

COMPUTADORES Por EURICO DA FONSECA

Atari **COMO PILOTAR UM HELICÓPTERO... COM UM ST!**

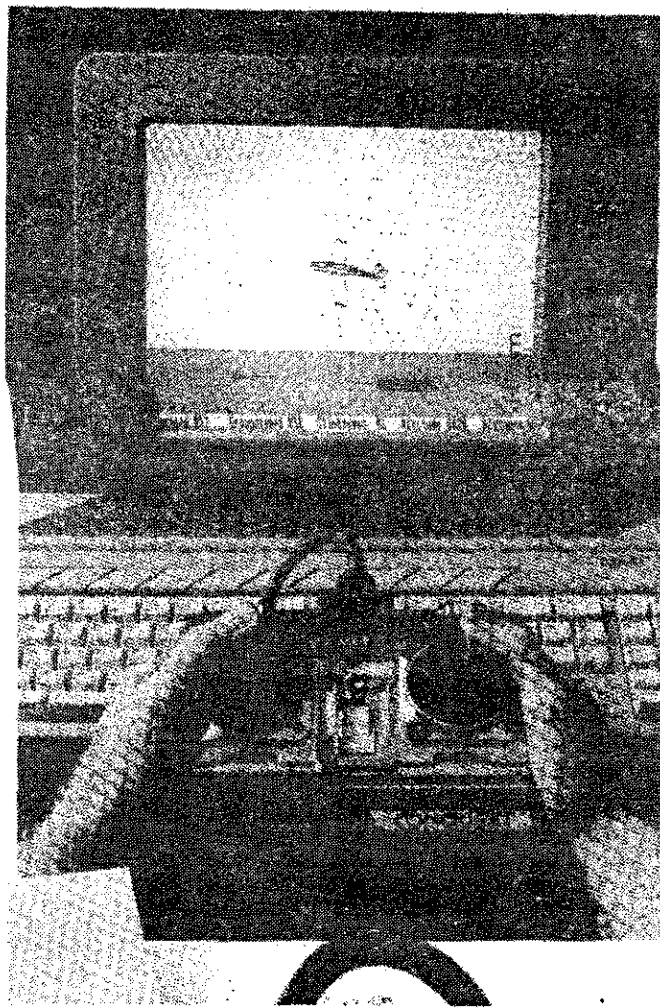
HA tempos referimos o lançamento, na Grã-Bretanha, de um simulador de voo que tinha a particularidade de trabalhar em conjunto com um verdadeiro telecomando, através do qual se podia manobrar um modelo de helicóptero... no monitor de um Atari ST! O sucesso da ideia foi diabólico, começa a haver imitações, mas o "Aerochopper" continua a não ter paralelo e foi largamente desenvolvido: agora pode não só comandar vários tipos de helicópteros mas também de aviões, desde caças de jacto a aparelhos de hélice e planadores!

Pois bem: o "Aerochopper" já está em Portugal e dentro em pouco iremos testá-lo por amabilidade da Melo Informática, sua distribuidora. Desde já podemos dizer que não se trata de um brinquedo barato, mas sim de um equipamento de muito boa qualidade e de grandes possibilidades, que (naturalmente) custa pouco mais de cinco dezenas de contos. Mas vale a pena! Nada há que se lhe compare.

O "R/C AEROCHOPPER Flight Simulation System", de seu nome completo, inclui um transmissor Futaba Conquest, com duas alavancas de comando (não confundir com os vulgares "joysticks"), o cabo de interface, o cartucho com os programas (nada de disquetes) e o manual respectivo. O transmissor é perfeitamente idêntico aos da mesma marca, usados para o radiocomando de aeromodelos. Pode-se escolher entre 22 tipos diferentes de aeronaves, incluindo o F18, ou optar pela criação de aparelhos especiais, a partir de 131 parâmetros individuais. A sucessão de imagens é mais rápida do que o usual, resultando em sequências muito mais regulares e logo mais reais, e incluem as sombras dos aparelhos e a simulação de quedas. Os modelos podem ser afinados e comandados de vários modos. Há até «problemas de comando», ocasionais, para complicar a vida do «piloto». E é possível disparar mísseis sobre alvos parados e em movimento, largar bombas, fazer voos com tempo fixo e pontuação.

O planador pode ser lançado por reboque ou guincho, o trem de aterragem dos aviões pode ser comandado e os helicópteros podem trabalhar com efeito de solo, auto-rotação, voo invertido e voo parado. Até o vento pode ser feito por medida, variando a velocidade, a direcção, as rajadas, a turbulência, as correntes térmicas, etc.!

Enfim, uma máquina fabulosa, que torna os seus possuidores em praticantes de aeromodelismo do mais alto nível por uma fracção do custo, sem o perigo de verem os seus modelos desfeitos e com a possibilidade de praticarem esse desporto em qualquer dia e a qualquer hora, sem sequer saírem de casa!



R7C Aerochopper - O radiomodelismo sem sair de casa, graças ao Atari ST

Insólito

PRIMEIRO NAVIO PROPULSADO POR SUPERCONDUTIVIDADE

O primeiro navio propulsado por supercondutividade foi lançado à água nos meados de Julho, em Kobe, no estaleiros da Mitsubishi. Sabendo como os próprios cientistas que mais se têm distinguido ultimamente no desenvolvimento da tecnologia da supercondutividade põem reticências à possibilidade lhe dar aplicações práticas num futuro próximo, a notícia tem muito de insólito. A verdade, todavia, é que o navio de 185 toneladas, com 30 metros de comprimento e 10 de boca, é o fruto de um projecto muito sério, promovido por um consórcio do qual a Mitsubishi faz parte.

O navio não tem hélices, mas sim impulsores circundados por bobinas de nióbio e titânio, as quais criam um forte campo magnético. Este impele a água do mar que passa pelo impulsor, agindo de um modo inverso ao dos geradores hidroelectrodinâmicos, e a massa de água assim deslocada faz avançar o navio, tal como um motor de jacto impele um avião. As bobinas são arrefecidas por hélio e hidrogénio liquefeitos, a uma temperatura de 269,15 graus abaixo de zero. A essa temperatura, surge a supercondutividade: a resistência do metal à passagem da corrente deixa praticamente de existir.

Em teoria, o navio devia ser livre de vibrações e silencioso, deslizando sobre as águas como se fosse impelido pelo vento ou pelas correntes. Na prática isso não poderá ser assim, devido à presença dos grupos geradores diesel que fornecerão a corrente para os impulsores, para as bombas e para o equipamento de bordo. Por outro lado, os metais usados nas bobinas não permitem alcançar uma eficiência tão grande quando seria de desejar: a velocidade do navio não irá além dos 8 nós (15 km/h) e para isso o seu peso teve de ser muito reduzido, assim como a capacidade de transporte de passageiros, que é apenas de 10. Para obter melhores resultados será necessário dispor de outros materiais em que a supercondutividade surja a temperaturas menos baixas - aqueles que os cientistas estão a procurar obter...

