

RATO ANTIBOMBISTA É O MAIOR

TÍTULO: Bombjack **R**
MÁQUINA: Spectrum

À primeira vista, parece o «Super-Rato» de fama agora meio esquecida, e voa, ao menos, embora, ao contrário do herói da BD e do filme de desenho animado, não seja imune aos inimigos que o perseguem. De mais actual tem as bombas, por inofensivas e tecnologicamente atrasadas que sejam. Ele é «Bombjack», porventura paladino da cruzada antibombista, para levantar o moral de todas as partes envolvidas, já que não há engenho que lhe escape, seja em Nova Iorque ou no Egito, com um saltinho para cenário futurista, mas também não há pólvora que lhe rebente na cara, para seu e nosso descanso.

Os bombistas, não se sabe quem são. Sabe-

se, sim, que continuam a usar o velho método dos anarquistas de século passado, com o engenho em forma de bola e um rastilho a sair de um buraco. Colocam-nas às dúzias (duas, para ser mais exacto) em lugares famosos e deixam a vigiá-las uns sinistros pássaros e não menos perigosos robôs, que se encarregam de complicar a vida ao herói, tentando evitar que «Bombjack» as recolha todas.

Este programa da elite tem cinco «screens» e parece, à primeira vista, um jogo de plataformas, mas estas servem apenas para suporte temporário de «Bombjack», porquanto este voa alegremente pelo «écran», em velocidade normal ou aumentada, consoante a opção de teclas que se faça no início (escolhendo «turbo», simplificam-se os movimentos e controla-se melhor o «sprite»). O seu papel, como já se referiu, é recolher todas as bombas em cada «screen», começando pelo Egito, passando à Grécia, depois de um castelo medieval e seguindo-se

Nova Iorque e um espaço futurista, a fazer lembrar o de alguns jogos de «bang-bang» espacial.

Para recolher as bombas, basta passar por elas e, fazendo-o com uma que tenha o rastilho aceso, ganha-se um bónus. De vez em quando, aparecem também discos com a letra «P». Estes devem ser apanhados rapidamente, porque são assim imobilizados os «mauções», sobre os quais «Bombjack» deverá então passar, para os eliminar e, claro, ganhar mais pontos. Quanto às letras «E» e «B», estas fornecem mais uma vida a «Bombjack» e dão pontos acrescidos às bombas que se recolhem, respectivamente.

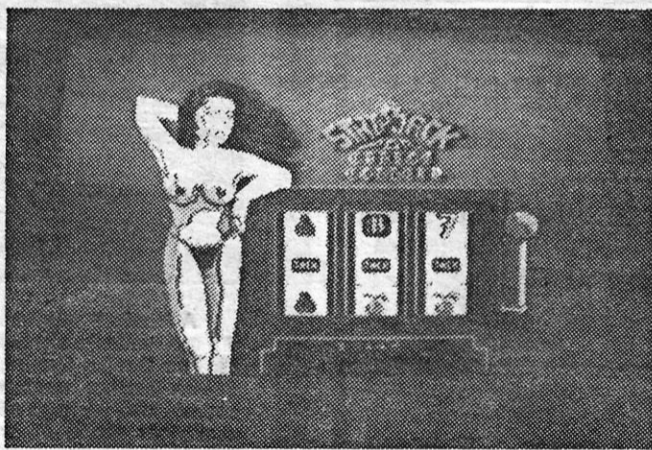
Uma vez feitos todos os «screens», o que até nem é muito difícil, volta-se ao princípio, mas as plataformas mudaram de posição e, agora, complicam mais do que ajudam, porque podem, inclusive, encurralar «Bombjack», se não formos lestos nos dedos. E assim por diante, tornando o jogo cada vez mais aliciante.

