

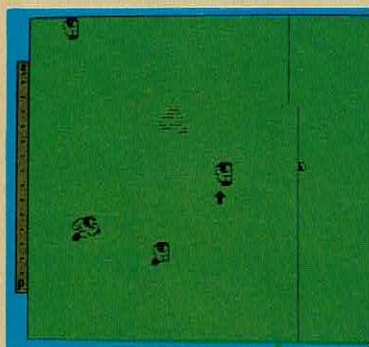
# Incompatibilidades

Por JOÃO CRUZ

Realmente, é sempre reconfortante para nós vermos a que ponto chegou a nossa iniciativa, surgida um pouco a medo no início mas que agora, semana-a-semana, se transformou num diálogo mais do que interessante entre os intervenientes. E para darmos continuidade a «esta onda», vamos atender mais cartas que ultimamente nos foram chegando às nossas mãos... O Jaime Silva, da Rua do Dr. Avelino Costa, 180 — Perosinho — 4415 Carvalhos ofereceu-se para ajudar leitores com problemas em prosseguirem nos videojogos, particularmente o RAM, jogo este sobre o qual se debruçou ultimamente. No entanto, também pede ajudas para os seguintes programas: DIZZY III (gostaria de saber como passar o dragão que cospe fogo) e RAINBOW ISLANDS. Prosseguimos com o pedido do Lázaro Rodrigues Eusébio, da Rua da Barroca, 167 — Freixieiro — Perafita — 4450 Matosinhos... Este leitor possui em SPECTRUM e estava interessado em obter bons jogos para o computador, de Damas e Xadrez. Além disto, diz-nos que tem bastantes problemas em carregar os jogos no seu computador, uma vez que este os rejeita sistematicamente. É caso para perguntar se ele já ouviu falar em azimute

dos gravadores! Talvez esteja aí a solução para o seu problema. De seguida, temos a carta dos membros do Clube Micro 2000, da Rua Visconde de Arneiros, 50 — 5100 Lamego (com o telefone 054-62718) comunicando que o clube está a aceitar sócios, que passarão a receber a revista do clube. Além disso possuem bastantes programas para os computadores SPECTRUM, MSX, PC (e compatíveis) e COMMODORE AMIGA. Da parte deles, procuram os seguintes programas para PC: BACK TO THE FUTUR II, CABAL, GOLDEN AXE, RAINBOW ISLANDS, ROBOCOP, SHINOBI e STRIDER. Quanto à pergunta que nos fazem acerca de ligação de uma drive externa de disquetes 3,5 polegadas, no novo SPECTRUM 128K+2, fazendo-o operar como SPECTRUM 128K+3, tal não é possível por incompatibilidade de hardware. E vamos terminar com a carta do José Luís Cruz, da Urbanização Vila Deste, lote 53, 7.º frente — 4400 Vila Nova de Gaia e que gostava de outros leitores o ajudassem nos seguintes programas: MAG MAX, VIGILANTE e MIDNIGHT RESISTANCE, já que em todos eles não consegue passar ao segundo nível. E pronto, cá ficamos aguardar sempre habituais contactos...

## O QUE JÁ SE JOGA...



GAZZA 2



PIC'N'PILE



F-16 COMBAT PILOT

Outro jogo de futebol! Muitos exclamarão: «Oh, não!!!»... E, no entanto, é verdade; GAZZA 2 é mais um jogo de futebol a juntar à já enorme lista de programas existentes no género. E não vale a pena procurar algo de surpreendentemente novo neste jogo, pois tudo o que encontraremos é uma forma diferente de nos apresentarem as ideias de jogos anteriores. Agora, quanto à qualidade deste programa, aí sim, poderemos dizer que é bastante aceitável e que tecnicamente possui movimentos bastante fluidos, gráficos razoáveis, bons efeitos sonoros e até mesmo uma boa dose de adictividade, um pouco limitada pela enorme quantidade de programas que existem neste domínio. No final, e feitas as contas, GAZZA 2 não é nada de espectacularmente original, mas que entretém!

COMPUTADOR: SPECTRUM.  
EDITOR: EMPIRE.  
GÉNERO: JOGO DE FUTEBOL.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 16.  
SOM 128 K: 17.  
GRÁFICOS: 17.  
USO DA COR: 13.  
MOVIMENTO: 17.  
ADICTIVIDADE: 16.  
TOTAL: 16.  
OPINIÃO: MAIS UM NO GÉNERO!

