

Uma publicação *fonte*

MICRO & VIDEO

Ano I Número 6, 1984

Cr\$ 2.000

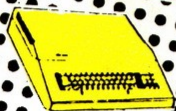
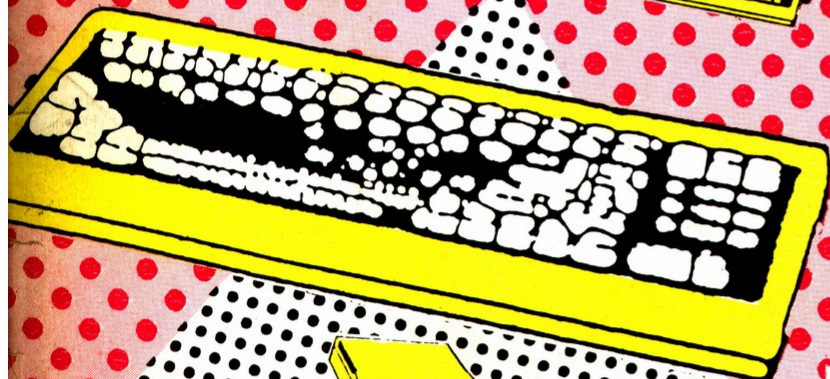
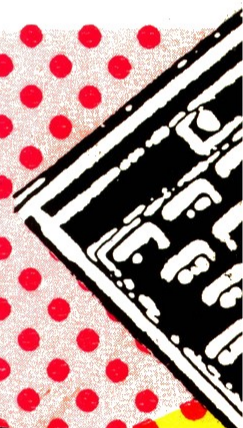
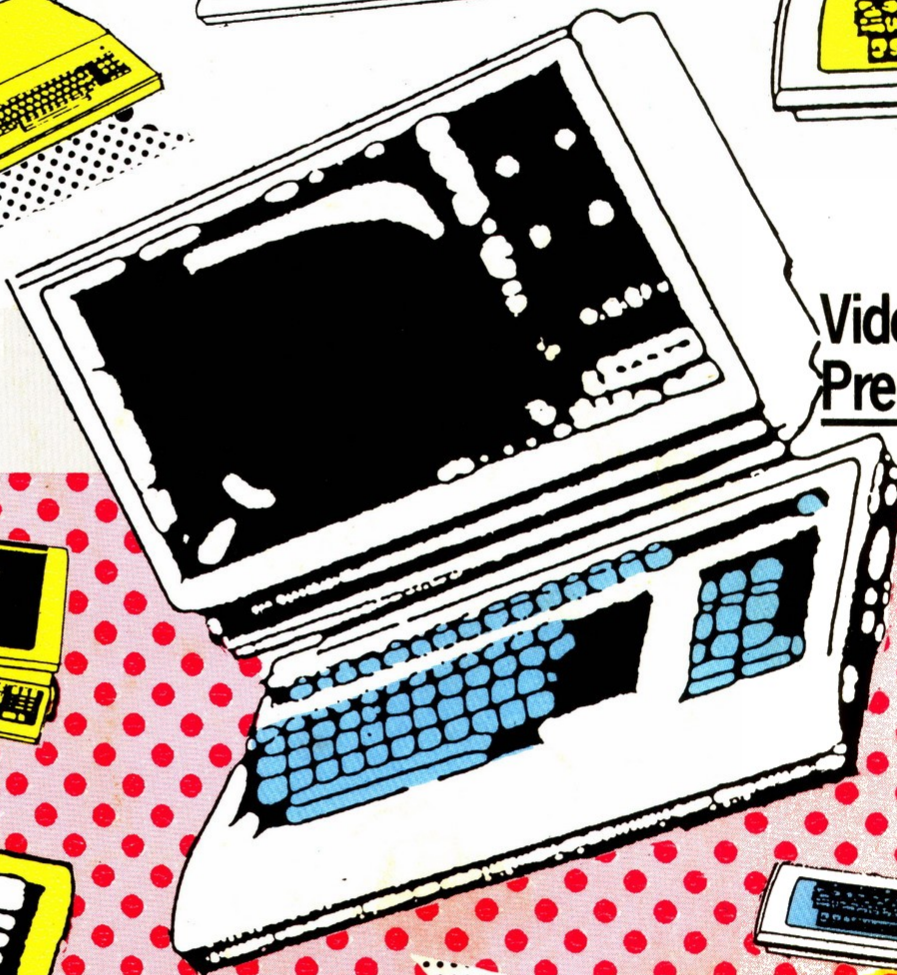


**Escolha
Seu Micro**



**Videogames
Premiados**

**ODYSSEY no
"Campeão do Mês"**



**Colunas:
TK, CP200
APPLE
TRS80
COLOR**



VIDEOGAME

ATARI



© Dynavision é marca registrada da Dynacom Ltda.
 © Atari é marca registrada da Atari Inc. USA

Os mais fascinantes Videogames:
 PITFALL, RIVER-RAID, ZAXXON, SMURF, DONKEY-KONG, MISS PAC-MAN, SEAQUEST
 e mais 150 jogos já disponíveis para seu DYNAVISION® e ATARI®.

DYNACOM Tel.: (011) 223-2199 - Cx. Postal 54111 - São Paulo - SP

ÍNDICE

36 COMO ESCOLHER O SEU MICRO

Tudo que você deve saber antes de comprar o seu microcomputador.

Como selecionar o modelo adequado para suas necessidades.



6 VIDEOGAMES PREMIADOS

Os cartuchos que foram escolhidos como os melhores pelas três maiores revistas americanas de videogame.

58 MICROFESTIVAL SP

Os novos lançamentos apresentados no Anhembi. Os micros que disputarão o mercado este ano.

7 CAMPEÃO DO MÊS

Prove que você é um às dos videogames, na promoção "Campeão do Mês", de ODYSSEY e MICRO & VIDEO, e ganhe cartuchos e brindes surpresa.

EDITORIAL

10

JORNAL DA TELINHA

As últimas notícias de micros, video e games.

11

DICAS & DÚVIDAS

MICRO & VIDEO responde às dúvidas dos leitores.

18

GUIA DE SERVIÇOS

Mais de 300 endereços de assistência técnica, lojas, clubes, locadoras, livrarias e tudo que o leitor precisar.

45

CURSOS

Os cursos de abril

45, 46, 49

CATÁLOGO

Os videogames disponíveis no mercado e os últimos lançamentos, nacionais e internacionais.

34

APPLE PIE

Dicas e programas para Apple e compatíveis.

44

GERAÇÃO TRS 80

Dicas e programas para os micros compatíveis com os TRS 80 Modelos I e III.

54

TK, 200 & FAMÍLIA

Dicas e programas para TK, CP 200, AS 1000, Ringo e Sinclair.

52

TRS COLOR

Dicas e programas para os compatíveis com o Color Computer da Radio Shack.

56

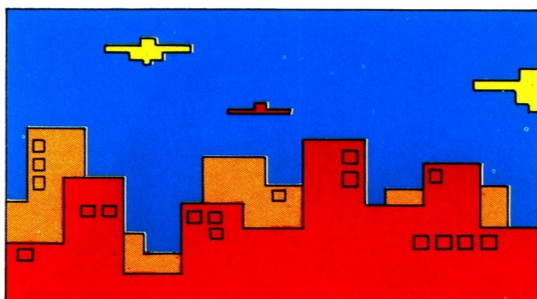
LIVROS

Os livros do mês.

50

25 JOYSTICK

Análise e dicas para fazer mais pontos em Joust, Dolphin, Come Come II, Snafú, Tron, River Raid, Defensores da Liberdade, Space Battle, Crackpots e outros cartuchos.



60 VITRINE

A nova impressora Grafix 100, Elppa Jr da Victor, Itautec Junior - E Craft II e os últimos lançamentos.

24 VIDEO PROFISSIONAL

Um luxuoso hotel, onde o video terá a maior importância.

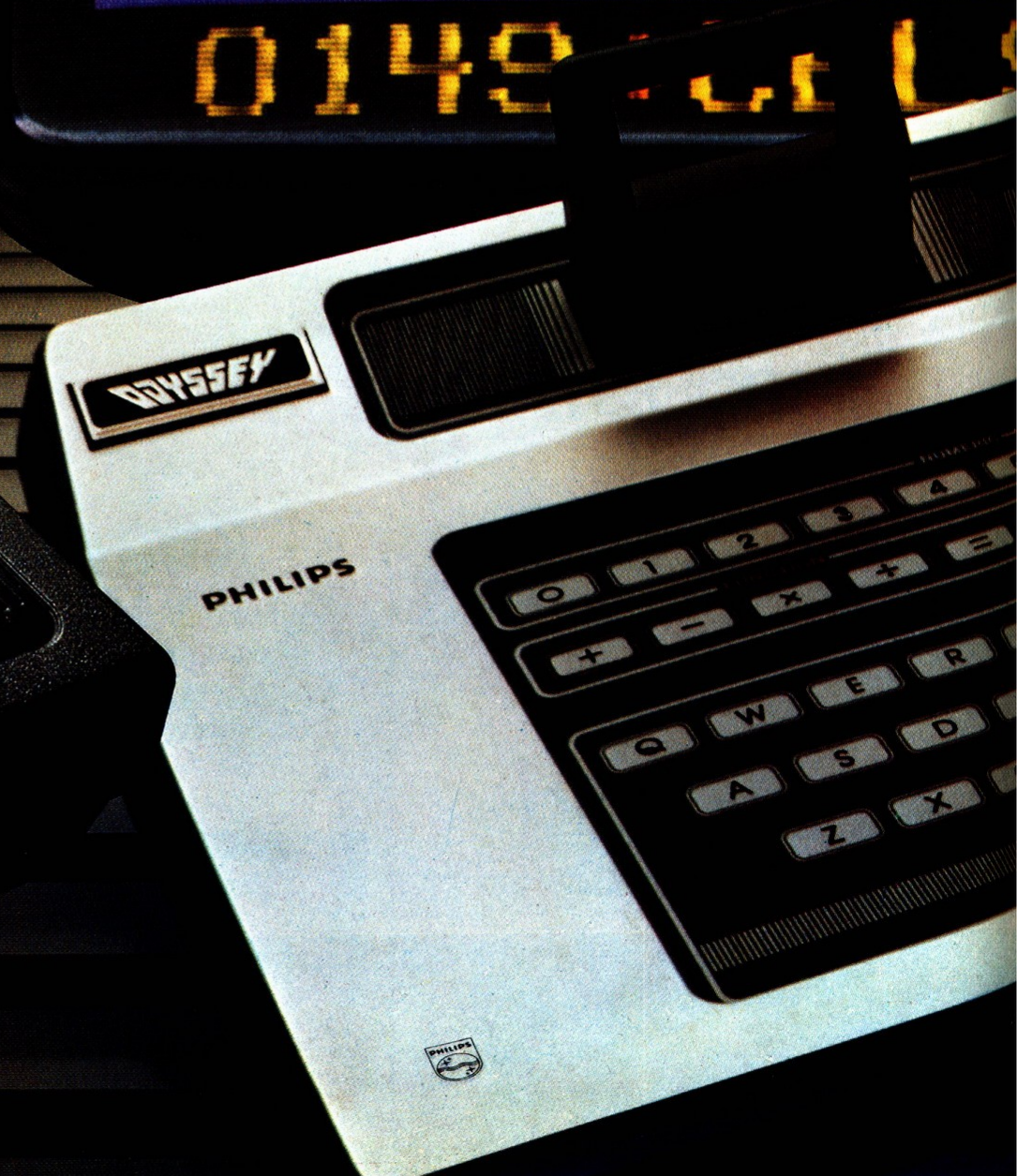


20 VÍDEOGULA

Comentários e críticas sobre filmes como Krull, Twilight Zone, Belle de Jour e mais.

OS 15 MAIS PROCURADOS

Videogames 30
Filmes 22



PHILIPS



CHEGOU COME-COME II. O GULOSINHO ODYSSEY.

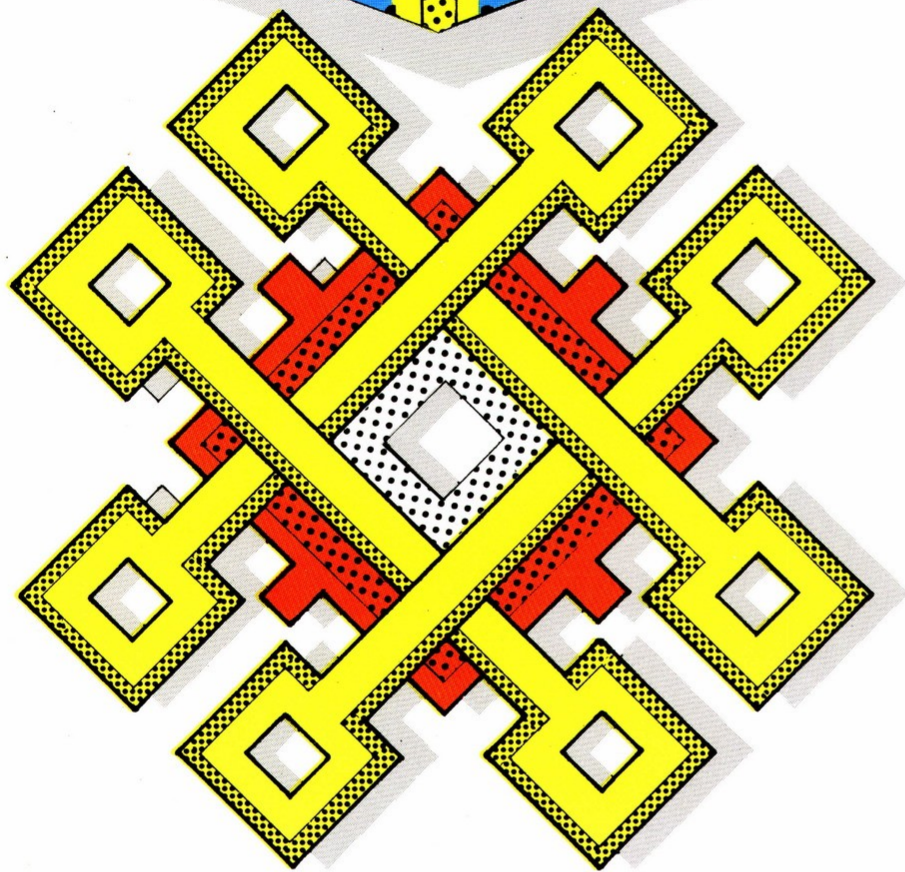
Chegou a mais nova e emocionante aventura do Come-Come. Venha enfrentar esse desafio. Corra com o gulosinho Odyssey atrás dos biscoitos e das vitaminas. E depois acabe com os monstrinhos. Mas se você não for rápido, os monstrinhos nhoc! no Come-Come. E no Odyssey a diversão é maior porque Odyssey é o único videogame com teclado alfanumérico que permite mudar o labirinto do jogo apresentando maiores desafios. Venha já para as novas emoções do Come-Come II. O gulosinho Odyssey.

ODYSSEY
MAIS DIVERSÃO E DESAFIO EM CADA JOGO.

a sua marca



VIDEO GAMES PREMIADOS



Ignácio Machado

A proliferação de cartuchos para todos os sistemas, torna quase impossível, ao gamemaniaco, orientar-se quanto às melhores opções na hora de gastar o seu dinheiro na compra de um novo jogo para seu videogame.

As revistas especializadas procuram ajudá-lo, através de análises dos cartuchos disponíveis no mercado ou em fase de lançamento. A seção joystick de MICRO & VIDEO é um bom exemplo deste tipo de orientação.

Com o passar do tempo, porém, foram surgindo outras formas de mostrar ao consumidor quais os melhores jogos. Uma das mais importantes delas é a premiação anual dos melhores jogos.

Outras atividades também se utilizam das premiações. Quem não acompanha a entrega do Oscar para os melhores filmes ou o prêmio Molière nas artes cênicas? A propaganda possui inúmeros festivais e prêmios.

Na área dos videogames é a mesma coisa. As principais revistas americanas reúnem seus especialistas para a escolha dos melhores jogos do ano.

No mercado brasileiro, um grande número de cartuchos vêm sendo lançados, tornando difícil a escolha do computador. Para orientá-lo, MICRO & VIDEO pesquisou as

premiações das três principais revistas americanas: Videogaming, Electronic Fun e Electronic Games ocorreram no início deste ano e referem-se apenas a cartuchos do ano passado. Por isso você não encontrará grandes jogos como Demon Attack (Imagic para Atari 2600), que foi o grande campeão do ano de 1982. A premiação de Videogaming ocorreu no meio do ano passado e por isto não inclui os últimos lançamentos como Burger-time, Enduro, River Raid, Senhor das Trevas e Tartarugas.

Videogaming

A mais completa premiação foi a da revista Videogaming, já que os cartuchos concorriam primeiro a um prêmio no seu sistema, para depois competirem na parte geral.

Na parte específica os premiados foram: Melhor jogo Atari 2600: em primeiro Megamania (Activision), seguido de Pitfall (Activision) e Demon Attack (Imagic).

Melhor jogo para Colecovision: Venture (Coleco), seguido de Lady Bug (Coleco) e Zaxxon (Coleco).

Melhor jogo para Intellivision = B-17 Bomber (Mattel), que utiliza o Intellivoice, seguido de Demon Attack (Imagic) e Poker & Blackjack (Mattel).

Melhor jogo para Odyssey: OVNI (Philips), seguido de Come Come (Philips) e Demon Attack (Imagic).

Melhor jogo para Atari 5200: Centípede seguido de Pac Man e Defender, todos da Atari.

Melhores gráficos para o Atari 2600 = Pitfall (Activision), foi o vencedor devido à variedade e precisão, seguido de Phoenix (Atari) e Demon Attack (Imagic).

Melhores gráficos para Colecovision: Zaxxon (Coleco), como era de se esperar venceu, Smurf (Coleco) foi o segundo, seguido de Donkey Kong (Coleco).

Melhores gráficos para Intellivision: B-17 Bomber (Mattel), venceu mais uma vez. Em segundo, ficou Demon Attack (Imagic) e em terceiro, Bowling (Mattel).

Melhores gráficos para Atari 5200: Centípede, Pac Man e Defender, nesta ordem, todos da Atari.

Melhor jogo de esporte:

Para Atari 2600 ocorreu um empate entre super Challenge Baseball (M Network) e Realsports Baseball (Atari). O terceiro, foi Boxing (Activision).

Para Intellivision venceu NFL Football, seguido de Horse Racing e Boxing, todos da Mattel.

Para Odyssey, o campeão foi fórmula 1 / Interlagos, em segundo Beisebol, todos da Philips.

Na parte geral haviam três categorias:

Melhor adaptação dos fliperamas teve como vencedor a versão de Pac Man (Atari) para o 5200. Em segundo, Zaxxon (Coleco para Colecovision) e em Centípede (Atari para 5200).

Melhor jogo educacional: Venceu Sid the Spellbinder (Philips para Odyssey), com Word Zapper (U. S. Games), em segundo e Nimbers Ned (Philips para Odyssey), em terceiro.

Melhor jogo não baseado em fliperamas: The Empire Strikes Back (Barker Brothers para o 2600), seguido de Superman (Atari para o 2600) e Tron Deadly Discs (Mattel para Intellivision).

Electronic Fun

A votação da revista Electronic Fun With Computers & Games, que a partir de abril se chamará somente Computer Fun, foi realizada junto aos leitores. Até nos videogames já há eleições diretas. Para Presidente do Brasil, ainda não. A não ser que o pessoal se emende na hora da emenda.

A única categoria indireta foi a escolha dos editores. E o foi o clássico Pitfall, que a Activision já lançou para o 2600, Intellivision e Colecovision.



Atenção,
Campeões de Videogame!
Participem do Concurso

CAMPEÃO DO MÊS

É muito simples participar. Veja o regulamento.



COME-COME



SENHOR DAS TREVAS



TARTARUGAS

JOGOS DO MÊS DE MARÇO: COME-COME, SENHOR DAS TREVAS E TARTARUGAS.

REGULAMENTO.

1. Em cada número, Micro & Video publica a relação dos 3 jogos de Videogame que entrarão em disputa naquele mês.
2. Escolha um deles, faça o máximo de pontos e mande uma foto sua ao lado da TV mostrando o total que você atingiu. Também pode ser slide ou negativo. No verso da foto ou do envelope, anote seu nome, endereço e telefone.
3. Envie o material, até o dia 30 do mês seguinte ao de capa da revista, para: "Campeão do Mês" — Odyssey/Micro & Video — Av. Passos, 101 gr. 1.203 - CEP 20051 - Rio de Janeiro - RJ. Quem fizer o maior número de pontos em um determinado jogo ganha o título de Campeão do Mês.

4. E quem tiver a melhor média entre os três campeões dos jogos indicados ganha o título de Supercampeão do Mês. Os Campeões e Supercampeão receberão como prêmio cartuchos Odyssey da Philips e Diplomas de Vencedores e terão seus resultados publicados na edição seguinte de Micro & Video. Com foto e tudo. E para ninguém ficar de fora, ainda tem uma porção de brindes-surpresa para os demais participantes.

Se você não for vencedor desta vez é só tentar de novo no próximo mês. Lembre-se de que os grandes campeões são sempre os que não desistem nunca. Boa sorte!

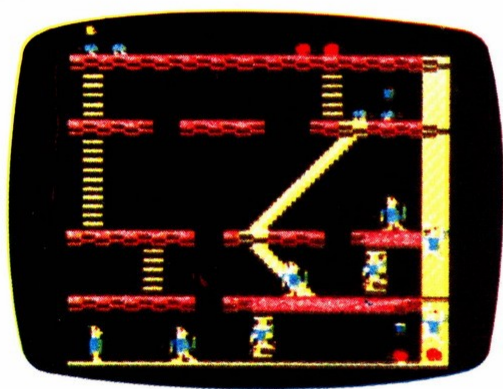
ODYSSEY
MAIS DIVERSÃO E DESAFIO EM CADA JOGO.

**MICRO
&VIDEO**



Nas demais categorias os premiados foram:

Videogame mais divertido, Donkey Kong Jr (Coleco para Colecovision). Jogo mais original, empate entre Microsurgeon (Imagic para Intellivision) e Keystone Kapers (Activision para o 2600). Melhor jogo de automobilismo, Turbo, da Coleco para o Colecovision. Melhor jogo de atirar para cima, Centípede, da Atari para o 5200. Melhor jogo de estratégia, Count Ermeasure, também da Atari para o 5200.



Melhor aventura, Advanced Dungeons & Dragons (Mattel para Intellivision). Melhor jogo de escalada, Donkey Kong Jr, Coleco para Colecovision, que venceu também na categoria de melhor adaptação dos fliperamas.

Na categoria de melhores gráficos, o campeão foi o bellissimo Zaxxon, da Coleco para o Colecovision, jogo de ação.

O melhor jogo de labirinto foi Ms Pac Man, da Atari para o 2600 e o melhor jogo de esporte foi Football, da Atari para o 5200.

Electronic Games

Em sua quinta edição, o Arcade Awards da revista Electronic Games resolveu dividir sua premiação de videogames entre cartuchos com mais e menos de 16K de memória ROM, para não beneficiar os sistemas de terceira geração.

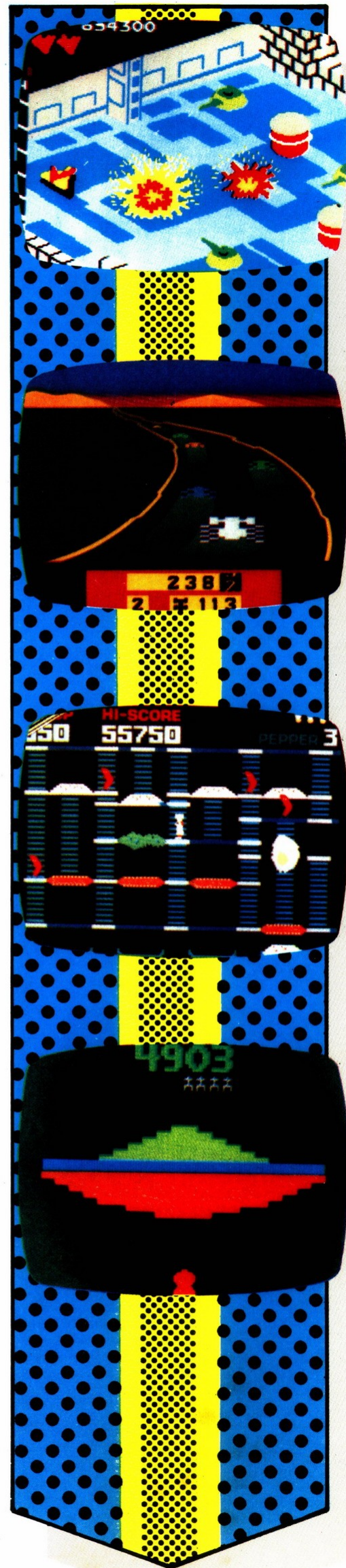
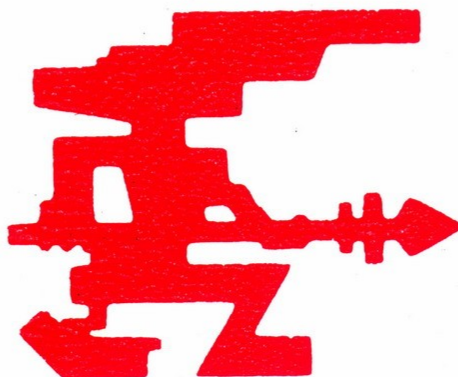
O grande prêmio é dado ao jogo eletrônico do ano. Em 1983, o grande campeão foi Miner 2049 er, em todas as suas versões.

Com menos de 16K, os campeões foram Ms. Pac Man (Atari para 2600) como o videogame do ano, com certificados de mérito para Burgertime (Mattel para Intellivision). Drácula (Imagic para Intellivision) e Keystone (Activision para 2600). Os melhores efeitos sonoros e visuais foram os de Dolphin, da Activision para o 2600, com mérito para B-17 Bomber (Mattel) e Dragonfire (Imagic), ambos para o Intellivision.

Com mais de 16K ROM, o videogame do ano foi Lady Bug (Coleco) e os méritos foram Zaxxon (Coleco) e Centípede (5200).

Na parte geral, os premiados foram Advanced Dungeons & Dragons (Mattel para Intellivision), como melhor aventura; Vanguard (Atari), como melhor ficção científica; River Raid, melhor ação; Enduro, melhor esporte; Kangaroo, melhor adaptação dos fliperamas e Oink (Activision para 2600) o mais bem humorado, com mérito para o Come Come (Philips para Odyssey).

Depois de tantos prêmios, cabe ao leitor agora ligar o seu console e experimentar os jogos para ver se houve justiça ou não.



ASSINE MICRO & VIDEO E DESAFIE OS MISTÉRIOS DO RINGO



De junho até dezembro, os assinantes de **MICRO & VIDEO** concorrerão a 4 (quatro) microcomputadores RINGO R-470, o micro que aceita desafios.

Assinando **MICRO & VIDEO**, você desvendará todos os mistérios dos mundos dos microcomputadores, videogames e videocassetes. Todos os meses receberá seu exemplar em casa e economizará evitando os constantes aumentos, devido à inflação. Envie logo seu cupom para concorrer ao primeiro RINGO.

E se você já é assinante, não se preocupe. Você também está concorrendo nesta promoção **MICRO & VIDEO**.

SIM! Quero desvendar os mistérios do micro e do video, assinando **MICRO & VIDEO** por:

		Brasil		Exterior
6 meses	—	Cr\$ 12.000,	—	US\$ 30,
12 meses	—	Cr\$ 22.000,	—	US\$ 50,
24 meses	—	Cr\$ 40.000,	—	US\$ 90,

Estou enviando um cheque nominal de n.º _____ do banco _____
à FONTE EDITORIAL E DE COMUNICAÇÃO LTDA.

Quero que minha assinatura seja enviada para:

Nome: _____

Endereço: _____

CEP: _____ Cidade: _____ Estado: _____ Telefone: _____

Envie este cupom para: **MICRO & VIDEO**

Av. Passos, 101/1203

CEP 20051 - Rio - RJ - Tel (021) 253-7730

MICRO &VIDEO

A revista que acaba com os mistérios

EDITORIAL

Quando, no início deste ano, começaram a chegar as respostas à nossa pesquisa, o fato que mais nos chamou a atenção foi o volume de respondentes que declaravam pretender comprar um microcomputador. À maior parte das respostas vinha de leitores que não possuíam micros, embora um grande número de leitores com micros quisessem partir para máquinas de um porte maior.

A última tabulação dos dados da pesquisa MICRO & VIDEO, indicavam que 56% dos nossos leitores querem comprar um microcomputador.

Este resultado nos fez criar esta edição especial cuja principal matéria será "Como escolher seu micro".

O mercado brasileiro está cheio de opções e muitas vezes o consumidor se perde diante de tantos micros.

Nossa intenção é orientá-lo, evitando que seja feita uma opção inadequada para às suas necessidades.

Este número marca nosso primeiro semestre de vida. Neste período, MICRO & VIDEO deixou de ser uma esperança para tornar-se uma realidade. Isto só foi possível graças à você, que nos tem apoiado e criticado.

Através da pesquisa, podemos detectar os seus anseios.

A partir do próximo número, MICRO & VIDEO sofrerá uma pequena reformulação editorial, incorporando novas colunas e matérias, de acordo com pedidos.

Continue nos escrevendo, para que nós possamos atendê-lo.



MICRO & VIDEO

Editores
Ignácio Machado (RJ)
Eduardo Werner Lang (SP)
Redação:
Jurema Actis (chefe)
Lilian Rosane Gonçalves

Colaboradores nesta edição:
Luiz Cláudio Valdetaro, Luiz Eduardo Mihich, Gustavo Barbosa, Manoel Bernardo Mattos Machado, José Renato Ferreira Garcia, Luiz Peres Azevedo, João Luiz Francalacci Rocha, André Mazai e Artur Fernando.
Editor de Arte:
Juca Machado
Assistente de Arte:
Fernando Tige
Arte Final:
William Frank
Fotografia:
Augusto Campos
Ilustrações:
Dan

Diretor Executivo:
Ignácio Machado
Diretor Financeiro:
Marcos Montenegro
Diretor de Pesquisa:
Luiz Paulo Montenegro
Diretor de Operações:
Carlos Augusto Montenegro
Diretor Comercial:
Ana Cristina Ribeiro
Contato RJ:
Sandra dos Santos
Gerente de Promoções:
Claudia Maria Rodrigues Pfisterer
Secretaria:
Regina Celi Simões
Civan Alves da Silva

MICRO & VIDEO é uma publicação da Fonte Editorial e de Comunicação Ltda. Representante (agências) SP: J. Bueno Representações Ltda. Av. Brig. Luiz Antônio, 2367 - Cj. 913 CEP 01401 Bela Vista SP Tel.: (011) 289-9467

Brasília: Cesar A. Cruz SCS - Edif. Joquei Clube, 2º A. cj. 209 Tel.: (061) 225-0641

Curitiba: Eduardo Chebe Av. Candido de Abreu, 427 9º A. cj. 910 Tel.: (041) 223-1682/223-1759

Porto Alegre: Darci V. Lopes Av. Bento Gonçalves, 1757 cj. 202 Tel.: (0512) 36-3721

Distribuição:
Fernando Chinaglia distribuidora S/A Rua Teodoro da Silva, 907 Tel.: (021) 268-9112 PBX CEP 20563 - Rio de Janeiro - RJ

Fotolitos:
Estúdio Gráfico
Fotocomposição: Studio Alfa

MICRO & VIDEO não se responsabiliza pelas opiniões emitidas nas matérias assinadas, assim como pelo conteúdo dos anúncios pagos.

Todas as cartas enviadas à Revista serão consideradas como autorizadas para publicação, edição e comentários.

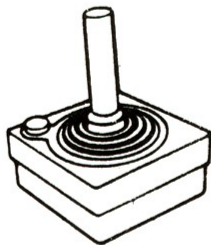
As cartas deverão ser enviadas à Redação: Av. Passos, 101 gr. 1203 - Rio CEP. 20051 - Tel.: (021) 253-7730

Todos os direitos de reprodução das matérias publicadas em MICRO & VIDEO são reservados. Nenhum material pode ser aproveitado sem a expressa autorização da Editora.

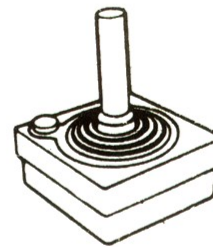
As assinaturas de MICRO & VIDEO só podem ser feitas mediante cupom anexo, ou diretamente na FONTE EDITORIAL E DE COMUNICAÇÃO LTDA (Av. Passos, 101 - gr. 1203 - Rio de Janeiro). NINGUÉM ESTÁ AUTORIZADO A FAZER ASSINATURAS DE MICRO & VIDEO. Não nos responsabilizamos por assinatura feitas por pessoas não autorizadas.

Redação, Administração e Publicidade:
Fonte Editorial e de Comunicação Ltda
Av. Passos, 101 - gr. 1203 - CEP. 20051
Rio de Janeiro - RJ - Tel.: (021) 253-7730

Jornal da Delinha



Videogames dão show na UD



A Feira de Utilidades Domésticas realizada no Anhembi, em São Paulo, teve de tudo. Até um avião fazendo um pouso forçado nos stands. Mas, as grandes novidades foram apresentadas na área dos vi-



deogames. Todos os fabricantes lançaram novos produtos, numa impressionante prova de vitalidade.

Em videocassetes, as novidades ficaram por conta da Sony, que anunciou estar na reta final de planejamento, para o início de produção da câmera Betamax em Manaus. O lançamento deverá ocorrer no final do ano, aproveitando o período de Natal. A Sony deverá, ainda, produzir aparelhos de televisão no Brasil, a partir do ano que vem. Sharp e Philco mostraram ao grande público seus aparelhos de videocassete e câmeras. No stand da Philco, a ênfase maior era para a câmera PVK 1000, recentemente lançada.

Os fabricantes de microcomputadores ampliaram sua participação na UD, embora os lançamentos sejam guardados para eventos específicos do setor, como na Feira de Informática e o Microfestival. Na

UD, estavam presentes: Microdigital, com TK 2000, TK 85, TK 83 e o videogame Onyx; Prológica, com destaque para o gabinete de expansão para o CP 300; CCE, apresentando o Exato e os programas desenvolvidos por Intelligent Software para ele; e a Ritás, demonstrando a versatilidade do Ringo.

O setor de videogames foi o que apresentou mais novidades nesta UD. No stand da Polyvox, foram mostrados novos jogos para o Atari 2600: Mario Brothers, Battlezone, Pigs in Space e Dig Dug.

Para os possuidores do Intellivision, a Digiplay, do Grupo Machline, lançou seis novos títulos: Auto Racing, Xadrez, Reversi, Tron Deadly Discs, Basketball e Space Armada. Novos jogos deverão ser lançados até o final do ano.

No super stand da Philips, a grande sensação era o videogame Odyssey. Treze novos jogos foram lançados na UD, numa prova da agressividade com que a Philips vem disputando o mercado. Os novos cartuchos criados pela Philips são: Abelhas Assassinas, Serpentes do Poder, Desafio Chinês, O Ma-



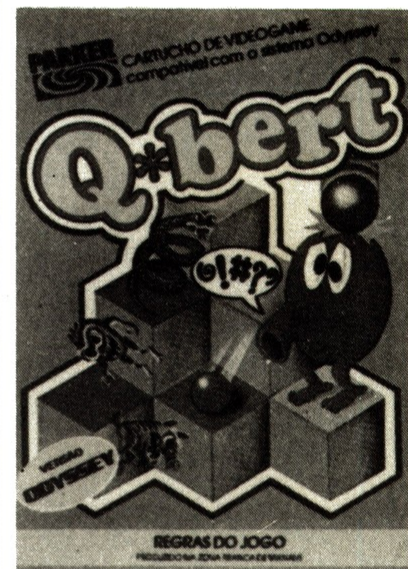
labarista/Jogo da Velha, Buraco Negro, Balão Travesso e Xadrez, que necessita de um módulo especial para ser acoplado ao console de sistema. A grande novidade, porém, é que a Philips adquiriu os direitos para lançamento no Brasil, dos jogos criados para o Odyssey pelas companhias independentes de software. Da Imagic serão vendidos Demon Attack e Atlantis. Da Parker Brothers, Frogger, Popeye, Q*Bert e Super Cobra.

As novidades para o Odyssey não ficaram só nisso. A Dynacom apresentou na UD o módulo de voz, The Voice, que permite a alguns cartuchos falar com os jogadores. Alguns dos jogos já lançados, como Come Come e Senhor das Trevas, já poderão ser utilizados com o The Voice. Todas as falas, entretanto, serão em inglês. Além disso a Dynacom mostrou seu videogame, Dynavision, os Paddles e novos cartuchos para o Atari 2600, como Air Raiders e Pressure Cooker. Outra novidade apresentada foi um teclado que transforma o Dynavision e os compatíveis com o 2600 em micros. Este teclado funcionará com o software desenvolvido para o Spectravision Compumate, mas, não tem data prevista para lançamento.

A CCE trouxe como grande novidade o Supergame, um novo videogame baseado no Gemini da Coleco, que é compatível com o Atari 2600. Com o novo aparelho estão sendo lançados vinte cartuchos.

Uma das maiores surpresas da Feira foi o Super charger, do Canal 3. Embora o nome seja o mesmo, não se trata do aparelho americano da Starpath, que amplia a memória do Atari. O Supercharger do Canal 3 permite ao Atari ler qualquer jogo em fita cassete. O Canal 3 es-

tá passando toda a sua linha de 150 títulos de cartuchos para cassetes. Como o preço do cassete é bem



mais barato que o do cartucho, os jogos em cassete custarão uma média de Cr\$ 6 mil. O preço do Supercharger está por volta de Cr\$ 180 mil.

Nos próximos números de MICRO & VIDEO teremos análises completas de todas as novidades apresentadas na UD. Aguarde.

Sinclair Place

O melhor atendimento em:

**MICROS
ACESSÓRIOS
SOFTWARE
PUBLICAÇÕES**

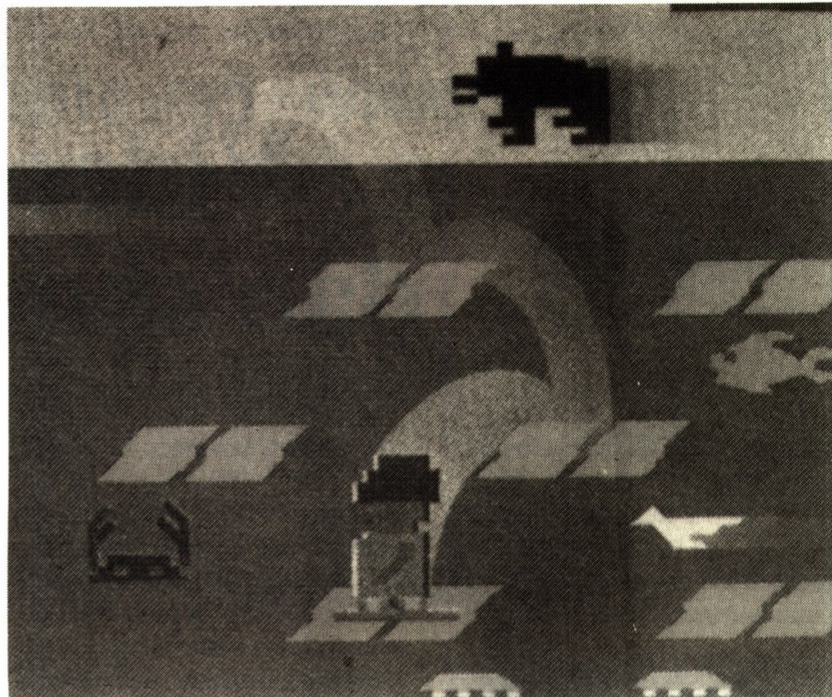
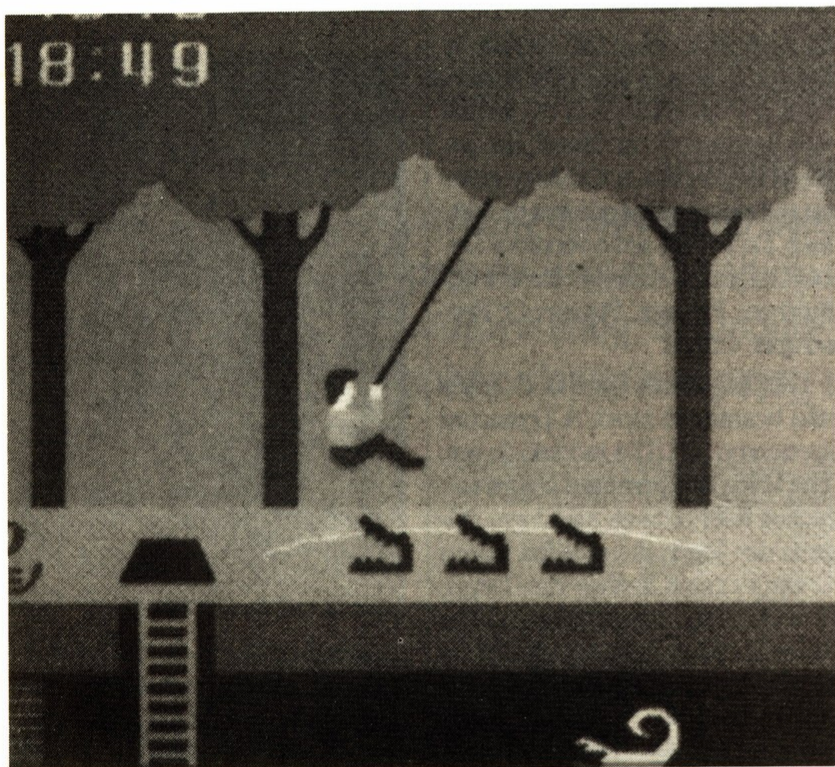
Temos Ringo e AS 1000
Sinclair Place do Brasil
Rua Dias da Cruz, 215 s/804
Cep 20720 - Rio - RJ
Tel.: (021) 594.2699

“Campeão do Mês” de janeiro

Rio — No concurso “Campeão do Mês” de janeiro, promovido pelo CANAL 3 VIDEO CLUB e Revista MICRO & VIDEO, os vencedores foram: Wagner Leite, no jogo *Pitfall*, marcando 85640 pontos; Carlos Lopes em *Frogger*, com 14000 pontos e Antonio Borges em *Vanguard*,

com 36750 pontos. O Supercampeão do Mês foi Cleber Pinhal.