«Bombjack» e uma recente adaptação, para vários microcomputadores, de um jogo mais antigo para máquinas de «arcade», e manteve a clareza de gráficos em regra específica daquele tipo de programas. Os «screens» são muito vistosos e coloridos, a animação é excelente, praticamente não existe mistura de atributos e a tentação de não parar, uma vez que entremos no jogo, é suficientemente forte para nos prender por umas horas ao teclado. Trata-se, de facto, de um dos melhores programas de acção que temos visto ultimamente.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 5, inicial
CONSELHO: A não perder

GANHE NA MÁQUINA DISPA A «BONECA»

TÍTULO:
Strip Jack
MÁQUINA:
Spectrum



Strip Jack, apesar do nome, é um programa português, e devemos começar por referir o seu autor, Carlos Correia. Ignoramos quem seja, mas esperamos que tome conhecimento do que aqui dizemos, para chegar à conclusão de que não basta elaborar um bom programa (se é que não pensou já nisso), é também necessário fazer que o interesse por ele se não perca demasiado cedo.

Este programa simula uma máquina de moedas, como as que existem nos casinos, à qual está encostada uma «boneca» em atitude de «vamp», e o título combina, em inglês, duas ideias do jogo — fazer **jackpot** e despir (**strip**) a «boneca». Estas máquinas (refere-se para quem não as conheça) têm uma série de engrenagens ligadas a três discos largos, em cujas superfícies estão desenhados diversos símbolos. Metendo uma moeda na máquina e puxando uma alavanca, os discos movem-se, mas desigualmente, até que param e mostram três símbolos ao lado uns dos outros, contando os que se encontram na parte central da «janela». As diversas combinações de símbolos correspondem, ou não, prémios em moedas, e quando surgem os três do **jackpot** a máquina «vomita» o prémio maior. E aqui se aproveita para avisar os desprevenidos que, não obstante saírem quantias consideráveis, de vez em quando, estas máquinas foram concebidas para dar dinheiro a ganhar aos casinos — e por isso lhes chamam «caça-níqueis» ou, muito apropriadamente, e na América, «One-armed bandits», ou seja, «bandidos de um só braço».

Pois bem, é isto que **Strip Jack** mostra e os gráficos são muito bem feitos, designadamente na animação dos símbolos e da alavanca da máquina. Quando o programa correja, teclando em «2» permite ver a pontuação das

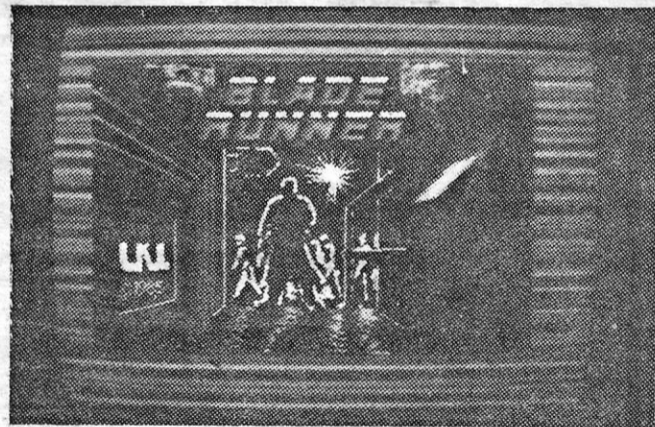
diversas combinações de símbolos, ao passo que «1» é para iniciar o jogo. Premindo qualquer tecla, é como se metesemos uma moeda na máquina, e a alavanca baixa, «comandando» o movimento dos discos. Quando se atinge a quantia de 200 dólares (?), a «boneca» perde o vestido e fica em trajes bastante íntimos, ao chegarmos aos 400, ela fica em **topless** e, ultrapassados os 600 (ao que julgamos, pois fizemos um **jackpot** pouco antes), bem... é melhor não dizer, para não estragar a surpresa.

Este é, talvez, o mal deste programa, aliás bem feito, como dizíamos no início: é que, uma vez chegados à última fase, o que não é muito difícil, nem exige mais de nós que um pouco de sorte, perde-se por completo o interesse pelo jogo. Não interessa repeti-lo, porque já sabemos o que acontece. **Strip Jack** teria ganho, se as «quantias», por exemplo, fossem mais elevadas ou se, no início, estabelecesse um limite para o dinheiro que o jogador iria «investir» de cada vez, o que tornaria mais difícil apreciar a bem humorada cena final.

