEATH6"
70 A = &H9C79 : POKE A,0 : POKE A+1,195
80 A = &H9F1A : POKE A,0 : POKE A+1,195
90 PRINT USR(0)

```

JACK THE NIPPER II

Veja a matéria completa e o mapa deste game na revista MSX MICRO. Abaixo o POKE de vida infinita.

Boas travessuras !!!

```

10 ' BY MBCF 88
20 COLOR 15,1,1 : SCREEN 0 : WIDTH 40 : KEYOFF
30 LOCATE 10,10 : PRINT "JACK THE NIPPER II
  - CHEAT MODE"
40 CLEAR 200,&HB6FF : POKE &HFFFF,(( PEEK(&HFFFF)
  XOR &HFF) AND &HFO
* 1.0625: POKE &HFFFF,((INP (&HAB) AND &HFO) * 1.0625
50 BLOAD"JACK2-A.BIN",R : BLOAD"JACK2-B.BIN",R :
60 BLOAD"JACK2-C.BIN",R : BLOAD"JACK2-D.BIN"
70 DEFUSR = &H8700 : POKE &H8152,0 : A = USR(0)

```

CAPITÃO SEVILHA 2

Para aqueles que não conseguiram completar a primeira parte deste jogo use o código abaixo para entrar na segunda parte do programa:

335495

Apanhe a salsicha (ou será salsixa ?) para se transformar no CAPITÃO SEVILHA.

GOODY

Mais um jogo da firma OPERA SOFT, que permite ser terminado com uma combinação de teclas. Pressione simultaneamente as teclas

G O D Y

Isto deve ser feito na tela de apresentação, quando nosso herói estiver bem abaixo do logotipo OPERA SOFT.

WONDER BOY

Nada de pokes.

Pressione a tecla ESC e em seguida as teclas

Q A Z W S X E D C R F

Isto permite a vocês passarem de fase sem fazer força.

WIZARD'S LAIR

Para usar os transportadores os códigos são os seguintes:

- CAIVE
- CRYPT
- VAULT
- LIAYR
- HAWLO
- LYONS
- DUNGN

Este programa é um copiador destinado a fazer cópias de programas de fita para fita, mas também pode auxiliá-lo a transferir seus programas favoritos para disco.

É muito importante que voce faça back-ups (cópias de segurança) de seus programas, pois os meios magnéticos de armazenagem podem ser danificados por ação de meios externos (alto falantes, telefones, tv e outros emissores de campos magnéticos) e de fatores naturais e acidentais (calor, umidade em excesso, o gravador pode dar uma "mastigada" na fita, etc). Por isso mesmo é que o back-up é importante; é ele quem vai garantir que sua "Softteca" esteja sempre em ordem e a sua disposição.

O BKP foi feito para realizar a cópia de programas em linguagem de máquina (Assembler), pois os programas em Basic podem ser facilmente copiados, bastando para isso executar o comando de gravação correspondente :

CLOAD - após o OK teclie CSAVE"nome do programa"

LOAD"CAS:" - após o OK teclie SAVE"CASInome do programa"

RUN"CAS:" - execute os comandos do modo anterior.

Antes de entrar na descrição dos comandos do BKP, alguns termos técnicos a fim de facilitar a compreensão do que será exposto mais adiante :

Baud - taxa de transferencia de dados. Determina a velocidade de gravação e leitura, transferencia via RS-232 e Centronics.

Enter point - endereço por onde deve começar a execução de um programa.

Header - é um som estridente e uniforme que dura alguns segundos e que é gravado antes do programa propriamente dito, visando obter sincronismo na rotina de leitura.

O header também informa ao micro o nome do programa, seu endereço inicial, final e enter point. O header pode ser suprimido, caso seja precedido de um loader que informe ao micro as informações acima citadas, caso contrário (sem header e sem loader) o micro não consegue ler a informação gravada.

Programas sem header não podem ser transferidos para disco a menos que você entenda um pouco de assembler para poder descobrir os endereços do programa (através do programa loader) e recolocar o Header no mesmo.

Instruções :

1 - Copiar formato padrão :

Formato padrão é o formato normal de gravação do seu micro, ou seja com Header.

Ao pressionar "1" no menu principal, você passará para outra tela com a seguinte mensagem : "Ligue o gravador " - ligue o gravador com a fita a ser duplicada posicionada no início do programa desejado. Quando o BKP começar a ler o programa surgirá um asterisco no canto superior direito e assim que o nome do programa for lido, seu nome será exibido : ACHEI - programa tal e então o asterisco começara a piscar, indicando a leitura do programa.

