

Destacável quinzenal sobre microcomputadores  
N.º 48 Junho 1987  
Coordenação de Fernando Antunes



# JOGOS PARA AS FÉRIAS

## SARACEN

Inicialmente parece demasiado simples concluí-lo, e momentos depois verificamos que tal objectivo se tornou um caso complicado. Foi esta, com efeito, a «moralidade» que extraímos do pouco tempo que passámos a apanhar setas e a dispará-las contra tudo o que «mexia», a apanhar chaves para introduzir nuns «carros de linhas» (pelo menos é essa a forma das engenhocas a que nos referimos) e assim desactivar barreiras electromagnéticas, e a procurar outras formas de abrir caminho por entre os diversos labirintos, para, por fim, apanharmos a bola do mágico fogo azul, e colocando-a sobre a máscara do Deus guardião do território, destruí-la — destruindo deste modo o referido Deus e passando ao nível seguinte. Com a possibilidade de ser iniciado num dos 39 níveis diferentes, este jogo permite-nos procurar o nível que, em dificuldade, nos seja mais conveniente para prosseguirmos os fins pré-estabelecidos, sem necessitarmos de percorrer de novo todos os que já fazemos com os olhos fechados.

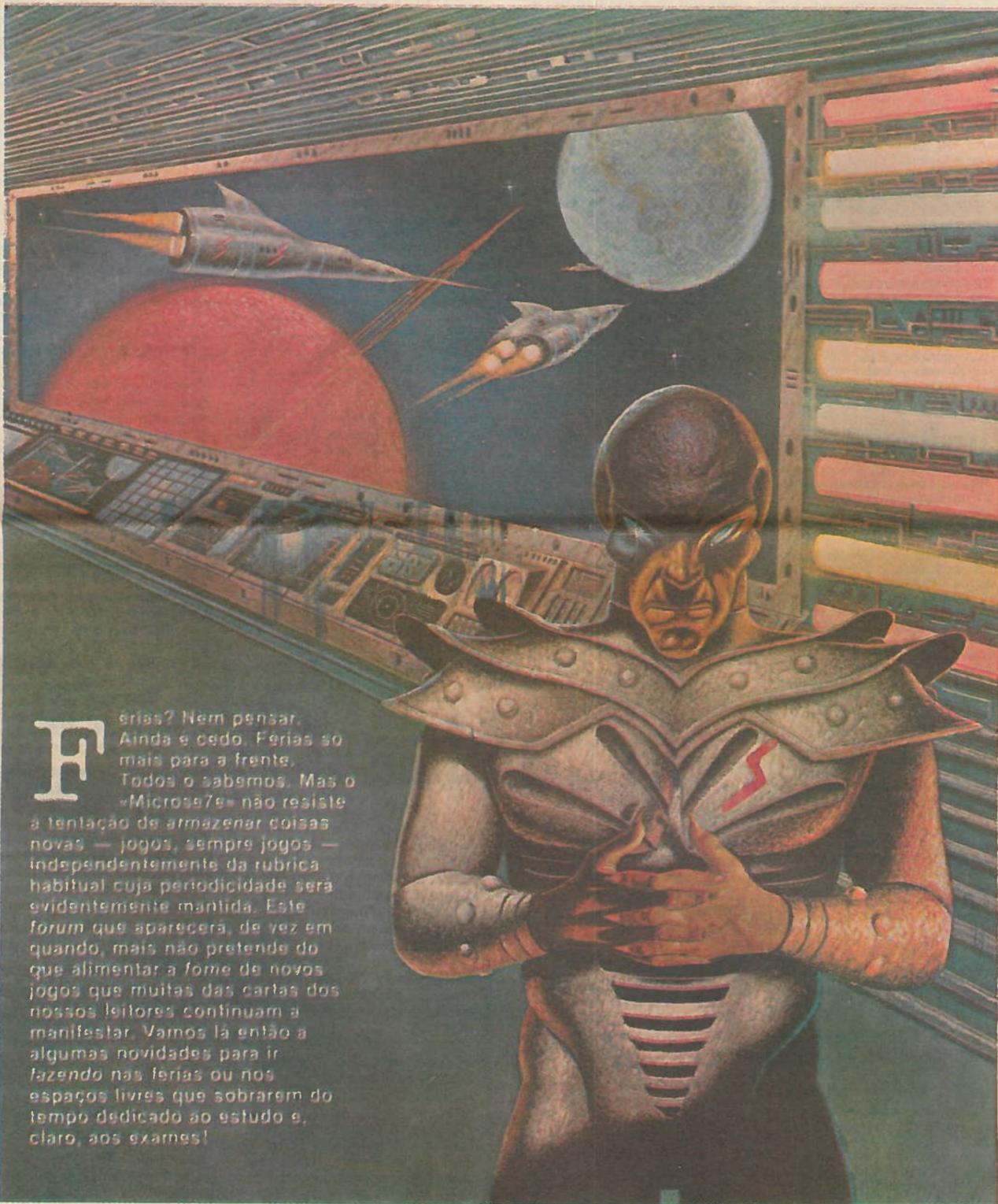
Quando contactámos com o jogo, entrámos de imediato no primeiro nível, o que nos levou a considerá-lo fácil; no entanto, momentos mais tarde, optámos por ver o que se passava mais à frente e a opinião até aí formada desvaneceu-se por completo, devido à forma com que a custo movimentávamos os pés nesses níveis mais avançados.

Apesar de os gráficos não serem muito famosos, a DATASOFT conseguiu com este saraceno, um jogo com algum interesse, embora sob o aspecto de originalidade ele fique claramente muito atrás do que poderia ser considerado desejável.

## NEMESIS THE WARLOCK (NEMESIS II)

Proveniente da MARTECH, NEMESIS THE WARLOCK (ou, como em português o designaram, NEMESIS II), aí está, pronto para constituir passatempo.

Neste jogo, nós encarnamos Nemesis e, destruindo, com o nosso poderoso punhal «Excessus», os vários exterminadores que nos dificultam a vida, tentamos alcançar Torquemada (Senhor de Termight), para lhe proporcionarmos um fim para os seus dias, tão breve quanto possível. Durante as inúmeras batalhas que teremos de vencer até atingirmos Torquemada, este exerce frequentemente as suas influências malféticas sobre os corpos sem vida dos guerreiros que eliminamos, ressuscitando-os para um estado grotesco de mortovivos que continuam a acompanhar-nos. Toda a acção tem lugar no



**F**érias? Nem pensar. Ainda e cedo. Férias só mais para a frente. Toda a sabedoria. Mas o «Microse7e» não resiste à tentação de armazenar coisas novas — jogos, sempre jogos — independentemente da rubrica habitual cuja periodicidade será evidentemente mantida. Este forum que aparecerá, de vez em quando, mais não pretende do que alimentar a fome de novos jogos que muitas das cartas dos nossos leitores continuam a manifestar. Vamos lá então a algumas novidades para ir fazendo nas férias ou nos espaços livres que sobram do tempo dedicado ao estudo e, claro, aos exames!