Os campeões ganharam cartuchos Intellivision, produzidos pelo CANAL 3. Todos os participantes ganharam brindes-surpresa. Venha você também participar e seja um dos campeões!



“Campeão do Mês:” Vencedores de fevereiro

Rio — Os vencedores do concurso “Campeão do Mês” de fevereiro, promovido pela Acoustics e Revista MICRO & VIDEO foram: João Carlos N. Salles Jr. (349.500 pontos), Marco Antonio T. Ramos (99.975 pontos) e Paulo Roberto F. Cruz (314.610 pontos) que obtiveram, respectivamente, o primeiro lugar nos jogos “Seaquest”, “Q*Bert” e “Frostbite”.

O título de Supercampeão do Mês ficou com Paulo Roberto F. Cruz que conseguiu a melhor colocação entre os três campeões dos jogos indicados.

Todos os participantes ganharam brindes-surpresa e os jovens campeões cartuchos Datasoft. Participe você também e seja um dos campeões!

Travolta lidera Michael Jackson

São Paulo — Em seu segundo mês de lançamento no Brasil, *Staying Alive* obteve o primeiro lugar na pesquisa MICRO & VIDEO dos videocassetes mais procurados.

Em segundo lugar está Michael Jackson com *Thriller*, o vídeo clip mais tocado do planeta. Em terceiro, *Wargames*, que estava na oitava posição em nossa pesquisa anterior. *Super Homem III*, que liderava nossa última pesquisa, caiu para a quarta posição.

Entre os novos filmes, vale notar que *Never Say Never Again*, o novo filme de 007, com Sean Connery de volta ao papel, está

na frente de *Octopussy*, a última produção com Roger Moore.

Nos Estados Unidos, *Making Michael Jackson's Thriller* lidera as vendas, seguido por *Jone Fonda's Workout*, *Raiders of the Lost Ark* e *Trading Places*.

Um dos fatos que se pode notar com a pesquisa MICRO & VIDEO é a atração que o consumidor brasileiro tem pelas novidades. Os últimos lançamentos estão sempre entre os mais procurados.

A relação completa dos videocassetes mais procurados está na seção videoguia.



1

BANCOS DE DADOS.

Como Escolher Cartuchos Nacionais
Tizuka Yamazaki

Joystick: Zaxxon, Ms. Pac Man, Donkey Kong, Come Come, Pitfall, Frogger, Shark! Shark!, Soccer

Videoguia: Flashdance, Sophiés Choice,

Blade Runner, Ghandi, Pixote e outros

Apple Pie: Catalog e Procura

Geração TRS 80: Merge e Procura

TK, 200 & Família: Superload e muito mais!

2

VÍDEOGAMES NACIONAIS

Os Micros para 84

Lima Duarte

*Joystick: Enduro, River Raid, Robot Tank, Burgertime, Q*Bert, Smurf, Jungle Hunt, Didi, Tron e outros*

Videoguia: Blue Thunder, One From the Heart, Bye Bye Brasil, Taxi Driver, Tootsie e outros

Apple Pie: Controle de Estoques

Geração TRS 80: Camelos Galácticos

TK, 200 & Família: Minicalc

TRS Color: Calendário Permanente

3

MICROS E PROFISSIONAIS LIBERAIS

Videogames nos Esportes

Daniel Filho

Joystick: Pole Position, Time Pilot, Ovni, Phoenix, Miner 2049er, Lock'n' Chase, Pac Man, Senhor das Trevas, Donkey Kong Jr. e outros

Videoguia: Poltergeist, Star Wars,

Missing, The Hunger, Deep Throat,

Fitzcarraldo e outros

Apple Pie: Agenda

Geração TRS 80: Dicas de programação

TK, 200 & Família: Biblioteca

TRS Color: Memória

4

GRÁFICOS E ARTES NOS MICROS

Os Videogames de Aventura

Dênis Carvalho

Joystick: Seaquest, Frostbite,

Astrosplash, Polaris, Mr Do, Death Star

Battle, Moon Patrol, Sub Roc, Beauty &

The Beast, Futebol, Macacos me Mordan

e outros

Videoguia: Raiders of the Lost Ark,

Wargames, The Day After, Dark Crystal,

Dona Flor e outros

Geração TRS 80: Cargas de

Profundidade TK, 200 & Família: Radar

Cósmico TRS Color: Gráficos de Barra

5

SOFTWARE

Videogames Inteligentes

Vídeo Profissional

Fitas Legenda

Joystick: Krull, Decathlon, Zaxxon,

Alien, Looping, Mission X, Popeye,

Happy Trails, Dragonfire, Cosmic

Avenger, Caça Níqueis e outros.

Videoguia: Querelle, Peter Pan,

Poderoso Chefão, Porky's II, Stayng

Alive, Superman III, Class of 1984 e mais

TRS Color: Alpine Aliens

Apple Pie: Gomar

Geração TRS 80: Batalha Matemática

TK, 80 & Família: Encadeando

programas

6

COMO ESCOLHER SEU MICRO

Videogames Premiados

Microfestival - SP

Vídeo Profissional

Joystick: Come Come II, Congo Bongo,

River Raid, Dolphin, Crackpots, Snafu,

Tron, Joust, Ice Trek, Space Battle,

Conflito Cósmico e outros.

Videoguia: Krull, Twilight Zone, Belle de

Jour e mais TRS Color: Jornada nas

Estrelas

Apple Pie: Serpente

Geração TRS 80: Caça Palavras

TK, 200 & Família: Protegendo Linhas

acabe com os mistérios

C U P O M

Quero desvendar os mistérios, completando minha coleção de MICRO & VIDEO. Para isto quero comprar o(s) número(s):

- NÚMERO 1 Cr\$ 2.000,
- NÚMERO 2 Cr\$ 2.000,
- NÚMERO 3 Cr\$ 2.000,
- NÚMERO 4 Cr\$ 2.000,
- NÚMERO 5 Cr\$ 2.000,
- NÚMERO 6 Cr\$ 2.000,

TOTAL: Cr\$ _____

Estou enviando um cheque nominal a Fonte Editorial e de Comunicação Ltda, no valor de Cr\$ _____

Nome: _____

End: _____ CEP _____

Cidade: _____ Estado: _____

Envie este cupom para:
MICRO & VIDEO
Av. Passos, 101 gr. 1203

MICRO & VIDEO

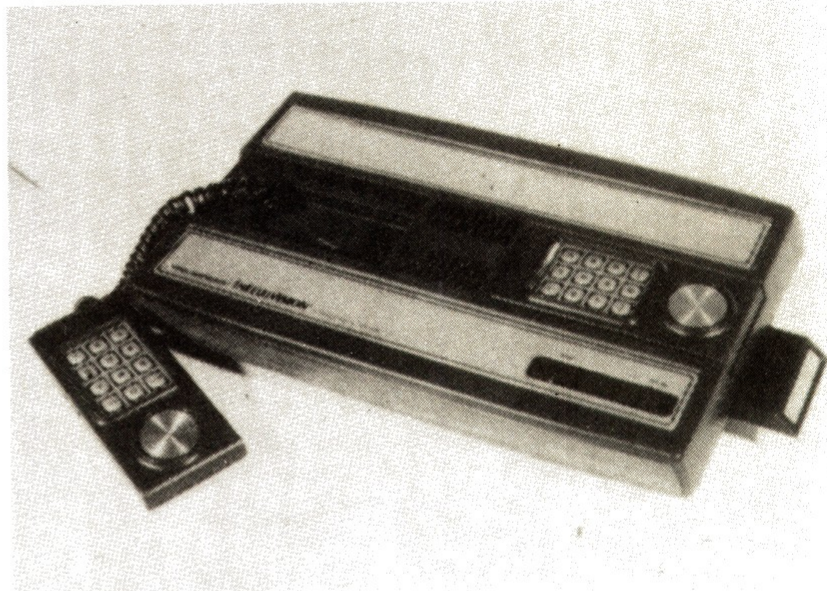
Mattel vende Intellivision

EUA — Após uma série de equívocos nos mercados de videogames e computadores domésticos, que trouxeram prejuízos de US\$ 350 milhões, a Mattel anunciou a venda do Intellivision para um grupo de investidores (liderados por Terence E. Valesky, que era vice presidente de marketing da Mattel Electronics) por US\$ 20 milhões.

Os principais erros da Mattel foram: não melhorar seu produto quando surgiram os aparelhos

de terceira geração; não comprar licenças dos clássicos dos fliperamas e lançar um microcomputador sem nenhum avanço em relação aos demais.

Os consumidores brasileiros, porém, podem ficar tranquilos já que, mesmo que os novos donos do Intellivision não desenvolvam nenhum novo cartucho, a Mattel possui mais de 60 títulos em seu catálogo, enquanto no Brasil foram lançados apenas onze.



Videoclube amplia instalações

Rio — O Eletronic Games Club anuncia que cresceu. O endereço é o mesmo (Visconde de Pirajá, 550/ss. 122), porém, o espaço dobrou e agora oferece aos sócios mais conforto.

Com a ampliação, o clube passou a trabalhar com mais uma família de micros: o Commo-

re 64. Os possuidores destes aparelhos já podem contar com 15 jogos em cartuchos e fitas.

Além de tudo isso, o Eletronic Games continua trabalhando com jogos para os sistemas Atari 2600, Intellivision, Colecovision e Vic-20.

SPRITES

- **ADAM** - O micro da Coleco vende bem, mas, esta enfrentando muitos problemas de produção. É grande o número de consumidores reclamando de defeitos no aparelho.
- **PROGUS** - É a nova placa que permite ao CP 500, da Prológica, trabalhar também com o sistema operacional CP/M.
- **FAMÍLIA PAC** - Novo desenho animado que está fazendo sucesso nos EUA. Além de PAC MAN, é estrelado por *Ms. Pac Man*, *Pac Jr.*, *Pac Cão* e *Pac Gato*

Grabber, novo acessório para joysticks

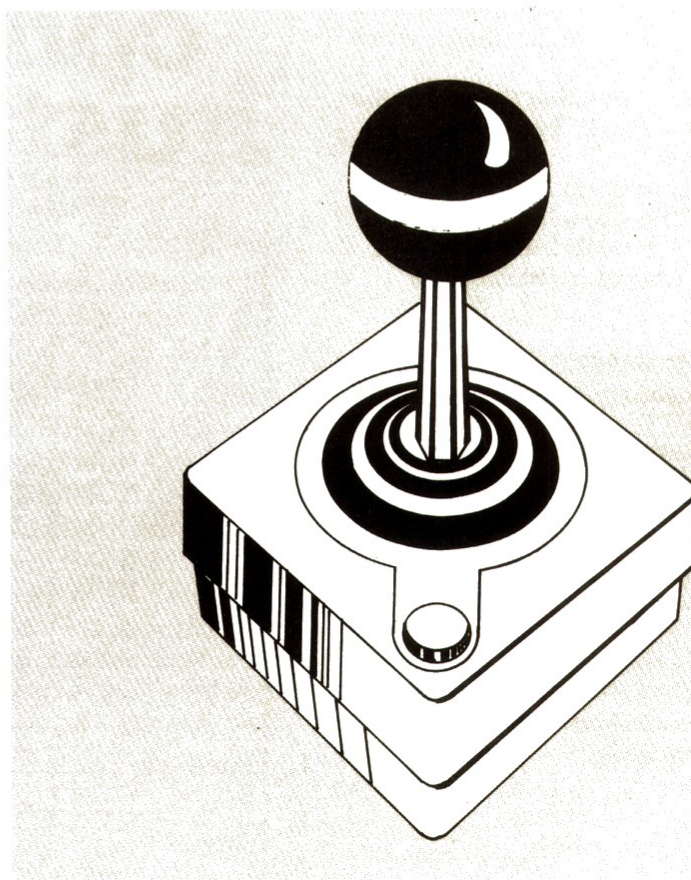
RIO — Quem sonha com joysticks profissionais, dos tipos encontrados nos fliperamas, e não quer gastar uma nota na compra de um, já têm uma solução.

Trata-se do Grabber. Um inteligente acessório que, acoplado ao topo de seu joystick, lhe permitirá pegar o seu controle por cima.

Igualzinho aos dos fliperamas.

O Grabber está sendo vendido no atacado e varejo pelo Vídeo Game Club, que fica na Rua Visconde de Pirajá, 580, subsolo, loja 106. O telefone é (021) 239-1847.

O preço no varejo é de Cr\$ 1.500, a unidade e Cr\$ 2.500, o par.



River Raid ultrapassa Enduro

RIO — Após três meses de liderança na pesquisa MICRO & VÍDEO dos videogames mais procurados, Enduro finalmente perdeu o primeiro posto para River Raid, que em todas as pesquisas anteriores era o segundo colocado. Como a diferença entre os dois sempre foi muito pequena, a mudança deveu-se em parte ao lançamento da versão de River Raid para o Colecovision que já está disponível em alguns clubes e locadoras.

Zaxxon reconquistou a terceira posição, seguido de Jungle Hunt e Moon Patrol, que estão em grande ascensão. Outros cartuchos que subiram de posição são Smurf, Polaris e Robot Tank.

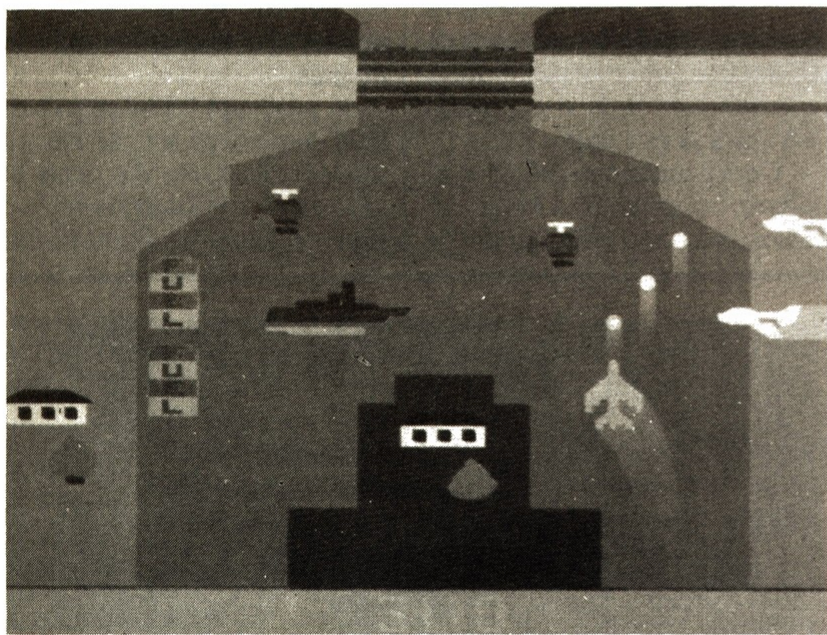
Amparados numa inteligente estratégia publicitária, os cartuchos Odyssey mantiveram suas posições, com exceção de Didi na Mina Encantada que caiu a 18º

posição, saindo de nossa lista. Em compensação, Come Come e Senhor das Trevas têm um novo companheiro; Tartarugas, que subiu para o 15º lugar.

Com uma política tímida de lançamentos e com o fim da campanha de propaganda, a Digiplay manteve apenas Burgertime na nossa lista dos mais procurados. Este cartucho deve, inclusive, subir de posição, devido ao lançamento no Brasil de sua versão para Atari.

Nos Estados Unidos, Q*Bert está completando seu oitavo mês na liderança de vendas, seguido por Pole Position, Congo Bongo e Ms Pac Man. Quem está subindo muito é Pitfall II, que em breve estará lutando pela primeira posição.

A relação completa dos videogames mais procurados está na seção joystick.



Vendas do Macintosh são excelentes

EUA — Poucos meses após o seu lançamento, Macintosh parece ser um grande sucesso. Os primeiros dois meses de produção foram vendidos em uma semana, as lojas não conseguem formar estoques e já há filas de espera de consumidores interessados no micro.

O sucesso do Macintosh conseguiu até aquecer as vendas do Lisa. Alguns consumidores vão às lojas em busca do Mac e acabam levando sua irmã mais velha. De uma previsão inicial de 30 mil unidades, acredita-se que o Lisa

II venda 80 mil máquinas este ano.

A campanha de lançamento do Macintosh teve seus comerciais de televisão dirigidos por Ridley Scott, o criador de Alien e Blade Runner.

O grande problema para a Apple, neste momento, é manter o interesse pelo produto, até que sua nova fábrica esteja funcionando a todo vapor, produzindo 50 mil Macintosh por mês.

O próximo lançamento da empresa será uma versão portátil do Apple IIe.

Poligames agita Nova Iguaçu

Rio — Uma nova rede de loja para videogames e microcomputadores está agitando os bairros de Nova Iguaçu, Ilha do Governador e Bonsucesso, com os últimos lançamentos em matéria de games, micros e livros de informática. Além de tudo isso, a Poligames também é um videoclube que já conta com 532 sócios e ainda dispõe do serviço novidade: a Editora Campus que trabalha lado a lado com a rede de lojas nos últimos lançamentos editoriais.

A Poligames vende, dá assis-

tência técnica, implanta sistemas e também comercializa softwares. Porém, o seu forte é a área de games e agora seus proprietários estão iniciando a área de informática, com os últimos lançamentos e oferecendo os aparelhos a preços camaradas, parcelados e através de financiamentos. Dentro em breve, está previsto o lançamento de suas próprias fitas e cartuchos, com algumas inovações e jogos de qualidade, além dos 600 títulos diferentes que se encontram à disposição dos sócios e clientes.

• CANAL 3 - Novos lançamentos da série ouro: *Joust*, *Mr. Do*, *Polaris*, *Ghost Manor*, *Buck Rogers*, *Star Trek*, *Pressure Cooker* e *Spike's Peak*.

• INTERPLAY - Uma empresa canadense que criou *Sewer San* e *Blockade Runner*, dois jogos incríveis para o Intellivision está produzindo cartuchos para o sistema Colecovision.

• APPLEKIT - Microcontrol está comercializando um compatível com o Apple II Plus, na forma de Kit. Assim, você pode comprar seu micro em partes e ir montando.

Escolhidos os vencedores do "Jovem Programador do TK"

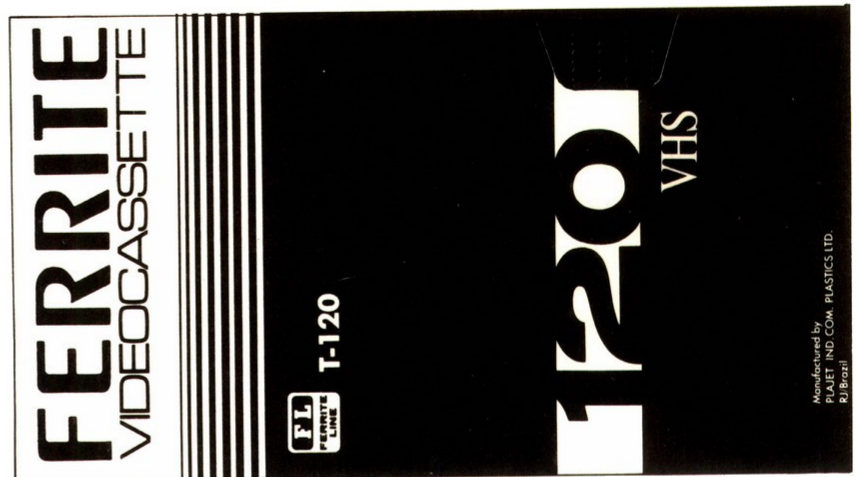
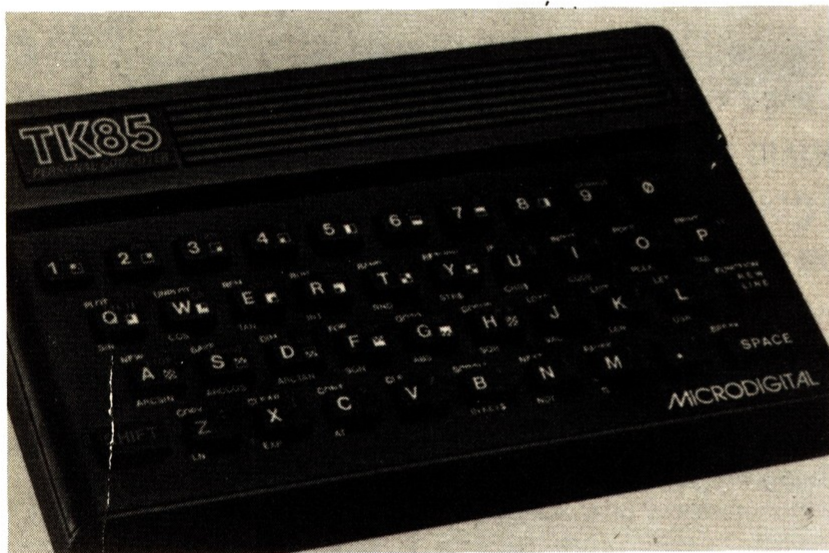
São Paulo — Após uma longa análise de todos os programas enviados, foram escolhidos os vencedores do concurso "Jovem Programador do TK", promovido pela MICRODIGITAL e MICRO & VIDEO.

Os primeiros colocados, que ganharam um TK 85, cada um, foram: Lúcio Scartezini Lopes, 12 anos; Eduardo Augusto Davis, 13 anos; Márcio Perrenoud Moura, 16 anos e Marcela Tebinca, de 17

anos.

Um TK 83 foi o prêmio para os que tiraram o segundo lugar. Os vencedores foram: João Carlos Rodrigues, Marcelo Machado Justo, Marco Antônio Carré e Daniel Macedo Júnior.

Nas próximas semanas haverá a entrega dos prêmios aos nossos jovens programadores. Os melhores programas serão publicados nos próximos números de MICRO & VIDEO.



Cassete de vídeo e de áudio Ferrite

Rio - Depois de comprovado em pesquisas que o VT alcançava seu período de maturidade e que o sistema VHS constituía 90% do mercado brasileiro, a Plaget - uma indústria de embalagens plásticas - decidiu investir cerca de US\$ 600 mil, no projeto de vídeo, aproveitando toda a sua infraestrutura já existente.

Com o mesmo padrão dos similares importados, a Plaget está lançando o primeiro cassete de

vídeo, da linha *Ferrite*, sistema VHS T-120. Além do cassete de vídeo a Plaget também está produzindo para vendas diretas para o consumidor suas fitas de áudio, que até o ano de 82 eram destinadas às indústrias fonográficas do país.

A produção inicial para abastecer o mercado será de 100 mil unidades mensais, das quais 20 mil para o consumo interno e o restante destinado à exportação.

Sistema de Resposta Audível

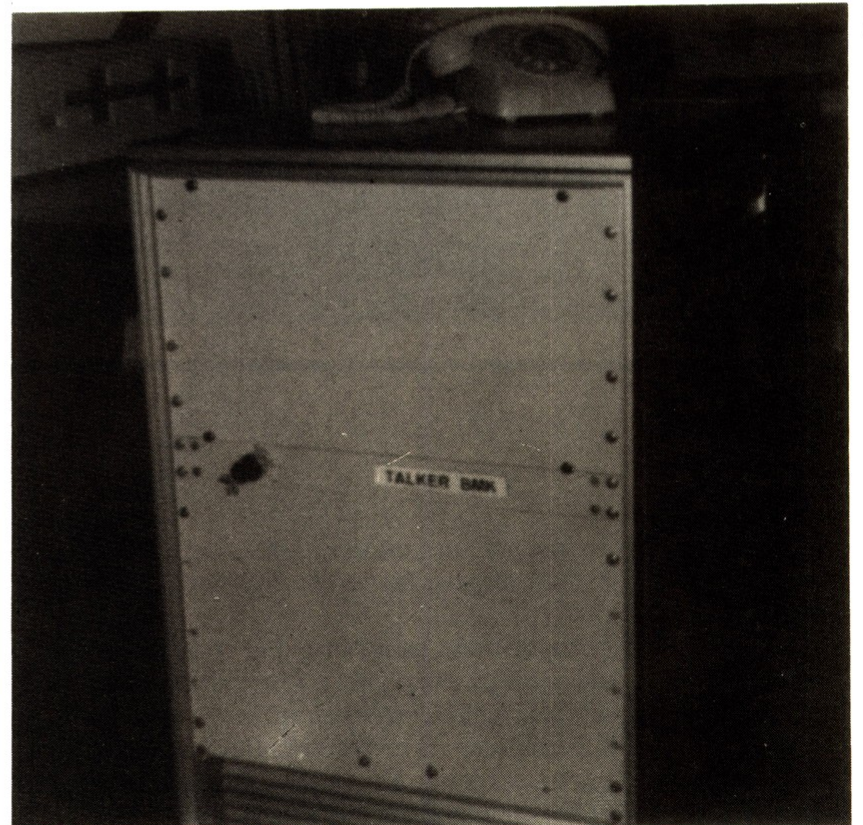
São Paulo — A BMK-Processamento de dados desenvolveu um sistema de sintetização de voz, batizado com o nome de Talker. O novo produto permite a implantação de sistemas de resposta audível, pelo telefone, em aplicações que utilizam um conjunto fixo de palavras.

Este tipo de sistema inteligente vem sendo utilizado pelo Banco de Crédito Nacional com o nome de Serv-fone, para consultas de saldo e também pela Associação Comercial, com o nome de Telecheque.

Toda a tecnologia do Talker foi desenvolvida pela BMK, que se utiliza de uma CPU de pequeno porte e, através de uma interface de comunicação serial no padrão elétrico RS-232 C, a unida-

de fica ligada ao micro, de 8 a 16 bits, independentemente. Este sistema, entre outras aplicações, possibilita a consulta de preços (catálogos etc, com código de produtos), tudo isso, por meio do telefone. Aliás, este sistema oferece a vantagem de poder ser atualizado a qualquer momento.

O Talker atende de 4 a 32 ligações simultâneas, sem o problema de congestionamento de linhas. Nos planos da BMK, este produto deverá vir a ser desenvolvido à nível industrial para atender a pequena e a média empresa. O prazo de entrega é de noventa a 120 dias e seu preço é praticamente o mesmo de um micro. Para quem já possui um micro, o Talker, é o seu periférico.



Projeto Educacional da Digitus

Belo Horizonte — A Digitus entra na área educacional e lança uma nova tecnologia para atender aos profissionais desse setor. O projeto, denominado de UCTE — Unidade Controladora de Terminais Educacionais, consiste num módulo que acoplado ao DGT-1000, tem possibilidade de atender aos profissionais da área.

A nova unidade permite a comunicação de um DGT-1000 central com até 16 DGT-1000 secundários através da porta de casse-

te. O professor comanda o computador central, que deve ter uma configuração de 48 Kb de memória e disk drive. Os outros 16 micros, digitados por estudantes, podem ser de configuração mínima, ou seja CPU de 16 K de memória e monitor de vídeo. O sistema permite a aplicação de provas com resposta automaticamente gravadas nos disquetes do computador para avaliação posterior. A UCTE também pode ser aplicada em escritórios, centros educacionais, cursos monitorizados etc.



- IBM - Lucrou, em 1983, 5 bilhões e 485 milhões de dólares. Este resultado foi 24% superior ao de 1982.
- CCE - Empreendeu acordo operacional com a Intelligent Software para distribuição de pacotes de programas aplicativos, a preços mais baixos, junto com o micro da Empresa, o Exato.

- SINCLAIR PLACE - É a única loja da região do Méier que vende micros com a lógica Sinclair, por meio de financiamento através de financeiras. Livros, revistas, acessórios e softwares aplicativos, além de jogos da Khristian, Microidéia e Microsoft, entre outros, também estão à venda.

Seja colaborador de MICRO & VIDEO



MICRO & VIDEO tem o maior interesse em publicar não só artigos de seus leitores sobre microcomputação como seus programas para micros pessoais.

Para este material ser publicado, no entanto, existem algumas questões técnicas que é bom você saber:

1 — Serão muito mais valorizados os artigos e programas que se destinem às famílias de micro de maior penetração no Brasil, ou seja, Apple, TRS-80 e Sinclair. Quanto maior a utilidade prática do programa, melhor ainda.

2 — Também serão muito bem-vindos artigos ensinando como os demais leitores poderão aproveitar melhor seus equipamentos, ou tutoriais sobre como solucionar problemas de programação ou entender melhor determinadas funções ou instruções em Basic etc.

3 — Qualquer artigo — seja tutorial ou que acompanhe um programa — deve ser enviado datilografado, com a perfeita identificação do seu autor e do sistema a que ele se destina: qual a capacidade de memória mínima, a linguagem, o DOS, os periféricos etc.

4 — Os programas deverão vir listados, de preferência, no formato da tela do equipamento em que foi criado, ou seja, 40 colunas nos Apple, 64 nos TRS-80 e assim por diante. Além disso, eles devem vir acompanhados das respectivas fitas cassete ou dos disquetes, para que sejam testados antes da publicação.

5 — Todo material aceito será remunerado após sua publicação, cabendo ao colaborador, além do reembolso dos custos de Correio e de seu material (do cassete ou do disquete), uma importância que variará de 2 a 5 ORTN por página publicada, dependendo do grau de complexidade e de utilidade prática de seu programa. Os autores dos materiais aceitos serão comunicados por escrito desta decisão no prazo máximo de um mês após seu envio.

6 — Os cassetes e disquetes não aproveitados estarão à disposição dos remetentes, por 2 meses após a data de envio, na redação de *MICRO & VIDEO*. Caso o leitor o queira de volta em prazo menor, já deverá acompanhar seu envio de selos no valor da postagem do material.

Odyssey

Sou vidrado em videogames, por isso achei MICRO & VÍDEO o maior barato.

Tenho um videogame Odyssey e queria saber se há em Fortaleza um Game Clube de Odyssey, pois gostaria de alugar os cartuchos Odyssey.

Marlos Medeiros
Fortaleza - CE.

Em Fortaleza, tente nos seguintes clubes: Vídeo Club da Cidade (085) 2246187 e Vídeo Home Specialist (085) 2247073.

Minicalc I

Digitei o *Minicalc*, publicado no número 2, e verifiquei que há um erro na linha 2080.

Marcus Aurélio - RJ.

Possivelmente a fórmula entrada pelo leitor não foi no formato especificado no artigo. De qualquer forma confira tudo o que foi digitado, e faça a correção na linha 1040 para 1040 Next A.

Zona Franca

Eu queria saber o preço, na Zona Franca de Manaus do Colecovision e do Atari 5200 Super System.

Rogério Tobias
Baurú - SP.

Os preços na Zona Franca variam muito de loja para loja. Por isto, ande bastante e pechinche. Você poderá encontrar estes aparelhos na faixa de Cr\$ 400 mil. Boa Sorte.

Laser games

Quero parabenizá-los, pelos ótimos cartuchos de videogames mostrados nas seções Joysticks, Catálogo e Lançamentos. Gostaria de dar uma sugestão: que tal incluir nessas seções aonde podem ser encontradas estes cartuchos em São Paulo e no Rio de Janeiro? Também quero saber quanto custa um Colecovision e um adaptador. Onde posso encontrá-los? Além de também querer saber se já existem cartuchos Atari a base de Laser games em São Paulo? Quais são?

Marcio F. Mereb
São Paulo - SP.

Os cartuchos de Joystick e Catálogo são encontrados nas lojas, clubes e locadoras que constam do nosso Guia de Serviços. Os de lançamentos podem ainda não estar disponíveis no mercado brasileiro. Com a fabricação do Onyx e Splicevision, escasseou a importação de Colecovision. Os três estão custando

entre Cr\$ 400 e Cr\$ 450 mil. O módulo de expansão é mais difícil ainda de ser encontrado, o que dificulta uma estimativa de preço. As fitas baseadas nos Laser games deverão exigir o uso de um aparelho especial para leitura do laser disk. Não há nenhum de laser game lançado para os sistemas domésticos.

Módulo de Expansão

Tenho um Atari 2600, e achei a publicação de MICRO & VÍDEO uma ótima

Aproveito essa chance para pedir que me indiquem onde posso encontrar cartuchos em São Paulo das U.S. Games, Apollo, Spectravision, Imagic, Coleco, Starpath, CBS, Sega, Parker Brothers, Mattel e Activision. Gostaria também de saber se há algum módulo de expansão do Atari para cartuchos do Colecovision e onde posso encontrar os seguintes cartuchos: *Buck Rogers, Planet of Zoom*, da Sega para Atari 2600. *Escape from the mind Master*, da Starpath. *Death Star Battle*, da Parker Brothers.

Douglas Garcia
São Caetano do Sul - SP.

Os cartuchos originais destas companhias não estão sendo importados com regularidade. Mas, você poderá encontrá-los em versões fabricadas no Brasil por empresas como Dynacon, Canal 3, Atari Mania e outras.

Infelizmente, não existe nenhum módulo que faça o 2600 jogar cartuchos produzidos para o Colecovision. O que há é o contrário: Um módulo que faz o Colecovision jogar cartuchos produzidos para o 2600.

Os cartuchos você deve procurar nas lojas, clubes e locadoras listados em nosso Guia de Serviços. Mas, atenção. Os cartuchos da Starpath para o 2600 exigem que você possua o Superchanger.

Polaris

Acho a Revista muito boa. Ela é ótima e não é elogio, mas sim a verdade.

Eu tenho um vídeo game, gostaria que vissem onde eu poderia encontrar, os cartuchos Donkey Kong, Polaris, Frankenstein's Monster.

Artur Fernandes Pires
Presidente Prudente - SP.

Procure nas lojas, clubes e locadoras relacionados em nosso Guia de Serviços. Se não for possível, fique atento aos anúncios de venda de cartuchos pelo correio, que às vezes são publicados em MICRO & VÍDEO.

Colecovision

Quero comprar um videogame, talvez um Colecovision. Por isso, onde posso encontrar

um Coleco no Brasil? Qual o seu preço aqui e nos Estados Unidos? E o preço dos cartuchos e quais os mais aconselháveis?

Pedro Luiz
Rio de Janeiro - RJ.

O Colecovision não é importado regularmente. Mas, você poderá encontrá-lo em algumas das lojas, clubes e locadoras de games, listadas em nosso Guia de Serviço. O preço do Colecovision e de seus compatíveis nacionais, Onyx e Splicevision, está entre Cr\$ 400 e 450 mil. Nos EUA, o Coleco está por US\$ 150. Os cartuchos custam no Brasil entre Cr\$ 60 e Cr\$ 110 mil, dependendo do jogo. E nos EUA, a variação é entre US\$ 35 e US\$ 55.

Todos os meses novos cartuchos são lançados. Acompanhe as análises de nossa seção Joystick para saber quais os melhores.

Minicalc

Observando o número 2 de MICRO & VÍDEO, fiquei fascinado com a matéria do colaborador Luiz Claudio Valdetaro, que deve ser parabenizado pelo programa "MINICALC". Há tempos venho tentando conseguir algo semelhante para o meu humilde TRS-80 com suas limitações em 16K bytes, e até agora nada. Analizando o referido programa em Basic, mas em dialeto Timex-Sinclair, tentei adaptar para ser rodado no velho Dismac 8000, com modificações tais como CODE para ASC; TAB para (arroba), e assim sucessivamente. Mas, nada!

Peço e equipe técnica da Revista, ou ao próprio Luiz Claudio Valdetaro, para se possível, dar uma ajuda na esperada tradução.

José Carlos Ferreira - SP.

Virá um artigo de Minicalc para micros da linha TRS-80 em breve. Aguarde!

Minicalc III

1 - Qual a função da linha 1φ3φ? Pois, digitei e rodei o programa até a linha 1φ4φ, a qual está errada o certo seria: 1040 Next A e não, Next S com e sem a linha 1φ3φ e "nada aconteceu". Também não verifiquei nenhum "GO TO" para linhas de numeração a 1φ7φ.

Depois de rodar o mesmo até a linha 1φ4φ, com e sem a linha 1φ3φ, aparecia na tela a apresentação do Minicalc, como previsto.

2 - Por que as linhas 13φ7 e A Sub-rotina 6φφφ não estão colocados em loop, o que reduz o tempo de digitação? Não seria mais lógico assim:

6φφφ FOR I = 1 TO 7

6φ1φ O\$ = CHR\$(CODE A\$(R,C,I) + 128

6φ2φ LET TS = TS + O\$

Jornal da Melinha

6φ3φ NEXT I
6φ4φ O\$ = TS
6φ5φ RETURN

Gastaria mais Bytes?

3 - Não digitei as linhas: 1φ11 PRINT AT 0,23; "MINICALC"

3φφφ COPY

3φφ5 GO TO 1φ7φ

Razões: Não tenho impressora e a linha 3φφ5 se torna repetição da linha 233φ GO TO 1φ7φ

4 - Digitei o resto das linhas, rodei conferi a digitação 2 vezes, sendo repetido pelo meu colega. O que aconteceu foi o seguinte:

— Formou-se a apresentação do Minicalc

— Apareceu os dizeres:

1 = PRINT, 2 = SAVE, 9 = FÓRMULA, O = CALC

— Digitei o cursor, para poder vê-lo, pois o mesmo não apareceu

— Digitei os dados nos nodos da linha 1, movimentando o cursor, até 01C.

— Deixei o cursor em 010 e digitei SHIFT 9, para entrar com a fórmula

— Apareceu na tela:

entre com a fórmula

— Entrei com a fórmula 01A, 01B+01C

— Digitei SHIFT φ e nada aconteceu.

1 - A função da linha 1030 é de (dentro do loop For/Next da linha 1025 - 1035) imprimir toda a coluna da matriz de dados da linha A (loop controlado nas linhas 1020 - 1040).

A linha 1040 realmente é:

1040 Next A

Não deve ser retirada a linha 1030, pois após você fazer um "Save" o desvio será para a linha 1010, e aí se não tiver a linha 1030 a matriz não será impressa.

2 - Quanto à sua sugestão n.º 2, eu diria que a colocação do "loop" das linhas 1307 e 6000 aumentaria o tempo de execução das mesmas, por isso foi optado a forma que está no programa.

3 - Quando o leitor digitou o cursor cometeu um erro, pois da 1.º vez realmente o cursor não aparece, simplesmente quando você está na linha/coluna certa, aparecerá em negativo. O que aconteceu foi provavelmente devido a ter sido digitado o cursor.

Classificados

VENDO - videogame Intellivision. Caixa Postal 30 - Cachoeira do Sul. Tel.: (051) 722-2221. Fernando Burgel.

VENDO - programas para TK-82/83/85 e CP-200. Caixa Postal 7965. Curitiba - PR. Mauro P. Jachinoski.

VENDO - cartucho Combat importado. Cr\$ 15 mil. Santos - SP. Tel.: (0132) 37-0702. Alexandre F. de Carvalho.

COMPRO - River Raid, Donkey Kong, Eduro e Jungle Hunt. Santos - SP. Tel.: (0132) 37-0702. Alexandre F. de Carvalho.

VENDO - software para TK. Campina Grande - PB. Tel.: (083) 321-2555. João Tomé Filho.

VENDO - revistas americanas (Micro - Vídeo - Games). Caixa Postal 12.795 - SP. Marcelo do Barro.

VENDO - programas para micros TK-82/83/85, CP-200 e compatíveis (nacionais e importados). Tel.: (011) 543-0095 - SP. Renato Prado.

VENDO - revistas importadas (80 Micro - Micro - Sistem - Software - Games - Vídeo e PC World). Caixa Postal 12.795 - SP. Marcelo Casado.

VENDO - programas para micros compatíveis com o TK-83 (jogos, aplicativos entre outros). Rua Rodrigo Soares de Oliveira, 255. Jundiaí - SP. Edison B. da Silva.

VENDO - programas para CP-200 e compatíveis, gravados em fitas K-7: Simulador de Vôo, Senha, Graphmaker I, Desenhe na Tela, Boliche, Golf e Listagens de mais outros 80 (nacionais e importados). Village dos Mares-Quadra 18-Bloco B-Casa 15-Capim Macio. Natal - RN. Jorge Eider da Silva.

VENDO - jogo eletrônico Fire Attack. Cr\$ 20 mil. Jungle Adventure Woodman. Cr\$ 30 mil (troco por fitas Atari). Tel.: (011) 577-7063 - SP. Alexandre Bittar.

VENDO E COMPRO - software para micros compatíveis com TRS-80 modelo III (jogos e utilitários). Tel.: (021) 230-1372. Marcos C. Ferreira.

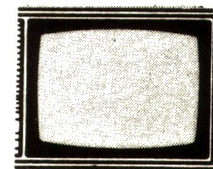
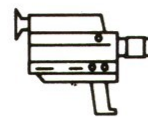
VENDO - cartuchos Atari: Demon Attack e Pac-Man (Cr\$ 12 mil), Adventure, Pitfall, Plaque Attack e Gorf (Cr\$ 15 mil). Av. Pio XII, 413. Campinas - SP. Rafael Negrão Rossi.

VENDO - dez jogos de ação para CP-200 e compatíveis. Tel.: (011) 544-1962 e 572-8487. Roberto ou Ricardo.

VENDO - videogame Odyssey (com cinco fitas). Cr\$ 270 mil. Tel.: (021) 594-6844. Marcelo ou Cezar.

VENDO - Odyssey com seis cartuchos: Sr: das Trevas, Ovmi, Alien, Esqui nos Alpes, Barricada, 3 em 1. Cr\$ 290 mil. Tel.: (021) 594-6844. Cezar ou Luiz.

VENDO - estação de PX: Rádio Cobra 2000 GTL de mesa (antena e 45m de cabo). Tel.: (0192) 53-6523. Adriano M. da Cunha.