GUIA TV/«A CAPITAL» - XXIII

MSF-300Z
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:	Samtron (Samsung)	BOCA Reserch
XT.....150.000\$	Mono 14".....23.500\$	VGA 640*480 16 cor.....30.000\$
AT286HD.....250.000\$	VGA Mono.....34.000\$	Super VGA 768*512.....33.600\$
AT386HD.....625.000\$	VGA Poli.....70.000\$	EGA30.000\$
c/ monitor e teclado	EGA Poli.....68.000\$	PARADISE
1 Ano de Garantia	Simms 1MB.....25.000\$	Basic VGA 640*480.....30.000\$
+ Assistência Técnica	80287.....55.000\$	VGA Plus 800*600 16 cor...48.000\$
	80387.....105.000\$	VGA 1024*768.....55.000\$

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

AMSTRAD

SÉRIE 2000

- 2086 HD30 + MONITOR MONO VGA 12" + IMPRESSORA LQ 3500 A₄ 24 AGULHAS — 299 900\$00 + IVA
- 1286 AT HD30 + MONITOR MONO VGA 12" + IMPRESSORA LQ 5000 A₄/A₃ 24 AGULHAS — 379 900\$00 + IVA

CRÉDITO MELO

50% + 12 OU 30% + 24

MELO
INFORMÁTICA

LEASING MELO 36 MESES

ESCRITÓRIO: RUA BERNARDIM RIBEIRO, 15 • 1100 LISBOA • TELEFS. 54 99 04 - 52 56 69 • TELEFAX 52 46 37
HORÁRIO: DE SEGUNDA A SEXTA-FEIRA, DAS 9.30 ÀS 19.30 — SÁBADOS, DAS 9.30 ÀS 12 HORAS

SE nada pouco ou tem cãibras não se afaste da praia

SANYO

COPIADORAS

A SOLUÇÃO INTELIGENTE

MODELOS SFT-Z-120/120F
REPRESENTAÇÕES JOSÉ PEREIRA, SA
LISBOA - PORTO

SEDE: LISBOA
TEL: 346 7819 - 346 7806
FAX: 346 6007

DELEGAÇÃO:
TEL: 483790
FAX: 484627

RESTAURANTES

ANUNCIE NESTA SECÇÃO PUBLICITÁRIA
CONTACTE-NOS PELOS TELEFONES 346 08 27 e 347 65 34

JOGOS DE 16 BITS Por NUNO ALMEIDA

Amiga

& Amigos

Abrir, referência ao mapa de *Coliseum* que chega da Aguaiva, pela mão do *Hardwork*. Já sabem, aquele grupo de possuidores do MSX VG 8020. O *Bruno Couto Cabral* (um dos membros do *Hardwork*) quer trocar jogos, programas e informações. Escrevam para a Av. dos Bons Amigos, 42, r/c-esq., Aguaiva — 2735 Cacém.

Mais dicas para o Amiga, curtas mas nunca vistas por aqui. É obra dos leitores *Fernando Ribeiro* e *Ricardo Cardona*, da Amadora, que sugerem a criação de um «Top os Dez Mais da Semana» para o Amiga, mas todos conhecem o eterno problema da falta de espaço...

AFTER THE WAR — Código para a segunda parte: 101069

BONDER — Para que fiquemos com bolas infinitas, premir as teclas 1, Q, A, Z e SPACE

SAVAGE — Nível 2: SABATA
Nível 3: PORSCHE

Por agora é tudo, brevemente receberão mais dicas.

De salientar que esta vossa secção («Amiga & Amigos»), é do melhor que já se fez sobre estes assuntos.

Como acontece com a secção para o Spectrum, também esta poderia ter um «Top os Dez Mais da Semana».

Chega-nos a informação do aparecimento de mais um clube de computadores. É o *Directoria B* (*Dir B* para os amigos), que é constituído pelo João Teles, o Hugo Miguel, o Rui e o Jorge. De momento, o clube já possui quatro máquinas (3 Schneider EuroPC e uma PC1 Olivetti). Quem estiver interessado em trocar técnicas de programação, «software» e ideias deve escrever para a Quinta dos Passarinhos, lote 239 — 7520 Sines.

O filme interactivo da Ocean está a dar que falar. Depois da dica-chave do leitor Vitor Lourenço, chega agora ao Poço mais material para ajudar a patrulha nas várias fases do jogo. Foi tudo enviado pelo leitor *Sérgio Miguel Mayor de Andrade*, que possui uma Amiga 500 e reside no porto.

Quanto à sugestão de um espaço para os 16 bits ao sábado, ele existe, simplesmente nem sempre é possível a publicação de artigos muito extensos, porque a eterna falta de espaço impede uma periodicidade certa.

O meu nome é *Sérgio Miguel Mayor de Andrade*, tenho 15 anos e possuo um Amiga 500.

Aprecio imenso a vossa secção de 16 bits que sai no suplemento de sexta-feira. Gostaria de fazer uma sugestão que é simultaneamente um pedido: porque não hão-de os utilizadores

do Amiga e do Atari ter também uma secçãozinha no jornal de sábado de «A Capital» a exemplo da do Spectrum? Vamos fazer uma forcinha nesse sentido?

Bem, eu tenho o jogo *The Lost Patrol* há algum tempo e gostaria de dar umas dicas sobre o que deve ser feito nos diversos subjogos, além de outras pistas sobre este genial jogo da Ocean (embora discordo pouco das suas críticas, achei que você foi um pouco injusto em só lhe dar 90%).

Luta corpo a corpo — A melhor forma que temos de matar o «VC» é aproximarmo-nos cautelosamente dele e darmos-lhe pontapés na cabeça até ele morrer.