(jogos cedidos por CHAI .INFORMÁTICA)

ano 2000 A.D., e desenrola-se em displays de plataformas que vamos passando depois de eliminarmos um determinado número de exterminadores, pois só então é facultada a saída para o conjunto de plataformas seguinte. Jogo difícil de classificar, tendo em conta os gostos muito diversificados dos leitores do M.S., e para não desiludir ninguém, pode ser englobado nos «nem bons, nem maus».

## EXPRESS RAIDER

Digam o que disserem, não há nada como uma «cowboyada» das antigas.

Esta poderia muito bem ter sido a frase de apresentação do EXPRESS RAIDER, jogo cuja acção se desenrola no Oeste americano e em que nós desempenhamos o papel do «mau da fita», tentando assaltar um comboio composto por várias carruagens de carga e de passageiros. Uma luta sem tréguas é o que nos espera ao longo dos muitos estágios do assalto, durante os quais teremos de lutar contra tipos «bem encarados» e «mal encarados» (armados e desarmados), uma espécie de pantera negra, índios e até mesmo o fogueiro do comboio que se defende atirando-nos o carvão que utiliza na caldeira.

Interessante, e não muito comum, é o facto de o jogo se reiniciar, sempre no nível em que ficámos quando perdemos a última «vida» na fase anterior, o que, evita, até certo ponto, a monotonia que se podia criar pela obrigatoriedade de voltar ao início, num jogo com um cenário e acção pouco diversificados. Por oposição ao SENTINEL, este situa-se no grupo dos jogos que, apesar de serem simples, colocam o dinheiro despendido com a sua aquisição na categoria de «não-desperdiçado», porque no fundo todos temos um pouco de criança dentro de nós, e por isso mesmo somos apelidados de adultos.

## THE ICE TEMPLE

Com a chegada do calor nada melhor do que um jogo refrescante, com o qual possamos passar as várias tardes em que a ida até à praia não se tornou possível. Este é, precisamente, o convite que a Soft House BUBLE BUS SOFTWARE nos faz através do seu novo jogo agora ao nosso alcance: THE ICE TEMPLE (em português, o templo de gelo). Jogo que não se pode classificar de muito original ou interessante, mostra-se contudo como uma compra inevitável, para os utilizadores que em tempos deliraram com o JET PAC, ou com os não menos famosos THE ARC OF

YESOD e THE NODES OF YESOD, com os quais este apresenta muitas semelhanças.

A mecânica do jogo é bastante simples: controlando um pequeno astronauta equipado com dois propulsores, que lhe possibilitam o movimento para cima, podemos-nos deslocar em qualquer uma das quatro direcções habituais, disparando, ou não, a nossa sofisticada arma de «laser condensado» (quem não se lembra do velho JET PAC), tentando assim detectar e reunir os bocados do reactor, que, para esse efeito, foram colocados nos muitos corredores e salas do grande templo de gelo. As partes do reactor são apanhadas de uma forma muito idêntica àquela que é utilizada nos ARC OF YESOD e NODES OF YESOD — e alguns corredores e salas poderiam inclusive ser considerados semelhantes aos aí utilizados se não fosse o novo design agora adoptado para as paredes, que as apresenta cheias de estalactites.

Como uma das primeiras dicas sobre o jogo aconselhamos o leitor interessado em concluí-lo a apanhar boleia na nave espacial que se encontra numa das salas próximas ao local de partida. Com este processo podemos percorrer quase todas as salas sem tocar directamente com o boneco no objecto, o que evita que se percam as cinco vidas de que dispomos inicialmente, e continuamos a poder eliminá-los através da arma laser que a nave possui incorporada, ou a poder apanhar os diversos objectos, visto que, mediante a pressão na tecla previamente definida para «activate», podemos entrar e sair da nave a qualquer momento. Conclusão: apesar de se passar num templo de gelo, não podemos dizer que os minutos em que com ele «escavacámos o Joystick» nos tenham causado os desejados, agradáveis, arrepios.

## NUCLEAR COUNTDOWN

Jogo sem muita história e com pouco para contar, este NUCLEAR COUNTDOWN não nos deixou uma boa impressão após o primeiro contacto que com ele tivemos. Numa breve caracterização, o jogo em causa insere-se num grupo de vários outros já existentes, em que num cenário tridimensional o robot que controlamos vai deslocando objectos e abrindo caminho até chegar a um determinado local, sobre o qual nada sabemos, nem mesmo a utilidade de tal tarefa — ou se é esta a tarefa que devemos desempenhar. Com dois níveis de dificuldade, o jogo não constitui nada de novo, nem de interessante — nem



### ...«E QUE TAL A SEMANAL?»

Excelente **Microse7e**: é com muito agrado que vos escrevo, para anunciar a formação de um novo microclube. Tem o nome de **Spectrum Clube** e como o nome indica, nós só nos dedicamos para atender pessoas (leitores e se possível novos clientes) que tenham o ZX Spectrum 48K.

Temas vindos a ver no **Microse7e** muitas reclamações contra outros microclubes, por estes apenas desejarem enganar as pessoas que com muito agrado se dedicam à informática.

Nós não somos, nem seremos assim, porque não pretendemos desagradar ninguém.

A todas as pessoas que quiserem contactar connosco, nós tentaremos dar e fazer o nosso melhor. Queremos contactar outros microclubes, para troca de jogos, mapas, pokes, instruções e algumas ideias. Se outras pessoas estiverem interessadas nestes produtos, escrevam-nos a pedir a nossa lista. Não é preciso enviar selo, não oferecemos cassetes, mas portes de correio.

Aqui fica a nossa morada para os interessados: **Spectrum Clube**, Rua Ramiro Esteves Coluna, n.º 24, 3.º Dt.º, 1675 Pontinha — Lisboa. E que tal o **Microse7e**

### JOGOS COM MODERAÇÃO...

Já agora, aproveito a oportunidade para dar a minha opinião sobre vários assuntos e fazer algumas críticas. Aproveito a oportunidade, porque não é fácil eu sentar-me a uma mesa, pegar uma caneta e num papel para escrever. Daí esta monstruosidade... é que tinha muita «matéria em atraso»!

