

A CAPITAL

SUPLEMENTO DO JORNAL «A CAPITAL». NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE DA EDIÇÃO DE 6 DE DEZEMBRO DE 1986

JOGOS DE ACÇÃO PARA O SPECTRUM



OS 10 MAIS DE 86



TENET

TIMEX EDUCATIONAL NETWORK

TENET é uma rede local concebida especialmente para uso na Sala de Aulas.

É o primeiro LAN (Local Area Network) a proporcionar uma forma flexível e económica de interligar microcomputadores numa sala de Aula, sem que o Professor perca o controlo sobre o sistema.

Algumas das facilidades da rede local:

- Até 25 estações.
- Até 100 metros de comprimento total da rede.
- Possibilidade de os alunos partilharem o sistema de discos e impressora do Professor.
- O Professor pode acompanhar o progresso de cada aluno.
- Transmissão de mensagens entre as diversas estações da rede.
- Interligação com as novas facilidades do sistema através do BASIC estendido.
- Operação completamente transparente para o Software do utilizador.
- Utilização da mais vasta biblioteca de software para computadores pessoais.
- Baixo custo por estação.
- A rede é robusta resistindo contra falhas ou percas de controlo de estações.

TENET NO AMBIENTE ESCOLAR

O Professor tem sempre o controlo absoluto sobre a rede. Pode verificar quais as estações que estão ligadas, enviar programas para as diversas estações, acompanhar o progresso dos alunos através do BASIC, enviar mensagens aos alunos de outros programas se os alunos estiverem a usá-los de forma indevida. O Professor pode ainda permitir ou impedir o uso dos discos ou da impressora pelas outras estações.

Todas as funções da rede são actuaadas por simples extensões à linguagem BASIC. É portanto muito simples a um Professor empreendedor escrever o seu próprio programa de controlo da rede especialmente adaptada à sua aula. Um programa de controlo de âmbito geral (escrito em BASIC) é fornecido com a rede para aqueles que não desejem escrever o seu próprio programa.

O Professor pode como é óbvio parar o programa de controlo da rede e "correr" outros programas: contudo as outras estações deixam de ser atendidas enquanto esta situação ocorrer.

TIMEX

ACÇÃO

OS DEZ MAIS DE 86



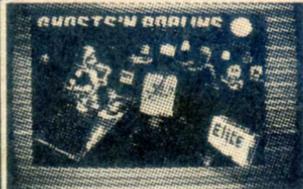
DAN DARE Pág. 4



DYNAMITE DAN II Pág. 6



EQUINOX Pág. 8



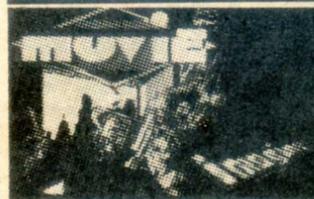
GHOSTS'N'GOBLINS Pág. 12



GREEN BERET Pág. 16



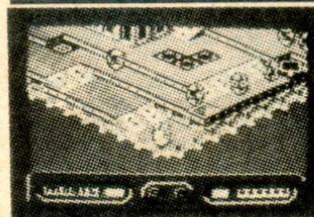
THE GREAT ESCAPE Pág. 18



MOVIE Pág. 20



PYRACURSE Pág. 24



QUAZATRON Pág. 28



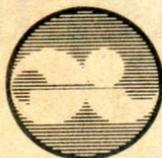
THREE WEEKS IN PARADISE .. Pág. 32

EXIGINDO maior ou menor perícia, mais complexos ou mais simplificados, os jogos de acção, muitos adaptados dos programas das máquinas de arcade, são os que conquistam a maioria das preferências dos utilizadores de Spectrum e outras máquinas.

Os jogos que escolhemos como os melhores de 1986 cobrem, de um modo geral, as várias formas em que se apresenta este género de programas, desde o «tiro ao alvo» que **Green Beret** representa até à aventura de acção de estrutura mais complexa, como **Dan Dare** ou **Pyracurse**.

A selecção, obviamente, não recolherá o consenso de todos, tanto mais que as preferências de cada um são tão subjectivas quando as que nos levaram a reter estes dez, em prejuízo de muitas dezenas de outros. O nosso critério baseou-se na qualidade e apoiou-se ainda no interesse que diversos destes jogos despertaram entre os utilizadores. Esperemos que seja do vosso agrado ou que vos leve a experimentar estes jogos, se ainda não os conheciam.

DANIEL LIMA

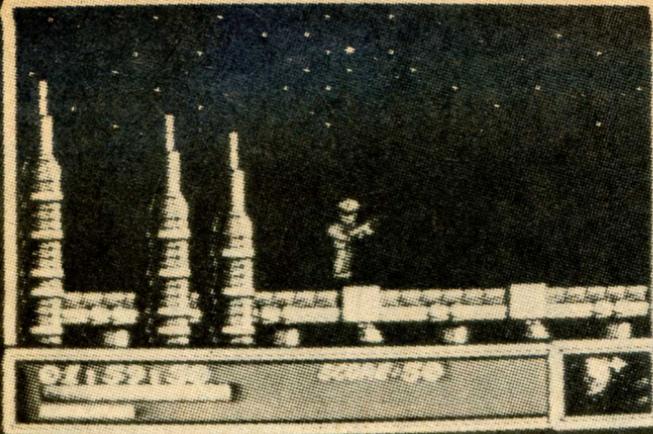


groupi

grupo de informática, lda.

AV. DA REPUBLICA. 41 - 2º — Telef. 76 08 34 — 1000 LISBOA.
CENTRO COMERCIAL DAS AMOREIRAS
LOJA N.º 2153 — Telef. 69 21 09 — 1200 LISBOA
RUA D. LUÍS DE NORONHA. 6-A — 1000 LISBOA
Telefs. 76 34 94 - 77 52 56

A SOLUÇÃO
PASSA POR
NÓS!
CONTACTE-NOS



Dan Dare

DAN DARE é um daqueles personagens de banda desenhada que não envelhece, desde que apareceu nas páginas da revista britânica *Eagle*, há três dezenas de anos, e decerto permanecerá na mesma até vencer definitivamente o seu (e da Terra) maior inimigo, **Mekon**, o humanoíde e verde anão de desmedida cabeça, que vê permanentemente frustrados os seus planos de conquista e domínio pelo «Piloto do Futuro». É um longo combate sem quartel, em que **Dan Dare** vence as batalhas, sem ganhar a guerra, e das páginas da BD passou o eterno conflito para o microcomputador, onde ao menos, **Mekon** tem uma possibilidade de vitória. Será que, pela nossa inabilidade, o sinistro humanoíde destruirá finalmente, **Dan Dare** e este planeta em que vivemos?

O que se passa desta vez? **Mekon** fortificou o interior de um asteróide, instalou nele uma bomba atómica, guarneceu-o de **Treens**, as suas tropas de choque, e lançou-se em direcção à Terra, juntamente com um ultimato: «Rendam-se ou a colisão será inevitável e o planeta destruído.» **Mekon** sabe, claro, que **Dan Dare** tentará detê-lo e, por isso, tomou as suas precauções: por um lado, tem os **Treens** para o deter e, por outro, espalhou por cinco níveis diferentes do asteróide as chaves necessárias para desencadear o comando automático de autodeflagração da bomba. E o comando existe, sem dúvida, porque **Mekon** tenciona usá-lo, se a Terra se render...

Acompanhado pelo seu fiel

companheiro **Digby**, a bordo da nave **Anastasia**, o herói da história lança-se no espaço em direcção ao asteróide, apenas com duas horas à frente para penetrar na fortaleza interior, eliminar todos os **Treens** que lhe surjam pela frente, encontrar as chaves, levá-las para a sala de controlo e inseri-las nos locais apropriados, e assim salvar a Terra. E o jogo começa precisamente com o voo da nave, muito bem animado, e a descida de **Dan** no asteróide.

A primeira vista, este seria apenas um jogo de acção, semelhante a tantos outros, se não tivesse havido o cuidado de o apresentar de forma diferente e original, captando o espírito da BD através de legendas e «balões» que, em al-

TÍTULO: *Dan Dare*.
AUTORES: *The Gang of Five*, ed. *Virgin Games*.
GÉNERO: Aventura de acção.
GRÁFICOS: Muito imaginativos, com excelente animação e muito cuidado nos pormenores. **SOM:** fraco.
COMANDOS: *joystick* ou teclas Q, A, O, P, M, com muito boa resposta.
UTILIZAÇÃO: Fácil nas deslocações, mais difícil na descoberta das chaves e na orientação, mas não impraticável. Para quem queira facilitar, dois pokes, da autoria do nosso leitor **Aleixo Piloto**, entram nas versões à venda entre nós: 39 677, 49 e 39 678, 150.

guns casos, dão boas indicações para o desenrolar do jogo, apesar das ameaças de **Mekon**, que vão igualmente surgindo. Os autores do programa conseguiram, de facto, dar a ideia de «pranchas» nos **screens** que desenharam, para além de conseguirem uma animação a todos os títulos notável e um colorido, quase sem falhas. Podiam, todavia, ter escolhido outros «fundos», já que o uniforme verde de **Dan Dare** e a cor dos **Treens** se harmonizam mal com os azuis...

O objectivo de **Dan**, como referimos, é conseguir as chaves (**SDS keys**) e levá-las para a sala de controlo, só podendo passar de nível depois de inserir a chave do nível em que está. Com efeito, nessa altura abre-se a porta que dá acesso ao seguinte, e esta indicação tem interesse para melhor nos orientarmos no jogo: se **Dan** chegar a uma

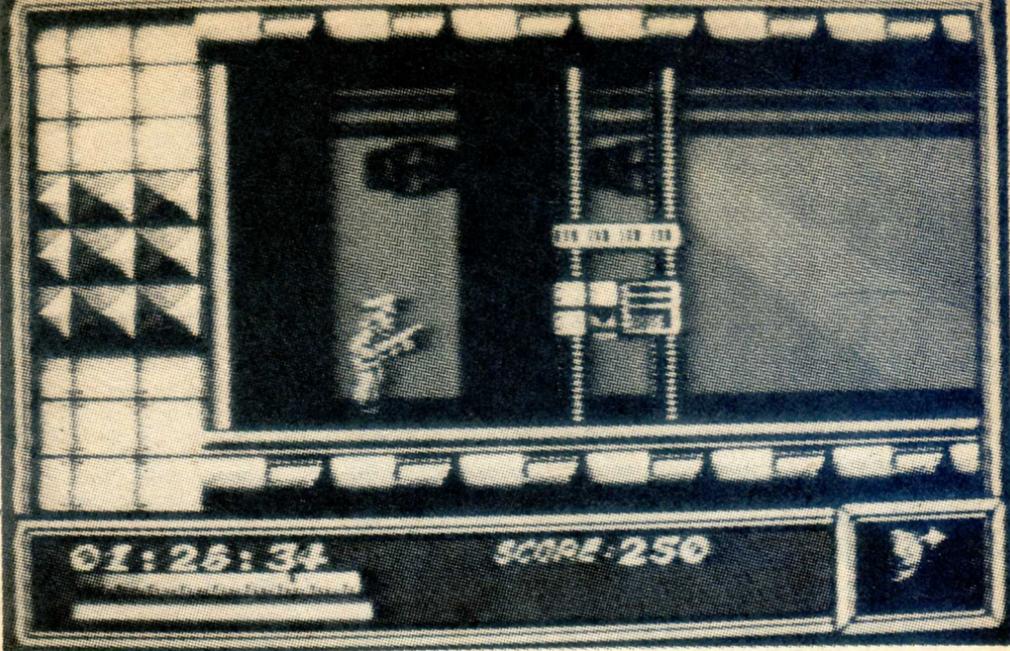
4 — A CAPITAL/JOGOS PARA O SPECTRUM

ESTABELECEMENTOS JOCAFER

RUA BULHÃO PATO, 69 — 2870 MONTIJO

TODA A GAMA DE PRODUTOS **TIMEX**
TC 2048 e TC 2068 AGORA NA

CAMPANHA DE NATAL COM OFERTA DO MONITOR
 NO VALOR DE 14 900\$00



ASTERÓIDE CONTRA A TERRA

porta que não se abre, fixar o caminho, porque será essa que permitirá a passagem, uma vez inserida a chave. Para se deslocar em cada nível, **Dan** pode usar elevadores (as setas indicam se sobem ou descem) e um mapa é imprescindível para se conseguir levar a aventura a bom termo. Armado com uma pistola laser, ele vai «despachando» os **Treens** que encontra pela frente, mas é bom ter cuidado com o gasto de energia da arma e procurar disparar tiro a tiro, evitando as rajadas longas. A energia da arma pode ser recarregada, usando as «balas» que se encontram nalguns locais, mas é preferível não encontrar **Treens** pela frente sem possibilidades de defesa: nesse caso, **Dan** é capturado e levado para uma cela, cuja porta fica misteriosamente aberta; quando sai, o seu laser está de novo com energia máxima, mas a prisão fez-lhe per-

der dez minutos. Por outro lado, se a própria resistência de **Dan** está a enfraquecer, objectos em forma de cúpula «recarregam» as suas «baterias».

A área principal de jogo é ocupada pelos **screens** das salas (são cerca de 130), enquanto na parte inferior são indicados o tempo que falta, a pontuação e a energia de **Dan** e do seu laser, vendo-se ainda uma janela, que representa o monitor em que **Mekon** segue os progressos do seu inimigo e onde, ocasionalmente, ele próprio aparece, fazendo as suas ameaças. Os comandos, quer por teclas, quer por **joysticks**, são simples, bastando apenas saber que devem utilizar-se os movimentos «para cima» e «para baixo» no uso de elevadores, posicionando **Dan** ligeiramente à sua esquerda. Como pormenor bem pensado, repare-se que, ao deixarmos **Dan** parado algum

tempo, este começa a olhar para o relógio, como quem pergunta: «De que está este à espera?»

Além dos **Treens**, a fortaleza tem outras defesas, designadamente lasers automáticos, colocados no tecto e no solo. Quanto aos primeiros, é óbvio que **Dan** terá de evitá-los, porque lhe roubam energia, mas os segundos podem ser destruídos, bastando para isso saltar-lhes em cima. Finalmente, e para quem não tenha ainda descoberto como chegar à primeira chave e à sala de controlo, começar o jogo da seguinte maneira: ir para a direita (2 vezes), descer, direita, descer, descer, direita, direita, subir, apanhar chave SDS, descer, descer, esquerda (4 vezes), ir para a esquerda do «écran» e um dos círculos iluminar-se-á; direita (4 vezes), subir, subir, direita, direita, e verão o segundo sector. E só continuar...

