

Teste

HYUNDAI SUPER-16X

PC-XT ATINGE RAPIDEZ DE PC-AT

DESCREVEMOS já o Hyundai Super-16X, mas a falta de espaço não nos permitiu tratar do teste propriamente dito. Chegou agora o momento de o fazermos e podemos desde já afirmar que ficámos surpreendidos. Sendo o Super-16X um PC-XT equipado com um microprocessador 8088/1, em princípio mais lento que o 8086 dos Amstrad e de muitos outros PCs é na realidade mais rápido, tão rápido como um PC-AT trabalhando a 8 MHz!

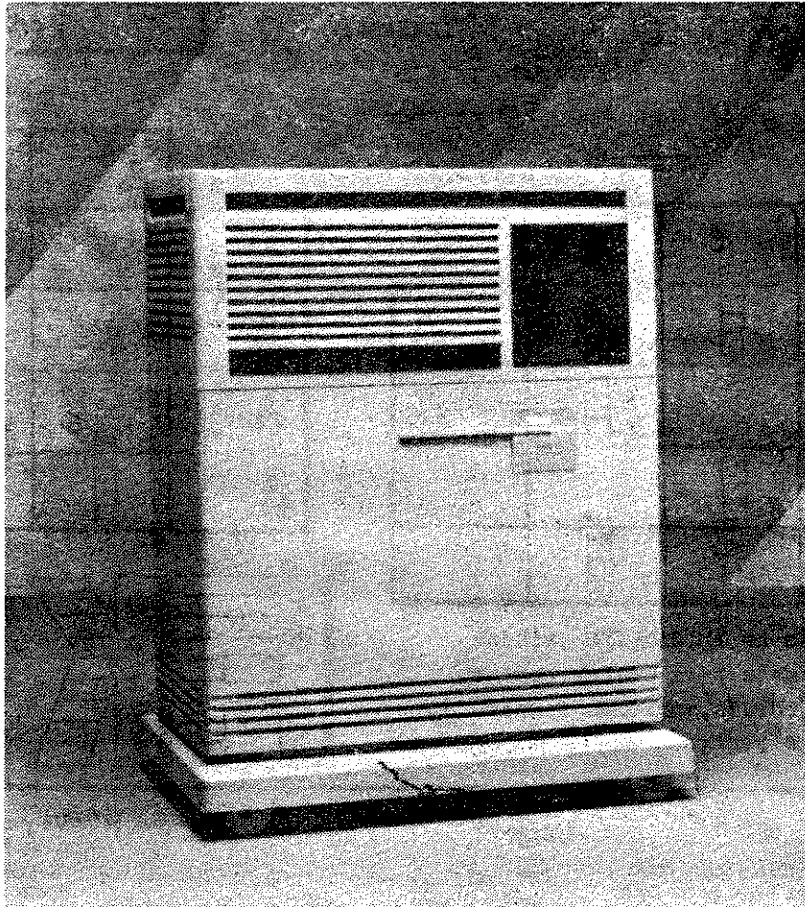
Dir-se-á que os PC-AT de 8 MHz já passaram à história, mas isso também não é verdade. No momento em que escrevemos estas palavras temos junto de nós um PC-AT de marca conhecida, indicado como trabalhando a 12 MHz, mas que só o pode fazer de uma maneira satisfatória trabalhando em texto, porque os seus «chips» de memória são demasiado lentos. De resto, alguns construtores americanos de nomeada estão a comercializar computadores AT de 8 MHz porque desse modo podem usar componentes mais lentos e mais baratos, sem prejuízo da qualidade, e a verdade é que a sua iniciativa está a ser muito bem recebida.

O Hyundai Super-16X é ajudado pelo facto de o seu microprocessador trabalhar a 10 MHz e por o disco rígido ter um tempo de acesso de 40 m/s. Esses factos, em conjunto com uma memória rápida e com uma placa de vídeo também surpreendentemente rápida, conduzem a resultados que nos levaram, inclusive, a colocar o Super-16X lado a lado com outros computadores, correndo os mesmos programas, para nos certificarmos de que não havia qualquer efeito enganador como o que leva o Norton SI a indicar valores duplos dos reais para os sistemas equipados com os microprocessadores NEC. Pois o Super-16X comportou-se as mais das vezes tão bem como o PC-AT a 8 MHz e nas restantes não se distanciou muito. Em média, segundo o BENCH dos PC-LABS, versão 4, foi 2,1 vezes mais rápido que o PC-XT original de 4,77 MHz, entre 10 a 20 por cento mais rápido que os Amstrad PC1512/1640/2068 e apenas 10 por cento mais lento que o PC-AT. Este levou-lhe a palma nas operações aritméticas mas fraquejou no restante e em particular no acesso e uso do disco e da memória.

Outra surpresa foi a qualidade do texto apresentado em CGA no monitor monocromático de 12 polegadas — o de preço mais acessível. Como tivemos ocasião de dizer, o sistema de vídeo, do tipo MVA (MultiVideo Adapter) integrado na placa principal, dá acesso aos modos MDA (só de texto), Hercules (alta resolução monocromático) e CGA (baixa e média resolução, monocromático ou a cores). O monitor que testámos trabalha a preto e branco e pode-se dizer que só precisa de trabalhar no modo CGA — a nitidez dos caracteres é invulgar e não é muito inferior à do modo Hercules. Acresce que o monitor está montado sobre rótula, o que permite orientá-lo de maneira a obter a máxima visibilidade.

Ensaámos também o Super-16X com um largo número de videojogos. Não encontramos qualquer incompatibilidade e, pelo contrário, aconteceu que o BION, que se negara sempre a trabalhar, correu perfeitamente.

Para terminar, um aviso: configurar um PC-XT para trabalhar com um teclado português de 102 teclas, como o do Super-16X, não é tarefa fácil. Os compradores do Super 16-XA devem certificar-se de que o «driver» especial desenvolvido para o efeito pela Hyundai lhes é fornecido, pois não está contido nas disquetes de origem e, pelo que pudemos verificar, só ele dá uma satisfação completa.



O Vax 400, modelo 300, tem dimensões reduzidas e destina-se aos escritórios centrais das grandes empresas

Decworld

DEC APRESENTA RIVAIS DOS IBM 400

O DECworld, a exposição anual da Digital Equipment Corporation agora realizada em Boston, teve mais de 20 000 visitantes de todo o mundo. A grande novidade foi o lançamento do VAX 4000, um sistema destinado aos escritórios centrais das grandes empresas, departamentos, fábricas, operações de distribuição e laboratórios de investigação e desenvolvimento.

O VAX 400 substitui directamente o MicroVAX 3900 e tem o dobro do rendimento do HP 3000, modelo 932, sendo também superior ao modelo B70 da gama AS/400 da IBM, embora o seu custo seja de metade. William R. Demmer, vice-presidente da Digital, acentuou na ocasião as vantagens da solução VAX de redes complexas, altamente funcionais, em relação aos sistemas IBM de grande porte.

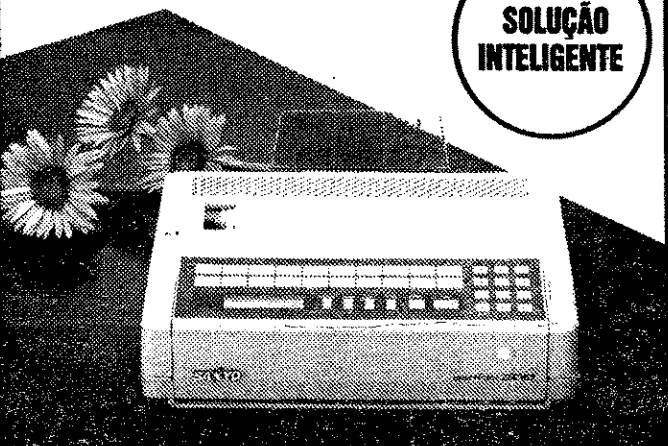
O VAX 4000 modelo 300 tem dimensões reduzidas — é do tipo «desk-side» e tem por base um processador VAX de 8-VUP que funciona em conjunto com três processadores RISC dedicados à gestão do tráfego de rede e entradas e saídas do disco.