Caso o nome que apareça seja diferente do desejado ou esteja deformado, pressione Control + Stop para abandonar a operação e voltar ao menu principal. Ajuste o volume e tonalidade de seu gravador, retroceda a fita e reinicie a operação.

Terminado o carregamento o BKP lhe dará duas opções :

1 - Grava sem header : grava o programa lido sem header, e para executá-lo você deverá criar um loader para se encarregar da leitura e execução deste programa e gravá-lo antes do bloco principal.

2 - Grava com header : grava o programa lido com header, ou seja em formato normal.

Existe ainda neste ponto a possibilidade de se retornar ao menu principal sem perder o programa que foi carregado, usando-se a tecla ESC.

Não utilize o comando "1" ou "2" do menu principal para não perder o conteúdo da memória. Para retornar ao ponto da gravação basta pressionar ESC no menu principal.

Antes de escolher a opção posicione a fita que irá receber a gravação e pressione PLAY/REC no seu gravador. Após pressionar "1" ou "2" será exibida a mensagem "GRAVANDO...". Ao final da gravação será perguntado se deseja fazer outra gravação ou se deseja voltar ao menu principal.

2 - Copiar formato especial.

Como já foi dito, formato especial é uma gravação sem header, que é gravada de uma forma desconhecida pelo computador, sendo que para sua leitura é necessário um programa anterior que prepare o micro para ler esta gravação.

Ao escolher a opção "2" do menu, você passará para outra tela, que pede que você ligue o gravador e posicione a fita no início do trecho a ser lido, ao começar a leitura, surgirá um asterisco que piscará até o final do carregamento.

Quando o BKP terminar a leitura, surgirá a mensagem "Programa carregado" e lhe será solicitado que pressione a barra de espaços. Neste ponto você poderá pressionar ESC e retornar ao menu principal, sem destruir o programa carregado; a menos que você use os comandos "1" ou "2", caso contrário posicione a fita onde o programa será gravado e acione PLAY/REC no seu gravador e pressione a barra de espaços para gravar.

Nos programas sem header, o final não pode ser identificado, por isso observe quando o asterisco parar de piscar, e caso o carregamento não termine pressione Control + Stop para forçar a interrupção da leitura.

3 - Examinar parâmetros

Este comando é usado para obtenção dos endereços do programa, útil para transferir programas para disco e para vasculhá-los com um Debug.

Ao escolher a opção "3" do menu, será exibida uma tela com vários parâmetros em branco e uma mensagem "Ligue o gravador" na parte inferior da tela. Assim que o BKP tiver lido os parâmetros ele os colocará em suas respectivas posições.

Os parâmetros numéricos são mostrados em sua notação hexadecimal, anote-os para uso posterior. Caso o programa lido seja em Basic, todos os endereços estarão errados, mas o Enter point mostrará o formato em que foi gravado LOAD ou CLOAD.

4 - Alterar velocidade :

Aqui você pode escolher a velocidade com que deseja que a cópia seja feita em fita. Ao pressionar "4" no menu principal, surgirá uma tela contendo as diferentes taxas de velocidade que este coplador lhe permite utilizar. Para sair sem alterar pressione o nº da taxa mostrada na linha de baixo(default).

As taxas normalmente utilizadas pelo computador são 1.200(baixa velocidade) e 2.400(alta velocidade), sendo que a primeira é mais segura que a segunda. Podemos considerar seguras as taxas que operam entre 1200 e 2000 bps, sendo que as demais envolvem riscos na recuperação.

5 - Executar programa :

Uma vez executado este comando não será possível retornar ao BKP, só desligando o micro e tornando a carregar o programa. O programa a ser executado é o que estiver na memória.

6 - Retornar ao Basic :

Esta opção é usada quando não se deseja mais usar o BKP.

Procedimentos especiais :

Como passar um programa para disco :

Se o programa está gravado em formato padrão (com header), basta após o carregamento do mesmo examinar seus parâmetros (opção 3) e retornar ao Basic:

- programas em Basic - (enter point é CLOAD ou LOAD), usar conforme o caso : CSAVE ou SAVE "CAS;"

- programas em binário -(enter point é um nº)

BLOAD"CAS:"

BSAVE"nome do programa", &H EI, &H EF, &H EP

EI - endereço inicial.

EF - endereço final.

EP - enter point.