Quem Tem o Que

• **Elcio Eder Bondarchuk**

Av. Brasil, 1400

Colorado - PR

CP-200

Troco programas

• **W. Araujo**

Rua Pedra Branca, 410

Taquara - RJ

DGT 100 (sem disco)

Uso pessoal, administração e finanças

• **Marcelo Felix Capeleiro**

Rua Porto das Oficinas, 8876/Q.15

Conj. Ponta Negra

Natal - RN

TK-82C

• **Marcio Jehuda**

Rua Padre João Manuel, 758/61

São Paulo - SP

Commodore 84

Panasonic PV 5500

Jogos e estudos

• **Mario Tayar**

Rua Padre João Manuel, 758/142

São Paulo - SP

Commodore 64

Estudos e Jogos

• **Edison B. da Silva**

Rua Rodrigo Soares de Oliveira, 255

Anhangabaú - Jundiaí - SP

TK-83

Troco programas

• **Renato Moreira Prado**

Rua Thebas, 142

Aeroporto - SP

TK-82/83/85

CP-200

Troco programas

• **Roberto Picarelli**

Rua João Lopes, 212

São Paulo - SP

CP-200 e compatíveis (Jogos)

Troco por Joystick Dynastick

• **Rafael Negrão Rossi**

Av. Pio XII, 413

Campinas - SP

Cartuchos Atari

Troco por jogos novos



VIDEO GUIA



FRANCES ☆☆☆☆☆

De Graeme Clifford
Com Jessica Lange

Luís Eduardo Mihich

Contando com um desempenho superior de Jessica Lange, este filme (por sua audácia e impacto emocional) tornou-se obrigatório para aqueles que apreciam bom cinema, no caso calcado na biografia real, da estrela de cinema, Frances Farmer. Por se recusar a cooperar com o "Star-sistem" reinante na Hollywood dos grandes estúdios, Frances foi literalmente extirpada da sociedade e destruída. Sua memória foi apagada da opinião pública e não voltaria a ser lembrada, não fosse a sua estória tão bizarra e inacreditável.

Sua carreira, irregular e comprometida pela tragédia em que se transformou sua vida, não lhe proporcionou a posteridade, mas este filme, pela sua proposta de um quase libelo em sua causa, a tornará objeto de polémica, levantando uma face devastadora do **show-business** enquanto indústria da arte, enquanto investimento capitalista da corrupção e hipocrisia, e ainda da psiquiatria, enquanto cúmplice do "establishment", aviltando indivíduos em nome da saúde mental.

One flew over the cuckoo's nest já havia tratado com brilho o tema, na esplêndida direção de Jack Nicholson, que aliás contracenou com Jessica Lange na frustrada segunda versão de **The postman always rings twice**. Em *Frances* o tema tem uma abordagem menos ampla, mas nem por isso menos contundente.

A angústia de que Frances era vítima é imediatamente compreendida, e o espectador se identifica com ela, tornando este fil-

me bem contemporâneo. O ânimo que se apodera desta personagem marginal, também está próximo da neurose que atravessa estes anos 80.

Assinale-se ainda esplêndida fotografia de Lazlo Kovaks que enriquece de filigranas a imagem, com bonitos contra-luz, sem contudo fugir a proposta realista da narrativa.

De um argumento excepcional extraiu-se um roteiro quase impecável. Talvez alguns excessos nas cenas do hospício, à maneira de **Midnight express** (expresso da meia noite), sejam perfeitamente cabíveis, como um recurso expressionista.

Disponível também em videocassete, *Frances* é um espetáculo do mais alto nível, que pode ser recomendado sem restrições. Ao final você ficará alguns instantes suscetível a bater nas paredes, atordoado pelas profundas revelações de *Frances*.

BELLE DE JOUR ☆☆☆☆☆ (A Bela da Tarde)

De Luis Bunnël
Com Catherine Deneuve, Jean Sorel
e Pierre Clementi

Luís Eduardo Mihich

Escândalo à época de seu lançamento, este filme immortalizou Deneuve como mito, em beleza e personalidade. Notável ajustamento da dupla Bunnël-Deneuve, nunca antes a beleza feminina foi usada na arte, com tanto talento para a sátira corrosiva e brilhante do mestre Bunnël.

Aqui, mais uma vez ele usa a sua verve surrealista, para subverter a ordem patética ditada pelos bons modos burgueses. Deneuve é uma etérea esposa, bem-casada com médico bonito e bem sucedido que leva uma vida absolutamente certa, dentro dos padrões.

Mas a narrativa inusitada do cineasta, já nos coloca em contato com o "pathos" do filme, mergulhando nas fantasias eróticas que polvilham a fita, iniciando com a cena em que Deneuve se compraz em ser chicoteada pelo marido.

Ao contrário da expectativa dos amigos, presumivelmente bem comportados, a espóssima beldade encontra-se em sua plenitude nas alegrias da prostituição, e torna-se a Bela da Tarde, do título.

Ousadas e o enigmático espírito Bunnëllesco, se incorporam em seqüências fascinantes como a famosa caixinha do freguês japonês, em que é deixado ao próprio espectador a tarefa de imaginar, por conteúdo, qualquer obscenidade que lhe ocorra. Catherine Deneuve antes deste filme, participara apenas de alguns açucarados musicais como **Les parapluies de Cherbourg** (O guarda-chuva do amor), de Jacques Demy, imortalizado pela música de Michel Legrand.

Catherine Deneuve ainda seria a atriz de **Tristana**, outra incursão sado-masoquista do mestre. Seu despojamento combinado à sua extrema beleza e feminilidade a tornam fascinante, como na clássica cena em que, em clima de franco masoquismo seu marido atira-lhe lama no rosto, numa seqüência de sonho em que ela expia seus desejos pecaminosos.

Excelentes participações de Michel Piccoli e também Pierre Clementi no papel do sórdido amante, sob medida para contrastar com a monótona perfeição do marido Jean Sorel.

Belle de Jour, figura ao lado de "O discreto charme da burguesia" ou "O fantasma da liberdade", que nos revelam Bunnël no que há de mais sofisticado. Prosseguindo a temática que já abordara em "O anjo exterminador", sem a mesma crueldade de "Los olvidados" ou "Viridiana".

Sem deixar de ser tão incômodo quanto nestes outros. O cineasta mais anarquista e surrealista de sua geração, subverte novamente a ordem, sempre um passo a frente de seus contemporâneos.

Sexo, religião, a burguesia, os mutilados, o feitichismo, a política e a morte sucedem-se às obsessões do mestre Bunnël.

Belle de Jour, é uma fábula e um tratado da hipocrisia burguesa aqui ironizada com brilho e humor. Nunca a perversão foi tratada com tanta elegância.

THE TWILIGHT ZONE ☆☆
(No limite da realidade)

De Steven Spielberg, John Landis,
Joe Dante e George Miller.
Com Scatman Crothers

Luís Eduardo Mihich

Fascinado pelas séries de televisão que formou toda uma geração de cineastas jovens norte-americanos, **Spielberg** que já prestara sua homenagem aos seriados de aventura em **Raiders of the lost ark** (Caçadores da arca perdida), volta à carga agora na companhia de outros talentos do gênero horror e ficção científica, tais como **John Landis**, **Joe Dante** ou **George Miller**. Desta vez no entanto, o resultado decepciona ao recriar para o cinema a série *The Twilight Zone*, ao invés de incorporar as qualidades criativas que fascinaram tantos, os cineastas assumiram também a mediocridade da televisão, revestindo tudo com um aparato de produção a altura do evento.

O primeiro episódio, dirigido por Landis, é o menos instigante, ainda que partindo de um argumento pueril, em que narra as aventuras de um racista que experimenta através de forças ocultas, a discriminação e o ódio racial.

Os episódios dirigidos por Spielberg e Joe Dante são absolutamente idiotas. Um narrando uma aventura passada em um asilo de velhos pontuada de intragável demagogia e desperdiçando o espontâneo talento do ator Scatman Crothers que vimos em **The shining** (O iluminado) de Kubrick.

O outro episódio, narra a bizarra experiência de uma professora com um menino paranormal que realiza todas as suas vontades, inspiradas em desenhos animados. O resultado é artificial e tedioso comportando ainda algum tipo rançoso de "mensagem".

O último e divertido episódio que leva a fobia por aviões às últimas conseqüências, é um achado que equilibra humor e tensão em doses exatas e recebeu tratamento original do australiano George Miller, o diretor do violento **Mad Max**.

Landis colabora com seu peculiar humor, fechando o episódio de Miller com um epílogo tão cruel e assustador quanto o prólogo com que abre o filme.

Landis é o diretor de **Thriller**, com Michael Jackson, e de comédia como **Kentucky fried movie** ou **Animal house**, e do interessante exercício de horror, **An American Werewolf in London**.

É uma pena que os talentos reunidos de cineastas tão prestigiados na indústria cinematográfica, não foram suficientes para fazer de *Twilight Zone*, nada mais que um seriado de TV em super-produção.

BARRY LINDON ☆☆☆☆☆

De Stanley Kubrick
Com Ryan O'Neal e Marisa Berenson

Luís Eduardo Mihich

Entre os cineastas, Stanley Kubrick está incluído numa categoria à parte: para si próprio, é ele o autor de filmes do porte de **2.001 A Space Odissey**, **Lolita**, **Paths of Glory** (Glória feita de sangue), **A clockwork Orange** (Laranja Mecânica), **Dr. Strangelove** (Dr. Fantástico) ou **The Shinning** (O iluminado).

Cada trabalho seu é aguardado com expectativa à altura do mito de perfeccionismo de que é objeto, desde o sucesso de 2.001.

Na realidade, o estilo de Kubrick se tornou inconfundível, graças ao impacto visual de seus planos em perspectivas, suas composições rigorosas, sua movimentação de câmera ousada e grandiosa.

Mas não se deve presumir Kubrick apenas um grande técnico. Ele é na verdade, um artista moderno e clássico a um só tempo, cuja visão fria, ainda que apaixonada e irônica do mundo, acrescenta a cada obra um acorde de subversão contra o cinismo e o patético do mundo e dos homens.

Sua visão e substância cultural o colocam em relevo entre os outros cineastas americanos. Kubrick prefere, geralmente, trabalhar na Inglaterra e sua visão é européia mesmo quando em **Lolita** confronta a decadência e o requinte europeu com a América inculta e massificada, em brilhante sátira.

Em *Barry Lindon*, Kubrick buscou na modernidade do clássico de Thackeray a fonte inspiradora para traçar um painel do esplendor da aristocracia européia, através da carreira do oportunista Barry Lindon, dissecando o tema da cobiça e da corrupção humana, em contexto universal e atemporal.

O fotógrafo John Alcott realizou um trabalho autoral que se supera em esplendor visual, conferindo ao filme um lugar na história do cinema, figurando como o filme talvez, mais bem fotografado já realizado.

As seqüências à luz de vela, fotografadas com lentes **zeiss** projetadas na Nasa ficaram famosas.

Mas se é a fotografia de Alcott, em combinação com o apuro de cenografia e figurinos premiado com "Oscar" que conferiram a *Barry Lindon*, sua repercussão, a coesão de seu conjunto, surpreende.

A narrativa é pontuada por oportuna locução que nos envolve na atmosfera épica do romance e, finalmente, fecha esta sinfonia visual com um toque de filosofia.

O requinte chega a extremos onde os letreiros finais são editados ao ritmo da música "Farandola", que também sublinha a assombrosa e emocionante cena dos funerais do filho de Barry.

Cada fragmento deste denso e belíssimo filme, faz jus às obras de arte em pintura, música e literatura que a inspiraram.

Uma obra-prima destinada à posteridade.





KRULL ☆☆

De Peter Yates
Com Ken Marshall, Francesca Annis

Luís Eduardo Mihich

Yates é um cineasta inglês radicado nos E.U.A., que pertence a geração dos cineastas ingleses que se tornaram famosos no cinema mundial tais como John Schlesinger, Karel Reisz, Tony Richardson, John Boorman e, mais recentemente, Ridley Scott e Alan Parker. Sua filmografia é extensa e revela despreensão e profissionalismo ao lidar com diferentes gêneros (com sucesso) estabelecendo seu prestígio tal como um artesão.

Ele realizou entre tantos outros filmes **Bullitt** (1968), com Steve Macqueen, **John and Mary** (1969), com Dustin Hoffman e Mia Farrow, **For Pete's Sake** (1974) comédia com Barbra Streisand e **The Deep** (1979), com Jacqueline Bisset e Nick Nolte.

Mas seu prestígio maior foi consolidado com **Breaking Away** em 79, uma comédia "American-Spaghetti", sobre jovens ciclistas em uma cidadezinha de colônia italiana na América, que também resvala em problemas sociais.

O que é interessante em Peter Yates é que seus filmes, isoladamente, parecem mais exaltantes enquanto produto cinematográfico, que a sua pessoa enquanto cineasta. Em outras palavras, ele se molda às exigências da produção em pauta, seja ela comédia, romance, policial ou ficção científica, como no caso de *Krull*.

Krull é calcado nos sucessos de **Star Wars**, ou **Excalibur** e até mesmo se parece com **The dark crystal** (O cristal encantado).

Sua estória, com ares medievais, é pontuada por um desnecessário tom pomposo e música épica, meio irritante que parece evocar as lendas de grandes cavaleiros. Ao mesmo tempo coloca em ação toda parafernália de raios laser e diversos efeitos especiais que se sucedem.

Alguns bons efeitos, como quando um dos personagens se transforma em um cãozinho em um único plano sem solução de continuidade.

Na missão de chegar à floresta negra para salvar a rainha das garras da besta, e seus sinistros poderes, nosso herói vê morrer toda a sua equipe de resgate, com um conformismo exasperador, e repete que "cada um deve cumprir o seu destino". Com isso, todos se sacrificam em prol do destino, com a mesma indiferença de quem toma o chá das cinco.

Naturalmente sobram vivos os nossos favoritos, triunfando sobre o mal.

O roteiro de *Krull* não apresenta nenhuma originalidade, apesar do argumento cheio de novidade.

Seu esplendor visual não é o suficiente para sustentar os arquétipos. E ficamos a imaginar o que levou o **International Film Guide** de 81 a colocar Yates dentre os cinco diretores em destaque no ano.

OS FILMES MAIS PROCURADOS

Mês Anterior	Este Mês	Filmes
5	1	STAYING ALIVE Os Embalos de Sábado Continuam
2	2	THRILLER Thriller
8	3	WARGAMES Jogos de Guerra
1	4	SUPERMAN Super Homem III
7	5	RAIDERS OF THE LOST ARK Caçadores da Arca Perdida
—	6	TOOTSIE Tootsie
3	7	JAWS III Tubarão III
—	8	TWILIGHT ZONE No Limite da Realidade
—	9	FRANCES Frances
—	10	NEVER SAY NEVER AGAIN
4	11	THE DAY AFTER O Dia Seguinte
10	12	LES UNS ET LES AUTRES Retratos da Vida
—	13	OCTOPUSSY 007 Contra Octopussy
9	14	KRULL Krull
12	15	PARK CRYSTAL O Cristal Encantado
6	15	GHANDI Gandhi

• Pesquisa realizada pela equipe de MICRO & VIDEO, nos principais clubes, lojas e locadoras de vídeo, de São Paulo e Rio de Janeiro.

**AN AMERICAN WERE
WOLF IN LONDON** ☆☆☆☆
(um Lobisomen Americano em Londres)

De John Landis
Com David Naughton, Jenny Agutter,
Griffin Dune e John Woodvine.

Luís Eduardo Mihich

Após o sucesso de comédias como **Kentucky fried movie** ou **Animal House**, Landis envereda pelo caminho do horror, sem no entanto, perder seu bizarro senso de humor. De fato, *An American were wolf in London* foi o filme que chamou atenção para o talento de Landis, como diretor, considerado pela crítica e empolgando cinéfilos e aficionados.

A chave do filme, enquanto realização cinematográfica, é sua surpreendente originalidade, alternando momentos de tensão com a comédia pura e franca ou mórbido humor negro. Assim o espectador deliciado espera ser surpreendido por um choque em meio a uma risada ou vice-versa.

A própria máscara do ator David Naughton, deliberadamente não inspira muita seriedade, conservando um permanente tom irônico próprio da comédia. Como no cinema Hitchcockiano, existe pouco ou nenhum psicologismo, é o cinema pelo cinema. Nosso herói sofre atrozmente, sem que tenhamos que levar isso demasiadamente a sério.

Os efeitos especiais de maquiagem brilharam, como quando Naughton nú se transforma em lobisomen, em uma só e esplêndida seqüência, sem solução de continuidade.

Ressalte-se momentos do mais puro e fino humor britânico que pontilham a narrativa, e o grandioso clímax horrorífico em Piccadilly Circus. Após cenas carregadas de violência e tragédia, Landis fecha o filme com um rock alegre e a platéia desconcertada é literalmente expelida do cinema, em um autêntico choque coletivo. Imperdível!

**NATIONAL LAMPOON'S
ANIMAL HOUSE** ☆☆☆
(Clube dos Cafajestes)

De John Landis
Com John Belushi e Donald Shutterland

Luís Eduardo Mihich

Inspirado na revista *National Lampoon's*, tradicional publicação satírica dos E.U.A., esse filme consegue manter o humor cáustico e depredante que a caracteriza.

Bem servido de talentosos atores, Landis mantém o pique sempre alto, com uma eventual quebra de ritmo do meio para o fim e que compromete o resultado final. Porém, ainda assim deixa o saldo de uma impagável comédia.

Dispensando sutilezas, mas demolindo o "American Way of life", dentro e fora do campus da universidade onde se passa a ação, (nos movimentados anos cinquenta), uma das casas universitárias, A Delta (de reputação duvidosa), promove o caos na compenetrada atmosfera de estudo que ali deveria reinar.

Há momentos impagáveis, quando por exemplo um cavalo é assassinado, numa das

mortes mais cômicas de toda a história do cinema. Ou quando uma coelhinha do Playboy cai no colo de um adolescente, assíduo leitor da revista, por obra do acaso.

John Belushi, certamente será lembrado por este filme, que foi talvez o ápice de sua carreira como comediante. Donald Shutterland, no papel de um anárquico professor, tem também uma participação marcante sem, todavia, ofuscar o excelente elenco, que é o grande responsável junto a Landis, pela energia de **Animal House**.

Videomaníaco: divirta-se e dê boas gargalhadas com **Animal house**, um filme de puro e honesto entretenimento, no que há de melhor.

**THRILLER/THE MAKING
OF THRILLER** ☆☆☆

De John Landis.
Com Michael Jackson

Luís Eduardo Mihich

Landis é o diretor das películas **Animal House**, **An American Werewolf in London**, (Um lobisomen americano em Londres) e **Trading places** (Trocando as bolas), comédia que esteve em cartaz. Além de dirigir o prólogo e o epílogo de **Twilight zone** (No limite da realidade) ao lado de Spielberg, George Miller e Joe Dante, em resumo, Landis está em todas, desenvolvendo um trabalho interessante que oscila entre a comédia e mais recentemente, o terror. A seguir uma análise mais completa de outros filmes de longa-metragem do cineasta, disponíveis também em videocassete.

Thriller, enquanto realização cinematográfica, não fica aquém ou além da média dos vídeos-clips realizados em cima de outros "hits" fonográficos (aliás alguns excelentes) em voga, com a variante de aproveitar justamente o milionário filão do fenômeno Michael Jackson. Porém, mesmo a atual coqueluche americana, não transforma Landis (atualmente com um deslumbramento evidente pelas habilidades de seu maquiador) em um inovador, no sentido nobre da palavra, ficando por conta da voz de Vicent Price (o grande ator dos clássicos de horror da Hammer) o atrativo maior. Atrativo portanto mais áudio do que visual.

The making of Thriller, curiosamente o mais longo e menos elaborado filme produzido igualmente por Jackson e Landis, torna-se a atração principal para muitos, pela sua criatividade e despojamento, apesar de não esclarecer muito a respeito das técnicas usadas para a filmagem do primeiro.

Nele ficamos conhecendo melhor o "bonachão" diretor Landis, que como Hitchcock, parece dirigir seus filmes envergando terno e gravata, temos alguns interessantes depoimentos e flagrantes da feitura de Thriller.

E como se não bastasse Landis, ainda nos brinda e prova ao vivo e a cores, que Michael Jackson, é suscetível a cócegas nos pés. Informação, presumivelmente preciosa para seus inúmeros fãs.



O VIDEOCASSETE PROFISSIONAL



e seu emprego na Indústria hoteleira

Jurema Actis

Falar do videocassete e de suas aplicações não é nenhuma novidade, sobretudo depois que os aparelhos de gravação de imagens entraram nos lares e provocaram mudanças de hábitos. A inovação ganha força com as inúmeras possibilidades de uso do videocassete em atividades profissionais.

Vocês já imaginaram um luxuoso hotel, instalado bem no coração da cidade de São Paulo, totalmente controlado por circuito interno de televisão? Até aqui, não há nada de novo, ainda mais porque este tipo de aparelhagem já vem sendo empregada por algumas empresas há muito tempo.

Entretanto, a inovação está no fato de que toda a tecnologia aplicada na instalação desse hotel foi desenvolvida no próprio local da construção, onde o controle de todos os serviços também é feito com o uso de microprocessadores.

O que antes era apenas um projeto, hoje já é uma realidade e dentro de mais ou menos sete meses, o hotel vai ser inaugurado para receber os hóspedes que virão de todo o mundo, com a categoria de um empreendimento do padrão cinco estrelas.

Há quatro anos o hotel vem sendo construído por um corpo técnico criado e desenvolvido no local da própria construção e à frente dos trabalhos de instalação eletrônica está Verner Provenzano, o especialista que implantou, preparou o pessoal técnico e está desenvolvendo toda a tecnologia empregada.

É preciso explicar que a tecnologia própria de que estamos falando consiste exatamente no seguinte: projeto e construção de todos os equipamentos e do mobiliário como monitores de vídeo, de televisão, dos telefones, do som, dos móveis, das geladeiras e até dos fogões, além do controle de alarme, despertador, de segurança, de incêndio etc.

O hotel vai dispor de um sistema de vídeo normal e de um outro tarifado, e ambos serão gerenciados por microcomputadores dotados de monitores automáticos, com sistema de controle previamente calibrado. O terminal de videotexto também terá um conversor que vai mandar todo o gerenciamento para o hotel e o controle será feito por sistema Multiplex, por cabo, via telefone. Aliás, todo o programa de apoio, de controle de todas as gerências foi desenvolvido no hotel, por computadores.

Os tapetes, as cortinas, passando por todo o mobiliário, absolutamente tudo, foi produzido no local da obra de construção do prédio em que vai funcionar o Mofarrej Park Hotel e a partir daí, pode-se ter uma exata dimensão da estrutura de serviços que foi montada no local.

O nível de sofisticação vai ao ponto do hotel dispor de um núcleo de distribuição por andar, controlado por circuito interno de televisão que está encarregado da manutenção de cada apartamento. O sistema de segurança inclui mini-câmeras de televisão em todos os setores, inclusive no restaurante principal, localizado no último andar do prédio, e que oferece uma visão geral de toda a cidade de São Paulo. As mini-câmeras estarão ligadas aos agentes através de bips. Além do mais, os técnicos que estão trabalhando nos serviços de implantação vão permanecer nas equipes depois da inauguração.

Para conforto dos hóspedes uma unidade central de geração de programas e controle de vídeo fará a transmissão permanente de imagens em canais de vários idiomas, além disso, será possível participar-se dos eventos realizados no Centro de Convenções, do próprio quarto.

A filosofia de todo o pacote foi desenvolvida pelo gerente geral de operações, Ítalo Pasqualoni. Os móveis foram desenhados pelo arquiteto Sérgio Rodrigues e por Clóvis Latini, os quadros são de Juarez Machado, o arquiteto Emílio Guedes fez o projeto da estrutura externa do prédio e a construção está a cargo da Mínamo Empreendimentos Hoteleiros.



COME COME II ↓↓↓↓↓

Philips para Odyssey
Gráficos/Som: 8
Ação/Controles: 10

Ignácio Machado



Que confusão! Eis que, animada pelo sucesso de seu primeiro cartucho o comilão, A Philips lança uma nova versão, o *Come Come II*. A confusão reside no fato de que, nos Estados Unidos, este foi o primeiro jogo a ser lançado, com o nome de K. C. Munchkin.

Na época, as revistas especializadas em videogames saudaram o *Come Come* como sendo superior ao personagem em que foi inspirado, Pac Man. Aborrecida com as críticas a seu comedor de fantasmas, a Atari moveu uma ação contra a Philips e conseguiu retirar K. C. Munchkin do mercado americano.

Apesar de todos os defeitos, Pac Man foi um super sucesso e K. C. Munchkin virou uma raridade, que vale uma boa grana junto aos colecionadores.

No Brasil, *Come Come II* tem tudo para ser um sucesso.

Por ter sido criado antes, os gráficos não possuem o mesmo requinte do primeiro *Come Come*. As orelhas do herói não caem quando ele é comido e a animação é levemente mais rude no *Come Come II*.

A inclusão das quatro vitaminas nos cantos da tela, porém, dão à ação uma maior variedade estratégica, que compensam os gráficos menos elaborados.

O personagem central continua sendo extremamente simpático e o labirinto pode ser modificado, o que aumenta a longevidade do cartucho.

Por suas qualidades, *Come Come II* é uma boa opção, mesmo para os que possuem o outro.

Dicas: Altere constantemente a direção para confundir os fantasmas. Procure atraí-los para o canto, antes de comer as vitaminas.

JOUST ↓↓↓↓↓

Atari para Atari 2600 (VCS)
Gráficos/Som: 8
Ação Controles: 8

Manoel Bernardo Mattos Machado

O jogo é bom diferente de qualquer outro, principalmente na ação e no controle. Isto porque se torna necessário usar constantemente o botão vermelho para subir e descer, ao invés de utilizar estas posições no joystick.

O jogo decorre numa época mais avançada do futuro, onde uma mulher guerreira, numa nave gigante, deve combater e destruir seus inimigos que também possuem outra nave porém, de cores diferentes. Esta batalha acontece sempre no ar mas existem alguns pontos nos quais você pode parar e até andar um pouco para descansar. Para voar, você deve ficar apertando o botão vermelho constantemente. Quanto mais apertar mais subirá e, se você parar, a nave cairá. Por isso, o vôo fica a seu critério e depende apenas da sua habilidade.



Para destruir os inimigos, você deve atacar por cima, bastando apenas encostar-se neles. Caso não aconteça, o inimigo se transforma num ovo que você deve pegar para fazer pontos. Se demorar para pegá-lo este se transforma novamente numa ave inimiga.

O jogo tem diversas fases e em todas elas surge uma novidade. Mas é preciso tomar muito cuidado com o inimigo que surge de repente na forma de um animal misterioso com um aspecto estranho, é que o ataca quando menos se espera. Por isso, é bom manter-se afastado do video.

Dicas: Uma boa dica, é ficar na beirada de qualquer um dos pontos de apoio, e assim que o inimigo passar em baixo, você se joga e o atinge em cheio. Outra dica, um pouco mais difícil, é perseguir seu inimigo e se jogar em cima dele. Assim você conseguirá destruí-lo e, ao mesmo tempo, pegar o ovo.

RIVER RAID ↓↓↓↓↓

Activision para Colecovision
Gráficos/Som: 10
Ação/Controles: 10

João Luiz Francalacci Rocha

Um dos maiores sucessos para o sistema Atari 2600 (VCS), *River Raid* retorna numa esplêndida adaptação para o Colecovision.

Criado por Carol Shaw e adaptado pela equipe Sydney Development Corp, este cartucho sofreu inovações que o deixaram ainda mais interessante.

Na estória nada mudou: sua missão é sobreviver bem baixo, rio a dentro, e destruir os inimigos. O rio ficou mais sinuoso, o que dificulta as manobras. Além de enfrentar os já conhecidos navios, helicópteros e perigosos tanques aparecem pelas margens para tentar atingir seu avião. O jato suicida que surgia de ambos os lados na versão para o Atari, continua sendo um constante perigo.

Uma das inovações são os helicópteros pretos que sobrevoam o rio para achá-lo. Tenha cuidado, pois eles atiram perigosos projéteis em sua direção.

As pontas são agora numeradas, para que você possa assim, saber quantas destruiu. O mais interessante é a passagem dos tanques inimigos por cima delas. Se você elimina na hora da travessia seu bônus atinge o valor máximo de 750 pontos por ponte destruída.

Quando você estiver sem combustível e o alarme soar, não se aflija, pois os tanques de combustível ainda permanecem. Mas não hesite em destruí-los quando não estiver precisando de gasolina, porque assim você contribuirá para que seu score suba.

Com o decorrer do jogo o grau de dificuldade aumenta, como por exemplo, o estreitamento do rio que se torna ainda mais sinuoso. A cada 10 mil pontos você ganha um jato novo.



O gráfico é excelente, com ótimos detalhes e sem dúvida, a maior virtude dessa adaptação. O mais alto score fica registrado no painel de apresentação, assim como os níveis a serem escolhidos pelo usuário aparecem simultaneamente, o que evita a demora existente na linha de cartuchos da Coleco.

O som não apresenta inovações, porém a eficiência é a mesma para ajudar nos reflexos.

A ação é incrível e domina o jogador o tempo todo. Qualquer distração pode resultar na perda de um jato da esquadilha.

Os controles são bem obedientes e você pode acelerar (joystick para cima), reduzir a velocidade (para baixo) e ir para ambos os lados (direita ou esquerda). Seu poder de fogo torna-se contínuo se qualquer um dos botões for pressionado constantemente.

É provável que esta nova versão de *River Raid* venha a ter tanto sucesso quanto a antiga, por isso, não perca tempo, pois aí está um ótimo presente para seu Colecovision.

Dicas: Ainda valem as antigas dicas como: reabastecer e destruir logo em seguida o depósito de combustível, eliminar ao máximo os inimigos etc. *River Raid* sempre foi muito solicitado para campeonatos de videogames e uma estratégia muito boa é voar velocemente, com o tiro contínuo. Isso lhe dará mais pontos em menos tempo, porém exige muita prática e só é aconselhável para quem já decorou o caminho.

SORCERER'S APPRENTICE ↓ ↓ ↓

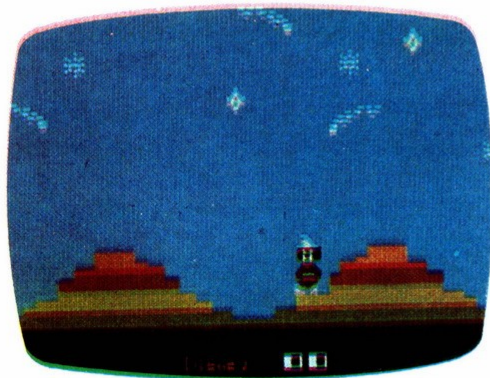
Atari para Atari 2600 (VCS)

Gráficos/Som: 8

Ação/Controles: 6

João Luiz Francallacci Rocha

O que diria Walt Disney, anos atrás, se soubesse que alguns de seus personagens mais famosos, passariam do seu mundo maravilhoso da fantasia, para o mundo maravilhoso da eletrônica?



Sorcerer's Apprentice é um dos exemplos da notável adaptação, que transporta das telas do cinema, até a tela de seu videogame, o personagem Mickey Mouse.

O jogo é baseado numa das cenas do filme, quando Mickey veste o chapéu mágico e se mete em encrencas. O objetivo é ajudá-lo, apanhando as estrelas e meteoritos para manter o nível d'água na caverna. Ele pode descer escada, para tentar pegar as vassouras, que carregam baldes cheios d'água até o porão da caverna.

Ao todo o jogo tem três diferentes quadros: as montanhas, a passagem e a caverna, respectivamente. No primeiro, você atira nas estrelas que variam de seis a 60 pontos. Em todos os quadros o nível de água da caverna pode ser observado no marcador.

O gráfico é bem feito e desperta a atenção, principalmente pelo seu colorido. A apresentação do jogo é uma caricatura do Mickey Mouse. O som não tem muito de especial, apenas alguns ruídos. A ação é fraca e monótona. Os controles respondem bem em todas as jogadas, sendo que a única dificuldade se encontra em guiar os tiros no primeiro quadro.

Sorcerer's Apprentice é uma ótima opção para todas as crianças.

Dicas: Não há muita estratégia neste jogo e apenas com o tempo você conseguirá bons resultados.



SPACE BATTLE ↓ ↓ ↓ ↓

Mattel para Intellivision

Gráficos/Som: 8

Ação/Controles: 9

SPACE ATTACK ↓ ↓ ↓ ↓

M Network para Atari 2600 (VCS)

Gráficos/Som: 8

Ação/Controles: 9

Ignácio Machado

Esquadrões alienígenas atacam sua nave-mãe. Você possui três grupos de foguetes para defendê-la e destruir as naves inimigas.

Quando o jogo começa, seu radar mostra o avanço dos inimigos. Nesta fase você escolhe os esquadrões que serão atacados e despacha seus grupos de foguetes. Na segunda fase ocorre a batalha. Na tela surgirá na sua mira, o espaço sideral e as naves inimigas. Você deve posicionar sua mira sobre as naves e disparar sobre elas. Os inimigos atiram em você. São uns quadrados vermelhos que, se tocarem sua mira, destruirão seu foguete. Automaticamente você passará para o próximo foguete.

Enquanto você luta numa das batalhas, o computador estará operando seus outros foguetes. Ele elimina uma média de três naves alienígenas para cada foguete que perde. Como o número de invasores é bem maior que o de seus foguetes, procure não deixar a batalha nas mãos do computador. Isto significa que você deve eliminar os esquadrões o mais rápido possível.

Os gráficos das duas versões são bonitos e atraentes e os efeitos sonoros complementam bem os jogos. Em *Space Battle*, há lindos visuais de manobras das naves inimigas. *Space Attack* aproveita-se bem dos recursos do Atari, embora não chegue aos requintes dos melhores criações da Activision.

O forte destes dois cartuchos é a ação. Variada e envolvente, ela permite que você jogue durante horas sem se cansar.

Space Attack e *Space Battle* se diferenciam dos demais videogames por dois aspectos. O primeiro é que você pode vencer o jogo, eliminando todos os alienígenas, o que traz uma grande satisfação ao jogador. O segundo ponto é que eles exigem tanta estratégia quanto habilidade manual.

Se você possui Atari ou Intellivision, *Space Attack* e *Space Battle* são cartuchos que você deve experimentar.

Dicas: Devido à demora de seus raios em atingirem o alvo, tente-se antecipar ao movimento das naves inimigas e posicione sua mira no local para onde eles se dirigem

CRACK POTS ↓ ↓ ↓

Activision para Atari 2600 (VCS)

Gráficos/Som: 8

Ação/Controles: 6

José Renato Ferreira Garcia

Crack Pots fez um grande sucesso em sua estréia e a procura nos video clubes foi grande além de também ter sido considerado um cartucho excepcional.

Depois de algumas jogadas chega à conclusão que o jogo, não merece tanto crédito, apesar de ser bom, pois sua ação é muito repetitiva, e assim ele se torna até um pouco enjoativo. Por outro lado, *Crack Pots* alcança rapidamente, um nível de dificuldade de jogo que desestimula o jogador.

O objetivo do jogo é eliminar as aranhas, que sobem o muro e penetram nas janelas do edifício. Para combatê-las, o jogador movimenta um boneco, que atira vasos de plantas nas aranhas e assim evita a sua subida. Se isto não acontecer, surge uma outra aranha que come um pedaço da parede que começa a cair, tornando ainda mais difícil, sua tarefa.



O gráfico é bom e talvez tenha sido o grande responsável pelo sucesso inicial desse jogo que tem linhas coloridas. O boneco é

bem feito, bem como as aranhas que andam em baixo e os detalhes dos vasos. O som é fraco, se comparado ao gráfico, mesmo assim é atraente e variado, não comprometendo em nada.

A ação também é fraca (talvez o pior ponto do jogo) pois no começo é bastante fácil, porém, logo atinge um estágio de onde é quase impossível ultrapassar, limitando o jogador. Os controles funcionam bem exceto o botão que é um pouco lento em estágios mais avançados, em que a ação demora a ser correspondida.

Dicas: Apenas uma sugestão: como o número de vasos é ilimitado, solte o máximo que puder, pois na sorte você acaba acertando. No mais muita habilidade e sorte são necessárias.

BARNSTORMING ↓↓↓

Activision para Atari 2600 (VCS)

Gráficos/Som: 5

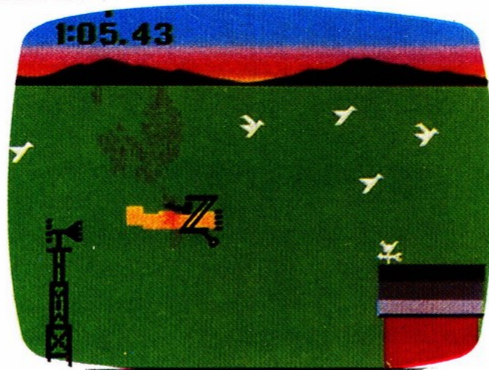
Ação/Controles: 6

Manoel Bernardo Mattos Machado

Barnstorming é um jogo simples que atrai apenas principiantes e os que gostam de jogos objetivos e fáceis de lidar.

Sua estratégia consiste no seguinte: você controla um pequeno avião do século passado que deve sobrevoar uma fazenda e passar por dentro de todos os celeiros, no menor tempo possível. Durante o voo surgem dois obstáculos: gaivotas que atrasam o avião

quando este encosta nelas e torres que aparecem para atrapalhar sua trajetória. Caso você bata na torre ou no telhado do celeiro perde alguns segundos para prosseguir seu voo. O jogo termina quando seu avião passar por dentro de um determinado número de celeiros, números estes que ficam à sua escolha. Basta apenas pressionar o "Game Select".



O jogo é realmente desaconselhável para aqueles que gostam de aventuras e de muita ação. O único fator que salva o cartucho é o gráfico que, por ter seus objetos bem desenhados e coloridos, tornam o visual bonito no vídeo.

Dicas: é um jogo que não apresenta dicas, basta apenas um pouco de habilidade e treinamento para que você obtenha o menor tempo possível sem bater em nada ou reduzir a velocidade. A única coisa que você pode fazer é decorar com o tempo, o número de torres e celeiros que vão surgir na tela, isso facilitará muito o seu objetivo.



DOLPHIN ↓↓↓

Activision para Atari 2600 (VCS)

Gráficos/Som: 8

Ação/Controles: 6

Manoel Bernardo Mattos Machado

Em *Dolphin* você comanda um golfinho que é perseguido constantemente por um polvo. Usando de muita habilidade você deve escapar do polvo. Entretanto, para atrapalhar sua fuga surgem dois problemas: as correntes marítimas e as paredes de corais. As correntes, mudam constantemente de sentido e são representadas por uma pequena seta na parte inferior do vídeo; os corais apresentam apenas uma pequena passagem que aparece em diversos lugares. Ambos não afetam o polvo mas atingem seu golfinho e se a corrente estiver contra, ele perde velocidade e, se por acaso, bater na parede de corais, ficará retido o tempo suficiente para se aproximar do polvo.

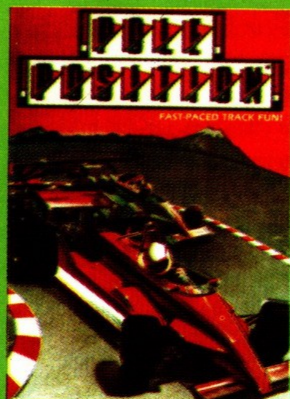
CARTUCHOS PARA ATARI FEITOS NO BRASIL

MAIS DE 130 CARTUCHOS DIFERENTES
E AGORA OS 11 LANÇAMENTOS DA SÉRIE OURO



O CANAL 3 É MELHOR
PORQUE FABRICA
OS SEUS PRÓPRIOS
CARTUCHOS E PORQUE:

- 1) Você paga menos por eles (compra direto da fábrica)
- 2) O Cartucho pode ser consertado (você não joga fora)
- 3) Você aluga baratinho



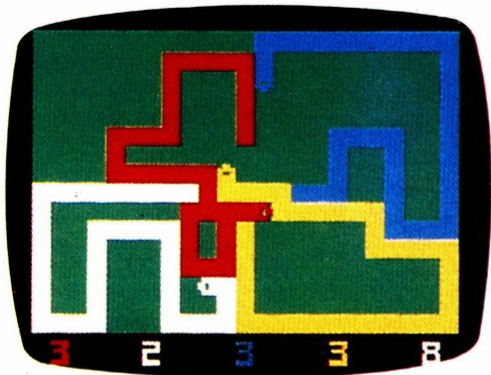
ATACADO E
VAREJO PARA
TODO O BRASIL



Fabricação e vendas:
CANAL 3 Ind. e Com. Ltda.
Rua da Consolação 3557
CEP 01416 - São Paulo - SP
Fones: 852-6221/883-3447/
280-6814

Porém, para compensar esses dois problemas, ocasionalmente surge uma gaiivota num vôo rasante pelo mar. Se você pegá-la, poderá matar o polvo. Mas somente por algum tempo.

Dicas: Uma dica que torna o jogo bem mais fácil é: decorar o momento exato em que surge uma parede de coral. Com isso você deve pular as paredes um pouco antes delas aparecerem no vídeo (porque a velocidade com que elas aparecem é muito grande) senão não haverá mais tempo. Com alguns dias de prática você verá como é boa essa dica.



SNAFU ↓ ↓ ↓

Mattel para Intellivision
Gráficos/Som: 4
Ação/Controles: 6

Ignácio Machado

Snafu possui 16 variações de jogos sobre dois temas básico. O primeiro é o de bloqueio, no qual você deve procurar fechar a passagem dos adversários e evitar ter o seu caminho fechado. O segundo é o de comer o rabo do adversário até eliminá-lo.

Nas primeiras vezes em que é jogado, *Snafu* aparenta ser um jogo bastante divertido. Sua concepção simples acentua esta primeira impressão. Enfim, um jogo para a Intellivision no qual é necessário estudar o livro de instrução para a máquina e pronto. Com o passar do tempo, porém, *Snafu* perde a novidade e o interesse.

Os gráficos são exageradamente simples e sem atrativos. Os efeitos sonoros são bons, mas, não conseguem salvar o jogo.

Snafu é interessante apenas para crianças de quatro a sete anos.

Dicas: Nos jogos de bloqueio, procure fazer movimentos largos, ocupando grandes trechos da tela para ter espaço para manobrar um bom tempo, caso seja obrigado a fechar-se.