A Digital anunciou também, durante o DECworld 90, o VAXserver 800, uma versão de custo reduzido do VAX 6000, dispondo, tal como os sistemas VAX-server 4000, dos utilitários necessários para correr aplicações em MS-DOS e OS/2, UNIX e BMS, assim como as dos Apple Macintosh.

GUIA TV/«A CAPITAL» - XXIII

SANYO TELECOPIADORAS FAX - FAX - FAX

A SOLUÇÃO INTELIGENTE



SANFAX 200

A ÚLTIMA PALAVRA EM TECNOLOGIA DE COMUNICAÇÃO



REPRESENTAÇÕES JOSÉ PEREIRA, SA, LISBOA - PORTO

LISBOA - ☎ 3467819 PORTO - ☎ 493790
FAX - 3466007 - 3466023 FAX - 494627

SE nada pouco ou tem câibras não se afaste da praia



INFORMÁTICA

BANON E JESUS, LDA.

REVENDA

SOFTWARE e HARDWARE

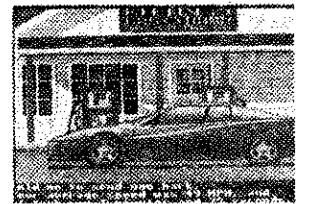
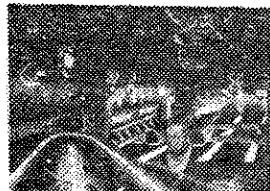
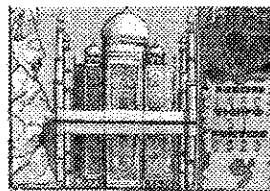
Av. D. Nuno Alvares Pereira
Lote 6 B e C - Lojas 2 e 6. c.v.
Telef. 275 01 16
2800 ALMADA

TEMOS ÓPTIMAS SURPRESAS PARA SI

Telefone agora mesmo
Tel. 4954238 (só cavalheiros)

A MAIOR AVENTURA DO SÉCULO

ATARI 520/1040 ST



PROMOÇÃO 520 ST^{FM}
ENTRADA: 22 000\$00
+ 12 cheques de 9900\$00 (IVA incluído)

REPRESENTANTE LOCAL



LOJA MELO: RUA GONÇALVES CRESPO, 18-C — 1100 LISBOA — (Junto ao Arquivo de Identificação)
TELEFONES 54 99 04 - 52 56 69 — FAX 52 46 37



JOGOS DE 16 BITS Por NUNO ALMEIDA

Amiga & Amigos

UM mapa de *Fright Night*, enviado pelos Amiga Kids, destaca-se na página do Amiga & Amigos de hoje. De qualquer forma, Pokes não faltam aos outros micros, porque o mundo não é só Amiga.

No que diz respeito aos outros micros, o Paulo Alexandre dos Santos, de Faro, é que sabe. Este leitor enviou um pacote carregado de Pokes para todos.

Antes de irmos à carta, lembra-se por aqui mais uma vez, que cartas só escritas de um lado, OK? De outra forma só vem complicar a montagem, o que impossibilita muitas vezes a sua publicação. Depois dizem vocês que é por maldade que o bicho as come.

«Há muito tempo que leio o suplemento de "A Capital", mas esta é a primeira vez que escrevo para aí. Chamo-me Paulo Alexandre Vaz e tenho 15 anos de idade. Envio material para diversos computadores e gostava que o publicassem. Vivo em Olhão e tenho em meu poder muito material para Amiga (tanto que não quis enviar), tal como carregadores para *Pandora*, *Out Run*, *Eliminator*, *Bombuzal*, *Alien Syndrome*, *L.E.D. Storm*, *Space Harrier*, *Phantom Fighter*, *Soldier of Light*. Também tenho carregadores para o *C-G4-Savage*, *The Deep*, *007 Licença para Matar*, *Dark Castle*, *Bombuzal*, *R-Type*, *Terror Pods*. Para o Amstrad — *Led Storm*, *Last Ovel*, *The Deep*, *Alien Syndrome*, *Commando Tracer*, *Super Scramble*, *Renegade III*, *Bionic Commando*. Spectrum — *After Burner*, *Pamania*, *Last Ninja*, *Thunder Blade*, *007 Licença para Matar*, *Wec le Mans*, *Sabrina*, *Batman II*, *Total Eclipse Rambo III*, *Renegade*. E por fim para o Atari — *Nebulus*, *Pacmania*. Mas para qualquer um dos computadores os carregadores só têm o funcionamento em versões originais, não querendo isto dizer que não funcionem com versões piratas. Acabei recentemente o P-47 graças às dicas publicadas em "A Capital" de 13 de Julho. Agora estou quase a acabar o jogo *Viage al Ciento de la Tierra* e penso que brevemente poderei mandar qualquer coisa para aí. Ah, já me esquecia, os interessados nos carregadores podem contactar-me pelo telefone 714927 da rede de Faro.»

Amstrad

SCORE 3020 — Para conseguir vidas neste jogo, a única coisa que têm a fazer é carregar nas teclas ASDFCVLRTY.

ARKOS — A chave de acesso para a fase 3 deste jogo é: 49063.

MUTAN ZONE — Para conseguir imunidade neste jogo pulsar simultaneamente as teclas OPERAS (isto em cada vida).

GAME OVER — Código da 2.ª parte — 10218.

ARMY MOVES — Código da 2.ª parte — 15372.

VINDICATOR — Código da 2.ª parte — Openeimer e da 3.ª — Enolugay.

MSX


GYRONDINE — Se querem seleccionar o ecrã onde querem começar, quando começam os jogos ou quando te matam, pulsa as teclas ESC, Y, U. Pulsando estas 3 teclas sem as soltar, aparece-te **SCROLL**. Mexe com os cursores para escolher.

GOLVELLIUS — Ponham este código que vos dará quase tudo o que se pode conseguir neste jogo — EBAHFUAVHQ
5C2N4N77R5

F-1 SPIRIT — Para veres o estupendo final deste jogo introduz a seguinte contra-senha, no modo **PASSWORD**; MITAIYOENDDMO. Para veres todos os circuitos, introduz igualmente esta contra-senha: HDLE JJJMCOIOKCAAP-CAKKBKH.

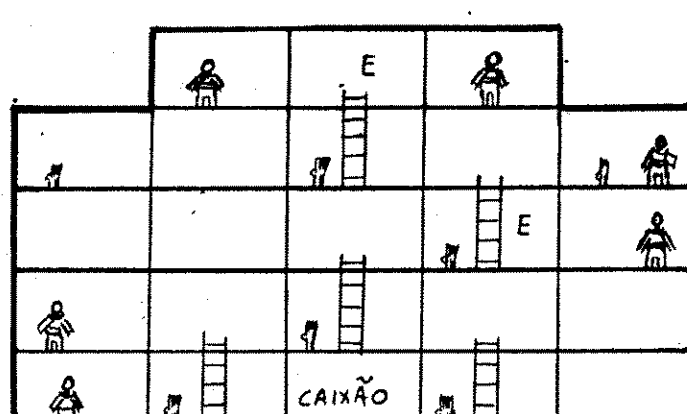
WELCOME TO:

FRIGHT NIGHT

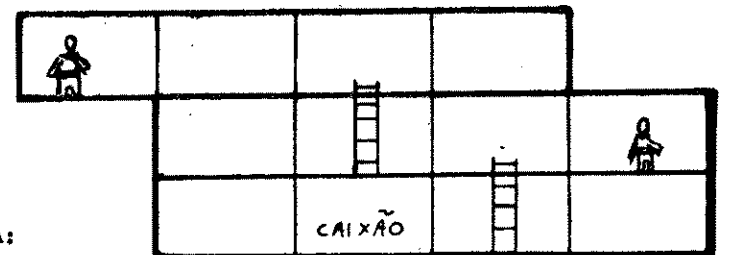
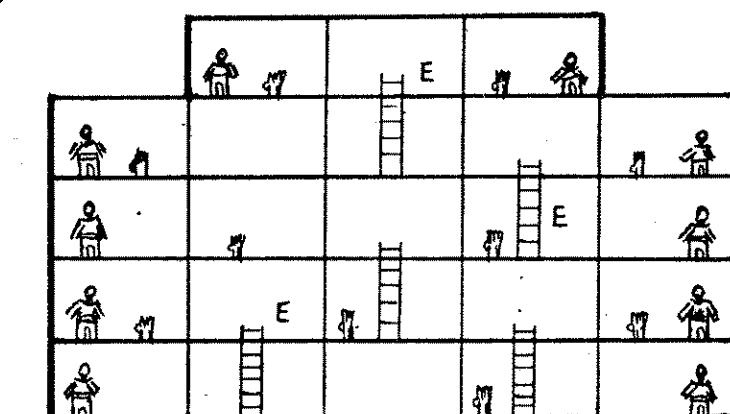


LEGENDA:
CAIXÃO = INICIO
E = ESPIRITOS

TUESDAY :



WEDNESDAY ; FRIDAY :

AMIGA KIDS

RODRIGO SOUSA F. VIDAL
RODOLFO SOUSA F. VIDAL
PAULO JORGE SOARES NUNES

E aqui estamos nós os AMIGA KIDS, vindos de um longuquo planeta para acabar com os bichos, espiritos, robots, monstros, foguetões etc... que habitam o perigoso mundo dos jogos de computador.

Comodore — 64/128

NAVY MOVES — Na 1.ª parte do jogo, quando estamos mesmo a passar de fase, saltar com a lancha, que ficará no ar. Quando começarmos novamente a jogar (debaixo de água) nada nos matará e no entanto podemos disparar. Na 2.ª parte, para jogar temos duas opções:

- Pôr o código 2277;
- Fazer um RUN/STOP RESTORE para poder jogar a esta parte.

KRAKOUT — Vidas — POKE 44388,49
SYS32837

PINK PANTHER — Para ter acesso a qualquer nível, devemos:

- ir ao mercado e comprar o chapéu;
- ir ao «jobs» e seleccionar o nível seguinte ao que estão a jogar nesse momento;
- ir ao mercado apanhar o objecto do nível anteriormente seleccionado;
- ir ao «jobs» e apanhar o nível seleccionado. Assim podem passar de nível.

IKARI WARRIORS — Para obtermos vidas infinitas fazemos reset e pomos SYS3968.

JAIL BREAK — Vidas infinitas
POKE 52050,44
POKE 52097,44
SYS 51200

TECHNO COP — Pulsando as teclas CTRL, A, X, 3 obterás uma vida cada vez que os pulses, podendo isto fazer-se várias vezes.

WIZBALL — POKE 27434,234
POKE 27435,234
POKE 27436,234
VIDAS INFINITAS
SYS 25481

GAME OVER — A chave de acesso à 2.ª parte é «ZAPPA».

Amiga

STORMLORD — Enquanto o jogo decorre, se premirmos a tecla «C» ficaremos com vidas infinitas, se corregarmos na barra de espaços seguida de «L» saltaremos de nível.

ROCK'N'ROLL — Quando o jogo perguntar pelo nosso nome introduzimos «RAINBOW ARTS» e quando começarmos a jogar premimos F10 e passaremos de nível.

FIGHTER BOMBER — Do mesmo modo introduzimos o nome «BUCKAROO» para termos acesso a uma série de ícones, premimos O (só depois de termos introduzido o nome).

Police Quest I

O Zé Leal, da Av. D. José I, n.º 39, 2780 Oeiras, está interessado em trocar jogos do Amiga com os leitores. A arrancar a sua colaboração por aqui, estão dicas para **POLICE QUEST I**.

Caros monstros do Poço:

Chamo-me Zé Leal, moro em Nova Oeiras e tenho 14 anos. Tenho um AMIGA e um PC e como devem saber é a primeira vez que escrevo para o POÇO. Nesta carta eu mando ajuda para os utilizadores dos PC e AMIGAS donos do **POLICE QUEST I**. Aqui vai ela:

No princípio do jogo temos de ir para a sala dos «briefing» e esperar lá a vinda do Sg. Dooley a fim de escutar o que ele diz. A seguir olhar para dentro dos buracos na parede (LOOK HOLE). Depois disto apanhar as chaves, o rádio, a arma, o carregador, e a mala (estes três últimos estão nos nosso «LOCKER» do balneário).

Vá para o carro-patrulha, dê uma volta ao lado dele, e está pronto para sair da estação. Agora dou uma lista de coisas que nos mandam fazer e como fazê-las:

1.º — **HOMICÍDIO** — Vá ao carro acidentado e: «LOOK MAN» (2x), «HELP MAN» (2x), dirija-se à multidão e: «TALK TO MAN» (4x), «USE RADIO». Quando os polícias chegarem pode-se ir embora.

2.º — **MULTA** — Faça parar o carro vermelho e: «ASK LICENSE», e «WRITE TICKET» (até ele marcar a multa). El, não sucumbam a ela, pois ela é a mulher do Sg., mas se quiserem digam «SEX».

3.º — **MOTOCICLISTAS** — Vá ao bar da CAROL e «TALK TO CAROL» a seguir dirija-se ao carro e apanhe o bastão (NIGHTSTICK) e vá ao outro bar onde os motociclistas estão e «MOVE BIKES», antes deles atacarem teclie «USE NIGHTSTICK».

4.º — **BÊBEDO** — Neste diga: «GET OUT», «ASK LICENSE», «SMELL HIS BRATH», «ADMINISTER FST TEST», «CUFF HIM», «NO», «CUFF HIM», «FOLLOW ME», abre a porta de trás para ele entrar e guia-o para a prisão. Na prisão diz: «PUT IN JAIL», «DRIVING WHILLE UNDER THE INFLUENCE», «REMOVE CUFFS». Não se esqueçam de deixar a arma num dos compartimentos da entrada.

P.S. — Não se esqueçam de se encontrarem no CAROL'S com o amigo dele.

É tudo por hoje, eu depois mando mais. Queriam também trocar jogos do AMIGA com os leitores.

SPECTRUM ★ AMIGA ★ COMMODORE ★ PC ★ SPECTRUM

AO SÁBADO

MAIS PÁGINAS
DE VIDEOJOGOS

NO SUPLEMENTO DE FÉRIAS

TODAS AS RUBRICAS SOBRE JOGOS DE COMPUTADOR

ARKANOID TEM VARIANTES

Título: «Impact»
Género: Perícia
N.º de disquetes: 1
Máquina: Atari 520 ST/1040 ST

Gráfico: 61%
 Animação: 70%
 Som: 62%
 Jogabilidade: 71%
 Dificuldade: Variável
 Conselho: Só para entusiastas do Arkanoid.