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE: Nula
CONSELHO: Compre, que é nacional

FILME EXCELENTE JOGO FRACO

TÍTULO:
«Blade Runner»
MÁQUINA:
Spectrum



«Blade Runner» era um excelente filme e seria talvez de mais esperar que a sua atmosfera, a um tempo violenta e comovente, pudesse ser transmitida para um jogo de computador, sobretudo se este privilegiasse a acção. Não o foi, claro, e, mesmo como programa de acção, este deixa um bocadinho a desejar, apesar dos seus gráficos bem conseguidos e da execução técnica em geral.

A história segue, genericamente e até certo ponto, a do romance e do filme. Num futuro ainda distante, a Terra possui colónias no espaço e o ambiente nalgumas delas era demasiado perigoso para o homem. Foram então desenvolvidos replidróides, humanos na aparência, para executarem as tarefas que os terrestres não poderiam aí desempenhar. A técnica desenvolveu-se até que os últimos replidróides ficaram com todas as características dos seus criadores, mas com a vantagem, sobre estes, de serem mais inteligentes e mais poderosos psíquica e fisicamente. Passam a ser receados e odiados e proibidos de virem à Terra — sob pena de serem destruídos.

O problema consiste em descobri-los e identificá-los. E, quando há notícia de que alguns estão na Terra, um executor altamente qualificado é enviado em sua busca, com ordem de os destruir à vista. A tarefa, todavia, revela-se difícil e complica-se ainda mais quando o executor se apaixona por uma das suas vítimas. Isto no filme, claro, porque, neste jogo da CRL, o objectivo é apenas o de eliminar os replidróides.

A acção passa-se em Los Angeles e, ao começar o jogo, o «screen» mostra o painel do veículo aéreo em que o executor se desloca. O painel está dividido em três partes, a principal das quais mostra o sector (são nove) da cidade em que se encontra, de momento, enquanto, ao alto e à direita, um mapa mais pequeno indica a posição desse sector no conjunto da cidade; uma janela, na parte inferior direita, dá informações sobre o paradeiro de replidróides, os

quais, de resto, são também localizados nos mapas como blocos brilhantes.

O veículo é conduzido pelas ruas da cidade até se encontrar sobre um replidróide em fuga. Nessa altura, faz-se aterrar o carro, carregando na tecla de «disparar» (as teclas são definíveis), e o «screen» muda: vemos então a rua e a perseguição começa a pé, após a aterragem. Um mostrador («pursuit-scanner») indica a posição do executor e do replidróide (relativa a três «screens» da rua), e o primeiro deve alcançar e alvejar o segundo, evitando colidir com outros peões, o que lhe faz perder tempo, ou ser atropelado, o que o mata. Para matar o replidróide, temos de colocar-nos directamente atrás dele; se falharmos, e ele fugir, o veículo regressa e a perseguição aérea é retomada.

Se a descrição parece um pouco complicada, fiquem descansados, que o jogo também o é! Com efeito, só com alguma prática se torna possível passar de um modo de perseguição a outro e, neste último caso, não confundir o replidróide em fuga com os inocentes peões que vagueiam na rua. Além do mais, o jogo é bastante lento na passagem de um modo para outro e acaba por tornar-se um pouco frustrante e monótono.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 7
CONSELHO: Comprar com reservas.

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

É extremamente gratificante a adesão dos leitores a **Pokes & Dicas**, que bem podemos avaliar pelo volume de cartas que continuam a chegar-nos, e de tal forma que vão acumulando-se, sem que possamos dar resposta imediata a todas. Todavia, e a par da satisfação por ver tão bem aceite esta secção, o motivo principal de regozijo é o serviço que, por este meio, é prestado a todos quantos nos lêem.