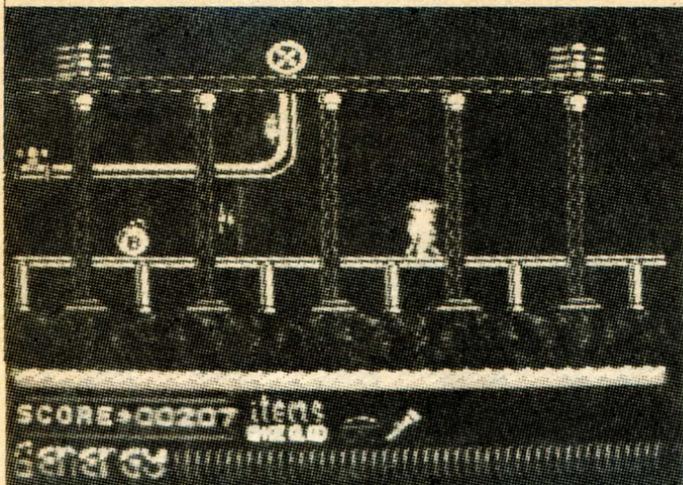
★ DEZEMBRO - NÚMERO ESPECIAL DE NATAL !!! ★

★ N.º 4 ★



SOFTWARE

5 — A CAPITALJOGOS PARA O SPECTRUM



Dynamite Dan II

DYNAMITE DAN foi um merecido sucesso no ano passado e o seu seguimento conquistou idêntica distinção em 1986, já que pode classificar-se, sem sombra de dúvida, como um dos melhores jogos de aventura de acção editados nos últimos tempos. Todo o programa denota uma extrema preocupação pelo desenho do cenário, pelo colorido, pela animação praticamente sem falhas e, sobretudo, pelo desenvolvimento do elemento de aventura. Outros jogos do género, também bons, apareceram durante o ano, incluindo **Sir Fred**, por exemplo, e **Heartland**, este último de qualidade superior, mas a nossa preferência, de facto, subjectiva que é, vai para **Dymanite Dan II**, subtulado **Dr. Blitzen and the Islands of Arcanum**.

Neste jogo, **Dynamite Dan** reencontra o seu velho inimigo, **Dr. Blitzen**, que inventou desta vez outra forma de tentar dominar o mundo através

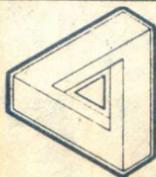
das mentes dos jovens. Menos fantasista do que parece, dir-se-á, apesar do ar de cientista louco que **Blitzen** apresenta, porque a técnica que utiliza até foi já testada na vida real e revela-se bem mais perigosa do que muito gente parece disposta a admitir. Ora bem, **Blitzen** instalou o seu quartel-general num grupo de oito ilhas, as ilhas de **Arcanum**, onde fabrica discos de música **rock** com mensagens subliminares neles gravadas. Os jovens, ouvindo os seus grupos favoritos, irão sendo mentalmente destruídos e, portanto, presa fácil para o cientista.

É nesta altura que entra em cena **Dynamite Dan**. Desembarcando na primeira ilha de **Arcanum**, para onde voou no seu dirigível, **Dan** vai tentar descobrir o caminho para a fábrica de discos e destruí-la, frustrando assim os planos de **Blitzen**. Mais fácil dizê-lo do que fazê-lo, no entanto, porque as ilhas estão bem guardadas, recheadas de armadi-

lhas e de passagens secretas, sendo necessário explorar as oito antes de atingir a fábrica, colocar uma bomba que a fará ir pelos ares e fugir em menos de três minutos. Para complicar as coisas, **Blitzen** apercebeu-se da missão de **Dan** e tentará também detê-lo, usando um raio hipnótico que leva o herói a fazer coisas que não desejaria, como cair de uma plataforma abaixo, por exemplo.

Em cada ilha, **Dan** tem que encontrar um disco e levá-lo a uma **juke box**, o que não é tarefa fácil, dado haver mais de 20 **screens** em cada ilha. Tocando o disco, é desencadeada a palavra de código que abre a passagem secreta para a ilha seguinte, e assim por diante. Por exemplo, na primeira ilha, a **juke box** está «em baixo» e «à esquerda» do **layout** geral, enquanto na segunda está no extremo direito. Claro que não é só isto que **Dan** deverá fazer. Andar de um lado para outro consome rapidamente toda a sua energia, para além de eventuais encontros com os guardiões de **Blitzen**, muitos dos quais, ainda por cima, lhe roubam os objectos que transporta, pelo que **Dan** é obrigado a «comer» pelo caminho. Todavia, se encontrar o misturador de comida fica com um suprimento inesgotável.

Espalhados pelos diversos níveis há objectos que, de forma geral, fazem falta a **Dan** para o desempenho da sua missão, embora a utilidade de alguns não seja imediatamente perceptível. As bombas, por exemplo, têm utilização óbvia para abrir passagens e o combustível é necessário para reabastecer o dirigível e voar para outra ilha, mas a broca também se percebe para que serve (faz descobrir uma passagem secreta para regresso ao dirigível), enquanto a lâmpada já tem menos evidente (enquanto a possui, **Dan** não será roubado durante algum tempo).

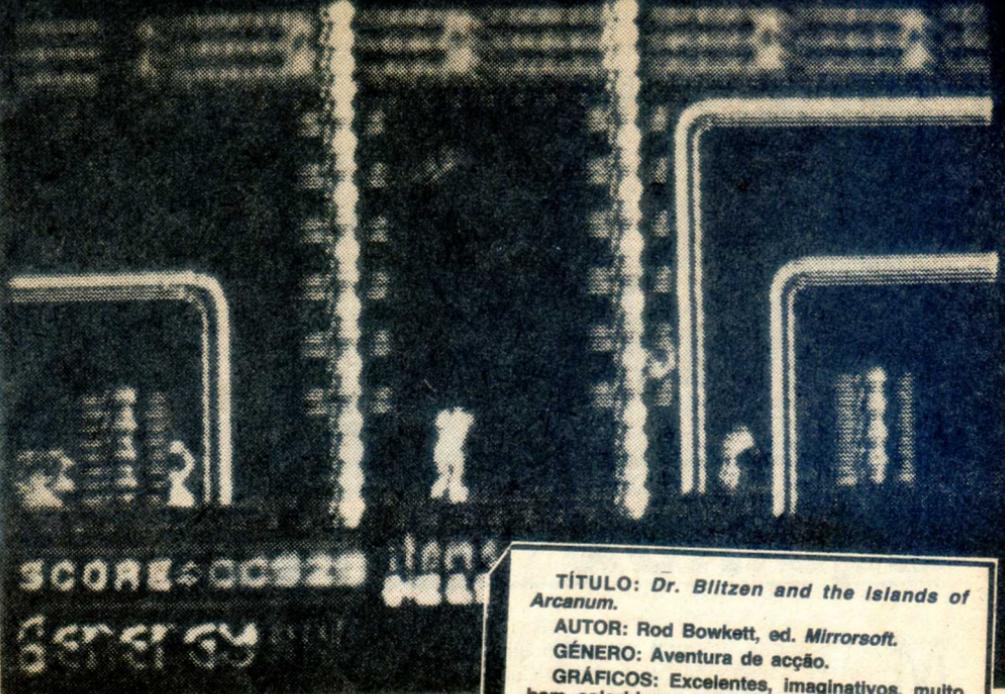


MICRO DELTA

COMÉRCIO DE MATERIAL ELÉCTRICO E ELECTRÓNICO, LDA.

ESTAÇÃO METRO - CAMPO PEQUENO - ÁTRIO SUL - LOJA 1
TELEF. 77 85 48 — 1 000 LISBOA

O SEU GUIA NA ROTA DO FUTURO * VISITE-NOS OU CONTACTE-NOS !



«BLITZEN» ATACA DE NOVO

Tudo tem o seu uso e o rubi faz descobrir passagens secretas na segunda ilha, enquanto, no mesmo nível, a caveira dá invisibilidade momentânea e o tanque de oxigénio permite a Dan sobreviver, se cair à água. Cada objecto, além da sua finalidade, confere pontos e destes um dos mais úteis talvez sejam os óculos de aros vermelhos, que protegem Dan dos poderes hipnóticos de Blitzen.

O jogo, não sendo impossível, torna-se bastante difícil, apesar da facilidade de comando do **sprite** de Dan, e os problemas que coloca não são complexos em demasia, conforme se viu acima, no tocante à utilização de objectos. Como concepção geral, consegui melhorar em relação ao primeiro da série, tornando **Dynamite Dan** um dos melhores «personagens» de jogos de computador e mantendo um sentido de humor que faz do jogo uma experiência agradável.

TÍTULO: Dr. Blitzen and the Islands of Arcanum.

AUTOR: Rod Bowkett, ed. Mirrorsoft.

GÉNERO: Aventura de acção.

GRÁFICOS: Excelentes, imaginativos, muito bem coloridos e animados, praticamente sem problemas de atributos. **SOM:** bons efeitos.

COMANDOS: Joystick ou teclas ADGJL, esquerda; SFHK, Enter, direita; fila inferior, subirsaltar. Obedecem muito bem.

UTILIZAÇÃO: Bastante fácil, prendendo a atenção e obrigando não só a pericia como a intuição, para resolver os problemas. A rotina que se segue poderá dar uma ajuda na algumas versões (não garantimos que entre em todas)

- 10 CLEAR 26000
- 20 BORDER 0 : INK 0 : PAPER 0 : CLS
- 30 PRINT # 1; AT 0, 3; Arranque com fita de DDI
- 40 MERGE ""
- 50 RESTORE
- 60 LET pro = PEEK 23635 + 256 * PEEK 23636
- 100 (igual à 60)
- 110 POKE prog + 193, 201
- 120 RANDOMIZE USR (prog + 176)
- 130 POKE 40077, 201
- 140 RANDOMIZE USR 40000
- 150 FOR I = 23296 TO 23301
- 160 READ a : POKE I, a : NEXT I
- 170 POKE 29544, 201 : REM sem monstros
- 180 POKE 29002, 182 : REM energia infinita
- 190 POKE 33170, 201 : REM sem Blitzen
- 200 RANDOMIZE USR 23296
- 500 DATA 49, 36, 94, 195, 144, 108



INFORMATICA

CHAI INFORMATICA

Comércio de Computadores e Electrónica

• LOJA 1 — C. C. Sao Joao de Deus — Loja 428
Telef. 77 94 52 — LISBOA

• LOJA 2 — Rua da Madalena, 138 a 144
Telef. 86 64 41 — LISBOA

CONSULTE A NOSSA CAMPANHA NATAL-86



TÍTULO: *Equinox*.

AUTOR: Raphael Cecco, ed. Mikro-Gen.

GÊNERO: Aventura de acção em labirinto.

GRÁFICOS: Grandes, bem executados e coloridos, com excelente animação, sem problemas de atributos. SOM: pouco usado.

COMANDOS: joystick ou teclas «O/P», esq./dir.; «A», usar/apanhar; «M», disparar; «Q», impulsor; «3», pausa. Responde muito bem.

UTILIZAÇÃO: Difícil sem um mapa, mas os problemas são, regra geral, de solução evidente. TRUQUE: em vez de um poke, que pode não entrar, tentem encontrar um cubo vermelho, marcado PETE, no nível 1. Levem-no para a sala de início e, usando os elevadores, ir para a parte de cima, à esquerda, e, enquanto se carrega em «para cima», teclar RNC, simultaneamente. Após uma pausa, ficamos com vidas infinitas.

Equinox

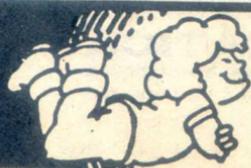
MUITOS jogos acabam por se assemelhar a outros e sobretudo alguns géneros isso é quase inevitável, mas **Equinox** conseguiu escapar à justa de algumas similitudes mais vulgares e daí o lugar que merece nesta selecção como um dos melhores programas de labirintos e aventura do ano. Por um lado, a concepção geral da área de jogo é bastante bem concebida, com oito níveis para atravessar; por outro, os problemas a resolver surgem de forma geralmente lógica, não sendo necessário puxar em demasia pela cabeça para saber a que se destinam vários dos muitos objectos necessários; finalmente, o tratamento gráfico dado ao programa é excelente, com **sprites** grandes e bem animados e um uso de cor muito vistoso.

O cenário do jogo é um distante asteróide, **Sury Anl 7**, muito rico em minérios, que fica contaminado com detritos radioactivos, sendo abandonado

pelos mineiros que aí trabalham. Continuar a exploração das galerias, no entanto, é considerado prioritário por quem controla o asteróide e, desta forma, é enviado um dróide para resolver o problema, já que nenhum humano pode sobreviver naquele ambiente. A missão do dróide é recolher os recipientes de material radioactivo num tempo-limite, em cada nível, já que eles ameaçam explodir, e introduzi-los num cofre de chumbo por meio de um tubo de descarga que existe em cada sector.

O problema, como sempre, é que o dróide não pode andar à vontade. Com efeito, na pressa de abalarem, os minieiros esqueceram-se de desligar o sistema de segurança e outros dróides e objectos vários vagueiam pelas galerias, prontos a atacar tudo o que se mova, mas para isso tem o dróide que controlamos as suas defesas: o seu **laser** pode destruir toda a oposição.

O problema é que os dróides da mina acabam por se materializar de novo nas alturas mais inconvenientes. O nosso dróide movimenta-se da esquerda para a direita e pode usar ainda um impulsor, mas este gasta bastante energia e é preciso recolher baterias nas minas para manter o nível aceitável, caso contrário, é o fim de uma das suas três vi-

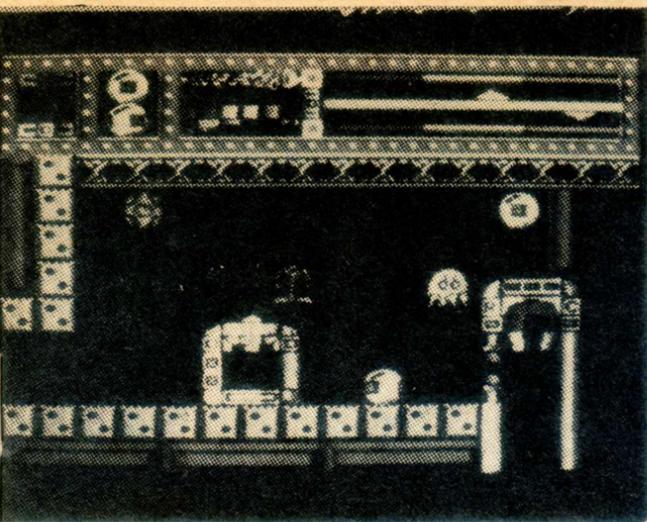


**HELLO
GAMES**

REVENDEDORES
OFICIAIS TIMEX

O COMPUTADOR, L.D.A.