Mais um conceito original (se é que ainda se pode chamar original a algum programa hoje em dia) realizado pela empresa UBISOFT. Este PIC'N'PILE, para o enquadrarmos melhor no género de programas que têm surgido ultimamente, podemos dizer que se assemelha bastante ao PUZZNIC da OCEAN. Mas o que, de facto, temos em mãos? Em PIC'N'PILE temos que recolher determinados objectos amontoados na parte inferior do écran e juntar os semelhantes (com a mesma cor e forma) de modo a empilhá-los desde a parte de baixo do écran até ao mais alto possível. Quando isto for conseguido, há uma série de explosões e esses objectos desaparecem. Seguindo esta linha temos, dentro de um tempo limite, de eliminar todos os objectos existentes no écran para podermos prosseguir para outro nível!

COMPUTADOR: SPECTRUM.  
EDITOR: UBISOFT.  
GÉNERO: PERÍCIA MENTAL.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 17.  
SOM 128 K: 16.  
GRÁFICOS: 16.  
USO DA COR: 16.  
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 16.  
OPINIÃO: UM BOM JOGO NESTA LINHA!

Realmente as capacidades de um computador de 8-bits, como os tão populares SPECTRUM, conseguem, por vezes, surpreender, quando bem explorados pelos programadores, na realização dos seus programas. E dizemos isto porque, depois de termos visto este F-16 COMBAT PILOT nos computadores de 16-bits, ficamos bastante satisfeitos com esta versão bastante fiel nos 8-bits. Para todos aqueles que contactam com este jogo pela primeira vez, podemos salientar que se trata de um soberbo simulador de voo, bastante completo e que de certo cativará todos aqueles que sonham com a força aérea e toda a sua moderna tecnologia. Tecnicamente esta versão está simplesmente espectacular e a variedade e número das missões no jogo fazem deste F-16 COMBAT PILOT dos melhores no género!

COMPUTADOR: SPECTRUM.  
EDITOR: DIGITAL INTEGRATION.  
GÉNERO: SIMULADOR DE VOO.  
USA: TECLAS/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 19.  
SOM 128 K: 18.  
GRÁFICOS: 19.  
USO DA COR: 20.  
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: REALISMO ACIMA DE TUDO!