Ex: BLOAD"CAS:"

BSAVE"0KP.BIN",&HB000,&HCD25,&HC500

No caso de programas que possuem vários blocos, os mesmos devem obviamente ser copiados na ordem em que são executados e com a mesma velocidade para que não existam necessidades de ajustes no volume a cada bloco lido. Evite gravar blocos de um mesmo programa com velocidades discrepantes, exemplo : um bloco em 1000 bps e outro logo após em 2400 bps.

MONITOR ASM-COCAR

O Monitor Asm-Cocar ou Cocar, é um conjunto de utilitários fornecido em cartucho, dispondo dos seguintes recursos : copiador de cartuchos para fita cassete, editor e monitor Assembler, copiador de telas gráficas e dispõe de uma rotina para recuperar programas Basic, apagados com o New ou reset do sistema.

Instalação

Introduza o cartucho Cocar no Slot(Cartridge A) de seu micro e ligue o micro, o mesmo imediatamente entrará em operação, mesmo que exista outro cartucho instalado no Slot(Cartridge B). Caso você não deseje que o Cocar entre em operação imediatamente, mantenha a tecla Control pressionada.

Para chamar o Cocar a partir do Basic digite :
CALL START ou CALL EDT.

START irá limpar as variáveis do Cocar e o programa fonte, EDT apenas retorna ao Cocar. Use START sempre que inicializar o sistema pressionando a tecla Control a fim de limpar as variáveis do mesmo. Para sair do Cocar e retornar ao Basic digite BA.

Copiador de telas gráficas

É um comando especial acessado diretamente pelo Basic - CALL HARD -, faz um hardcopy da screen2 na impressora que deve ser do tipo Epson e ajustada para salto de linha não automático(consulte o manual da sua impressora), caso contrário o desenho ficará listado. As observações citadas são válidas para as versões do Cocar anteriores a 5.2, sendo que na nova versão existem dois novos comandos implementados e recursos para imprimir em impressoras Grafix, inclusive MTA.

Opoões :

CALL CHARD - copia a tela para a impressora com as várias tonalidades do desenho.

CALL CHARDI - copia tela para a impressora como no modo anterior, mas inverte os atributos, imprimindo a figura em negativo.

Exemplo :

```
10 SCREEN 2
20 BLOAD"TELA",S
30 CALL CHARD -(OBS: OU CALL CHARDI, OU
CALL HARD).
```

O programa exemplo, carrega a tela do disquete; para fita substitua o nome da tela por - CASI;-; exibe a tela e executa a cópia na impressora.

Recuperador de programas

É um outro comando especial acessado pelo Basic. Para executá-lo, basta digitar : CALL REATBA. O programa Basic, que estava na memória e foi apagado com o comando New ou um reset do sistema será recuperado. Se faltou força ou o micro foi desligado, obviamente o comando não funcionará. Para que este comando atue corretamente não se deve criar novas linhas em Basic antes de executá-lo, e nem declarar variáveis.

Copiador de cartuchos

Para usá-lo, insira o seu Cocar no slot A e o cartucho a ser copiado no slot B do seu micro. Quando surgir o prompt ">", digite COCAR e return. Será exibido um menu que pedirá o tamanho do programa em cartucho a ser copiado (16 ou 32 Kb) e a velocidade de gravação para fita cassete (1200/2400).

As teclas Esc ou Control Stop abortam a operação. O arquivo gerado em fita pode ser recuperado com o comando - BLOAD"CAS:".

Entretanto para fazê-lo funcionar, será necessário proceder algumas alterações, para tanto consulte literatura especializada (Aprof. no MSX - Ed. Aleph).

Editor e montador Assembler

O programa editor e montador instalado em seu Cocar é o Simple, também conhecido por Hot-Asm. Este já é um velho conhecido e companheiro dos usuários de micros MSX.

A seguir apresentaremos um resumo de suas principais funções e comandos.

Editor

Um editor assembler possibilita a edição de um programa em mnemônicos da linguagem ASSEMBLY Z-80. Um conjunto de mnemônicos constitui o chamado programa fonte. A partir do programa fonte o Montador assembler gera um programa objeto que é a tradução dos mnemônicos para a forma binária, interpretável pelo micro processador do seu MSX.

O editor usado é muito semelhante ao MSX-BASIC, devendo-se apenas ter o cuidado de digitar todos os mnemônicos em letras maiúsculas. Os comandos de edição do Basic podem ser usados normalmente (AUTO, LIST, LLIST, RENUM, DELETE) com a mesma sintaxe e restrições. A edição é feita no modo FULL SCREEN (livre movimentação do cursor), e o teclado não é alterado (RETURN, F1-F10, HOME/CLS, BS, DELETE) e combinações envolvendo a tecla Control podem ser usadas normalmente.