LOJA: R. Afonso de Albuquerque. 21-A • 2700 AMADORA • Telefone 492 03 06



UM LABIRINTO DE POLUIÇÃO

das. A deslocação entre algumas salas é feita por teletransporte, mas a utilização deste meio custa dinheiro e só o cartão de crédito adequado o permite. Há um «contra», todavia: o dróide tem que pagar com uma vida... Por outro lado, ele terá de usar dinamite ou uma pá, para desimpedir algumas passagens, e para usar o teletransporte entre os diversos níveis é imprescindível dispor de um cartão de passe, cujo número indica os níveis a que dá acesso. Assim, por exemplo, o cartão 2 só dá acesso aos níveis 1 e 2, enquanto o cartão 8 permite o transporte entre todos os níveis.

Sobre a área de jogo, diversas janelas mostram o que vai acontecendo, e a primeira à esquerda é o inventário, enquanto a seguinte indica as vidas que restam e a terceira, a pontuação, baseada no número de dróides e de recipientes eliminados; uma fila de quadra-

dos coloridos mostra o tempo que falta até os recipientes se tornarem instáveis e as disponibilidades de energia e de carga do **laser** são figuradas em barras.

No princípio do jogo, convém encontrar a broca desde logo, para ter depois acesso à dinamite, e um cartão azul, para ter transporte entre salas do mesmo nível. Para completar este nível, por exemplo, começar por arranjar o cartão, entrar no teletransporte para a sala onde está a broca (e que é a mesma em que se localiza o tubo de descarga para o recipiente), apanhar a broca, voltar à sala anterior, entrar no elevador magnético na sala a seguir, sair na sala onde está o cofre, usar a broca para o abrir e tirar a dinamite, usar esta para remover o monte de rochas noutra sala; arranjar novo cartão de teletransporte, usar este meio de deslocação para a sala onde está o reci-

piente de materiais radioactivos, apanhá-lo, regressar no teletransporte, usá-lo de novo para a sala do tubo de descarga, dispor do recipiente, teletransportar-se de novo, procurar apanhar a chave, que servirá para abrir a porta noutra sala, que dá acesso ao nível seguinte, procurar o teletransporte inter-níveis e usá-lo para entrar no nível 2.

No nível 2, e depois de arranjar o cartão de teletransporte, ir para a sala deste por meio do elevador, usá-lo para outra sala e apanhar a broca na sala ao lado, voltar ao elevador, sair pela esquerda, usar a broca para ter acesso a novo cartão de teletransporte e, depois, procurar a dinamite e recolhê-la; usá-la em novo monte de rochas, na sala onde há também um cartão de teletransporte e, usando este meio, irão parar à sala onde está o recipiente, devendo usar-se de novo o teletransporte para a sala do tubo de descarga; depois disso, uma viagem no elevador magnético e a procura de uma sala onde está uma pá, para limpar uma pilha de rochas verdes noutra sala e encontrar o passe para o nível 3, que será usado no teletransporte interníveis, após anterior viagem no teletransporte para a sala adequada.

Os procedimentos noutros níveis são bastante semelhantes e não deverão causar grandes complicações a quem pretenda acabar o jogo. Com efeito, há sempre chaves, cartões, brocas, dinamite, pás, fusíveis (a partir do nível 3) e outros objectos de utilização evidente, que o jogador encontra com relativa facilidade. Estabelecer um mapa e numerar as salas parece também óbvio e, mais do que isso, é imprescindível para chegar ao fim.

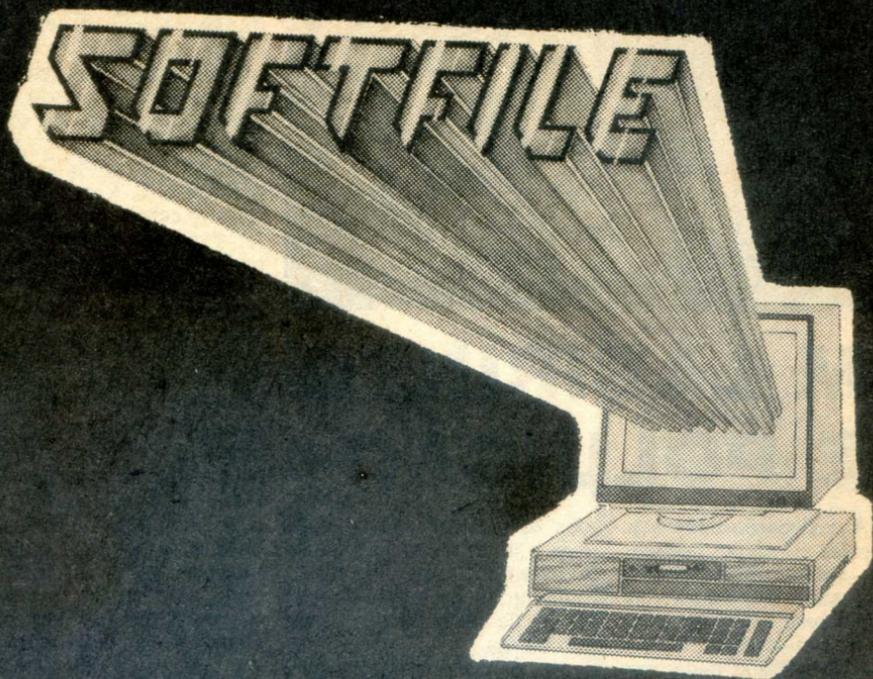
MALHUS _____ SPECTRUM CENTER _____

ELECTRONICA DE CONSUMO

AMSTRAD * ATARI * COMMODORE * MSX * SINCLAIR * TIMEX
• CONSUMÍVEIS •

MALHO & FREIRE, LDA.

R. Luis de Camoes. n.º 35-B - St.º Amaro - 1300 LISBOA
Telefs. 63 78 64 - 64 55 28 - Telex 14019 DATAMF P

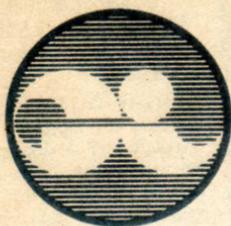


REVISTA DE
INFORMÁTICA

À VENDA EM DEZEMBRO

REVISTA **SOFTFILE**

Rua Rodrigo da Fonseca, N.º 95-4.º - 1200 LISBOA - Tel.: 65 90 47 - 68 40 22 - Telex: 13011 VAGUI P



groupi

grupo de informática, lda.

AV. DA REPÚBLICA, 41 - 2.º — Telef. 76 08 34 — 1000 LISBOA

CENTRO COMERCIAL DAS AMOREIRAS
LOJA N.º 2153 — Telef. 69 21 09 — 1200 LISBOA

RUA D. LUÍS DE NORONHA, 6-A — 1000 LISBOA
Telefs. 76 34 94-77 52 56

VAI VALER A PENA VISITAR
A NOSSA LOJA DO **CENTRO**
COMERCIAL DAS AMOREIRAS...

DO COMPUTADOR
À DISKETTE,
TUDO MUITO MAIS BARATO

Ghosts 'n'Goblins

GHOSTS'N'GOBLINS apareceu nas máquinas de arcade no ano passado e o sucesso foi imediato. A ideia geral do jogo tinha alguma originalidade, estava bem trabalhada, os desafios colocados ao jogador, não sendo inatingíveis, eram suficientemente difíceis para manter o interesse por longos períodos de tempo (desde que houvesse moedas suficientes!), e **Ghosts** tinha ainda a vantagem de ser bastante linear no objectivo. Como muitos programas de **arcade**, acabou por ter conversão para o Spectrum e outras máquinas e, aqui, a surpresa foi maior, porque manteve a excelente qualidade que o caracterizava, apesar de algumas diferenças nos gráficos, devidas à menor capacidade de memória dos micros.

Claro que não foi este o único jogo de sucesso, e outros do género merecem também menção, como **Bomb Jack**, **Saboteur**, **Paperboy**, todos saídos das **arcades** e bem «passados» para o Spectrum, mas **Ghosts**, na nossa opinião, é superior a todos, justificando a sua inclusão nesta escolha.

A finalidade de **Ghosts** não oferece grandes dúvidas: trata-se de libertar a princesa que um demónio alado raptou, logo no início do jogo, sem que o seu amado pudesse sequer defendê-la. O cavaleiro, no entanto, não conhece o medo e, apesar dos perigos que sabe ir enfrentar, mete-se ao caminho, jurando não parar enquanto não recuperar a sua mais do que tudo. Não parar, claro, é a força de expressão, porque fazê-lo chegar ao fim é bem mais complicado do que parece e exige uma dose de perícia maior do que a habitual. Com efeito, os inimigos que o cavaleiro encontra pela frente são muitos, de uma persistência aflitiva e, não obstante as armas que vai encontrando pelo caminho, conseguir levá-lo, numa primeira tentativa, ao fim do primeiro

nível é já bico-de-obra suficiente.

O cavaleiro parte na perseguição do demónio, usando a sua armadura, que perde ao primeiro contacto com qualquer dos muitos monstros que aparecem, sendo o segundo contacto mortal. No princípio, tem que atravessar um cemitério, por onde passeiam **zombies**, que devem ser devidamente abatidos, bem como as aves que surgem. E, já que o cavaleiro está em maré de tiro ao alvo, talvez não seja má ideia experimentar a pontaria nas pouco inofensivas plantas, enquanto apanhar os tesouros que por aí se encontram aumenta a pontuação e as possibilidades. O grande e primeiro problema aparece no fim desta secção, sob a forma de um demónio alado, que exige uma técnica especial de eliminação, com vários disparos feitos durante os saltos do cavaleiro.

Passar ao nível seguinte só é possível depois de matar aquele demónio, mas chegar à ilha não é nada fácil, e uma vez aqui os perigos aumentam na floresta, com aves suicidas a mergulharem na sua direcção e um ogre que não é para brincadeiras. O método para

TÍTULO: *Ghosts'n'Goblins.*

AUTOR: Keith Burkhill, ed. *Elite.*

GÉNERO: Aventura de acção.

GRÁFICOS: Excelentes, de bom tamanho, com animação impecável e bom colorido, embora às vezes o *sprite* do cavaleiro seja pouco nítido. **SOM:** um pouco fraco.

COMANDOS: *joystick* ou teclas definíveis, obedecendo muito bem.

UTILIZAÇÃO: Muito fácil, sendo apenas complicado evitar os monstros. Todavia, e com ajuda, esta rotina poderá entrar nalgumas versões do jogo

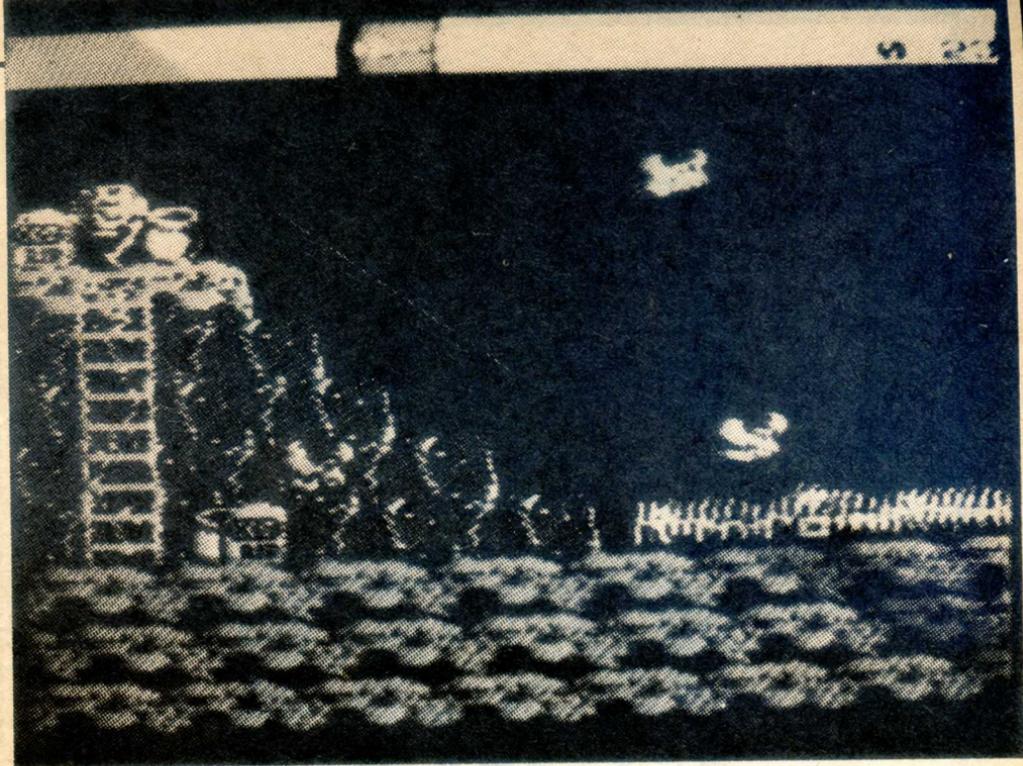
1Ø REM Ghosts
2 Ø C L E A R
65ØØØ : LOAD
CODE
3Ø POKE 65277,
2ØØ : POKE
65281, 245 :
POKE 65256, 111
: POKE 65257, 85
4Ø FOR n=65477 TO
65496 : READ
a : POKE n,
a : NEXT n
5Ø RANDOMIZE USR
65224
6Ø DATA 33, 2Ø8,
255, 34, 174, 96,
1, 112, 234, 197,
2Ø1, 33, 191, 194,
34, 217, 14Ø, 195,
3, 128

eliminar este é semelhante ao usado contra o demónio alado, e uma vez derrotado é altura de apanhar a chave, para poder entrar na secção denominada «Palácio de gelo». Aqui, o cenário muda, bem como a configuração do jogo, e temos plataformas, que não são fáceis de negociar. Contraria-

PFILE, O FICHEIRO MULTIUSO DA PROCOMPE

O PFILE transforma o seu sistema FDD-TIMEX numa hiperinteligente base de dados. Selecciona os dados por qualquer referencia. Encontre qualquer registo quase instantaneamente. Varios «ecrans» faceis de criar, alterar e copiar. As possibilidades relacionais estao previstas. Se ja possui alguma base de dados a funcionar (ou nao!) no seu sistema de discos, peça um disco de demonstracao a PROCOMPE e compare!