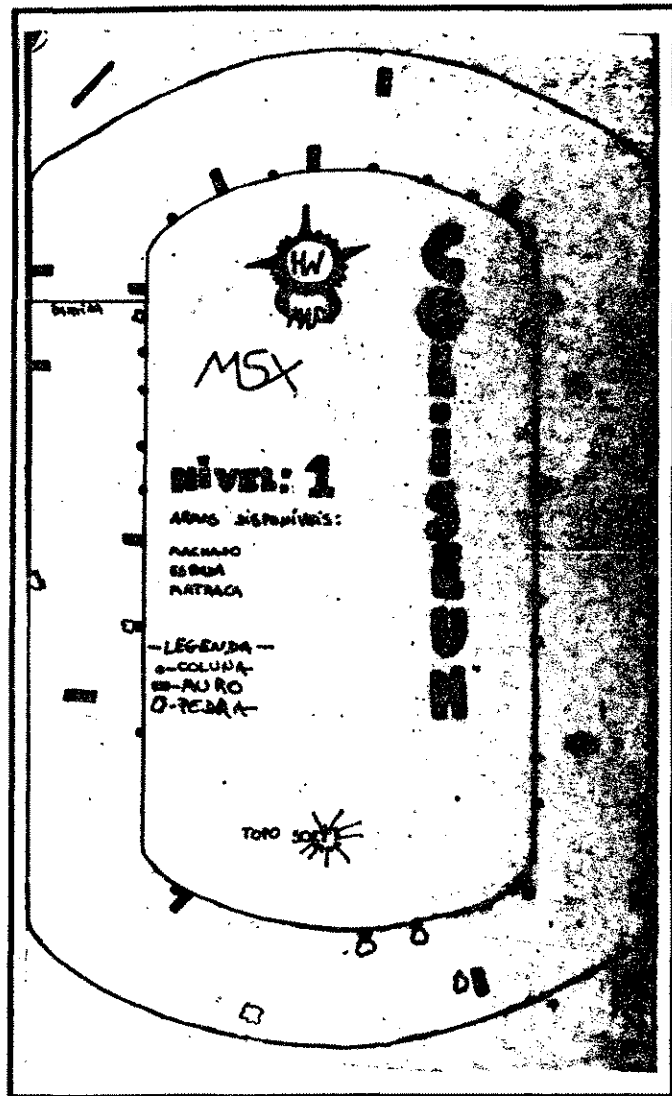
«Snippers» — Escolham sempre para esta missão um soldado cuja habilidade seja a de um «marksman», pois é o que tem melhor pontaria. Nunca escolham o Weaver, pois se ele morrer acaba o jogo.

Ninho de metralhadora — Procurem de onde vêm os tiros, através do clarão das metralhadoras. Depois, com o botão direito do «mouse», pôr a mira no sítio onde se encontram os inimigos e com o esquerdo calcular a potência necessária para a granada atingir o alvo. Quanto mais força for, mais longe irá a granada. Se ficarmos muito tempo sem disparar, a granada explode-nos nas mãos.

Patrulha Vietcongue — Estamos atrás de um muro. Com o botão direito do «mouse» erguemo-nos e com o esquerdo disparamos.

Pomos «SEARCH AREA» cada vez que acabamos com sucesso um subjogo, pois encontramos algo.

Eis o que têm de fazer na primeira aldeia (as aldeias aparecem como cruces no ecrã): pedir comida, fazendo o questionário de forma dura (se fizermos o questionário de forma normal, o chefe não no-la dá). Depois, cessamos o questionário, vamos às opções e pomos «SEARCH AREA» e encontramos um túnel. Pomos «ENTER TUNEL» mas isso só resulta se o soldado Gomez estiver vivo, pois ele é o único da patrulha suficientemente pequeno para entrar lá. Na maior parte das vezes, ele volta com munições mas às vezes ele nem volta. Não vale a pena matar ninguém, pois eles são amigáveis; além disso, matar inocentes reduz o moral dos



nossos homens. Por último, para quem ainda não notou, se carregarmos com a seta no quadrado que está entre os pontos cardeais, podemos definir a velocidade da marcha. Quanto mais depressa formos, mais cansada a patrulha fica.

Depois de tentar ajudar um pouco os mais atrasados neste jogo, gostaria de lhe dizer que você faz uma secção muito boa. Nunca deixe baixar esse nível, que penso ser o melhor actualmente no País.

XXIV — GUIA TV/«A CAPITAL»

RD - Mouse

Resolução Dinâmica

O Mouse da 3ª Geração - Última Tecnologia

- 100% compatível com Microsoft e Mouse - Systems
- Software compatível: Microsoft, Windows, Word, Topview, Pc Paint Brush, Ventura, AutoCad, Lotus 1-2-3, Gem, Wordstar, etc.
- Para IBM PC/XT/AT ou PS/2 e compatíveis
- Disponível também para:
MS Bus - Version (com ou sem placa)
Schneider Bus - Version (Euro PC, Tower - AT)
Atari - ST Bus Version
Amiga Bus Version

IMPORTADOR:

MEGASOFT

Rua Dr. Pedro Sousa, 186
4100 PORTO
Tel. 617 94 80
610 12 52

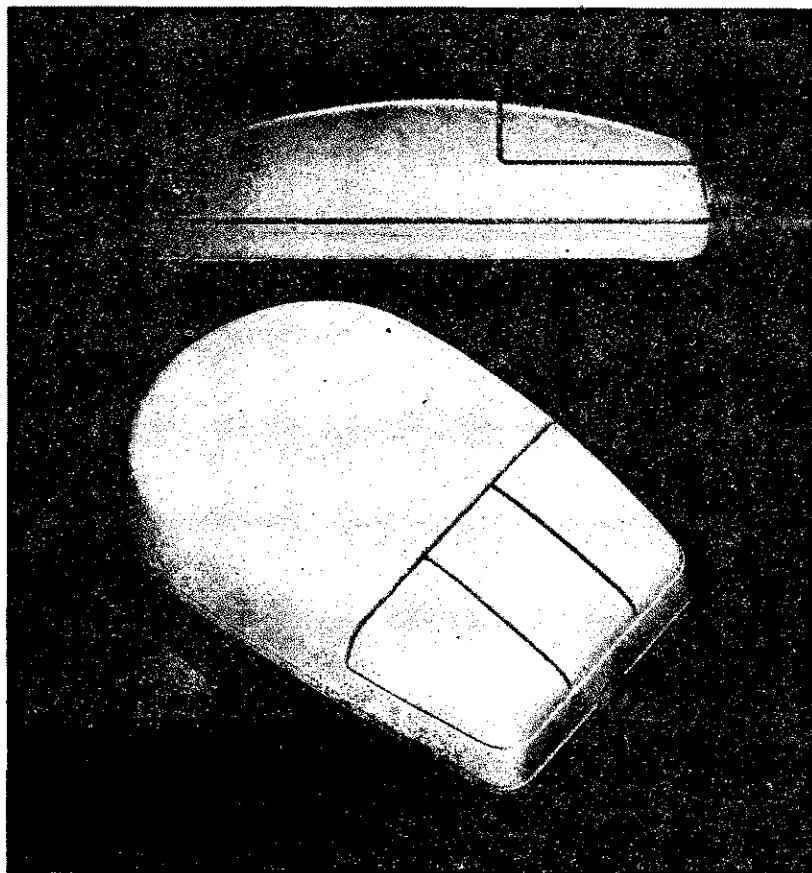
DISTRIBUIDORES NO SUL:

AEM Informática
Aquisição Equipamentos Móveis

Tels.: 824688 / 832939

NET

Tels.: 640832 / 3630231

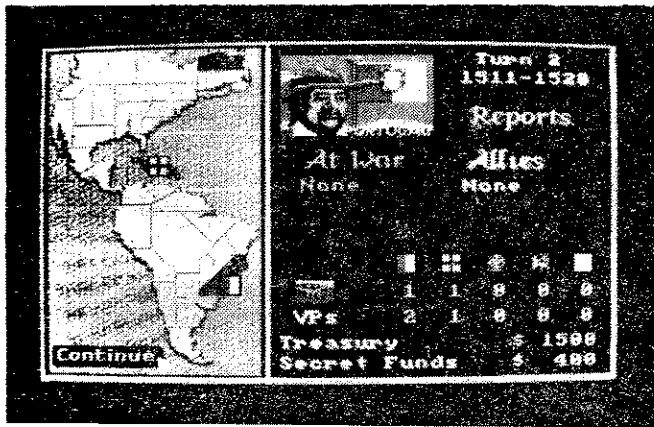


PREÇOS: PC XT/AT — Esc. 8800\$00
PS/2 — Esc. 9800\$00
SCHNEIDER — Esc. 7500\$00

SOBRE OS PREÇOS
APRESENTADOS INCIDE
IVA À TAXA DE 17%

JOGOS DE 16 BITS Por NUNO ALMEIDA

BUSCA DE FLIMBO É SUCESSO DA SYSTEM 3



A presença dos portugueses não se fez esperar. Pena que o jogo não seja melhorzinho



Que incômodas são as autorizações de Sua Magestade...

EPOPEIA MARÍTIMA JÁ TEM ARMADA PORTUGUESA

Título: «Gold of America»
Género: Estratégia
N.º de disquetes: 1
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb

É com gráficos de cores ber-rantes que a editora SSG assina a sua mais recente produção.

Embora realista e respeitando um rigor histórico que é importante manter, **Gold of America** não consegue ser mais do que um jogo de estratégia onde os gráficos existentes contribuem de forma decisiva para o aprofundamento daquilo que poderia ser um tesouro.

O lançamento de **Pirates** pela Microprose vem mostrar ao mundo o que se pode fazer, quando um trabalho de programação é cuidado e tem como objectivo um produto final brilhante a todos os níveis.

A SSG não conseguiu nem por perto aproximar-se do título da Microprose e ficou-se pela construção de um jogo de estratégia, onde o objectivo é colonizar ao máximo o continente americano, de uma forma simples e repetitiva, pelo deslocamento de ícones sobre o mapa.

Podem participar no jogo até quatro jogadores, tomando cada um o governo das quatro grandes potências do século XVI. Quem mais, senão os portugueses, ingleses, espanhóis e franceses? Este último ponto pode significar a salvação do ouro da América por cá, sendo óbvio que a presença de Portu-

gal desperta bastante o interesse pelo jogo.

A colonização encontra-se dividida em 30 turns até ao ano 1800, sendo frequentes as batalhas e a permissão de sua magestade em oferecermos o produto do nosso trabalho à coroa. Pena é que o ambiente de estratégia seja fraco.

Um ícone para exploração, de seguida a colonização, recolhe-se o dinheiro pilhado (remetido para o nosso bolso, roto, ou não se gastasse tudo a comprar armadas e outros itens que permitem conquistar com mais facilidade aquelas disputadas áreas de «ecran»), mexe-se bem durante 20 minutos e eis a receita de **Gold of America**.

Gráficos: 58%
 Som: 44%
 Jogabilidade: 66%
 Dificuldade: 73%
 Conselho: Veja primeiro, se ainda pensa comprar.

56 %

Título: «Flimbo's Quest»
Género: Acção
N.º de disquetes: 1
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb

O velho argumento de salvar a miúda das mãos imundas de um cientista psicopata vem servir de base ao título da System 3.

Em **Flimbo's Quest** a miúda a salvar é Perly. A namorada de Flimbo foi aprisionada pelo temível prof. Dandruff, com o objectivo sádico de passar toda a juventude de Perly para o seu corpo, iniciando deste modo um tão curioso quanto idiota processo de rejuvenescimento. Mas é claro, assim que Flimbo deu por falta da sua pequena, decidiu que não seria bem assim que as coisas iriam correr, porque é da moral e dos bons costumes contrariar as ideias do prof. acima mencionado.

Desta forma, o herói da história parte para uma longa viagem de sete níveis, onde as plataformas carregadas de bichanos ao serviço do malfeitor dominam o cenário.

Este trabalho da System 3 possui rotinas interessantes e tem a particularidade de brincar com a luz do power, sempre que lhe dá na cabeça. O jogo é graficamente bonito e bastante colorido, possuindo três planos de imagem e uma ótima animação que, aliada a uma imagem cuidada e um som genial, faz do **Flimbo's Quest** um título com sucesso já garantido. A acrescentar interesse à história, existem salas com tesouros escondidos e os indispensáveis objectos para recolher e passar de nível. Em relação às salas escondidas, é importante dizer-se que os tesouros devem ser apanhados, se possível, por ordem.

Uma opção **trainer** pode ajudar quem não domine de início as curvas e obstáculos de **Flimbo's Quest**. De qualquer maneira, cada nível possui uma lojinha de opções que ajuda em muito a busca de Flimbo.

Trashcan

Título: «Gravattack»
Género: Perícia
N.º de disquetes: 1
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb

Depois de carregado, uma mensagem «Please wait 12 seconds» veio antever a catástrofe, adivinhando o horror de uma linguagem de programação lenta. Aquele **Gravattack** não ia ser coisa boa.

Esperados os 12 segundos confirmou-se o palpite, o **Gravattack** tinha uns gráficos que nunca esperaríamos ver num «16 bits», tão maus que eram. Para não falar do som, que é ótimo para afugentar a bicharada (monstros e tudo).

Na tabela «Highscore» só se vê um tal Mr. Peterson, o autor do jogo, o que só prova o cedo acertado — ninguém pegou naquilo mais de 10 minutos e se jogou não escreveu o nome, talvez para não ficar «queimado».

Quanto à história do jogo, onde está? Sim, porque se há jogos que dispensam qualquer argumento de fundo para tanto soco, tiro e pontapé em defesa de uma causa desconhecida (a pancadaria é que dá gozo, a história passou à História), o **Gravattack** precisa antes de uma história muito boa e convincente, um argumento suficientemente válido (o de apanhar seis chaves que flutuam no espaço, para passar de nível não serve) para

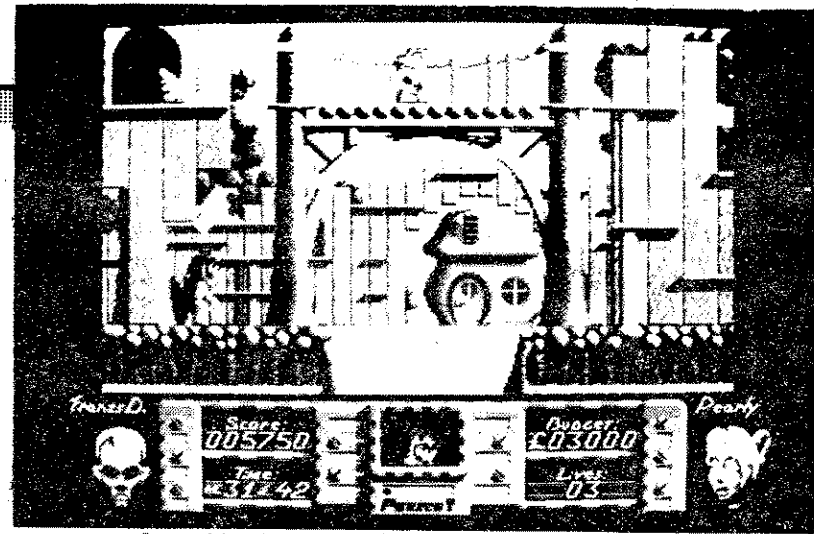
despertar o interesse de quem tente a aproximação ou abordagem. De outra forma, a abordagem sai frustrada e dá os seus frutos — um melão. Da tarefa psicológica para cima, a visão prolongada daqueles pixels...