A única mudança é que a tecla STOP, normalmente usada para parar uma operação em curso, foi substituída pela barra de espaço.

Comandos do editor :

A - executa a montagem do programa objeto a partir do programa fonte que estiver na memória.

AUTO - mesma sintaxe do Basic.

BA (BASIC) - retorna para o interpretador Basic.

BTEST - Executa a mesma operação que o comando **Header**, comparando o conteúdo da memória com o conteúdo da fita. Serve para verificar se gravação efetuada pelo **Save** foi perfeita. **Control+Stop** aborta a operação.

CHANGE & string1 & string2 - efetua a substituição da **string1** pela **string2**, "&" é um delimitador que pode ser qualquer caracter não contido em **string1**.

COCAR - efetua a cópia de cartuchos, já descrito anteriormente.

DELETE - a mesma sintaxe do **Basic**.

DLOAD"nome do arquivo.ext" - carrega um programa fonte gravado em disco através do comando **Save**. Lê também arquivos do **MSXDOS** ou **MSDOS** (em **ASCII**).

DSAVE"D:nome do arquivo.ext"[,A] - salva o programa fonte que se encontra na memória no drive "D", com o nome e extensão indicados, a opção "A", salva o programa em **ASCII** e omite a numeração das linhas, tornando o arquivo legível através do **MSXDOS**. As mensagens de erro são indicadas normalmente e caso você vá parar no **Basic**, retorne ao Editor com o **CALL EDT** Para reentrar.

FILES[D:mascara] - exibe na tela o diretório do drive "D", com a máscara pedida.

GET - carrega um programa fonte armazenado em fita através do comando **PUT**.

HEADER - lê o cabeçalho de um programa gravado em fita - **Control+Stop** aborta.

LIST/LLIST - a mesma sintaxe do **Basic**.

LOAD"nome arquivo" - "" -carrega um programa da fita gravado pelo comando **Save**.

LSEARCH **string1** - procura a **string1** na Área de texto e imprime as linhas onde **string1** foi encontrada na impressora. **Control Stop / Space** param momentaneamente a procura.

MAP - mostra qual área da memória está sendo utilizada pelo texto do programa fonte

MERGE"nome do arquivo"-"" - carrega um programa gravado em fita cassete e o une ao programa já existente na área de textos.

NEW - limpa a área de textos, ou seja, apaga o prog. fonte na memória.

PUT - grava o prog. fonte que se encontra na memória em fita, para posterior recuperação através do comando Get. É bem mais rápido do que Load/Save.

RENUM - a mesma sintaxe do Basic.

SAVE"nome do arquivo" - grava o programa fonte em fita em ASCII.

SEARCH string1 - procura string1 na área de textos e a exibe na tela.

? - ?? - help dos comandos do editor e monitor.

Montador Assembler

O montador é acessado através do comando "A" do editor, o mesmo pode ser acompanhado de parâmetros que modificam o modo de montagem :

PARAMETRO	FUNÇÃO
D	- da saída aos labels em ordem de registro.
H	- da saída na impressora dos conteúdos gerados por D,R,S
I	- faz com que o prog. objeto seja gravado fita cassete
N	- lista a montagem sem apresentar nº de linha.
O - Oxxxx	- o programa é montado a partir do pseudo endereço na instrução ORG. - xxxx é um nº em hexadecimal que, se existir indica que o objeto será deslocado de xxxx- bytes à frente

- P - faz com que a listagem saia na impressora.
- R - lista a tabela de referencias cruzadas, ou seja, onde cada label é definido e onde é chamado
- S - lista os labels em ordem alfabética.
- U - lista somente os erros de montagem.

Exemplos :

- A - faz a montagem do programa sem gravar na memória.
- AO - idem, mas executa a montagem na memória.
- AOU - monta o programa e grava na memória sem imprimir.
- AP - monta e imprime o programa.

Formato das listagens geradas pelo montador :

- Colunas 1 - 5 - número das linhas.
- Colunas 6 - 10 - indicações de erros.
- Colunas 11 - 14 - endereços em hexadecimal.
- Coluna 15 - não é usada.
- Colunas 16 - 23 - código objeto.
- Coluna 24 - não é usada.
- Coluna 25 - 79 - linhas do programa fonte.

Tabela de referencias cruzadas :

"label" xx er1, er2, er3 onde xx é o endereço em hexadecimal, em que o label foi definido e er1, er2, er3, etc são os endereços onde foi requisitado.