Rua Custodio Vieira, 6, c.v.-dt. — 1200 LISBOA — Telefone 69 23 14



CAVALEIRO SALVA PRINCESA

mente ao que seria de esperar, o melhor é subir ao encontro dos inimigos, até chegar a uma plataforma mais longa, e aqui anda-se para a direita até ao fim, altura em que se salta e mata a planta. Segue-se um elevador e, quando este desce, salta-se para ele e continua-se a andar, até chegar à «Cidade Fantasma». Aqui, convém não matar o primeiro monstro que se aproxima, mas já não deve haver contemplanções para os seguintes, e o mesmo se deve fazer ao chegar junto dos ogres junto às escadas. No topo, cuidado com novo monstro, que deve ser evitado, e seguindo para a direita encontra-se outro ogre, mas o melhor procedimento é evitar o seu primeiro tiro e só o matar depois disso. Apare-

cem mais ogres e gorilas e, às tantas, encontram-se plataformas móveis, onde se deve andar para a direita, disparando contra as aves e continuando a carregar no «fire button» mesmo quando se cai. Finalmente, mais dois ogres aparecerão e, depois de os eliminar, apanha-se a chave para o nível seguinte. Fantasmas, zombiões e outros inimigos são cada vez mais persistentes e não é fácil livrarmo-nos deles, enquanto caminhamos para a direita, sendo conveniente não subir muito. Às tantas, aparece um túnel, onde o esperam nada menos do que três ogres e aves sem conta. No final, e depois de apanhar mais um caldeirão, continuar com muito cuidado, até ver a asa de um demónio, e uma vez mais a

pontaria e a técnica de eliminar aquele tipo de monstro são postas à prova, tanto mais que outro aparece logo a seguir. Depois disso, é só salvar a princesa, mas será isso o fim de tudo?

O programa para Spectrum contém a generalidade dos elementos do jogo de arcade, com diversas armas à disposição do cavaleiro, desde adagas a bolas de fogo, e alguns tesouros para apanhar, designadamente os caldeirões. É de notar a qualidade dos gráficos, imaginativos, com poucos problemas de atributos, e a facilidade de comando, enquanto as colisões parecem, regra geral, muito bem executadas. Para o Spectrum foi, de facto, das melhores conversões que já vimos.



MICRO MASTER INFORMÁTICA

**JUNTE-SE A NÓS E TENHA UM NATAL FELIZ
PORQUE TEMOS PARA SI OS MELHORES PREÇOS**

C.C. OCEANO - LOJA 53 - ODIVELAS
OLAIAS - LOJA 103 - LISBOA



O COMPUTADOR, LDA.

Revendedores oficiais **TIMEX**

TODOS OS MODELOS DE COMPUTADORES E PERIFÉRICOS

LOJA: R. Afonso de Albuquerque, 21-A • 2700 AMADORA
TELEFONE 492 03 06

SPECTRUM 48 K P.V.P.	16 000\$00
TMX 2048 C/ MONITOR P.V.P.	28 500\$00
TMX 2068 C/ MONITOR P.V.P.	32 500\$00

CONDIÇÕES ESPECIAIS PARA REVENDA



CHAI **INFORMÁTICA**

LOJA 1

Centro Comercial São João de Deus — Loja 428
Telefone 77 94 52

LOJA 2

Rua da Madalena, 138 a 144
Telefone 86 64 41

★ **CONSULTE A NOSSA CAMPANHA
NATAL-86**

**TIMEX - SINCLAIR • ATARI • SHARP
• SPECTRAVIDEO MSX •
AMSTRAD • MULTIC PC, XT, AT**

PREÇOS DE DISTRIBUIÇÃO NUMA VASTA GAMA DE «HARDWARE» E «SOFTWARE»

VISITE-NOS



Green Beret

PROGRAMAS como **Green Beret** parecem dar razão aos que acusam este tipo de jogos de apelo à violência e a instintos destrutivos, e é possível que tenham aí bom ponto de vista, assim como poderão parecer razoáveis os argumentos de quem desdramatiza a questão, apontando ainda que os jogos servem de «descarga de agressividade», mas o facto é que, se toda a violência que nos rodeia estivesse contida apenas nas **arcades** e nos micros, muito bem andaria este mundo. Basta ligar a televisão e ver algumas séries para ficarmos conversados.

O problema, evidentemente, não reside apenas nos jogos e encará-los de forma saudável, apenas como diversão, não trará males por aí além. O que é necessário, isso sim, é vê-los tal como são e, se quisermos ir mais longe, pensar por que motivo aparecem os **Green Beret**, os **Rambo**, os **Commando**, os **Who Dares Wins II**, e o mesmo se pode perguntar em relação a uma nova série de filmes em que a violência gratuita domina. Nada disto surge por acaso, assim como não é por acaso que as «vidas» em **Green Beret** são assinaladas por foices e martelos. Isto é, pode haver quem queira «impingir-nos» um modo violento de pensar, através de uma «barragem» de filmes, jogos, programas de televisão, mas a violência só aceita quem a quer.

Posto isto, poderá perguntar-se porque escolhemos **Green Beret**, e a razão é simples: como jogo de acção — também este uma conversão das **arcades** para os micros — é impecavelmente programado, com gráficos muito bem executados e animados, exigindo níveis de pericia bastante elevados e prendendo fortemente a atenção pelo desafio que coloca. Nesse aspecto, deixa a perder de vista outros jogos do género e pode facilmente classificar-se entre os melhores do ano, mesmo com as reservas que atrás apontámos.

O objectivo de **Green Beret** é claro, como na generalidade dos jogos de **arcade**, e consiste apenas nisto: libertar prisioneiros em poder do inimigo, no decurso de uma acção de «comando», eliminando tudo o

que aparece pela frente. No fundo, repare-se, a mesma história de **Rambo**, mas com a diferença de **Beret** ser muito mais bem pensado e programado, com maior atenção pelos pormenores e pelo cenário, que vai aparecendo em **scroll** da esquerda para a direita, com várias secções diferentes, que é necessário ultrapassar, até chegar ao objectivo.

Green Beret começa a acção armado com uma faca, com a qual pode eliminar os inimigos, mas, no decurso do jogo, arranjará outras armas, como metralhadoras, lança-chamas e lança-granadas, ao «matar» os comandantes dos diversos destacamentos contra ele enviados. Com grande facilidade de movimentos, ele pode correr, saltar, baixar-se e «esfaquear» os adversários, parado ou em movimento, devendo apenas ter atenção às características dos homens enviados contra ele, sobretudo os mais perigosos, que executam saltos de **karate** ou **kung-fu**. Para eliminar estes, a melhor técnica é saltar ao seu encontro e usar a faca, e

TÍTULO: *Green Beret.*

AUTOR: Jonathan Smith, ed. *Imagine.*

GÉNERO: Acção.

GRÁFICOS: Muito bem executados, com bom colorido e um mínimo de mistura de atributos, excelente animação.

SOM: Fraco.

COMANDOS: *joystick* ou teclas definíveis, respondendo muito bem. É aconselhável o uso apenas de teclas.

UTILIZAÇÃO: Bastante boa, não oferecendo dificuldades, a não ser a ultrapassagem de obstáculos, mas é exigida grande pericia. Para facilitar, usem **POKE 42076, 0.**

MALHUS

SPECTRUM CENTER

ELECTRONICA DE CONSUMO

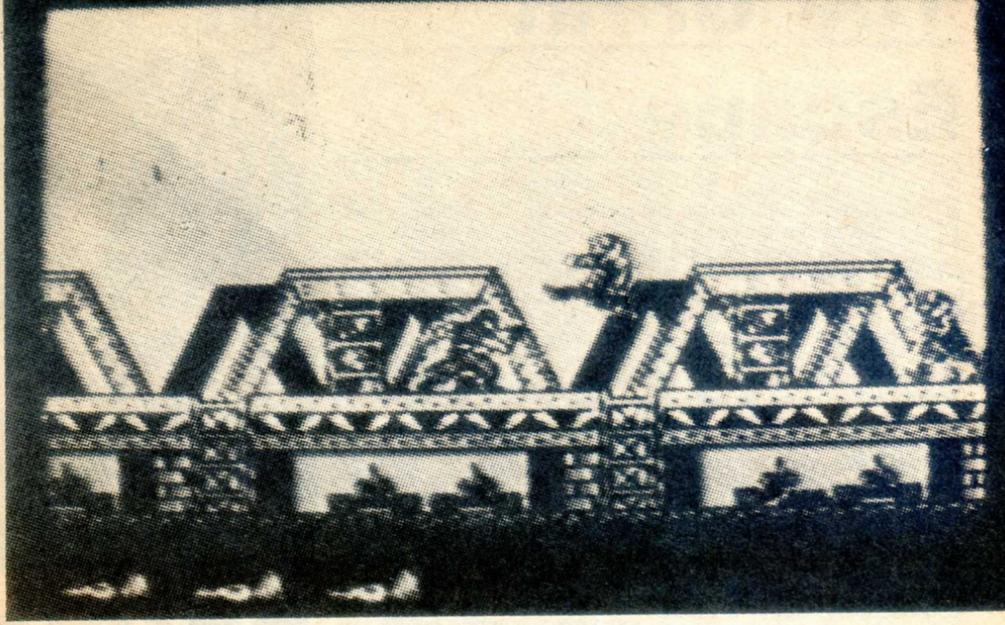
AMSTRAD * ATARI * COMMODORE * MSX * SINCLAIR * TIMEX
* CONSUMÍVEIS *

MALHO & FREIRE, LDA.

R. Luis de Camoes, n.º 35-B - St.º Amaro - 1300 LISBOA
Telefs. 63 78 64 - 64 55 28 - Telex 14019 DATAMF P

222

02



«COMANDO» MATA A ESMO

esta necessidade surge logo no início, quando o «comando» entra na primeira secção, desenhada como uma série de pontes, sob as quais se podem encontrar minas na parte final. Nesta fase, é conveniente seguir na parte superior, e «matando» o comandante o «comando» fica com um lança-chamas, que usará mais tarde, desde que consiga evitar e «matar» o atirador de morteiro. A seguir surgem camiões com mísseis e correr sobre eles será uma boa maneira de evitar minas, embora depois seja mais difícil descer, a menos que o «comando» dispare ao nível do solo para as fazer explodir. Há quem diga que, se o «comando» subir ao último camião pela escada, for para a direita e se deitar, virado para a esquerda, premindo «disparar», elimina

inimigos e acumula pontos, mas o melhor é continuar para a zona dos lançadores de mísseis e usar a faca contra o comandante e, a seguir, o lança-chamas contra os soldados. O nível seguinte é ainda mais arriscado, porque começam a aparecer pára-quadistas, e passar esta zona, o porto, faz uma primeira parte parecer uma brincadeira. Na terceira fase, a ponte, correr pelo topo e «matar» o comandante, descendo em seguida e continuando pela parte inferior, mas, se outro comandante aparece por cima, a única defesa é lançar-lhe uma granada. No fim desta fase, e se tudo correu bem, o «comando» deverá ter três bazukas, cada uma com três munições, e será a única maneira de eliminar os inimigos que surgem de helicóptero, à medida que

eles descem do aparelho. Prosseguindo na sua corrida, o «comando» deverá entrar agora no campo de prisioneiros, mas, antes que chegue ao seu objectivo, ainda tem que suar muito. Os soldados que aparecem com o lança-chamas não são para brincadeiras e tentar evitá-los não resulta. Em contrapartida, a habilidade no uso da faca pode levar **Green Beret** até aos prisioneiros e dar por terminada a sua missão, que depois recomeça, se quisermos, com maior número de inimigos e obstáculos mais difíceis de ultrapassar, se é que resta vontade de «lutar» mais, depois de todo este massacre. A dificuldade geral não é de molde a desencorajar os mais exímios neste tipo de jogos, mas, após o final, só o desejo de alcançar maior pontuação levará a repetir.



HELLO
GAMES

REVENDEDORES
OFICIAIS TIMEX

O COMPUTADOR, LDA.

LOJA: R. Afonso de Albuquerque, 21-A • 2700 AMADORA • Telefone 492 03 06

The Great Escape

ESCAPAR de um campo de prisioneiros de guerra parece tarefa quase impossível e, se assim era na realidade, o jogo **The Great Escape** recria com grande realismo essa situação, obrigando-nos não só a alguma perícia como, e sobretudo, a grande esforço de imaginação, para nos colocarmos na pele do personagem e nas circunstâncias. No género, é de facto dos jogos mais fascinantes que temos visto e, não oferecendo problemas tão «abstractos» como outros, é de uma dificuldade a toda a prova, que não desencoraja, antes nos leva a tentar tudo, e repetidamente, para soltar o «nosso» prisioneiro das mãos dos nazis.

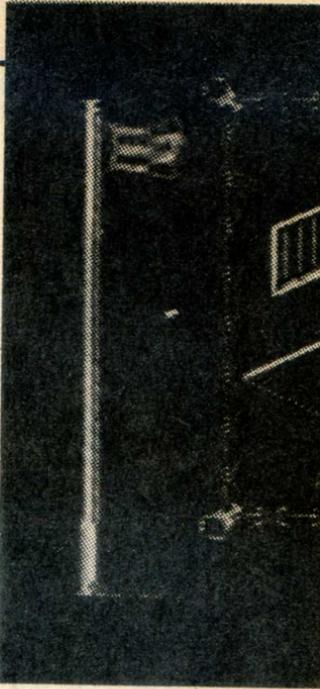
Com gráficos em 3 D, uma apresentação que vem tornando-se habitual desde que a **Ultimate** desenvolveu o sistema, **The Great Escape** usa todas as potencialidades do Spectrum, tornando bastante nítidos todos os pormenores, o que é facilitado pelo «preto e branco» dos **screens**, que só mudam de tom «à noite», passando a azulados — e com o círculo amarelo de um holofote, se o prisioneiro é descoberto pelo guarda de uma das torres a passear nos pátios. O **scroll** é muito regular e, por exemplo, quando o personagem passa por detrás de um edifício, podemos acompanhar o seu movimento sem o ver, pela «deslocação do cenário». E este último, de facto, é extremamente bem concebido.

O local de acção, como referimos, é um campo de prisioneiros de guerra, instalado num castelo, em cujos pátios foram montadas barracas de madeira, onde estão várias dependências do campo. A área principal de jogo é assim ocupada e torna-se essencial percorrê-la desde o início, quer comandando o personagem quer deixando-o entregue a si próprio e às rotinas do quotidiano: levantar, ir à chamada, tomar o pequeno-almoço, fazer exercício no espaço

apropriado, receber uma encomenda da Cruz Vermelha, se tiver essa sorte. Isto é importante para elaborar um mapa do campo, de forma a que, esteja o prisioneiro onde estiver, sejamos capazes de o levar rapidamente para a formatura de chamada, se for esse o caso, para que não falte e seja castigado com um dia na «solitária». Se isso sucede — ou

se passamos muito tempo sem nada fazer —, o seu moral começa a baixar e as possibilidades de empreender a fuga diminuem (o indicador é uma bandeira, que vai baixando num mastro, situado no lado esquerdo do «écran»). Ainda fora da área de jogo, e em baixo, irão aparecer, ao lado da campainha de chamada, os objectos que o prisioneiro conseguiu arranjar, bem como indicações e «chamadas», e à direita, a sua pontuação.