Por fim um «Game Over» com gráficos em que um carácter chega para definir tudo vem pôr ponto final no jogo.

Decididamente é um petisco que cheira a mofo e lembra as antiguidades clássicas que corriam no Spectrum em 1983. Estamos em 1990!

Gráficos: 8%
 Animação: 42%
 Som: 7%
 Jogabilidade: 59%
 Dificuldade: 82%
 Conselho: O Shareware nem sempre é a melhor escolha. Este é o caso.

29 %



Os cenários de *Flimbo's Quest* são dominados pelo uso da cor

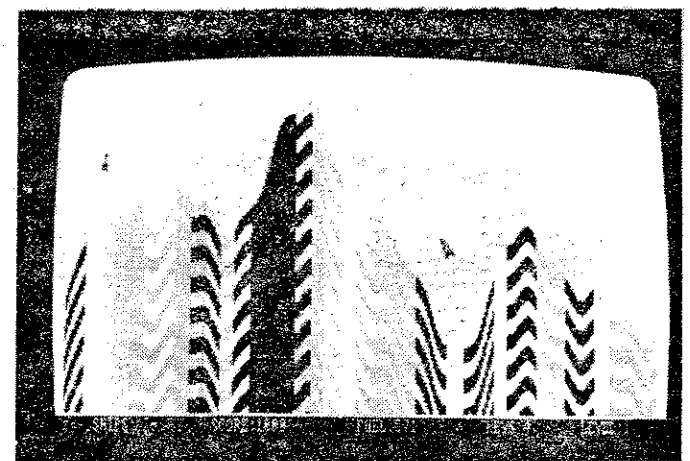


Também a música se revela um espanto, nesta produção da System 3 para todos os formatos, excepto MSX e PC

Gráficos: 90%
 Animação: 92%
 Som: 89%
 Jogabilidade: 85%
 Dificuldade: 87%

Conselho: Obrigatório, para quem aprecia um bom plataformas.

89 %



Gráficos sem comentários

VÊM AÍ...


Última VI — Gráficos incríveis na versão PC. Este excelente trabalho da Origin só vai estar disponível em Setembro, para o ST, Amiga e C64. Basicamente, será um jogo de aventura e estratégia, com 4 Mb na versão PC (esta a lançar muito em breve).

Last Battle — Mais pancadaria de rua sob a forma de plataformas (em casa não pode ser, olhem a louça) é a última licença para conversões, da Elite. Como sempre, não faltará um inimigo bem maiorzinho do que os outros, no final de cada um dos quatro níveis do jogo.

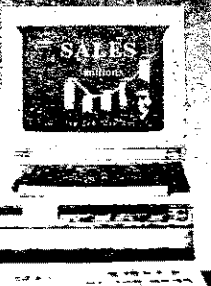
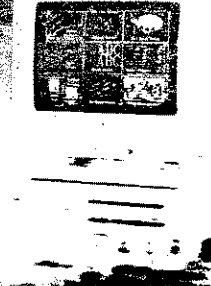
Restrictor — Uma produção da Thalamus que só deverá estar pronta para o Outono.

Restrictor propõe uma viagem por quatro planetas, assumindo o jogador o controlo de uma nave ou veículo terrestre, consoante o tipo de superfície do planeta. A animação é que está já um espectáculo, mas esperemos pela versão final, que às vezes o Diabo tece-as.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXV



HOJE E AMANHÃ
A SUA SOLUÇÃO INFORMÁTICA

JOGOS DE 8 BITS Por VÍTOR PEDRO

Pokes & Dicas

MAIS uma semana de pokes e dicas sem nada de especial para assinalar. Anda-se em limpeza dos cantos do Poço, agora que as férias e o tempo quente são convite para outras coisas que os jogos de computadores.

Salada I

É uma salada pequenina, enviada pelo leitor *André H. Mendes*, da Rua Capitão Rey Vilar, Pcta. Belmonte, lote 1-1.º dt.º, 2750 Cascais. Morada que vocês vão redescobrir no fim da carta deste leitor por razões que se tornarão óbvias na leitura do texto. É só uma chamada de atenção para os Commodores...

Olá, é a 1.ª vez que escrevo para «A Capital». Era para mandar a solução completa de *Snoopy*, mas visto que já mandaram, mando só dois truques que descobri numa revista, um para o *Chase H.Q.* e *The Untouchables*.

CHASE H.Q. — Quando escolherem as teclas escrevam: S,H,O,C,K,E,D, ENTER e aparecerá escrito: 1 — Restart level; 2 — Next level; 3 — End screen (ver fim do jogo); 4 — Extra credit.

Depois escolham novas teclas e poderão jogar. Um cuidado a ter é quando a jogar e quando já estão ao pé do criminoso e vêem o tempo já no fim e não o conseguem apanhar nunca comecem a abrandar senão ele distancia-se mais, e depois noutro crédito já ele está muito longe e perde-se muito tempo.

THE UNTOUCHABLES — Escrever no quadro da pontuação, quando puserem a pontuação, «HUMPHREY BOGART» e depois durante o jogo carregar nas teclas «Q,W,X,Z» e passarão de nível para o seguinte.

Mais uma coisa, tenho uns pokes para o Commodore 64 numa revista para o X15, *Leonardo*, *Gemini Wing*, *Mr. Heli*, *First Strike*, *Rick Dangerous*, *King of the Beach*. Quem quiser escreva para a minha morada:

R. Cap. Rey Vilar, Pcta. Belmonte, Lote 1-1.º dt.º, 2750 Cascais.

Salada II

É da *Mixsoft*, tão regular por aqui que até nem vale a pena publicar a morada. Até à próxima, como dizem os leitores que assinam *Mixsoft*.

Desta vez escrevemos para o jornal para vos mandar as soluções do 2.º nível de *The Untouchables*, de *Postman Pat* e *Navy Moves* (2.ª parte).

Dentro em breve mandaremos uma carta preenchida com carregadores para jogos bastante recentes como *Satan* e *Bronx*.

Até à próxima.