Para as listagens na impressora há uma variável no endereço ECOOH, que controla o número de linhas por página, o valor inicial é - 61 linhas por página; Pode-se alterar este valor usando o Monitor, digitando M ECOO e entrando o novo valor em Hexa.

Erros de montagem :

LABELL FULL - significa que a área de tabelas de símbolos já não consegue suportar todos os labells definidos no programa fonte. Este erro também ocorre quando é usado o parametro "R" na montagem.

OUT OF MEMORY - ocorre quando o montador tenta escrever o objeto numa área não livre para sua utilização.

D - distancia grande demais para desvios relativos.

F - erro de sintaxe.

M - label foi definido em mais de um lugar.

O - operando inadequado para a instrução.

Q - tentativa de uso de uma instrução inexistente.

U - tentativa de uso de um labell não definido.

Monitor Assembler

O monitor assembler tem por função permitir o acesso à memória e aos registradores do Z-80, podendo alterá-los, além de permitir a monitoração da execução de programas objeto ou parte deles. Os comandos são formados por letras maiúsculas seguidas ou não de valores em hexadecimal.

Os comandos são :

Cx - muda o formato de saída dos comandos "D" e "P", o valor de x situa-se entre 0 e 3, sendo:

x=0 - imprime 4 colunas de bytes e 4 de caracteres.

x=1 - imprime 8 colunas de bytes e soma de controle.

x=2 - idem a x=1, com a soma associada ao endereço.

x=3 - seleciona formato para impressora.

Dxx[,yy] - fornece um dump da memória. Caso seja digitado somente xx, serão listados 16 bytes a partir do end. xx. Caso yy também seja usado, serão listados os bytes entre xx e yy, para abortar a listagem pressione Control + Stop e para interromper momentaneamente tecle Space.

Fxx,yy,AA - preenche o conteúdo da memória entre xx até yy, com o byte AA.

Gxx,[yy[,zz]] - salta para o endereço xx, a execução do programa é interrompida quando o PC atingir os Break-points yy - zz sendo que a distância mínima entre yy-zz é de 3 bytes.

Lxx[,yy] - disassembla o programa objeto a partir de xx até yy, não existindo yy, desassembla até preencher meia tela.

LPxx[,yy] - idem ao comando L, com saída na impressora.

Mxx - modifica o conteúdo da memória no endereço xx em diante. O endereço é apresentado em Hexa e seu conteúdo seguido de hífen. O conteúdo poderá ser alterado entrando-se dois dígitos em hexa, ou ser mantido tecendo Space, a próxima posição de memória será apresentada automaticamente, para encerrar tecle Return e para voltar um byte pressione BS.

Pxx[,yy] - imprime o conteúdo da memória na impressora, como no comando "D"

R[xx] - carrega o programa objeto da fita a partir da pseudo instrução ORG, adicionado ao valor xx.

S[xx] - idem ao comando M, para micros com teclado reduzido. Cria um teclado alfanumérico sobre o teclado original, como a seguir :

Teclado Orig.	Expert 1.0	Hotbit
7 8 9 0	7 8 9 A	7 8 9 A
U I O P	4 5 6 B	4 5 6 B
J K L Ç :	1 2 3 * C	1 2 3 C
M , - /	0 F E D	0 F E D

Txx,yy,zz - transfere os dados a partir do endereço xx até o endereço yy, para as posições a partir do endereço de destino zz.

X[r] - visualiza os registradores do Z-80 e seus flags.

Se os flags estiverem setados, aparece na tela o código equivalente ao flag, caso contrário aparece um espaço em branco. Os códigos são :

- S - flag de sinal.
- Z - flag de zero.
- V - flag de paridade ou overflow.
- C - flag de carry.

Ao se digitar após o comando X o código de algum registro é possível alterá-lo, bastando para isso entrar com dois dígitos hexadecimais, ou quatro no caso dos registros IX, IY, SP. Os outros registros são reconhecidos por seus próprios códigos: A,F,B,C,D,E,H,L.

Diversos :

Constantes numéricas : podem ser valores numéricos binários, decimais ou hexadecimais. Os valores binários são reconhecidos por serem seguidos pelo caracter "B"; Ex. 100111010B. Os valores decimais são colocados sem letra de identificação; Ex. 1234 . Os valores hexadecimais devem necessariamente ser iniciados por algarismos numéricos e são seguidos pelo caracter "H";Ex: 0A000H.

Strings : são colocadas entre apóstrofes, para incluir o apóstrofo na string, basta repeti-lo.