ICE TREK ↓ ↓ ↓ ↓

Imagic para Intellivision
Gráficos/Som: 7
Ação/Controles: 6

Ignácio Machado

Em *Ice Trek* você vive a saga de Vali, um herói que precisa libertar a Aurora Boreal para evitar uma devastadora era glacial. Ela é prisioneira no Castelo de Koltkron.

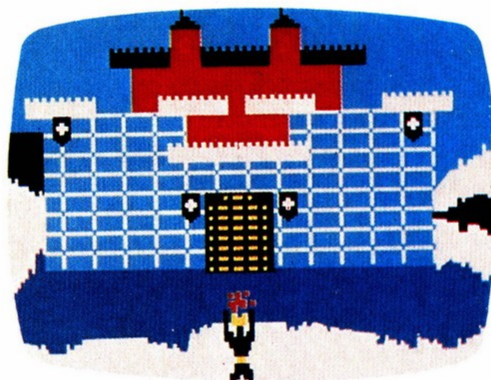
Para atingir seu objetivo, você precisará vencer três fases: na primeira, terá de esquivar por um campo de alces sem ser pego e sem poder matar nenhum deles, para não ter problemas com a Deusa da Vida; na segunda, tentará construir uma ponte de blocos de gelo que flutuam pelo rio e, se conseguir, chegará finalmente ao Castelo; lá terá de destruir as muralhas para liberar a Aurora Boreal.

Ice Trek é um jogo muito interessante. Mas, não é tão divertido quanto parece.

O tema nórdico, original e criativo, torna-o um jogo diferente. Este aspecto é acentuado pelo objetivo da primeira fase, ou seja, não matar, não destruir. A ação, contudo, não corresponde ao tema. Das três fases apenas a segunda é original. A primeira e a terceira são variações dos já consagrados *Defender* e *Space Invaders*, respectivamente.

Embora um pouco abaixo da média dos trabalhos realizados pela Imagic para o Intellivision, os gráficos são bons, com destaques para a libertação da Aurora Boreal e para a Figura da Deusa da Vida.

Ice Trek poderia ser um ótimo jogo. Mas, falta alguma coisa. Vale a pena para alugar ou pegar no clube, mas, não para comprar. Economize seu dinheiro.



Dicas: Na primeira fase procure manter-se no centro da tela. Na segunda, dê preferência a destruição dos blocos que aparecem na ponte para depois tentar aumentá-la. Na terceira, mantenha-se em movimento.

FLASH GORDON ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

Fox Games para Atari 2600 (VCS)
Gráficos/Som: 8
Ação/Controles: 7

Manoel Bernardo Mattos Machado

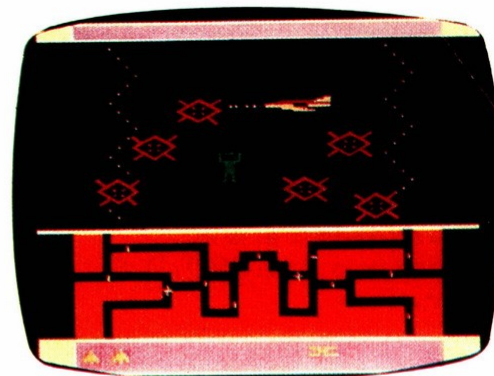
Flash Gordon é um jogo que apresenta semelhanças com outros, entre eles, *Defender* e *Chopper Command*. Porém apresenta algumas diferenças no gráfico e no som, enquanto a sua ação e controle são, na maioria das vezes, bem parecidos, além do seu objetivo que é destruir os adversários que surgem de todos os lados.

Você controla uma nave que deve localizar e destruir os inimigos. Para localizá-los consulte o radar que aparece na parte inferior do vídeo, onde eles estarão representados por tracinhos brancos e espalhados por toda parte.

Encoste nos traços e logo depois destrua seus destroços. Caso você destrua cinco ou mais, você ganhará um campo de força por

alguns segundos. Mas apesar da facilidade com que destrói a base inimiga, você deve tomar cuidado com os ataques surpresa que são representados por duas cruces no radar.

Procure se manter o mais afastado possível das cruces pois, se estas alcançarem sua nave, você praticamente perde uma vida, a não ser que, esteja protegido pelo campo de força. O jogo é bem interessante e divertido e à cada fase se torna mais difícil, por isso, é preciso muita atenção e muita habilidade para cumprir a missão e escapar são e salvo.



Dicas: Uma dica boa é você se utilizar sempre que puder das passagens secretas, pois seus inimigos não poderão atravessá-las, e isto fará você ganhar um bom tempo já que as cruces terão que atravessar o caminho inteiro de volta. Outra dica, um pouco mais arriscada: deixe os inimigos alcançarem sua nave e, assim que surgir um pequeno objeto vermelho (na forma de uma cruz) você deve destruí-lo. Caso consiga destruir o objeto, os adversários ficarão imobilizados por alguns segundos, tempo suficiente para sua fuga.

ADVENTURE OF TRON ↓ ↓ ↓

M Network para Atari 2600 (VCS)
Gráficos/Som: 6
Ação/Controles: 6

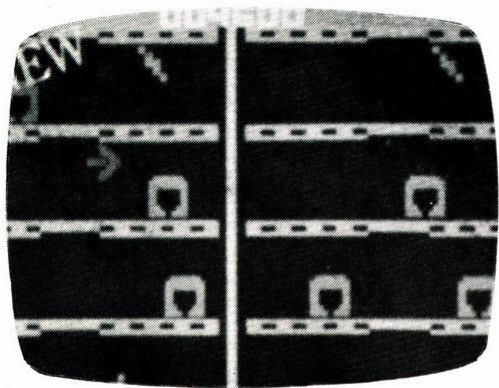
José Renato Ferreira Garcia

O desenho que aparece no início do jogo é bonito, bem feito, e de muito colorido. Entretanto não corresponde em nada ao jogo que é chato, monótono, pouco colorido e não tem nada a ver com o filme que tem muita ação. Neste jogo você deve recuperar objetos nos vários andares do gráfico e para tal dispõe de um boneco (tron), que se movimenta por toda a tela por meio de elevadores. Para subir o único meio é o elevador, porém a descida pode ser direta através da alavanca e neste caso, se desce apenas um andar, ou ainda, pelo centro de onde se vai direto para o primeiro andar.

Há vários obstáculos a vencer como o tanque, que não pode tocar no boneco, o que ocasiona uma perda de vida.

Um jogo com este título merecia um gráfico de melhor qualidade com um visual extremamente bonito em sua apresentação, ainda mais por ser recente (1982). Entretanto, ele tem um gráfico fraco de linhas retas e pouco colorido que chega a decepcionar. O som, também nada acrescenta.

Quem espera um jogo pelo menos parecido com o filme vai se decepcionar muito, além disso *Adventures of Tron* é monótono, enjoativo e cansa o jogador.



A Mattel e a Disney Productions, podiam ter caprichado mais neste jogo pois a impressão que se tem é de que usaram um outro jogo e apenas acrescentaram o nome Tron como recurso publicitário.

Dicas: Os únicos objetos que podem ser pulados são: o tanque e o inimigo, que na primeira fase, aparece no primeiro andar. No mais muita sorte e paciência.

PLAQUE ATTACK ↓↓↓

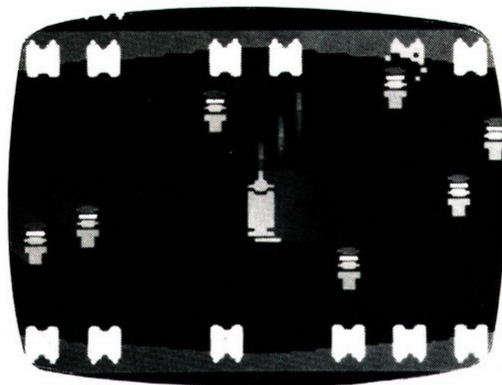
Activision para Atari 2600 (VCS)
Gráficos/Som: 8
Ação/Controles: 7

Manoel Bernardo Mattos Machado

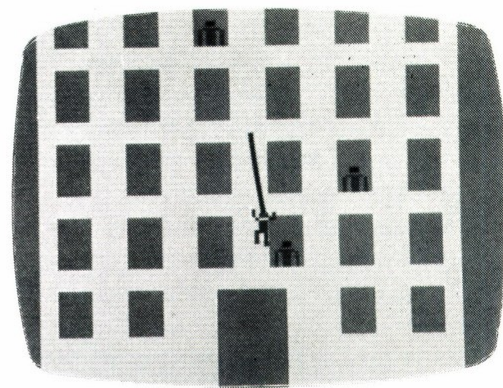
Em *Plaque Attack* você comanda, por incrível que pareça, um tubo de creme dental e deve defender seus dentes contra o ataque de doces, balas, salgados, pirulitos etc. A sua boca é representada em toda a tela com cinco dentes em cima e cinco em baixo. Os inimigos que causam as cáries e destroem os dentes, surgem de todos os lados. Você pode se movimentar em todas as direções e atirar somente para cima e para baixo e a cada cinco pontos ganha um novo dente.

O gráfico e o som de *Plaque Attack* são realmente bem criativos. A perfeição de seus objetos e a incrível imaginação da Activision, fizeram deste cartucho uma grande atração para os video maníacos.

A ação e o controle também correspondem à altura, aliás, *Plaque Attack* é um jogo que à cada fase fica mais difícil. Por isso, dificilmente o jogo enjoa e muito menos vicia, o que exige muito do jogador.



Dicas: quando o jogo fica mais difícil é também quando você começa a perder todos os dentes. Você deve vigiar apenas um dos dentes. Nos demais restam sua habilidade e proeza.



SPIDERMAN ↓↓↓↓

Parker Brothers para Atari 2600 (VCS)
Gráficos/Som: 9
Ação/Controles: 8

Manoel Bernardo Mattos Machado

Spiderman é uma aventura do **Homem Aranha** que deve escalar vários edifícios e desarmar uma bomba que se encontra no terraço de um dos prédios. Para escalar, o **Homem Aranha** usa sua teia, que pode ser lançada em várias direções. Para utilizá-la, primeiro você deve apertar o botão vermelho e, ao mesmo tempo, determinar sua direção. Se você lançar a teia verticalmente somente poderá se movimentar para cima e pa-

VÍDEO GAMES é na DACTAVISION

A mais completa loja de Videogames do Brasil, espera você com mais de 4.000 cartuchos Atari, Coleco, Intellivision, Odyssey e outros Videogames. Laboratório técnico especializado em consertos e transformações.

E agora com uma sensacional promoção. Você poderá ganhar um TV a cores, Videogames, cartuchos e outros brindes.



JOY-STICK
GRCiKA Responde
a sua sensibilidade.

- Manete para Video-Game
- Para Atari, Dactari, Odissey e Micro Computadores
- Cabo Anatômico com disparador de tiro e start na parte superior
- Ultra resistente

GRCiKA
COMERCIAL LTDA.

RUA ANHANGUERA, 102 - FONE: 826-7983 CEP 01135
CAIXA POSTAL: 9406 - CEP 01000 - S. PAULO (SP)



Rua Henrique Monteiro, 35

Av. Faria Lima 1684 - Loja 31 - Tel.: (011) 814-2337

DACTAVISION

ra baixo porém se lança-la na diagonal ficará balançando, o que torna mais fácil o salvamento das vítimas, que aparecem nas janelas, e também facilita o recolhimento das pequenas bombas que se encontram na parte superior do edifício.

Mas lembre-se, a teia do **Homem Aranha** não gruda na janela e muito menos no ar e, se por acaso surgir uma vítima no momento em que a teia estiver cruzando a janela, este corta a teia - você cai.

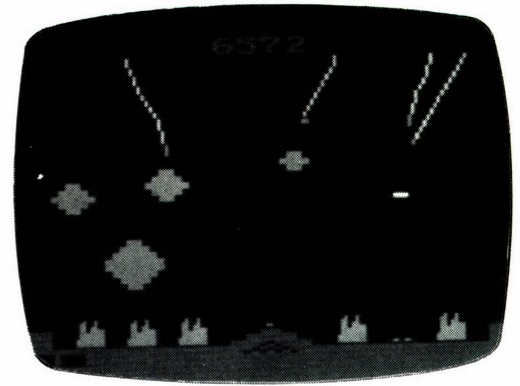
Você marcará pontos a medida que for salvando as vítimas e desarmando as pequenas bombas e, quando atingir o terraço e desarmar a bomba principal, terá seus pontos multiplicados. Logo depois surgirá um novo edifício com mais dificuldades e assim por diante.

Contudo, você deverá tomar muito cuidado por dois motivos: primeiro, evite ficar apenas marcando pontos, porque depois de al-

gum tempo você detona a bomba e esta explode em menos de dez segundos. O outro, é na sua teia que tem um tempo certo, marcado no canto do vídeo, e por isso é bom não perder tempo.

O jogo é muito interessante, divertido e corresponde muito bem em sua ação e também atende muito bem aos movimentos do controle. O gráfico e o som, bem planejados contribuem muito para a divulgação desse cartucho.

Dicas: Uma pequena dica muito mais interessante é a seguinte: quando você estiver caindo, para se salvar, deve lançar sua teia na diagonal pois, assim terá muito mais chances. Outra dica é partir da quarta fase, subir rapidamente pelo canto do edifício já que, nesta fase sua teia, indicada no canto direito embaixo do vídeo, termina muito depressa e se você não se apressar cai e perde uma vida.



MISSILE COMMAND ↓↓↓↓

Atari para Atari 2600 (VCS)

Gráficos/Som: 6

Ação/Controles: 7

José Renato Ferreira Garcia

Foguetes inimigos destroem suas bases e seu canhão, que quando atingido, perde uma série de balas. Você tem que eliminar estes foguetes inimigos e para destruí-los dispõe do canhão que dispara mísseis.

A medida que as fases vão passando, a tela muda de cor e enquanto suas bases são destruídas também podem ser repostas e para isso basta que você faça um certo número de pontos.

O jogo é muito ativo e exige atenção total, além disso, muitas coisas acontecem ao mesmo tempo: caem muitos foguetes e você ainda tem que fazer uma opção, pois às vezes, é impossível pegar todos eles.

Os controles reagem bem a ação, e isso neste jogo é fundamental pois exige reflexos rápidos. *Missile Command* vem acompanhado dos novos consoles do Atari 2600, e com isso, permite todas as posições do controle e do botão.

O cartucho é de 2K e tem gráfico e som muito fracos e restritos, apesar de tudo, o colorido é razoavelmente bom e o som não compromete. O jogo é interessante, mas muito simples e depende basicamente da habilidade do jogador.

Dicas: Nas fases mais avançadas do jogo, preocupe-se unicamente com os foguetes que cairão sobre as suas bases que estiverem inteiras ou sobre seu canhão, não ligando para os que caem nos intervalos.

GRAND PRIX ↓↓↓↓

Activision para Atari 2600 (VCS)

Gráficos/Som: 8

Ação/Controles: 5

José Renato Ferreira Garcia

Gran Prix, como o próprio título sugere, é uma corrida de carros em que você dirige um dos carros da competição. A pista, na horizontal e em linha reta, tem "guard-rail", onde o carro desliza, e assim você pode usar os extremos da pista, sem preocupações. Os carros são seus únicos inimigos, além de esporádicas manchas de óleo que não chegam a atrapalhar. O jogador só movimentar o carro na vertical, o que torna o jogo monótono, relativamente fácil e de poucas opções.

OS VIDEOGAMES MAIS PROCURADOS

Mês Anterior	Este Mês	Jogos	Companhias	Sistemas			
				A	C	I	O
2	1	RIVER RAID	Activision	•	•		
1	2	ENDURO	Activision	•			
4	3	ZAXXON	Coleco	•	•	•	
13	4	JUNGLE HUNT	Atari	•			
14	5	MOON PATROL	Atari	•			
5	6	COME COME	Philips				•
15	7	SMURF	Coleco	•	•		
—	8	POLARIS	Tigervision	•			
—	9	ROBOT TANK	Activision	•			
3	10	POLE POSITION	Atari	•			
10	11	SENHOR DAS TREVAS	Philips				•
11	12	BURGERTIME	Mattel	•	•		
7	13	PAC MAN	Atari	•			
—	14	PITFALL	Activision	•	•		
—	15	TARTARUGAS	Philips				•
—	15	POPEYE	Parker Bros	•	•	•	
6	15	KRULL	Atari	•			

• Pesquisa realizada pela equipe de MICRO & VIDEO, nos principais clubes, lojas e locadoras de games de São Paulo e Rio de Janeiro.

A = Atari 2600

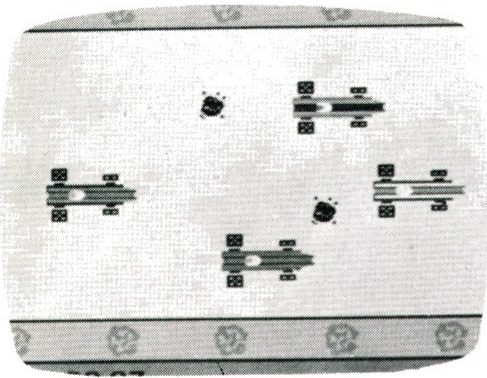
C = Colecovision

I = Intellivision

O = Odyssey

A ação é fraquíssima: repetitiva e lenta. Em decorrência desses movimentos verticais, você usa o botão quase que o tempo todo apertado. Além disso, é muito lenta a retomada de velocidade do carro.

Quando o movimento do carro é na vertical, os controles reagem bem e a inversão é rápida, mas quando o carro bate, ou se retoma a velocidade rapidamente, a resposta não é imediata, e chega a irritar o jogador.



O gráfico é bom, bem colorido e tem boa definição. Isto ajuda muito na hora da escolha do jogo, ainda mais quando se trata de carros, pois quanto mais colorido, mais atraente. O som é bom e atende bem as necessidades do jogo, tendo uma boa simulação no caso do motor do carro e da freiada.

Dicas: Na maioria dos casos é preferível bater, do que fazer uma freiada muito brusca. Em geral os extremos da pista são mais livres, apenas sobram menos opções para desviar caso tenham carros na frente.

ICE HOCKEY ↓↓↓

Activision para Atari 2600 (VCS)

Gráficos/Som: 7

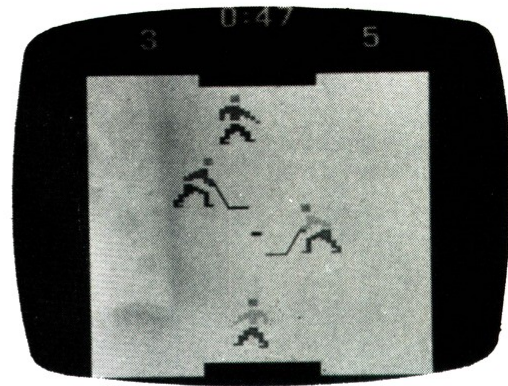
Ação/Controles: 6

Manoel Bernardo Mattos Machado

Ice Hockey é um esporte violento que se realiza sobre o gelo, e que só pode ser praticado com o uso de um par de patins e de um taco de madeira que serve para conduzir e bater na bola. Você deve marcar o gol no time adversário, tal como no futebol, porém, com algumas diferenças: a quadra e o gol são bem menores.

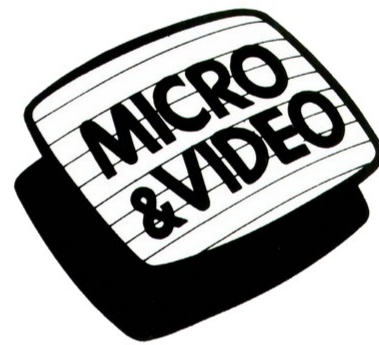
No Atari este violento esporte é jogado com apenas dois jogadores para cada time e tem uma vantagem: você pode jogar contra outra pessoa ou sozinho contra o computador. O jogo, apesar de ser interessante, não apresenta muita emoção no decorrer da partida. A não ser pelo fato de você se utilizar da violência como num jogo real, ou seja, se você acertar a perna do adversário com o taco, este ficará contundido e paralizado por alguns segundos.

Na parte superior o jogo contém um placar e um cronômetro que marca o tempo da partida. Para controlar os jogadores, sem causar muita confusão, foi feita uma divisão. Um dos seus dois jogadores joga somente da metade da quadra para a frente e o outro, na metade anterior. Você só pode movimentar um de cada vez, ou seja, você só pode movimentar o jogador que estiver mais próximo da bola. Para você se localizar melhor,



só pode se movimentar o jogador que estiver com o taco.

Dicas: Procure se utilizar das paredes para fazer gols de tabela e também preste atenção na posição da bola: ela se movimenta no seu taco, de um lado para outro. Quando estiver na direção certa basta apertar o botão. Mas a melhor dica mesmo é se utilizar, sempre que puder, do golpe sujo, quebrando a perna do jogador adversário.



World Vision

- VIDEO GAMES
- VIDEO CASSETES
- MICROCOMPUTADORES
- LOCAÇÃO, VENDA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA
- ATENDEMOS TAMBÉM PELO REEMBOLSO POSTAL PARA TODO O BRASIL

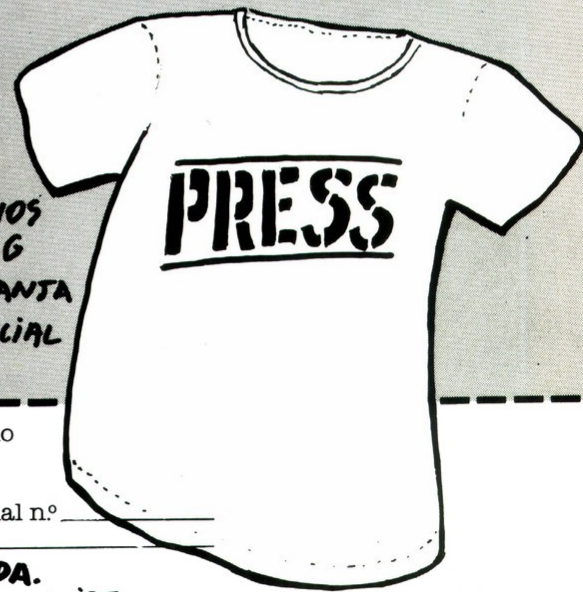
Trocamos seu cartucho nacional por um novo por Cr\$ 5.000,00 (DYNACON, VCS, CANAL 3, PLAY VIDEO, etc)

Rua Eliziel Alves Costa, 67 - Tel.: 477-3230
Suzano, SP - CEP 08600

Rua Dr. Deodato Wertheimer, 1413 - Mogi Center
Loja 4 (Sobreloja) - Mogi das Cruzes, SP

ENTRE NUMA INCRÍVEL T-SHIRT

- TAMANHOS P. M. G
- COR LARANTA
- LORTE ESPECIAL



Estou enviando
Cr\$ 9.000,00

através do
cheque nominal n.º _____
do banco _____

à **VINYL LTDA.**

QUERO MINHA T-SHIRT
NO TAMANHO P M G
ENVIADA PARA:

Nome: _____

End.: _____

Tel.: _____

Cep: _____

Cidade: _____

Estado: _____

Envie este cupom para:

VINYL LTDA.
R. SOROCABA 720 SOBRADO
CEP. 22271 RIO DE JANEIRO/RJ.

Chegou Robby. Você não vai



ter uma segunda chance.



Está nas ruas a maior ameaça que você já enfrentou: Robby.

Uma série de emocionantes jogos que não dão a menor chance a você.

Em cada cartucho Robby você vai encontrar um adversário frio, implacável e sem coração.

Sua única chance de vitória é responder na mesma moeda: assumir os ultra-sensíveis comandos Robby e disparar, disparar, disparar.

São três diferentes modelos de comando para respostas instantâneas, ataques fulminantes e fugas ligeiras.

Pensou, comandou, venceu.

Se você também é frio, implacável e sem coração, seu destino está traçado.

Cedo ou tarde você vai cruzar com Robby.

ROBBY GAMES

150 cartuchos com as mais emocionantes aventuras e os mais terríveis adversários. Você vai precisar de muito sangue-frio e ser um verdadeiro durão para enfrentá-los.

ROBBY COMANDO

Joy Stick com formato anatômico que se encaixa direitinho na sua mão. Duplo botão de disparo de resposta rápida. Ventosas removíveis que grudam em qualquer tipo de superfície. A última palavra em ataque e defesa.

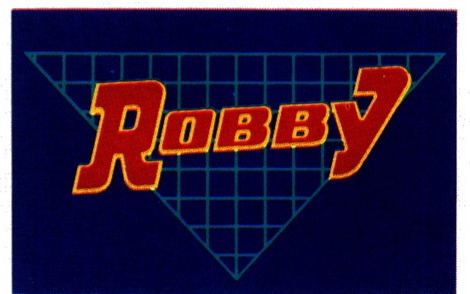
ROBBY STICK

Controle eletro-mecânico de 4 posições. Dá a você movimentos laterais e verticais, fáceis e rápidos. Os adversários tremem diante dele.

ROBBY PADDLES

Controle eletrônico com botão giratório, que faz você superar barreiras e adversários com movimentos laterais. Um sucesso.

Todos os cartuchos e comandos são compatíveis com os vídeo games Atari, Dactar II, Dactar 007, Robby Game e Dismac VJ 9000.



**PARA PESSOAS
FRIAS, IMPLACÁVEIS
E SEM CORAÇÃO.**

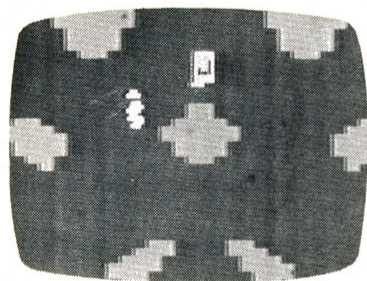
Vendas: Rua Haddock Lobo, 1307
13.º andar – Tel: (011) 881-9988
Telex: (011) 22091 – São Paulo – CEP 01414.
Aceitamos representações de vendas
em todo Brasil.

CATÁLOGO



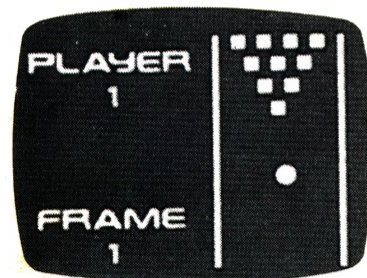
NBA BASKETBALL (Mattel para Intellivision)

Versão eletrônica do basquete, com a tradicional qualidade da linha esportiva do Intellivision. Como no basquete americano, são quatro tempos.



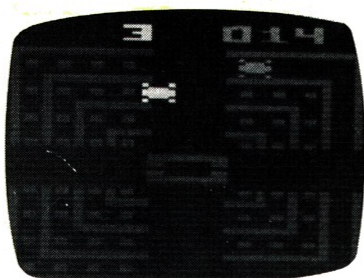
RAIDERS OF THE LOST ARK (Atari para Atari 2600)

Ajude Indiana Jones a encontrar a arca perdida e viva as mais incríveis aventuras. Baseado no filme Caçadores da Arca Perdida, de Stephen Spielberg.



BOLICHE (Philips para Odyssey)

Simulação eletrônica de uma partida de boliche em dois níveis de dificuldade. Você pode controlar os efeitos depois de atirada a bola. Vem com Basquetebol.



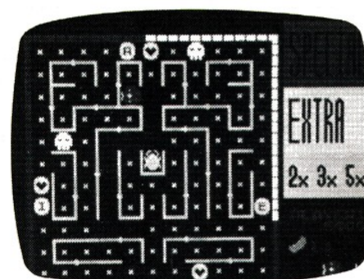
DODGE'EM (Atari para Atari 2600)

Evite bater no carro trombador guiado pelo computador. Acelere. Mude de pista. E tente eliminar todos os pontos da pista.



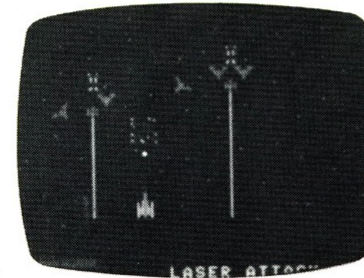
SPIDER FIGHTER (Activision para Atari 2600)

Jogo no estilo "Invasores", no qual você precisa eliminar um ataque de aranhas. Atire rápido para não ser atingido.



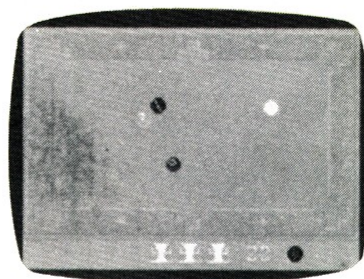
LADY BUG (Coleco para Colecovision e Intellivision)

Jogo de labirinto no qual você controla uma simpática joaninha, tentando livrá-la dos perigos.



GORF (Coleco para Colecovision)

Rechace o ataque dos alienígenas Gorf, em quatro fases diferentes. Seu objetivo final é atingir o reator da nave inimiga.



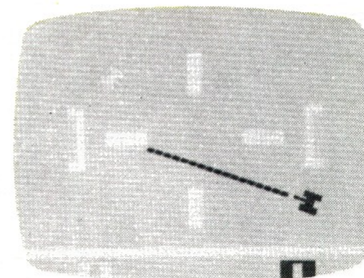
TRICK SHOT (Imagic para Atari 2600)

Use sua habilidade com o taco para encaixar o maior número de bolas possível, nesta versão eletrônica do jogo de sinuca.



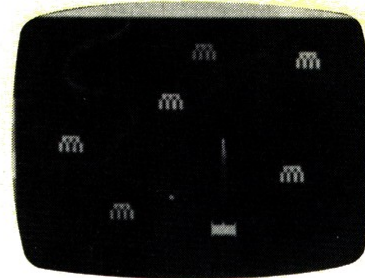
PEGUE O DINHEIRO E CORRA (Philips para Odyssey)

Enfrente dois robôs keynesianos num labirinto eletrônico. Seu objetivo é ganhar o maior volume de dinheiro possível.



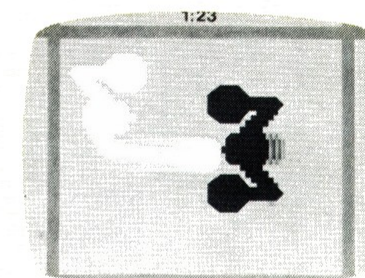
COMBAT (Atari para Atari 2600)

Use seus tanques, aviões e caças a jato para destruir o inimigo, que conta com as mesmas armas que você. Atinja-o para fazer mais pontos.



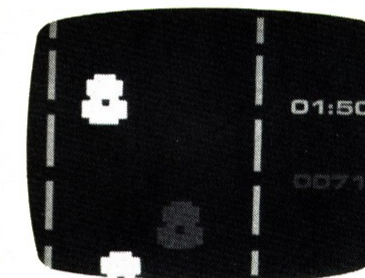
THRESHOLD (Tigervision para Atari 2600)

Patrolhando um desconhecido setor da Galáxia, você é atacado por naves alienígenas não identificadas. Responda ao ataque com seus canhões phaser.



BOXING (Activision para Atari 2600)

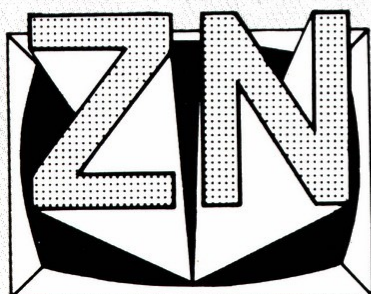
Luta de box pelo título mundial. Atinja seu oponente o maior número de vezes e evite seus golpes para vencer por nocaute.



FÓRMULA I (Philips para Odyssey)

Corra contra o tempo e os outros carros, que passam perigosamente por você.

Tente ir o mais rápido possível, sem causar acidentes. Vem com Interlagos e Cryptologic.

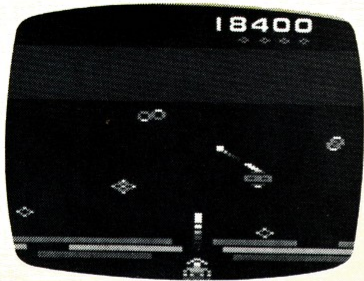


ATARI CLUB ZONA NORTE

O 1.º DA ZONA NORTE

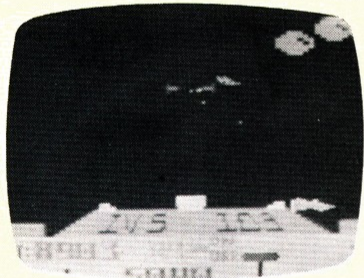
O maior número de cartuchos que um club pode dispor com as últimas novidades.
Assistência Técnica - Consertos - Transcodificação.
Agora também para ATARI 400, 800 e 1200
Av. Maracanã, 475 (próximo ao estádio)
Tel. 254-4588 • Estacionamento na porta

LANÇAMENTOS



STRONGHOLD (Comma Vid para Atari 2600)

Jogo em duas fases. Na primeira você deve destruir invasores que o atacam de cima da tela e na segunda você combate o campo de força de Command Crawler.



BLOCKADE RUNNER (Interplay para Intellivision)

Comande um foguete que leva suprimentos vitais para seu planeta. Alienígenas tentarão bloqueá-lo. Fuja através de um cinturão de asteróides.



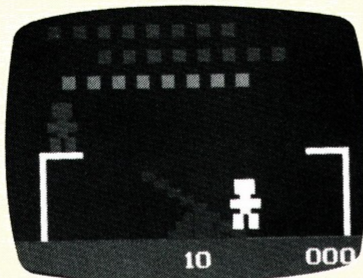
CONGO BONGO (Sega para Atari 2600)

Escale a Jungle Mountain em busca do gorila Congo Bongo. Evite os cocos, os macacos e os perigos que o aguardam.



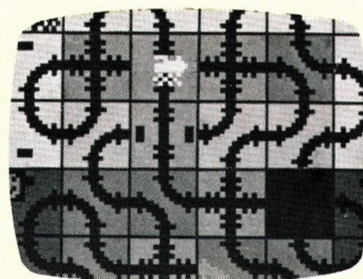
GUERRA DE NERVOS (Philips para Odyssey)

Controle um exército de robôs contra outro controlado pelo computador. Revólveres paralisantes o ajudarão a capturar o general inimigo e vencer o jogo.



ACROBATAS (Philips para Odyssey)

Faça os acrobatas pularem através de gangorras para estourarem os balões que flutuam na parte superior da tela.



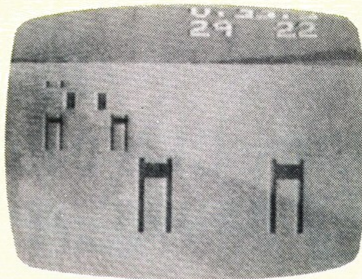
LOCO MOTION (Mattel para Intellivision)

Faça o trem passar por todas as estações para apanhar os passageiros, movendo blocos da estrada de ferro.



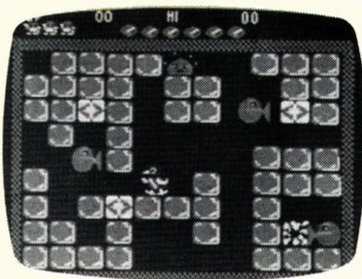
BOING! (First Star para Atari 2600)

Pule sua bolha através de 36 plataformas, evitando ser comido pelo Bubble Eater ou espetado pelo Pin. As plataformas mudam de cor quando você as pula.



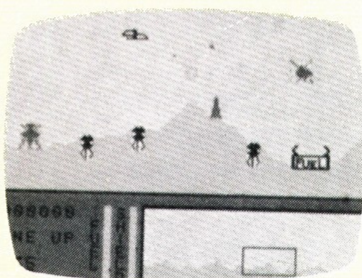
MOGUL MANIA (Amiga para Atari 2600)

Esquie montanha abaixo evitando esbarrar nas bandeirolas. Tente descer ao menor espaço de tempo. Pode ser jogado com o Joyboard, um controle de pés.



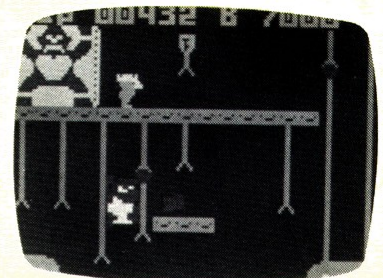
PENGO (Atari para Atari 2600)

Você é um pinguim num salão cheio de cubos de gelo. Tente deslizá-los para cima dos três Sho-Bees que querem eliminá-lo.



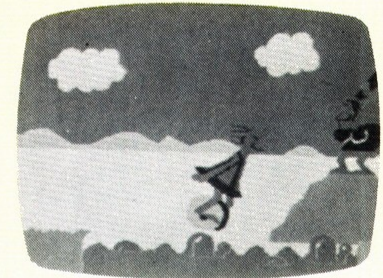
VICTORY (Coleco para Colecovision)

Voe pelo espaço e destrua todas as naves inimigas que encontrar. Utilize seu radar, campos de força e super bombas.



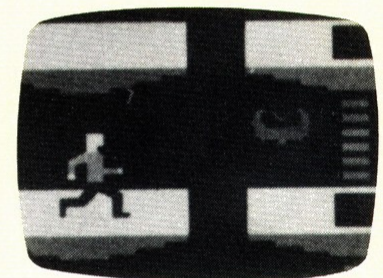
DONKEY KONG JR (Coleco para Intellivision)

Papa Kong está prisioneiro do simpático carpinteiro Mário. Você é o seu filho, tentando subir em cipós para salvá-lo.



QUEST FOR THE TIRES (Sierra On Line para Colecovision)

Jogo de aventura baseado nos personagens dos quadrinhos A.C., adaptado por uma empresa tradicional nos computer games.



PITFALL II (Activision para Atari 2600)

Pitfall Harry em sua nova aventura em busca do diamante Raj e outros tesouros, nas cavernas perdidas dos Incas, no Peru.

- * O mais moderno Clube de Games do Rio
- * Mais de 480 títulos diferentes
- * Venda de Cartuchos e Acessórios
- * Assistência Técnica completa c/garantia
- * Mensalidade Cr\$ 3.000,00

**ATARI
INTELLIVISION
COLLECOVISION
VIC 20**

**electronic
GAMES
CLUB**

Aberto: de 2ª a sáb. das 9 às 18hs.
R. Visconde de Pirajá, 550/55 LJ. 122
Telefone: 259-4596 — Rio de Janeiro.



ESCOLHA O SEU MICRO

EDUARDO WERNER LANG

Foi mais ou menos como na história da televisão. No começo, aqueles aparelhos imensos, cheios de válvulas, demorando para esquentar e mostrar as precárias imagens dos primeiros programas. Poucos anos depois, um bem de consumo de massa, deselitizado. Todo mundo quer ter uma. Como também todo mundo hoje parece querer ter um microcomputador, aquele aparelho que até recentemente falava apenas a iniciados, demandava longo tempo de doloroso aprendizado e custava caro demais.

Os micros passaram das salas fechadas e lojas especializadas para as vitrines dos grandes magazines e começam a pedir espaço na mais poderosa mídia, a televisão, evidenciando seu potencial de vendas e sua integração cada vez maior ao cotidiano. Uma integração sem retorno. Seria impossível pensar no momento em voltar a executar centenas de tarefas sem o auxílio precioso destas máquinas.

Mesmo com esta popularização, a novidade da coisa e o ainda pequeno parque instalado colaboram para tornar difícil a tomada de decisão num momento crucial, o da compra. Já desorientado pela natureza aparentemente intrincada dos micros, o consumidor pode terminar

completamente perplexo depois de percorrer algumas lojas, ouvir longas explicações sobre bits e bytes, software e hardware e sentir que o que mais queria ouvir não foi dito: "O que é que eu faço com isto?"

Muita coisa. E aí parece residir o problema. O leque de opções é grande, as funções são inúmeras. Trata-se de uma questão de adequação, de evitar que aconteça o que aconteceu com um número não desprezível de consumidores — acabaram com uma máquina desligada na sala, uma dispendiosa peça de mobiliário. No que saem prejudicados o comprador, que empatou seu dinheiro; o fabricante, que perde não repondo peças e vendendo tantas outras novas, que expandem as capacidades básicas do micro, e ainda os criadores dos programas que instruem a máquina em seu funcionamento — como perderiam fabricantes de disco se de repente as pessoas resolvessem desatrelar suas vitrolas da tomada, passando a considerá-las também como mais um toque na decoração.

Um micro, ou um computador de qualquer porte, é basicamente um dispositivo que se alimenta de dados, os digere conforme as instruções de seu usuário e os "cospe" em forma processada e organizada. Todos tem o mesmo princípio de funcionamento: a informação é representada por um sistema binário. Assim, cada circuito da máquina que for ativado estará ligado (indicando um número 0) ou desligado (indicando um número um).

RINGO R-470 CHEGOU À CIDADE. OS OUTROS MICROS QUE SE CUIDEM.



Promoção de lançamento: Cr\$ 341.000,00*

O microcomputador Ringo R-470 é, disparado, o melhor em sua categoria. E mais rápido na execução de programas, oferece amplas possibilidades de expansão e é o único micro totalmente projetado e desenvolvido no Brasil, aprovado pela SEI - Secretaria Especial de Informática.

Um verdadeiro herói nacional.

Você pode contar com ele para resolver problemas pessoais ou profissionais, ou simplesmente para se divertir, através de vários jogos disponíveis em cartuchos ou fitas.

Aliás, cartucho é o que não falta para o Ringo. Ele é compatível com todos os programas do famoso Sinclair e possui equipamentos periféricos exclusivos que ampliam muito a sua capacidade.