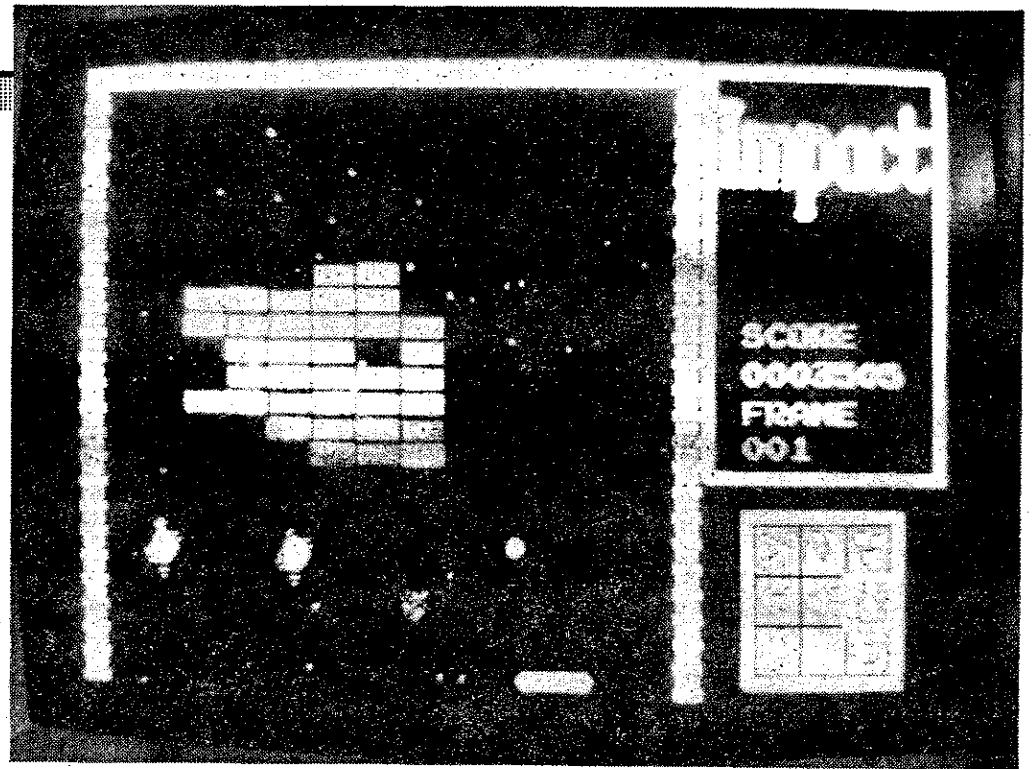
O jogo básico de tiro à parede já conhecemos mil e uma versões ao longo da sua história, tendo o Arkanoid marcado o início da aceitação destes jogos ao nível do utilizador mais exigente.

Vender um tiro à parede simples, não resultava e foi necessário incluir extras para o jogo ter sucesso.

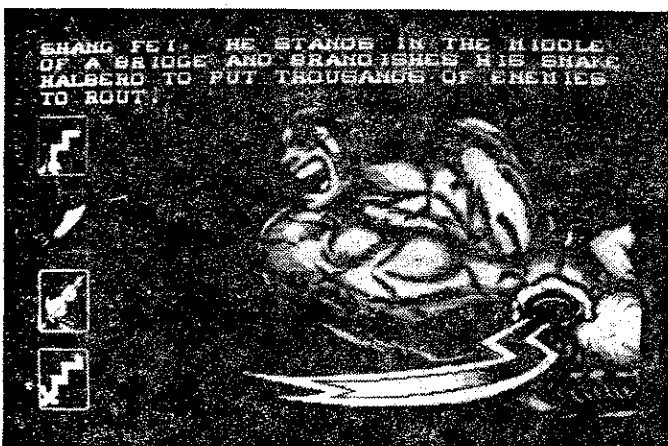
Agora atingiu-se o limite com o Impact, que inclui um número de opções enorme, capaz de satisfazer o desejo de jogar um Arkanoid ainda mais arrojado e diversificado.

Apesar da fórmula ser a mesma, o Impact é um jogo que vale a pena espreitar.

66 %



Um fato novo para o Arkanoid



Muitos gráficos de entrada fazem uma das apresentações mais longas e cansativas que surgiram até aos nossos dias

Título: «Dynasty Wars»
Género: Acção
N.º de disquetes: 1
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb

Há uma tendência generalizada entre as editoras que leva à redução da área de jogo no ecrã, em favor de uma animação mais perfeita e de alguma economia de memória.

Em relação a programas profissionais para o Amiga, reclama-se sempre uma versão PAL, porque sendo o Amiga uma máquina ideal para aplicações gráficas, o formato NTSC obriga à redução da área de trabalho no monitor e a consequente impossibilidade de realização de produções que exigem o uso da área total de ecrã.

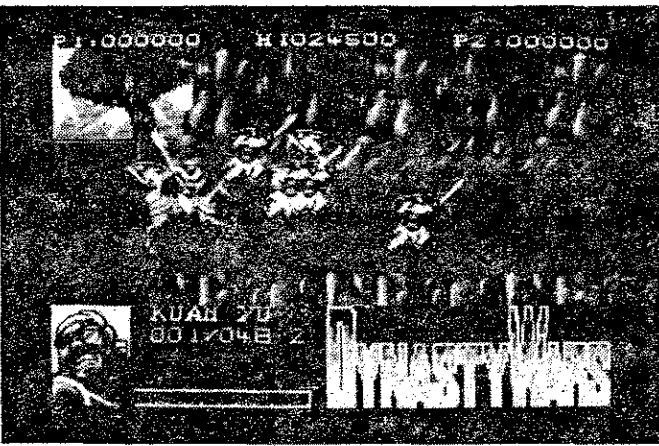
Se isto acontece nos programas, nos jogos passa-se um pouco o contrário, por apontarem cada vez mais para a redução do espaço de jogo.

Embora não muito acentuado, o Dynasty Wars é mais um

exemplo do que atrás se disse e deixa-nos convictos de que se a tendência para a redução da área de jogo continuar, quem não possuir um monitor com possibilidade de regulação exterior da altura e largura dos cenários, só terá mesmo é que jogar à lupa.

Passado este pequeno contratempo, que prejudicou em muito aquilo que poderia ter sido um trabalho fabuloso da US Gold, vamos à história do jogo que se faz tarde.

A acção decorre no ano 184 da nossa era, quando duas famílias da antiga China se vêem envolvidas numa guerra de sangue e ódio (pelo menos é assim que a US Gold conta a história...). Os bons da fita (do jogo, por sinal) são os guerreiros do clã Han



Interessante, o Dynasty Wars acrescenta algumas novidades a um tema já muito batido



Mesmo antes do Game Over, há mais gráficos a colorir a história

GUERRA NO ORIENTE VITIMA DINASTIA KAI

que têm a seu cargo a total destruição dos maus (ora pois), conhecidos em toda a vizinhança (e a China é bem grande) como os Kai.

Depois de uma série de imagens que já julgávamos interminável (muitos gráficos de abertura, a aguçar o apetite) chega o cenário de alívio dizendo que o jogo já carregou e que finalmente se pode começar a tão esperada batalha. Não, ainda não, esperem que há mais. Só já falta escolher o nosso carácter, o que se faz seleccionando um dos quatro guerreiros.

Verificada a semelhança entre a conversão e a máquina de jogos (não há quem se queixe, pelo menos os cenários de abertura estão lá todos, para dar e vender... e para a troca) chega o momento da batalha, que consiste num típico best'em up de scroll horizontal com algumas novidades, porque agora a tarefa nos outros é criteriosamente distribuída do dorso de um cavalo.

Há muitos cenários de fundo, para a luta com espada ou lança, ao sabor da pancada que distribuimos e que nos é oferecida. E a propósito, há mais novidades, porque além da usual barra de energia, cada um dos jogadores (o jogo permite até dois simultâneos) tem um retrato muito elucidativo ao canto do ecrã que nos permite ver quando

estamos a receber ou a oferecer...

Globalmente, revela-se uma conversão satisfatória, embora puxe para o minúsculo em termos gráficos. Ainda assim, está disponível em formato Amiga, ST, Commodore 64, CPC e Spectrum.