Caracter especial : o caracter "s" é usado para indicar o valor do PC.

Operadores : são utilizados como operadores os caracteres "+" e "-".

Estrutura da linha : uma linha de programa deve apresentar :

Nº da linha [label :] [mnemonico [operando]] { ; comentário }

[Label :] : pode ser formado por até seis caracteres, podendo ser iniciado por qualquer um que possua seu código ASCII entre 3FH e 5FH ("7" e "-"), podendo também ser seguidos pelos caracteres entre "0" e "9". Não podem ser usados como rótulos as palavras reservadas do montador.

[mnemonico[operando]] : são as pseudo instruções do montador e as instruções do Z-80, acompanhadas de seus respectivos operandos.

{;comentários} : o montador não considerará na montagem tudo o que vier após o ";"

Instr. Formato

ORG [label:] ORGxx

Define xx como endereço inicial do programa objeto. Na falta da mesma assume-se 0 como valor inicial.

EQU label : equ xx/z

Atribui ao label o valor do endereço xx ou o valor do dado zz.

DEFW - DW[label:]DEFWd,...,d

Coloca valores de 16 bits "d" na memória colocando os 8 bits menos significativos seguidos dos 8 bits mais significativos.

DEFB - DB [label:]DEFBd,...,d

Coloca valores de 8 bits na memória.

DEFS - DS [label:]DEFS d

Reserva na memória um espaço de "d" bytes

DEFM - DM [label:]DEFM'string'

Coloca os caracteres da string na memória, para incluir o apóstrofo basta repeti-lo.

END [label:]END

Indica para o montador o fim do programa fonte.

MASTER VOICE

Em primeiro lugar será necessário a gravação da sua voz, ou do sinal a ser digitalizado em um gravador comum com microfones; obviamente quanto melhor for a qualidade do sinal gravado melhor será a qualidade de reprodução após o processamento do programa; grave por um tempo de no MÁXIMO 15 SEGUNDOS!!

Após ter feito isto carregue em seu micro o programa "MASTER VOICE" com o comando "BLOAD"CAS;" ,R.

Surgirá na tela o seguinte menu:

MASTER VOICE - VERSION 1.3

RECORD
CREATE MVFILE
PLAYBACK

Coloque a fita com a sua voz gravada em seu gravador(ou usado com o computador), pressione a tecla PLAY; insira um joystick na porta 2(direita).

Em seguida movimente a alavanca do joystick para cima e depois para a direita, você estará selecionando a opção RECORD; aperte o botão inferior de disparo do joystick e o mantenha pressionado ate completar o carregamento do sinal anteriormente gravado na fita(** não solte botão durante o carregamento, senão ocorrerão drop outs e o sinal ficará entrecortado **).

Completado o carregamento o MASTER VOICE retornará ao menu e você poderá ouvir o sinal já digitalizado utilizando-se da opção PLAYBACK (movimente a alavanca do joystick para baixo e para a direita).

Caso esteja do seu agrado, você poderá agora salvar o som digitalizado em uma fita cassete para uso posterior, inclusive com os seus programas em Basic. Para tanto siga as instruções a seguir:

- * insira no gravador uma outra fita, ou use uma fita com pelo menos 50% de seu espaço disponível.
- * pressione as teclas PLAY/RECORD no gravador.
- * movimente o joystick para a direita, selecionando a opção CREATE MVFILE e pressione o botão de disparo; feito isso aguarde enquanto o programa é gravado na sua fita.

INSTRUÇÕES PARA RECUPERAÇÃO E POSTERIOR E UTILIZAÇÃO NO BASIC

Para carregar o programa com o sinal digitalizado proceda da seguinte forma:

- insira a fita com o arquivo de voz gravado pelo MASTER VOICE no gravador e pressione a tecla PLAY do gravador.

- digite o comando - BLOAD"CAS:",R

- em seguida surgirá a mensagem na tela: FOUND/ACHEI - mvfile

- logo depois surgirá a mensagem - LOADING MASTER VOICE - e o som digitalizado será carregado como qualquer programa em Assembler.

- Após o término do carregamento lhe será devolvido o comando do computador através do Basic e você poderá então carregar qualquer outro programa em Basic, ou então criar um.

- para fazer com que o som da sua voz surja no meio de programas em Basic, proceda da seguinte forma:

**** Pressione F1 e o micro lhe escreverá na tela

- A=USR() -, insira por exemplo o número 0 dentro dos parenteses e execute o comando.

Pronto eis aí a sua voz digitalizada e transferida para o Basic.