Veja-se, por exemplo, a resposta de leitores, que aqui tem surgido, e continua. Mostra que os vossos pedidos de ajuda encontram quase de imediato a correspondência, o que nos parece muito positivo. **Nuno Oliveira** pediu dicas para resolver **Sir Fred**, e em seu socorro veio **Nuno Rafael Virgílio Sequeira**, de 13 anos, de Setúbal, adiando que já conseguiu salvar **Herbert**, no **Three Weeks in Paradise**, graças ao inestimável contributo que **Ernesto Nuno** aqui publicou.

Sir Fred

Mas vamos ao **Sir Fred** e ao que nos diz **Nuno Rafael** (os Nunos, de facto, andam bastante activos!):

Há várias maneiras de jogar, diz ele, consoante os objectos que se encontram no primeiro fosso, na entrada subterrânea e na passagem secreta. Assim, quando no fosso do «écran», por que começamos, está uma corda, têm que apanhá-la, subir pela planta, saltar novamente o fosso e ir para o «écran» do lado esquerdo; depois, ponham-se na ponta do fosso (cuidado para não caírem), usem a corda e, quando ela estiver toda descida, vão lá abaixo, apanhem o arco e flechas, saltem para a corda e dêem todo o balanço possível para saltarem por cima da pedra, passem para o «écran» seguinte, subam pela corrente da ponte levadiça e entrem no castelo.

Quando no fosso está um presunto, apanhem-no, larguem-no no fosso da piranha (para ela não vos comer), entrem pela passagem subterrânea e, se aí estiver uma caixa de fósforos, devem apanhá-la; voltem ao fosso da piranha e subam pela planta, abram a passagem na parede, utilizando a alavanca da nuvem; nos estábulos, desçam o primeiro lanço de escadas, sigam em frente, apanhem o arco, voltem para o primeiro «écran» dos estábulos, subam as escadas, para depois saltarem por cima delas, vão até ao ancinho e, aí, usando os fósforos, façam que o balão rebente; depois, saltem o ancinho, passem para o outro ecrã e matem o arqueiro com as flechas (é mais fácil matá-lo do chão, mudando apenas o ângulo do tiro).

Se, nos subterrâneos, estiver uma espada, em vez da caixa de fósforos, não a apanhem e sigam para a varanda, abram a passagem secreta e, nos estábulos, apanhem a garrafa; voltem à passagem subterrânea, apanhem a espada e sigam para o próximo «écran»; ponham-se em cima da pedra e utilizem a garrafa, para irem de barco para o outro lado; passem de «écran», saltem por cima do tronco e lutem com o guarda com a espada (atenção, é melhor treinarem primeiro o manejo da espada); depois de matarem o guarda, passem para o «écran» seguinte, apanhem o arco e as flechas, subam pela corda do balde do poço e matem o arqueiro.

Depois disto, o **Nuno Rafael** fica às voltas no castelo e já não consegue fazer nada. Há aí alguém que possa ajudá-lo?

Three Weeks in Paradise

Este jogo foi o que teve mais perguntas e sugestões até agora. Além de **Nuno Rafael**, que queria saber mais, como já referimos, e também mandou dicas sobre **Wilma**, escreveram o **João Paulo Menezes Tavares** (a estas horas já viste a solução toda, terminada a 18 de Abril, e usas a tecla certa); **Ricardo Jorge Rodrigues**, da Parede que mandou a solução para libertar **Wilma**, antes dela vir aqui publicada; **Manuel Joaquim Pereira**, de Lisboa (que enviou as soluções completas). Fazem perguntas, talvez já

desnecessárias, **Miguel Carvalhada**, de Setúbal, que pretendia saber como apanhar o buraco e o que é este; e **Alexandre Miguel Costa M. Silva Santos** e **Luís Patrício Gonçalves**, ambos de Coruche, que não sabem como fazer para o caranguejo largar a pinça.

A propósito, ninguém mandou a maneira de concluir o jogo, depois de salvar **Wilma** e **Herbert**... Uma ida à praia é a forma de sair da ilha e acabar a aventura...

Poke a Poke

O tema dos pokes aparece em todas as cartas, pedindo ou fornecendo. Vamos começar pelos «fornecedores».