Começo pelo formato do **Microse7e**... já devem ter chegado à conclusão de que foi mal aceite essa decisão de alterar o formato... motivos de ordem técnica?... porque é que saiu recentemente um destacável (Cassete HI-FI Video) com o antigo formato do **Microse7e**?... Peço-lhes: se houver alguma possibilidade de regressar ao antigo formato, façam-no! E que o **Microse7e** está a perder «fans» por três motivos: formato, publicidade e... «Compra, Venda e Troca e... Engana!»

Também tenho alguma coisa a dizer sobre os jogos.

Na minha opinião, se o **Microse7e** quiser dirigir os putos de agora — os tais furiosos dos jogos e dos Pokes — para serem os indivíduos cultos e informados de amanhã, capazes de utilizarem a informática e o computador, como ferramenta para fazer uma sociedade mais capaz, em todos os aspectos e sem tabus... deverá utilizar os jogos e os Pokes como uma cozinheira utiliza o sal e a pimenta, com moderação!

Num cozinheiro, os condimentos são importantes para dar gosto, mas o que realmente alimenta é a carne e o peixe... e, para mim, a carne e o peixe, são os programas utilitários, as técnicas de programação, as noções sobre software e hardware, as novidades tecnológicas e as coisas que vocês sabem melhor que eu. É que a idade passa e a fúria pelos jogos vai-se... e depois? Que fazer? Conheço vários putos que me podem dar um baile a jogar o Match Day, mas não sabem nada sobre tabelas, ficheiros, actualizações «Phather Son», «Loops», saltos condicionais, sub-rotinas, Merges (com ficheiros, não com pokes...) e «Loops» e 3.º nível. Quando lhes faço destas coisas dizem que tenho mais de dor de cotovelo por ter perdido o jogo e então desvio o assunto... estarão eles certos? Irão eles ser assim quando forem adultos?... Coitados? Coitados sim!... Mas serão eles os únicos culpados!?

Não poderão ensinar a programação em termos simplistas e versando assuntos/aplicação que cativem os miúdos? E que se a aplicação de um programa não cativar um miúdo da Escola Secundária (a grande maioria dos leitores do **Microse7e** e dos furiosos dos jogos), ele não se interessará em aprender a programar. Vá lá, puxem pela cabeça. Eu bem sei que um dos grandes óbices é o tempo de acesso do Spectrum aos dados guardados numa cassette — o gravador, é a memória externa de 90% dos Spectrums existentes em Portugal, penso eu — mas confio que lhes ocorrerá alguma coisa. Para já, eu penso que a fórmula é esta: **aplicações simples e que cativem o interesse dos miúdos**. Havendo interesse, o resto vem por arrasto.

E pronto, já vai longa esta carta. Obrigado pela atenção se tiverem paciência para a ler até ao fim.

Julgo que já cheguei ao cimo do muro alto, e quiçá, saltado para o outro lado do muro. Agora tenho uma longa planície para percorrer... é que estou a ver lá no horizonte o arco-íris a tocar na terra! Estará lá o pote cheio de moedas de ouro? Tenho que lá ir!

A propósito, haverá alguma publicação (portuguesa ou inglesa) sobre RPG III?

Se precisarem de mim para alguma coisa, contactem-me.

**Manuel António do Espírito Santo Antunes**  
Rua José Malhoa, 8, 3.º F  
2675 Odivelas — Telf. 9810402.

### «LAMENTAÇÕES»

Parabéns pelo vosso trabalho. Li no suplemento 43 as «lamentações» do leitor Carlos Duarte a propósito da vigarice de que foi alvo por parte dos «responsáveis» por uma (que deveria ser) revista denominada «Micros & Hobbie». Acrescenta que 980\$00 não justificam outras «démarches». Só que, se se juntassem todos aqueles que foram objecto de tal vigarice, talvez se justificassem essas «démarches». Com efeito, também eu fui vigarizado, tendo enviado, além do dinheiro da assinatura, mais uns tostões para pagar o selo da carta que eu pedía que me enviassem, no caso de não terem os quatro programas que eu pedía, com a lista dos programas disponíveis. Nunca recebi nenhum dos prometidos, e dos 20 e tal números da revista recebi apenas dois. Convenhamos que mais de 1220\$00 (porque não beneficiel do desconto para os jovens — já não sou jovem, infelizmente) por meia dúzia de folhas de reles papel... é demais!... E mereciam uma boa tarreia!!

**António Gomes**  
RF 21, 1.º, B. Sta. Rita, Abravezes  
3500 Viseu

### NÚMEROS ATRASADÓS

«Pela presente solicito o favor do envio contra-reembolso do **Microse7e** n.º 38 com a possível data de 14/01/87. Mais informo que já me desloquei à delegação na R. Formosa (Porto) mas os mesmos tinham sido devolvidos a V. Ex.ª»

a V. Ex.ª **António Sousa, R. Almoester, 86 — 4000 Porto.**

R. Os números atrasados são adquiridos através de cheque ou vale postal, endereçados a **Microse7e**, Av. da Liberdade, 232, r/c Dt.º. Custo: 125\$00 por cada número, incluídos os portes.

**E**xpressão um pouco estranha há alguns anos, esta é hoje quase uma frase do dia

a dia. Com efeito, muitos são os utilizadores que a empregam para definir o estado «menos funcional» em que se encontra a máquina que até ai consideravam perfeita (o Spectrum, evidentemente).

Quando o computador, quase sempre misteriosamente, «pifa», a maior parte das pessoas, dirige-se à loja da esquina e manda-o reparar. Tal facto é, portanto, normal. No entanto, para além do grande número de «técnicos», vulgarmente adjectivados «de meia tigela», que durante o tempo em que tocam na máquina para a consertar, a desconsertam ainda mais, a reparação quando efectuada por profissionais competentes é, logicamente, algo que consome muitas vezes aquele dinheiro que tínhamos colocado de parte para comprar a lagosta que vimos na montra, e que pensámos desde logo adoptar como animal de estimação. Por estas razões, alguns dos utilizadores de computadores de pequeno porte, decidem fazer, ou pelo menos tentar fazer, eles mesmos, a reparação que por vezes concluem ser uma coisa tão insignificante que em dois ou três minutos se resolve poupando no mínimo algumas centenas de escudos, e deixando-lhes muito tempo livre para «adoptar» a referida lagosta.