A rotina de chamada indicada pode ser usada no modo direto ou colocada em linhas de programa e toda vez que o micro encontra-la o som será repetido.

MSX WRITE

Este é um excelente editor de textos para linha MSX, sendo sua estrutura baseada no uso de menus e funcionando em 40 colunas (na tela); dotado de poderosos recursos, este será um grande aliado na edição e impressão de textos.

O programa é totalmente compatível com o set de caracteres da linha MSX, bastando para acessá-los que seja usada uma impressora compatível (GRAFIX MTA, com Eprom de MSX) ou Olívia desta maneira será possível imprimir todos os acentos usados na língua portuguesa.

Carregamento do programa.

Para carregar o programa Msx-Write, esteja certo de que a memória do computador esteja completamente limpa (o que é conseguido desligando-se o mesmo por alguns segundos), uma vez executada a operação indicada torne a ligar o micro; insira a fita com o programa em seu gravador cassete, ajuste o volume para algo em torno de 5 a 7 (em uma escala de 10), pressione a tecla Play e digite :

BLOAD"CAS:",R e Enter

Em seguida o micro ligará o gravador e logo surgirá a mensagem " Found/Achei ". Aguarde o carregamento do programa, ao término deste o mesmo provocará um Reset (similar a desligar e ligar o micro) e então você deverá digitar :

CALL WRITE (chama o programa da memória). E imediatamente surgirá o menu de abertura do programa.

Caso você não obtenha o resultado indicado, retroceda a fita e verifique se os cabos estão corretamente conectados, se o cabeote de leitura de seu gravador está limpo ou procure um ajuste de volume que permita a carga do programa (caso seu gravador possua controle de tonalidade o mesmo deve ser ajustado para o máximo de agudos).

Em disco, digite :

BLOAD"WRITE.BIN",R - ou o nome com o qual o seu programa tenha sido gravado, siga as demais instruções normalmente.

Caso a sua impressora, seja uma Grafix MTA, digite o comando abaixo :

POKE &HF417,1

Este poke ativa no seu micro a tabela de caracteres MSX.

Se você possui uma Olívia, ligue a impressora e digite :

LPRINT CHR\$(27) + "R" +CHR\$(1)

Este comando ativa o set de caracteres MSX da impressora, permitindo compatibilidade entre o programa e a impressora.

OPENING MENU

Este é o menu principal do programa, e para acessar qualquer opção basta teclar a letra impressa na tela em fundo invertido.

- [E] dit a document
- [P] rinter scratchpad
- [F] ile management
- [C] lear scratchpad
- [T] ype on paper
- [B] ackground color
- [R] un Basic

A seleção de qualquer opção levará o programa a um sub-menu e a tecla ESC, será sempre uma negativa de uma operação e o trará de volta ao menu principal.

Edit a document

Nesta opção lhe será aberto um novo arquivo, no qual você irá criar o texto. Cada tecla de função (F1 a F5), tem uma função específica que estará indicada na parte inferior da tela.

Na parte superior da tela você observará uma régua e um quadrado que indica a coluna em que você está, um número seguido da palavra "free" indica a quantidade de memória disponível. "WRAP" é um acerto linhas que quando ligado produz o seguinte efeito: ao terminar uma linha, caso você estivesse usando uma máquina de escrever e última palavra não coubesse, você teria de hifená-la; com o "Wrap", você não precisa se preocupar, pois o mesmo se encarrega de acertar os espaços entre as palavras naquela linha e no momento de imprimir o texto, não haverá quebra de palavras. É por isso que surgem pequenos quadrados na tela, eles indicam o ponto onde o "Wrap" deve intervir.

"INSERT" - indica que o próximo texto digitado será inserido naquele espaço, caso haja outros textos a frente, os mesmos serão "empurrados".

Pressionando a tecla "INSERT", o termo mudará para "O'Type"-(troca tipos), deste modo você poderá escrever por cima de um texto anteriormente digitado.

Para se mover pela tela utilize as setas do teclado. A tecla "BS" apaga um caracter a esquerda do cursor; a tecla "DELETE", apaga o caracter sob o cursor. A tecla "SELECT" permite o acesso a outras opções que adiante serão explicadas.

Ao terminar uma linha tecle "Enter" e será exibido um sinal que indica que naquele ponto houve um salto para linha seguinte.

A tecla "TAB" salta 5 espaços para direita a cada vez que é pressionada.

Agora, digite algumas linhas de texto a fim de que possamos prosseguir com as explicações, vá testando cada uma delas a fim de se familiarizar com um editor de textos de computador.