SANXION — THE SPECTRUM REMIX — Defina as teclas como CHEAT e depois escreva LYNN como código para ter vidas infinitas.

EGGHEAD — Os códigos para os transportadores são: CRASH, SMASH, ZQUEL, TOPSA, HAMTE, ZAIZA, AHIZA, ARRGH, RIMZA, MOLNA, RYMAX, DUCKY, QUATY, UGHHH.

OPERATION THUNDERBOLT — Dispare

aos helicópteros e aos jactos em primeiro lugar, os soldados não são tão perigosos. Reserve as granadas para o 3.º nível para que possa acabar calmamente com todos os helicópteros e jactos.

NAVY MOVES 2.ª parte código de acesso 63723: D,B,D (dispare contra o 2.º oficial de máquinas e apanhe o seu código), E,C, espere pelo oficial, C,D,D,D,B,B,D,C, vá pela porta B, escreva no computador: EMERGE e STOP MOTORS manda o código do 1.º oficial, E,C,E,E, vá pela primeira porta a contar da direita, C,E, vá pela porta C,D,D,D,B, vá pela porta, D, vá pela porta, D, vá pela porta, B,D, vá pela porta, E, vá pela primeira porta a contar da esquerda, D,C, vá pela porta, D,B,B,E,E,E, escreva no computador: OPEN DOOR com o código do oficial de máquinas E, vá até à parede que se situa à esquerda até aparecer set bomb, D,D,D,D,D,C,C,D, escreva no computador: TRANSMIT com o código do oficial de transmissões e escreva OABERBYAMD um anagrama de *Bomb Ready*, E,E,C,C,C e estará livre.

TURBO OUT RUN — Já acabámos há bastante tempo este facilimo jogo e aqui segue uma dica: quando se desistarem metam o turbo para voltar rapidamente à velocidade máxima e no princípio escolham a alteração das mudanças automáticas.

BRONX — O melhor truque é o soco estando abaixado que lhe permite uma rápida passagem de todos os níveis.

POSTMAN PAT — EASY VERSION — TED GLEN: Do correio ir para E,B,E,E,B,E,C,C,E,B,B,E,E,B,B,D,D,C,E. Ele pedir-lhe-á para dizer a PETER FOGG que a sua ovelha está perdida. Para chegar à quinta de FOGG vá para D,B,D,D,D,D,C,D,B. PETER pedir-lhe-á para o ajudar a apanhar a ovelha. Para chegar à ovelha siga para C,E,B,E,E,E,E,E,C,C,D. Agora para apanhar a ovelha vai ter que a empurrar para a carrinha, o que pode ser feito de muitas maneiras. Volte para o correio seguinte para B,B,E,E,C,C,C,D,D,C,C,D,B,B,D,C,D,C,D.

Miss Hubbard: Do correio vá para E,B,E,E,B,D,D,B. Miss Hubbard pedir-lhe-á para ir buscar a sua receita ao Dr. Gilbertson. Para lá chegar faça C,E,E,C,C. Dr. Gilbertson pedir-lhe-á para levar a receita de volta para Miss Hubbard. Vá para B,B,D,D,B. Agora volte para o correio C,E,E,C,D,D,C,D.

George Lancaster: Do correio vá para E,B,E,E,B,E,C,C,E,B,E,E,C. Depois de lhe ter dado a sua parcela ele dir-lhe-á para voltar ao correio por isso faça B,D,D,C,D,B,B,D,C,D,D,C,D.

Cartas: Miss Boggins dar-lhe-á um certo número de cartas para entregar, normalmente três ou mais.

A solução para a versão difícil é a mesma mas tem que se tomar cuidado com as manchas de óleo, Miss Hubbard na bicicleta e em bater porque só terá três vidas.

Tenha o som FX ligado porque assim quando mandar uma carta o computador fará um barulho.

THE UNTOUCHABLES (2.º nível) — Memorize a ordem segundo a qual os baris de licor aparecem porque é sempre

a mesma. Para começar utilize NESS até a sua energia chegar ao vermelho, a seguir mude para WALLIS, MALONE ou STONE e faça o mesmo até todo o licor estar recolhido. Fazendo isto poderá utilizar quase toda a energia de cada membro, mas mantendo-os todos vivos para o terceiro nível. Acima de tudo assegure-se de que NESS e STONE sobrevivem neste nível, senão não poderá continuar. Evite as bombas de petróleo a todo o custo.

BASKET — Se estiver em grande superioridade em todos os sectores opte por uma defesa homem a homem; se estiver equilibrado opte por uma defesa à zona.

FALLEN ANGEL — Depois de terem passado a primeira estação pedir-lhes-ão para escolher outro destino, escolham a última estação indicada pois assim passa de nível.

Salada III

Do leitor *Nuno Miguel Matos Cruz*, da Estrada da Falagueira, 18-r/c esq. 2700 Amadora uma série de curtas para novas e velhas coisas.

Eu sou o *Nuno* e é a primeira vez que escrevo para aí. Por isso espero que a minha carta não vá parar ao prato de algum dos monstros de serviço. Mas vamos ao que interessa: aqui vão umas dicas para alguns jogos:

ACTION FORCE II — Escolher sempre a BIO GUN porque consegue matar os inimigos que estão escondidos;

ADVANCED SOCCER SIMULATOR — Para poderem comprar jogadores duas vezes, após a primeira compra carreguem em «R» e depois vão passando os outros quadros;

BEACH VOLLEY — Para vencer o computador têm de fazer sempre bloco, não

deixando passar a bola para o nosso campo;

CABAL — Façam «loading level 1» e metam o resto do nível em que quiserem jogar;

EMILIO SANCHEZ VICARIO — No campeonato joguem sempre com o McEnroe, porque é o mais fácil;

KICK OFF — Escolha o Brasil porque os jogadores dominam melhor a bola;

MITCHEL FOOTBALL MASTER — Nas finais e nas meias finais jogue sempre com o tempo em dois minutos;

RALLY CROSS — Metam sempre para dois jogadores e façam a corrida com um e só depois com o outro e verão que o primeiro passará de nível.

Socorro a fechar

É um pedido de ajuda este que nos serve de remate à edição de hoje. Será que alguém pode ajudar a *Margarida*? Ora leiam lá a carta que ela fez chegar ao Poço e tratem de puxar pelas meninges. Nós por cá vamos ficar à espera das dicas. Ou, quem tiver tudo na ponta da língua, pode escrever directamente para a morada indicada abaixo. Há uma alma perdida que agradece.

Olá. Sou uma fã dos computadores. Tenho 12 anos e preciso que me ajudem! Gosto imenso da *Piggy* e do *Bonty Bob Strikes Back*, mas não tenho forma de os acabar sem as dicas e as vidas infinitas. Haverá por aí alguém que me possa ajudar? Seria ótimo!

Obrigada. Vou continuar a comprar «A Capital» às sextas-feiras para andar sempre em dia com os jogos e os vossos conselhos.