Gráfico: 82%
 Animação: 71%
 Som: 84%
 Jogabilidade: 71%
 Dificuldade: 72%
 Conselho: A comprar, embora os gráficos sejam um bocado reduzidos.

77 %

VÊM AÍ...

Wonderland — Um grande jogo de aventura, envolvendo na sua produção a soma de 250 000 libras é considerado desde já a obra-prima da Magnetic Scrolls. O jogo está dividido em várias janelas para gráficos, texto e dezenas de ícones, tendo por base uma aventura gráfica macabra. Com cerca de 3 Mb de código e 100 locais de acção, estará disponível em versão Amiga, ST, PC, Archimedes e Apple Mac, tendo cada uma das versões 3 a 5 disquetes.

Grandelam Tennis — Incrivelmente semelhante a Tennis Cup, mas com a assinatura da Grandslam.

Teenage Mutant Hero Turtles — Uma produção da Ultra Games, de aspecto gráfico muito semelhante ao primeiro nível de Batman. Trata-se da conversão da máquina de jogos que possui opção para quatro jogadores. Espera-se em versão Amiga, ST, PC, C64, Amstrad e Spectrum.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXV

MSF-300 Z
430.000\$

MICROTEK

Scanner: MSF- 300 Z
16.7 Milhões de cores,
256 Cinzentos

Inclui Software para PC ou MAC

MAC : SuperPaint
Digital Darkroom
PhotoMac-Edit

PC : Picture Publisher
Le Color
Scan Vu

MONITORES		PLACAS	
Desde:		BOCA Reserch	
XT.....150.000\$	Samtron (Samsung)	VGA 640*480 16 cor.....30.000\$	Super VGA 768*512.....33.600\$
AT286HD.....250.000\$	Mono 14".....23.500\$	VGA Mono.....34.000\$	EGA30.000\$
AT386HD.....625.000\$	VGA Poli.....70.000\$	EGA Poli.....68.000\$	PARADISE
c/ monitor e teclado	EGA Poli.....68.000\$	Simms 1MB.....25.000\$	Basic VGA 640*480.....30.000\$
1 Ano de Garantia	80287.....55.000\$	80287.....55.000\$	VGA Plus 800*600 16 cor.....48.000\$
+ Assistência Técnica	80387.....105.000\$	80387.....105.000\$	VGA 1024*768.....55.000\$

LOGIPOR Lda

Rua D. Estefânia, 124-1º 1000 Lisboa
 Tels. 543169, 543484, 543539
 Fax: 3528136 Tlx: EPSA13399 P

SAMSUNG
COMPUTADORES

DISTRIBUIDOR OFICIAL
NO DISTRITO DE

SETÚBAL

G. E. O. Informática

RUA JOÃO ELOY DO AMARAL, 81 — SETÚBAL • ☎ 53 26 75.

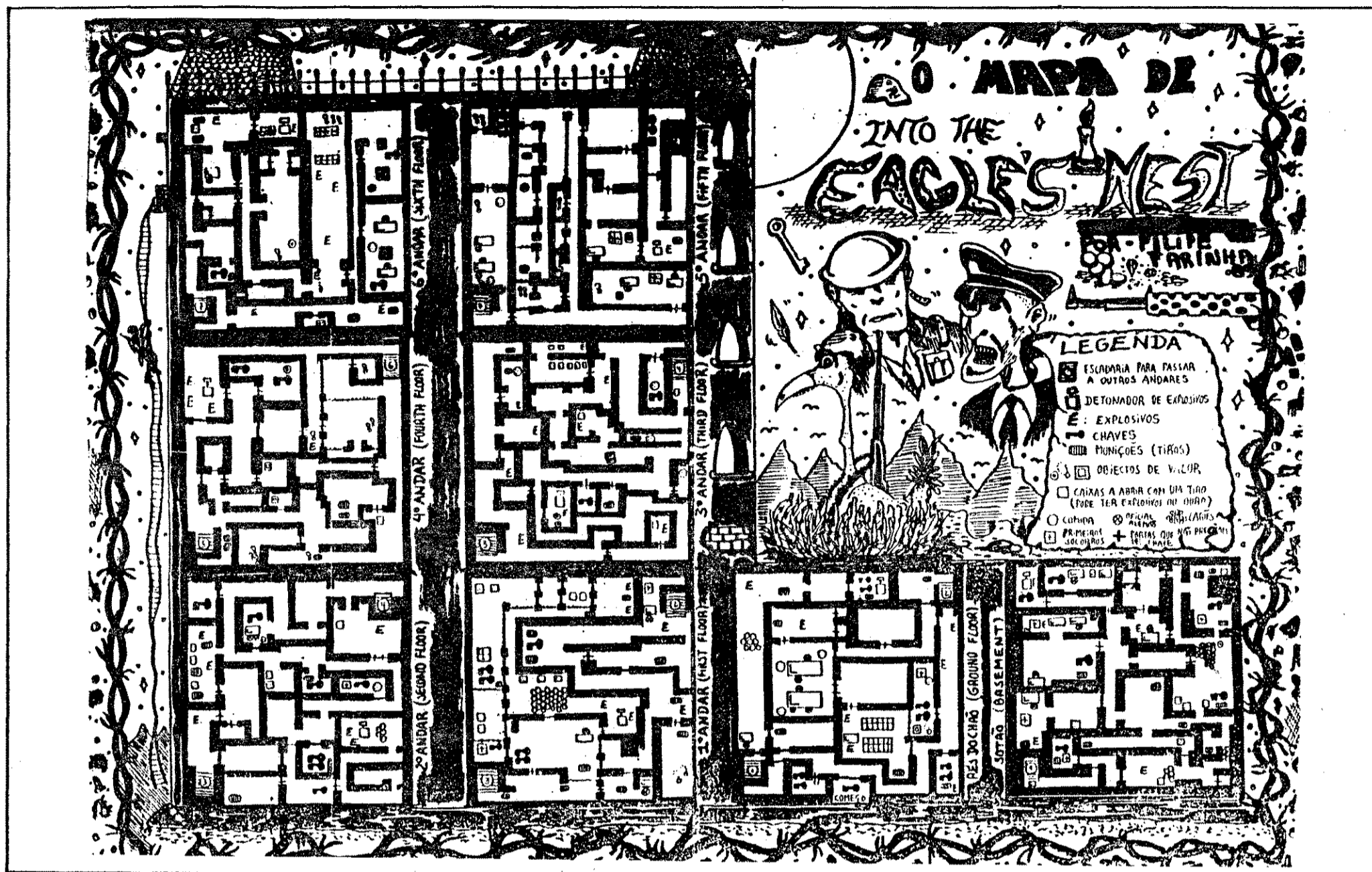
CAMPANHA DE VERÃO
DESCONTOS ESPECIAIS

- PROFESSÕES LIBERAIS
- PROFESSORES
- ESTUDANTES
- CARTÃO JOVEM

ACEITAM-SE AGENTES

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas



Um mapa com barbas mas sempre procurado e dicas para coisas várias preenchem a edição de hoje de «Pokes & Dicas». Pontapé de saída com curtas chegadas do leitor António Carlos P. Boneco, da Avenida 25 de Abril, 8-3.º Dt.º, Fte. 2800 Almada.

Operation Hormuz

Neste jogo, para passarmos de nível ou de base temos que destruir todos os barcos do inimigo e não só (atenção). A melhor maneira de o fazer é ir destruindo dois a dois, portanto assim que se destroiem dois barcos volta-se outra vez ao porta-aviões, a arma mais indicada (também só pode ser essa) é o anti-ships, mas não voem muito baixo quando dispararem senão correm o risco de perderem o míssil no mar, tenham cuidado com os mísseis disparados pelo inimigo contra o porta-aviões porque fazem o mesmo ir ao fundo rapidamente. Quando estiverem a sobrevoar terra não voem baixo porque podem ir contra um radar que são bastante traiçoeiros.