João Paulo Menezes Tavares, além das dúvidas, veio contribuir para facilitar a vida aos outros com os seguintes:

- DYNAMITE DAN: POKE 52678,0
- ZORRO: POKE 53729,0
- TUTANKHAMON: POKE 27783,0

O **Nuno Duarte Amaral Saraiva**, de Oeiras, enviou uma série deles, que vamos publicar «aos bocados». Hoje, apenas os seguintes; a começar com um programa para **Fantastic Voyage**:

- 10 CLEAR 30719
- 20 LOAD «VOYAGE» CODE
- 30 POKE 54492,0 (vidas infinitas)
- 40 POKE 54227,0 (detém a infecção)
- 50 BORDER 0
- 60 PRINT USR 53248

Os locais onde estão as peças do submarino são: boca, intestino, fígado, biliar (gall bladder), pâncreas, duodeno, estômago e cólon.

E ainda:

- BLADE ALLEY: POKE 53172,255
- CAVERN FIGHTER: POKE 31683,183
- FINDERS KEEPERS: POKE 34208,0 (diferença de 27/3)

Publicaremos depois os outros, mas **Arcadia**, **Kosmic Kanga**, **Trans Am**, **Pogo** e **Jet Pac** já tiveram aqui pokes.

E alguns pedidos

Nuno Rafael quer pokes para **Automania** e **Booty** (este publicámos nós, no primeiro número desta secção, em 14 de Março).

Marco Ferrelra, de Lisboa, quer os pokes para linhas infinitas para **Skool Daze** e **Back to Skool** e para vidas infinitas de **Rambo** e **Saboteur**. Quanto ao programa de **Commando**, e como já explicámos em relação a outros jogos, é possível que tenhas uma versão diferente. Quanto à utilização, teclas o programa, fazes **SAVE**, para uso futuro, e depois **RUN**; seguidamente, metes o programa do jogo (sem **LOAD** " ") a seguir ao **header**. Quanto à tua sugestão, a ver vamos!

E pronto, ficam ainda «pendurados» alguns leitores, com destaque para a longa e valiosa contribuição de **Alexandre** e de **Luís**, de Coruche, sobre o **Zorro**, que vai ter lugar de honra para a semana. Entretanto, continuem a escrever.

POKES & DICAS

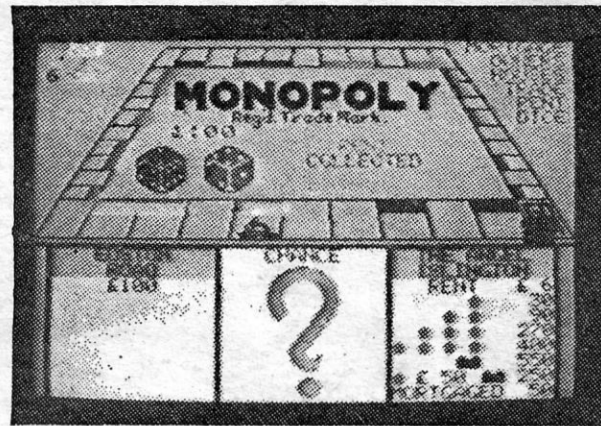
JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CÓDEX

XVI — GUIA TV/«A CAPITAL»