Compare o Ringo R-470 com os similares e comprove: nunca apareceu um micro pessoal tão profissional por estas redondezas.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- Linguagem Basic e códigos de máquina Z-80
- 8 KBytes ROM expandível para 16 K Bytes
- 16 KBytes RAM expandível para 48 K Bytes
- Utilizável em qualquer TV P&B ou cores
- Conector para Joystick (jogos)
- Teclado tipo QWERTY com 49 teclas e 155 funções - teclas de edição (movimentação de cursor e correção) com repetição automática
- Exclusiva tecla de inversão de vídeo
- Tela com 24 linhas de 32 colunas para texto

- Resolução gráfica 64 x 44 pixels (unidade gráfica), podendo atingir uma matriz de 256 x 192 quando utilizado com cartuchos
- Cálculos aritméticos, funções trigonométricas, logarítmicas e lógicas
- Cartuchos "Instant Soft" (programas aplicativos em ROM - exclusivo)
- Velocidade de gravação em fita cassete 2.400 BPS

EXPANSÕES:

- Gravador de EPROM para gravar, editar e copiar programas em cartucho
- Interface para impressora ou máquina de escrever elétrica
- Sintetizador de sons
- MODEM (Comunicação telefônica - 1.200 Bauds)

* Preço sujeito a alteração

À venda nas lojas especializadas em micros, foto-vídeo-som e grandes magazines. Não encontrando o Ringo nestes locais, ligue para 217.8400 (SP) ou (011) 800.8441 e 800.8442 (Outras localidades do Brasil). DDD gratuito.

RINGO R-470

O micro que aceita desafios.

Ritas do Brasil Ltda. - Divisão Informática
Telex (011) 34673 Rita BR

Se você apertar por exemplo uma tecla A, ela será "lida" pela máquina como uma sucessão de zeros e uns e processada como tal, até ser devolvida na forma original e inteligível.

Tudo isto, no entanto, não necessita ser levado demais em consideração. É curioso mas não atende a uma necessidade imediata. A tendência, aliás, é inversa — se antigamente um usuário de micro precisava conhecer um tanto de lógica e se possível de eletrônica, hoje os fabricantes lutam ferozmente para afastá-lo desta selva confusa e desnecessária. As palavras da moda são "user friendly" (ou seja, o micro amigo de quem o utiliza, trazendo soluções claras, em vez de problemas) e, mais recentemente "transparent", um jargão que percorre anúncios e mentes dos fabricantes instalados no Vale do Silício — que afinal são os ditadores de tendências.

Entradas e saídas

Para saber o que um micro pode fazer para melhorar sua vida, é preciso entender o significado destas duas palavras. Saber como os dados entram num computador e como saem.

Todos os micros — por enquanto — possuem teclado semelhante ao de uma máquina de escrever. É nele que o usuário digitará instruções e dados que quer ver depois processados, armazenados, impressos ou transmitidos (para um outro computador).

Os produtos existentes no mercado brasileiro apresentam quatro tipos de teclado: máquina de escrever, chiclete, membrana e bolha. Os tipos máquina de escrever são mais confiáveis e fáceis de operar, não cansam muito os digitadores quando o volume de dados a ser "entrado" é muito grande e são geralmente encontrados nos micros mais voltados a operações profissionais — as máquinas mais caras, no segmento superior do mercado. Os outros teclados aparecem agregados aos micros mais populares. Reduzem o custo dos equipamentos, mas trazem desvantagens. O de membrana, por exemplo, é o mais lento na digitação e dá ao usuário o desconforto de não sentir exatamente o que está fazendo — é como datilografar na mesa da sala. O de bolha é um pouco melhor — permite uma interação mais consciente entre dedos e teclas. O de chiclete é como o de muitas máquinas de calcular. Funciona mas tem, como já mencionamos, o problema da eficiência em certas funções que demandam rapidez.

Alguns micros (como o CP-500 e Microengenho 2, ver quadro) possuem um teclado numérico reduzido, que facilita muito a operação quando existe uma grande entrada de dados como por exemplo os de um programa financeiro, ou de cálculo. Quem utiliza estes teclados não precisa recorrer aos números geralmente colocados na fileira superior do teclado como nas máquinas de escrever.

Para quem mexe com textos, ou precisa trabalhar com aplicações variadas, as teclas de função ajudam muito. Elas economizam tempo, liberando o usuário de ter de teclar toda a função para vê-la cumprida. Em alguns micros elas são programáveis, e a pressão em uma delas envia um grupo especial de caracteres ao comprador.

Os dados que entram num computador através de qualquer tipo de teclado serão controlados e processados por um pequeno dispositivo que é, digamos assim, a alma da máquina: o microprocessador, ou um pequeno circuito integrado. Ele determina a rapidez de funcionamento do

micro, e ainda como ele desempenha suas tarefas. Grande parte dos equipamentos nacionais possuem microprocessadores de 8 bits — ou seja, eles processam oito caracteres de cada vez. Assim, 16 bits é mais rápido que oito, mas esta consideração não é primordial. Ao comprar mais do que precisa, o consumidor pode estar jogando dinheiro pela janela. Apenas recentemente o consumidor brasileiro teve contato com os micros de 16 bits, que começam a chegar às lojas. Por seu preço ainda alto, eles por algum tempo, tanto aqui quanto no exterior, servirão mais ao mercado profissional.

Um micro se constitui basicamente de um teclado, uma UCP — unidade central de processamento, ou o computador propriamente dito — e um vídeo, que pode ser um terminal especial ou um aparelho de televisão comum. As outras peças, que expandem as utilizações da máquina, como impressoras, cassetes, disk-drives, modems (aparelho que transforma sinais digitais do computador em sinais que podem ser transmitidos por via telefônica, facilitando a comunicação) são chamados de periféricos.

Aí é também fundamental considerar qual será a utilização do micro. É impensável, por exemplo, um profissional que lida muito com textos, como um jornalista, sem uma impressora acoplada a seu equipamento. E também é impensável que este mesmo profissional trabalhe com uma memória reduzida, como as que podem ser armazenadas em fitas cassete.

Todo computador tem de ter um jeito de armazenar dados e programas. Ele geralmente segue as instruções armazenadas em memórias eletrônicas, mas à medida que executa instruções, gera outras informações que precisam ser armazenadas. Se você por exemplo estiver usando sua máquina para um game e perde um de seus navios numa batalha, o computador tem de armazenar em algum ponto da memória os navios que restaram. Estes dados ficam numa memória temporária, chamada de RAM (random access memory, ou memória de acesso aleatório). A memória permanente, que não pode ser alterada (contém as especificações do fabricante e traduzem as instruções do usuário), é chamada de ROM (read only memory, ou memória apenas de leitura).

Outro tipo de memória é conhecida como "mass storage". Se você por exemplo aprende a programar seu micro, vai querer fazer uma cópia dele para poder colocá-lo de volta na memória do computador em qualquer momento que desejar que o micro siga as instruções. Existem hoje dois tipos de "mass storage" para microcomputadores — fitas cassetes e diskettes. Os diskettes têm geralmente tamanho de 5 1/2 polegadas e são "tocados" por uma pequena "vitrola", um disk-drive. Os drives são bem mais caros que os cassetes, mas trabalham muito melhor e com maior velocidade. O uso de cassetes se restringe a pequenos programas e games, e eles não têm significado quando se pensa em qualquer aplicação profissional.

Fazendo uma comparação, para acessar uma informação numa fita cassete é necessário rodá-la até encontrar o ponto. Num diskette, acontece como nos discos de som: encontra-se a faixa necessária de maneira mais rápida. Ele rastreia a informação, encontrando-a em tempo bem mais curto. Os cassetes podem até armazenar mais memória, em termos de caracteres (bits), mas sua lentidão chega a ser exasperante.

Os dados que saem de um computador são exibidos numa tela de vídeo ou numa impressora. No caso dos vídeos, a escolha deve também ser cuidadosa. Mais uma

COLOR 64 seu melhor investimento

Na hora de escolher o seu microcomputador, analise tudo o que cada equipamento lhe oferece.

Na área profissional, o Color 64 possui centenas de programas que aproveitam toda sua capa-

COMPARE E COMPROVE

	COLOR 64	COMPATÍVEIS COM APPLE II PLUS
Memória RAM	64K	48K
Memória ROM	16K	12K
Resolução Gráfica	256 x 192	280 x 192
Número de Cores	9	8
Capacidade por drive	161K	143K
Canais de som	1	1
Oitavas por canal	10	4
Número de joystick	2	1
Preço	Cr\$ 1.400.000	Cr\$ 1.800.000
Expansão 16K	Incluída	Cr\$ 220.000
Interface Impressora	incluída	Cr\$ 210.000
Placa Pal M	incluída	Cr\$ 240.000
Total	Cr\$ 1.400.000	Cr\$ 2.470.000

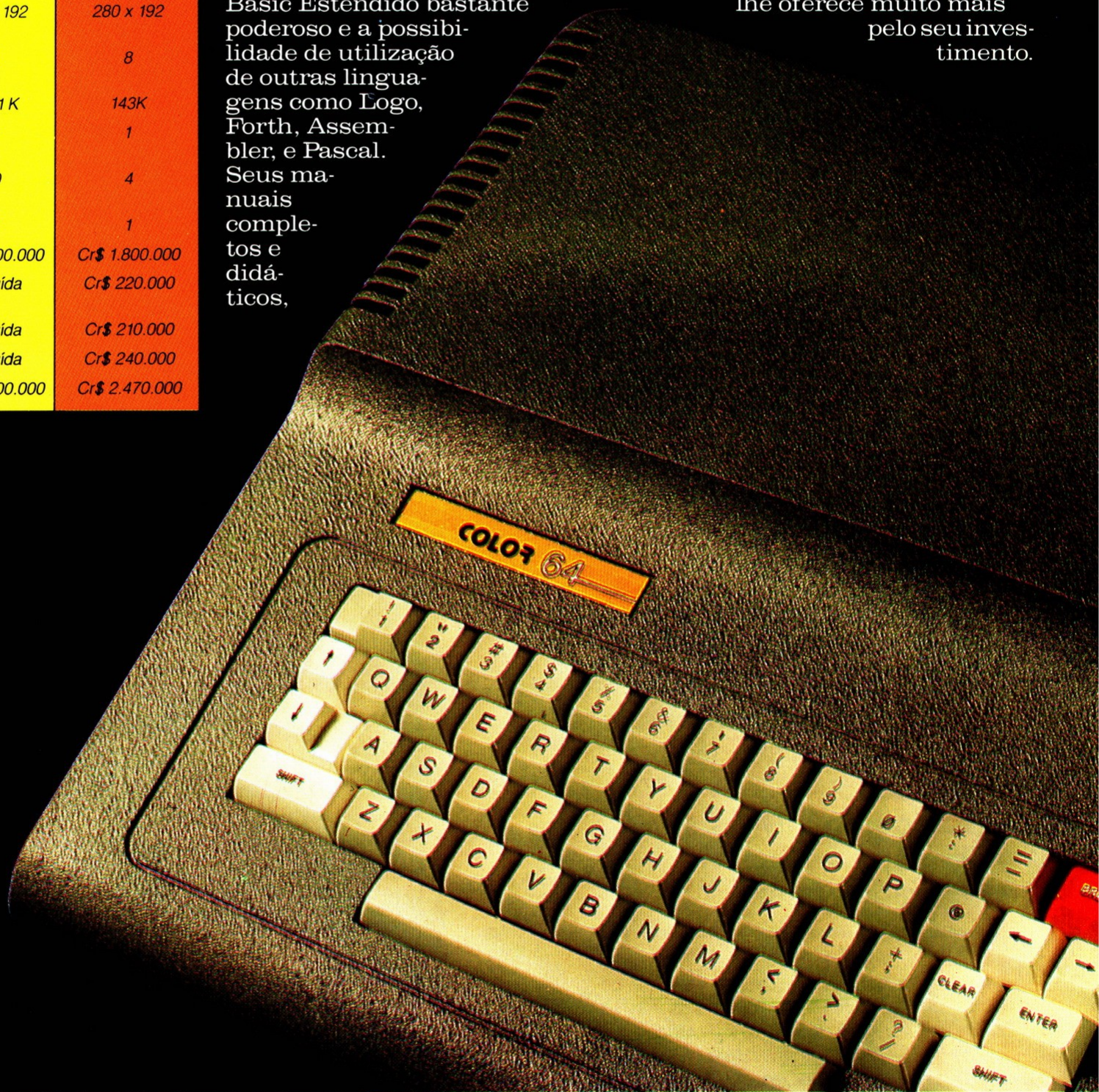
cidade, seja qual for o seu problema, nós temos a solução. Folha de pagamento, contabilidade, controle de estoque, cadastro de clientes, mala direta, Visicalc, editor de textos e muitos outros. E ele pode usar até quatro disk drives, cada um com até 161 K de capacidade de armazenamento, fabricados pela própria Novo Tempo.

Na educação, o Color 64 oferece u'a máquina de grande versatilidade com um Basic Estendido bastante poderoso e a possibilidade de utilização de outras linguagens como Logo, Forth, Assembler, e Pascal. Seus manuais completos e didáticos,

são ótimos para o aprendizado.

Para uso doméstico, o Color 64 pode cuidar de seu orçamento, controlar as contas e recebimentos, arquivar receitas ou cadastrar seus discos ou fitas. Para os que gostam de se divertir, o Color 64 oferece uma coleção de centenas de jogos de alta resolução, alguns até em terceira dimensão.

Visite logo um revendedor Novo Tempo e experimente o Color 64. Você verá que ele lhe oferece muito mais pelo seu investimento.



NITERÓI • MICROWARE - R. Moreira César, 229 - s. 1713 - Niterói - RJ - Fones: 714.0005 - 710.2780 - Resp.: Antônio Augusto • NEWVIDEO - R. Gavião Peixoto, 182 - s/209 - Niterói - RJ - Resp.: José Luiz **RIO DE JANEIRO** • MICRONEWS - R. da Assembléia, 10/3317 - RJ - Fone: 252.9420 - Resp.: Juarez • MASER - Estrada da Cacua, 231 - s. 312 - Ilha do Governador - RJ - Fones: 393.4850 - 291.1222 - Resp.: Brito ou Sérgio • MICROMA - R. Sete de Setembro, 92 - loja 106 - RJ - Fone: 222.6088 - Resp.: Laura ou Edson • RUMO - R. Miguel Couto, 134 - 4º andar - RJ - Fones: 263.9434 - 263.7159 - 253.0049 - Resp.: Osmond Brun Araujo • CLAPP - R. Pompeu Loureiro, 99 - Copacabana - RJ - Fones: 257.4398 - 236.7175 • SERBRAZ - R. do Catete, 228/307 (Próximo à estação do Metrô) - RJ - Fone: 285.6047 - Resp.: Sérgio ou Brazão • SERBRAZ - Av. das Américas, 4790 - sala 409 **MINAS GERAIS** • COMPUTEC - R. Paraíba, 1441 - lojas 6 e 8 - BH - MG - Fones: 225.2617 - 225.1973 - Resp.: Davi Pinheiro **BRÁSILIA** • DIGITEC - SCLN 302 - bloco A - loja 63 - BSB - DF - Fone: 225.62... - Resp.: Eduardo • COMPUSHOW - SCRN 708/709 - bloco E - loja 10 - BSB - DF - Fones: 224.2777 - 273.2128 - Resp.: Wagner **PARANÁ** • ANTÔNIO PEDROSA - Caixa Postal 1555 - Foz do Iguaçu - PR - Fone: 7355... - R. 486 **SANTA CATARINA** • ENTEC - R. Lauro Müller, 700 - Cep.: 88.300 - Itajai - Fone: 44.0362 **PERNAMBUCO** • TELEVIDEO - R. Marquês de Herval, 157 - Recife - PE - Fone: 224.8932 **PARAÍBA** • MIKROS - R. F. Barbosa, 126 - Centro - Campina Grande - Paraíba - Fone: 322.1948 **RIO GRANDE DO NORTE** • INTERMÍDIA - Av. Nascimento de Castro, 1913 - Lagoa Nova - Natal - RN - Fone: 231.1055

vez, o tipo de utilização, profissional ou doméstica, é determinante. Os micros do segmento inferior do mercado, como os da linha Sinclair (ver quadro) trabalham ligados a televisores comuns, e reproduzem imagens apenas em branco e preto. E mesmo no caso das máquinas capazes de gerar cor, um terminal de vídeo pode ser uma opção mais madura — certos tipos de aplicação, como finanças, demandam um uso intensivo de gráficos, que podem ter resolução visual melhor nos terminais. A imagem na tela é formada por "pixels", ou o menor elemento visual, um pequeno ponto. A chamada definição é ditada pelo número de pixels que podem ser mostrados na tela, e também pela capacidade do computador em gerar estes pixels.

As máquinas mais baratas, como as Sinclair, possuem 32 colunas na tela. Os Apple possuem 40, mas podem ser ampliados através de placas de expansão para 80 ou mais, e os TRS têm 64 colunas. Para utilizações profissionais, os de 80 ou 64 colunas são os indicados. Para aplicações como processamento de textos (cada vez mais requisitadas, é parte essencial do chamado "escritório do futuro") ou folhas eletrônicas, é importante que o usuário consiga ver o maior número de caracteres na tela simultaneamente. Um número insuficiente de colunas pode levar o usuário a um penoso exercício de imaginação — o que ele está vendo não é exatamente igual ao resultado final. Também para os profissionais, as TVs comuns podem acomodar o número de colunas suficiente, mas sua definição sempre deixará a desejar quando comparada a de um terminal.

As famílias

O mercado brasileiro está inevitavelmente atrelado ao mercado internacional de alta tecnologia. Devido a esta internacionalização, que impacta este setor de maneira mais notável que a outros segmentos da economia, os modelos aqui disponíveis, apesar de fabricados, por obrigação legal, por fabricantes de capital 100% nacional, são "emulações" de modelos americanos.

Reinam aqui seis diferentes famílias de micros. Há micros baseados na linha Sinclair, na do TRS-80, do sistema CPM, no Apple, Color e IBM PC.

Os Sinclair (ver quadro) são voltados aos iniciantes, e servem bem ao aprendizado. Ainda podem ser muito úteis em pequenas aplicações profissionais que não exijam impressoras (que ele não suporta) ou grande entrada de dados (devido a sua reduzida memória e ao teclado, não adequado a este tipo de trabalho).

Os TRS 80 tem um dos bem desenvolvidos sistemas operacionais (este sistema é o que diz ao computador como executar as instruções), um forte programa Basic, e com exceção de CP 300 e JR, vêm com teclado numérico reduzido, caso do CP 500, Digitus DGT-1000, Sysdata 3 e Naja.

Os Apple são por enquanto os mais populares, a exemplo do que aconteceu no mercado americano até a toda poderosa IBM entrar atropelando com seu Personal Computer. São máquinas que levam vantagem pela expandibilidade, pelo imenso número de programas para elas desenvolvidas e por trabalharem com cores.

Os Color Computers são micros versáteis porque fazem desde aplicações domésticas e educacionais até aplicações profissionais. Já há desenvolvido para ele um sistema operacional opcional, chamado de OS-9, que têm algumas características só encontradas no Unix, da AT & T, um dos mais bem sucedidos sistemas operacionais do mundo e que permite que os micros se transformem em máquinas multiusuário (uma forte vertente do processo de automação).

Os CPM, como o Itautec e o Foxy da Brascom, é o que tem o maior volume de software comerciais, garantindo um mercado crescente.

Finalmente, as emulações do IBM PC; que começam a chegar aqui. Todos são compatíveis com o IBM, trabalhando com uma vasta gama de programas, e todos possuem 16 bits. São máquinas, como o CPM, de utilização estritamente profissional.

Os programas

No começo, a indústria de equipamentos de alta-fidelidade esbarraram num sério entrave em seu desenvolvimento. Os fabricantes de discos não acreditaram muito na coisa, e a falta de sucessos fez com que as pessoas olhassem por algum tempo as vitrolas com desconfiança. Esta consideração vale para quem planeja comprar um micro. Procure saber direitinho se a máquina dos seus sonhos possui programas que resolverão seus problemas. Converse muito com vendedores e especialistas nos balcões, consulte amigos que já têm seus micros, troque experiências, cheque e recheque. Afinal, a única coisa em que diversas pessoas investem por enquanto mais de um milhão de cruzeiros (a maioria das configurações mínimas dos micros custa acima disso) é o automóvel. E ninguém, a não ser os muito incautos, que pagam por isto com dores de cabeça, compra um carro de olhos fechados.

VOCÊ JÁ ENCONTROU A SUA PROFISSÃO?

CONVIDAMOS VOCÊ A SE INSCREVER NO CEOP EM TROCA VAMOS LHE ENSINAR UMA PROFISSÃO

Esta é mais uma oportunidade para você solucionar certos problemas financeiros e se preparar para o futuro. Cursos rápidos, práticos e objetivos para ambos os sexos. Manhã, tarde e noite.

Desenvolva sua capacidade e tenha uma opção profissional. Matrículas abertas:

- Programação em Computador
- Operador de Computador
- Perfuração Máq. IBM
- Digitação
- Datilografia IBM Esfera
- Olivetti Et - Facit
- Operador Telex



Processamento de Dados / Informática. Direção: Prof. João Curvelo

Inscrições:

Méier: Rua Dias da Cruz, 188/Sobreloja - Sede Própria -

Tel.: 594-7522 - 594-2252 / Centro Comercial do Méier

Madureira: Rua Dagmar da Fonseca, 16/Sobreloja -

Tel.: 390-4793 (ao lado do Cine Madureira 1 e 2) -

Nova Iguaçu: Av. Gov. Amaral Peixoto, 427/Sobreloja -

Tel.: 767-3115 (Galeria Veplan)

Niterói: Rua da Conceição, 37/Sobreloja - Tel. 717-2657 (Galeria Paz)

ESTUDE PROCESSAMENTO DE DADOS. A ÁREA DE INFORMÁTICA PRECISA DE BONS PROFISSIONAIS.

Soluções microidéia

Software Profissional, Comercial e Doméstico

P R E Ç O S E S P E C I A I S

Para TK 82, 83 e 85, CP 200, AS 1000,
Ringo e Sinclair:

500 - GAMES I - Cinco jogos incríveis.
Ali Baba Bomarдео, Alien Blaster,
Cassino e Space Invaders **Cr\$ 6.000,**

501 - CONTROLE BANCÁRIO -
Mantenha sua conta sempre atualizada
Cr\$ 7.000,

502 - ORÇAMENTO DOMÉSTICO -
Controle seus gastos e vença a inflação
Cr\$ 7.000,

503 - CONTAS A PAGAR - Controla
até 600 pagamentos **Cr\$ 9.000,**

504 - CONTAS A RECEBER -
Controla até 600 recebimentos **Cr\$ 9.000,**

505 - CONTROLE DE CONTRATOS
- Para escritórios de advocacia e
administradoras de imóveis **Cr\$ 9.000,**

506 - FLUXO DE CAIXA - Controla
eficientemente o fluxo financeiro
Cr\$ 15.000,

507 - CONTROLE DE ESTOQUE -
Substitui as tradicionais fichas de estoque
Cr\$ 15.000,

508 - CADASTRO DE CLIENTES -
Controle computadorizado das informa-
ções sobre seus clientes **Cr\$ 15.000,**

Para CP 300 e 500, DGT 100 e 1000,
JR, Naja, D 8000 e TRS 80:

T01 - ORÇAMENTO DOMÉSTICO -
Controle seus gastos de até 20 itens
Cr\$ 20.000,

T02 - ADMINISTRAÇÃO DE
BIBLIOTECAS - Controle de até 500
livros **Cr\$ 20.000,**

T03 - CONTROLE BANCÁRIO -
Controla até 1000 lançamentos bancários
Cr\$ 25.000,

T04 - CONTAS A PAGAR - Controla
até 600 pagamentos **Cr\$ 25.000,**

T05 - CONTAS A RECEBER -
Controla até 600 recebimentos **Cr\$ 25.000,**

T06 - FLUXO DE CAIXA - Para até
1200 lançamentos **Cr\$ 30.000,**

T07 - CONTROLE DE ESTOQUE -
Mantenha seus estoques atualizados
Cr\$ 30.000,

T08 - MALA DIRETA - Para envio de
correspondência **Cr\$ 30.000,**

* Os preços acima são para programas
em cassette. Se você preferir em diskettes,
consulte-nos.

**Desenvolvemos software sob
encomenda e estamos credenciando
revendedores.**

MICROIDÉIA

Software de Qualidade

Caixa Postal 6151
Cep 20022 Rio de Janeiro RJ

REVENDEDORES:

MICRO HOUSE
R. Visconde de Pirajá, 547
sala 307 - Ipanema
Cep 22410 Rio RJ
Tel.: (021) 2946248

COMPUTERNIKS
Praia de Botafogo, 228 / gr. 710
Botafogo - Tel.: (021) 551-6699

STRING - Computer Shopping
R. Almirante Cochrane, 210
Tijuca Cep 20550 Rio RJ
Tel.: (021) 2544599

STRING - Barra Shopping
Av. das Américas, 4666
loja 225 G - Barra
Cep 22600 Rio RJ
Tel.: (021) 3252340

Quero adquirir o(s) seguinte(s) programa(s)		MICROIDÉIA:	
Código	Quant.	Preços Cr\$	Quant. Preço Cr\$
TOTAL			

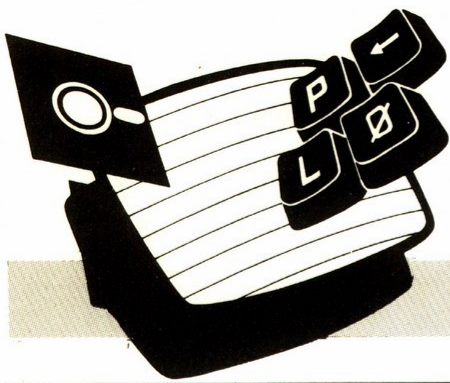
Envie-me um catálogo de Programas Microidéia. Estou enviando um cheque do banco Caixa Postal 6151 - Cep 20022 - Rio - RJ

Nome: End: Bairro: Cidade: Tel: Estado: Cep: Micro:

ESCOLHA AQUI O SEU MICRO

Compatibilidade	Modelo	Fabricante	Preço ORTN's	Microprocessador		Memória		
				Tipo	Clock	KRAM	Máx.	KROM
SHARP	PC 1211	SHARP	30	CMOS		2		5
SINCLAIR	AS 1000	ENGEBRÁS	20	Z80 A	3.25	16	48	8
SINCLAIR	CP 200	PROLÓGICA	40	Z80 A	3.25	16	16	8
SINCLAIR	RINGO	RITAS	35	Z80 A	3.25	16	48	8
SINCLAIR	TK 83	MICRODIGITAL	17	Z80 A	3.25	2	64	8
SINCLAIR	TK 85	MICRODIGITAL	40	Z80 A	3.25	16	48	10
TRS 80	COMPACTO	MULTIX	80	Z80	2.0	16	64	16
TRS 80	CP 300	PROLÓGICA	95	Z80	2.0	64	64	16
TRS 80	CP 500	PROLÓGICA	210	Z80	2.0	48	64	16
TRS 80	DGT 1000	DÍGITUS	120	Z80	2.5	64	64	14
TRS 80	JR	SYSDATA	78	Z80 A	1.8	16	64	16
TRS 80	NAJA	KEMITRON	170	Z80 A	2.1/3.6	16	48	16
TRS 80	SYSDATA III	SYSDATA	400	Z80 B	2/5	64	256	20
TRS COLOR	COLOR 64	NOVO TEMPO	125	6809 E	0.8/1.8	64	64	16
TRS COLOR	6809	CODIMEX	145	6809 E	0.8	16	64	16
TRS COLOR	VC 50	VARIX	200	6809	0.8	64	128	16
APPLE	AP II	UNITRON	180	6502	1.0	48	128	12
APPLE	APPLE II PLUS	MILMAR	160	6502	1.0	48	128	12
APPLE	APPLE II SENIOR	MILMAR	250	6502/Z80	1.0/4.0	64	128	12
APPLE	APPLE TRONIC	APPLE TRONIC	250	6502	1.0	48	128	12
APPLE	CRAFT II	MICRO CRAFT	150	6502	1.0	48	128	12
APPLE	DACTRON	MICRONIX	170	6502	1.0	48	128	12
APPLE	DACTRON E	MICRONIX	260	6502/Z80	1.0/4.0	64	128	12
APPLE	DM II	DM ELETRÔNICA	180	6502	1.0	48	128	12
APPLE	D 8100	DISMAC	170	6502	1.0	48	128	12
APPLE	ELPPA II PLUS	VICTOR	145	6502	1.0	48	128	12
APPLE	ELPPA II Jr.	VICTOR	90	6502	1.0	16	128	12
APPLE	EXATO	CCE	155	6502	1.0	48	128	12
APPLE	LINK 323	LINK	175	6502	1.0	48	128	12
APPLE	MANAGER I	MAGNEX	215	6502/Z80 A	1.0/4.0	64	128	12
APPLE	MAXXI	POLYMAX	170	6502	1.0	16	128	12
APPLE	MC 400	ÔMEGA	170	6502	1.0	48	128	12
APPLE	MICROENGENHO 2	SPECTRUM	270	6502	1.0	64	128	16
APPLE	TK 2000	MICRODIGITAL	85	6502	1.0	64	64	16
IBM PC	EGO	SOFTEC	1500	8088/8087	5.0	128	1024	48
IBM PC	LINK 727	LINK	1000	8088	5.0	64	1024	8 a 40
IBM PC	PC 2001	MICROTEC	1000	8088	5.0	64	1024	8 a 40
IBM PC	NEXUS	SCOPUS	1500	8088/8087	5.0	256	768	64
CP/M	CAÇULA	DANVIC	600	Z80 A/8088	4.0	64	64	12
CP/M	FOXY	BRASCOM	280	Z80 A	4.0	64	64	4
CP/M	I - 7000	ITAUTEC	500	NSC - 800	4.0	64	128	4 a 128
CP/M	I - 7000 JÚNIOR	ITAUTEC	200	NSC - 800	4.0	64	64	4
CP/M	I - 7000 JÚNIOR E	ITAUTEC	300	NSC - 800	4.0	64	64	4
CP/M	SISTEMA 600	PROLÓGICA	500	Z80 - A	4.0	64	64	2
CP/M	SISTEMA 700	PROLÓGICA	700	Z80 - A	4.0	64	256	2
CP/M	TELSIT	RACIMEC	700	Z80 - A	4.0	64		4

Sistema Operacional	Teclado			Video			Impressora	Drives	Capac. p/Drive
	Tipo	Num. Red.	Funções	Nº Caract.	Cores	Res Graf			
SHARP	Chiclete	S	N	1x24	LCD	1x24	S	N	
SINCLAIR	Bolha	N	N	24x32	P&B	44x64	N	N	
SINCLAIR	Chiclete	N	N	22x32	P&B	44x64	N	N	
SINCLAIR	Chiclete	N	N	24x32	P&B	192x256	S	N	
SINCLAIR	Membrana	N	N	24x32	P&B	44x64	N	N	
SINCLAIR	Chiclete	N	N	24x32	P&B	44x64	N	N	
TRS DOS (CP/M)	Profissional	S	N	16x64	P&B	48x128	S	S	174
TRS DOS	Chiclete	N	N	16x64	P&B	48x128	S	S	174
TRS DOS (CP/M)	Profissional	S	N	16x64	P&B	48x128	S	S	174
TRS DOS e CP/M	Profissional	S	N	16x64	P&B	48x128	S	S	174
TRS DOS (CP/M)	Chiclete	N	N	16x64	P&B	48x128	S	S	174
TRS DOS e CP/M	Profissional	S	N	16x64	P&B	48x128	S	S	174
TRS DOS e CP/M	Profissional	S	N	24x80	P&B	256x512	S	S	174
TRS COLOR (CP/M)	Profissional	N	N	16x32	9	192x256	S	S	161
TRS COLOR	Profissional	N	N	16x32	9	192x256	S	S	161
TRS COLOR	Profissional	S	N	16x32	9	192x256	S	S	161
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	N	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	N	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 e CP/M	Profissional	S	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	N	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	N	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	N	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	N	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 e CP/M	Profissional	S	N	24x40/80	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	N	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	N	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	N	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	S	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	N	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 e CP/M	Profissional	S	14	24x40/80	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	N	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	N	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	S	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
(DOS 3.3)	Profissional	N	N	24x40	6	192x280	S	S	143
MS-DOS, CP/M-86 e ANALIX	Profissional	S	10	25x40/80	16	200x640	S	S	200
CPM-86 e MS-DOS	Profissional	S	10	25x40/80	16	200x640	S	S	200
CP/M 86 e MS-DOS	Profissional	S	10	25x40/80	16	200x640	S	S	200
MS-DOS	Profissional	S	10	25x40/80	16	200x640	S	S	200
CP/M (MS-DOS)	Profissional	S	5	25x80	P&B	25x80	S	S	185
CP/M e BR-1000	Profissional	S	20	24x80	P&B	72x160	S	S	390 (FD)
SIM/M e CP/M	Profissional	S	12	25x80	16	120x160	S	S	328 (FD)
SIM/M e CP/M	Profissional	N	N	25x80	16	100x160	S	S	164
SIM/M e CP/M	Profissional	S	12	25x80	16	100x160	S	S	164
DOS 600 e CP/M	Profissional	S	N	24x80	P&B	24x80	S	S	185
DOS 700 e CP/M	Profissional	S	N	24x80	P&B	24x80	S	S	185
CP/M	Profissional	S	11	24x80	P&B	24x80	S	S	368 (FD)



"Serpente"

APPLE PIE

André Mazai

Escorregue esta serpente na sua tela e persiga aquelas caixas, mas se você esbarrar, você perde.

A idéia do jogo, é conduzir a cobra para as caixas que aparecem aleatoriamente na tela. As teclas A, Z e aquelas em que aparecem as setas, controlam o movimento da serpente.

Você ganha pontos e a cobra cresce

quando ela entra na caixa.

Se a serpente encontrar a parede ou tentar ir na direção oposta, você perde.

Isto parece fácil, mas um iniciante raramente ganha muitos pontos.

O programa funciona como descrito abaixo:

Linhas 10 - 60: inicializa a tela e guarda as coordenadas de serpente.

Linhas 70 - 110: desenha as paredes e inicializa as variáveis.

Linhas 120 - 160: move a serpente e checka se bateu na parede.

Linha 140: checka se colidiu.

Linha 170: chama a sub-rotina para desenhar a caixa.

Linhas 180 - 320: move a serpente e checka as teclas apertadas (A, Z ou setas).

Linhas 330 - 430: organiza a sub-rotina das caixas.

A caixa é colocada na tela por dez ciclos e depois é reposicionada de um a dez ciclos.

A rotina verifica para que a caixa não seja desenhada sobre a serpente na linha 390.

Linhas 440 - 470: fim do jogo.

```

10 HOME : HGR
20 HCOLOR= 3: ROT= 0: SCALE= 1
30 DIM ST%(800,1)
40 FOR X = 1 TO 23: READ P: POKE
   767 + X,P: NEXT
50 DATA 2,0,6,0,13,0,45,53,63,55
   ,45,53,0,45,45,53,54,62,63,6
   3,36,36,0
60 POKE 232,0: POKE 233,3
70 FOR X = 72 TO 204 STEP 4: DRAW
   1 AT X,2: NEXT
80 FOR X = 72 TO 204 STEP 4: DRAW
   1 AT X,155: NEXT
90 FOR Y = 3 TO 154 STEP 3: DRAW
   1 AT 72,Y: NEXT
100 FOR Y = 3 TO 154 STEP 3: DRAW
   1 AT 204,Y: NEXT
110 X = 140:Y = 80:L = 1:N = 1:C =
   1:DI = 1
120 ST%(N,0) = X:ST%(N,1) = Y
130 N = N + 1: IF N = 801 THEN N =
   1
140 XDRAW 1 AT X,Y:CL = PEEK (2
   34): XDRAW 1 AT X,Y
150 IF CL = 0 THEN 440
160 IF CL < > 12 THEN PRINT CHR$(
   7):XC = 1:LL = LL + 5:C =
   C + 5: VTAB 23: HTAB 10: PRINT
   "ESCORE: ";LL;
170 GOSUB 330
180 DRAW 1 AT X,Y
190 IF C = 0 THEN XDRAW 1 AT ST
   %(L,0),ST%(L,1):L = L + 1: IF
   L = 801 THEN L = 1
200 IF C > 0 THEN C = C - 1
210 K = PEEK (- 16384)
220 IF K < 128 THEN 280
230 POKE - 16368,0
240 IF K = 193 THEN DI = 1
250 IF K = 149 THEN DI = 2
260 IF K = 218 THEN DI = 3
270 IF K = 136 THEN DI = 4
280 IF DI = 1 THEN Y = Y - 3
290 IF DI = 2 THEN X = X + 4
300 IF DI = 3 THEN Y = Y + 3
310 IF DI = 4 THEN X = X - 4
320 GOTO 120
330 IF XC > 1 THEN XC = XC - 1: GOTO
   430
340 IF XC = 1 THEN XDRAW 2 AT X
   X,YY:XC = 0
350 RR = INT ( RND(1) * 10 )
360 IF RR < > 0 THEN 430
370 XX = INT ( RND (1) * 123) +
   76
380 YY = INT ( RND (1) * 151) +
   3
390 XDRAW 2 AT XX,YY:CL = PEEK
   (234) : XDRAW 2 AT XX,YY
400 IF CL < > 18 THEN 370
410 DRAW 2 AT XX,YY
420 XC = 50
430 RETURN
440 VTAB 23: HTAB 1: PRINT "CRAS
   H"; CHR$(7); CHR$(7); CHR$(
   7); CHR$(7): PRINT"QUER JOGAR DE
   NOVO? ";
450 VTAB 24: HTAB 13: GET YNS: IF
   YNS = "Y" THEN RUN
460 IF YNS = "N" THEN TEXT : HOME
   : END
470 GOTO 450

```

GUIA DE SERVIÇOS

Este Guia publicará gratuitamente as informações de nome, endereço, bairro, telefone e cidade de qualquer empresa voltada ao comércio ou prestação de serviços nas áreas de Videogames, Videocassetes e Microcomputação no Brasil.

Os pedidos de inclusão, exclusão ou alteração, assim como sugestões para o aperfeiçoamento do Guia, devem ser feitos por carta enviada à nossa redação.