ARKANOID II R.H.

Na tabela da pontuação escrevam MAAAA H e carreguem ENTER e depois SPACE, quando voltarem a jogar começarão do nível em que perderam.

COMANDO 4

Características dos personagens:

- 1 — Macaco, serve para destruir possíveis obstáculos que aparecem pelo caminho como pedras por exemplo.
- 2 — (Demónio deve ser porque eu não sei o que é aquilo), serve para dar saltos longos, muito úteis quando estamos em plataformas.
- 3 — Mineiro, serve para passar por passagens estreitas.
- 4 — Piloto, muito útil por causa do pára-quadras que não o deixa cair de modo a perder energia.

DUDORACH

Quando roubarem um objecto qualquer evitem os homens porque eles tiram-vos o mesmo. Evitem também as mulheres porque elas tiram-vos tudo (nem todas mas é melhor evitá-las).

HOT-SHOT — EMILIO BUTRAGUEÑO 2?

Se por acaso tiverem o Hot-Shot não comprem o Emilio Butragueño 2 porque os autores deste último nem se deram ao trabalho de fazer um jogo diferente ao Hot-Shot, portanto se tiverem o Hot-Shot não comprem o outro porque é exactamente a mesma coisa sem tirar nem pôr.

Junto envio o mapa de The Lords of Midnight e também alguns pedidos de ajuda para os seguintes jogos:

Especialmente para Sir Fred, Darceptor Abacadabra, Midfighter e Heroes of the Lance. Quem souber algumas coisas sobre estes jogos pode contactar o 275 0464.

Estou interessado em trocar jogos, também quem estiver interessado é só contactar o número de telefone acima indicado ou escrever para Av.º 25 de Abril n.º 8-3.º Dt.º Fr.

Super Skill

Dois jogos prenderam a atenção do leitor Ricardo Alexandre Valente da Fonseca Miguel, do Largo Calouste Gulbenkian, lote 17-4.º esq., 1500 Lisboa: Viaje al Centro de la Tierra e Michel Master-Super Skill. É dele a informação abaixo.

Olá «A Capital». Chamo-me Ricardo Miguel e nesta carta vou falar sobre dois jogos que são: Viaje al Centro de la Tierra e Michel Master-Super Skill.

Quando ao jogo Viaje al Centro de la Tierra, os códigos são os seguintes: da 2.ª fase «Evamariasefue», da 3.ª fase é «Pofavo» todos estes códigos são seguidos do «Enter». Vamos às dicas, para a 2.ª fase que é dentro da terra temos que ter cuidado com as teias de aranha porque se passarmos por lá ficamos preso e aparece uma aranha gigante é um bocado difícil de sair de lá. Há também uns morcegos, mas podem-se matar. Por vezes aparecem umas nuvens e uns jactos de água que nos tiram energia. Há uns lagos que nos dão energia porém por vezes aparecem umas cataratas e lá perde-se vidas. Para a 3.ª fase, que é na pré-história, para matar os grandes dinossauros (até agora só encontrei três e dois não se conseguem matar), temos que nos pôr debaixo deles e carregar consecutivamente no «fire». Quanto aos tigres, quando eles forem a saltar carreguem no «fire» que eles morrem. Quem souber mais sobre este jogo peço que me escreva.

Vamos agora ao 2.º jogo:

SKILL-2: basta carregar na tecla «M» que passarmos esse Skill. Isto é, para quem quiser passar.

SKILL-3: tentem aproximar-se o máximo que puderem do lugar assinalado e depois é só carregar no «fire», pouco ou muito, conforme a distância.

SKILL-4: quando forem a receber a bola, estejam já a carregar no «fire» para não perderem.

SKILL-5: esta é a última prova do 1.º nível, por isso a única maneira de passarem para o 2.º nível é rematarem para os cantos superiores esquerdo e direito.

Eagle's Nest

O mapa, ei-lo por aqui, em re-repelição (é mesmo assim que se deve escrever, tantas as vezes o dito-cujo mapa surge nestas páginas) que é sempre apreciada pelos muitos ainda perdidos no jogo.

Pokes para Navy Moves (que funcionam, garante o autor) são também oferta, em jeito de fecho, tudo graças ao Filipe Farinha, do Impasse A, lote 5 r/c esq. 2615 Aiverca.

Chamo-me Filipe Manuel Farinha e sou leitor

de «A Capital» especialmente da secção «Videojogos». Envio o mapa do jogo Into the Eagles Nest e pokes para a 2.ª parte do jogo Navy Moves. (Estes pokes funcionam 100%).

NAVY MOVES: Código para a 2.ª parte 63723 Poke 54047,0 (Vidas inf.) Poke 59414,0: Poke 59415,0: Poke 59416,0 (imunidade) Poke 55789,0: Poke 55790,0 (balas inf.) Poke 55856,0: Poke 55857,0 (lança-chamas inf.).

NOTA: Todos estes pokes são para introduzir na alínea 45.

Eu era para enviar o mapa para a 2.ª parte do Navy Moves mas infelizmente ainda não o acabei. Peço para que algum leitor saiba um Poke para o Back to School para me contactar pelo telefone (01)258 1858 e também quem precisar de dicas para este mesmo jogo poderá me contactar.

Linha a linha

ORA toca lá a desenferrujar esses dedos já presos às cinco teclas habituais. Há toda uma lista para teclar que, no fim, dá um avião. Garante-o Jorge Rocha, da Avenida Arantes e Oliveira, 4-2A, 1900 Lisboa. É uma curta viagem pelo «Linhas...» mas espera-se que o resultado vos satisfaça.

Agora vamos ao programa que desenha um caça de 1954 e do qual se produziram cerca de 1000 exemplares.

- 2 REM avião
- 5 REM By Jorge Rocha, 1990
- 8 REM nariz
- 10 PLOT 8,27: DRAW 25, -5: PLOT 8,58: DRAW 25,9: PLOT 33,6: DRAW 0, -13
- 15 PLOT 34,52: DRAW 30, -2: PLOT 65,48: DRAW 0,12: PLOT 66,60: DRAW 4,2
- 20 PLOT 36,67: DRAW 19,4: PLOT 54,71: DRAW 41,0
- 25 REM cockpit
- 30 PLOT 50,71: DRAW 21,8: PLOT 96,71: DRAW 15,8: PLOT 72,79: DRAW 38,0: PLOT 71,79: DRAW 0, -7
- 35 PLOT 72,78: DRAW 0, -6: PLOT 82,78: DRAW 0, -6: PLOT 83,78: DRAW 0, -6: PLOT 95,78: DRAW 0, -6
- 40 PLOT 96,78: DRAW 0, -6: PLOT 97,78: DRAW 0, -5: PLOT 98,78: DRAW 0, -5: PLOT 99,78: DRAW 0, -4
- 45 PLOT 100,78: DRAW 0, -4: PLOT 101,78: DRAW 0, -3: PLOT 102,78: DRAW 0, -3: PLOT 103,78: DRAW 0, -2
- 50 PLOT 104,78: DRAW 0, -2: PLOT 105,78: DRAW 0, -1: PLOT 106,78: DRAW 0, -1: PLOT 107,78: PLOT 108,78
- 55 REM asa esquerda
- 60 PLOT 66,48: DRAW 13, -1: PLOT 80,47: DRAW 25,0: PLOT 87,55: DRAW 104, -42
- 65 PLOT 192,13: DRAW 15,2: PLOT 207,16: DRAW -11,47: PLOT 88,55: DRAW 107,8
- 70 PLOT 180,61: DRAW 3, -14: PLOT 184,47: DRAW 14,7: PLOT 191,47: DRAW 8, -32: PLOT 194,38: DRAW 7,0
- 75 REM cauda