Para fugir, o prisioneiro terá de arranjar material e, para isso, é forçoso explorar devidamente todo o campo, evitando ser apanhado pelos soldados ou, sobretudo, pelo comandante em locais onde não



PRISIO NÃO FICA M

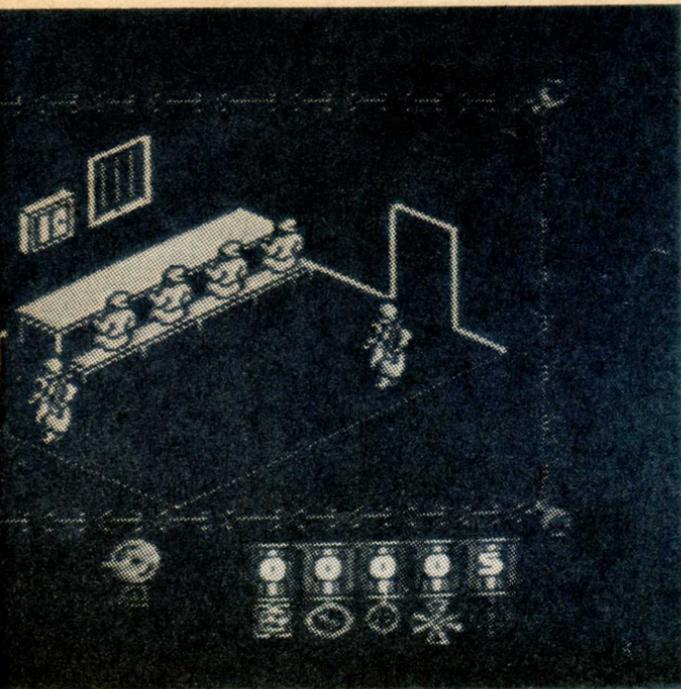
deveria estar, porque o castigo é sempre a «solitária». Abrir armários em quartos pode dar bons resultados e as explorações nocturnas, se ele tiver cuidado, são bastante compensadoras, mas como fugir? O campo está rodeado de cercas de arame farpado, no exterior vigiam homens e cães, os soldados nas torres de vigia e parapeitos estão atentos, e além disso o tempo é mais escasso do que desejaríamos. Haverá saída pelo castelo? Mas como encontrar as chaves necessárias, quais serão? Ou estaremos a perder tempo com essa hipótese, em vez de tentarmos descobrir a entrada para a inacabada rede de túneis, já existente, encontrar uma pá e cavar o resto, com o

COMICAO MASTER INFORMÁTICA

SE AINDA NAO FEZ AS SUAS COMPRAS DE NATAL
VISITE-NOS -- TEMOS OS MELHORES PREÇOS

C.C.

OCEANO - LOJA 53 - ODIVELAS
OLAIAS - LOJA 103 - LISBOA



TÍTULO: *The Great Escape.*

AUTOR: Denton Designs, ed. Ocean

GÊNERO: Aventura de acção.

GRÁFICOS: Excelentes, em 3D, monocromáticos, sem misturas de atributos, muito pormenorizados e dando pefeltamente a atmosfera do campo de prisioneiros. **SOM:** ocasional, alguns efeitos.

COMANDOS: *Joystick* ou teclas definíveis, obedecendo de forma muito boa.

UTILIZAÇÃO: Fácil nas deslocações do personagem, difícil no objectivo, facilitada pela clareza dos gráficos, prendendo muito a atenção. Um pouco lentas algumas ocasiões.

PRISIONEIRO COM IDEIAS MUITO TEMPO DENTRO

risco de nos perdermos nesse labirinto. Por exemplo, uma entrada para os túneis fica no próprio quarto do prisioneiro, e quem viu o mês passado o filme com o mesmo título, na televisão, lembrar-se-á que o acesso ficava por debaixo de um fogão... O problema é que, sem material e sem luz em breve ele se perderá, e também aqui é conveniente desenharmos um mapa, para que, na altura própria, ele possa fugir sem mais incómodos. Para o fazer, no entanto, e como isso leva tempo, o melhor será voltar para o quarto a tempo de cumprir as rotinas do campo, não se esquecendo, claro, de tapar de novo a entrada do túnel.

Os castigos nem sempre

são aplicados e nalgumas ocasiões é possível faltar à formatura de chamada sem ser levado para a «solitária», mas, como nunca se sabe o que pode suceder, é conveniente, também, não andar de um lado para outro com os objectos que apanhou, porque, se a punição é aplicada, os guardas revistam-no e retiram-lhe os artigos que tanto custaram a arranjar. Escondê-los devidamente pode ser uma boa solução, como, aliás, qualquer prisioneiro que se preze faria, mas a escolha do local também deve ser apropriada, de forma a ter acesso rápido ao que necessita, quando chegar a altura da «grande evasão». Se tudo vai falhando e a moral chega a zero, o prisioneiro tor-

na-se um perfeito zombie, que já não conseguimos controlar. Nessa altura, nada resta senão abortar o jogo (carregando em várias teclas simultaneamente) e voltar ao princípio, para tentar de novo a sorte.

O filme a que já fizemos referência dá, na verdade, diversas pistas para solucionar este jogo — e a melhor fuga poderá ser diferente de cada vez que o carregarmos —, desde a escavação de túneis aos documentos falsos, passando por alicates corta-arame, comida, chaves, cordas, etc. Mas, no essencial, o que é preciso é imaginação. Ponha-se o leitor na pele do prisioneiro e imagine o que faria. Talvez descubra que tem jeito para fugas.

PROCOMPE ★★ INFORMÁTICA

Recortes de Imprensa:

EXPRESSO INFORMÁTICA - Janeiro 86

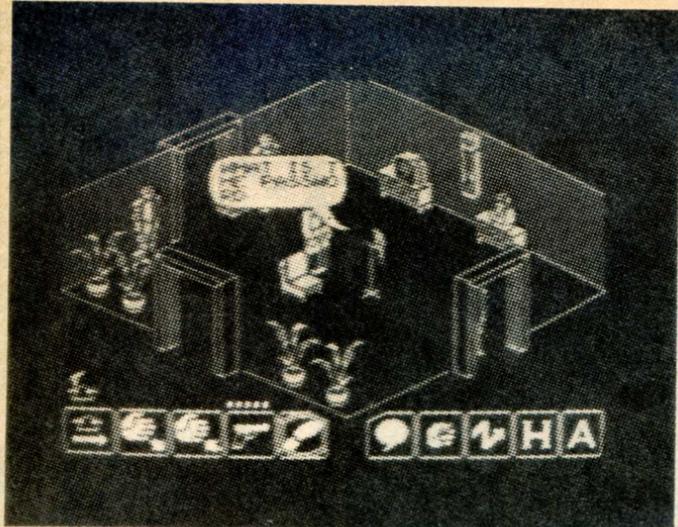
«O GESTIN - 1/2/3... "A programação" é bastante cuidada e detalhada...»

D. N. - 5/7/86

«...Por tais motivos um programa como o TUTTI-FRUTTI, editado pela PROCOMPE, só pode ser recebido de braços abertos, com palmas e abraços...»

A CAPITAL - 24/10/86

«Um exemplo da competência da PROCOMPE é o GEBANC... concebidos não só com profundo conhecimento técnico, mas também com grande senso prático — o que é raro...»



TÍTULO: *Movie*
AUTOR: Dusko Dimitrijevic, ed. *Imagine*
GÊNERO: Aventura de acção

GRÁFICOS: Excelentes, em 3D, com boa definição, praticamente sem misturas de atributos. **SOM:** quase inexistente, alguns efeitos apenas.

COMANDOS: *joystick* ou teclas «1/0», disparar; «Q/P», subir; «A/Enter», descer; alternadas na primeira fila, esquerda/direita. Boa resposta.

UTILIZAÇÃO: Pouco fácil a princípio, até se dominar bem o sistema de ícones e reagir rapidamente às situações, mas, depois, verifica-se que tudo funciona da melhor maneira.

Movie

MOVIE foi, apesar de um ou outro defeito, designadamente alguns **bugs** no programa, que faziam suceder estranhas coisas, mas que parecem ter sido corrigidos em versões posteriores, um dos jogos mais interessantes editados durante o ano, tendo dado tratos à cabeça de muito boa gente. Um dos seus aspectos mais salientes foi a qualidade dos gráficos, muito bem trabalhados, com pormenores muito cuidados, a revelar a minúcia do autor pelo realismo das situações, como sejam as animações de elementos menores do cenário, desde gira-discos a gravadores, enquanto o tom monocromático, não sendo descabido, ajudava à «atmosfera» da história e tinha o efeito prático de resolver problemas de atributos.

O programa tinha ainda algumas inconsistências, como o facto de incluir no cenário gravadores que só muitos anos depois apareceriam e gira-discos de um modelo então inexistente. A menos que o folheto de instruções, que acompanhava o jogo, estivesse errado, ao estabelecer o tempo da história nos anos 20, ou que se trate de um descuido ou ignorância do autor, um jugoslavo que resolveu lançar-se no mercado de jogos de computador na Grã-Bretanha, porque a ideia-base da história é recuperar das mãos de um **gangster** uma gravação.

O estilo dos gráficos faz lembrar os velhos filmes da série B, com detectives particulares de «trincheira» e bonitas raparigas, algumas das quais pouco inocentes, salas

lucuosamente mobiladas e becos cheios de lixo, mas a particularidade mais interessante de **Movie** reside mais na forma como foi concebido e formatado de que na recriação da atmosfera dos tempos de Al Capone. Os gráficos em 3D, habituais que já são, merecem a referência apenas por estarem bem executados e o **scroll** de sala para sala é perfeito. O que, de facto, é de realçar é a solução escolhida pelo autor para resolver uma complexa série de situações e comandos, desde movimentar o personagem e fazê-lo agir até comunicar com os outros. Grande parte da originalidade de **Movie** reside aí, embora os comandos por ícones não fossem inéditos na altura.

A área central de jogo ocupa praticamente todo o

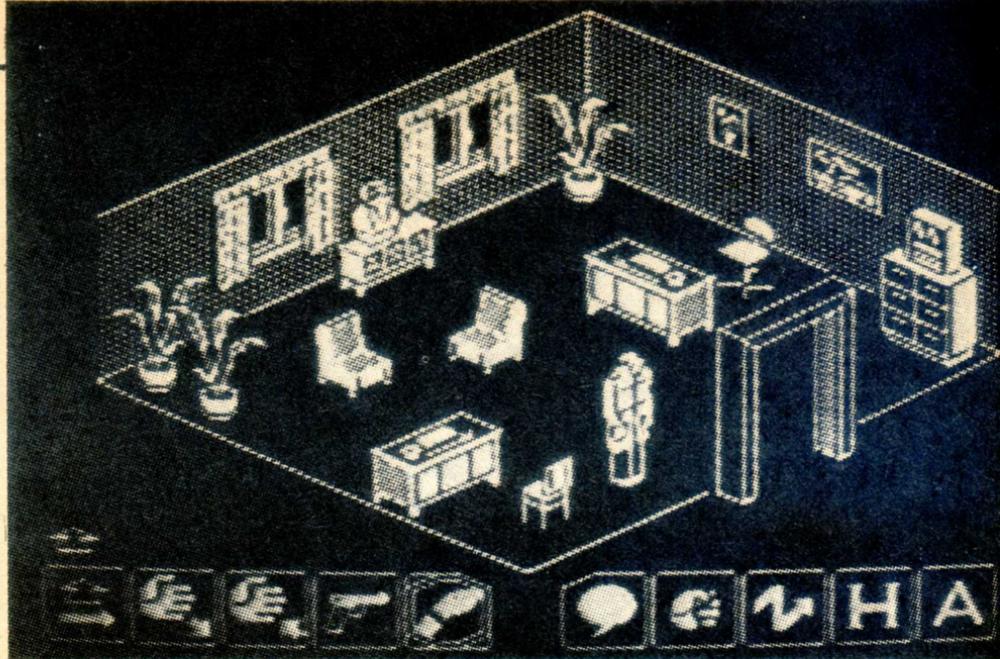
«écran», enquanto na parte inferior uma série de ícones permite fazer tudo quanto é necessário. Da esquerda para a direita, o primeiro, quando acionado, permite mover um cursor sobre o inventário de objectos, que aparece por cima, e indicar qual o que vamos usar ou atirar, por exemplo; a seguir vêm os ícones indicativos de apanhar e largar objectos, e logo ao lado o ícone da pistola, que se usa quando queremos disparar (por cima deste aparecem as balas de que dispomos); o desenho de uma sola de sapato dá a sugestão óbvia do que se trata, e é este que se «ilumina» quando deslocamos o personagem, enquanto o seguinte, com um desenho representando um «balão» de banda desenhada, permite falar com outros personagens, ao ser activado, devendo nós escrever aquilo que queremos; dar murros num **gangster** é fácil, desde que se use o ícone do punho fechado, e lançar uma

DEZEMBRO - NÚMERO ESPECIAL DE NATAL !!!

N.º 4



SOFTWARE



O DETECTIVE A BELA E OS «GANGSTERS»

bomba ou qualquer outro objecto tem um símbolo que parece um raio com uma seta; finalmente, o ícone «H» serve para pausa e o «A» dá a opção de abortar. Para usar, ilumina-se o ícone que se pretende com movimentos de joystick ou teclado e activa-se com «disparar».

O detective começa a missão no seu gabinete e uma das primeiras coisas que terá de fazer é munir-se da sua pistola, porque nunca se sabe — ou imagina-se bem de mais — quem vai encontrar. Além disso, ele vai precisar de dinheiro e de uma pasta, mas é explorando os locais da aventura que ele vai encontrar outras coisas de que necessitará, inclusive, umas bombas, que vêm mesmo a propósito para «limpar» uma sala cheia de gangsters. Há um problema, todavia, que o detective

não consegue resolver a tiro, à bomba ou ao murro, e esse é passar algumas portas, guardadas por impenetráveis armaduras, e uma delas fica numa sala onde está um papagaio. Falar com o papagaio poderá dar a palavra de passe, mas, sabendo-se como são aqueles bicharocos, o melhor é dizer logo «Open», diante da armadura e esta afastar-se-á. Outra porta, é a palavra «puzzle» que faz desviar a armadura, e esta palavra pode ser obtida de um personagem que não reage logo aos tiros, se lhe perguntarmos qual é a «password for money». Há boas probabilidades de que o homem responda «puzzle», e então é melhor dar-lhe algum dinheiro.