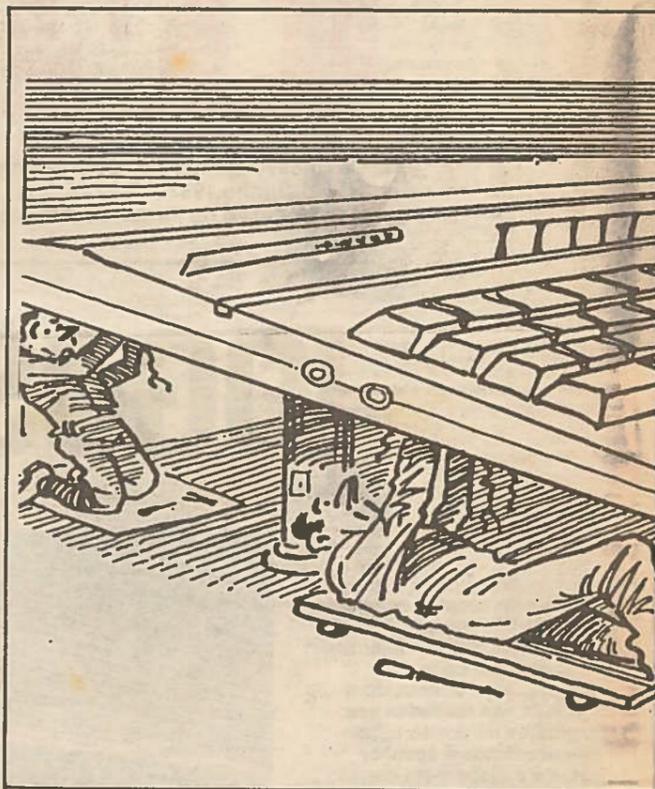
Não queremos com este artigo incentivar todos os leitores a percorrer o interior do computador de ferro de soldar em punho. Tal ideia nunca nos passou pela cabeça (a melhor solução em caso de

avaria continua a ser a consulta do representante da marca, ou de alguém que, reconhecidamente competente, o substitua), contudo, as coisas nem sempre são como nós desejaríamos que fossem e, por vezes, acontece a máquina avariar mesmo quando precisamos dela, e não temos dinheiro suficiente para a mandar reparar, ou desconhecemos quem faça tal tarefa com a celeridade necessária. Consequência destas ou de outras razões, os parafusos que seguram as duas metades da caixa, em muitos casos são abertos na esperança de se encontrar um fio solto, uma ponta de qualquer coisa descolada, uma avaria simples que nós pudessemos resolver.

Caso real, e curioso, foi o de um possuidor do Spectrum que, face a uma avaria na sua «máquina de jogos», começou a arrancar os pequenos integrados indefesos com a ajuda de um alicate e de uma chave de fendas, chegando mais tarde à conclusão de que não conseguia resolver o problema e recorrendo, só nesse momento, a quem julgou competente para reparar um computador integralmente escavacado. Casos como este são, felizmente (ou infelizmente, dirão os construtores), casos pontuais, pois a generalidade das pessoas que alguma vez abriu o computador limita-se a observar os diferentes componentes e a fechá-lo de novo.

No entanto, aqui como em tudo o resto, existe um meio termo, e algumas das avarias do Spectrum são realmente tão simples que uma criança as poderia reparar. Nestas incluímos, por exemplo, a substituição da membrana do teclado, que uma vez

# O SPECTRUM PIFO



danificada deixa algumas teclas sem resposta quando colocadas sob a pressão dos dedos ansiosos.

### A MEMBRANA PARTIDA

Tal reparação constitui no fundo a ideia-base deste artigo que surge para ajudar os utilizadores mais aventureiros, e possuidores de um conjunto de instrumentos mínimo, a resolver alguns problemas de hardware que possam vir a ter com o Spectrum, e que por serem

muito frequentes e não menos simples poderão ser encarados como de solução possível para os leitores com algum «engenho e arte». Neste número decidimos abordar o problema mais simples e talvez o mais vulgar: a membrana do teclado partida. Resultado de algumas horas a gozar os prazeres do Hiper Sports ou de outro jogo com características similares, as teclas, em determinada altura deixam de responder quando são premidas. Esta situação deve-se a

## Jogos para férias

mesmo constitui um investimento razoável para os miseros escudos que nele dependemos quando o adquirimos.

### INDOOR SPORTS

Fugindo às habituais colectâneas de provas olímpicas a **ADVANCE**, soft house até agora pouco conhecida, concebeu o **INDOOR SPORTS**, jogo composto por quatro provas disputadas de forma independente. Adaptado de uma versão americana já existente para o **Commodore 64**, este jogo abarca quatro subjogos que quase poderiam fazer parte de outras tantas cassetes e ser comercializados separadamente, se não fosse a existência de um menu comum através do qual podemos seleccionar o jogo que desejamos e no qual são afixados os resultados neste obtidos. O referido menu, constitui o «écran» com que somos

inicialmente defrontados, e só depois de fazermos a nossa opção em termos de prova a disputar, é que nos é pedido para ligarmos o gravador, fonte onde a primeira parte deste programa irá buscar um dos quatro complementos (blocos de DATA) que lhe proporcionam um dos referidos quatro jogos: **AIR HOCKEY, DARTS, PING-PONG e BOWLING**. De todos estes jogos, apenas o primeiro nunca foi apresentado no velho Spectrum. Com uma designação para nós pouco familiar (**AIR HOCKEY**), este primeiro jogo não possui, pelo menos que nós saibamos, um nome próprio em português, sendo, no entanto, um conhecido antigo de todos os frequentadores das «casas de jogos».

Caracterizado pela existência de uma mesa, um disco plano dos dois lados, e dois outros com uma «espécie de manette», a fim de possibilitar a sua manipulação pelos dois

jogadores, o jogo tem como objectivo acertar o disco volante na ranhura que se encontra no lado do adversário, na mesa que, para facilitar a desejada concretização do objectivo, não parece obedecer às leis da gravidade, mantendo os discos a flutuar.

Sem dúvida alguma, este é, não só o mais original mas também o melhor jogo do conjunto, os outros (dardos, ping-pong, e bowling), continuam a ser interessantes, mas de todos eles já vimos melhores adaptações. Tal facto não impede, contudo, que este jogo constitua uma ótima forma de passar algumas, ou muitas, horas tentando «bater» o **Specy** que nos defronta obedecendo sempre a um dos diversos níveis de dificuldade por nós previamente seleccionados.