Assistência Técnica

Minas Gerais

- MICRO & VÍDEO
Villabella Shopping/lj. 6
Av. Japão, 229 - Ipatinga
(031) 821-2888

Paraná

- NR ELETRÔNICA
Rua Mateus Leme, 1116 — Curitiba —
(041) 252-3854
- SHARP
Rua Marechal Deodoro, 810/sl. 822 —
Curitiba — (041) 234-4730 e 233-5865
- TELESOM
Rua Brigadeiro Franco, 1916 —
Curitiba — (041) 224-7256
- VÍDEO & AUDIO
Rua Carlos de Carvalho, 588 —
Curitiba — (041) 234-0888

Rio de Janeiro

- ACTIVISION
Rua Visconde de Pirajá, 303/lj. 217 —
Ipanema — (021) 267-8597
- ASSEL
Rua da Lapa, 107/1º andar — Lapa —
(021) 222-2278 e 222-7137
- ATARI CLUBE VIDEO SOM
Rua Coronel Moreira Cesar, 229/sl.
1515
Icaraí — Niterói
(021) 711-6312
- ATARI SPECIALISTS
Rua Siqueira Campos, 143/sl. 518 —
B.I.D — Copacabana — (021) 255-3636
- BUT SOUND
Av. N. S. de Copacabana, 978/sl. 113
— Copacabana — (021) 255-1791 e
255-4996
- CEE
Rua Barata Ribeiro, 344/sl. 206 —
Copacabana — (021) 255-1450 e
236-4586
- HIROSHI
Praça Saens Peña, 45/sl. 1102 —
Tijuca — (021) 264-6546 e 264-7198
- ICARAÍ
Rua Cel. Moreira César, 229/sl. 234 —
Icaraí — Niterói — (021) 714-1899
- IMAGEM & AÇÃO
Rua Visconde de Pirajá, 371/lj. 1 —
Ipanema — (021) 267-8597
- INTERVIDEO
Rua Siqueira Campos, 253 C —
Copacabana — (021) 256-1795
- JOSIAS STUDIO
Rua Francisco Otaviano, 20 —
Copacabana — (021) 521-2597 e
521-2647

- JULIUS VIDEO
Rua Gal. Polidoro, 167/cob. 02 —
Botafogo — (021) 286-6578
- MICRODIGITAL
Rua Visconde de Pirajá, 414/conj. 606
— Ipanema — (021) 227-1002
- MICROEQUIPO
Av. Mal. Câmara, 271
Castelo — (021) 262-3289
- MICROLÓGICA
Av. Presidente Vargas, 542/sl. 1912 —
Centro — (021) 263-9925
- MICROWARE
Rua Moreira Cesar, 229/sl. 1713
Shopping Icaraí — Niterói — (021)
710-2780
- MULTITEC ELETRÔNICA
Rua Carolina Machado, 160/lj. B
Madureira
- PROSOFT
Rua da Quitanda, 185/gr. 701 —
Centro — (021) 233-8928
- SINCLAIR PLACE
Rua Dias da Cruz, 215/lj. 804 — Méier
— (021) 594-2699
- SISTEMA
Av. Presidente Vargas, 542/sl. 2111 —
Centro — (021) 571-3860
- STUDIO VIDEO & AUDIO
Rua Conde de Bonfim, 229/lj. 301
Tijuca — (021) 284-3085
- SUPORTE
Rua Curuzu, 17 — Térreo — São
Cristóvão — (021) 580-7886
- TELESTUDIO
Rua 16 de Março, 80/sl. 7 — Petrópolis
— (0242) 42-2764
- THACY VÍDEO
Rua Conde Bernadote, 26/lj. 115 —
Gávea — (021) 259-5946
- VIDEO LIFE
Av. N. S. de Copacabana, 978/sl. 112
— Copacabana — (021) 235-4540
- VIDEO SERVICE
Rua Marquês de São Vicente, 32/sl.
175 — Gávea — (021) 294-3396 e
274-9045
- VIDEO SOM
Rua Cel. Moreira César, 229/sl. 1515
— Icaraí - Niterói — (021) 711-6312
- VIDEOSCOPE
Rua Siqueira Campos, 143/sl. 1413 D
— Copacabana — (021) 237-6814 e
255-1680
- YATECK
Rua Visconde de Pirajá, 82/ss. 115 —
Ipanema — (021) 247-7842
- ZN-GAME VÍDEO
Av. Maracanã, 475 — Maracanã —
(021) 254-4588

Rio Grande do Norte

- INTERMÍDIA
Av. Nascimento de Castro, 1913 —
Lagoa Nova — Natal — (084) 231-1055

Rio Grande do Sul

- COMPUSERV ELETRÔNICA
Rua Ernesto Fontoura, 974 —
São Geraldo — Porto Alegre
(0512) 42-5430
- JOYSTICK
Rua 24 de Outubro, 435/ lj. 09 —
Galeria Champs Elysées — Moinhos
de Vento — Porto Alegre
(0512) 22-9695
- VIDEO GAME SUL
Rua Vigário José Inácio, 371/ sl. 313
— Centro — Porto Alegre
(0512) 27-2582

São Paulo

- ANTEL
Av. Liberdade, 867 — Liberdade
(011) 270-4944
- DATAROAD
Av. Onze de Junho, 1223 — Vila
Clementino — (011) 572-0904
- MASTER VIDEO
Rua Mateus Grou, 72 — Pinheiros
(011) 280-6163
- MS
Rua Astolfo Araújo, 521
(011) 549-9022
- MULTIX
Rua José Otaviano Soares, 84
(011) 61-1736
- SERVICOMP
Rua Batatais, 197 — Jardim Paulista
(011) 288-6093 e 283-5790
- VIDEO SERVICE
Av. Santo Amaro, 6293
(011) 523-2411
- VIDEOSHOW
Rua Jaguari, 381 — Bairro Jardim —
Santo André (011) 412-7796

Cursos de Computação

Rio de Janeiro

- CEAPRO
Av. Presidente Vargas, 590/ sl. 217 —
Centro — (021) 233-5239
- CENTRO CULTURAL CÂNDIDO
MENDES
Rua Joana Angélica, 63/ 6º andar —
Ipanema — (021) 267-7098
- DATAMICRO INFORMÁTICA
Rua Visconde de Pirajá, 547/ sl. 211 —
Ipanema — (021) 274-1042
- INSTITUTO DE TECNOLOGIA ORT
Rua Dona Mariana, 213 — Botafogo
(021) 226-3192
- MIKROS
Av. Ataulfo de Paiva, 566/ lj. 211 —
Leblon — (021) 239-2798

São Paulo

- BENNY
Rua Domingos de Moraes, 407 — Vila
Mariana — (011) 570-1555
- BMK
Rua Barão de Itapetininga, 140/9º andar
(011) 255-6549 e 255-7804
- SAD
Rua Germaine Bouchard, 511
(011) 864-7799 e 62-3600
- SERVIMEC
Rua Corrêa dos Santos, 34 — Bom
Retiro — (011) 229-4600

Games Clubes

Bahia

- FEIRA VIDEO SHOW
Rua Conselheiro Franco, 200/ lj. 14 —
Feira de Santana — (075) 221-8889

Brasília

- VIDEO GAME CLUB
Av. W3 Edf. Brasília Rádio Center/lj. 35
(061) 224-5030

Minas Gerais

- MICRO & VIDEO
Villabella Shopping/ lj. 6 —
Av. Japão, 229 — Ipatinga
(031) 821-2888

Paraíba

- VIDEOTECA
Av. Duarte da Silveira, 611 — João
Pessoa — (083) 221-7459

Paraná

- CURITIBANO GAME CLUBE
Rua Padre Anchieta, 458 — Mercês —
Curitiba — (041) 233-2592

Rio de Janeiro

- ACTIVISION
Rua Visconde de Pirajá, 303/ lj. 217 —
Ipanema — (021) 267-8597
- ATARI CLUBE MÉIER
Rua Dias da Cruz, 203/ lj. 23 — Méier
(021) 249-6714
- ATARI CLUBE VIDEO SOM
Rua Coronel Moreira César, 229/sl. 1515
Icaraí — Niterói — (021) 711-6312
- BARRA VIDEO GAME
Av. Olegário Maciel, 518/ sl. 205 —
Barra — (021) 399-7176
- ELETRONIC GAMES CLUB
Rua Visconde de Pirajá, 550/ lj. 122 —
Ipanema — (021) 259-4596
- ICARAÍ VIDEO CLUBE
Rua Cel. Moreira César, 229/ sl. 234
— Icaraí — Niterói — (021) 714-1899
- IMAGEM & AÇÃO
Rua Visconde de Pirajá, 371/ lj. 1 —
Ipanema — (021) 267-8597
- IPANEMA VIDEO CLUBE
Rua Visconde de Pirajá, 580/ lj. 312 —
Ipanema (021) 294-4946
- JOSIAS STUDIO
Rua Francisco Otaviano, 20 —
Copacabana — (021) 521-2597 e
521-2647
- KIDS
Av. Sernambetiba, 3800/ lj. C — Barra
— (021) 399-5748
- LIMA FOTO
Rua Beneditinos, 26/2º andar — Centro
(021) 233-1676 e 233-6035
- LOBBY
Rua Dias da Cruz, 188/ sb. 234 —
Méier — (021) 583-5397
- POLIGAME
Rua Cardoso de Moraes, 61/ sl. 718 —
Bonsucesso (021) 280-4784
- Av. Mal. Floriano Peixoto, 1480/lj. 236
— Iguazu Center — Nova Iguazu

GUIA DE SERVIÇOS

Av. Governador Amaral Peixoto, 427/ sl. 329 — Nova Iguaçu
Est. do Galeão, 2879/ sl. 305 — Ilha do Governador

- RIO VIDEO CLUBE
Av. Armando Lombardi, 800/sl. 208 — Barra — (021) 399-0943
- SUPERGAMIG
Av. das Américas, 2300/bl. B — sl. 118 — Barra (021) 325-5207
- VHS
Av. N. S. de Copacabana, 978/lj. 212 — Copacabana — (021) 235-2597
- VIDEO ARTE CLUB CAXIAS
Av. Plínio Casado, 40/ sl. 202 — Duque de Caxias — (021) 771-6012
- VIDEO ART PENHA
Av. Meriti, 2557 — Vila Cosmos (021) 771-6012
- VIDEO CLUBE DO BRASIL
Rua General Urquiza, 156 — Leblon (021) 259-8594
- Av. Melo Matos, 54 — Tijuca (021) 284-4023
- VIDEO CLUBE CANAL 3
Rua do México, 164/2º andar — Centro — (021) 221-5768 e 242-8666
- VIDEO CLUBE NACIONAL
Rua Visconde de Pirajá, 365/ lj. 15 — Ipanema — (021) 247-1972
- VIDEO GAME CLUB
Rua Viscondé de Pirajá, 580/ss. 106 — Ipanema — (021) 239-1847
- Av. N. S. de Copacabana, 680/sl. 202 — Copacabana — (021) 255-7891
- Rua Conde de Bonfim, 346/sl. 204 — Tijuca — (021) 228-4040
- VIDEO POINT
Est. dos Três Rios, 90/ sl. 214 — Passarela de Jacarepaguá (021) 392-9056
- VIDSTAR GAME CLUB
Largo 9 de Abril, 27/ sl. 111 — Vila Santa Cecília — Volta Redonda (021) 43-4363
- VISION ATARI CLUBE
Rua Visconde de Pirajá, 330/ lj. 326 — Ipanema — (021) 227-9388
- ZN-GAME VIDEO
Av. Maracanã, 475 — Maracanã — (021) 254-4588

Rio Grande do Sul

- JOYSTICK
Rua 24 de Outubro, 435/ lj. 09 — Galeria Champs Elysées — Moinhos de Vento — Porto Alegre (0512) 22-9695
- VIDEO GAME SUL
Rua Vigário José Inácio, 371/ sl. 313 — Centro — Porto Alegre (0512) 27-2582
- VIDEO PLAY
Rua Vigário José Inácio, 547/ cj. 508 — Porto Alegre (0512) 25-7087

São Paulo

- AUDIO
Rua Estados Unidos, 609 — Jardim América — (011) 280-2322
- DACTAVISION
Av. Brigadeiro Faria Lima, 1684/ lj. 31 — Pinheiros — (011) 814-2337
- MEMORY VIDEO
Av. Rouxinol, 982 — Moema (011) 543-5117

- MOVIE STATION
Av. Brigadeiro Faria Lima, 1575/sl. 3 B — Pinheiros — (011) 211-6717
- VIDEO CLUBE DA CIDADE
Av. Santo Amaro, 6293 — (011) 523-2411
- VIDEO GAME CLUBE PAULISTA
Av. Santo Amaro, 3784 B/ sl. 4 — Campo Belo — (011) 241-9757

Locadoras de Games

Bahia

- FEIRA VIDEO SHOW
Rua Conselheiro Franco, 200/ lj. 14 — Feira de Santana (075) 221-8889

Minas Gerais

- MICRO & VIDEO
Villabella Shopping/ lj. 6 — Av. Japão, 229 — Ipatinga (031) 821-2888

Rio de Janeiro

- POLIGAME
Rua Cardoso de Moraes, 61/ sl. 718 — Bonsucesso — (021) 280-4784
- Av. Mal. Floriano Peixoto, 1480/lj. 236 — Iguaçu Center — Nova Iguaçu
- Av. Governador Amaral Peixoto, 427/ sl. 329 — Nova Iguaçu
- Est. do Galeão, 2879/ sl. 305 — Ilha do Governador
- STUDIO VIDEO & AUDIO
Rua Conde de Bonfim, 229/ lj. 301 — Tijuca — (021) 284-3085
- VIDEO CLUBE CANAL 3
Rua do México, 164/2º andar — Centro — (021) 221-5768 e 242-8666
- VIDEO SHACK CLUBE
Rua Visconde de Pirajá, 595/ lj. 104 — Ipanema — (021) 259-3291

São Paulo

- ALUG VIDEO
Rua 13 de Maio, 12-33A — Centro — Bauru
- COLOR VIDEO
Av. Santo Amaro, 5979 — Alto da Boa Vista — (011) 246-0516
- DACTAVISION
Rua Henrique Monteiro, 35 — Pinheiros — (011) 814-2337
- RB VIDEO SHOW
Alameda dos Maracantins, 718 — Moema — (011) 61-7982
- RENTACOM
Rua Turiassu, 15 — Perdizes (011) 826-4662
- SILVER'S VIDEO
Rua Manoel Guedes, 281 — Itaim Bibi (011) 852-7675 e 258-8434
- VIDEOSHOP
Av. Brigadeiro Faria Lima, 1644/ lj. 51 — Jardim Paulista — (011) 815-9626

Lojas de Games

Minas Gerais

- MICRO & VIDEO
Villabella Shopping/lj. 6 — Av. Japão, 229 — Ipatinga (031) 821-2888

Paraíba

- VIDEOTECA
Av. Duarte da Silveira, 611 — Centro — João Pessoa — (083) 221-7459

Paraná

- COBRA GAMES
Av. Iguacú, 2531 — Curitiba (041) 242-8421

Pernambuco

- SOUZA'S COMPUTER CENTER
Rua Maria Carolina, 205/ lj. 5 — Boa Viagem — Recife — (021) 325-4979

Rio de Janeiro

ACOUSTICS
Av. Atlântica, 4240/ lj. 333 — Copacabana — (021) 287-3344 e 267-8449

Rua Visconde de Pirajá, 351/ lj. 210 — Ipanema — (021) 267-4141

Av. Ataulfo de Paiva, 1079/ lj. 108 — Leblon — (021) 294-4044

Rua Barão de Mesquita, 300/subsolo — Tijuca

- ACTIVISION
Rua Visconde de Pirajá, 303/ lj. 217 — Ipanema — (021) 267-8597
- ATARI CLUBE MÉIER
Rua Dias da Cruz, 203/ lj. 23 — Méier (021) 249-6714
- ENTRELIVROS INFORMÁTICA
Av. Rio Branco, 156/ lj. 26 — Centro (021) 262-3891
- Largo do Machado, 29C — Catete (021) 285-3399
- Barata Ribeiro, 370A — Copacabana (021) 236-3197
- HIROSHI
Praça Saens Peña, 45/ sl. 1102 — Tijuca — (021) 264-6546 e 264-7198
- JOSIAS STUDIO
Rua Francisco Otaviano, 20 — Copacabana — (021) 521-2597 e 521-2647
- LOBBY
Rua Dias da Cruz, 188/ sb. 234 — Méier — (021) 593-5397
- VIDEO COMPUTER
Rua Carlos de Vasconcelos, 125/sl. 204 — Tijuca (021) 228-7079
- VGS
Av. N. S. de Copacabana, 194/ lj. 616 — Copacabana — (021) 541-3549

Rio Grande do Sul

JOYSTICK
Rua 24 de Outubro, 435/ lj. 09 — Galeria Champs Elysées — Moinhos de Vento — Porto Alegre (0512) 22-9695

São Paulo

- ALUG VIDEO
Rua 13 de Maio, 12-33A — Centro — Bauru
- BENNY
Rua Domingos de Moraes, 407 — Vila Mariana — (011) 570-1555
- FOTOPTICA
Av. Rebouças, 2315 — Jardins (011) 282-3274

- VIDEO SERVICE
Av. Santo Amaro, 6293 — (011) 523-2411

Lojas de Micros

Amazonas

- PHONICA
Rua Marechal Deodoro, 89/ gr. 701 — Centro — Manaus — (092) 233-0424

Bahia

- OFFICINA
Shopping Center Itaipara/ lj. 40 — Salvador — (071) 248-6666

Brasília

- COMPUSHOW
SCRN. 708/709 — bl. E/ lj. 10 (061) 273-2128

Mato Grosso do Norte

- COMPUTEC
Rua Galdino Pimentel, 14/44 — Cuiabá — (065) 321-2307

Mato Grosso do Sul

- COMPUTEC
Rua Saldanha Marinho, 198/ sl. 1 — Campo Grande — (067) 383-1270

Minas Gerais

- COMPUCITY
Rua Tomé de Souza, 882 — Belo Horizonte — (031) 226-6336
- COMPUTIQUE
Rua Prefeito Chagas, 252 — Poços de Caldas — (035) 721-5810
- EXITUS
Rua Santo Antônio, 689 — Juiz de Fora — (032) 213-2494
- MICRO & VIDEO
Villabella Shopping/lj. 6 — Av. Japão, 229 — Ipatinga — (031) 821-2888
- MINAS DIGITAL
Rua Tupinambás, 1045/ conj. 601 — Belo Horizonte — (031) 201-7555

Pará

- COMPUBEL
Av. Quintino Bocaiúva, 1779 — Belém (091) 223-6391

Paraná

- COMICRO
Av. Pres. Taunay, 691 — Curitiba (041) 224-5616
- COMPUSHOP
Av. Higienópolis, 465 — (041) 23-7110
- COMPUSTORE
Rua Emiliano Pernetá, 509 — Curitiba (041) 232-1750
- COMPUSYSTEM
Av. Batel, 1750 — Batel — Curitiba (041) 243-1731
- COMPUTIQUE
Av. Batel, 1750 — Curitiba (041) 243-1731
- MADISON
Rua Mal. Deodoro, 311 — Curitiba (041) 224-3422

GUIA DE SERVIÇOS

Pernambuco

- **SOUZA'S COMPUTER CENTER**
Rua Maria Carolina, 205/ lj. 5 — Boa Viagem — Recife — (081) 325-4979
- **TELEVIDEO**
Rua Marquês de Herval, 157 — Recife (081) 224-8932

Rio de Janeiro

- **BITS & BYTES**
Est. da Gávea, 642/ lj. B — São Conrado — (021) 322-1960
- **COMICRO**
Av. Rio Branco, 123/ gr. 1101 — Centro — (021) 221-0706 e 224-8012
- **CLAPPY**
Av. Rio Branco, 12 — Centro (021) 253-3170 e 253-5395
- **COMPUTER CENTER**
Rua Lopes Trovão, 134/ sl. 247 — Icarai — Niterói (021) 714-0112
- **COMPUTERLAND**
Praia de Botafogo, 228/ lj. 114 — Botafogo — (021) 551-8942
- **COMPUTERNIKS**
Praia de Botafogo, 228/ gr. 710 — Botafogo — (021) 551-6699
- **COMPUTIQUE**
Av. N. S. de Copacabana, 1417/ lj. 303 — Copacabana — (021) 267-1093
- **DATAMICRO**
Rua Visconde de Pirajá, 547/ lj. 211 — Ipanema — (021) 287-5211
- **ELDORADO**
Rua Visconde de Pirajá, 351/ lj. 213 — Ipanema — (021) 227-0791
- **ELETRONATA**
Rua Gal. Roca, 675/ gr. 204 — Tijuca (021) 288-2650
- **ENTRELIVROS INFORMÁTICA**
Av. Rio Branco, 156/ lj. 26 — Centro (021) 262-3891
Largo do Machado, 29C — Catete (021) 285-3399
- **BARATA RIBEIRO, 370A** — Copacabana (021) 236-3197
- **GARSON DIGITAL HALL**
Av. Nilo Peçanha, 11/ sl. 704 — Castelo — (021) 242-0765
- **IPANEMA MICRO**
Rua Visconde de Pirajá, 540/ lj. 310 — Ipanema — (021) 259-1516
- **JOSIAS STUDIO**
Rua Francisco Otaviano, 20 — Copacabana — (021) 521-2597 e 521-2647
- **KIDS**
Av. Sernambetiba, 3800/ lj. C — Barra (021) 399-5748
- **KRISTIAN**
Rua da Lapa, 120/ gr. 505 — Lapa (021) 252-9057
- **KYW INFORMÁTICA**
Rua da Lapa, 180/ gr. 1108 — Lapa (021) 221-3069
- **MICROBYTE**
Rua Buenos Aires, 41/ 3º andar — Centro — (021) 263-4024
- **MICROCENTER**
Av. N. S. de Copacabana, 534/ sl. 202 — Copacabana — (021) 236-5191
- **MICROEQUIPO**
Av. Mal. Câmara, 271 — Castelo (021) 262-3289

- **MICRO HOUSE**
Rua Visconde de Pirajá, 547/ sl. 307 — Ipanema — (021) 294-6248
 - **MICRO KIT**
Rua Visconde de Pirajá, 303/ lj. 210 — Ipanema — (021) 267-8291 e 521-4638
 - **MICROMAQ**
Rua Sete de Setembro, 92/ lj. 106 — Centro — (021) 222-6088
 - **MICRONEWS**
Rua da Assembléia, 10/ sl. 3317 — Centro — (021) 252-9420
 - **MICROSHOW**
Av. N. S. de Copacabana, 945/ lj. C — Copacabana — (021) 256-4180 e 255-4746
 - **MICROTEMPUS**
Av. Rio Branco, 156/ gr. 1420 — Centro — (021) 262-8737 e 262-0786
 - **MICROWARE**
Rua Moreira César, 229/ sl. 1713 — Shopping Icarai — Niterói (021) 710-2780
 - **MIKROS**
Av. Ataulfo de Paiva, 566/ lj. 211 — Leblon — (021) 239-2798
 - **ON LINE**
Praça das Nações, 306/ gr. 202 — Bonsucesso — (021) 280-9945 e 270-0480
 - **POLIGAME**
Rua Cardoso de Moraes, 61/ sl. 718 — Bonsucesso — (021) 280-4784
Av. Mal. Floriano Peixoto, 1480/lj. 236 — Iguaçú Center — Nova Iguaçú
Av. Governador Amaral Peixoto, 427/ sl. 329 — Nova Iguaçú
Est. do Galeão, 2879/ sl. 305 — Ilha do Governador
 - **RIO MICRO**
Rua Visconde de Pirajá, 330/ lj. 314 — Ipanema — (021) 521-4888
 - **SINCSHOP**
Rua Conde de Bonfim, 346/ lj. 320 — Tijuca — (021) 234-0600
 - **STRING**
Rua Almirante Cochrane, 210 — Tijuca — (021) 254-4599
 - **SULLIVAN**
MICROCOMPUTADORES
Rua Siqueira Campos, 43/ sl. 705 — Copacabana — (021) 541-3933 e 255-9295
 - **SUPRIMENTO**
Rua Visconde de Pirajá, 550/ gr. 202 — Ipanema — (021) 274-8845
 - **TESBI**
Rua Guilhermina, 638 — Encantado (021) 591-3297 e 249-3166
- ## Rio Grande do Norte
- **INTERMÍDIA**
Av. Nascimento de Castro, 1913 — Lagoa Nova — Natal — (084) 231-1055
- ## Rio Grande do Sul
- **ADVANCING**
Rua dos Andradas, 1560/ conj. 518 — Porto Alegre
 - **COMPUMÍDIA**
Rua Cristóvão Colombo, 1370 — Porto Alegre — (0512) 22-5061
 - **COMPUTCHÊ**
Av. Independência, 599 — Porto Alegre
 - **DIGITAL**
Rua Barão de Tramandai, 208 — Porto Alegre — (0512) 41-5922
 - **PROA**
Rua Quintino Bandeira, 61 — Porto Alegre — (021) 22-5459

- **PROMICRO**
Caixa Postal 5534 — Porto Alegre (0512) 41-0639

Santa Catarina

- **COMPUTERVILLE**
Rua Tijucas, 375 — Centro — Joinville
- **MICRO HOME**
Rua Pedro Soares, 9 — Centro — Florianópolis (0482) 23-2283

São Paulo

- **AUDIODATA**
Rua Estados Unidos, 609 (011) 280-2322
- **BENNY**
Rua Domingos de Moraes, 407 — Vila Mariana — (011) 570-1555
- **BUCKER**
Av. Rebouças, 1458 — (011) 852-1873 e 282-3115
- **CHIP SHOP**
Rua Ofélia, 248 — (011) 211-4261
- **COMPUSHOP**
Rua Dr. Mário Ferraz, 37 — Jardim Europa — (011) 815-0099
- **COMPUTERLAND**
Rua Angélica, 1996 — Pq. Jabaquara — (011) 231-3277
- **COMPUTIQUE**
Av. Angélica, 2578 — Santa Cecília (011) 231-3922
Rua Conceição, 224 — (0192) 32-6322
- **COPEC**
Rua Dr. José F. de Queiroz, 110 (011) 282-2618
- **DATALOG**
Rua Dr. Fernandes Coelho, 64 — Pinheiros — (011) 211-9202 e 815-5828
- **DATAPROM**
Av. Brig. Faria Lima, 1058/2º andar — Pinheiros — (011) 815-9286 e 814-3386
- **EQUIPA**
Av. Liberdade, 809 — Liberdade (011) 270-7566
- **ERKLA**
Rua Dr. Veiga Filho, 522 — Higienópolis — (011) 826-1499 e 67-7793
- **IMARES**
Av. dos Imares, 457 — Moema (011) 61-0946
- **INFORMAX**
Av. Brig. Faria Lima, 1857/ conj. 604 — Pinheiros — (011) 814-0662
- **J. HEGER & CIA.**
Av. Moaci, 155 — Moema (011) 532-1856
- **MEMOCARDS**
Rua Amador Bueno, 855 — Ribeirão Preto — (016) 636-0586
- **MICRODATAS**
Rua Montreal, 16 — (011) 266-1916
- **MICROREI**
Rua Pinheiros, 812 — Pinheiros (011) 811-0022
- **MICROSHOP**
Av. Lorena, 652 — Jardim Paulista (011) 282-2105
- **MICROTECLA**
Rua Major Claudiano, 1445 — Franca (016) 722-2820
- **NOVA GERAÇÃO**
Av. Brig. Faria Lima, 1664/ conj. 727 — Pinheiros — (011) 814-3663
- **SACCO**
Av. Euzébio Matoso, 167 — Pinheiros (011) 814-0598

- **SD SYSTEM DESIGN**
Av. Brig. Faria Lima, 1853/ conj. 511 — Pinheiros — (011) 813-4031
- **SERVIMEC**
Rua Corrêa dos Santos, 34 — Bom Retiro — (011) 222-1511
- **SOS**
Av. Pacaembu, 1280 — Pacaembu (011) 66-7656 e 67-4975

Livros e Revistas

Amazonas

- **PHONICA**
Rua Marechal Deodoro, 89/ gr. 701 — Centro — Manaus — (092) 233-0424

Minas Gerais

- **MICRO & VIDEO**
Villabella Shopping/ lj. 6 Av. Japão, 229 — Ipatinga — (031) 821-2888

Pernambuco

- **SOUZA'S COMPUTER CENTER**
Rua Maria Carolina, 205/ lj. 5 — Boa Viagem — Recife — (081) 325-4979

Rio de Janeiro

- **ACTIVISION**
Rua Visconde de Pirajá, 303/ lj. 217 — Ipanema — (021) 267-8597
- **DATAMICRO**
Rua Visconde de Pirajá, 547/lj. 211 — Ipanema — (021) 287-5211
- **EDITORA CAMPOS**
Rua Japeri, 35 — Rio Comprido (021) 284-8443
- **EDITORA RIO**
Rua Dona Cecília, 25 — Rio Comprido
- **ENTRELIVROS INFORMÁTICA**
Av. Rio Branco, 156/ lj. 26 — Centro (021) 262-3891
Largo do Machado, 29C — Catete (021) 285-3399
Av. N. S. de Copacabana, 830A — Copacabana — (021) 255-3054
Rua Barata Ribeiro, 370A — Copacabana — (021) 236-3197
- **IMAGEM & AÇÃO**
Rua Visconde de Pirajá, 371/ lj. 1 — Ipanema — (021) 267-8597
- **LIVRARIA CIÊNCIA MODERNA**
Av. Rio Branco, 156/ ss. 127 — Centro (021) 262-5723
- **MICROWARE**
Rua Moreira Cesar, 229/ sl. 1713 — Shopping Icarai — Niterói (021) 710-2780
- **MIKROS**
Av. Ataulfo de Paiva, 566/lj. 211 — Leblon — (021) 239-2798
- **POLIGAME**
Rua Cardoso de Moraes, 61/ sl. 718 — Bonsucesso — (021) 280-4784
Av. Mal. Floriano Peixoto, 1480/lj. 236 — Iguaçú Center — Nova Iguaçú
Av. Governador Amaral Peixoto, 427/ sl. 329 — Nova Iguaçú
Est. do Galeão, 2879/ sl. 305 — Ilha do Governador
- **SINCLAIR PLACE**
Rua Dias da Cruz, 215/ sl. 804 — Méier — (021) 594-2699

GUIA DE SERVIÇOS

Santa Catarina

- COMPUTERVILLE
Rua Tijucas, 375 — Centro — Joinville

São Paulo

- BENNY
Rua Domingos de Moraes, 407 — Vila Mariana — (011) 570-1555
- LITEC
Rua dos Tibiras, 257 — (011) 220-8983
- LIVRARIA POLIEDRO
Rua Aurora, 704
- MICROMEGA
Rua Bahia, 1049 — (011) 256-8349 e 257-5767
- MICROTECLA
Rua Major Claudiano, 1445 — Franca (016) 722-2820

Lojas de Video

Rio de Janeiro

- JANG'S ON
Av. Ataulfo de Paiva, 135/ sl. 203 — Leblon — (021) 294-9794 e 259-5047
- VHS
Av. N. S. de Copacabana, 978/ lj. 212 — Copacabana — (021) 257-7599

São Paulo

- GOLDEN FOX VIDEO
Rua da Glória, 240/1º andar — Vila Virgínia — (011) 35-8383
- KENTEC
Rua Alvorada, 1035 — Vila Olímpia (011) 542-1181
- LED'SOM 4
Al. Gabriel Mont. da Silva, 1875 — Jardim América — (011) 883-1453
- LOVE LAND
Av. Brig. Faria Lima, 1664/ lj. 24 — Pinheiros — (011) 815-9290
- MALIGAN
Rua Barra do Parateca, 136 — Vila Guarani — (011) 578-6023
- PIACE
Av. Paes Barros, 2609 — Vila Marari (011) 274-7400
- RENTACOM
Rua Turiassu, 15 — Perdizes (011) 826-4662
- TELEART
Rua Aurora, 279 — Santa Efigênia (011) 220-5322
- VIDEOSHOP
Av. Brig. Faria Lima, 1644/ lj. 51 — Jardim Paulista — (011) 815-9626
- VIDEOSHOW
Rua Jaguari, 381 — Bairro Jardim — Santo André — (011) 412-7796
- VTV
Rua Alameda Olgá, 437 — Perdizes (011) 825-1728
- ZABUMBA
Alameda Lorena, 1257/ casa 1 (011) 852-7753

Software Houses

Minas Gerais

- CCS
Av. Afonso Pena, 4269 — Belo Horizonte — (031) 221-0056

• EXITUS

- Rua Santo Antonio, 689 — Juiz de Fora — (032) 213-2494
- MICRO & VIDEO
Villabella Shopping/lj. 6 — Av. Japão, 229 — Ipatinga — (031) 821-2888

Paraná

- SIGMA
Travessa Pinheiro, 43 — Curitiba (041) 223-9292
- SOFTSCIENCE
Travessa Pinheiro, 43 — Curitiba (041) 223-9292
- SUPORTE
Av. Cândido de Abreu, 427/ conj. 610 — Curitiba

Pernambuco

- Luciano Fonseca
Rua da Praia, 76/ sl. 506 — Recife (081) 224-3100

Rio de Janeiro

- DATAPOINT
Rua Voluntários da Pátria, 45/8º andar — Botafogo — (021) 266-5549
- DSI
Rua Padre Elias Gorayeb, 15/8º andar — Tijuca — (021) 238-3040

• GACHET

- Rua Dr. Jorge El-Jaick, 25/ sl. 5 — Olaria — Nova Friburgo (0245) 22-4208
- INFORMATIC-SERVICE
Av. 13 de Maio, 47/ sl. 2707 — Centro (021) 262-8769
 - INTERFACE
Rua Bolívia, 315 — Petrópolis (0242) 43-7201
 - MICROCONSULT
Av. N. S. de Copacabana, 605/ lj. 1210 — Copacabana — (021) 236-1325
 - MICROIDÉIA
Rua Visconde de Pirajá, 547/ sl. 307 (021) 294-6248
 - MICRONEWS
Rua da Assembléia, 10/ sl. 3317 — Centro — (021) 252-9420
 - MICROWARE
Rua Moreira Cesar, 229/ sl. 1713 — Shopping Icarai — Niterói (021) 710-2780
 - MIKROS
Av. Ataulfo de Paiva, 566/ lj. 211 — Leblon — (021) 239-2798
 - NASAJON SISTEMAS
Av. Rio Branco, 45/ gr. 1311 — Centro (021) 263-1241
 - PRODACOM
Av. Presidente Vargas, 633/ sl. 902 — Centro — (021) 221-9549
 - SIMICROM
Rua Presidente Carlos de Campos, 190 — Laranjeiras — (021) 205-6597
 - SINCLAIR PLACE
Rua Dias da Cruz, 215/ sl. 804 — Méier — (021) 594-2699
 - SULLIVAN INFORMÁTICA
Rua Siqueira Campos, 43/ sl. 705 — Copacabana — (021) 541-3933 e 255-9295
 - VM-CONSULTORIA DE SISTEMAS
Rua Visconde de Pirajá, 550/ lj. 1204 — Ipanema — (021) 239-1345

• WRM

- Est. dos Três Rios, 90/ sl. 317 — Passarela de Jacarepaguá (021) 392-8533

Rio Grande do Sul

- INFORMATIQUE
Av. Independência, 383 — Porto Alegre — (0512) 21-4189
- KITSIS
Rua Mostardeiro, 291/ conj. 404 — Porto Alegre — (0512) 22-9782
- PROKURA
Av. Independência, 564/ conj. 101 — Porto Alegre — (0512) 24-6137

Santa Catarina

- COMPUTERVILLE
Rua Tijucas, 375 — Centro — Joinville

São Paulo

- BINAH
Alameda Gabriel Mont. da Silva, 1033 — Jardim América — (011) 883-1913
- DB MICRO
Av. Professor Alfonso Bovero, 218 — Sumaré — (011) 263-0711
- INTERSOFT
Av. Brigadeiro Faria Lima, 1462/conj. 2 A — Pinheiros — (011) 211-0371 e 212-8971
- MICROART
Rua Coronel Mello de Oliveira, 763 (011) 263-6285
- MICROBASE
Rua Rosa da Miranda, 118 (011) 577-5641
- MICRON
Av. São João, 74 — São José dos Campos — (011) 22-4194
- MICROSOFT
Rua do Bosque, 1234 — Barra Funda (011) 825-3355
- MICROSTAR
Av. Professor Alfonso Bovero, 218 — Sumaré
- MONK
Rua Augusta, 2690/ lj. 318 — Cerqueira Cesar — (011) 852-2958
- PSI
Rua Barão do Triunfo, 464/ conj. 31 — Brooklin — (011) 531-9902
- RAMO
Rua Deputado Lacerda Franco, 120/ gr. 52 — (011) 211-3119
- SOFTSCIENCE
Av. Brigadeiro Faria Lima, 1794/conj. 4E — Jardim Paulistano — (011) 210-8292
- VM-CONSULTORIA DE SISTEMAS
Rua Maranhão, 598/ conj. 121 (011) 825-2708

Suprimentos

Pernambuco

- POLIDATA
Rua Paraná, 462 — Jardim Brasil — Olinda — (081) 241-1574 e 241-5175

Rio de Janeiro

- Est. dos Três Rios, 90/ sl. 1.308 — Passarela de Jacarepaguá (021) 392-4869 e 392-3390
- CENTRALDATA
Av. Presidente Vargas, 482/ sl. 207 — Centro — (021) 263-5837

• DATTA-TAPE

- Rua da Lapa, 180/ gr. 1108 — Lapa (021) 221-3069
- MICRONEWS
Rua da Assembléia, 10/ sl. 3317 — Centro — (021) 252-9420
 - MICROWARE
Rua Moreira Cesar, 229/ sl. 1713 — Shopping Icarai — Niterói (021) 710-2780
 - MIKROS
Av. Ataulfo de Paiva, 566/ lj. 211 — Leblon — (021) 239-2798
 - POLIGAME
Rua Cardoso de Moraes, 61/ sl. 718 — Bonsucesso — (021) 280-4784
 - Av. Mal. Floriano Peixoto, 1480/ lj. 236 — Iguazu Center — Nova Iguazu
 - Av. Governador Amaral Peixoto, 427/ sl. 329 — Nova Iguazu
 - Est. do Galeão, 2879/ sl. 305 — Ilha do Governador
 - SBS
Rua da Assembléia, 36/ sl. 1101 — Centro — (021) 242-7329
 - STUDIO 203
Av. N. S. de Copacabana, 661/ gr. 203 — Copacabana — (021) 256-8948
 - SUPPLY
Rua Padre Leandro, 70 — Fonseca — Niterói — (021) 722-7937
 - SUPRIMENTO
Rua Visconde de Pirajá, 550/ lj. 202 — Ipanema — (021) 274-8845

Santa Catarina

- COMPUTERVILLE
Rua Tijucas, 375 — Centro — Joinville

São Paulo

- BENNY
Rua Domingos de Moraes, 407 — Vila Mariana — (011) 570-1555
- CDS
Rua Vitória, 210/ cj. 2 — Santa Efigênia — (011) 223-1622
- COMPUTE
Rua Estados Unidos, 2141 — Jardim América
- DIGIMARK
Rua José Antônio Coelho, 824 — Vila Mariana — (011) 571-1437 e 549-2651
- ELECTRA
Rua Dr. Zuquim, 926 — Santana (011) 299-7799
- GRUPO MACHADO
Rua Lord Cockrane, 755 — Ipiranga (011) 914-2266
- MEMPHIS
Av. Arnolfo de Azevedo, 108 — Pacaembu — (011) 262-5577
- MICROTECLA
Rua Major Claudiano, 1445 — Franca (016) 722-2820
- PRODATA
Rua Henrique Ongari, 103 — Água Branca — (011) 262-0896 e 864-3410
- REAL TIME
Rua Braulio Gomes, 141/9º andar — Centro — (011) 255-3968 e 259-2461
- SUPRIDATA
Rua Brejo Alegre, 348 — Brooklin (011) 543-0515
- TECSUPRI
Rua João Ramalho, 997 — Perdizes (011) 263-1534 e 263-5095

GUIA DE SERVIÇOS

- VECTOR
Rua Monte Alegre, 1378 — Perdizes
(011) 62-9978 e 263-0263

Serviços para Video

Rio de Janeiro

- EMBRAVIDEO
Rua jardim Botânico, 635/ sl. 703 — Jardim Botânico — (021) 294-5544
- KADU MOLITERNO
PRODUÇÕES ARTÍSTICAS
Rua Frei Leandro, 20 — Jardim Botânico — (021) 246-9003
- MOVIE TAPE
Av. Paulo de Frontin, 453 — Rio Comprido — (021) 273-5542
- RIO VIDEO CLUBE
Av. Armando Lombardi, 800/ sl. 208 — Barra — (021) 399-0943
- VIDEO STAR
Rua Buenos Aires, 93/ gr. 610 — Centro — (021) 252-3060

São Paulo

- BRASWAY
Rua Enxovia, 445 — (011) 548-5500
- HELICON VIDEO
Rua Arthur Prado, 88 — Liberdade
(011) 285-4011
- VIDEO VERSO
Rua Iraci, 582 — (011) 210-3995
- VTV
Al. Ministro Rocha Azevedo, 1084 — Jardim América — (011) 853-7552
- WR VIDEO
Av. Pedroso de Moraes, 801 — Pinheiros — (011) 815-6038 e 815-2966

Video Clubes

Espírito Santo

- SÉCULO VIDEO UM
Reta da Penha, 206/ sl. 405 — Vitória
(027) 225-4213

Paraná

- MASTER TAPE CLUB
Al. Pres. Taunay, 2033 — Mercês — Curitiba — (041) 222-8464 e 222-8968
- STUDIO 21
Rua Marechal Deodoro, 51/conj. 206 B — Curitiba — (041) 232-6521
- TAPE CLUBE DO PARANÁ
Rua Padre Anchieta, 458 — Mercês — Curitiba — (041) 233-2592
- VIDEO CLUBE DO BRASIL
Av. Visconde de Garapuava, 5345 — Curitiba — (041) 242-8122

Rio de Janeiro

- ATARI CLUBE MADUREIRA
Rua Dagmar da Fonseca, 37/ sl. 205 — Madureira — (021) 390-2305
- ICARAÍ VIDEO CLUBE
Rua Coronel Moreira César, 229/ sl. 234 — Icarai — (021) 714-1899
- ILHA VIDEO CLUBE
Rua Rep. Árabe da Síria, 451/ gr. 301 Jardim Guanabara — (021) 393-6285

- IPANEMA VIDEO CLUBE
Rua Visconde de Pirajá, 580/ lj. 312 — Ipanema — (021) 294-4946
- JG VIDEO CLUBE
Rua Conde de Porto Alegre, 15/ sl. 202 — Duque de Caxias — (021) 771-3039
- JOSIAS STUDIO
Rua Francisco Otaviano, 20 — Copacabana — (021) 521-2597 e 521-2647
- KIDS
Av. Sernambetiba, 3800/ lj. C — Barra
(021) 399-5748
- LIMAFOTO
Rua Beneditinos, 26/2º andar — Centro — (021) 233-1676 e 233-6035
- MAGNAVIDEO
Rua Visconde de Pirajá, 330/ lj. 308 — Ipanema — (021) 287-4449
- POLIGAME
Rua Cardoso de Moraes, 61/ sl. 718 — Bonsucesso — (021) 280-4784
- Av. Mal. Floriano Peixoto, 1480/lj. 236 — Iguaçú Center — Nova Iguaçu
- Est. do Galeão, 2879/ sl. 305 — Ilha do Governador
- QUALITY
Rua Teófilo Otoni, 82/7º andar — Centro — (021) 283-2266
- RADAR VIDEO CLUBE
Rua Coronel Moreira César, 229/sl.906 — Icarai — Niterói
- RIO VIDEO CLUBE
Av. Armando Lombardi, 800/ sl. 208 — Barra — (021) 399-0943

- SUPER VIDEO CLUBE DO BRASIL
Rua Conde Bernadote, 26/ lj. 119 — Leblon — (021) 294-5844
- TIJUCA VIDEO CLUBE
Rua Conde de Bonfim, 232/ gr. 905 — Tijuca — (021) 284-2689
- VHS
Av. N. S. de Copacabana, 978/ lj. 212 — Copacabana — (021) 257-7599
- VIDEO ACTION
Rua da Assembléia, 10/ gr. 3202 — Centro — (021) 242-5644
- VIDEO ARTE CLUB CAXIAS
Av. Plínio Casado, 40/ sl. 202 — Duque de Caxias — (021) 771-6012
- VIDEO BARRA CLUBE
Av. das Américas, 2300/ bl. A — sl.111 — Barra — (021) 325-9903
- VIDEO CLUBE DO BRASIL
Rua General Urquiza, 156 — Leblon
(021) 259-8594
- Av. Melo Matos, 54 — Tijuca
(021) 284-4023
- Rua Frei Leandro, 20 — Jardim Botânico — (021) 246-9003
- Shopping Center Fashion Mall, 221A/ lj. 17 — São Conrado — (021) 3 2 2 - 3 8 1 6
- VIDEO CLUBE CANAL 3
Rua do México, 164/2º andar — Centro — (021) 221-5768
- VIDEO CLUBE DA CIDADE
Rua Gavião Peixoto, 182/ sl. 209 — Icarai — Niterói — (021) 710-5147
- VIDEO CLUBE DA CIDADE
Largo Nove de Abril, 26/ sl. 212 — Santa Cecília — Volta Redonda
(021) 342-7722
- VIDEO CLUBE NACIONAL
Rua Visconde de Pirajá, 365/ lj. 15 — Ipanema — (021) 247-1972

- VIDEO CLUBE PETRÓPOLIS
Rua 16 de Março, 90/ sl. 101 — Centro — Petrópolis — (0242) 42-2764
- VIDEO PLAY
Rua Maq. de São Vicente, 52/ lj. 355 — Gávea — (021) 294-1745
- VIDEO SHACK CLUBE
Rua Visconde de Pirajá, 595/ lj. 104 — Ipanema — (021) 259-3291
- VIDEO TIME
Rua Maq. de São Vicente, 52/ lj. 122 — Gávea — (021) 259-9097
- VIDEO WAY CLUBE
Av. Olegário Maciel, 565 — Barra
(021) 399-3500