- 80 PLOT 111,77: DRAW 48,0: PLOT 159,8: DRAW 39,28: PLOT 199,108: DRAW 45,27: PLOT 244,134: DRAW -3,-22: PLOT 241,111: DRAW 14, -21
- 85 PLOT 254,90: DRAW -55,18: PLOT 237,130: DRAW -4, -20: PLOT 234,110: DRAW 6,2: PLOT 233,109: DRAW 12,-15
- 90 PLOT 231,97: DRAW -22, -22: PLOT 221,100: DRAW -25, -4: PLOT 160,79: DRAW 60, -7: PLOT 220,71: DRAW 0, -16: PLOT 219,55: DRAW -20, -1
- 95 REM asa direita
- 100 PLOT 184,99: DRAW 0,18: PLOT 184,118: DRAW -8,1: PLOT 176,117: DRAW 0, -24: PLOT 183,99: DRAW -6,0: PLOT 176,118: DRAW -68, -38
- 105 REM nariz
- 110 PLOT 32,53: DRAW 0,13: PLOT 31,53: DRAW 0,12: PLOT 30,54: DRAW 0,11: PLOT 29,54: DRAW 0,11: PLOT 28,54: DRAW 0,10
- 115 PLOT 27,54: DRAW 0,10: PLOT 26,54: DRAW 0,9: PLOT 25,55: DRAW 0,8: PLOT 24,55: DRAW 0,8: PLOT 23,55: DRAW 0,7
- 120 PLOT 22,55: DRAW 0,7: PLOT 21,55: DRAW 0,7: PLOT 20,56: DRAW 0,5: PLOT 19,56: DRAW 0,5: PLOT 18,56: DRAW 0,5
- 125 PLOT 17,56: DRAW 0,4: PLOT 16,56: DRAW 0,4: PLOT 15,57: DRAW 0,3: PLOT 14,57: DRAW 0,2: PLOT 13,57: DRAW 0,2
- 130 PLOT 12,57: DRAW 0,1: PLOT 11,57: DRAW 0,1: PLOT 10,58
- 135 REM emblemas
- 140 CIRCLE 178, 31,7: CIRCLE 178,31,5: CIRCLE 178,31,2
- 145 CIRCLE 159,95,7: CIRCLE 159,95,5: CIRCLE 159,95,2
- 150 CIRCLE 50,60,7: CIRCLE 50,60,5: CIRCLE 50,60,2
- 160 PRINT AT 3,5: «Glaster Javelin (1954)»

QUARTETO DE JOGOS AGITA DEDOS E CÉREBRO

PARTA-SE com a indicação, para quem quer saber já a linha final, de que o conselho é só um: a comprar. Definitivamente. Trata-se, claro, de um quarteto de peso que nos leva para o reduto dos jogos de perícia, uma secção onde a regra tem sido a simplicidade gráfica e a complexidade de jogo. Senhoras e senhores, *Pipmania*, *Klax*, *E-Motion* e *Pinball Power*. Por uma ordem que não é necessariamente a de classificação percentual, que isso é tarefa, ingloria, que aqui não se ousará fazer. Considere-se que os quatro cortam a meta da qualidade (boa) lado a lado.

O intróito escapa ao tradicional. Como é de bom tom com o que é bom e, para que conste, num momento em que o autor destas linhas se prepara para bater a asa em relação a muito do que os computadores ingerem. O formato das críticas das últimas semanas é o sinal de novos tempos chegando. A isso se dará relevo em prosa, outra, a surgir nestas páginas. Por aqui fique-se com a ideia de que os jogos citados e a forma como são analisados é sinal de um desprendimento em relação à «cadeira» recebida de Daniel Lima e agora passada adiante. Estranho este intróito de um intróito, a confundir ainda mais os leitores. Momento ideal para lhes excitar/iludir ainda mais as meninges com a abordagem de um jogo que exige perícia de dedos e igual ginástica de olhos e mente: *Pipmania*.

Já muita gente sabe do que se trata. Alguns, por certo (prova-o a correspondência, com códigos já revelados), andam prestes a lançá-lo para a prateleira das coisas boas, mas a deixar de lado por algum tempo. Armado da ferramenta necessária (e de outra que, nos níveis mais adiantados, surge pelo caminho), o jogador tem de ligar séries de tubos de forma a levar o líquido (água ou óleo, a escolha fica a cargo do leitor, seja-se magnânimo) do ponto A até ao ponto B.

Parece fácil assim dito, mas é terrivelmente complexo quando, passados os segundos iniciais, em que a imobilidade do fluido é garantida, este desata a escorrer pelo ecrã de jogo. Do lado esquerdo vão surgindo as diferentes secções da canalização. Só que nem sempre (a maior parte das vezes, na realidade) correspondendo às necessidades do canalizador. Com um resultado que, de tão visível, aqui se não explica.

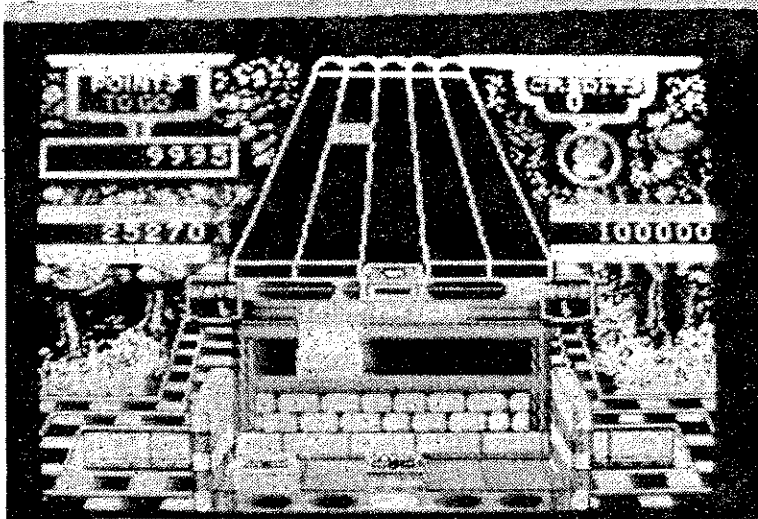
Pipmania é uma ideia da Game Design com data de 1988 e que a Assembly Line tratou de criar em forma de jogo, com a Lucasfilm, Ltd. a tratar, em 1989, de «limar» as arestas finais. O resultado é, como se depreende das linhas acima (e abaixo) fascinante na sua simplicidade.

Gráficamente pobre (ou simples, talvez o termo adequado), *Pipmania* aposta bem mais no seu substracto como jogo do que no «envelope» visual. E consegue vencer ao jogar, sabiamente nessa secção, oferecendo ao jogador um pacote que o prende horas sem conta para mais uma tentativa.

O estilo não está longe do que *Locomotion* nos mostrou há um ror de tempo atrás. Pode, com as devidas cautelas, ser conotado com o que *Spitting Image/Splitting Personalities* nos deu. «Clone» ao nível da ideia base, *Pipmania* é no entanto um jogo com mérito próprio e que num tempo em que a tendência é para a complicação de estruturas funciona como ilha de simplicidade de no que ela tem de mais atraente. Não se pense, todavia, que a sua resolução é fácil. Se duvida experimente...

Experimente também jogar um «pinball» a sério, talvez o primeiro que chega ao Spectrum simulando electronicamente a realidade. *Pinball Power*, trabalho de 1989 da Active Magic com o selo de edição da Mastertronic é o título a reter em memória se o *Pinball Wizard* dos The Who continua a ser a sua «canção de guerra».