Margarida

Margarida Bettencourt da Cruz
Praceta António Enes, 14-5.º Esq.
2795 Linda-a-Velha.

Ajudem-me!!!

Fanzines

UM MAU COMEÇO

QUEM assina a «Misfits» deve entender que as páginas produzidas reflectem bem o nome (incompetente) escolhido para a fanzine de Santo André.

«Misfits» é um primeiro esforço de uma equipa que assina «Misfits» e tem o endereço no Bairro 298 Fogos, Bloco 6.1, 1.º esq. B 7500 Santo André. Por isso tentou-se não ser muito severo na apreciação das 32 páginas da publicação.

No formato A4 dobrado, «Misfits» tem várias secções, algumas escapando à área fechada dos micros. Exemplo disso são a electrónica e o cinema. Esqueça-se o mau português deste último (aliás, uma característica de toda a fanzine) e temos um espaço que pode agradar a muita gente — a electrónica. Mas a impressão a partir da página 20 deixa adivinhar que o espaço de electrónica é totalmente decalcado de alguma publicação especializada, o que é não só um crime punido por lei mas também um mau hábito.

Um espaço ligado aos computadores, «Basicamente...» apresenta também sinais de não ser produto original ou sequer adaptado pelos responsáveis da «Misfits». Até mesmo as dicas que aparecem na secção de «Frescas e Boas» são, em parte, simplesmente recortadas de outra publicação. Assim não vale. Especialmente quando se pedem 200 escudos por este conjunto de «corta e cola».



MISFITS

MARÇO/ABRIL 1990 Nº 1 BIMENSAL 200

ELÉTRONICA
CINE-ESPAÇO
ESPAÇO PIRATA
BASICAMENTE...
"FRESCAS E BOAS"
CORRESPONDENCIA
ZX PROBLEMÁTICO
SIMPLIFICANDO...

Do editor a Internet, Indit. Cuidado com o seu portafólio!

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

SPECTRUM ★ AMIGA ★ COMMODORE ★ PC ★ SPECTRUM

AO SÁBADO

**MAIS PÁGINAS
DE VIDEOJOGOS**

NO SUPLEMENTO DE FÉRIAS

TODAS AS RUBRICAS SOBRE JOGOS DE COMPUTADOR

TEATRO À BEIRA-MAR REFRESCA VERÃO

TÍTULO: PUNCH & JUDY

Tempo de sol e calor influencia por certo a onda de videojogos que regista já em alguns títulos os indispensáveis cenários de Verão.

Uma boa ideia da Clockwise, que vem preencher um espaço vazio deixado por Jack the Nipper.

Fazer papel de mairioneta em Punch & Judy pode ser mais divertido do que parece. Primeiro é preciso construir o palco para as marionetas actuarem. Para isso, encontram-se espalhadas por toda a cidade 10 partes da barraca que terão de ser depositadas uma por uma, na praia. Há que evitar a todo o custo o polícia porque ele pretende prender a marioneta, o que significa uma perda de tempo, que é representada no jogo com a subida da maré na praia. E claro, não pensem construir a barraca

das marionetas com a maré cheia...

Convém evitar também o crocodilo porque o bicho produz o mesmo efeito. Para que isso não aconteça é necessário dar-lhe salsichas que compramos com libras no talho.

Depois do palco montado é preciso encontrar os 4 personagens da história. Quando encontradas as marionetas, sobe o pano.

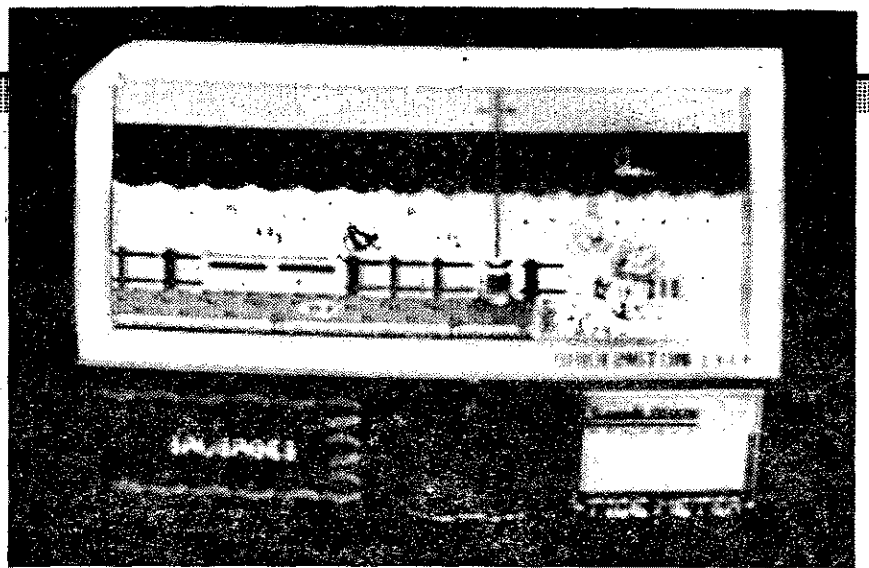
Nesta altura desenrola-se a acção mais divertida de todo o jogo, um confronto entre personagens, que dá um toque final de sopapo-nes.

Os cenários de fundo lembram em tudo produções como Jack the Nipper e Andy

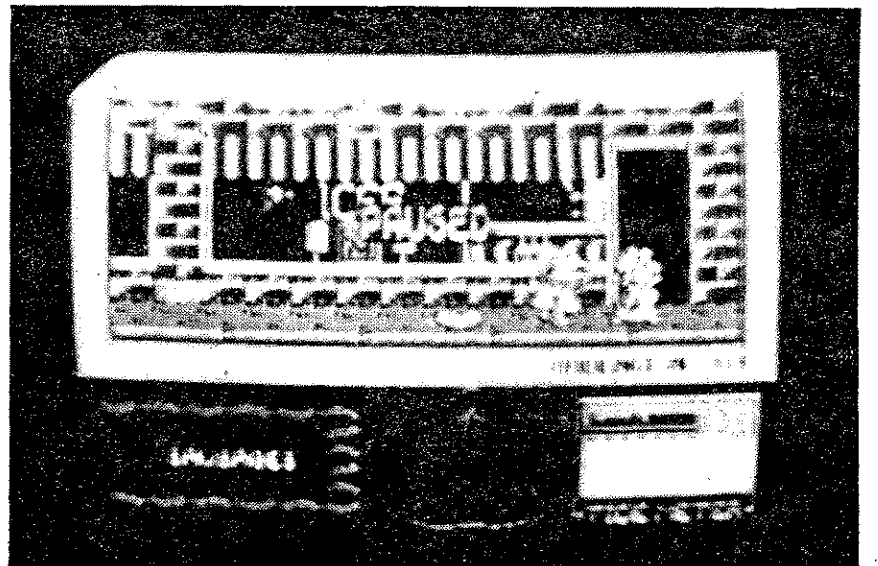
Capp, só que agora foi dado um melhor uso às possibilidades de cor. Apesar de alguns problemas de atributos existentes, é preferível ao monocromático de jogos anteriores.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 8
Movimento (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 6
Conselho: A espreitar

7



É aqui que se devem entregar as 10 partes da barraca



Um dos quatro personagens é encontrado

FUTEBOL VELOZ CORRE EM 128 K

TÍTULO: ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL

O desastre de Kick-Off nos 8 bits, levou-nos a pensar se seria possível o processamento gráfico suficiente rápido, de modo a atingir no Spectrum um índice jogável muito semelhante aos 16 bits. De qualquer modo a espera acabou e provou-se finalmente ser possível correr no Spectrum um futebol muito semelhante ao daquelas máquinas.