As raparigas, no jogo, têm feitos bem diversos: uma é capaz de ajudar o detective e chama-se **Tanya**, mas tem o

defeito de ser um pouco caprichosa; a outra é **Vania** e está feita com os bandidos. Experimentem perguntar, quando a encontram, se é «friend or foe?», isto é, amigo ou inimigo. Se ela responder «kill, kill, kill», não há dúvida, e para não terem mais chatices dêem-lhe um tiro. E, às vezes, também dá vontade de dar um tiro na outra, quando ela, em troca de ajuda, pede coisas bem difíceis de arranjar! Mas, sejam compreensivos, porque ela pode levar-vos até ao esconderijo do chefe. Outros personagens reagem mal à primeira, mas há uns indivíduos que são mais ou menos indiferentes ao que se passa e, se lhes disserem «God bless you», talvez agradeçam com uma informação útil. E, seja como for, não deixem que matem **Tanya**: além de parecer mal, torna a missão virtualmente impossível.

MALHUS _____ SPECTRUM CENTER _____

ELECTRONICA DE CONSUMO

AMSTRAD * ATARI * COMMODORE * MSX * SINCLAIR * TIMEX
• CONSUMIVEIS •

MALHO & FREIRE, LDA.

R. Luis de Camoes. n.º 35-B - St.º Amaro - 1300 LISBOA
Telefs. 63 78 64 - 64 55 28 - Telex 14019 DATAMF P

NOVO SOFTWARE

* CASSETTE

- BASIC-64 TC 2048/2068
(para obter até 85 colunas no
écran c/alta resolução)
- GEBANC TC 2048/SPECTRUM
(Gestão de conta bancárias em
tempo real)
- COPY TC 2048/2068/SPECTRUM
(cópias de écran p/Impressora)
- PROSAL
TC 2048/SPECTRUM (em produção)
(Processamento de salários)

* DISKETTE

- T.O.S. (TIMEX OPERATING SYSTEM)
- TASWORD TWO
TC 2048/SPECTRUM
(Processador de texto em Portu-
guês)
- ALFACONT
TC 2048/SPECTRUM/2068
(Contabilidade Geral — P.O.C.)
- GESTIN-I, II e III
TC 2048/SPECTRUM/2068
(Gestão integrada de stocks,
contas correntes de clientes,
fornecedores e facturação, com
tratamento de código de barras).
- GESTÃO DIÁRIA
TC 2048/SPECTRUM
(Planeamento organizado de as-
suntos pendentes, permitindo
busca automática por palavra
chave e transferência de informa-
ção entre dias).
- GESTÃO DE CORRESPONDÊNCIA/
/LISTA TELEFÓNICA
TC 2048/SPECTRUM
(Listagem, etiquetagem e consulta
total, alfabética por código postal,
localidade ou contactos até 750
fichas).
- GESTIVA TC 2048/SPECTRUM
(Controlo de I.V.A.)
- PFILE
TC 2048/SPECTRUM (em produção)
(Ficheiro multi-uso)
- GRAFLOG TC 2048/SPECTRUM
(Elaboração de gráficos e his-
togramas)
- CURSO DE ELECTRÓNICA I/II
- TOTOLOG TC 2048/SPECTRUM
(Preenchimento de Boletim de To-
tobola)
- * EM CP/M PARA FDD 3000 (CONTROL
PROGRAM FOR MICROCOMPUTERS)
TC2048/SPETRUM/2068
- PASCAL
- C
- BASIC
- WORDPROCESSOR (Processor de
Texto)
- DATABASE (Base de Dados)
- SPREAD SHEET (Folha de Cálculo)
- DEVPAK (Assemblador)

* CARTRIDGE

- TIMEWORD TC 2068
(Processador de texto em portu-
guês)

TIMEX

MALHUS

SPECTRUM
CENTER

ELECTRÓNICA DE CONSUMO

EDUCATIONAL
NETWORK
TENET



Demonstrações: 2.ª e 4.ª-Feiras

OS GRUPOS OU ESCOLAS DEVERÃO FAZER MARCAÇÃO PRÉVIA PELO TELEF. 63 78 64

Cada sessão terá a duração de 2 a 3 horas, feita por técnicos especializados TIMEX!

FORNECEMOS, A PREÇOS ESPECIAIS, ESCOLAS, EMPRESAS COOPERATIVAS...

ENTREGA IMEDIATA COM INSTALAÇÃO

MALHO & FREIRE, LDA.

Rua Luis de Camões, 35-B - ☎ 64 55 28 - 63 78 64 - Telex 14019 DATAMF P - 1300 LISBOA

Pyracurse

A comparação com velhos filmes de aventuras ou, até, com «Os Salteadores da Arca Perdida» surge naturalmente ao acabarmos de carregar **Pyracurse** e iniciarmos este complexo jogo, em que controlamos três personagens humanos e um cão em busca de um explorador desaparecido nas ruínas de um túmulo índio. Outros jogos na mesma categoria surgiram durante o ano, desde **Batman a Pentagram**, passando por **Rasputin**, entre outros, mas este, de facto, é bastante superior, na nossa opinião, sobretudo no modo de utilização, com os movimentos habituais e, ainda, um sistema de «menus», do tipo **Avalon**, fazendo que o controlo passe de um personagem para outro, cada umas com as suas motivações e características próprias.

Pyracurse passa-se nas labirínticas ruínas do túmulo de **Xipe Totec**, na América do Sul, onde o explorador **Sir Perciles Pemberton-Smythe** desapareceu, quando procurava saber mais sobre o antigo rei do povo de **Sinu**. O rei levou a prosperidade a **Sinu**, mas por alto preço: para manter a sua vitalidade, necessitava de sangue de sacrifícios humanos. O seu poder era tal que, mesmo depois de morto, o povo continuou a acreditar que vivia, agora no túmulo, esperando por novo sacrifício que lhe restituísse a plenitude da sua força e o fizesse regressar ao trono. Verdade ou lenda, o facto é que ninguém regressou com vida depois de entrar nas ruínas. O explorador **Pemberton-Smythe** foi um desses homens, mas a sua filha, incomformada com o desaparecimento, decide ir procurá-lo, acompanhada pelo seu noivo, **Roger Kyte**, por um jornalista que gosta demasiado da «pinga», **Pactrick O'Donnell**, também conhecido por «Perneta», e por um cão, **Fozbie**. O jogo começa com o grupo à entrada do túmulo e, uma vez no interior, são incontáveis os perigos que defronta. Escorpíones, múmias, monstros sem cabeça e outros guardiões defendem

o túmulo, enquanto a recolha de objectos e tesouros pode ajudar à missão do grupo, designadamente o elixir de reencarnação, que permite a um personagem «ressuscitar» outro, que tenha morrido. Cada membro do grupo pode carregar três objectos (apanham-se caminhando sobre eles), embora alguns só possam ser recolhidos pelo personagem adequado. Um sistema de controlo por cursor permite usar os objectos, quando estes são depositados num sítio.

O jogo tem vários modos de controlo, que se alteram com o comando de «disparar», e quando é um personagem que movemos aparece o local e o nome dele, numa janela na parte inferior do «écran», com a indicação de que se desloca solitário ou a conduzir os outros; e para não haver enganos, a sua «fotografia» é mostrada na janela do lado direito. Na parte superior do «écran», numa outra janela, aparecem outras indicações, como a lembrança de que estamos em modo «móvel», «inventário», etc.

Conhecer as aptidões dos personagens é fundamental e **Daphne Pemberton-Smythe**, de 22 anos, herdeira de grande fortuna, se o pai morreu, é

boa para encontrar coisas e, além disso, dá energia e ânimo aos restantes, se os beijar. **Roger Kyte**, 37 anos, arqueólogo possui um espírito brilhante, que ajuda a resolver os problemas e *puzzles*, que o grupo encontra, ao passo que **O'Donnell**, de 35 anos, é necessário quando se trata de usar a força. Quanto ao cão, bem, este é útil para desenterrar coisas e atravessar passagens estreitas; enquanto o peso de **O'Donnell** pode ser usado para quebrar vasos, dentro dos quais se podem encontrar coisas úteis, e **Kyte** saberá como abrir algumas das arcas, que se encontram nas salas, ou decifrar hieróglifos escritos nas paredes.

A área de jogo divide-se em várias partes e, na primeira, a

TÍTULO: *Pyracurse*.
AUTORES: Mark Goodall e Keith Proser, ed. Hewsons.

GÊNERO: Aventura de acção/estratégia.

GRÁFICOS: Muito pormenorizados, em 3D, com boa animação. SOM: bom no início e efeitos dispersos durante o jogo.

COMANDOS: *joystick* ou teclas «A-G» (para cima e esquerda), «H-L» (para cima e direita), «H-Enter» (para baixo e esquerda) e «B-Space», (para baixo e direita); «P», disparar; «Disparar e A-G/Shift-V», seleccionar «menu». Boa resposta.

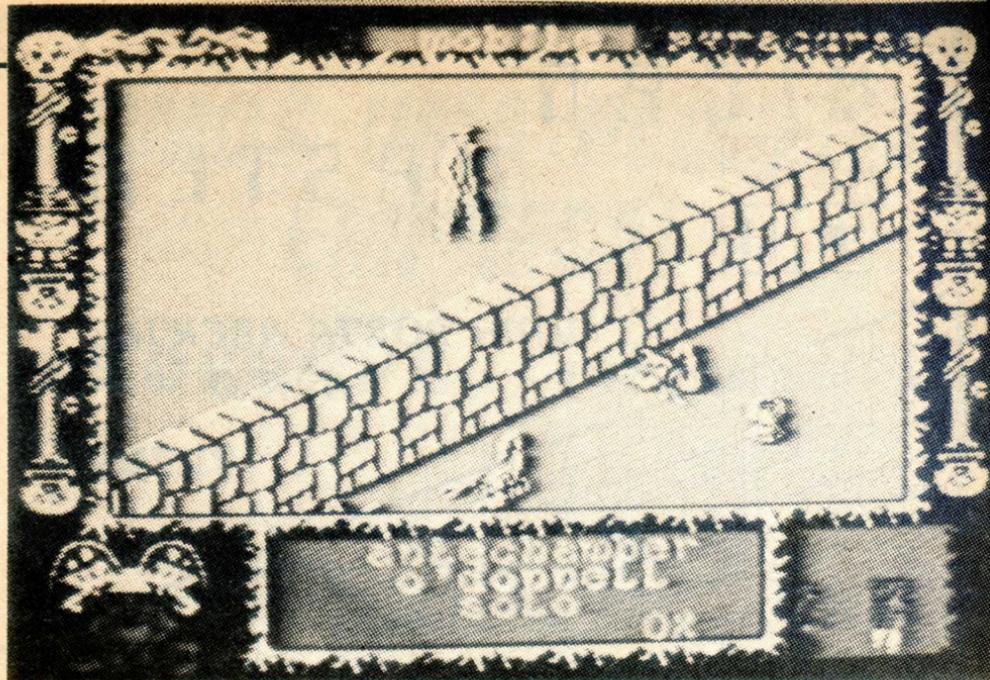
UTILIZAÇÃO: Excelente, após se dominar-se a técnica dos «menus», mais difícil é resolver os problemas. Poke para facilitar, da autoria do nosso leitor *Aleixo Pillot*, 33446, 201.

SOFTFILE

Nº 4

NUMERO ESPECIAL

À venda em
DEZEMBRO



SALTEADORES DO TÚMULO

«Antecâmara», é preferível por **Daphne** no modo «lead», entrar na sala após o pórtico e encontrar uma chave, que será necessária para apanhar uma arma e um fluido de reencarnação; evitem que os monstros a atinjam, mas usem-na para dar energia aos dois homens com beijos, de 30 em 30 segundos. Na «Antecâmara», **Kyte** deve ser também bastante usado, para se conseguir acesso a diversas áreas, usando as chaves que encontra; **O'Donnell** parte recipientes e **Daphne** abre arcas, revelando objectos úteis (globos giratórios, atirados contra os **zombies**, matam-nos); finalmente, encontram um complexo duplo, mas só o professor pode subir à parte superior e accionar a alavanca, o que abrirá uma porta; le-

var todos os personagens para o interior e puxar de novo a alavanca, o que dará acesso ao «Templo».

O «Templo» é mais complicado e primeiro há que guiar todos os personagens para a sala onde está a caveira e fazer **O'Donnell** abrir uma arca, onde se encontra uma chave; **Kyte** pode accionar uma alavanca para eliminar uma barreira e, usando **Daphne**, duas arcas serão abertas; há ainda um transmissor e uma taça e o cão, abrindo um buraco no chão, encontra uma pedra gravada, que revelará algo, se o professor a tocar; nesta fase são necessárias quatro chaves, que serão usadas, mas só a quarta dará acesso ao «Sanctum», que é a secção mais difícil. Um globo, aqui, será útil, mas cuidado com os

PERDIDO

dróides, e **O'Donnell** ver-se-á aflito para apanhar um cristal e, logo em seguida, outro. Mais tarde, **Frozble** será útil em cima de uma caveira e dois prismas são solução para uma saída. Outros dois cristais são necessários e globos e transmissores controlam dróides, até que se chega à fase final do jogo. No labirinto, os cristais devem ser postos pela ordem correcta num determinado sítio, para acordar guardas sem cabeça, que deverão ser afastadas por **Daphne** e **O'Donnell**, para que **Kyte** entre na câmara onde estão os restos de **Sir Pemberton-Smythe**. E, agora, quem lhe mandou esquecer-se do fluido de reencarnação?