<p>AMSTRAD PCW</p>  <p>8512 8256</p> <p>SAGE MODEM PACK 77 000\$ MIRACLE WS 2000 62 000\$ VOYAGER 11 MODEMS SOFTWARE 39 000\$ a preço especial</p>	<p>TIMEX SISTEMA 3000</p>  <p>SISTEMA 3000 (MONITOR + FDD 3000 + TERMINAL + SOFTWARE) 99 990\$ IMPRESSORA 2080 SOFTWARE 59 990\$</p>	<p>IBM COMPATIBLE COMPUTERS</p>  <p><i>matrix I</i></p> <p>GRANDES SOLUÇÕES A UM PREÇO COMPATÍVEL</p>
<p>SINCLAIR QL</p> <p>P.O. CONTABILIDADE C/ OFERTA DO COMPUTADOR</p> <p>TWIN DISK DRIVE PCML 67 500\$ 2x720K 3.5" 32 000\$ INTERFACE 256K RAM 67 000\$ INTERFACE 512K RAM 84 000\$ IMPRESSORA/QL N/ Preço esp.</p>	<p>ATARI 800 XL 20 900\$ ATARI XC-11 (Gravador) .. 9 000\$ LIQ. 29 900\$</p>  <p>Conjunto em CAMPANHA (limitada)</p>	<p>ATARI</p> <p>520 STM 1040 ST COR SOFTWARE</p> 
<p>MICROINFORMATICA SPECTRUM CENTER</p> <p>RUA LUIS DE CAMOES, 35-B H. LINE - 63 78 64 - 64 55 28 - TLX 14 017 DATAMF - 1300 LISBOA</p>		

Monitor

MONOPOLY

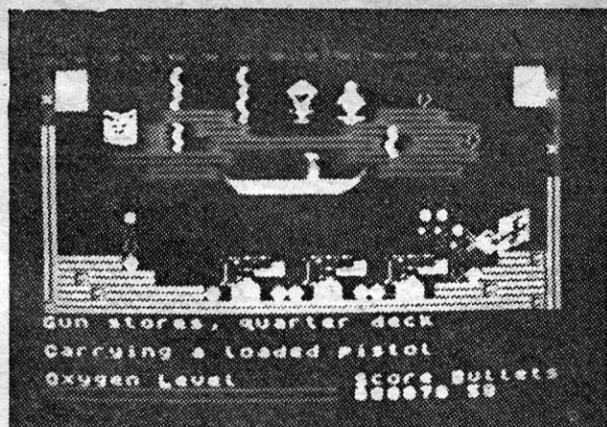


O **Monopólio** é decerto o jogo internacionalmente mais conhecido e era de esperar que, mais tarde ou mais cedo, surgisse uma versão para computador, mas o programa lançado pela **Leisure Genius** é, no mínimo, um desapontamento e, pela parte que nos toca, continuaremos a preferir o tabuleiro, dados, cartões e dinheiro forjado, se alguma vez lhe tornarmos a pegar.

O problema principal com **Monopoly** é a sua desnecessária dificuldade. O jogo de tabuleiro, como sabem todos os que já o utilizaram, é bem simples, uma vez que se conhecem as regras, e a questão reside apenas em estabelecer a melhor estratégia para comprar, vender, etc. Pois bem, as mesmas regras se aplicam aqui, mas acabamos por andar às cegas, a não ser que tenhamos ao lado um tabuleiro a sério... para acompanhar o jogo no computador! O «écran» mostra, precisamente, o tabuleiro, numa visão em 3 D, mas faltam aí, nos quadrados respectivos, as indicações das propriedades, o que torna quase impossível lembrar, numa fase mais adiantada, onde estão as que nos pertencem, por exemplo. Tudo isto torna as transacções quase impossíveis, a não ser com a «ajuda» externa que referimos — mas, nesse caso, se ainda precisamos do tabuleiro, para que queremos um jogo de computador?

A única vantagem que vemos neste jogo é podermos fazê-lo sozinho, defrontando o computador no lugar dos outros cinco parceiros possíveis, coisa que é duvidosa com o tabuleiro, mas o trabalho que dá não compensa. O nosso conselho, fora de dúvida, é para comprar outra cassete e continuar com o velho sistema.

THE DEVIL'S CROWN



A **Mastertronic** tem jogos bastante bons, outros de média qualidade, e alguns um pouco falhados, como é o caso de **The Devil's Crown**, que poderia ser bastante bom, se tivesse tido um pouco mais de atenção. Como isso não sucedeu, ficou um jogo não totalmente de desprezar, mas que acaba por aborrecer, em grande parte pelo sistema de comando pouco «amigável».