São Paulo

- AUDIO
Rua Estados Unidos, 609 — Jardim América — (011) 280-2322
- CANAL 3 VIDEO CLUBE
Rua da Consolação, 3557 — Cerqueira César — (011) 852-6221
- HOBBY VIDEO
Al. Dos Nhambiquaras, 524 — Indianópolis — (011) 571-8272
- HUNTER VIDEO COMPUTER
Av. Paulista, 1439/9º andar — Bela Vista — (011) 251-0481 e 284-7092
- IMAGNAVIDEO
Rua Cubatão, 1074 — Vila Mariana — (011) 549-3337 e 571-7078
- LOOK VIDEO
Av. Bem-te-vi, 377 — Indianópolis
(011) 240-2241
- OMNI VIDEO
Av. Brig. Faria Lima, 1570/ conj. 12 — Pinheiros — (011) 212-5507 e 212-5541
- VIDEO BRÁS
Rua Júlia Bresser, 32 — Brás
(011) 92-0169
- VIDEO CLUBE DA CIDADE
Av. Santo Amaro, 6293 — (011) 523-2411
- VIDEO CLUBE DO BRASIL
Rua Tucumã, 527 — Pinheiros
(011) 815-3248 e 813-6589
- VIDEO CLUBE INTERNACIONAL
Av. Euzébio Matoso, 708 — Pinheiros
(011) 211-4345 e 814-2563
- VIDEO ENTERTAINMENT
Rua Morato Coelho, 723 — Pinheiros
- VIDEOLAND
Rua Alameda Jaú, 1573 — Jardim Paulista — (011) 282-1133 e 280-2329
- VIDEO POWER
Rua da Consolação, 2604 — Cerqueira César — (011) 259-1115
- VIDI-EX VIDEO CLUBE
Rua Pamplona, 1171 — Jardim Paulista — (011) 287-3645 e 283-1987

Locadoras de Video

Paraíba

- VIDEOTECA
Av. Duarte da Silveira, 611 — Centro — João Pessoa — (083) 221-7459

Paraná

- DIDK TAPE CURITIBANO
Av. Getúlio Vargas, 2949 — Curitiba
(041) 243-4343

- DIDK TAPE SHOPPING MUELLER
Rua Cândido de Abreu, 127/ lj. 17 — Curitiba — (041) 232-5094
- DISK TAPE BATEL
Av. Batel, 1780 — Curitiba
(041) 243-2418
- QUADRASON
Rua Carlos de Carvalho, 1346 — Curitiba — (041) 223-9252

Rio de Janeiro

- INTERNACIONAL VIDEO CLUBE
Rua Senador Dantas, 75/ gr. 2708 — Centro — (021) 240-7991
- JG VIDEO CLUBE
Rua Conde de Porto Alegre, 15/ sl. 202 — Duque de Caxias — (021) 771-3039
- MAGNAVIDEO
Rua Visconde de Pirajá, 330/ lj. 308 — Ipanema — (021) 287-4449
- VIDEO POINT
Est. dos Três Rios, 90/ sl. 213 — Passarela de Jacarepaguá
(021) 392-9056
- VIDEO SHOP
Av. Ataulfo de Paiva, 135/ lj. 221 — Leblon — (021) 239-9748
- VIDEO SOM
Rua São Francisco Xavier, 46 — Tijuca — (021) 248-3061
- VHS
Av. N. S. de Copacabana, 978/ lj. 212 — Copacabana — (021) 257-7599
- VTS
Rua Visconde de Pirajá, 330/ lj. 321 — Ipanema — (021) 247-9322

São Paulo

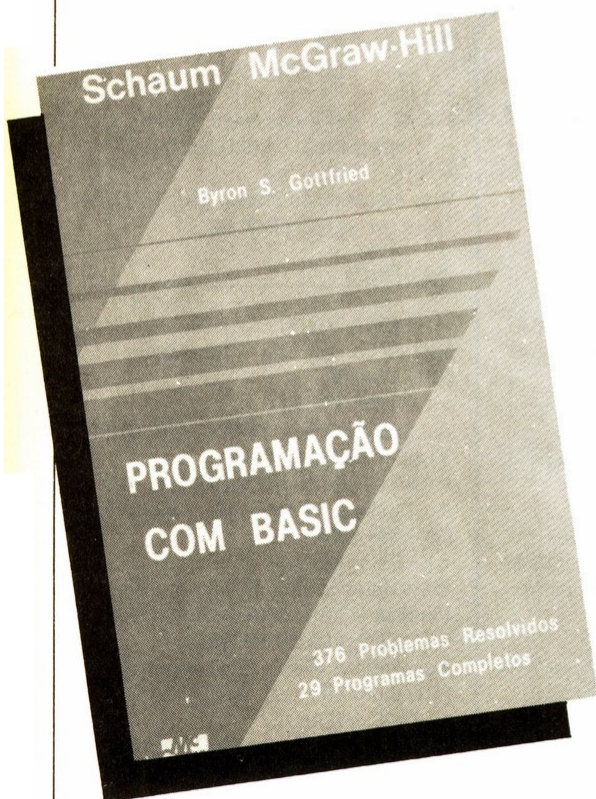
- ALPHA VIDEO CLUBE
Rua da Glória, 224 — Liberdade
(011) 37-8860
- COLOR VIDEO
Av. Santo Amaro, 5979 — Alto da Boa Vista — (011) 246-0516
- 2001 — UMA ODISSEIA EM VIDEO
Av. Paulista, 1499/ lj. 10 — Bela Vista
(011) 284-8019
- FAST VIDEO
Rua Alameda Jaú, 1773 — Jardim Paulista — (011) 280-3208 e 64-1416
- LASER VIDEO HOME
Rua Itambé, 478 — Higienópolis
(011) 259-5154
- MAXI VIDEO
Av. Brig. Faria Lima, 1237/ lj. 16 — Pinheiros — (011) 813-0012
- VIDEO ARTE
Av. Açoco, 579 — Ibirapuera
(011) 549-0545
- VIDEO CANTINHO DO LUIZ
Rua Marechal Deodoro, 1015/2º andar — São Bernardo — (011) 448-0176
- VIDEO CINE
Rua do Triunfo, 134/ conj. 74
(011) 221-3974
- VIDEO HOME SHOP
Av. Brig. Faria Lima, 1684/ lj. 19 — Pinheiros — (011) 813-8250
- VIDEO LOOK
Rua Cel. Xavier Toledo, 44/ conj. A — Centro — (011) 34-2742
- VIDEO SHOP
Av. Brig. Faria Lima, 1644/ lj. 51 — Pinheiros — (011) 815-9626
- VIDEO RENT
Av. Ibirapuera, 1914 — Indianópolis
(011) 571-8710

PROGRAMAÇÃO COM BASIC

Byron S. Gottfried
 Editora Schaum/Mc Graw-Hill
 322 páginas

Um grande universo de pessoas se utiliza da linguagem Basic, por ser muito simples e por ser fácil de aprender e de empregar. Por isso, os cursos de Basic, por sua disponibilidade, tornaram-se comuns e muito populares. Esta linguagem encontra-se disponível praticamente em todos os computadores de grande porte e, recentemente, o Basic também se tornou linguagem padronizada para a maioria das aplicações que utilizam os microcomputadores.

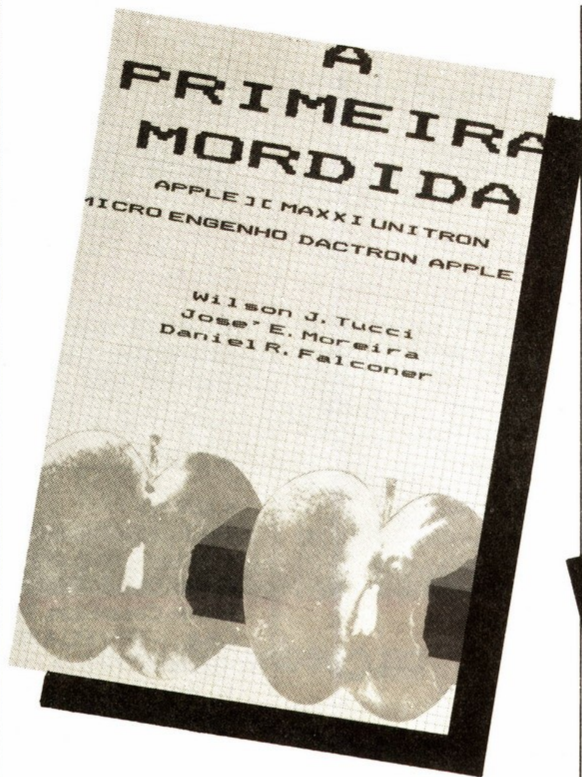
Esta obra fornece um curso de programação de computadores utilizando a estrutura padronizada dessa linguagem, com análises



das principais características, além de, paralelamente, apresentar o desenvolvimento de programas. Tudo isso numa linguagem elementar.

Sumário:

Parte I - Basic Básico; capítulo 1. Conceitos Introdutórios; 2. Introdução ao Basic; 3. Processamento de um programa Basic; 4. Desvios e laços iterativos; 5. Características adicionais do Basic; Parte II - Basic Avançado; 6. Funções e sub-rotinas; 7. Vetores; 8. Arquivos de dados; 9. Basic para micro-computador.



A PRIMEIRA MORDIDA
 (Apple II, Maxxi, Unitron, MicroEngenho, Dactron e Apple Br.)
 Wilson J. Tucci, José E. Moreira
 e Daniel Falconer
 Editora Nobel
 185 páginas

O cunho dessa obra é essencialmente didático e se destina aos usuários do computador pessoal de maior sucesso em todo mundo: O Apple. Dirigido sobretudo aos jovens e adolescentes e aos que pretendam se aventurar no mundo dos micros, "A primeira mordida" é despretencioso, despidido de teorias e detalhes e, basicamente, se preocupa em transmitir da lógica da programação, através de fluxogramas e diagrama de blocos.

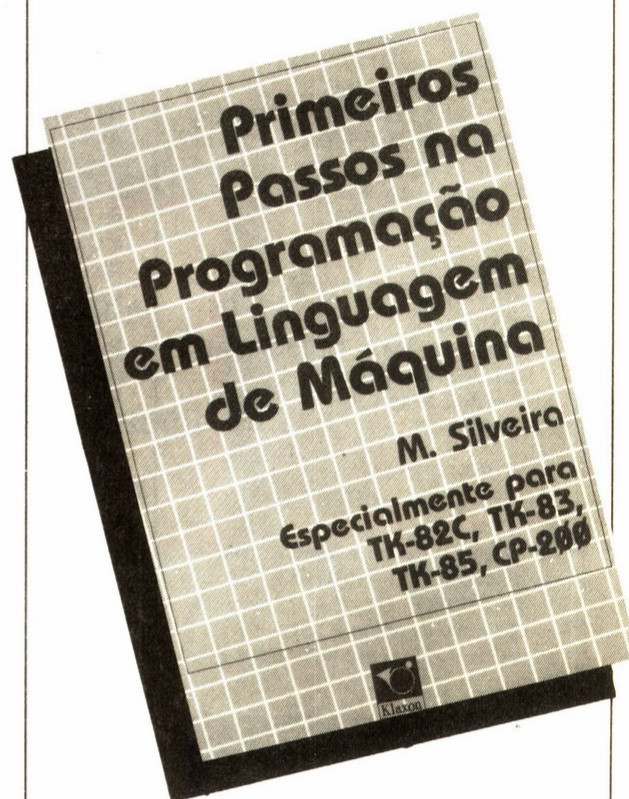
Sumário:

1. Introdução; 2. Familiarização com o computador; 3. Variáveis; 4. Fluxograma e programação; 5. Entrada de dados e controle da tela; 6. Desvios e loops; 7. For... next; 8. Matrizes; 9. Read/data; 10. Processamento de caracteres; 11. Funções numéricas; 12. Sub-rotinas; 13. On Goto e On Gosub; 14. Gráficos e Som.

PRIMEIROS PASSOS NA PROGRAMAÇÃO EM LINGUAGEM DE MÁQUINA
 (especialmente para TK-82C, TK-83, TK-85 e CP-200)

M. Silveira
 Editora Klaxon
 96 páginas

Partindo da suposição de que o leitor já consegue escrever seus programas em Basic, este livro tem como objetivo possibilitar programar em linguagem de máquina, desde que seu computador tenha um microprocessador Z80 A, e que a ROM seja semelhante ao do ZX-81 ou do TIMEX 1000, produzido pela Sinclair e Timex, respectivamente. Dessa forma, será possível uma maior rapidez na execução dos programas, bem como

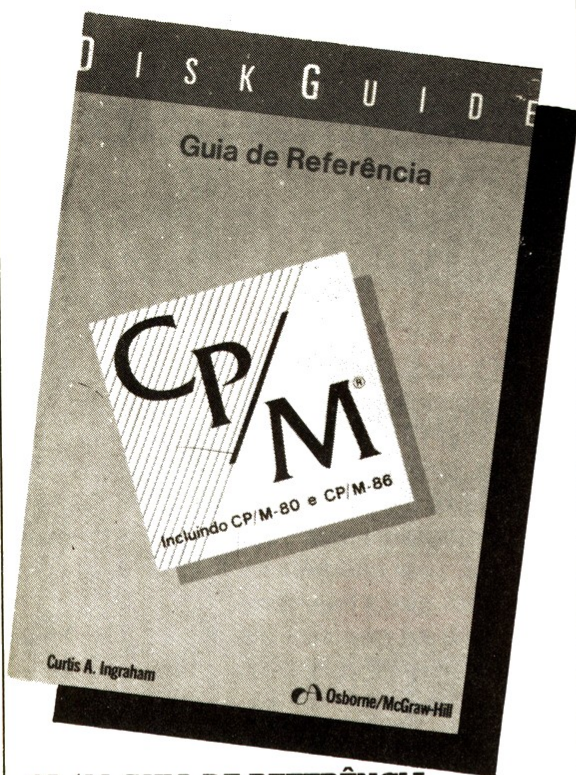


uma ocupação menor da área onde se pode escrever (o RAM). Isto porque quando se escreve um programa em Basic, ele tem que ser guardado e traduzido em linguagem de máquina, a única que o Z80 entende.

Além disso, a linguagem de máquina também possibilita uma proteção maior para o software que se venha a criar. Todos os programas têm um objetivo pedagógico.

Sumário:

1. Números binários e hexadecimais; 2. Carregamento de programas em linguagem de máquina; 3. Alguns mnemônicos em linguagem de máquina e sua utilização. 4. Grupo de transferência de dados; 5. Grupo de Instruções aritméticas e Lógicas; 6. Grupo de salto, chamada e retorno; 7. Grupo de rotação e de deslocamento; 8. Grupo de manipulação de BIT. Apêndice: 1. Tabela de caracteres; 2. Tabela de conversão de decimal para HEX; 3. Variáveis do Sistema; 4. Código de Instruções do Z80A; 5. Tabela de Complemento de Dois (oito BITS); 6. Dicas para jogo gráfico.



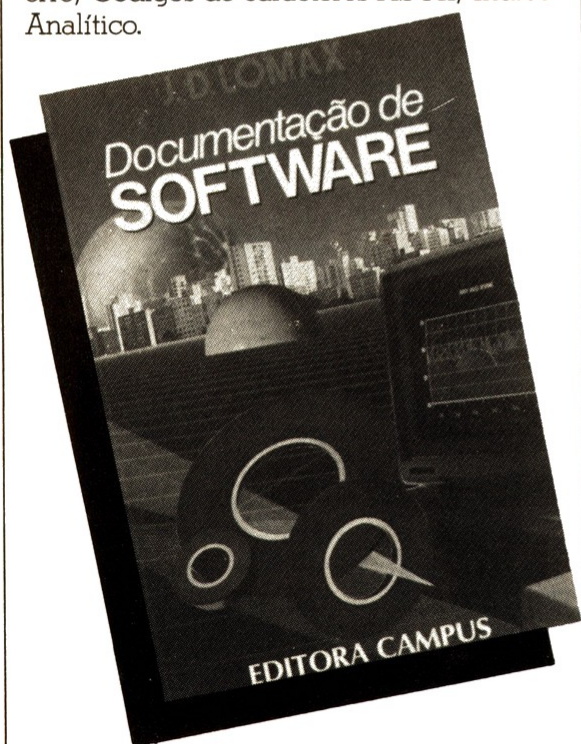
CP/M GUIA DE REFERÊNCIA

Curtis A. Ingraham
Osborne/McGraw-Hill
60 páginas

Um prático guia de referência para os comandos e operações do CP/M. Se aplica ao CP/M-80 versão de 1.3 a 2.2, e ao CP/M-86 versão 1.

Sumário:

Introdução ao CP/M; Discos; Comandos gerais e residentes; Comando de programação na linguagem Assembly; Mensagens de erro; Códigos de caracteres ASCII; Índice Analítico.



DOCUMENTAÇÃO DE SOFTWARE

J.D. Lomax
Editora Campus
74 páginas

A ponte entre fornecedores e usuários de produtos de software é a documentação. Nesta obra, o autor faz uma análise da documentação de software sob o ponto de vista dos fornecedores e usuários, mostrando a coincidência de necessidades. Há ainda um capítulo onde é dada orientação para a produção e a redação de manuais, a fim de torná-los mais claros e eficientes. O livro se destina a qualquer pessoa interessada na produção ou na utilização de produtos de software.

APLICAÇÕES PARA O SEU TRS-80 (Quase tudo em Basic)

Howard Berenbon
Editora Técnica Eletrônica-Editele
164 páginas



Os usuários do computador da Rádio Shack TRS-80 encontram neste livro muitas aplicações interessantes, tanto para uso doméstico, quanto administrativo. Os programas estão escritos no Basic do TRS-80, e um deles, em linguagem Assembly. Há ainda um programa educacional, chamado Labirinto de Htam e o Leitor de Cartas de Tarot, que se baseia no antigo baralho de 78 cartas, usado para ler a sorte das pessoas.

Sumário:

Seção I - aplicações em tempo real; Seção II - programas educacionais; Seção III - negócios e investimentos; Seção IV - aplicações domésticas; Seção V - utilitários; Seção VI - mistério.



SUGESTÕES PARA O PROGRAMADOR BASIC

Earl R. Savage
Editora Técnica Eletrônica - Editele
126 páginas

Sem dúvida, tanto o programador iniciante, quanto o mais experiente, vão poder se beneficiar com este livro, que tem como objetivo demonstrar o quanto a elaboração de programas em Basic pode ser, ao mesmo tempo, facilitada e melhorada.

O livro contém métodos para reduzir programas, assim como sub-rotina e seqüências de instruções que até podem sofisticar e melhorar a aparência de seus softwares. E ainda introduz técnicas com instruções e explicações que garantem uma maior eficiência, sem contudo, apresentar nenhum programa. As instruções são escritas em linguagem Basic nível III da Rádio Shack.

Sumário:

Parte 1 - Introdução; Parte 2 - Sugestões; Parte 3 - Auxílio à programação; Parte 4 - Auxílio ao Hardware.

CIÊNCIA MODERNA COMPUTAÇÃO

A única especializada em publicações para micros

Publicações para Apple e Compatíveis

Apple II Guia do Usuário (Poole) 14.400,
Manual de Basic para sistemas compatíveis com o Apple II (Byte) 6.900,
The Custom Apple and other Mysteries (Hofacker) 54.890,
I speak Basic to My Apple (Jones) 18.590,

Apple Graphics and Arcade Game Design (Stanton) 43.890,
Accountant's Basic Programming for the Apple II (Parker) 32.890,
Pascal for the Apple (Maccallum) 54.890,
Interface Projects for the Apple II (Hallgren) 28.490,
Apple Graphics Games (Coletta) 32.890,
How to Program the Apple II Using 6502 Assembly Language (Hyde) 43.890,
Apple II Computer Graphics (Williams) 43.890,
Apple II Programmer's Handbook

(Vile) 37.290,
Software Teach You self Apple Basic: A book/software package for the Apple II Plus and Apple IIe 76.890,
Microcomputer Programming with Microsoft Basic (Crawford) 46.090,

Visite-nos ou peça uma lista do nosso estoque, específica para seu micro. Atendemos para todo o Brasil por reembolso postal ou varig.

Av. Rio Branco, 156, loja 127 subsolo -
Cep 20040 - Rio de Janeiro - RJ - Tel.: (021)
262.5723 / 240.9327



"Verificando seus movimentos"

TK, 200 E FAMÍLIA

André Mazai

Em muitos jogos você precisa saber se existe algo no espaço onde irá colocar outro caracter.

Se você está dirigindo um míssil para um alvo, jogando o Pac-Man ou procurando um beco num labirinto, o processo é o mesmo. Ou seja, calcular a nova posição para o seu objeto, checar antes de mover o caracter e continuar o programa de acordo com o que foi estabelecido.

Esquecendo-se o tipo de computador que você usa, a teoria é a mesma, as técnicas é que são diferentes.

O DFILE é a parte da memória do computador que mantém o que está colocado na tela. A locação dele depende do comprimento do seu programa Basic.

O endereço do PRINT no DFILE está guardado nos endereços 16398 - 16399. Você pode encontrar digitando PEEK 16398 + 256 x PEEK 16399.

Aplicação para jogos

Vamos utilizar um jogo simples, como o do come-come do Pac-Man, para ilustrar como é o "olhar à frente" na tela.

O programa começa com 20 asteriscos desenhados aleatoriamente na tela e o "G", representando o comilão, é colocado ao centro. A tecla de controle moverá o comilão para todas as posições.

A linha 50 é a que faz o movimento.

A nova posição do comilão deve ser calculada sem mudar as variáveis da antiga posição pois nós precisaremos delas para colocar um branco na velha posição, dando a impressão de movimento. As variáveis para nova linha e coluna são introduzidas nas linhas 60 e 65.

As novas posições são calculadas utilizando o AND lógico ao invés do IF-THEN para tornar o programa mais curto. O número da coluna aumenta se 8 é pressionado e decresce se o 5 é pressionado e assim por diante.

Quando checamos o que foi colocado na nova posição, vemos que a colocação é feita na linha 70 e uma vez estando em um novo lugar, temos um PEEK. Se o código do caracter for um asterisco.(23), a linha 75 manda o programa para a sub-rotina do comilão a qual, pela alternância do FAST e SLOW, faz com que a tela tremas.

Uma vez que o comilão é apagado, (linha 80), ele é recolocado no novo lugar pela troca da antiga pela nova relação linha/coluna e voltando à linha 45.

Observação:

Este programa é simplesmente usado para uma demonstração.

Ele necessita ser mais apurado para poder funcionar como um jogo, como por exemplo, evitar que números de linha/coluna dêem fora da tela.

```
10 FOR A = 1 TO 20
15 LET R = INT (RND * 22)
20 LET C = INT (RND * 32)
25 PRINT AT R, C: " * "
30 NEXT A
35 LET R = 10
40 LET C = 15
45 PRINT AT R, C, "G"
50 IF INKEYS = " " THEN GOTO 50
55 LET MS = INKEYS
60 LET NR = R + (1 AND MS = "6")
  (1 AND MS = "7")
65 LET NC = C + (1 AND MS = "8")
```

```
1 AND MS = "5")
70 PRINT AT NR, NC;
75 IF PEEK (PEEK 16398 + 256 * PEEK
  16399) = 23 THEN GOSUB 100
80 PRINT AT R, C; " "
85 LET R = NR
90 LET C = NC
95 GOTO 45
100 FOR A = 1 TO 10
105 FAST
110 SLOW
115 NEXT A
120 RETURN
```



"Protegendo linhas"

TK, 200 E FAMÍLIA

André Mazai

Você gostaria de congelar a parte superior de sua tela para enquanto as informações da parte inferior possam ser apagadas, qualquer texto, cabeçalho ou figura permaneça na tela?

Para tal, copie o programa abaixo e dê RUN.

O "coração" do programa é a sub-rotina que começa na linha 900, o qual congela o número de linhas desejadas. Isto induz o computador a colocar a linha zero imediatamente abaixo da zona protegida.

Assim CLS, PRINT AT, PLOT e UNPLOT atuarão de acordo.

Como exemplo, altere a linha 110 como abaixo e veja o que acontece.

110 PRINT "ESTA".

Para colocar este programa no seu , insira as seguintes linhas:

DIM, A S, (N)

onde N é o número de linhas a serem protegidas.

PRINT AT N, O, AS

Isto reserva N espaços na última linha protegida. Se o seu programa utiliza esta linha, você pode adicionar AS nele. (Veja linha 90 na listagem). De qualquer modo, o número total de caracteres não deverá exceder a 32 (incluindo os N espaços).

GOSUB 900

Isto "liga" o programa para proteger as linhas.

Coloque-o imediatamente após a linha do seu programa ou seja, linha 2.

GOSUB 1000.

Isto "desliga" a proteção.

Coloque também, ambas as sub-rotinas no final do seu programa. Este programa tem

uma peculiaridade: a linha O, não está no topo da tela, então as linhas 22 e 23, aos quais contém qualquer aviso, símbolo do INPUT ou Data do INPUT, não são visíveis.

Observações para as linhas:

40 - Limpa a tela antes de proteger as linhas

50 - Cria N espaços

60 - Cria um loop só na zona protegida

90 - Adiciona N espaços ao final da última linha protegida

100 - Liga o programa

100-210 - Display que não afeta a zona protegida

230 - Desliga o programa

240 - Limpa a tela toda

900 - Localização do DFILE dos primeiros N espaços

910 - Loop que vai protegendo as linhas com ENTER

1000 - Limpa a parte inferior da tela antes de desligar o programa

1010 - Loop que vai desprotegendo as linhas.

```
10 - REM
20 - PRINT AT 20,0; " NO DE LINHAS
    CONGELADAS ? (MAX=17)"
```

```
30 - INPUT N
```

```
40 - CLS
```

```
50 - DIM AS (N)
```

```
60 - FORL = 0 TO N-2
```

```
70 - PRINT "LINHA PROTEGIDA" ; L
```

```
80 - NEXT L
```

```
90 - PRINT "LINHA PROTEGIDA" ;
    N-1 ; AS
```

```
100 - GOSUB 900
```

```
110 - PRINT AT 0, 0; "ESTA"
```

```
120 - PRINT "IRÁ"
```

```
130 - PRINT "PASSAR"
```

```
140 - PRINT
```

```
150 - PRINT "(APERTE ENTER)"
```

```
160 - PAUSE 1000
```

```
170 - CLS
```

```
180 - PRINT AT 3,0; "ESTA TAMBÉM
    IRÁ PASSAR (DE ENTER)"
```

```
190 - PAUSE 1000
```

```
200 - CLS
```

```
210 - PRINT "DE ENTER PARA LIMPAR
    TODA TELA"
```

```
220 - PAUSE 1000
```

```
230 - GOSUB 1000
```

```
240 - CLS
```

```
250 - STOP
```

```
900 - LETS = PEEK 16400 + 256 * PEEK
    16401 - 25
```

```
910 - FOR I = 0 TO N-1
```

```
920 - POKE S + I, 118
```

```
930 - NEXT I
```

```
940 - RETURN
```

```
1000 - CLS
```

```
1010 - LET S = PEEK 16400 + 256 *
    PEEK 16401 - 25
```

```
1020 - FOR J = 0 TO N-1
```

```
1030 - POKE S+J, 0
```

```
1040 - NEXT J
```

```
1045 - RETURN
```



Caça-Palavras

GERAÇÃO TRS-80

Luis Peres Azevedo

Os jogos de caça-palavras proporcionam um bom divertimento e melhoram a percepção do jogador.

Este jogo gera uma matriz para caça-palavras, com até 25 palavras, usando caracteres normais ou duplos.

É necessário que se tenha uma impressora, porém se você não tiver uma, é possível modificar a rotina de impressão para colocar a matriz na tela do microcomputador.

O programa produz qualquer número de cópias de um mesmo jogo, ou diferentes versões da matriz, usando a mesma lista de palavras. Para usar o programa, primeiro digite a lista de palavras.

Você **não** deve entrar com frases de duas palavras, ou palavras contendo apóstrofes, espaços ou qualquer outra pontuação. Só se admite uma única palavra por vez. O jogo acerta 25 palavras e roda automaticamente após entrar a 25ª palavra.

Para entrar com menos de 25 palavras insira Q depois de digitar a última palavra.

Quando você terminar a entrada, o programa organiza as palavras da mais longa para a mais curta e determina o tamanho da matriz, que é inicializada com zeros. Uma rotina randômica então, insere cada palavra da lista na matriz, começando com a mais longa.

Pode ocorrer que ao inserir uma palavra, você encontre letras em várias posições na matriz. Se estas letras coincidirem com as da palavra, a inserção continua. Caso contrário, o programa volta atrás, e tenta outra inserção.

É possível (mas não desejável), que uma palavra não caiba na matriz. O programa mostra o número de palavras inseridas contra o número de tentativas na inserção.

Se acontecer de não se conseguir inserir a palavra na matriz, você pode sair da rotina digitando A. Isto faz com que o programa imprima a matriz incompleta e você pode fazer nova tentativa.

Se sua impressora não está em linha, caça-palavras interrompe a operação e espera o operador antes de continuar.

Se sua impressora está em linha, o programa lhe dá a possibilidade de escolher en-

tre caracteres normais e duplos.

Uma vez que a matriz esteja impressa você pode imprimir outra cópia do mesmo jogo, imprimir um novo jogo com a mesma lista, ou ainda, imprimir um novo jogo com uma nova lista.

O programa dimensiona o tamanho da matriz nas linhas 2000 - 2060. O tamanho é determinado pelo comprimento da maior pa-

lavra e pela raiz quadrada do número total de palavras ou letras; o que for maior.

A matriz foi limitada em 32x32 caracteres. Você pode mudar isto, alterando a fórmula para a variável S na linha 2050.

A rotina de inserção de palavras nas linhas 3000-3465 seleciona randômicamente entre seis modos de inserção.

Inserção vertical e horizontal são favorecidas sobre a inserção diagonal na razão de 3:1 já que palavras na diagonal fazem o jogo mais difícil.

Para tornar esta razão 2:1, mude a linha 3010 para $y=y+1$: $R=RND(20)$: $K=INT(R/4)$: $IF R > 17 THEN K=K+1$

Para razão 1:1
3010 $y=y+1$: $K = RND(6)$ e $K=K+1$ deletada na linha 3042.

As linhas 4000-4050 contêm a rotina de inserção. A variável alfa-numérica C\$ na linha 4010 determina o conjunto de letras.

Caracteres normais e duplos estão na linha 5026 em $L PRINT CHR$(31)$ para duplos e $L PRINT CHR$(30)$ para normais.

Estes códigos podem ser diferentes para outras impressoras e você pode mudá-los se necessário.

Sub-Rotinas do Programa

10-60 Inicialização e título
70 Programa principal
80-90 Fim ou Início de programa
1000-1070 Entrada da lista
2000-2060 Tamanho da matriz
3000-3045 escolha do modo de inserção
3050-3115 Inserção vertical (de baixo para cima)
31200-3185 Inserção vertical (de cima para baixo)
3190-3255 Inserção horizontal (esquerda para direita)
3260-3325 Inserção horizontal (direita para esquerda)

3330-3395 Inserção diagonal (alto à esquerda para direita)

3400-3465 Inserção diagonal (fundo à esquerda para direita)

4000-4050 Inserção de letras para enchimento

5000-5120 Imprimir matriz e lista de palavras

6000 Retardo

7000-7080 Ordena a lista de palavras pelo comprimento

8000-8020 Inicializa a matriz

9000-9030 Opção para criar um novo jogo com lista já existente

9500-9570 Check para impressão com caracteres duplos

Variáveis do programa

A - número total de caracteres na lista
A\$ (n,n) - matriz do jogo
B - comprimento da palavra mais longa
B\$ - espaço em branco usado para imprimir a matriz
C,I,J,T,X,Y - contadores
C\$ - Letras para preencher vazios
E,F - Armazena valores de H e V durante a tentativa de inserção
H,V - Posições horizontal e vertical na matriz
H1,V1 - Pontos de começo vertical e horizontal
K - modo de inserção
L - comprimento da palavra
M - número de palavras na lista
P - tamanho de impressão 0 = normal 1 = duplo
R - número randômico
R\$ - armazena valor de A\$ (H,V) durante a tentativa de inserção
S - tamanho da matriz (máximo valor de H e V)
T\$ - armazena valor de W\$ (n) durante a ordenação
W\$ (n) - lista de palavras
X\$ - variável de menu

Para operar sua impressora, altere a subrotina 5000 para 5000 CLS: FOR V = 1 TO S 5050 FOR H=1 TO S 5060 PRINT C (64*V)+H, A\$ (H,V,) NEXT H: NEXT V 5070 R\$ = " ": INPUT R\$: IF R\$ = " " THEN RUN

Não esqueça também de alterar a linha 2050 para $IF S > 15$ (15 linhas na tela).

Altere também 1050:
 $IF X=7$

Tenha em mente que, trabalhando em tela, a matriz fica muito reduzida. Quando ela não couber na tela, aparecerá a mensagem "NÃO PERMITIDO". Aperte BREAK e tente RUN outra vez. BOA SORTE!

CACA-PALAVRAS

```

10 CLS: CLEAR 1200: DEFINT A-Z
20 DIM W$(26): DIM A$(32,32)
30 RANDOM
40 PRINT STRING$(64,"**")
50 PRINT: PRINT TAB(23) "CACA-PALAVRAS"
60 PRINT: PRINT STRING$(64,"**")
70 GOSUB 6000: GOSUB 1000: GOSUB 2000: GOSUB 3000: GOSUB 4000: GOSUB
5000: GOTO 9000
80 CLS: PRINT "JOGAR OUTRA VEZ ? (S/N)";
90 INPUT X$: IF X$="S" THEN 30 ELSE END
1000 CLS: X=1: PRINT "USE SO LETRAS": PRINT "NAO USE ESPACOES, HIP
ENS OU APOSTROFOS.": GOSUB 6000
1020 CLS: PRINT "DIGITE 'Q' PARA TERMINAR."
1030 PRINT: PRINT "PALAVRA "; X;
1040 INPUT W$(X)
1050 IF X=25 THEN PRINT "NAO E PERMITIDA NFNHUMA PALAVRA ADICIO
NAL": GOSUB 6000: RETURN
1060 IF W$(X) = "Q" THEN X=X-1: RETURN
1070 X = X+1: GOTO 1020
2000 M = X: A = 0: B = 0: S = 0: GOSUB 7000
2010 FOR X = 1 TO M: A = A+LEN(W$(X)): NEXT X
2020 B = LEN(W$(1))
2030 S = INT(SQR(A))+2: IF S < B THEN S = B
2040 IF S < M THEN S = M
2050 S = S + 4: IF S > 32 THEN PRINT "NAO PODE SEPARA-LA": GOSUB
6000: END
2055 GOSUB 8000
2060 RETURN
3000 CLS: FOR X = 1 TO M: Y = 0
3010 Y = Y + 1: R = RND(14)-1: K = INT(R/3): IF R > 11 THEN K = K+
R-12
3020 PRINT @512, "LOCALIZANDO PALAVRA "; X; "TENTATIVA NUMERO "; Y
3040 X$ = INKEY$: IF X$ = "A" THEN GOSUB 5000: GOSUB 9000
3042 K = K+1: ON K GOTO 3050,3120,3190,3260,3330,3400
3045 NEXT X: RETURN
3050 L = LEN(W$(X)): H = RND(S): C = 0: E = 0: F = 0: R$ = "0"
3060 V1 = RND(S-L)-1
3070 FOR C = 1 TO L: V = V1 + C
3075 IF ASC(A$(H,V)) = ASC(MID$(W$(X),C,1)) THEN E = H: F = V: R
$ = A$(H,V)
3080 IF ASC(A$(H,V)) <> 48 AND ASC(A$(H,V)) <> ASC(MID$(W$(X),C
,1)) THEN 3100
3090 A$(H,V) = MID$(W$(X),C,1): NEXT C: GOTO 3045
3100 C = C-1: IF C = 0 THEN GOTO 3010
3110 V = V-1: IF E = H AND F = V THEN A$(H,V) = R$: GOTO 3100
3115 A$(I,V) = "0": GOTO 3100
3120 L = LEN(W$(X)): H = RND(S): C = 0: E = 0: F = 0: R$ = "0"
3130 V1 = RND(S-L)-1
3140 FOR C = 1 TO L: V = S-V1-C
3145 IF ASC(A$(H,V)) = ASC(MID$(W$(X),C,1)) THEN E = H: F = V: R$
= A$(H,V)
3150 IF ASC(A$(H,V)) <> 48 AND ASC(A$(H,V)) <> ASC(MID$(W$(X),C
,1)) THEN 3170
3160 A$(H,V) = MID$(W$(X),C,1): NEXT C: GOTO 3045
3170 C = C-1: IF C = 0 THEN GOTO 3010
3180 V = V+1: IF E = H AND F = V THEN A$(H,V) = R$: GOTO 3170
3185 A$(H,V) = "0": GOTO 3170
3190 L = LEN(W$(X)): V = RND(S): C = 0: E = 0: F = 0: R$ = "0"
3200 H1 = RND(S-L)-1
3210 FOR C = 1 TO L: H = H1+C
3215 IF ASC(A$(H,V)) = ASC(MID$(W$(X),C,1)) THEN E = H: F = V: R$
= A$(H,V)
3220 IF ASC(A$(H,V)) <> 48 AND ASC(A$(H,V)) <> ASC(MID$(W$(X),C
,1)) THEN 3240
3230 A$(H,V) = MID$(W$(X),C,1): NEXT C: GOTO 3045
3240 C = C-1: IF C = 0 THEN GOTO 3010
3250 H = H-1: IF E = H AND F = V THEN A$(H,V) = R$: GOTO 3240
3255 A$(H,V) = "0": GOTO 3240
3260 L = LEN(W$(X)): V = RND(S): C = 0: E = 0: F = 0: R$ = "0"
3270 H1 = RND(S-L)-1
3280 FOR C = 1 TO L: H = S-H1-C
3285 IF ASC(A$(H,V)) = ASC(MID$(W$(X),C,1)) THEN E = H: F = V: R$
= A$(H,V)
3290 IF ASC(A$(H,V)) <> 48 AND ASC(A$(H,V)) <> ASC(MID$(W$(X),C
,1)) THEN 3310

```

```

3300 A$(H,V) = MID$(W$(X),C,1): NEXT C: GOTO 3045
3310 C = C-1: IF C = 0 THEN GOTO 3010
3320 H = H+1: IF E = H AND F = V THEN A$(H,V) = R$: GOTO 3310
3325 A$(H,V) = "0": GOTO 3310
3330 L = LEN(W$(X)): C = 0: E = 0: F = 0: R$ = "0"
3340 H1 = RND(S-L)-1: V1 = RND(S-L)-1
3350 FOR C = 1 TO L: H = H1+C: V = S-V1-C
3355 IF ASC(A$(H,V)) = ASC(MID$(W$(X),C,1)) THEN E = H: F = V: R$
= A$(H,V)
3360 IF ASC(A$(H,V)) <> 48 AND ASC(A$(H,V)) <> ASC(MID$(W$(X),C
,1)) THEN 3380
3370 A$(H,V) = MID$(W$(X),C,1): NEXT C: GOTO 3045
3380 C = C-1: IF C = 0 THEN GOTO 3010
3390 H = H-1: V = V + 1: IF E = H AND F = V THEN A$(H,V) = R$: GOT
O 3380
3395 A$(H,V) = "0": GOTO 3380
3400 L = LEN(W$(X)): C = 0: E = 0: F = 0: R$ = "0"
3410 H1 = RND(S-L)-1: V1 = RND(S-L)-1
3420 FOR C = 1 TO L: H = H1+C: V = V1+C
3425 IF ASC(A$(H,V)) = ASC(MID$(W$(X),C,1)) THEN E = H: F = V: R$
= A$(H,V)
3430 IF ASC(A$(H,V)) <> 48 AND ASC(A$(H,V)) <> ASC(MID$(W$(X),C
,1)) THEN 3450
3440 A$(H,V) = MID$(W$(X),C,1): NEXT C: GOTO 3045
3450 C = C-1: IF C = 0 THEN GOTO 3010
3460 H = H-1: V = V - 1: IF E = H AND F = V THEN A$(H,V) = R$: GOT
O 3450
3465 A$(H,V) = "0": GOTO 3450
4000 FOR V = 1 TO S: FOR H = 1 TO S
4010 C$ = "AABCDDEEEFGHIJKLMNOPRSTUVWY"
4020 R = RND(35)
4030 IF ASC(A$(H,V)) <> 48 THEN 4050
4040 A$(H,V) = MID$(C$,R,1)
4050 NEXT H: NEXT V: RETURN
5000 CLS: B$ = CHR$(32): P = 0
5010 ST$ = PEFK(14312) AND 240
5020 IF ST$ <> 48 THEN PRINT "IMPRESSORA NAO DISPONIVEL": INPUT
"DE ENTER P/ CONTINUAR"; X$
5022 INPUT "DESEJA CARACTERES DUPLOS ? (S/N) "; X$
5024 IF X$ = "S" THEN GOSUB 9500
5026 IF P = 1 THEN LPRINT CHR$(31) ELSE LPRINT CHR$(30)
5030 FOR V = 1 TO S
5040 IF P = 1 THEN LPRINT: LPRINT ELSE LPRINT
5050 FOR H = 1 TO S
5060 LPRINT A$(H,V); B$;
5070 NEXT H: NEXT V: LPRINT: LPRINT
5080 LPRINT "LISTA DE PALAVRAS": LPRINT: FOR X = 1 TO M: LPRINT W$
(X): NEXT X
5090 PRINT: PRINT "QUER OUTRA COPIA ? (S/N) ";
5100 INPUT X$
5110 IF X$ = "S" THEN 5000
5120 RETURN
6000 FOR T = 1 TO 2000: NEXT T: RETURN
7000 FOR I = 1 TO M-1
7010 FOR J = I+1 TO M
7020 IF LEN(W$(I)) >= LEN(W$(J)) THEN 7060
7030 T$ = W$(I)
7040 W$(I) = W$(J)
7050 W$(J) = T$
7060 NEXT J
7070 NEXT I
7080 RETURN
8000 FOR V = 1 TO S: FOR H = 1 TO S
8010 A$(H,V) = "0"
8020 NEXT H: NEXT V: RETURN
9000 CLS: PRINT "QUER NOVO JOGO C/A MESMA LISTA DE PALAVRAS ?"
9010 INPUT "(S/N) "; X$
9020 IF X$ = "N" THEN 80
9030 GOSUB 8000: GOSUB 3000: GOSUB 4000: GOSUB 5000: GOTO 9000
9500 IF S < 17 THEN 9580
9510 CLS: PRINT "JOGO MUITO GRANDE": PRINT
9520 PRINT "<1> ENTRE LISTA MENOR"
9530 PRINT "<2> USE LISTA MENOR"
9540 PRINT "<3> CONTINUE COM LETRAS GRANDES"
9550 PRINT: INPUT "QUAL NUMERO "; X
9560 IF X = 1 THEN 10
9570 IF X = 2 THEN RETURN
9580 P = 1: RETURN

```

MULTIX-HARD

Compacto

O 1.º sistema de Microcomputador

- Gráfico de alta resolução
- Interface de Impressora
- Gravador de EPROM

Obs.: Compatível com TRS 80

MULTIX-SERV

Assistência técnica

Para o Compacto e máquinas compatíveis TRS 80

- Atendimento rápido
- Preços baixos

MULTIX-SOFT

Software em fita

Para o Compacto ou TRS 80

- Submarinos e Helicópteros
- Invasão cósmica
- Multiwriter-editor de texto
- e muitos outros

Obs.: Completamente documentado



COMPUTADORES E SISTEMAS LTDA.