INFORMÁTICA

CHAI INFORMÁTICA

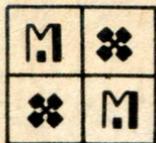
Comercio de Computadores e Electronica

• LOJA 1 — C. C. Sao Joao de Deus — Loja 428
Telef. 77 94 52 — LISBOA

• LOJA 2 — Rua da Madalena, 138 a 144
Telef. 86 64 41 — LISBOA

CONSULTE A NOSSA CAMPANHA NATAL-86

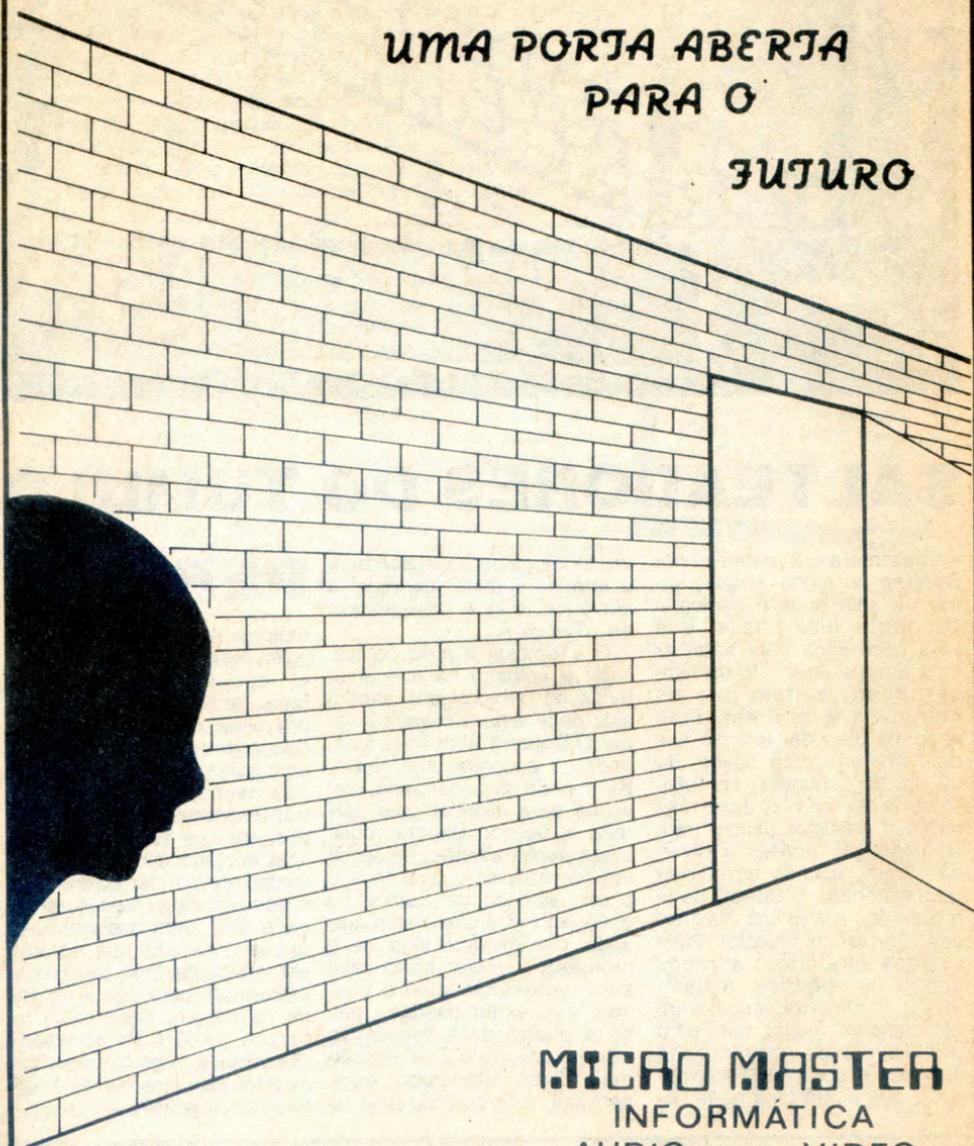
M I C R O



M A S T E R

UMA PORTA ABERTA
PARA O

FUTURO



M I C R O M A S T E R
INFORMÁTICA
AUDIO e VIDEO

CENTROS
COMERCIAIS

Oceano Loja 53 - Odivelas
Olaias Loja 103 - Lisboa

Quazatron

DESDE **Marble Madness** apareceu uma série de jogos de idêntico cenário, uns exigindo apenas perícia, outros requerendo já o estabelecimento de uma boa estratégia. Repare-se que, tirando algumas diferenças de desenho, todos eles se assemelham muito, desde **Gyroscope** a **Spindizzy**, passando por **Kirel** e **Bobby Dearing**, para citar apenas estes, que, de facto, tinham bastante qualidade. De todos se destaca no entanto, **Quazatron**, inspirado num jogo anteriormente produzido para o **Commodore** e intitulado **Paradroid**, e que apresenta os melhores gráficos jamais desenhados para este género de jogo, com muito boa animação e um cuidado pronunciado pelo pormenor.

A história é simples, mas o seu desenvolvimento é bem mais complicado. A cidade de **Quazatron** é habitada por uma raça de dróides mutantes, que têm um único objectivo: destruir a raça humana. Claro que os humanos não estão pelos ajustes, mas eliminar a ameaça foi mais complicado do que se esperava. Finalmente, alguém julgou ter encontrado a solução: há um dróide, **KLP-2**, também conhecido por **Klepto**, que um acidente tornou eficazmente destruidor. Ainda na escola de dróides, alcançou a fama ao desmantelar o seu professor e o seu destino parece ser a sucata. A ameaça de **Quazatron**, no entanto, permitirá aproveitá-lo e testar um novo sistema de luta corpo-a-corpo entre dróides.

Klepto é lançado em **Quazatron** e pode começar de

BATALHA MORTAL ENTRE DRÓIDES

imediatamente a sua tarefa de destruição, disparando contra todos os dróides que aparecem ou empurrando-os para o espaço vazio, que rodeia os níveis da cidadela. Isto, todavia, não é suficiente, e em breve o jogador chegará à conclusão de que deverá usar outros métodos para levar a bom termo a sua missão, designadamente, usando as capacidades de luta de **Klepto** para desmantelar dróides e aproveitar destes o material necessário para o tornar mais eficiente. Temos, assim, um jogo com dois modos: «tiro ao alvo», por assim dizer, e luta, que no programa é designado por **grappling**, com um **screen** próprio.

Os dróides de **Quazatron** têm diferentes capacidades e níveis de poder, sendo marcados, para mais fácil identificação, com numeração decrescente, iniciada em 9, para indicar a sua vulnerabilidade. Assim, por exemplo, os dróides das classes R 8, U 7, U 8, U 9, X 8 e X 9 não são muito difíceis de eliminar, mas, a partir daí, as coisas começam a complicar-se. Estes últimos números correspondem à «classe trabalhadora», denominada **Epsilon**, e a seguir a estes temos a «classe média» (L 6, B 5, B 6, B 7, R 5, R 6, R 7), ou **Delta**, seguindo-se a **Gamma**, dos «profissionais» (B 3, B 4, L 3, L 4, O O, L 5), a **Beta**, dos «executivos e ofi-

ciais» (ST, S 2, S 3, S 4, C 5, B 2, L 2, S 6), e finalmente a **Alpha**, a «élite», que inclui os dróides das categorias A 1, AB, C 1, C 2 e C 3.

Convém, neste jogo, dominar um pouco a vontade de disparar desde o início, tentando desde logo uma luta com um dróide da classe **Epsilon**, para lhe retirar os sistemas de segurança ou, no caso do X 8, o seu sistema rápido de deslocação. Para esta luta, muda-se o «écran» e aparecem as representações dos circuitos de **Klepto** e do outro dróide. O objectivo é enviar impulsos pelos circuitos, de forma a tornar pelo menos sete dos doze blocos centrais da cor do nosso dróide. Se ganharmos, **Klepto** pode aproveitar o que de mais útil há no outro dróide e, além do que já referimos, o R 6 pode fornecer uma unidade de energia e um sistema de deslocação, enquanto o O O que é «médico», dá unidades extra de energia, e o B 7, que é um dróide de batalha, pode fornecer praticamente tudo o que nos é preciso. Um cuidado a ter, no entanto: é bom tirar de um dróide derrotado as peças de equipamento melhores, mas convém notar que muitas delas dispendem mais energia do que aquela de que **Klepto** dispõe, pelo que é aconselhável dotá-lo primeiro de uma boa unidade energética.

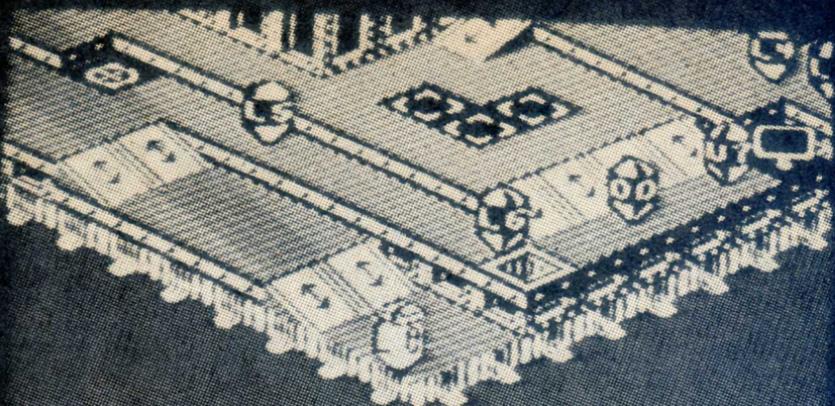


**HELLO
GAMES**

REVENDEDORES
OFICIAIS TIMEX

O COMPUTADOR, LDA.

LOJA: R. Afonso de Albuquerque. 21-A • 2700 AMADORA • Telefone 492 03 06



MOBILE

É o caso, por exemplo, do autocanhão ou do sistema de deslocação ultragrav. Mas, para arranjar a melhor unidade de energia, a **Cybonic Mk 2**, temos de arranjar capacidade para de-fro-n-tar, em combate de circuitos, um dróide da classe **Alpha...**

Nem tudo se resume a abalroar dróides, empurrá-los para fora da área de jogo ou entrar em **grapple**: terminais de computador, devidamente assinalados em cada nível, possibilitam ao **Klepto** obter informações úteis sobre a cidadela, ao passo que usando os elevadores, ele tem acesso aos mapas dos níveis de **Quazatron**, e se passar sobre placas de energia (assinaladas com X) pode recarregar as suas baterias. **Klepto** move-se nos planos em 3 D da cidadela, que passam num **scroll** um pouco lento, e só pode disparar o seu **laser** quando está em **mobile**, ao passo que o modo **grapple** serve para a luta de circuitos, como referimos. O objectivo, claro, é destruir todos os dróides da cidadela, mas, como **Klepto** só dispõe de uma vida, isso não é tão fácil como poderia pensar-se...

TÍTULO: *Quazatron.*

AUTOR: Steve Turner, ed. *Hewsons.*

GÊNERO: Aventura de acção/estratégia.

GRÁFICOS: Em 3 D, muito bem executados e animados. **SOM:** bons efeitos.

COMANDOS: *joystick* ou teclas «A» (esquerda e para cima), «H» (direita e para cima), «B» (esquerda e para baixo), «Z» (direita e para baixo), «Enter», disparar, «W» mudar, «P» pausa. Outras teclas de movimento nas mesmas filas, boa resposta aos comandos.

UTILIZAÇÃO: Fácil, embora o modo *grapple* custe, a princípio, a dominar.

Mantém a atenção em elevado grau. Rotina para vidas infinitas:

- 1 Ø PAPER Ø : INK Ø : BORDER
 Ø : CLEAR Ø : 65367
 3Ø LET t = Ø
 4Ø FOR g = 63ØØØ TO 63Ø61
 5Ø READ a
 6Ø POKE g, a
 7Ø LET t = t + a
 8Ø NEXT g
 9Ø IF t < > 3528 THEN PRINT INK 7;
 «Erro na data»: STOP
 1ØØ LOAD "" CODE : POKE 34149,
 33 : POKE 3415Ø, 24 : POKE
 34151, 246
 11Ø RANDOMIZE USR 34Ø58
 12Ø DATA 33, 143, 227, 54, 24, 35, 54,
 65
 13Ø DATA 33, 128, 227, 54, Ø, 35, 54, Ø
 14Ø DATA 35, 54, Ø, 35, 54, Ø, 35, 54
 15Ø DATA Ø, 35, 54, Ø, 33, 176, 215, 54
 16Ø DATA Ø, 35, 54, Ø, 35, 54, Ø, 35
 17Ø DATA 54, Ø, 35, 54, Ø, 35, 54, Ø
 18Ø DATA 33, 86, 2Ø3, 54, Ø, 35, 54, Ø
 19Ø DATA 35, 54, Ø, 195, 112, 222



CHAI INFORMÁTICA

Comercio de Computadores e Electronica

• LOJA 1 — C. C. Sao Joao de Deus — Loja 428
 Telef. 77 94 52 — LISBOA

• LOJA 2 — Rua da Madalena, 138 a 144
 Telef. 86 64 41 — LISBOA

INFORMÁTICA

CONSULTE A NOSSA CAMPANHA NATAL-86



O **TIMEC FTD 3000** é um sistema de disco com sistema operativo próprio (**TIME X OPERATING SYSTEM**) T.O.S. Permite também utilizar o sistema operativo **CP/M** DA **DIGITAL RESEARCH**, com o **SPECTRUM 48K**, **SPECTRUM PLUS**, **TC 2000**, e **TC 2000**.

CP/M é o mais popular sistema operativo de disco com aplicações em áreas, tais como: Negócios, Processamento de Texto, Finanças, Advocacia, Gestão, Base de Dados, Linguagens e aplicativos. **CP/M** abre a porta a uma biblioteca de mais de 15 000 programas.

T.O.S. É UM SISTEMA POTENTE

- Utiliza "Keywords" como uma interface ao **COMMAND BASIC**.
- Nem um só byte de memória do computador é desperdiçado.
- Permite "PRINT" e "INPUT" através dos portos RS 232 usando "KEYWORDS" em programas BASIC.
- Permite acesso a ficheiros Sequencial e/ou Aleatório — "RANDOM" — até 16 canais.
- Possui uma poderosa estrutura de directorios em aninhado.
- Suporta todos os tipos de "DATA" do Spectrum e permite outros.

TIMEX FDD 3000

FDD

TIMEX

TIMEX 800-2000000000000000

CAMPANHA DE LANÇAMENTO

Durante a campanha de lançamento, valida a troca do seu TIMEX FDD pelo novo TIMEX FDD 3000 (com dois drives) e SISTEMA OPERATIVO CP/M apenas PELO CUSTO DE UM DISQUE B.

*SOFTWARE T.O.S.

- TADWORD II (Processador de texto em TOS)
- ALPACONT (Contabilidade Geral — P.D.C.)
- GESSON I (Gestão integrada de Stocks de PROCORP)
- AGENDA TELEFONICA
- AGENDA DIARIA
- GRAPLOT (Programa de Graficos)
- GESTIVA (Controlo de L.V.A.)