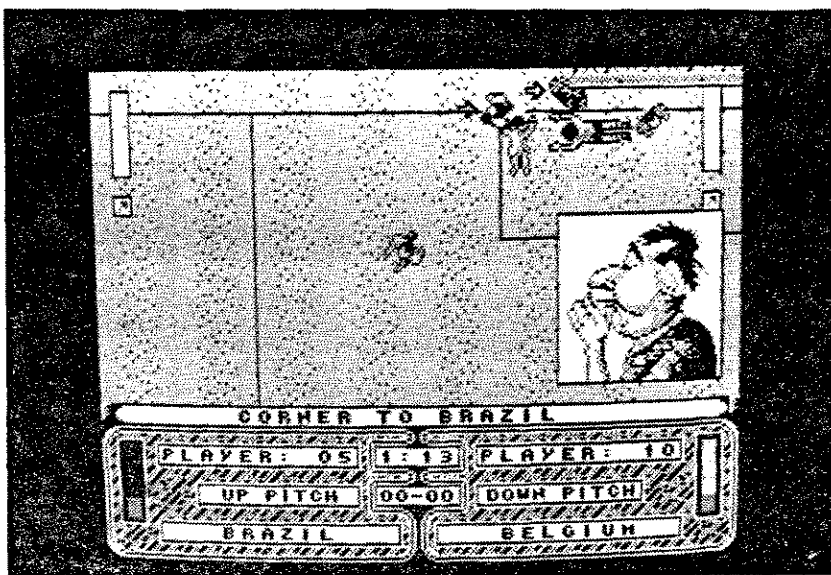
Já está à venda um Adidas Championship Football que veio da Ocean. Apesar de correr apenas em 128 K é sem dúvida o jogo que mais se aproxima de um futebol real por a bola não andar colada aos pés do jogador. Isto criou um novo estilo de futebol, nunca antes visto no 8 bits.

Primeiro selecciona-se uma das 24 melhores equipas de futebol do mundo (escusado será dizer que Portugal não está presente), podendo-se no entanto, pela escolha da opção para 2 jogadores, seleccionar duas.

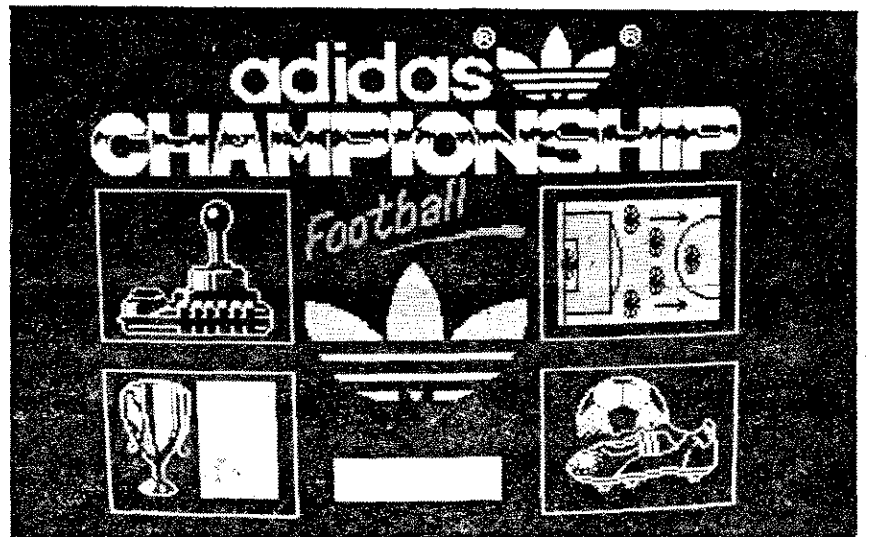
Depois de agrupadas as 24 equipas em 6 grupos (esta operação é feita pelo computador), são os preparativos para o jogo: Tácticas e tempo de jogo com ou sem som, enfim todos os pormenores. O jogo começa após a escolha de campo através de moeda ao ar. Iniciada a partida, é necessário ter em atenção duas barras que se encontram no lado esquerdo. A barra colorida indica o poder de corrida do jogador. A barra negra aumenta quando pressionado o fire do joystick durante algum tempo e simboliza a potência do remate a executar. O resto só demonstra que se trata de um jogo completo, com livres, «penalties» e os temíveis cartões. Acabado o jogo, pode-se gravar e retomar mais tarde a Taça. E sem dúvida um bom jogo de futebol que os apreciadores não deverão perder... em 128 K.

Género: Simulador
Gráficos (1-10): 8
Movimentos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: Imprescindível

9



Já no jogo, a velocidade predomina



Sem dúvida um jogo completo. Aqui estão as várias opções

DICAS DE PROGRAMAÇÃO

Já há algum tempo que os leitores pedem ao Poço dicas de programação. Juntando algum material recebido, aqui vai a primeira remessa.

- POKE 23757,0: POKE 23758,0 (Anti-Merge)
- POKE 23613,0: POKE(PEEK 23635+256*PEEK 23636),100 (Anti-Break)
- POKE 23609,X (X entre 0 e 255 dá som às teclas)
- POKE 23652,3 (Rapidez de acção)
- POKE 23756,0 (Põe na linha 0 a primeira linha do programa)
- POKE 23750,16 (Não estraga o «screen» com a cabeça de um programa)
- POKE 23613,0 (Quando há mensagem de erro desliga)
- POKE 23614,0 (Quando há mensagem de erro bloqueia)
- POKE 23608,0 (Tira o barulho quando há «Invalid Color 0:1»)
- POKE 23608,255 (Exagera o barulho em «Invalid Color 0:1»)
- POKE 23562,-255 (Acelera o cursor)
- POKE 23572,32 (Anula a função EDIT)
- POKE 23658,8 (Escreve só em maiúsculas)
- POKE 23607,100 (Listagem invisível)
- POKE 23607,60 (Listagem visível)

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXVII

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

- PROFISSÕES LIBERAIS
- PROFESSORES
- ESTUDANTES
- CARTÃO JOVEM

ACEITAM-SE AGENTES