Rua José Otaviano Soares, N.º 84
 Brooklin Novo Cep.:04570
 Fone.: 61-1736 - São Paulo - SP

**Qualidade
do inicio ao fim**

Jornada nas estrelas

TRS COLOR

Artur Fernando

Você está no comando da nave Enterprise e precisa salvar o universo de seus inimigos mortais: os KLINGONS.

Para achá-los você conta com o auxílio de radares de pequena e longo alcance e para destruí-los deve usar os torpedos e lanças-chamas. Mas, tome cuidado! os KLINGONS são extremamente perigosos e podem destruir sua nave espacial em fração de segundos. Proteja-se dos ataques de os escudos solares.

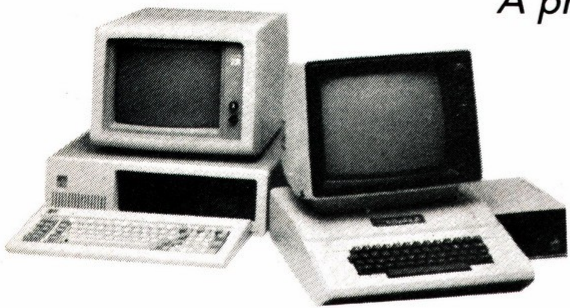
Veja como é fácil jogar: digite o programa, leia com cuidado as instruções que aparecem na tela e boa sorte, que a jornada já começou.

```
10 PCLERAR 4
20 CLS
30 DEF FNRA(X)=RND(10)/11
40 GOTO 1580
50 " SUBROTINA FF
60
70 ZI=FIX(K(11,1))
80 Z2=FIX(K(11,2))
90 FF=(Z1-Z2)*2+(Z2-Z1)*2
100 FF=SDR(FF)
110 RETURN
120 " SUBROTINA KLINGON
130
140 IT=0
150 IF CS=1 GOTO 180
160 PRINT "CAMPO DA BASE PROTEGE
A NAVE"
170 RETURN
180 FOR I=1 TO 109
190 IF K(11,3)=0 THEN GOTO 290
200 GOSUB 50
210 DEF
220 Z=FIX(K(11,3))
230 AL=FNRA(I)
240 H=FIX((Z/50)*(2+AL))
250 E=FIX(E*H)
260 PRINT "ATAQUE A NAVE DO K
LINGON EM"
270 PRINT "(11,1)";K(11,2)
280 PRINT "ENERGIA RESTANTE:"E
290 NEXT I
300 RETURN
310 " SUBROTINA INSTRUCCES
320
330 I1=TO+19
340 CLS
350 PRINT "regras DI
A = "I"
360 PRINT " COMO COMANDANTE
DAS NAVES"
370 PRINT "DA FEDERACAO SUA MISSA
O SERA "I"
380 PRINT "DE DEFENDER A GALAXIA
DO ATAQUE"
390 PRINT "DOS KLINGONS. PARA F
ACILITAR
400 PRINT "VOCE PRECISA DESTRUIR
AS FORÇAS"
410 PRINT "DE INVASAO KLINGON DE
"ANDES"
420 PRINT "VOCE TEM "I19" DIA
S ESTELARES"
430 PRINT "PARA COMPLETAR SUA MIS
SÃO"
440 PRINT "(I.E. ATE O DIA:"IT
I" )"
450 PRINT "APERTE enter
PARA CONTINUAR"
460 SOUND 120,2
470 IK=INKEY:IF IK=CHR(13)IT
HEN GOTO 470
480 CLS
490 PRINT "VOCE TEM PELO MENOS
UMA BASE"
500 PRINT "DE AFOD. QUANDO O E
NTERFRISE"
510 PRINT "AFORTA EM UMA, ELE E RE
CARREGADO"
520 PRINT "DE ENERGIA E DE TORPED
OS."
530 PRINT "ENTERPRISE AGORA EST
A NO "I"
540 PRINT "QUADRANTE "I01" "I0
2"
550 PRINT "SETOR:"I11" "I12
560 PRINT "PRINT
570 SOUND 120,2
580 INPUT "QUEM MAIS INFORMACDES
(S/N) :";I8
590 IF LEFT(I8,1) < "S" THEN RET
URN
600 CLS
610 PRINT "A GALAXIA E DIVIDID
A EM 64"
620 PRINT "QUADRANTES COM AS COOR
DENADAS:"
630 PRINT
640 PRINT " 1 2 3 4 5 6 7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000
```


uma publicação fonte

PROGRAMAÇÃO

A primeira revista brasileira para os compatíveis com Apple e IBM-PC



ANÁLISE DE HARDWARE:

Com tudo sobre os lançamentos nacionais compatíveis com Apple e IBM-PC. Micros, impressoras, drives, monitores, placas e tudo que puder ser adicionado a estes micros.

ANÁLISE DE SOFTWARE:

Os programas que solucionarão seus problemas profissionais e comerciais. Para que você escolha o software mais adequado para rodar no seu micro.

DISKETTE OU CASSETTE:

Não canse seus dedos, nem perca tempo. Receba sua PROGRAMAÇÃO com um diskette ou cassette contendo os programas para seu micro. (válido só para Apple e compatíveis)

INFORMAÇÃO:

As últimas novidades do Brasil e do exterior.

GAMES:

Análises dos melhores jogos encontrados no mercado.

LIST:

Programas e dicas para você digitar e rodar no seu micro.

E muito, muito mais...

SIM! Quero receber PROGRAMAÇÃO para saber tudo sobre Apple e IBM-PC. minha escolha é:

Programação - 4 números - Cr\$ 8.000/
Programação + Cassete - 4 números - Cr\$ 28.000,
Programação + Disk - 4 números - Cr\$ 56.000,

Estou enviando um cheque nominal de n.º _____ do banco _____

à FONTE EDITORIAL E DE COMUNICAÇÃO LTDA.

Quero que minha assinatura seja enviada para:

Nome _____

Endereço: _____

Cep _____ Cidade _____

Estado: _____ Telefone: _____

Micro: _____

Envie este cupom para: PROGRAMAÇÃO
Av. Passos, 101 gr. 1203. Cep 20051 - Rio de Janeiro - RJ - Tel.: (021) 253-7730

Se não quiser cortar a revista, tire uma fotocópia

EM JUNHO



Jurema Actis

Pelo que se pode observar durante a realização do Micro-Festival 84, o interesse pela Informática no Brasil ganhou novas dimensões. Isto porque dez mil pessoas pagaram ingressos para visitarem os estandes montados no Palácio das Convenções do Parque Anhembi, durante os quatro dias do Festival (de 21 a 24 de março). Em números, apenas 1200 a mais que no ano passado, porém, segundo os realizadores do evento, sem dúvida alguma, o nível dos visitantes foi superior aos do ano anterior.

Além do mais, foi possível aos pagantes participarem das palestras e debates diários. E o comparecimento comprovou a qualidade dos visitantes que se mostraram mais interessados e melhor informados.

Dos 62 expositores, em sua maioria fabricantes de microcomputadores, poucas novidades do setor foram exibidas. Entretanto, muitos dos aparelhos que foram apresentados durante a III Feira Internacional de Informática, realizada no mês de outubro do ano passado, já se encontram em linha de produção e já estão sendo comercializados. E esta é que foi a grande novidade do Festival.

Em matéria de hardware, quem acompanha de perto tudo que acontece no setor da microinformática, pode ver que os poucos equipamentos lançados ficaram por conta das pequenas empresas como a Angra Tecnologia e Sistemas que apresentou o ATS-2800, que foi idealizado e projetado para atender as diversas atividades. O sistema faz parte de uma nova geração de microcomputadores de alta performance e baixo custo operacional. Além disso, seu software foi especialmente desenvolvido e preparado para trabalhar em ambiente multitarefa.

A Compo do Brasil expôs em seu estande a sua nova linha de monitores Videocampo. Os monocromáticos, da série 12 MV e os multicromáticos, da série 14 MC. Um outro lançamento, inédito, da empresa foi o vídeo colorido modelo 14 MC9, com sistema RGB.

Uma outra empresa, que recentemente ingressou no mercado, a CCE apresentou as placas de expansão de funções que está fabricando e esclareceu o público sobre o acordo operacional que entabulou com a Intelligent software, por meio do qual distribuirá junto com o Exato, pacotes de programas aplicativos por preços mais baixos. Dentre os pacotes encontram-se o SuperVisicalc, Controle Financeiro e SPA (Banco de dados).

MICROFESTIVAL SP

A Spectrum apresentou o MicroEngenho 2 voltado especificamente para as necessidades do mercado com o seu teclado de letras maiúsculas e minúsculas, como se fosse uma máquina de escrever comum.

Com relação aos equipamentos de pequeno porte a Microdigital apresentou com destaque o TK-2000 Color. Por sua vez, a Ritas, fabricante do Ringo, mostrou a interface para impressora ou máquina de escrever tipo IBM, que é para ser utilizada no Ringo R 470.

A Unitron lançou a nova versão do AP11, com teclado inteligente. O novo equipamento, de nome AP11 TI, tem mais um microprocessador, exclusivamente para o controle do teclado. A Unitron também apresentou um novo terminal de vídeo de fósforo verde, com 12 polegadas, e um controlador de disco de 8 polegadas. Os produtos apresentados entrarão no mercado nos próximos meses.

A Victor do Brasil também mostrou uma nova versão do Elppa Jr., cuja principal inovação ficou por conta do barateamento do produto, conseguido por meio da utilização

de matéria prima de qualidade um pouco inferior da utilizada na versão normal, além do uso de mão-de-obra barata (pessoal de escola técnica).

Mesmo a Itautec não chegou a fazer nenhum lançamento novo, mas apresentou a nova versão do I-7000, o I-7000 Jr E. Quem também sempre apresenta novidades é a Proológica, contudo, nesse Festival ela se limitou a mostrar sua linha normal de produtos.

A Racimec apresentou um micro portátil, o Senior, destinado a uso empresarial, com os mesmos recursos do modelo M-101, além de uma série de outros produtos como a Ita impressora, a Carla, também uma nova impressora de 40 posições e 120 CPS. A Microcraft também lançou um novo produto: o Craft II Plus e a Danvic, um novo equipamento, o Caçula.

Quem também apresentou algumas novidades foi a Sysdata que está oferecendo uma série de implementações para o Jr Sysdata. A engebrás também expôs o AS-1000 e a Dismac apresentou o D-8100.

As novidades

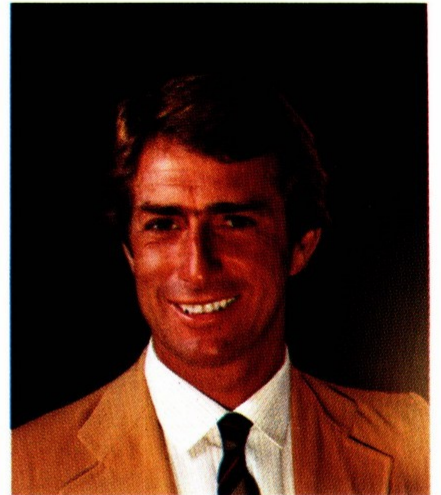
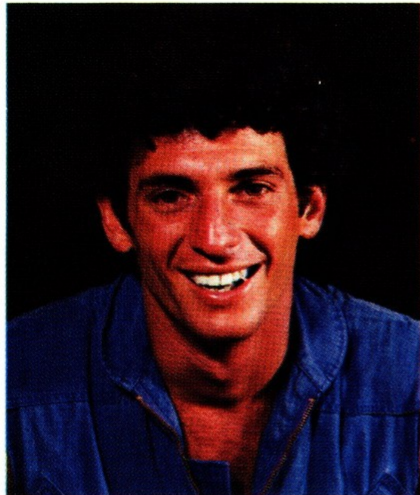
Muita coisa nova foi mostrada pelas empresas de software, cujos lançamentos se concentraram na área dos micros de 16 bits, como o do Grupo Approach, que lançou a sua linha de software compatível com os micros de 16 bits. A Compucenter também expôs seus softwares, que foram demonstrados nos micros de 16 bits da Scopus e Itautec, como o InteCalc, que é um sistema de folha eletrônica tridimensional; o InterPert é indicado para planejamento e controle de projetos; o intePlan é utilizado para controle de tempos e eventos. Além desses, também estiveram em demonstração os softwares SuperCalc 2, folha eletrônica da Sorcim, e o SuperCalc 3, folha eletrônica com banco de dados e capacidade de gerador de gráficos, tudo integrado, além de outros.

A Bit também mostrou seu sistema de banco de dados, o Bitfile 2.0, flexível para aplicações em clínicas e consultórios, para armazenar e manipular o cadastro de clientes e os dados de evolução.

Para os micros de 8 bits, a Spectrum demonstrou o Editex II, um processador específico para o seu equipamento - o MicroEngenho 2. Entretanto, a grande demonstração ficou por conta da Itautec que mostrou 160 diferentes pacotes para os seus equipamentos. Para desenvolver estes pacotes, a Itautec contratou 40 softwares houses para desenvolver os programas para seus micros.

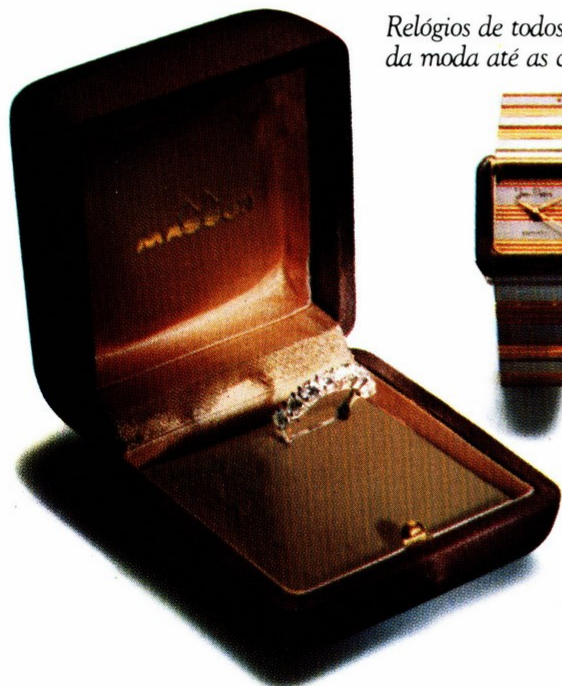
Além dos lançamentos e das novidades demonstradas no Festival, também estiveram presentes editoras de publicações especializadas na área de Informática, como a MICRO & VÍDEO, que apresentou o número cinco aos visitantes e divulgou o próximo lançamento da *Fonte Editorial e de Comunicação*, a revista PROGRAMAMAÇÃO, que será lançada em junho e também será a primeira revista brasileira especializada nos micros da linha Apple e IBM-PC. O estande da MICRO & VÍDEO foi muito visitado pelos participantes do Festival e pelos expositores, que queriam saber mais detalhes a respeito das duas publicações.

Quem faz você feliz merece Masson.



O apoio firme no momento preciso. Um abraço forte e sincero que chega na hora certa.
Aquele reencontro inesperado. O sorriso luminoso que fascina.
Um carinho singelo que não faltou. A amizade que se mostra verdadeira.

Dê presentes Masson. Quase tão lindos
quanto a gratidão que existe em você.



Relógios de todos os modelos, desde os esportivos
da moda até as clássicas marcas internacionais.



Óculos das grandes griffes,
últimos lançamentos.

Jóias com design exclusivo
na maior variedade de preços.

Presentes em couro, acessórios, utilidades.
Os mais diversos preços, mas sempre
no padrão Masson de qualidade.

RIO DE JANEIRO: Centro - Rua 7 de Setembro, 92 - 222-4210 - Madureira - Rua Carvalho de Souza, 288 - 359-3544 - Méier - Rua Lopes da Cruz, 20 - 289-3846 - Copacabana - Av. N.S. Copacabana, 1066 - 521-0493 - Ipanema - Rua Visconde de Pirajá, 514 - 239-7599 Barra - Barra Shopping - Loja 202 C - 325-6440 - Niterói - Rua Visconde do Uruguai, 402 - 717-7587 - Duque de Caxias - Rua Joaquim Lopes de Macedo, 23 - 771-3592 • RIO GRANDE DO SUL: Porto Alegre - Rua dos Andradas, 1459 - 225-5944 - Av. Assis Brasil, 396 - 42-0819 Av. Presidente Roosevelt, 1237 - 43-3687 - Shopping Center Iguatemi - Loja NP 48 - 34-4345 - Canoas - Av. Tiradentes, 205 - 72-1048 Pelotas - Rua Andrade Neves - 1909 - 22-3657 - Novo Hamburgo - Rua General Neto, 44 - 93-5407 - Santa Maria - Rua Dr. Bozano, 1178 221-7022 - Caxias do Sul - Av. Julio de Castilhos, 1634 - Loja 2 - 221-4270 • PARANÁ: Curitiba - Centro - Av. Luiz Xavier, 89 - 22-9500 Piraquara - Shopping Center Pinhais - Lojas 41 e 42 - 266-5863 • SANTA CATARINA: Florianópolis - Shopping Center Itaguacu Lojas 217/218 - 46-0366 • DISTRITO FEDERAL: Av. W-3, 504 Bl. "B" nº 55 - 224-0099 - Conjunto Nacional Brasília - Loja 16 - 226-1348 Taguatinga - Av. Comercial Norte, CNB, 4 - Norte 9 - Lj. 1 - 561-1822 - Park Shopping - Loja 225-S, 233-9013 • GOIÁS: Goiânia - Av. Anhanguera, 2853 - 223-5552 - Shopping Center Flamboyant - Lojas 204/208 - 241-3376 • SÃO PAULO: Ribeirão Preto - Shopping Center Rib. Preto - 636-4994 - São Paulo - Shopping Center Morumbi - Loja 91 - 542-0875.

**MASSON**

Joalheiros há 112 anos.

Link 727, mais um IBM-PC

As características do Link 727, lançado em janeiro pela Microtec, são as mesmas do IBM-PC e, portanto, a compatibilidade é total com este modelo de micro que conquistou o mercado americano e em menos de três anos atingiu uma venda superior a 600 mil aparelhos.

Sua configuração básica tem capacidade de 16 bits; processador Intel 8088, 5 MHz, memória ROM de 8 até 40 Kbytes e RAM de 64 k a 1 M. Ele tem cinco conectores de expansão de funções, controlador de quatro acionadores de discos de 5 e 1/4, com conector para dois acionadores externos; controlador de vídeo mono ou policromático, com gráficos de 640 por 200 pontos a 8 cores de fundo e 8 de frente; teclado destacável de 85 teclas, monitor de vídeo em fósforo verde ou policromático, interface de até 16 terminais para multiusuários e vários sistemas operacionais, incluindo CP/M 86.

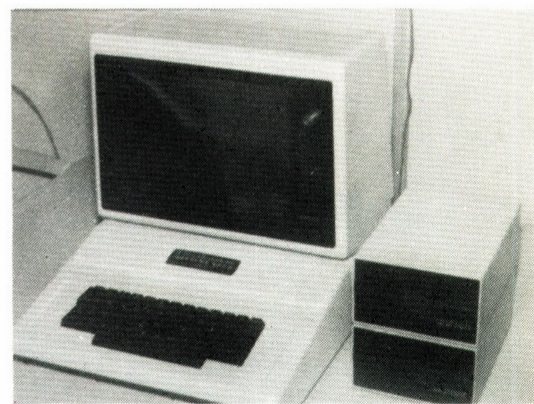


Elppa Jr, o modelo mais barato da Victor

Sob o ponto de vista operacional o Elppa Jr., o mais novo lançamento da Victor do Brasil, apresenta as mesmas características dos demais aparelhos do sistema Apple. Entretanto, algumas inovações resultaram no barateamento do produto, cujos preços de lançamento são: Cr\$ 744 mil, versão de 16 K, e Cr\$ 874,5 mil, na versão de 48 K. Isto foi possível graças à utilização de matérias primas de qualidade um pouco inferior às utilizadas na sua versão normal. O que também colaborou em muito com estes custos mais baixos, foi a configuração com capacidade de memória RAM de 16 K, além das mudan-

ças no teclado, na mecânica e partes metálicas de ferro.

Este novo microcomputador pessoal mantém as mesmas características de compatibilidade com o Apple II plus e é recomendado pelos fabricantes para aplicações escolares, pessoais e profissionais de pequeno e médio porte. Está sendo fornecido em versões de 16 K ou 48 K expandíveis de memória RAM, ROM de 12 Kb, fonte de 2,5 amperes, linguagem Basic residente e também opera em CP/M, Cobol, Fortran, Pascal, Tasc, Forth e Pilot.



AP-II TI, da Unitron

A grande novidade da Unitron, fica por conta da nova versão do AP II, modelo convencional da empresa. O novo micro, de nome AP-II TI, já vem com teclado inteligente, graças a introdução de mais um microprocessador 6502, exclusivamente para o controle do teclado, que agora, entre outras vantagens possibilita ao próprio usuário a definição de funções, contando com três fontes de caracteres diferentes de 4 Kb.

O gerador de caracteres permite atuar com as mesmas funções existentes nas teclas de uma máquina de escrever, além do mais, o teclado já vem com teclas para letras maiúsculas e minúsculas e toda a acentuação e caracteres da língua portuguesa.

Os usuários que já possuem o AP-II, poderão adquirir apenas o teclado inteligente para expandirem seu equipamento.

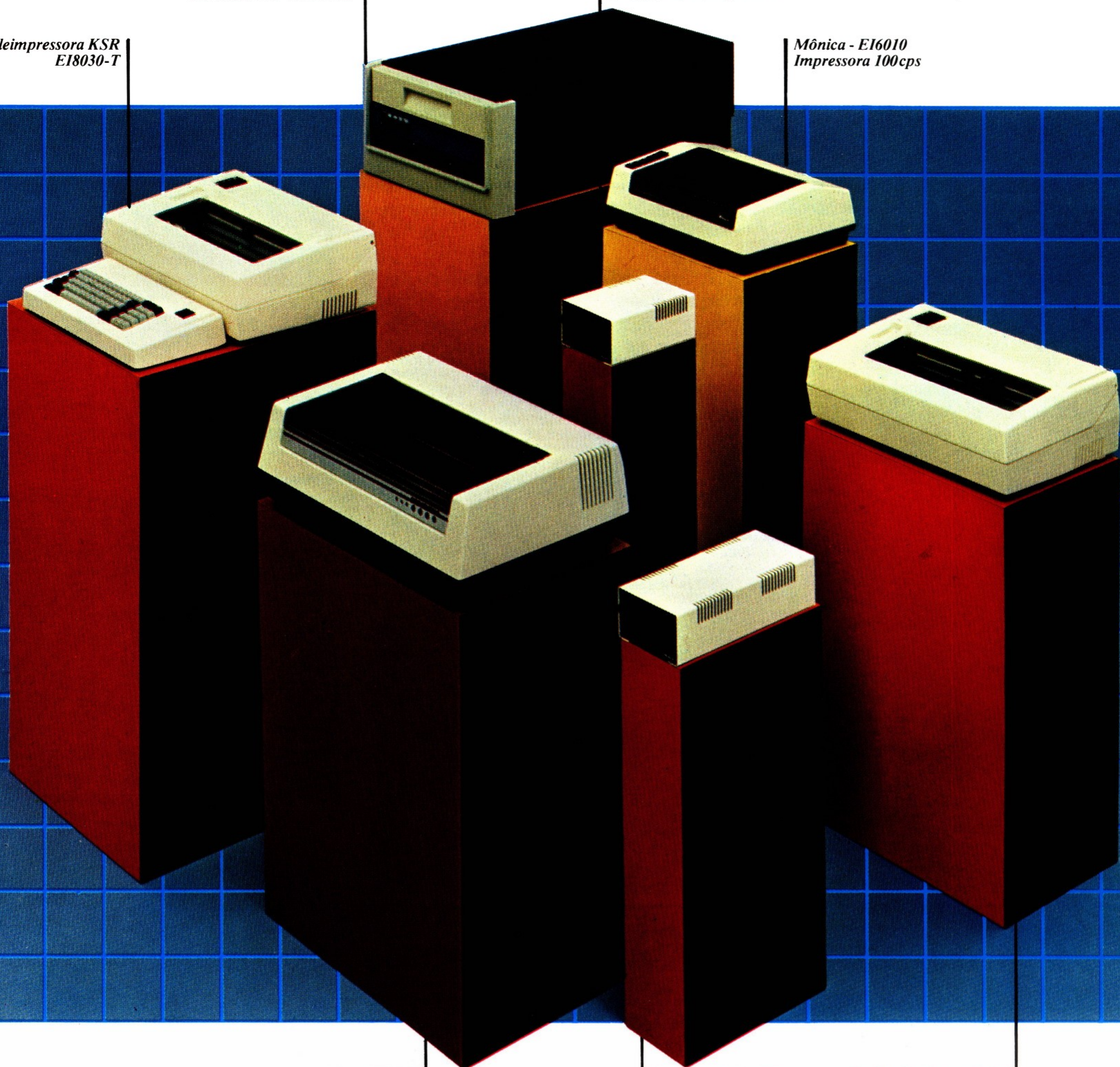


Teleimpressora KSR
E18030-T

Unidade de disco rígido,
com cartucho removível

Horácio - F500AP
Unidade de disco flexível

Mônica - E16010
Impressora 100cps



Alice - E19050
Impressora 200cps

Horácio - F500-TR
Unidade de disco flexível

Emília Gráfica - E18031
Impressora 100cps

Eficiência e Confiabilidade. Em Toda a Linha.

A Elebra Informática vem trabalhando na criação de uma tecnologia nacional de vanguarda, adequada às reais necessidades de fabricantes e usuários de computadores.

Através de vultosos

investimentos em pesquisa e desenvolvimento de produtos, a Elebra Informática em pouco mais de 5 anos é a maior empresa nacional do setor de periféricos.

Fabricando impressoras,

teleimpressoras, unidades de discos rígidos e flexíveis da mais avançada tecnologia e comprovada qualidade, é também uma das maiores empresas da área de informática do país.

A Elebra Informática

continua a crescer gerando novas tecnologias e lançando novos produtos, sempre eficientes e confiáveis, que estarão integrando computadores brasileiros em todo o território nacional.

Grafix 100, versão mais avançada da Scritta

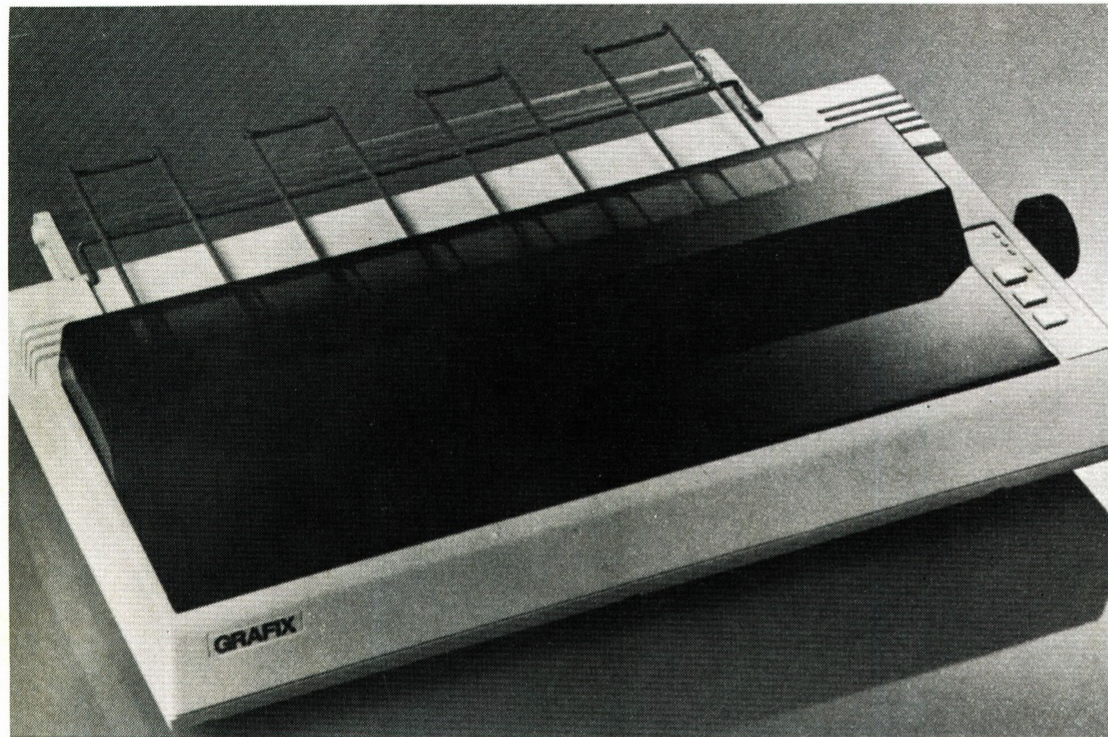
Mais veloz que sua antecessora, a Grafix 80, a nova impressora da série MX, da Scritta, apresenta como vantagem a impressão com uma matriz de pontos a 100 CPS, além de ser uma versão brasileira da Epsom MX 100.

Dentre suas especificações, a Grafix 100, que também é uma impressora muito versátil, é bidirecional com busca lógica, e pode ser modificada para unidirecional da esquerda para a direita por comando de programa.

Ela também imprime em quatro tama-

nhos: normal, comprimido, expandido e comprimido-expandido. Tem 255 caracteres ASCII em matriz 9x9, o avanço de linha é programável de 1 a 85/72 e o controle de espaçamento entre as linhas pode ser feito em incrementos de 1/216", ou seja 1/3 de um ponto.

A Grafix 100 é uma impressora do tipo matricial que para formulários, além do controle de espaçamento, tem tabulação horizontal com até 12 posições, e vertical com 8.



Mais um Apple: o Craft II

Mais um Apple no mercado e com uma grande vantagem em relação aos concorrentes: por um preço abaixo dos demais. O novo equipamento, o Craft II, segundo seus fabricantes, é uma cópia perfeita do Apple II Plus americano e entrou na disputa com uma companhia maciça de lançamento com ênfase no preço: Cr\$ 1,09 milhão.

O Craft II, fabricado pela Microcraft, tem fonte de alimentação especial de 5 volts e 5 amperes, teclado de alta qualidade, com possibilidade de repetição automática de tecla e mudança vertical de cursor.

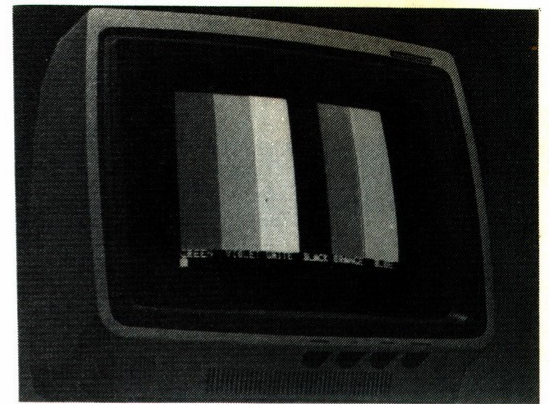
Junior E, o novo micro da Itautec

A mais nova versão do I-7000, o Júnior E, também foi apresentado por seus fabricantes no Micro-Festival 84. O novo modelo da Itá Tecnologia apresenta as mesmas características de seus dois irmãos mais velhos, o I-7000 e o I-7000 Junior, em matéria de compatibilidade, embora sua versão seja mais simplificada.

Seu módulo básico tem microprocessador NSC 800 D4, 4 MHz, 64 Kbytes de memória RAM, 4 Kb de memória de vídeo e mais 4 Kb de Eprom de inicialização e testes. O teclado é de 79 teclas, sendo 12 teclas de função, teclado numérico separado e teclado tipo máquina de escrever com caracteres em português.

Além disso, ele tem controlador de vídeo colorido, 40 ou 80 colunas por 25 linhas, ou ainda um modo semi-gráfico, com 160 x 100 pontos endereçáveis na tela. Interface paralela, padrão centronics ou dataproducts, interface serial assíncrona/síncrona RS 232 ou elo de corrente Itautec e velocidade de comunicação programável de 50 a 19200 bps.

Durante o Micro-Festival, dois modelos Júnior E estavam em demonstração no estande da Itautec, operando para emular termi-



Monitores da Compo

Dentro de mais alguns dias a Compo do Brasil vai poder suprir o mercado com sua primeira linha de monitores de vídeo, fabricados no país, com 24 MHz (que define a qualidade da resposta).

Os primeiros modelos foram apresentados no Micro-Festival de Informática, realizado no Palácio das Convenções do Parque Anhembi, no final do mês de março, em duas séries, MV 12 (em fósforo verde ou âmbar, com 12") e 14 MC (em vídeo colorido).

Os monitores Videocompo monocromáticos são de baixa e alta resistência em vídeo composto e vídeo TTL, sincronismo horizontal e vertical compatível com TV. Os modelos da série colorida são compatíveis com entrada de vídeo RGB, têm resolução semi-gráfica, sistema in line, sincronismo horizontal e vertical e tela anti-reflexiva (opcional).

Estes aparelhos vão ser comercializados através de todas as revendedoras especializadas pelo preço de 62 ORTNS, os monocromáticos e 100 ORTNS, os cromáticos.

nal e impressora IBM, com Basic on-line para processamento distribuído e com sistema de entrada de dados.



AS-1000

o micro que cresce com você.



O Microcomputador AS-1000 é uma ótima escolha para quem está iniciando na ciência da computação. Seus recursos de programação e sua concepção modular, porém, permitem que ele o acompanhe até as aplicações mais sofisticadas.

O AS-1000 já nasce com uma biblioteca de milhares de programas para jogos, administração doméstica, aplicações comerciais e profissionais.

O AS-1000 é fabricado com a qualidade ENGEBRÁS e garantido por um ano.

Entre na era da informática com a escolha certa. AS-1000, o seu micro pessoal.

Escreva-nos, sua correspondência não ficará sem resposta.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- 16 K bytes de memória iniciais
- Expansão interna para 32 e 48 K bytes
- 8 K bytes de memória EPROM
- Microprocessador Z-80A
- Teclado de membrana com ação mecânica positiva
- 40 teclas e 154 funções
- Basic e linguagem de máquina
- Video normal ou reverso
- Saída para qualquer impressora
- Manipula até quatro cassetes com geração de arquivo
- Modem
- Joystick
- Speed File
- Fonte de alimentação embutida (110/220 volts)
- Nível de leitura de gravação automático

E3 ENGEBRÁS

ELETRÔNICA E INFORMÁTICA LTDA.

Rua do Russel, 450 - 3º andar
cep 22210 Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (021) 205-4898

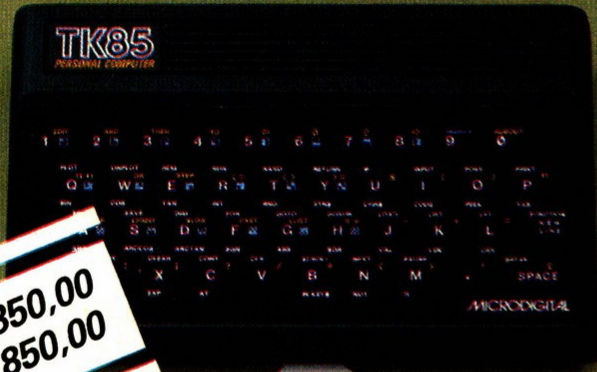
* Cr\$ 179.850,00



Aqui você tem a melhor iniciação em microcomputação que existe.

O TK 83 já ensinou mais de 2 milhões de pessoas. Ele é muito fácil de operar. Usa o Basic, e a memória chega até 64 K bytes, e aceita monitor, impressora e joystick. Num instante você vai estar resolvendo problemas programando, ou vencendo os muitos jogos disponíveis. O TK 83 não é só a melhor iniciação. Também é a mais divertida.

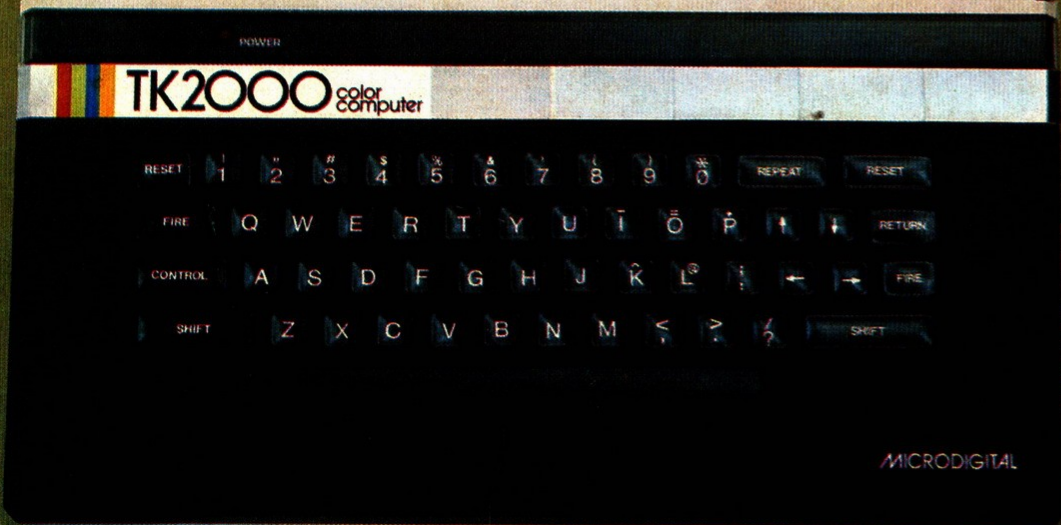
16 K - * Cr\$ 369.850,00
48 K - * Cr\$ 599.850,00



Aqui você já aplica os seus conhecimentos

Com o TK 85 você também pode se divertir muito: ele tem dezenas de jogos disponíveis. Mas ele já é mais sofisticado. Tem software já pronto. Linguagens Basic e Assembler. Teclado tipo máquina de escrever, com 40 teclas e 160 funções. 16 ou 48 K de memória RAM, e 10 de ROM. Gravação em high-speed, e função Verify, para maior segurança. Quando você já estiver apaixonado por microcomputação, ele vai corresponder totalmente.

* Cr\$ 849.850,00



Aqui você mostra tudo o que sabe.

O TK 2000 Color tem tudo que os melhores micros têm. Menos o preço. Aceita diskette, impressora (já vem com interface), alta resolução gráfica à cores podendo ser ligado ao seu TV colorido ou P&B. Tem 64 k de memória RAM e 16 k de memória ROM. Com excelente software disponível.

Você pode mostrar tudo o que sabe. Sem precisar mostrar muito dinheiro.

MICRODIGITAL

Microdigital Eletrônica Ltda
Caixa Postal 54121 - CEP 01000 -
São Paulo - SP Telex nº (011) 37008 MIDE BR

À venda nas boas casas do ramo, lojas especializadas de fotovideo-som e grandes magazines em: ALAGOAS - Maceió, Palmeira dos Índios, AMAZONAS - Manaus, BAHIA - Salvador; CEARÁ - Fortaleza, DISTRITO FEDERAL - Brasília, ESPÍRITO SANTO - Vitória, GOIÁS - Goiânia, MATO GROSSO - Cuiabá, MINAS GERAIS - Belo Horizonte, Divinópolis, Itajuba, Juiz de Fora, Poços de Caldas, São João del Rei, Teófilo Otoni, Uberlândia, Uberaba, Viçosa, PARAIBA - Campina Grande, PARÁ - Belém, PARANÁ - Curitiba, Londrina, Maringá, PERNAMBUCO - Recife, RIO DE JANEIRO - Campos, Niterói, Nova Friburgo, Petrópolis, Rezende, Rio de Janeiro, Volta Redonda, RIO GRANDE DO SUL - Bagé, Canoas, Caxias do Sul, Ijuí, Novo Hamburgo, Pelotas, Porto Alegre, Sant'Anna do Livramento, Santiago, Santa Rosa, São Leopoldo, RIO GRANDE DO NORTE - Natal, RONDÔNIA - Porto Velho, SÃO PAULO - Araraquara, Assis, Avaré, Bauru, Birigui, Botucatu, Campinas, Catanduva, Franca, Guarulhos, Itu, Jacareí, Jaú, Limeira, Lins, Marília, Mogi Guaçu, Mogi das Cruzes, Ourinhos, Piracicaba, Pirassununga, Promissão, Rio Claro, Ribeirão Preto, Santos, Santa Barb. d'Oeste, São Bernardo do Campo, São João da Boa Vista, São Sebs. da Grama, São Carlos, São José do Rio Preto, São José dos Campos, Sítio André, São Paulo, Sorocaba, Suzano, Taubaté, SANTA CATARINA - Blumenau, Brusque, Florinópolis, Itajaí, Joinville, SERGIPE - Aracajú, Se você não encontrar este equipamento na sua cidade ligue para (011) 800 - 255.8583.