### SENTINEL

Talvez o melhor jogo de todos os que chegaram ao mercado português durante esta quinzena, o **SENTINEL** não se pode considerar o jogo ideal para a criança, mas é, certamente, o jogo perfeito para o pai, ou mãe, da criança. Por outras palavras, o jogo agora apresentado pela **Firebird Gold Range** é um excelente jogo de estratégia, concebido em moldes superoriginais, que, para além do interesse, que desperta no jogador, é extraordinariamente diversificado, possuindo um total de 10 000 níveis diferentes. Não proporciona, porém, ao jogador acostumado a **Manic Miner's** uma grande forma de diversão. Com um display em 3D, o jogo tem como objectivo final em cada nível a destruição do sentinel, que, detentor de forças do mal, procura controlar todos os nossos movimentos, através da

acumulação da energia suficiente para levar a cabo tal missão. A energia é obtida nas diversas árvores que encontramos espalhadas pelos vales e colinas, e, desde que tenhamos cuidado para não sermos detectados pelo inimigo — situação em que este nos deixa inertes fazendo-nos despendir uma das hipóteses de concluir o nível, ou o jogo — não é muito difícil conseguir detectar o sentinel, que, em seguida, deve ser eliminado, tal como fizemos com as árvores ao extrair a energia que estas possuíam. Toda a acção decorre com o jogador, não a controlar um robot mas, a «ser» um robot, razão pela qual, logicamente, não nos vemos a nós próprios, pois nessa realidade nós vivemos numa paisagem de entre 10 000, possíveis e diferentes.

O **SENTINEL** possui ainda dois ou três efeitos sonoros a condizer com a acção (impondo ainda mais o suspense) e vai ser na nossa opinião um dos jogos mais falados, quer devido à divulgação dos 10 000 códigos de acesso aos diferentes níveis (que nos são fornecidos no final de cada nível, possibilitando a entrada directa no mesmo na próxima vez em que decidirmos passar mais umas horas «agarrados» ao teclado) quer devido à divulgação de técnicas para eliminar o sentinel nos diferentes níveis. Apesar de ser um dos melhores jogos deste ano, poderá eventualmente sofrer consequências de ordem económica, com o facto de ser diferente de tudo o que já conhecíamos para esta pequena máquina (a título de curiosidade, observe-se a técnica utilizada para escrever diversas frases na parte superior da área do **BORDER**?!!!!).



## CHAI INFORMÁTICA

COMÉRCIO DE COMPUTADORES E ELECTRÓNICA

- TIMEX - SINCLAIR
- ATARI
- SPECTRA VÍDEO MSX
- AMSTRAD
- MULTIC PC, XT, AT
- SHARP

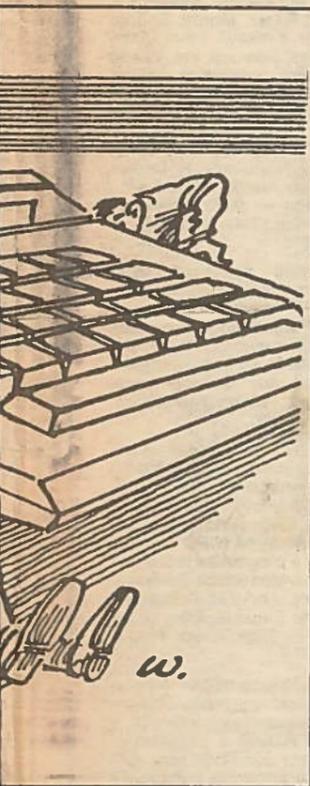
CAMPANHA  
«PACK 128 K»

PACK 1	PLUS 128 + MONITOR C/ SOM + GRAVADOR	43 500\$
PACK 2	PLUS 128 + MONITOR C/ SOM	39 900\$
PACK 3	PLUS 128 + GRAVADOR	33 500\$

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

LOJA 1 — Centro Comercial São João de Deus — Loja 428 — Telef. 77 94 52 • LOJA 2 — Rua da Madalena, 138 a 144 — Telef. 86 64 41

# BRIC BRAC<sup>ã</sup>



para cima, levanta-se calmamente a metade da caixa que neste momento nos ficou mais acessível, tendo o cuidado de desprender as duas «fitas» que ligam o teclado à placa do circuito impresso, (basta puxar devagar que elas desprendem-se).

Uma vez aberta a caixa, voltando a metade que contém o teclado, podem observar-se umas pontas metálicas que seguram a chapa frontal à caixa e que, quando endireitadas com um pequeno alicate, por exemplo, a soltam deixando finalmente a descoberto o motivo do mau funcionamento da máquina. A nova membrana (designação pela qual é conhecido esse componente) adquire-se em algumas casas de componentes electrónicos e aplica-se retirando a antiga, agora completamente solta e visivelmente danificada, para colocar a nova no mesmo local.

Invertendo todo o processo anteriormente descrito para desmontar o computador, agora com o fim de o colocar operacional, segundos depois o Hiper Sports pode voltar para a gaveta do gravador, deixando-nos, todo este processo, com uma agradável sensação de «fui eu que o reparei».

Tão simples como se pode depreender do que aqui referimos esta operação será, com certeza, efectuada com êxito desde a primeira tentativa para a refazer, poupando, como referimos anteriormente, tempo, dinheiro, e, muitas vezes, a própria máquina que assim não caiu nas mãos de um dos vários «técnicos» de trazer por casa.

Fernando Prata



## AVENTURAS COM O ATARI

Este livro aparece dividido em duas partes distintas. Numa delas é feita a análise de jogos de aventuras em duas grandes categorias — os de aventuras gráficas, os mais comuns, que todos conhecemos, com os labirintos mais ou menos complexos (com os bons que geralmente comandamos) e toda uma inúmeras quantidade de maus dos quais temos de nos ir libertando. Encontramos também aqui os jogos de aventuras de texto, que, embora sem uma apresentação visual tão elaborada, nos podem proporcionar desafios interessantes.

Na segunda parte, é-nos proposto um jogo misto de aventuras gráficas e de texto «O Olho do Guerreiro das Estrelas». Como em tudo, existe uma história e, a partir daí, vamos para a criação do jogo com os seus múltiplos ambientes. O programa é discutido minuciosamente — praticamente linha a linha, servindo muitas das rotinas para futuros programas dos leitores.

Como já aqui temos dito é a programar que se aprende muito — e este género de livros pode ser um bom auxiliar.

Autor: Tony Bridge  
Editora: Publicações Europa-América, N.º 113 da Coleção Arte de Viver  
Preço: 950\$00

## DA INFORMÁTICA À POLITICA

O autor, profissional de informática há muitos anos, pretende fazer com o leitor uma viagem de reflexão sobre o caminho percorrido pela informática até hoje. Numa segunda parte, genericamente designada «No reino da política», o autor queixa-se dos vários partidos e governos que, segundo ele, ainda não atingiram uma mentalidade revolucionária para nos termos a par do resto da Europa em termos de informatização.