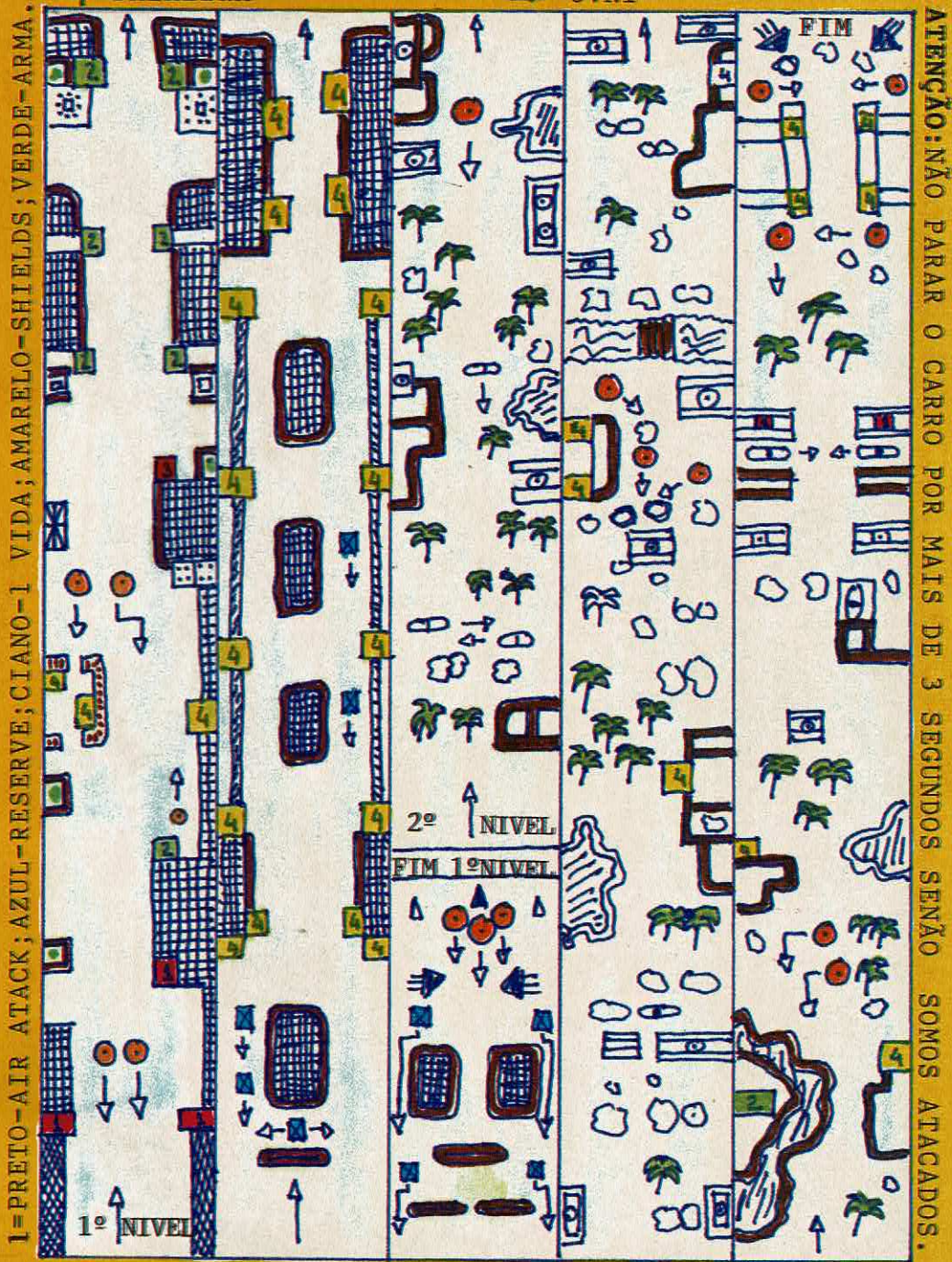


**MARAUDER**

**LEGENDA:**

- 1=EXTRA LIFE
- 2=LANÇA MISSEIS
- 3=METRELHADORA
- 4=LANÇA TIROS
- 5=CANHÃO
- 6=TANQUE
- 7=OVNI
- 8=LAGO
- 9=PALMEIRA

- 1=EXTRA LIFE
- 2=LANÇA MISSEIS
- 3=METRELHADORA
- 4=LANÇA TIROS
- 5=CANHÃO
- 6=TANQUE
- 7=OVNI
- 8=LAGO
- 9=PALMEIRA



1=PRETO-AIR ATTACK; AZUL-RESERVE; CIANO-1 VIDA; AMARELO-SHIELDS; VERDE-ARMA.

ATENÇÃO: NÃO PARAR O CARRO POR MAIS DE 3 SEGUNDOS SENÃO SOMOS ATACADOS.

POR: MICROMAN (EDGAR & JOSÉ) PARA: CBM 64 & SPECTRUM



**Pedro Perfeito**  
Rua D. António Barroso, 109, 2.º andar  
4000 Porto  
**CABAL**

Estamos perante mais uma conversão de jogos original que se intitula CABAL. Neste jogo que nos faz lembrar o já consagrado OPERATION WOLF, controlamos um mercenário bem armado, com granadas e metralhadoras que podemos ir incrementando durante o jogo. A nossa missão é a de disparar sobre tudo e que se mova, desde homens, tanques e helicópteros. CABAL é composto por vários níveis de crescente dificuldade, resultando num jogo aliciante e que a todos aconselho a não perderem.

APRESENTAÇÃO: 17.  
GRÁFICOS: 18.  
SOM 48 K: 16.  
MOVIMENTO: 19.  
ORIGINALIDADE: 18.  
ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 18.  
OPINIÃO: O MELHOR DO GÉNERO!!!



**Bruno Miguel Oliveira Rodrigues**  
Rua das Escolas, 159-r/c  
4400 V. N. Gaia  
**FOX FIGHTS BACK**

Este jogo passa-se numa quinta e é uma raposa a personagem principal. Dispomos de uma arma que, ao longo do jogo, podemos substituir por uma metralhadora, espingarda, bazooka... O nosso objectivo em FOX FIGHTS BACK é recolher alimentos e entregá-los à nossa raposa amada. Para nos dificultar a tarefa, existem cães com pistolas que nos retira, energia sempre que formos atingidos. Há que ter também especial cuidado com as armadilhas, a água e os subterrâneos... Experimente!

APRESENTAÇÃO: 16.  
GRÁFICOS: 15.  
SOM 48 K: 14.  
MOVIMENTO: 15.  
ORIGINALIDADE: 16.  
ADICTIVIDADE: 18.  
TOTAL: 16.  
OPINIÃO: UM JOGO CHEIO DE CLASSE!

**JOGOS DE TOPO**

**A C Ç Ã O**

- 1 - PANG
- 2 - NARC
- 3 - ROBOCOP II
- 4 - GOLDEN AXE
- 5 - STRIDER II

**A V E N T U R A**

- 1 - SIM CITY
- 2 - ZOMBI
- 3 - CASTLE MASTER
- 4 - AVENTURA ORIGINAL
- 5 - LA DIOSA DE COZUMEL

**L E I T O R E S**

- 1 - PANG
- 2 - KLAX
- 3 - PIPEMANIA
- 4 - ROBOCOP II
- 5 - MIDNIGHT RESISTANCE