*SOFTWARE CP/M

- PASCAL (Linguagem)
- C++ (Linguagem)
- DEVPAK (Assembler)

- FLEXWRITE (Processador de texto)
- FLEXICALC (Folha de calculo)
- FLEXIFILE (Base de dados)

Three Weeks in Paradise

A saga dos **Wallies** tem os seus apaixonados e os seus detractores, mas, pense-se o que se quiser desta série de aventuras de acção, a qualidade dos programas é, em regra, excepcional, tornando cada um destes jogos um imenso e desesperante **puzzle**, para além dos gráficos bastante vistosos e bem desenhados que costumam apresentar. Neste caso, o critério que nos levou a incluir **Three Weekes in Paradise** nos melhores do ano talvez seja ainda mais subjectivo que no referente a outros jogos menos controversos. Mas talvez a opinião não seja apenas nossa, a avaliar pelo grande número de leitores que, na secção **Videojogos de A Capital**, se referiu com entusiasmo a esta quinta aventura da família **Wally**. No género, surgiram outros programas com interesse, sem chegarem, no entanto, à craveira de **Paradise**.

O jogo começa onde acabaram, da pior maneira, as férias da família **Wally** numa ilha tropical, onde **Herbert**, o filho, e **Wilma**, a mulher, foram capturados por canibais. O primeiro está já no caldeirão, guardado por dois leões, sem dúvida domados pelos «gastrónomos» locais, enquanto **Wilma**, à falta de frigorífico, ficou pendurada de uma árvore, talvez à espera do jantar. Quanto a **Wally**, que ficou livre, cabe-lhe arrotar com todos os perigos da ilha, salvar a família e fugir com ela numa jangada. Isto, todavia, não é nada fácil, porque não se trata apenas de andar de um lado para outro, evitando obstáculos da pior ou

melhor maneira. Com efeito, e além de necessitar de se orientar no verdadeiro labirinto, que é a ilha, **Wally** necessita de arranjar os meios necessários, o que só consegue desencadeando um conjunto de acções e circunstâncias. No essencial, trata-se de trocar objectos por outros, usar uns para passar em determinados locais, servir-se de outros para obter de terceiros o que necessita, etc., e aí reside uma das grandes dificuldades do jogo, porquanto nem sempre é clara a natureza desses objectos e a sua finalidade. A área de jogo, muito bem imaginada e colorida, tem por baixo uma série de janelas, onde são indicados os objectos que **Wally** transporta, as «vidas» de que dispõe, uma jangada (que vai subindo à medida que **puzzle** transporta, as «vidas» de que dispõe, uma jangada (que vai subindo à medida que **puzzles** se resolvem) e dois esqueletos, que representam o resto da família e batem impacientemente os pés, à espera de salvação.

TÍTULO: *Three Weeks in Paradise*

AUTOR: David Perry, ed. *Mikro-Gen*

GÉNERO: Aventura de acção

GRÁFICOS: De bom tamanho, muito coloridos e pormenorizados, com alguns «toques» bem achados, como as «mortes» de **Wally**. Possibilidade de mudar atributos de **Wally** com a tecla 3. Boa animação, embora lenta. **SOM:** alguns efeitos, mas acompanhamento irritante, que pode ser desligado com a tecla 4

COMANDOS: joystick e/ou teclas «O», esquerda, «P», direita, «M», saltar, «A», mudar de screen nas «entradas», «1/2», apanhar/largar, «5», pausa

UTILIZAÇÃO: relativamente fácil, mas exigindo mais atenção nas mudanças de screen, nem sempre marcadas com «in» para os outros planos. Para facilitar, se premirem «D», «P» e «Symbol Shift» ao mesmo tempo, quando **Wally** morre pela primeira vez e está sentado no chão, ficam com vidas infinitas

Solucionar o jogo tem que se lhe diga e as dicas que já publicámos em **A Capital** de certo ajudaram muito leitor a levar a bom termo este jogo, mas, atendendo a que alguns possam ter falhado essa edição, repetimo-las aqui no essencial, deixando embora alguns pontos menos claros, para não facilitar em demasia o trabalho. **Wally** inicia a sua aventura numa clareira da selva, ao pé de um elefante, e se andar para a direita irá encontrar um posto de trocas, onde recolherá o primeiro objecto, a hortelã-pimenta, e encontrará ainda um calçado especial (**flip-flops**), que lhe fará falta mais tarde. Usando a tecla de «entrar» num local marcado «in» passará a outra zona da ilha, onde poderá penetrar num quadro que mostra uma praia e apanhar a carteira de **Wilma**, que será útil mais tarde para passar pelo crocodilo. Depois disso, no entanto, terá que utilizar um cubo de gelo e apanhar um buraco e levar este e um aquário para o **screen** do poço dos desejos,



groupi

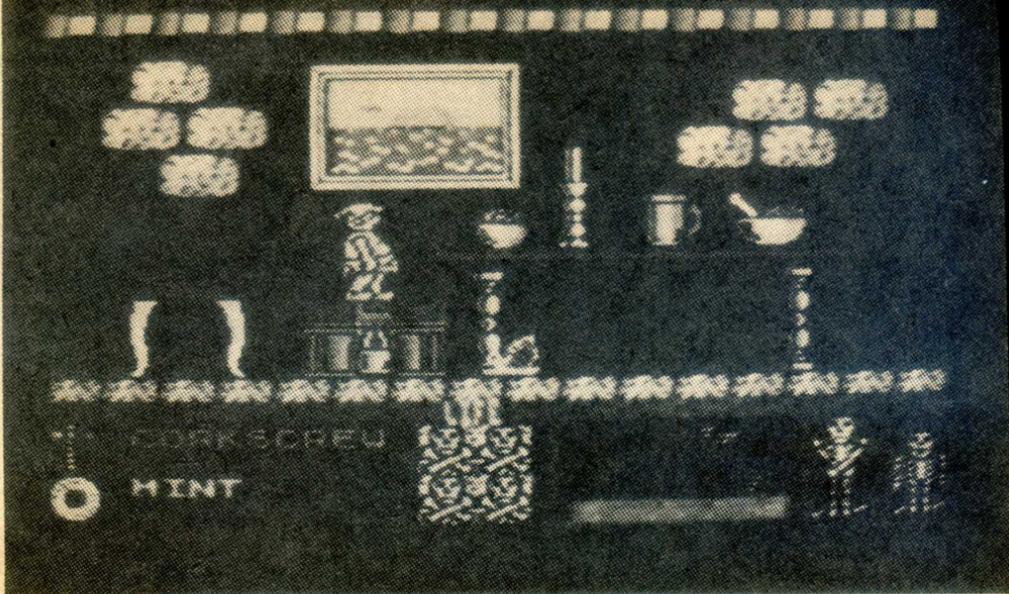
grupo de informática, lda.

AV DA REPUBLICA, 41 - 2.º — Telef 76 08 34 — 1000 LISBOA

CENTRO COMERCIAL DAS AMOREIRAS
LQJA N.º 2153 — Telef 69 21 09 — 1200 LISBOA

RUA D. LUIS DE NORONHA, 6-A — 1000 LISBOA
Telefs 76 34 94 - 77 52 56

A SOLUÇÃO
PASSA POR
NOS!
CONTACTE-NOS



CANIBAIS FICAM SEM JANTAR

onde accionará a tecla de acção no lado esquerdo. Daí, seguirá para outro **screen**, onde está uma chave (**skeleton key**), mas a aranha só não lhe fará mal se levar o aquário. Depois terá de entrar no quadro e no mar, onde há um armário com um espinafre, que se deve colocar em bom sítio, para recolher mais tarde, e voltando atrás apanha o recheio e irá buscar um ovo. Com o ovo e o espinafre pode puxar uma corda e accionar um **geyser**, subir nele e trocar o espinafre por um arco e flechas num ninho, arma que usará para matar o nativo que guarda **Wilma**. Mas isto não é tudo, porque terá de ir ao fundo do poço, levar uma garrafa, ir buscar um saca-rolhas, passar pelo crocodilo (uma coisa de cada vez, mais a mala), encher a garrafa no coqueiro, fi-

cando com óleo de coco, levar a garrafa e o machado rombo para o **screen** com o carro, passar pela frente deste e premir a tecla de acção, o que afiará o machado. Depois, é só voltar ao pé de **Wilma** e cortar a corda.

Salva a mulher, é tempo de fazer o mesmo a **Herbert**, começando pela sala do crocodilo, onde há um objecto chamado **deux sticks** e acendendo depois um fogo no **screen** da bigorna. Com o uso do fole obtém cinzas, que deverão ser levadas para a sala do **totem**. O fole poderá ser usado contra uma nuvem, mas convém estar à direita desta, e depois apanha uma concha na caba-

na, a qual deverá ser levada ao poço, onde a tecla de acção permite enchê-la com as gotas. Depois disso, a vasilha (**billy can**) pode ser cheia no **geyser**, se puxar a corda, e os **flip-flops** irão fazer falta para ir à praia, levando a vasilha. Aí, com a tecla de acção, apanha-se uma pata de caranguejo, que se leva até ao lado direito da sala onde está **Herbert**. Mantendo premida a tecla de acção, vai até ao leão e tira-lhe um espinho da pata. E, com este e a concha, vai até ao caldeirão, prime a tecla de acção e salva **Herbert**. Finalmente, dirige-se de novo para a praia, entrando no quadro, e está o problema resolvido.

SOFTFILE

N.º 4

NUMERO ESPECIAL

À venda em
DEZEMBRO

MALHUS

SPECTRUM
CENTER

ELECTRÓNICA DE CONSUMO

EDUCATIONAL
NETWORK

TENET



Demonstrações: 2.^{as} e 4.^{as}-Feiras

OS GRUPOS OU ESCOLAS DEVERÃO FAZER MARCAÇÃO PRÉVIA PELO TELEF. 63 78 64

Cada sessão terá a duração de 2 a 3 horas, feita por técnicos especializados TIMEX!

FORNECEMOS, A PREÇOS ESPECIAIS, ESCOLAS, EMPRESAS COOPERATIVAS...

ENTREGA IMEDIATA COM INSTALAÇÃO

MALHO & FREIRE, LDA.

Rua Luis de Camões, 35-B - ☎ 64 55 28 - 63 78 64 - Telex 14019 DATAMF P - 1300 LISBOA

TIMEX

SISTEMA CP/M



TIMEX FDD 3000

- Sistema operativo CP/ (da Digital Research)
- Duas unidades de leitura Floppy
- 64 K de RAM

TIMEX TERMINAL

- Teclado Profissional 57 teclas
- Teclado numérico de 12 teclas

TIMEX PRINTER 2080

- Papel A-4 ou banda continua
- 80 caracteres por linha (137 modo condensado)
- Tipos de letra (bold, elite, pica itálico, dupla largura, condensado, alta qualidade)

MONITOR

- 80 colunas
- 520 pontos por linha

Mais que um processador de texto, base de dados ou folha de cálculo,...

Um computador multilinguagem, basic, pascal, assembler...

SOFTWARE CP/M

- Flexiwrite (processador de texto)
- Flexifile (base de dados)
- Flexicalc (folha de cálculo)
- Pascal 80 (linguagem)
- Devpac 80 (assembler)
- C++ (linguagem)
- Aplicações em contabilidade, stocks...

TC 2048/TC 2068

DOIS COMPUTADORES DISTINTOS

A MESMA TECNOLOGIA AO SERVIÇO DA MICRO-INFORMÁTICA



TIMEX COMPUTER 2048

- Compatível SPECTRUM
- Teclado circuito impresso
- Porto para Joystick tipo KEMPSTONE incorporado
- Saída para Monitor Vídeo composto
- Interruptor ON/OFF
- LED de sinalização
- Barra de espaços
- Ficha de expansão para periféricos com sinal R.G.B.
- Dupla resolução gráfica
- Sistema de disco — (pode suportar, controlando até 4 Drives de 3", 140 K/face (formatado), com porto RS 232 para comunicação/série)
- Armazenamento de Informação:
 - Gravador de cassettes
 - Microdrive
 - Sistema de Floppy Disk

TIMEX COMPUTER 2068

Na linha do TC 2048 e compatível com ele, apresenta-se mais potente graças à adição de novas funções, sintetizador de Som e Porto para Cartridges. Este permite-lhe carregar instantaneamente programas em ROM, sem necessidade de recorrer ao tradicional gravador de cassettes.

- Cartridges disponíveis:
 - ANDROIDS ● CRAZY BUGS ● BUDGETER
 - FLIGHT SIMULATOR ● CASINO
- brevemente:
 - PROCESSADOR DE TEXTO/GESTOR DE LEITOR DE CÓDIGO DE BARRAS
- Compatível SPECTRUM através de Cartridge emuladora
- Novas funções: STICK/ON ERR/FREE/DELETE/SOUND
- 3 Canais de som independentes e programáveis



**MONITOR VÍDEO COMPOST
MONOCROMÁTICO
(FÓSFORO VERDE)
NEPTUN 156**

- IMPEDÂNCIA DE ENTRADA: 75 OHM
- RESOLUÇÃO: 520 PONTOS/LINHA
- ALIMENTAÇÃO: 220 V ou 12 VDC
- ECRA 31 CM (12")

TABELA COMPARATIVA

	SPECTRUM +	TC 2048	TC 2068
Microprocessador	Z80-A	Z80-A	Z80-A
RAM física	48K	48K	48K
RAM utilizável	41472 Bytes	41472 Bytes	34652 Bytes Modo Spectrum 41772 Bytes
ROM	16K	16K	24K
Écran	24x32 ou 24x64	24x32, 24x64, 24x80	24x32, 24x64, 24x80
Resolução (Pixel)	256x192	256x192, 512x192	256x192, 512x192
Som	Beep	Beep	Beep e gerad. programável
Joysticks	Não	1 Joystick	2 Joystick
Solid State Software	Não	Não	Sim
Gravador	Vulgar	Vulgar	Vulgar
Disk Drive	Pode suportar	Pode suportar	Pode suportar
TV	UHF 36	UHF 36	UHF 36
Vídeo composto	Não	Sim	Sim
Interruptor ON/OFF	Reset	Sim	Sim
Cores	8 + Bright = 15	8 + Bright = 15	8 + Bright = 16
Teclado circuito impresso	Não	Sim	Sim
Circuitos integrados	26	15	15
Manual em português	Não	Sim	Sim
Garantia	6 meses	1 ano	1 ano

**TIMEX PRINTER 2080
IMPRESSORA MATRICIAL**

- LIGAÇÃO A QUALQUER COMPUTADOR COM SAÍDA RS 232 C
- PAPEL A 4 OU BANDA CONTÍNUA
- CÓPIAS MÚLTIPLAS
- CAPACIDADES GRÁFICAS
- VELOCIDADE DE IMPRESSÃO — 100 CARACTERES
- 7 CATEGORIAS IMPRESSÃO GRÁFICA
- 130 CARACTERES

TIMEX