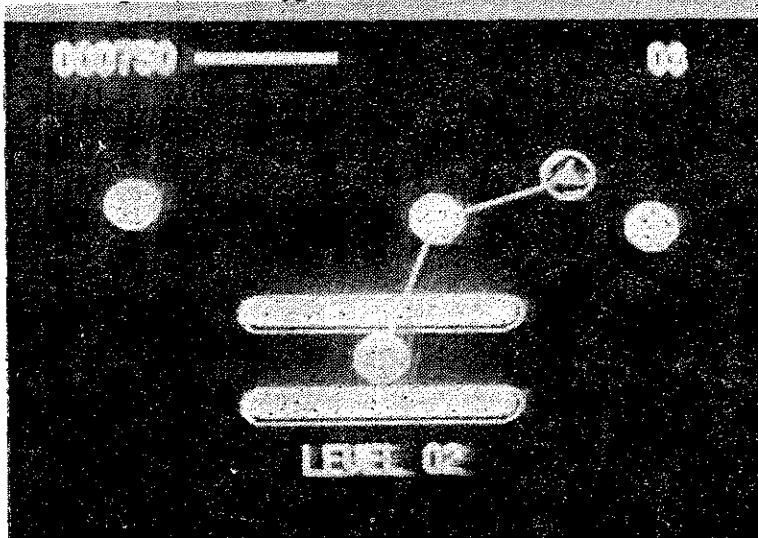
Jogos de «flipper», há no mercado tantos que os dedos das mãos e pés não che-



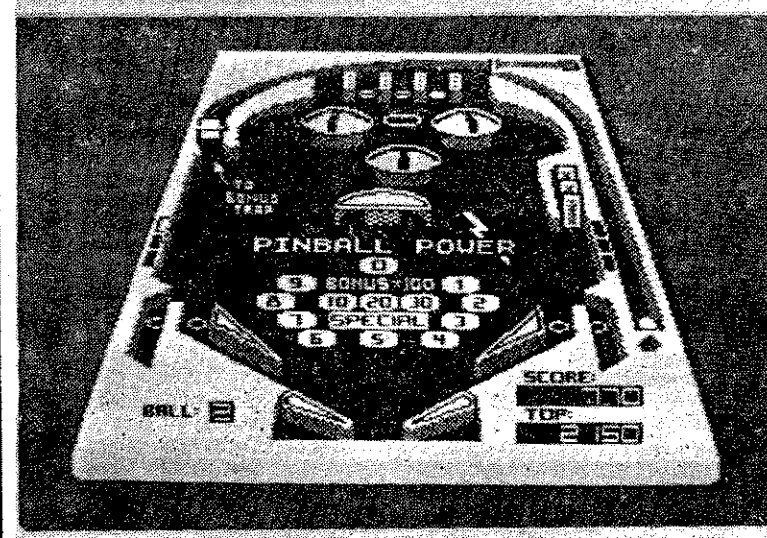
Klax, novo Tetris, tem tijolos às cores



Pipmania ou a mania dos canos



E-motion, o desafio das estruturas atómicas



Pinball Power, o sucesso dos simples

gam para os contar. Muitos não merecem, sequer, que deles se conte muito. Mas há clássicos que marcaram um lugar na história. Todos dividem, entretanto, um ponto: a pouca veracidade da simulação desejada.

A alternativa em muitos casos foi partir para jogos que, seguindo a estrutura base do jogo de «flippers» avançavam com outras hipóteses. Tudo bem concebido, capaz de divertir por horas, incapaz, todavia, de emular a matriz. A falta de velocidade, especialmente notada nos jogos que se propunham copiar a realidade, e a errática viagem da bola no tabuleiro, pouco conforme às realidades da física dos «flippers» eram o ponto negativo mais saliente.

Os processos de programação têm evoluído nos últimos anos e fazem-se hoje, no Spectrum, exercícios antes «impossíveis». E com base nessas novas fronteiras que *Pinball Power* surge. O jogo cumpre, no plano de movimento da bola, com as leis que regem o movimento dos corpos. Ou se não cumpre, as ilusões ópticas criadas funcionam a preceito...

O tabuleiro é apresentado a três dimensões, tal e qual o jogador de «flippers» vê a mesa. É uma solução tão simples e tão fácil de implementar que quase apetece perguntar por que carga de água ninguém tal havia feito (com este recorte) até à data. O pormenor gráfico é simples, como convém quando se deseja manter alguma velocidade ao jogo, e o conjunto tem a cor necessária para o jogador sentir que está, pelo menos, ante um tabuleiro real.

Os obstáculos do tabuleiro não são muitos, o conjunto pode ser equiparado ao de um «flipper» médio. E se variedade não

abunda, como outras ofertas que nos pegam com diversos quadros para jogar, a verdade é que isso mesmo sucede num «flipper» regular, pelo que ninguém pode, sequer, erguer a voz contra esta aposta da Mastertronic.

Explicados os pormenores, deixa-se de lado, propositadamente, a descrição do jogo, que de tão velho e conhecido, é superflua. Divirta-se... e evite fazer «tilt».

Não faça «tilt» mas, se quer mesmo vencer, faça um «klax». Um «klax», diz o manual do jogo, que, obviamente, se chama *Klax*, é um conjunto de... espera aí, já se explicou tudo isso na secção de 16 bits, ao apresentar o jogo. Por favor procurem o «Videojogos» respectivo.

Klax, da Tengen/Domark, é uma conversão de jogo que passou da Atari Games, em 1989, para as mãos da Teque Software Developments, que este ano nos deu este fantástico quebra-cabeças (com tijolos). Programado por Mark Incley, com gráficos de Mark Harrap e Mark Potente, só na música o domínio dos Mark se vai, entregue que foi a pauta a Matt (foi mesmo ao lado) Furniss. O conceito do jogo deve-se a Mark Pierce (outro) e Dave Akers. Satisfeitos?

Apontado como o sucessor «oficial» de *Tetris*, *Klax* é uma paródia, que mesmo no Spectrum (como muita gente já confirmou) mantém um elevado apuro gráfico e uma jogabilidade impressionante. Música de arcaica, cor q.b. e um grau de dificuldade que convida a jogar vez atrás de vez, fazem deste «herdeiro» um digno substituto de *Tetris*.

Quem necessitaria de ser substituído, após uma partida no jogo que estas linhas começam a divulgar, seria Einstein. Talvez por isso mesmo, o cientista que mais «posters» tem espalhado pelo mundo, surge na capa do jogo e é largamente referido pelos autores. O jogo é, claro, *E-motion*.

Da US Gold, é o derradeiro ponto alto desta viagem pelos jogos de perícia manual e mental. Apontado como destinado a abrir uma época de jogos anti-«stress», *E-motion* é um quebra-cabeças que é bem capaz de fazer subir os níveis de adrenalina ao mais calmo dos mortais.

Tudo se passa no mundo dos átomos. Com estes e outros representantes das estruturas que formam o Universo a viajarem por um espaço onde o jogador, numa pequena nave, se vê confrontado com a terrível e velha regra da sobrevivência: destrói para não seres destruído.

Há que destruir, mas cumprindo as regras enunciadas logo na abertura do jogo. A matemática aplicada aos momentos lúdicos: mais com mais dá menos (ou igual com igual dá nada e estamos arrumados). Experimente o jogador fugir às regras e está a contas com uma cadeia de reprodução que põe em perigo (sério) uma das suas três vidas/naves.

E-motion não é fácil. Com elásticos prendendo alguns dos elementos da estrutura atómica representada em cada quadro é ainda pior. Mas isso faz parte da festa, um divertimento que promete durar horas, enquanto os níveis vão surgindo ante os olhos do ou dos jogadores. Experimente e não quererá outra coisa.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXVII

HYUNDAI

HOJE E AMANHÃ
A SUA SOLUÇÃO INFORMÁTICA

IMPORTADOR E DISTRIBUIDOR NACIONAL

RUA DA BANDEIRA, 54-2 - TELÉF. 317224-318507 - PORTO



LISBOA - RUA PROF. VITOR FONTES, 10-D - TELÉF. 7598572-7583757