Deixamos aqui um pouco do capítulo que encerra o livro em que o autor se mostra bastante optimista em relação ao futuro quando a informática fizer parte do nosso dia-a-dia de uma forma intensa: «Nos últimos tempos, com a possibilidade da informação mais frequente e aberta (pena que seja tantas vezes manipulada!), com uma formação e cultura-base obrigatórias (pelo menos em grandes zonas do Globo), o homem médio já se encontra com um razoável afastamento mental do seu antepassado de cem anos antes. Entrámos na progressão geométrica...»

Ao mesmo do futuro (próximo, a meu ver), a informação, a formação, e a comunicação constantemente ao seu dispor, conjugadas com o tempo livre que a robótica pode proporcionar, ocasionarão certamente uma evolução ainda mais rápida.



João Mouraz  
Inácio Ludgero

Uma progressão exponencial?...»

Autor: Renato Vasconcelos  
Editora: Edição do autor

## ■ ADVANCED DBASE III — PROGRAMING AND TECHNIQUES

Sem deitar por terra a imagem que os programadores em geral dela possuem, a Mc Graw-Hill colocou recentemente à disposição dos leitores portugueses mais um excelente livro na área em que se propõe alargar alguns horizontes a vários níveis — programação/utilização de DBASE III.

Um livro proveniente dos Estados Unidos, como aliás a maior parte dos bons livros técnicos, apresenta como única barreira para o utilizador com algum interesse pelo tema nele abordado, a língua em que se encontra escrito, logicamente, americana, embora todo ele tenha sido escrito numa linguagem pouco hermitica que facilita a apreensão de ideias, conceitos, e técnicas de utilização/programação de DBASE III, ao utilizador com um conhecimento mínimo da língua em questão.

A autora do livro, Miriam Lisikin (até que enfim, uma senhora nos meios informáticos) não apresenta na obra aquilo que vulgarmente é considerado «background», deixando apenas transparecer o facto de ser professora num dos pontos mais privilegiados do globo quando se pensa na alta tecnologia, Califórnia, característica que mostrou ser benéfica quando esta (autora) decidiu explicar assuntos, por vezes complexos, de forma muito simples, o que neste aspecto concreto torna o livro idêntico a aquele que aqui referimos no número anterior, embora esse versasse matérias muito diferentes.

Logo nas primeiras páginas, Miriam começa por nos dizer que para ler e compreender o texto não é necessário qualquer tipo de experiência em programação de DBASE III, ou de outra linguagem de alto nível, embora nele seja pressuposto que o leitor já contactou com o citado DBASE ao nível de comandos directos.

## BOM SENSO

Apesar desse pressuposto, a autora não deixa de apresentar, quando considera relevantes, explicações de conceitos e comandos menos simples, afir-

mando que se o leitor nunca escreveu um programa, ou não possui alguma experiência em análises de sistemas, não deve por isso julgar-se em posição de desvantagem perante os restantes, pois mais tarde terá hipótese de constatar que um pouco de bom senso e capacidade de pensar de forma lógica, são, durante a fase de planeamentos, factores mais valiosos do que experiência prévia em programação.

O conteúdo do volume em causa, para além de ser facilmente «servido», como já referimos, surge-nos de um modo de libertadamente pouco vulgar.

Seguindo linhas pré-concebidas, e bem definidas, todo o fluir de projectos, ideias, e técnicas específicas para atingir determinados fins, tem a sua razão de existir numa procura de soluções informáticas para o processamento de dados relativos a uma empresa fictícia, a National Widgets (empresa de venda de acessórios de micro-computadores, por correspondência), tornando, assim, compensados todos os esforços desenvolvidos para produzir algo. No fundo, a autora tentou, e conseguiu com este processo, trabalhar sobre uma certa realidade, na procura de uma abstracção menos significativa, simplificando possíveis reflexões sobre acções desencadeadas, e propostas de trabalho, através da existência de um universo constante com o qual se podem estabelecer relações de situações diversas.

Constituída por cinco partes distintas, inseridas em diferentes capítulos, esta «biblia» de DBASE III inicialmente percorre os caminhos da planificação do sistema, introduzindo o leitor no contexto imaginário em que se pretende que ele se situe, levando-o, só depois, a seguir diferentes fases de trabalho-aprendizagem até, finalmente, atingir o estágio da optimização do mesmo sistema.

Com uma estruturação, a todos os níveis, quase perfeita, o livro possui mais pontos de interesse só nos apêndices do que muitos outros na totalidade das folhas que os compõem, permitindo a consulta rápida do utilizador numa procura de informações que muitas vezes nos servem, como o ponto no teatro, de apoio em tarefas mais importantes, poupando-nos o trabalho de leituras menos sintéticas, ou menos explicativas dos assuntos que pretendemos clarificar.

F.P.

*Spectrum Center*

**CAMPAÑA DE TROCAS DOS «SINCLAIR SPECTRUM»**

**48 K ou PLUS**

POR: — AMSTRAD  
— ATARI  
— COMMODORE  
— TIMEX  
— TOSHIBA  
QUALQUER MODELO

NOTA: NÃO DEITE FORA O SEU ZX SPECTRUM  
PROPONHA-NOS A SUA TROCA POR QUALQUER OUTRO MODELO  
E MARCA, DURANTE A NOSSA

**GRANDE CAMPAÑA DE TROCAS**

ATÉ FINAL DE JULHO 87

RUA LUÍS DE CAMÕES, 35 B — 1300 LISBOA • Dep. de trocas

**COMO UTILIZAR O SEU MICRO**

**FORMAÇÃO EM MICROINFORMÁTICA**

Utilizar de forma mais rentável o seu MICROCOMPUTADOR, recorrendo às potencialidades que a MICROINFORMÁTICA coloca hoje à sua disposição como poderoso instrumento de apoio à actividade de GESTORES, QUADROS DE EMPRESAS, SECRETÁRIAS, são os objetivos do CURSO INTENSIVO que nos propomos realizar.

Concebido para pessoas provenientes de qualquer ramo de actividade, não requer conhecimentos de Informática, possibilitando aos seus participantes adequado suporte documental, quer pela utilização de Micros.

Esta acção de formação, possibilitando aos seus intervenientes, a utilização adequada do sistema operativo MSDOS/PCDOS - Amstrad e compatíveis, bem como o ensinamento de técnicas de tratamento de texto, com o popular programa «WORDSTAR» e, ainda o recurso a um programa de eficiência e divulgação reconhecida, o Lotus 1-2-3, combinando este de forma integrada poderosas potencialidades na elaboração de folhas de cálculo, bases de dados e tratamento gráfico.