F1 - SCROLL

Pressionando-se a tecla F1 ativa-se esta opção, mantenha a tecla F1 pressionada e tecle:

Seta Esq. - a tela desce uma linha.

Seta Dir. - a tela sobe uma linha.

Seta p/ cima - salta uma "tela" para cima.

Seta p/ baixo - salta uma "tela" para baixo

"B" (letra "B") - salta para o início do texto.

"E" (letra "E") - salta para o fim do texto.

F2 - LINE

Mantenha a tecla F2 pressionada e tecle :

Seta dir. - salta para o final da linha.

Seta esq. - salta para o começo da linha.

"BS" - apaga tudo o que estiver a esquerda do cursor.

"DELETE" - apaga tudo o que estiver a direita do cursor.

F3 - WORD

Mantenha a tecla F3 pressionada e tecle :

Seta dir. - salta para próxima palavra.

Seta esq. - salta para palavra anterior.

"BS" - apaga a palavra anterior.

"DELETE" - apaga a próxima palavra.

F4 - MARK B

Pressionando esta tecla o início de um bloco de texto é marcado.

F5 - MARK E

Pressionando esta tecla o fim de um bloco de texto é marcado.

SELECT

Pressionando-se a tecla "SELECT", um novo lote de opções surge e as teclas (F1 a F5), mudam de função.

F1 - BLOCK

Pressionando-se uma vez esta tecla, a mesma habilita operações com blocos, que devem ter sido anteriormente marcados através de MARK B e MARK E.

Copy (F1) - copia um bloco marcado para a posição do cursor.

Move (F2) - movimenta um bloco marcado para a posição do cursor.

Delete (F3) - apaga um bloco marcado.

Store (F4) - grava um bloco marcado em fita ou disco.

Retriv (F5) - recupera um bloco gravado em fita ou disco e o coloca na posição do cursor.

ESC - é sempre uma negativa, fazendo com você volte a opção anterior.

F2 - FIND

Pressionando-se uma vez esta tecla habilita-se a opção de busca de sequencias de caracteres, imediatamente surgirá a mensagem "Find what ?", na parte superior da tela; em seguida digite a sequencia de caracteres a ser pesquisada. Tecele a opção de busca desejada e aguarde.

F3 - CHANGE

Pressionando-se uma vez a tecla F3, acessa-se a opção de busca e troca da sequencia pesquisada, digite em primeiro lugar a string a ser pesquisada e depois a string que irá substitui-la. Tecele a opção de busca e aguarde.

F4 - FORMAT

PAGE - provoca um salto de página no ponto onde for inserido.

CENTER - centraliza o texto colocado a direita do mesmo.

LEFT - fixa margem esquerda.

RIGHT - fixa margem direita.

WRAP - liga ou desliga a opção de ajuste automático, quando desligado, você pode hifenar as palavras.

F5 - RULER

Liga ou desliga a régua exibida na parte superior do video.

Certamente após digitar o texto você desejará imprimi-lo ou arquivá-lo para uso posterior, para tanto pressione **ESC** para retornar ao menu principal.

PRINT SCRATCHPAD

Ao acessar esta opção, será exibido um submenu com os comandos para acessar a impressora. O arquivo a ser impresso deve estar na memória e a impressora conectada ao sistema. A tecla **ESC** faz retornar ao menu anterior ou principal.

Responda as perguntas que o programa irá fazer :

- Comprimento do papel -
- Margem superior -
- Margem inferior -
- Margem esquerda -
- Pausa entre páginas -
- Ejeta última página -

BACKGROUND COLOR

Esta opção permite selecionar uma nova cor de fundo pressionando a tecla de função correspondente:

Azul, Preto, Verde, Vermelho, Lilás.

Para retornar ao menu principal basta teclar ESC.

RUN BASIC

Retorna para o Basic, atenção, grave antes o seu arquivo pois uma vez executado será perdido o conteúdo da memória .

A tecla ESC cancela a operação. E uma vez no Basic de seu micro e desejando retornar ao MSX-WRITE, basta digitar novamente:

CALL WRITE

Obs : O MSX WRITE, não envia o comando ESC para a impressora, mas todas as combinações com a tecla CONTROL podem ser usadas . Exemplo :

Tecla CONTROL + N (equivale a enviar o comando CHR\$(14)).

O texto a seguir será enfatizado, consulte o manual do seu micro e da sua impressora e confira os códigos possíveis.