A acção passa-se num navio de piratas afundado por um demónio, que matou a tripulação, para ficar com uma preciosa coroa que aí era transportada. No papel de um heróico explorador, você, que localizou os despojos, vai mergulhar para tentar recuperar a coroa, mas, uma vez entrado no navio, só o poder mágico daquela jóia o poderá deixar alcançar a saída. O problema é que as sete pedras preciosas que ornamentavam a parte central da coroa estão espalhadas pelo navio e é preciso encontrá-las e recolhê-las. Para isso, basta (?) substituir imagens etéreas que flutuam no navio pelos objectos que representam e estão noutras salas, mas apenas se pode levar uma de cada vez (atenção às indicações que aparecem na parte inferior do «écran»).

O explorador está equipado com um escafandro, que dispõe de um pequeno motor, e de uma arma, mas o número de balas é limitado e terá de encontrar mais. O inconveniente é que o **sprite** é influenciado pela «força de gravidade» e o controlá-lo revela-se um pouco difícil, para não falar das teclas escolhidas pelo programador («A», «S», «O», «L» e «Caps»), respectivamente, para esquerda, direita, subir, descer, disparar; ou teclas de cursor e Ø). Por aquela mesma razão, o controlo por joystick também não é muito fácil, dada a forma esquisita como a «gravidade» funciona. Para além de escapar a diversos inimigos, sendo os principais os peixes, é preciso reabastecermos de oxigénio nos tanques estrategicamente colocados e achar a lanterna que permite «ver» nas salas às escuras.

Com cerca de 40 salas, o jogo tem uns gráficos muito coloridos, mas o «écran» está «atravancado» de mais e nem sempre é fácil distinguir o que é útil do que é simples decoração. De qualquer forma, não é dinheiro totalmente perdido e o conselho é de comprar com reservas.

COMPUTER ATARI CLUB

• 800 XL • 130 XE • 520 ST • 1040 ST •

RUA JOAQUIM PAÇO D'ARCOS N.º 9-A (BENFICA — Frente C. C. Fonte Nova) — 1500 LISBOA

AMSTRAD CLUB

PRACETA DR. NUNO PINHEIRO TORRES, 4 A — BENFICA — LISBOA — TELEF 714 31 59

FAÇA-SE SÓCIO

ABERTO DAS 14 ÀS 22 HORAS

APRESENTE-NOS OS SEUS PROBLEMAS AMSTRAD

ESTAMOS CÁ PARA RESOLVÊ-LOS

TABELA DE PREÇOS EXCLUSIVA A 30000\$ C/ IVA INCLUIDO

AMSTRAD CPC 464 mono
AMSTRAD CPC 464 m cores
AMSTRAD CPC 664 m verde
AMSTRAD CPC 664 m cores
AMSTRAD CPC 6128 m verde
AMSTRAD CPC 6128 m cores
AMSTRAD PCW 8256
AMSTRAD PCW 8512 C 2 drives
DISK DRIVE + INTERFACE CPC 464
DISK DRIVE SUP. CPC 464 e CPC 6128
DISK DRIVE SUPPLEMENTAR PCW 8256 LMD

IMPRESSORA AMSTRAD 50 CPS
IMPRESSORA AMSTRAD 110 CPS
MÓDULO ADOR P. TV CPC 464 e CPC 6128
JOYSTICK P. CPC 464 e CPC 6128

SINTETIZADOR DE VOZ
INTERFACE RS 232C
INTERFACE SERIE PARALELO P. PCW 8256

LIGHT PEN
CABO PARA IMPRESSORA CENTRONICS
CABO DE LIGA P. SEGUNDA DRIVE L.P. 6128
CABO DE LIGA P. GRAVADOR CPC 6128
DISKETTES CF 2 180 KB
DISKETTES CF 200 MB PCW 8256
FITA PARA IMPRESSORA DMP 1
FITA PARA IMPRESSORA DMP 20N
FITA PARA IMPRESSORA PLS 8256
MODEM COMUNIC. ALAY
SOFTWARE PRIME POSITION
CURSORES DE UTILIZ. ALAY
LIVROS DE PRELIMINAR, A. L. V. E. REVISTAS, REVISTAS