— 2 CURSOS PÓS-LABORAL, DE INSCRIÇÃO LIMITADA, composto cada um por 10 SESSÕES DE 2 HORAS em HORÁRIO À ESCOLHA, A SABER:  
DAS 18,00 H. ÀS 20,00 H. JUNHO: Dias 15/17/19/22/24/26/29.  
DAS 20,00 H. ÀS 22,00 H. JULHO: Dias 1/2/3.

— INFORMAÇÕES E INSCRIÇÕES:  
GRUPI — GRUPO DE INFORMÁTICA, LDA.  
Av. República, 41-2.º 1000 LISBOA Telef. 76 08 29 • 76 08 31

**COMPUTADORES (e Micros) ★ ASSISTÊNCIA**

- Serviço rápido entre as 15 h. e 8 h.
- Um ano de garantia (renovável) para si ou para a sua empresa com o seguro assistencial.
- Cinco anos a servir o continente e ilhas pelo correio.
- Não há melhor eficiência, rapidez e garantia.

R. Portugal Durão, 14-A — 1600 LISBOA (ao Rego), Autocarro n.º 31  
Tel. 776349-775308  
Via CTT — Tecnosupra — Apartado 5447 — 1709 Lx. Codex

# TOP+VENDIDOS

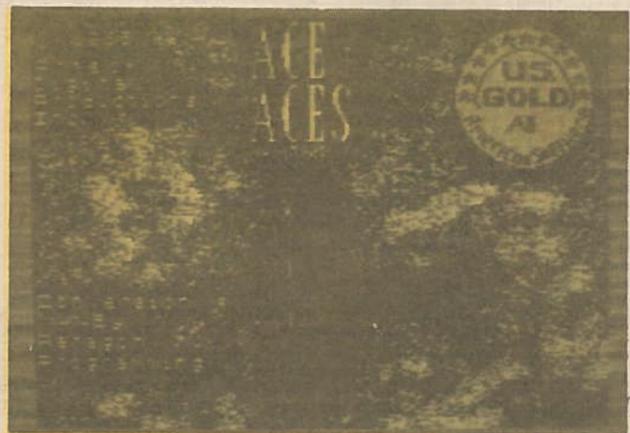
★ Classificação; ★★ No mês anterior; ★★ número de meses no Top; ■ Título do programa: ■■ Computador.

Lista elaborada com a colaboração de: Casa Viola (Braga), Neval (Lisboa), Microinformáticas e Audiovisuais, Ltd. (Lisboa) e Triudus (Lisboa).

## COMPRA · VENDE · TROCA · DÁ



1 BOMB JACK II



2 ACE OF ACES



3 SCALEXTRIC



4 BAZOOKA BILL



5 VULCAN



6 XENO



7 BMX - SIMULATOR



8 SUPER SOCCER



9 SUPER CYCLE



10 HIGHLANDER

5 de Maio a 4 de Junho

★ ★ ★	★ ★ ★	■	■■
1	1	Bomb Jack-II	Spectrum 48K
2	1	Ace Of Aces	Spectrum 48K
3	1	Scalextric	Spectrum 48K
4	1	Bazooka Bill	Spectrum 48K
5	1	Vulcan	Spectrum 48K
6	1	Xeno	Spectrum 48K
7	1	B.M.X. - SIMULATOR	Spectrum 48K
8	4	Super Soccer	Spectrum 48K
9	2	Super Cycle	Spectrum 48K
10	1	Highlander	Spectrum 48K

### IMPOSSABALL

Jogo simulador-ação-estratégia para o ZX SPECTRUM.

Estamos perante mais um jogo futurista que nos é apresentado em 3D. Com um cenário bem concebido (e com bastante dificuldade na sua resolução), aconselhamos a sua compra.

Através de oito difíceis cenários, você comanda uma bola que se desloca do chão para o tecto (ambos têm um desenho que mais parece um tabuleiro de xadrez, levando-nos a apreciar melhor a profundidade e as três dimensões deste jogo).

Como objectivo há que nivelar os cilindros que tanto se encontram no chão como no tecto, através de um corredor imenso. Mas inúmeras dificuldades nmos esperam e todas elas móveis e mortíferas. Jogo rápido, difícil, com bons cenários e que vai certamente entusiasmar os apreciadores do género. Cassete cedida pela Triudus.

■ Computador ZX Spectrum 48 K. Vendo com cabos e fonte, a funcionar perfeitamente e em estado novo. Vendo, também, 21 cassetes (11 delas BASF) com cerca de 150 programas de qualidade (Starquake, Commando Match Day...). Preço a combinar. O motivo único da venda é a compra de outro computador. Nuno Chichorro, Rua do Brasil, 148 - 3000 Coimbra. Tel. 711656.

■ Vendo programas para o Spectrum a 75\$00. Oferecemos portes de correio. Mandem selo para obter a lista, que contém muitas novidades, como Enduro Racer, Arkanoïd, Uchi Mata, Saboteur II, etc. Garantimos boa gravação. Quima Software, R. Combatentes, 100, 3.º eq. - 3000 Coimbra.

■ Vendemos programas para o Spectrum 48 K a 75\$00, portes de correio incluídos. Oferecemos cassette a partir de 12, exclusive. Temos novidades (Rana Rama, Big Trouble In L. China, Enduro Racer). Damos garantias de gravação. Enviar selo para a lista. Microdata Software, R. Combatentes, 100, 2.º dto. - 3000 Coimbra.

■ Vendemos jogos para o ZX Spectrum com os seguintes preços: 2 jogos 100\$00, 5 jogos 200\$00. A cassette poderá ser adquirida nos nossos serviços. Na compra de 5 jogos oferecemos cerca de 300 pokes. Damos garantias de gravação. Enviar selo para mais informações. Alpha Games, Av. Afonso III, 125, 1.º dto. - 1900 Lisboa.

■ Somos um clube chamado Microcapa aceitamos sócios. Para ser sócio paga 200\$00 jóia, 100\$00 por mês. Vantagens 3 jogos, mapas, dicas e pokes 1 copilador e 1 programa utilitário por semana. Microcapa Software, Lta, Rua B, 53, 2.º dto., Serrado - 2825 Monte de Caparica. Mandamos tudo a cobrança. Victor Garcia & Henrique Paulo.

■ Vendo computador Atari 800 XL, estado impecável, c/ gravador, joystick Quick-flo II, 23 programas de jogos e utilitários e 2 livros de iniciação. Oportunidade, tudo apenas 22,5 c. Tel. 2427005, João ou Jorge, das 19 às 23 h.

■ Dou mapas, pokes e dicas a quem comprar jogos a 50\$00 cada (não incluindo cassette virgem). O preço das cassetes virgens é o seguinte:

C-15, 70\$00; C-20, 80\$00; C-30, 85\$00. Temos todas as novidades do mercado. Últimas novidades: Saboteur II, Road Racer, Monty, Enduro Racer, Krakout, Feud, Army Movies, Samurai, etc. Vendo também programas utilitários e copiladores a 150\$00 e 175\$00 com instruções. Em cada 10 jogos, 2 grátis e em cada 20 jogos, 2 copiladores grátis. Microcapa, R. Doutor Alberto Araújo, 10, 1.º dto., Serrado - 2825 Monte de Caparica. Telex. 2953596 ou 2950373.

■ Vendo Spectrum 48 K, bom estado, teclado de plástico, c/ cerca de 800 jogos bem organizados em mais de 45 cassetes. Tudo por 21 500\$00. Os jogos incluem muitos dos últimos lançamentos. Vários copiladores. Tel. 2244551.

■ Vendem-se programas para o Spectrum, TC's, a 30\$00, com garantia e portes (só para o continente): Softmira de Viseu (Dep. Spectrum) qualquer Amstrad (CPC e PCW) jogos e programas profissionais baratos (disco ou cassette): Dep. Amstrad. Contactar: B.º Sta Eugénia, lote 10, r/c eq. - 3500 Viseu. Enviar selo SFF

■ Vendemos jogos para o ZX Spectrum pelos seguintes preços: 2 jogos 100\$00; 5 jogos 200\$00: A cassette poderá ser adquirida nos nossos serviços. Na compra de 5 jogos oferecemos cerca de 300 pokes. Damos garantias de gravação. Enviar selo para mais informações e lista. Alpha Games, Avenida Afonso III, 125, 1.º dto. - 1900 Lisboa.

■ Gostaria de contactos com utilizadores de computadores MSX, para troca de ideias e softwares, revistas, etc. Compra de jogos elite e passeio lunar (Wades of Yellow) para o MSX. Avelino Loureiro, R. Dr. José Júlio Vieira Ramos, 123 - 4750 Barcelos.

■ Vespesia Software Programators, trocamos, compramos e vendemos software para o Spectrum 48 K e 128 K. Contactar com VSP., R. Carolina Michaelis Vasconcelos, 30, 3.º dto. - 1500 Lisboa. Gostariamos de entrar em contacto com o Kempston Clube, com o SSS Clube e também com o Sinclair Clube, mas não sabemos como contactá-los.

■ Compro disco drive 1050 para Atari Boxe. Respostas a João Tiago V. Castro, R. Pinto Bessa, 193, 3.º, 9 - 4300 Porto. Tel. (01) 577191.

■ Tracer Digital, compro para o ZX Spectrum, em perfeitas condições de funcionamento ou troco por máquina de filmar Canon super 8. Carlos Oliveira, R. Infante D. Henrique, 54 - 8500 Portimão. Tel. 22143/4. Horas normais expediente.

■ Vendo computador Timex TC 2048 praticamente novo + gravador + joystick gun-hot + 130 jogos + 3 bons copiladores de jogos, tudo por apenas 28 000\$00. Contactar tel. 282648 o mais breve possível.

■ Somos um clube jovem que se irá dedicar exclusivamente aos jogos. Peçam-nos informações. Assunto sério. Contactar Clube Spectrum, R. Prof. Alves de Brito, 42, Pousos - 2400 Leiria.

■ Chamo-me João Montezuma e vendo cassetes de computador por 150\$00 cada já com a cassette virgem. Também forneço listas. R. General Humberto Delgado, 82, 2.º eq. - Coimbra.

■ Vende-se ZX Spectrum 48 K + gravador Sanyo + 500 jogos modernos + 2 cursos Basic + centenas de pokes, revistas, livros. Tudo isto por 40 000\$00. Interessados escrever para João Luis Gomes Rodrigues, apartado 364 - 3007 Coimbra. Todo o material está em bom estado de conservação.

■ Vendemos jogos para o ZX Spectrum 48 K a 30\$00 cada. Temos os mais recentes, assim como os que figuram no top deste jornal. Cerca de 350 títulos para venda, entre os quais alguns bons utilitários. Todas as semanas temos novidades. Escrever para: ZXSL, R. Afonso de Albuquerque, 23 - 2870 Montijo. Enviar selo para resposta.

## Campanha de trocas "Spectrum"

APROVEITE AGORA!

(CAMPANHA LIMITADA)

TROQUE O SEU Spectrum "48K" OU "Plus"

- AVARIADO OU A TRABALHAR -

POR UM TIMEX COLOUR COMPUTER

TC 2048\* ou TC 2068\*

CONDIÇÕES MUITO ESPECIAS

EM TODOS OS REVENDEDORES-AUTORIZADOS TIMEX

\* SOFTWARE Spectrum COMPATIVEL

ESTAMOS CONSIGO - INVESTIMOS NO FUTURO.



ROBOT

**XT**

CPU 8088-2 e opção 8087-2 16 bits  
Relógio TURBO 4.778 MHz  
Memória RAM 640 KB  
Relógio Calendário c/ Bateria  
LEGAL -BIOS-  
Monitor 12" monocromático  
Placa «Hercules» ou «CGA»  
Disquetes 360 kb  
Memória de massa 20 MB expansível  
Teclado Tipo XT 84 teclas  
Sist. Operativo MS DOS 3.1  
Redes locais  
Saída para Rato (Mouse)

**AT**

CPU 80286-8 e opção 80287-8 16 bits  
80386 e opção 80387 32 bits  
Relógio TURBO 6/10/14 MHz  
Memória RAM Expandível 1-4 MB  
Relógio Calendário c/ Bateria  
LEGAL -BIOS-  
Monitor 12" monocromático  
Placa «Hercules» ou «CGA»  
Disquetes 1.2 MB  
Memória de massa 20 MB expansível  
Teclado tipo AT 94 teclas  
Sist. Operativo MS DOS/XENIX/UNIX V  
Versão multiponto  
Saída para Rato (Mouse)

Totalmente compatíveis  
(De secretária e portátil)

<b>PREÇO</b>			
2 Disquetes 360 KB	145 000\$00	Disco Rígido 20 MB	380 000\$00
Disco Rígido 20 MB	250 000\$00		
Garantia 12 meses			
Software			
Sistemas Gestão			

**ROBOT** - SOC. IND. EQUIP. ROBOTORIZADOS, LDA.  
1700 LISBOA - Av. Roma, 46 - 5.º Dt.º  
Tel. 80 50 49 / 80 52 93  
SETÚBAL - Tel. 065 / 38 839

AS MARCAS REFERIDAS SÃO PATENTES DOS RESPECTIVOS FABRICANTES